UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

ÁREA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA

MATEMÁTICA E SEUS FUNDAMENTOS FILOSÓFICO-CIENTÍFICOS

“É SÓ UM JOGUINHO, ELES DISSERAM”: vivências e possibilidades de aprendizagens em comunidades de jogos digitais

ANA GABRIELLE CAMARGO DE SOUZA

INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS E CIÊNCIAS EXATAS

RIO CLARO - SP

2026

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Geociências e Ciências Exatas
Câmpus de Rio Claro

ANA GABRIELLE CAMARGO DE SOUZA

“É SÓ UM JOGUINHO, ELES DISSERAM”: vivências e possibilidades de aprendizagens em comunidades de jogos digitais

Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de Geociências e Ciências Exatas do Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação Matemática.

Orientador: Profa. Dra.Andréia Lunkes Conrado

Rio Claro - SP
2026

S729"

Souza, Ana Gabrielle Camargo de
"É só um joguinho, eles disseram" : vivências e possibilidades de aprendizagens em comunidades de jogos digitais / Ana Gabrielle Camargo de Souza. -- Rio Claro, 2026
117 p. : tabs., fotos

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Rio Claro
Orientadora: Andréia Lunkes Conrado

1. Etnomatemática. 2. Cultura Digital. 3. Jogos Digitais. 4. Aprendizagem. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

IMPACTO POTENCIAL DESTA PESQUISA

O vínculo teórico desta investigação ao relacionar Etnomatemática e aspectos da Cultura Digital, por meio da compreensão do potencial dos Jogos Digitais para a Educação Informal, permite mobilizar reflexões e práticas que favoreçam a aprendizagem da matemática de estudantes, conectando-as e trazendo sentido às suas realidades. O estudo também anuncia reflexões relativas ao direito de acesso às tecnologias digitais e evidencia desafios para a superação das questões relativas às desigualdades sociais e de gênero. Alinhada a esses resultados esta pesquisa colabora com os seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: ODS 4 (Educação de qualidade), ODS 5 (Igualdade de gênero) e ODS 10 (Redução das desigualdades).

POTENTIAL IMPACT OF THIS RESEARCH

The theoretical framework of this investigation, by relating Ethnomathematics to aspects of Digital Culture through an understanding of the potential of Digital Games for Informal Education, enables the development of reflections and practices that foster students' learning of mathematics, connecting it to and giving meaning within their lived realities. The study also puts forward reflections concerning the right to access digital technologies and highlights challenges related to overcoming issues of social and gender inequalities. In alignment with these findings, this research contributes to the following Sustainable Development Goals: SDG 4 (Quality Education), SDG 5 (Gender Equality), and SDG 10 (Reduced Inequalities).

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Geociências e Ciências Exatas
Câmpus de Rio Claro

ANA GABRIELLE CAMARGO DE SOUZA

“É SÓ UM JOGUINHO, ELES DISSERAM”: vivências e possibilidades de aprendizagens em comunidades de jogos digitais

Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de Geociências e Ciências Exatas do Câmpus de Rio Claro, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação Matemática.

Comissão Examinadora

Profa. Dra. ANDÉIA LUNKES CONRADO

IGCE / UNESP/Rio Claro (SP) - ORIENTADORA

Prof. Dr. GUILHERME FRANCISCO FERREIRA

IGCE / UNESP/Rio Claro (SP)

Prof. Dr. LUCAS AGUIAR GOULART

Conceito: Aprovado.

Rio Claro (SP), 26 de fevereiro de 2026.

DEDICATÓRIA

Dedico essa escrita para minha outra metade, que sempre fez parte da minha história.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Andréia que guiou meus passos, com todo o seu direcionamento e carinho.

Meus colegas do Coletivo Cronopies+, que me ajudaram a pertencer a pós-graduação com acolhimento, risadas e boa comida, sem vocês eu nunca deixaria de me sentir uma intrusa em meio a tantas potências.

Aos amigos que conheci em minha jornada, que são a minha segunda família, sem vocês não teria suportado os fardos do trabalho e dos estudos, obrigada por sempre estarem comigo, virtualmente ou presencialmente.

Para meus avós Fernando e Sueli, que me colocaram no caminho da educação e me apresentaram o mundo acadêmico, sem vocês eu nunca teria a oportunidade de estar aqui.

Meus queridos irmãos Lays e Thiago, que são minha motivação para alcançar uma vida melhor, que a minha jornada e este trabalho mostrem a importância do caminho da educação.

Rafa, o amor da minha vida, que esteve ao meu lado em toda minha trajetória acadêmica, viu meus esforços e me apoiou mais que qualquer outra pessoa. Ao seu lado eu pude saber o que é amor e confiança, e eu te agradeço por toda nossa vida juntos.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO

A presente investigação tem como objetivo compreender as vivências e as possibilidades de aprendizagens de pessoas adultas inseridas no contexto de uma comunidade de jogos digitais. Procura-se responder a seguinte pergunta de pesquisa: *Que saberes e práticas podem ser reconhecidos a partir do diálogo com integrantes das comunidades de jogos digitais?* O referencial teórico assume a perspectiva da Etnomatemática, pela qual os jogos digitais e suas comunidades são compreendidos como um *etno*, capaz de produzir conhecimentos e compartilhar aprendizagens próprias. Para isso, foram realizadas cinco entrevistas semiestruturadas, dialogadas com jogadoras e jogadores, estudantes da Universidade Estadual Paulista (Unesp de Rio Claro) e competidores de League of Legends da Associação Atlética Acadêmica Ayrton Senna da Silva (Atlética de Rio Claro). Além das entrevistas, o diálogo com a comunidade e a percepção sobre ela foi produzido por meio de uma abordagem etnográfica, que permitiu vivenciar e reconhecer os modos de interagir e compartilhar conhecimentos no contexto da comunidade, de modo que também se somou ao processo de análise as próprias vivências da pesquisadora como jogadora. Desse modo, a partir da análise das entrevistas e da imersão da pesquisadora, as discussões indicaram as seguintes temáticas: Perfil dos entrevistados e os primeiros contatos com a comunidade; Como se mostra a inserção e interação nessas comunidades, dialogando sobre as práticas e vivências; Possibilidades de Aprendizagens e Conhecimentos em comunidade compreendidos pelos entrevistados. Além disso, outras questões como acesso, preconceitos e discriminações emergiram. Por fim, são destacadas as possibilidades do uso dos jogos digitais no contexto da educação formal.

Palavras-chave: Etnomatemática, Comunidade; Jogos Digitais; Aprendizagem; League of Legends (LoL).

ABSTRACT

The present investigation aims to understand the lived experiences and learning processes of adult individuals within the context of a digital gaming community. It seeks to answer the following research question: Is it possible to observe the construction of diverse forms of knowledge in digital gaming communities through dialogue with their members? The theoretical framework adopts the perspective of Ethnomathematics, through which digital games and their communities are understood as an ethno, capable of producing knowledge and sharing their own forms of learning. To this end, five semi-structured, dialogical interviews were conducted with female and male players who are students at São Paulo State University (Unesp/Rio Claro) and competitors in League of Legends from the Ayrton Senna da Silva Academic Athletic Association (Atlética de Rio Claro). In addition to the interviews, dialogue with the community and perceptions of it were developed through an ethnographic approach, which enabled the experience and recognition of ways of interacting and sharing knowledge within the community context. The researcher's own experiences as a player were also incorporated into the analytical process. Thus, based on the analysis of the interviews and the researcher's immersion, the discussions pointed to the following themes: the interviewees' profiles and their first contacts with the community; how participation and interaction in these communities are manifested, through discussions of practices and experiences; and possibilities for learning and knowledge within the community as understood by the interviewees. In addition, other issues such as access, prejudice, and discrimination emerged. Finally, the possibilities for using digital games in the context of formal education are outline.

Keywords: Ethnomathematics; Community; Digital Games; Learning; *League of Legends* (LoL).

Title: "It's Just a Little Game, They Said": Experiences and Possibilities for Learning in Digital Gaming Communities

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Press F.....28
Figura 2 – Base e Nexus.....43
Figura 3 – Lanes do LoL.....45
Figura 4 – Loja e Itens.....46
Figura 5 – Estratégias de rota..... 47
Figura 6 – Mapa de Runeterra.....50
Figura 7 – Campeonato de LoL.....56
Figura 8 – Rain King.....59
Figura 9 – Etapas da Análise.....62
Figura 10 – Rio Claro Geek Festival 75
Figura 11 – Estatísticas CBLOL de 2024.....77
Figura 12 – Ranqueadas do LoL.....80
Figura 13 – Posicionamento da Morgana.....94
Figura 14 – Minerais e Geodos do Stardew Valley.....99
Figura 15 – Exemplo do Fortnite.....108

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Entrevistados..... 60
Quadro 2 – Categorias de Análise.....63
Quadro 3 – Perfil dos entrevistados (idade, naturalidade, gênero e formação) 64

Dicionário de Gírias Gamers

Nicks: Nome de usuário ou apelido que os jogadores escolhem no jogo.

Classe: Categoria de campeões com papéis específicos, como Tanques, Assassinos, Magos, etc.

Boneco: Gíria usada pelos jogadores para se referir aos personagens jogáveis.

RPG: Role-Playing Game, gênero de jogo em que os jogadores assumem o papel de personagens em um mundo fictício.

Free Week: Semana em que alguns campeões ficam gratuitos para os jogadores usarem.

Bot (lane): A rota inferior do mapa, geralmente ocupada por um atirador (ADC) e um suporte.

Bot (IA): Inteligência Artificial que controla campeões no jogo, usada em modos de prática ou partidas contra IA.

Ranking: Sistema de classificação que ranqueia os jogadores com base em sua performance.

IP: Antigo sistema de pontos usado para desbloquear conteúdo no jogo, substituído pela Essência Azul (2017).

Riot ID: Identificação única de jogador usada em todos os jogos da Riot Games.

Battle Royale: Gênero de jogo em que jogadores lutam até restar apenas um sobrevivente.

MMO: Massive Multiplayer Online, gênero de jogo com muitos jogadores em um mundo online persistente.

Review: Avaliação ou análise de uma partida ou de um desempenho no jogo.

Draft: Fase de seleção de campeões em que as equipes escolhem seus campeões estrategicamente antes da partida.

Gameplay: Experiência ou estilo de jogo durante uma partida.

Jungle: Área da selva entre as três rotas do mapa, onde o caçador (jungler) coleta recursos e auxilia nas rotas.

Qualify: Torneio classificatório para campeonatos maiores.

Academy: Liga secundária onde novos talentos podem treinar e competir para entrar em times principais.

Challenger Series: Antiga série de torneios de *League of Legends* para equipes que desejavam subir ao nível profissional.

Free Agent: Jogador que não está vinculado a um time e está disponível para contratação.

Insight: Análise ou compreensão estratégica aprofundada do jogo.

Solo Queues: Modo ranqueado em que jogadores entram sozinhos para competir por posições no ranking.

Unilol: Campeonato universitário de *League of Legends* no Brasil.

Lane: Rota do mapa onde os campeões lutam, podendo ser a Top, Mid ou Bot.

Grab: Habilidade que puxa ou agarra um inimigo, causando controle de grupo.

Castar/Casting: Ativar ou usar uma habilidade no jogo.

CBLOL: Campeonato Brasileiro de *League of Legends*, a liga profissional no Brasil (até 2024).

Stage: Fase ou palco em que competições de *League of Legends* são realizadas, tanto fisicamente quanto no jogo.

Ignite: Feitiço de invocador que causa dano ao longo do tempo em um inimigo.

Kill: Eliminação de um campeão inimigo no jogo.

Mutar: Silenciar a comunicação de outro jogador no chat ou pings.

Pings: Sinais rápidos usados para se comunicar com a equipe no mapa.

Floodando: Enviar repetidas mensagens ou comandos no chat de forma excessiva e incômoda.

Split push: estratégia do League of Legends

Jogos

League of Legends

As Crônicas De Nárnia (Ps1)

Minecraft

Draken Sang

Magic Campus

Transformice

Guitar Hero

IMVU

Second Life

The Sims

Club Penguin

Habbo

PUBG

Rules of Survival

Free Fire

Lost Ark

Path of Exile

Sea of Thieves

Deadlock

Dota

SUMÁRIO

1. PRÉ-GAME: TUTORIAL 15
1.1. Como nasce um jogador? 15
1.2. Um caminho para a pesquisa 16
1.3. A emergência de uma jogadora-pesquisadora 17
2. EARLYGAME: A CULTURA DIGITAL E A ETNOMATEMÁTICA 20
2.1. Uma noção de Cultura Digital 20
2.2. Os Jogos Digitais e suas Comunidades 23
2.2.1. A interação nas comunidades 25
2.2.2. Linguagens das Comunidades 28
2.3 A perspectiva da Etnomatemática e seus Pertencimentos 31
2.4 Possibilidades de Aprendizagem 33
2.5 Identidades e Diferenças 36
2.6 O que isso tem a ver com Educação Matemática? 39
3 MIDGAME: METODOLOGIA OU EXPERIÊNCIA DE JOGO? 42
3.1 O League of Legends 42
3.1.1. Desenvolvimento: Tecnicamente, o que é o LoL? 42
3.1.2. Jogabilidade 44
3.1.3. História e Universo 50
3.1.4. Inclusão 51
3.2. Metodologias: Entrevistas e Análise 53
3.3. Jogadores em Comunidade da Pesquisa 58
4. ENDGAME: ANÁLISES E OBSERVAÇÕES 63
4.1. Perfil e Identidade: quem são e o que jogam? 64
4.1.1. Nick e Identidade Gamer 65
4.1.2. Inserção nas comunidades de Jogos Digitais 68
4.1.3. Permanência e Vínculos nas Comunidades 72
4.2. Comunidades e Práticas Culturais 75
4.2.1. Territórios de Interação 75
4.2.2. Dificuldades de acesso 81
4.2.3. Preconceitos, Discriminações e Sociedade 84
4.2.4. Outros aspectos: RK e TEU 89
4.3. Possibilidades de Aprendizagens em comunidade 91

4.3.1. As estratégias do League of Legends ... 92
4.3.2. Do Jogo para Vida ... 94
4.3.3. Da Vida para o Jogo ... 97
4.3.4. Possibilidades dos Jogos Digitais na Educação Escolar ... 100
5. PÓS-GAME ... 102
5.1. Um olhar em retrospectiva ... 102
5.1.1. Capitalismo e Pink Money ... 104
5.1.2. As problemáticas da Cultura Digital ... 105
5.1.3. Outras temáticas ... 106
5.2. Fim de jogo? ... 107
REFERÊNCIAS ... 110
ANEXO I - Roteiro de Entrevista ... 114
ANEXO II - MODELO TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ... 116

1. PRÉ-GAME: TUTORIAL

1.1. Como nasce um jogador?

Meu primeiro contato com os jogos foi quando criança, onde vi meu pai jogando pela primeira vez em um Playstation 2, e senti a vontade de experimentar, e por ser muito nova e sem compreensão dos controles, não consegui avançar das fases iniciais de God of War 2. Essa experiência me levou para o contato com jogos, que mantive por muitos anos, em um computador antigo dos meus avós. Nele eu conheci os jogos *flash*, obtidos gratuitamente diretamente no navegador, populares por serem acessíveis e rápidos de carregar, nos quais passei horas de minha infância e deles, vieram os CD's com jogos parecidos e outros.

Ao criar as habilidades motoras e as percepções lógicas desses jogos, em geral desenvolvidos para o público infantil, conforme eu crescia, sentia a necessidade de buscar outros jogos mais complexos, o que me levou a conhecer diferentes jogos como o Minecraft, que durante muitos anos, foi para mim um sonho de consumo, até ganhá-lo depois, já adulta. Esse jogo, diferente dos anteriores, não era gratuito, e seu acesso necessitava de um computador mais novo e peças mais avançadas. Dessa forma, comecei a buscar outros meios de ter contato com o jogo, mesmo sem poder jogá-lo.

A influência das comunidades de jogos digitais começa então, para mim, na década de 2010, ao assistir os primeiros vídeos na plataforma do Youtube e, como forma de entretenimento, consumir cada vez mais conteúdos e conhecer mais e mais jogos digitais e influenciadores, de modo que minha interação com os jogos foi construída a partir do que ouvia e via de influenciadores. Desta forma passiva, assistindo aos jogos ao invés de jogá-los, foi com o Minecraft e com influenciadores que traziam conteúdos sobre ele, que comecei a conhecer o universo dos jogos e suas possibilidades, o que me levou a consumir conteúdos cada vez mais diversificados.

Apesar do meu contato limitado e, em grande parte da infância, de só assistir conteúdos, os jogos digitais fizeram parte de toda minha vida. Ao longo dos anos, fui atravessada por oportunidades de jogar em diferentes plataformas e dispositivos, seja em Computadores Pessoais (PC), consoles como XBOX e Playstation, ou dispositivos

móveis, como celulares e tablets. A partir dessas experiências, me tornei a pessoa que sou hoje, conheci pessoas que mudaram minha vida e esse caminho, me levou a querer discutir, agora como pesquisadora, a importância que os jogos digitais podem trazer à vida das pessoas.

1.2. Um caminho para a pesquisa

Do vasto universo de pesquisa, atualmente produzido pelo campo da Educação Matemática, emergimos da possibilidade de trabalhar na temática Jogos Digitais. Inicialmente, foram considerados desde os espaços de alcance atuais de influenciadores das redes sociais relacionados ao tema, até a variedade de jogos e suas inúmeras comunidades - digitais e presenciais. Deste movimento, o jogo League of Legends (LoL)[1] se destacou pelo volume de comunidades mobilizadas e pelo próprio interesse da pesquisadora, que desde 2016 teve seu primeiro contato com o jogo, ainda durante o Ensino Médio. O envolvimento com o LoL desde então, passou a ser parte do convívio social, com novas amizades e espaços de entretenimento, além de ter se configurado como um caminho de construção de novas aprendizagens.

Dessa forma, para que a percepção desta pesquisa não se limite ao olhar exclusivo da pesquisadora em um contexto acadêmico, foi necessário assumir também o lugar da pesquisadora como participante dessas Comunidades de Jogos Digitais, anunciando ao longo do texto minha identidade como jogadora: **Anehta**. Trata-se do nickname[2], escolhido por mim, ao criar minha primeira conta no LoL, inspirada na deusa grega Athena, em um anagrama, alternando a ordem das letras. Utilizo-me deste recurso textual com o intuito de colocar em diálogo reflexões acadêmicas como pesquisadora em conjunto com minhas percepções como jogadora,

Além disso, cabe considerar que a comunidade de League of Legends (LoL) permite extrapolar a convivência para além do próprio jogo, dado que tanto a empresa desenvolvedora do jogo quanto sua própria comunidade buscam explorar histórias e criação de universos, além de produções artísticas como imagens, músicas, textos e séries originais, que permitem maior interação e alcance entre o público, o que é facilitado devido à gratuidade do acesso ao jogo e seus diversos conteúdos.

---

[1] Site oficial em português de League of Legends: https://www.leagueoflegends.com/pt-br

[2] Nickname é uma palavra em inglês que significa “apelido”, sendo assim se trata de uma abreviação ou um outro nome específico utilizado para identificar alguém.

Dentre essas diversas produções, uma música em colaboração com o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) foi criada pelo artista Emicida, para a Final da Segunda Etapa do CBLoL, em 2018, denominada "Disseram que ERA só um joguinho"[3], o que inspirou o título e motivou esta pesquisa. Deixamos esse convite aos leitores que ainda não conhecem a dimensão das comunidades de LoL e dos jogos digitais por meio do acesso a esse vídeo.

Desta introdução às motivações da pesquisa e dos caminhos da pesquisadora, apresentaremos a seguir a delimitação deste estudo e o processo de escolha para o seu desenvolvimento.

1.3. A emergência de uma jogadora-pesquisadora

Durante a minha graduação no curso de Licenciatura em Matemática na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp-RC), nos anos em pandemia, de 2020 até 2021, com aulas a distância e o isolamento social, os jogos digitais tiveram grande importância nesse período, para mim e para muitos, em um momento marcado por solidão e medos, mas que permitiu de modo remoto a convivência com colegas de turma e amigos, inseridos no meio digital e no universo dos jogos, o que nos permitiu passar por esse período sem estar desconectada das pessoas.

Nesse período de distanciamento e isolamento, conheci a Rain King (RK), time de *eSports* criado na Associação Atlética Acadêmica Ayrton Senna da Silva (Atlética de Rio Claro), para campeonatos e integração da comunidade de jogos digitais no campus. Em uma seleção de mulheres para a participação no time feminino de League of Legends, me inscrevi e fui selecionada para o time, onde permaneci desde 2021 até o início de 2022, quando me formei.

As comunidades de jogos digitais, portanto, que incluem a comunidade LoL assim como a de diversos outros jogos, tem como características promover eventos, tanto nacionais como internacionais, como o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) e o Campeonato Mundial de League of Legends, que se referem aos campeonatos oficiais com estruturação de equipes e jogadores profissionais e se compreendem como *eSports*, mas além desses, também possuem eventos nacionais

[3] Emicida - É só um joguinho - Final #CBLOL 2018: https://www.youtube.com/watch?v=QID_UUAYBHU.

voltados para diversos jogos como o Brasil Game Show (BGS)[4] e outros criados como meio de interação entre a comunidade, com palestras, atividades interativas e concursos.

Deste envolvimento com as comunidades, como estudante da Unesp e ex-jogadora na Atlética, além da convivência na cidade de Rio Claro, minha cidade natal e de suas comunidades de jogos, com as quais me envolvi durante toda minha trajetória, surgiu a escolha por realizar uma pesquisa que permitisse ao mesmo tempo analisar o fenômeno dos jogos digitais, em sua dimensão virtual, remota, mas também, em situá-lo em sua relação presencial, por meio das comunidades que se constituem nos diversos territórios, no caso da pesquisa o da cidade de Rio Claro.

Como um evento que engloba o município e cidades próximas, e apesar de pequeno e simples comparado a outros eventos em capitais e cidades mais populosas, o Rio Claro Geek Festival representa uma conquista aos rioclarenses por espaços de convivência não só de *gamers* (nome intitulado pela comunidade de pessoas que jogam jogos digitais), mas de comunidades que se interseccionam, como cultura geek, otaku e nerd.

A partir dessa delimitação dos territórios onde ocorre a pesquisa, a escolha dos possíveis participantes da pesquisa se deu com a indicação de possíveis entrevistados, considerando minhas convivências com pessoas que atravessaram o campus da Unesp de Rio Claro e/ou participaram do time de E-sports da atlética do jogo League of Legends.

Desse modo, a seleção dos participantes da pesquisa foi feita no diálogo com estudantes e ex-estudantes da Unesp de Rio Claro, de diversos cursos de graduação e pós-graduação, que se interligam através da Rain King (RK). Eles são ou foram jogadores do time masculino e feminino de League of Legends, e trazem por meio de suas experiências com a comunidade e o jogo, suas aprendizagens com os mesmos.

Deste escopo, a pesquisa tem como objetivo **compreender as possibilidades de aprendizagens de pessoas adultas inseridas no contexto das comunidades de jogos digitais.** Com esse objetivo, buscamos responder a seguinte pergunta de pesquisa: *Que saberes e práticas podem ser reconhecidos a partir do diálogo com integrantes das comunidades de jogos digitais*?

Para isso, produzimos diálogos com os participantes/jogadores, de maneira

[4]Site oficial do evento BGS: https://www.brasilgameshow.com.br.

remota e presencial, com encontros no campus da Unesp na cidade de Rio Claro, e reuniões online via Google Meet, plataforma muito utilizada pelas universidades na pandemia e que permite a gravação de chamadas.

Dessa forma, o presente texto estrutura-se em 4 partes:

Na primeira parte, **Earlygame,** buscamos conceituar nossa perspectiva teórica fundamentada na Etnomatemática e na Educação Matemática, o que são os Jogos Digitais, o que são as suas comunidades e quais serão estudadas.

Em seguida, no **Midgame**, serão apresentados conceitos importantes sobre o jogo League of Legends (LoL), jogo foco de estudo desta pesquisa, assim como elementos culturais importantes de suas comunidades, e será aprofundada a metodologia da pesquisa, de abordagem qualitativa, inspirada na etnografia, assim como primeiras relações entre a Educação Matemática e o League of Legends (LoL).

No **Endgame**, serão apresentados os entrevistados da pesquisa assim como o desenvolvimento da análise das entrevistas,

No **Pós-game**, esperamos trazer a conclusão das análises dos jogos e jogadores, apontando questionamentos que não puderam ser desenvolvidos durante a análise dos dados.

Caso você seja um jogador, por favor fique a vontade para aproveitar a leitura para reconhecer familiaridades ou distanciamentos em suas vivências, que espero, com minhas palavras, conseguir comunicar o que os jogos representam, para mim e talvez para você, como algo que vai além de um momento de lazer, mais que um “joguinho”, parafraseando Emicida.

Caso você, leitor, não faça parte desse mundo, te faço o convite para experienciar, por meio da leitura, as emoções e conexões que os jogos podem trazer. Mas muito além desta leitura, o mundo dos jogos está aberto a todos que se deixam submergir a jogar com o coração. Existe um jogo para todos neste mundo, e com certeza, um para você.

2. EARLYGAME: A CULTURA DIGITAL E A ETNOMATEMÁTICA

2.1. Uma noção de Cultura Digital

A sensação de pertencimento mobiliza o ser humano de diversas maneiras, seja dentro de sua família, do convívio social por amizades e de outros passatempos. Em nossa sociedade, buscamos esse pertencimento, em nossas experiências de vida, em diversos ambientes. Com a presença da tecnologia digital em nosso cotidiano, esse pertencimento se intensificou, com efeitos para as relações interpessoais.

Caio Formiga (2016, p. 70) afirma que desde a criação do primeiro computador comercial em 1975 (ALTAIR) até agora "vimos os computadores diminuírem, baratearem e invadirem nossas casas, trabalhos e locais de lazer, mediando muitas das relações que tecemos no dia a dia." Essas modificações culturais promovidas pela internet, e suas consequências, se mostram em meio a cultura digital, que interliga diferentes mundos e culturas de forma nunca antes vista.

Dessa forma, o autor discorre acerca da Cultura Digital:

> Na medida que diversas atividades econômica e dos fatores determinantes do bem-estar social começam a sofrer grande influência das tecnologias de informação e de comunicação, assim, reconfigurando práticas no trabalho, na educação, na ciência, na saúde, na arquitetura, no lazer, nos transportes, nas artes e no ambiente de convívio social, estamos diante de uma organização social diferenciada daquela que emergiu na Revolução Industrial. Estamos diante da Cultura Digital (Formiga, 2016, p 74).

Para compreendermos o que se entende como a **cultura digital**, Lucena (2014) afirma "chamamos de cultura digital essas novas formas culturais potencializadas pelas tecnologias conectadas em rede." Com a compreensão trazida por Castells (2008), Lucena demarca os seguintes pontos como "um desafio para os educadores e para os que pensam e desenvolvem jogos e demais interfaces digitais neste século XXI."

> Com base nessa premissa, Castells aponta seis ideias para entendermos o que é cultura digital: 1. Habilidade para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital; 2. Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real e vice-versa, para poder diluir o processo de interação; 3. Existência de múltiplas modalidades de comunicação; 4. Interconexão de todas as redes digitalizadas de bases de dados ou a realização do sonho do hipertexto de Nelson, com o sistema de armazenamento e recuperação de dados, batizado como Xanadú em 1965; 5. Capacidade de reconfigurar todas as configurações, criando um novo

> sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação; 6. Constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede, mediante um conjunto de cérebros sem limite algum (Lucena, 2014, p. 12).

Com a visão das mudanças que a tecnologia (não apenas a digital, mas com o foco de nossa pesquisa sendo o mesmo) traz para a sociedade,

> Isso pode ser observado considerando exemplos que, no decorrer da história, demonstram o desenvolvimento tecnológico adaptando-se a descobertas de novos recursos ao seu instrumental, tanto quanto às mudanças de caráter social, como o surgimento de novos valores culturais nos contextos sociais nos quais esse desenvolvimento ocorre (FERREIRA, 2020 p. 22).

Ressaltamos, portanto, a importância de compreender a Cultura Digital como uma extensão da própria cultura humana, de modo que ela reflete em si mesma diversas características, como por exemplo preconceitos vindos de diferentes contextos, que se repetem no meio digital, por ser um reflexo da mesma. A adição da tecnologia digital em nossa sociedade nos transforma de muitas formas, mas essa mudança não é espontânea, mas sim direcionada por inúmeros interesses, capitalistas, políticos, sociais, e assim por diante.

De modo a complementar a compreensão fornecida por Castells e Lucena, apresentamos os estudos inspirados em debates no campo do Letramento Digital e da Cultura Digital a partir de estudos e experiências realizadas pela orientadora desta pesquisa, ampliadas pelo processo de produção dessa dissertação de mestrado e que foram sistematizados em Conrado e Souza (2024, p. 4). Neste artigo, assume-se como um dos marcos importantes para esses debates, o surgimento do Movimento do Software Livre ou Movimento *Hacker*, como um dos primeiros espaços de mobilização coletiva ocorridos no Brasil desde a origem da Internet. Como afirma Rafael Evangelista (2014) é neste momento que emergem as primeiras comunidades tecnológicas e seus modelos colaborativos. Tais iniciativas servem como inspiração para ajudar a pensar em caminhos para pensar a construção de um mundo digital mais inclusivo, livre, aberto e democrático e suas influências para a Educação Matemática.

Nesse sentido, Nelson Pretto afirma:

> Voltemos aos hackers. Como eles estavam na base do próprio desenvolvimento da internet, esses princípios estavam presentes desde aquele momento. O exemplo maior disso é o movimento do software livre (ou do software aberto, distinção que dá uma boa discussão, mas na qual não vou entrar aqui). Pois bem, o movimento software livre tem como base

> justamente o compartilhar a informação, o não se preocupar (muito) com o erro, colocando-se na roda as descobertas de cada um, de maneira a estimular a comunidade a buscar coletivamente o aperfeiçoamento do sistema. Desta forma, todos participam do desenvolvimento e, quanto mais usamos os softwares, mais eles se aperfeiçoam (PRETTO, 2017, p. 32).

Dessa perspectiva coletiva, é possível delinear uma primeira noção de cultura digital pautada na interação e na produção coletiva de saberes e técnicas do universo digital. Logo, defende-se uma visão de que computadores e tecnologias não são apenas ferramentas, mas sim, constituem um espaço social e, portanto, político.

Tomamos assim, para esta pesquisa a noção de Cultura Digital como um conjunto de produções culturais (práticas, hábitos e conhecimentos) constituídas no interior de grupos culturais diversos, que se reconhecem multi-territorialmente, do ponto de vista geográfico, mas que se aproximam por interações e vivências por meio das tecnologias digitais. Logo, a cultura digital não pode ser compreendida apenas em espaços virtuais, pois ela também modifica a cultura para além da tecnologia em si:

> (...)podemos indicar como exemplo, tanto as vivências produzidas no interior de certas comunidades digitais, que interagem e vivem de algum modo, mediados por plataformas digitais, como também pelo uso comum de recursos digitais diversos que afetam a vida de cada um de nós em diversos ambientes da vida (Conrado e Souza, 2024).

Através da criação e popularização, a internet foi concebida com uma perspectiva idealista, pautada por valores democráticos, em um processo que buscou promover acesso à informação. Tal visão, fortemente influenciada por discursos idealistas, atribuía às tecnologias digitais o potencial de superar barreiras geográficas, políticas e econômicas, promovendo maior liberdade de expressão e colaboração entre os sujeitos. Nesse cenário, a internet era entendida como um espaço que representava liberdade de expressão, capaz de fomentar práticas mais igualitárias de produção e circulação de conhecimento.

Entretanto, ao observar sua configuração contemporânea, percebe-se que essa expectativa inicial não se concretizou de forma plena, sendo atravessada por dinâmicas de concentração de poder, mercantilização dos dados e controle algorítmico. Grandes plataformas digitais passaram a mediar significativamente as interações sociais, influenciando o acesso à informação e moldando comportamentos por meio de lógicas orientadas ao lucro.

Além disso, fenômenos como desinformação, vigilância digital e polarização

evidenciam tensões que desafiam os ideais originais atribuídos à internet. Assim, embora essa problemática se mostre central para a compreensão da cultura digital, ressalta-se que, devido às limitações deste trabalho, não foi possível aprofundar essa discussão no presente estudo.

2.2. Os Jogos Digitais e suas Comunidades

Através das tecnologias digitais e das transformações que delas decorrem, novas formas de sociabilidades são compreendidas, modificando as relações humanas e a formação de comunidades. Desse modo, Raquel Recuero (2006), discute em sua tese as comunidades virtuais em redes sociais, apoiando-se em autores como Weber (1987) e Beamish (1995) para compreender as comunidades e suas relações com o meio digital. Entretanto, o conceito de comunidade não se constitui de forma unânime na academia, segundo Max Weber (1987, p. 79) “O conceito de comunidade é mantido aqui deliberadamente vago e consequentemente inclui um grupo muito heterogêneo de fenômenos”. Para Weber, as comunidades estão conectadas por meio de ligações emocionais, afetivas ou tradicionais:

> Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo ideal - baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes. (Weber 1987, p.77)

Outros autores, como Beamish (1995), compreendem o conceito de comunidade em duas dimensões: a primeira como um território físico, geográfico, como a vizinhança, a cidade, o bairro, com as relações estabelecidas entre si devido à proximidade física, e vivem, portanto, sob convenções comuns; a segunda se refere ao meio social, de qualquer tamanho, que se relaciona devido aos interesses em comum, sejam sociais, profissionais, religiosos ou outros.

Já Recuero (2006) traz o conceito de comunidade virtual, contrapondo autores com conceitos utópicos e contemporâneos:

> Enquanto alguns autores definem os grupos sociais no ciberespaço como comunidades virtuais a partir da definição de laços fortes e interação social concentrada, além de capital social e compromisso com o grupo, outros explicam que as relações são mais fluidas e emocionais, embora também possuam capital social, interação e mesmo laços sociais mais fracos. (Recuero 2006, p.127)

As comunidades a partir das transformações da modernidade, segundo Recuero (2001), se distanciam dos conceitos apenas familiares, e passam a considerar elementos como território, sentimentos e interesses. Essas comunidades podem ser observadas através da internet, como comunidades virtuais, mas também se entendem em espaços presenciais.

Durante o decorrer da sua tese, Recuero (2006) aponta diversos autores que definem uma comunidade virtual e suas características, todos com trabalhos de 1990 à 2005. Compreendendo então o impacto das tecnologias e suas transformações sociais podem ser observados com a popularização da internet e desenvolvimento dos primeiros computadores pessoais nesse período. Também é importante apontar que a partir da década de 2010 até os dias atuais, essas mudanças se intensificaram e se acentuaram, com a cultura digital e sua imersão no cotidiano de forma mais presente, trazendo possibilidades de pesquisa diversas.

Com o surgimento de novas plataformas digitais, redes sociais e o avanço dos dispositivos móveis, as formas de interação e construção de comunidades virtuais passaram a se dar de maneira mais fluida e dinâmica, tornando-se um fenômeno central na vida social moderna. Esse cenário contemporâneo permite novas investigações sobre a influência da digitalização nos comportamentos coletivos, explorando como as comunidades virtuais evoluem, se organizam e impactam áreas como educação, política, economia e relações interpessoais. Assim, torna-se um apontamento importante para que as pesquisas atuais também observem essas mudanças culturais por meio das comunidades virtuais, considerando o papel crucial da tecnologia na configuração dessas interações.

Entendemos, portanto, que a cultura digital possibilita a construção de comunidades diversas, logo, para essa pesquisa estabelecemos como foco de interesse, analisar o modo como o recurso tecnológico e os jogos digitais constituem uma comunidade. Interessa-nos compreender como esses indivíduos são atraídos e passam a compartilhar elementos similares em suas linguagens, costumes e comportamentos - unidos pelo interesse e vínculo em torno de certos jogos digitais e comunidades. Retomamos os sentidos apresentados por Formiga (2016), para o qual as tecnologias virtuais transformaram, até hoje, hábitos de comunicação, possibilitando experimentações de novas formas de construir conhecimento, no qual “até os relacionamentos passaram a acontecer nos sites de redes sociais, mediados pelos computadores e outros maquinismos…”.

Desse modo, buscamos observar, inserido na cultura digital e em suas comunidades diversas, uma comunidade em específica, que mobiliza pessoas que interagem e se relacionam com o interesse comum nos jogos digitais, compreendidas então como uma comunidade de jogos digitais. Vale mencionar que a pesquisadora também participa da comunidade, e com ela atua e se envolve de diversas formas, seja no meio digital, seja nas relações cotidianas de indivíduos, situadas nos territórios da cidade de Rio Claro.

2.2.1. A interação nas comunidades

> Causos de Anehta: Começou com chamadas de voz, que a gente chama de *call,* no Skype, e depois passamos pro Discord, que usamos até hoje. Existem servidores no Discord pessoais, criados por pequenos grupos de amigos, até servidores grandes de influenciadores ou jogos específicos. Mas a escola foi um lugar determinante para fazer parte das comunidades, foi lá que conheci os amigos com os quais jogo até hoje. Na escola a gente sempre tava falando de algum jogo, quando saímos também, sempre surgia o assunto.

Como características principais dessa comunidade, entendemos que os indivíduos pertencentes a ela se conectam por alguma relação com os jogos digitais, seja ela afetiva, profissional, passional ou outras. Desse modo, os participantes das comunidades possuem em comum o ato de jogar, "*gameplay*", como também o consumo de conteúdos relacionados aos jogos, através de redes sociais como, *Reddit*[5]*, TikTok, Instagram, Facebook, Twitter* (atualmente nomeado de "X"), entre muitos outros, e plataformas de "*streamings*", com publicações de vídeos e transmissões ao vivo, como *Twitch*[6] e *Youtube*.

Além da interação online por meio das redes sociais e plataformas de vídeos, aplicativos de comunicação como *Discord* e *TeamSpeak* são utilizados pela comunidade para a troca de informações, para se comunicarem durante os jogos. Mas essa interação também ocorre em meios presenciais, sem necessidade de um intermediário digital, como em ambientes escolares, bares, festas, estádios e eventos como a Brasil Game Show (BGS) e Rio Claro Geek Festival.

Essa demanda e crescimento da comunidade, juntamente com o avanço da

[5] Reddit é uma plataforma de agregação de notícias e fórum online onde os usuários criam, compartilham e comentam sobre uma variedade de conteúdos em comunidades específicas chamadas "subreddits".

[6] Twitch é uma plataforma de transmissão ao vivo voltada principalmente para videogames, onde usuários podem assistir, interagir e transmitir conteúdo ao vivo.

cultura digital, criou o que hoje entendemos como influenciadores digitais, termo que foi criado para ressignificar uma profissão informal desempenhada por pessoas que são criadoras de conteúdo, sejam audiovisuais (vídeos), postagens em redes sociais, podcasts, assim como outros produtos virtuais que surgiram com a popularização da internet.

> O que inicialmente foi percebido como um hobbie pelo mercado e pelos veículos de comunicação tradicionais se profissionalizou […], com a organização do negócio os influenciadores passaram a ter: visibilidade, periodicidade, parceria com marcas, entregas (de conteúdos), acompanhamento (monitoramento), relevância e foco no conteúdo. Falamos de um cenário contemporâneo instituído, com lógicas próprias de funcionamento e que gera impacto comunicacional e econômico (Camargo 2017, p.104).

Dessa forma, destacamos que, “qualquer um pode ter um blog, um canal, ser um produtor de conteúdo, mas nem todos conseguem a construção de comunidades…” (Camargo 2017, p. 105), de modo que as interações entre aquele que consome conteúdo e o que produz são ligadas às questões de laços afetivos, na qual a ferramenta de conexão desses indivíduos, a internet, gera meios de comunicação muito maiores que sentar-se em frente à uma tela e assistir passivamente a um conteúdo, mas poder participar, opinar, interagir e conversar com o influenciador e com outras pessoas da comunidade.

Outros termos, criados para nomear esses influenciadores, mas que também podem ser voltados para produtores de conteúdos sobre jogos digitais, são *youtubers* e *streamers*, que utilizam as plataformas de “streaming” para promover seu trabalho, ter lucro e criar comunidades através dessas plataformas. Os influenciadores que jogam jogos digitais, gravam e publicam nessas plataformas, ganham visibilidade e tornam-se referência para essas pessoas, que sonham em fazer o que eles fazem.

> Causos da Anehta: Eu sinto uma analogia muito forte com o que era antes o sonho de virar jogador de futebol, hoje as pessoas sonham em mudar de vida por meio da internet, como influenciadores, e os jogos são uma grande parte desse público. Eu conheço várias pessoas que tentaram ganhar a vida fazendo lives, e a parte interessante é que você não necessariamente precisa jogar bem igual seria no futebol, se você tiver carisma, uma boa ideia, e uma webcam, tem como crescer na internet, com um pouco de sorte.

Assumimos então a existência de uma interação passiva com a comunidade, no sentido de um **consumidor** dos conteúdos de influenciadores, ou seja, há participantes das comunidades de jogos digitais que não têm o acesso pleno aos

jogos, e com isso, sua vivência nos jogos é negada ou dificultada. Logo, o contato com o jogo passa a ser por meio de pessoas que jogam, e disponibilizam seus momentos de jogabilidade em plataformas de vídeos e redes sociais (os influenciadores digitais). A dificuldade de contato com esses jogos pode estar ligada a diversos fatores, desde as restrições de acesso, quanto a falta de acessibilidade, o que buscaremos discutir melhor ao longo da pesquisa.

Assim como o engajamento de influenciadores digitais, o crescimento da comunidade de jogos no Brasil também cria um importante elemento da comunidade, *"pro players*", que se entendem em sua maioria como jovens que jogam jogos considerados pela comunidade como competitivos, desse modo, denominamos o cenário competitivo de esportes eletrônicos como *eSports*, no qual esses jogadores se especializam em melhorar suas habilidades e jogar de forma profissional em campeonatos, de níveis municipais até mundiais.

Essa profissionalização se dá no Brasil em diversos jogos, sendo esta uma parte importante do desenvolvimento dos jogos digitais e sua comunidade, dos avanços tecnológicos na área e a sua popularização. Atualmente no Brasil, segundo os estudos da Pesquisa Game Brasil 11ª Edição (SIOUX GROUP; GO GAMERS 2024), 73,9% da população brasileira afirma jogar algum tipo de jogo digital.

Segundo a pesquisa, esses são os 30 jogos competitivos mais jogados no Brasil (ordenados alfabeticamente): Apex, Arena of Valor, Brawl Stars, Call of Duty, Call of Duty Mobile, Clash of Clans, Counter Strike 2, Dota 2, EA Sports FC 2024, eFootball, F1 2023, Fortnite, Free Fire, Halo Infinite, Hearthstone, iRacing, League of Legends, Madden 2024, Mobile Legends, Mortal Kombat 1, NBA2K 2024, Overwatch 2, PUBG, PUBG Mobile, Rainbow Six Siege, Rocket League, Starcraft 2, Street Fighter, Super Smash Bros, Tekken 8, Valorant.

Dentre eles, o League of Legends foi escolhido, como foco de observação deste estudo, considerando fatores de popularidade e acessibilidade, de modo que é um dos poucos listados acima que é gratuito para todos, assim como possui uma comunidade ativa na cidade de Rio Claro (SP), e no campus universitário. Além disso, a comunidade de League of Legends é conhecida pela pesquisadora, que participa da mesma desde 2016.

> Causo da Anehta: Eu comecei a jogar LoL em 2016 por influência de amigos no ensino médio, e comecei a acompanhar alguns streamers ao longo dos anos, como a Ryuuka e o Jukes. Eu nunca senti vontade de torcer pra algum esporte, mas assistir aos campeonatos do CBLoL e do Mundial de LoL com

meus amigos foi uma época muito divertida.

2.2.2. Linguagens das Comunidades

Apesar desta pesquisa buscar observar uma Comunidade de Jogos Digitais, ela não se apresenta como algo singular, considerando principalmente a quantidade que tende ao infinito de jogos digitais existentes no mundo, em seus diversos meios de jogar. Sendo assim, seria correto apontar que a comunidade de jogos digitais é, portanto, um conjunto de comunidades que se orbitam e interseccionam compondo então uma comunidade, que tende a se encontrar com outras, promovendo trocas, composições e integrações.

De modo a exemplificar, podemos citar o uso da letra “F” como sinônimo de condolências ou lamentar um acontecimento triste, que teve origem no jogo Call of Duty: Advanced Warfare (2014), onde os jogadores pressionam a tecla "F" para prestar respeito ao personagem falecido, como pode ser observado na figura abaixo. Esse momento do jogo extrapolou a sua própria comunidade, e se tornou dentro da comunidade de jogos digitais (e até mesmo fora dela) uma expressão conhecida e utilizada, mesmo por aqueles que nunca sequer abriram o jogo.

Figura 1 - Press F.



Fonte: Call of Duty: Advanced Warfare (2014).

Outro fator que pode ser observado em relação às características da comunidade é a linguagem que, em geral, possui marcas próprias relacionadas aos jogadores, influenciadores e mecânicas de jogos específicos, assim como o exemplo

acima. Um fator comum entre toda comunidade de jogos é a popularização de termos em inglês e o anglicismo (mistura de termos em inglês com outras línguas).

Desse modo, ao apontarmos aqui diversas características presentes nessas comunidades, buscamos identificar os jogos digitais como algo além de um recurso tecnológico ou uma Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC), compreendendo a comunidade de jogos digitais e os jogos como não apenas uma tecnologia de entretenimento ou uma ferramenta, mas um elemento cultural, como afirma Goulart (2017):

> […] presume-se que a análise das culturas de jogos digitais deva levar em consideração que os jogos, assim como as mídias que os antecederam (filmes, séries, literatura, quadrinhos), sua organização por gêneros e subgêneros, ambientes, e diferentes possibilidades de acesso estabelecidos historicamente. Essa história é pautada por diversos marcadores: como esses gêneros são (e já foram) jogados – e narrados -, quais são os objetivos desses jogos, que tipo de histórias esses contam, quais suas ligações com gêneros literários específicos, quais suas ligações com outros jogos específicos, como são seus gráficos, quais são as empresas que os produzem (e por quais tipos de jogo/franquias essas são reconhecidas), que tipo de experiência esses oferecem, em quais plataformas estão disponíveis etc. (Goulart, 2017, p. 252).

Dessa forma, podemos compreender o jogo digital a partir da análise de Goulart e Nardi (2017 p. 252), que definem que é impossível compreender os jogos digitais sem compreendermos sua cultura e história, assim como o jogo de forças e diferentes interesses e influências que essas exercem, “criando possibilidades e impossibilidades de acesso, expressão e convivência dentro das culturas de jogos digitais.”

Desse modo, podemos observar que os jogos digitais possuem elementos que extrapolam mecânicas e jogabilidades, mas que apontam para culturas em sua composição. Segundo Zagal (2008), a compreensão sobre um jogo pode ser definida como ter a habilidade de explicar, descrever, interpretar e posicionar a partir de **três contextos:** 1. cultura humana (jogos como um artifício cultural); 2. comparar com outros jogos e gêneros, plataformas tecnológicas nas quais eles são executados; 3. construção e desconstrução de seus componentes, como eles interagem e como eles facilitam certas experiências em jogadores.

Dessa forma, destacamos como **elementos** pertinentes para interpretar e compreender os jogos digitais: a narrativa, a jogabilidade, o desenvolvimento e a

inclusão; não limitadas apenas a estes, mas entendendo que essas definições contemplam a visão dos jogos buscados por esta pesquisa.

A **narrativa** contempla diversos contextos de um jogo, como sua história e roteiro, cenário e arquitetura, arte e cores, características constroem a atmosfera, o sentimento e o ritmo da jogabilidade. É a partir desse conceito que é possível criar conexões afetivas com a obra e seus personagens, de se sentir imerso em um mundo imaginário ou realístico. É neste elemento que estão presentes as inserções culturais existentes no jogo e sua história, se ele traz lutas de minorias, inclusões e representatividades.

A **jogabilidade** se refere aos meios em que um jogo digital oferece ao jogador de passar de um expectador a um ser que interage com o meio ali criado, de modo que cabe a ele andar, dialogar, atacar, abraçar ou qualquer outra ação/escolha da qual o jogo em específico permita. As mecânicas envolvidas na construção desses jogos incluem (mas não somente): estratégia, raciocínio lógico, noções de tridimensionalidade e bidimensionalidade, mira, senso crítico, comunicação, entre muitas outras.

O **desenvolvimento**, por outro lado, busca quem são os produtores desses jogos, que podem ser grandes empresas do meio capitalista, ou uma única pessoa - chamados de jogos indies. Além de quem os produz, o desenvolvimento é responsável por pensar qual é o público do jogo desenvolvido. Quem eu quero que jogue esse jogo? Quais críticas eu posso apresentar que conversem com esse público-alvo? Essa crítica envolve assuntos pertinentes às discussões atuais, como gênero, sexualidade, preconceito, xenofobia, violência, perda, entre muitos outros.

Por fim, a **inclusão** envolve dois fatores distintos, o acesso e a acessibilidade. O acesso se refere aos meios nos quais os jogos podem ser jogados, sejam PC’s, consoles ou celulares, no qual é necessário discutir alcance à essas tecnologias, assim como a internet e aos próprios jogos digitais. Os jogos e suas ferramentas, muito similares aos próprios celulares, são tecnologias que evoluem ao longo dos anos, e seus valores para as gerações atuais também tendem a aumentar, comprometendo o acesso aos mesmos. A acessibilidade envolve configurações dentro dos próprios jogos, que tornam a jogabilidade para todas as pessoas possíveis, tais quais pessoas com deficiências (PCD) que incluem mudanças como: filtro para daltônicos, acessibilidade por voz para pessoas cegas ou com baixa visão ou níveis de dificuldade dinâmicos.

Em síntese, a compreensão dos jogos digitais aqui definida e os elementos principais que a compõem, nos levam a perguntar: poderiam os jogos digitais ensinar algo a seus jogadores?

2.3 A perspectiva da Etnomatemática e seus Pertencimentos

Dentro do campo da Educação Matemática, assumimos nesta pesquisa uma perspectiva de análise que considera os jogos digitais como cultura capaz de produzir conhecimentos, práticas e hábitos que potencializam saberes e visões de mundo. Logo, não se trata de considerá-los, tal como se observa em muitos estudos em Educação Matemática, como mera ferramenta utilizada em momentos específicos e formais de ensino. Desse modo, observamos as comunidades de jogos digitais, pelo olhar da Etnomatemática de Ubiratan D'Ambrósio, compreendendo-as como um *etno*.

> A cultura, que é o conjunto de comportamentos compatibilizados e de conhecimentos compartilhados, inclui valores. Numa mesma cultura, os indivíduos dão as mesmas explicações e utilizam os mesmos instrumentos materiais e intelectuais no seu dia a dia. O conjunto desses instrumentos se manifesta nas maneiras, nos modos, nas habilidades, nas artes, nas técnicas, nas ticas de lidar com o ambiente, de entender e explicar fatos e fenômenos, de ensinar e compartilhar tudo isso, que é o matema próprio ao grupo, à comunidade, ao etno. Isto é, na sua etnomatemática (D'AMBROSIO, p. 37 2019).

Segundo D'Ambrósio (2019), definimos que esses indivíduos pertencem a uma cultura ao reconhecê-los em uma mesma comunidade, na qual se formam grupos que compartilham conhecimentos, linguagem, sistemas de explicações, mitos e ritos, hábitos e costumes, e que têm seus comportamentos compatibilizados e subordinados a sistemas de valores acordados pelo grupo.

Portanto, ao reconhecer a cultura dos jogos digitais e suas comunidades como enfoque da pesquisa, buscamos definir os jogos digitais como elemento cultural que pode ser reconhecido como um espaço de produção de conhecimentos e, desse modo, pode potencializar a construção de conhecimentos diversos, incluindo os conhecimentos matemáticos ou (etno)matemáticos.

Em um primeiro levantamento, foi observado que ao mencionar sobre jogos em pesquisas no campo da Educação Matemática, os jogos utilizados pelos professores, pesquisadores, ou obtidos através de softwares ou plataformas, são desenvolvidos com o intuito de construção de conhecimentos, tidos como **Jogos Educacionais** ou **Jogos Educativos**.

Podemos observar que, em pesquisas realizadas na área de Ensino de Ciências e Matemática, como a de Brito (2016), com o título “Jogos pedagógicos digitais na formação inicial de professores que ensinam matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental”, entende-se que os jogos observados na pesquisa, considerados jogos pedagógicos digitais, possuem o interesse educacional.

No grupo de investigações que tratam os jogos educacionais como um recurso tecnológico para o ensino formal, consideramos o sentido apresentado por Allevato e Duarte (2018):

> […] o desenvolvimento de Jogos Educacionais, em particular, deve levar em conta aspectos como entretenimento e conteúdo pedagógico, de forma a não priorizar um em detrimento do outro, buscando-se mitigar a utilização de jogos que simplesmente reproduzem o conteúdo matemático sem nenhuma contextualização (Allevato e Duarte, 2018, p 3).

Nosso interesse de pesquisa diferencia-se destas investigações, contrapondo a análise do caráter dos jogos como um recurso didático para o ensino formal, de modo que a investigação desta pesquisa toma como objeto de análise os jogos escolhidos pelos seus jogadores, participantes das comunidades de jogos digitais. Essas mídias já existem e foram desenvolvidas com outros objetivos, como entretenimento e lazer, por empresas das mais diversas, ou até mesmo por pequenos grupos de programadores. Mas a escolha de o que jogar, da vastidão de jogos digitais que existe em meio ao território digital, cabe apenas ao jogador, suas vontades, experiências e gostos pessoais.

Além disso, para complementar nossa visão das relações entre a Etnomatemática e a cultura digital, em um estudo complementar em parceria com Andreia Conrado, orientadora da tese, no texto para o 7º Congresso Brasileiro de Etnomatemática (CBEm) observarmos que:

> Ao analisar a produção em Etnomatemática, ao longo de suas quatro décadas de existência, nota-se a rica diversidade de contextos e grupos sociais e culturais envolvidos nas investigações, no entanto, parece ser ainda pequeno o tratamento dado à aspectos relativos às transformações e presença da cultura digital na constituição de saberes e fazeres e na vida desses grupos (Conrado, Souza, 2024).

A partir da compreensão dessas comunidades de jogos digitais como uma etno, e, portanto, como uma cultura, buscamos então defini-las como meios potenciais de aprendizagem cotidiana, que independem de uma formalização dos conhecimentos

adquiridos ao jogar e interagir em meio às comunidades. Desse modo, Freire (1966) aborda que “a aprendizagem da assunção do sujeito é incompatível com o treinamento pragmático ou com o elitismo autoritário dos que se pensam donos da verdade e do saber articulado”, retirando-se assim a detenção do conhecimento absoluto apenas de meios formais de ensino, como a escola ou a universidade.

> A experiência histórica, política, cultural e social os homens e das mulheres jamais pode se dar “virgem” do conflito entre as forças que obstaculizam a busca da assunção de si por parte dos indivíduos e dos grupos e das forças que trabalham em favor daquela assunção. A formação docente que se julgue superior a essas “intrigas” não faz outra coisa senão trabalhar em favor dos obstáculos. A solidariedade social e política de que precisamos para construir a sociedade menos feia e menos arestosa, em que podemos ser mais nós mesmos, tem na formação democrática uma prática de real importância (Freire, 1966, p 19).

Dado o considerado, temos como proposta, por meio da compreensão dos conhecimentos produzidos pelas comunidades de jogos digitais e compreender, portanto, suas potencialidades de construções de conhecimentos diversos.

2.4 Possibilidades de Aprendizagem

Buscaremos conceituar neste capítulo a definição de **aprendizagem**, para que possamos observar, nas comunidades de jogos digitais definidas no capítulo anterior, quais conhecimentos podem transmitir, não apenas matemáticos, mas num parâmetro geral através de diversos objetos de conhecimento, inclusos os sociais e culturais.

Segundo Ubiratan D’Ambrosio:

> Uma boa educação não será avaliada pelo conteúdo ensinado pelo professor e aprendido pelo aluno. O desgastado paradigma educacional sintetizado no binômio “ensino-aprendizagem”, verificado por avaliações inidôneas, é insustentável. Espera-se que a educação possibilite, ao educando, a aquisição e utilização dos instrumentos comunicativos, analíticos e materiais que serão essenciais para seu exercício de todos os direitos e deveres intrínsecos à cidadania. (Ubiratan D’Ambrosio, 2019, p. 68)

Portanto, a partir das compreensões da Etnomatemática de D’Ambrosio, definimos que aprender significa desenvolver formas de pensar, agir e resolver problemas que façam sentido para a realidade do aprendiz. Nesse sentido, a aprendizagem é vista como um processo dinâmico, no qual o sujeito constrói conhecimentos ao dialogar entre diferentes sistemas de saberes — o acadêmico e o cultural. Essa concepção valoriza a diversidade de raciocínios matemáticos, promove

a autonomia intelectual e contribui para uma educação matemática crítica, ética e inclusiva, na medida em que reconhece a legitimidade de múltiplas formas de produzir e compreender o conhecimento matemático.

Portanto o processo de aprendizagem é compreendido como sociocultural, contextual e histórico, no qual o conhecimento é construído a partir das interações do sujeito com o meio em que vive. “A capacidade de explicar, de apreender e compreender, de enfrentar, criticamente, situações novas, constituem a aprendizagem por excelência. Apreender não é a simples aquisição de técnicas e habilidades e nem a memorização de algumas explicações e teorias” (Ubiratan D’Ambrosio, 2019, p. 84).

Diferentemente de uma visão tradicional que entende a aprendizagem como mera assimilação de conteúdos formais e abstratos, a Etnomatemática considera que aprender envolve reconhecer, interpretar e ressignificar práticas culturais já existentes nos diferentes grupos sociais.

Logo, é possível reconhecer a complexidade intrínseca aos processos que envolvem aprendizagens, ligada a uma filosofia profunda de conquista do saber, da autonomia em torno do saber e sobre o que de fato se considera ser aprendido nos dias atuais. Para nos auxiliar nessa compreensão, buscamos em Paulo Freire na sua obra Pedagogia da Autonomia:

> Às vezes, nos meus silêncios em que aparentemente me perco, desligado, flutuando quase, penso na importância singular que vem sendo para mulheres e homens sermos ou nos termos tornado, como constata François Jacob, ‘seres programados, mas, para aprender’. É que o processo de aprender, em que historicamente descobrimos que era possível ensinar como tarefa não apenas embutida no aprender, mas perfilada em si, com relação a aprender, é um processo que pode deflagrar no aprendiz uma curiosidade crescente, que pode torná-la mais e mais criador. O que quero dizer é o seguinte: quanto mais criticamente se exerça a capacidade de aprender tanto mais se constrói e desenvolve o que venho chamando ‘curiosidade epistemológica’, sem a qual não alcançamos o conhecimento cabal do objeto (Freire, 2011).

Ressaltamos, na educação dita por Freire, essa chamada **curiosidade** em aprender, no qual ao definir uma comunidade de jogos digitais no capítulo anterior, é destacado que a escolha em participar da comunidade é baseada em gostos pessoas e influências culturais, do qual os jogos trazem essa característica predominante da escolha do indivíduo em participar e interagir com o jogo e com a comunidade. O incentivo para a busca da construção de conhecimento, tanto buscada no ensino formal atualmente, em outros contextos, como o das comunidades citadas, se

mostram naturalmente em momentos informais, do qual essa aprendizagem pode ocorrer.

A dificuldade no ensino formal em contextualizar sua aprendizagem, problematizando os conteúdos descontextualizados passados para pessoas, que não compreendem o porquê de serem ensinadas, surge em todo território brasileiro, no qual a "[...]educação passa a ser entendida como um investimento em capital humano individual que habilita as pessoas para a competição pelos empregos disponíveis" (Saviani, 2021 [2007], p. 430).

> O risco que estamos correndo em Educação Matemática é fazer uma educação de reprodução, esperando que os alunos procurem soluções antigas para problemas novos. Ao sair da escola, serão subordinados, passivos e desprovidos de espírito crítico (D'Ambrósio, 2008, p13).

Desse modo, no contexto desta pesquisa, buscamos observar pessoas em meios informais de aprendizagem em que elas próprias escolheram estar sendo a participação nas comunidades de jogos digitais algo que pode surgir da afetividade à algum jogo, comunidade ou influenciador, sem a busca pela aprendizagem como fator determinante. É a partir dessa escolha então que a busca por conhecimentos a partir dos jogos digitais e de suas comunidades passa a ser algo passivo, já que a intencionalidade, de modo geral, ao se jogar um jogo ou se relacionar com suas comunidades, não é necessariamente a de aprender algo.

Destacamos aqui que a **intencionalidade** de um jogador, ao jogar um jogo ou consumir um conteúdo sobre o mesmo, não necessariamente deve ser a de aprendizagem, e ser um jogador não se diminui ou se justifica dentro dessa pesquisa por finalidade. Podemos observar que existem os jogadores que estudam jogos e buscam melhorar, aqueles que estão no jogo pelas interações sociais, e mesmo aqueles que jogam pelo momento de lazer, entre muitas outras, e que nenhuma delas é vista como menos importante no âmbito deste estudo, já que essa aprendizagem, intencional ou não, pode ocorrer de diversas formas.

Compreendemos, portanto, que não apenas a jogabilidade de um jogo pode trazer em suas mecânicas a aprendizagem, mas também através das comunidades (como por redes sociais) é possível observar a construção de conhecimentos diversos, possibilitados pela interação entre pessoas com mesmos interesses e movidos por uma diversão em comum: os jogos digitais. "O que se tem visto é o surgimento de novas maneiras de **saber** e de **fazer.** Por exemplo, contar com os

dedos. Há culturas que têm uma grande habilidade de fazer contas com os dedos. Isso é precioso e não pode ser inibido" (Ubiratan D'Ambrosio, 2008, p.11).

Ao valorizar os saberes prévios e os contextos de vida, o Programa Etnomatemática nos mostra uma abordagem que favorece a construção de significados e o desenvolvimento de aprendizagens mais contextualizadas e relevantes. Conforme defendido por D'Ambrosio, tal perspectiva contribui não apenas para a compreensão conceitual da matemática, mas também para a formação crítica dos sujeitos, ao promover o respeito à diversidade cultural e combater processos de exclusão e hierarquização de saberes.

> [...] na forma de vida digital, inúmeros jogos de linguagem matemáticos são gestados pelos alunos ao operarem com os recursos tecnológicos, especificamente os jogos digitais. Estes recursos tecnológicos, normalmente, impõem problemas aos alunos, que necessariamente devem ser solucionados para a obtenção de êxito nas jogadas, e possivelmente ao resolver tais problemas o aluno desenvolverá habilidades que favorecem a sua aprendizagem e a consolidação de conhecimentos matemáticos (Bernstein, Giongo, Rehfeldt, p.04, 2016).

Desse modo, a Etnomatemática se apresenta como uma proposta pedagógica comprometida com uma educação matemática mais inclusiva, reflexiva e socialmente responsável. "Como conclusão, podemos dizer que a transferência de conhecimentos é muito mais complexa que a mera instrução. Esse é o grande desafio que justifica o Programa Etnomatemática" (D'Ambrósio, 2008) e sustenta nosso modo de analisar o contexto e os objetivos da pesquisa.

2.5 Identidades e Diferenças

Smith (1999), em sua obra "Descolonizando Metodologias", discorre sobre a pesquisa inserida em uma cultura que faz parte de sua vivência, em comunidades indígenas, e a desconexão entre as exigências da academia e a sua própria realidade. Relacionando esse questionamento as minhas vivências na comunidade de jogos digitais, no decorrer da minha trajetória até a produção desta pesquisa, trago por meio dos causos de minha identidade *gamer* Anehta, a possibilidade de dialogar como *insider*, uma pesquisadora que dialoga com sua própria cultura e a utiliza em meio a pesquisa.

> Causos da Anehta: Tem pessoas que têm vergonha de se chamar de nerd, nerdola, geek, gamer. Foi criada a visão de que essas pessoas são deixadas

> de lado pela sociedade, mas conseguimos, como comunidade, ir ressignificando essas identidades, assumimos nossos espaços, e hoje eu sinto que qualquer pessoa de qualquer meio pode ser parte da comunidade.

Entretanto, quando se pensa na **identidade** de um participante da comunidade de jogos digitais, essa imagem ainda é, segundo Goulart (2017) a do *nerd* de forma pejorativa: “A construção dessa imagem de “nerd” provém de narrativas que o identificam assim desde a década de 1960, sendo então composta pela figura do homem branco, heterossexual, cisgênero que preza a inteligência além do físico.” As divergências dentro das comunidades com relação à identidade de gênero dentro dos jogos sempre estiveram em conflito com minhas vivências como mulher e jogadora.

Historicamente, o termo *nerd* se refere a uma pessoa geralmente associada a interesses profundos e conhecimentos avançados em áreas como tecnologia, ciência, matemática, ficção científica, jogos, e cultura geek, e pode ter sido usado de forma pejorativa para descrever alguém que tem uma grande dedicação a estudos acadêmicos ou a interesses considerados "não convencionais" ou "obscuros". No entanto, ao longo do tempo, a palavra passou a ter uma conotação mais positiva, representando alguém que é apaixonado por suas áreas de interesse, muitas vezes sendo visto como criativo, curioso e altamente inteligente, também se ampliando com a popularização da cultura geek, abrangendo hobbies como jogos de RPG, videogames, quadrinhos, programação e cultura pop.

Essas comunidades, portanto, refletem características da sociedade que nem sempre são benéficas para seus participantes, com discursos racistas e misóginos, assim como preconceitos à comunidade LGBTQIA+. Como meios de luta, influenciadores que fazem partes de minorias que sofrem meios de opressão, tanto em meio às comunidades de jogos digitais como em outros espaços, se mobilizam para criar em sua comunidade ambientes seguros para seus consumidores, como Nemer (2019) aponta sobre a influenciadora Samira Close:

> Ao longo das partidas, diversos tópicos relevantes, muitos sendo considerados tabus, são abordados na interação entre elas e os jogadores randômicos, onde o potencial misógino, heteronormativo e tóxico da realidade gamer é evidenciado na gameplay e a necessidade de representatividade é exaltada por elas como forma de luta e transformação nesse ambiente homo/transfóbico (Nemer, 2019, p 3).

A comunidade de League of Legends (LoL), em especial, possui marcas muito específicas relacionadas a visão da comunidade em si mesma, assim como a visão

das pessoas de fora da comunidade. A percepção da comunidade de si própria e as consequências dessa visão são pontos de observação na pesquisa, e através dos dados, espera-se esclarecer essa perspectiva.

Como um reflexo de nossa própria sociedade, as comunidades de jogos digitais podem refletir machismos, misoginia, exclusão de grupos minoritários, entre muitas outras questões sociais.

> A hierarquização sexual e de gênero nos jogos faz com que a heteronormatividade masculina incentive a marginalização de outras parcelas da sociedade como os gays e as mulheres, que, quando são representados nos jogos, aparecem como objetos ou personagens menos importantes para a narrativa (Nemer 2019, p 5)

> Causos de Anehta: Sempre senti essa exclusão dentro da escola, apesar de me interessar por jogos. Durante o ensino fundamental eu nunca senti coragem para conversar com outros colegas que gostavam de jogos, em geral do sexo masculino, depois de algumas tentativas em que fui excluída. Depois de adulta ao encontrar meu lugar na comunidade, não esperava sentir tão explicitamente essa sensação de exclusão novamente, mas ela continua acontecendo, como quando fui comprar meu primeiro PC. O lojista, ao me ver entrar na loja, me questionou do porquê eu querer um computador, pois ele não sabia quais jogos uma mulher jogava. Eu apenas sorri sem reação.

Desse modo, outras problemáticas podem ser apontadas relacionadas ao capitalismo e as empresas privadas com relação a inserção de representatividade em jogos e histórias visando o lucro, e não o real apoio a causas de minorias, o chamado *pink money*. Com isso, também envolve as atualizações recorrentes em consoles e peças de computadores, tornando os jogos digitais atuais de mais qualidade gráfica e exigindo cada vez mais memória e processamento de PC's, consoles e celulares, além dos preços de jogos, que alcançam valores absurdos ao brasileiro de renda média, baseados no mercado internacional, produzindo exclusões.

Atualmente (2024), o salário mínimo de um brasileiro representa R$ 1.412,00, e o preço de um jogo digital de geração avançada, custa em média R$ 296,00, representando aproximadamente 21% desse salário, baseado no valor atual das mídias digitais na *Playstation Store* e *Nintendo* dos principais lançamentos de 2023, que concorreram à melhor jogo do ano no The Game Awards 2023: Alan Wake 2 (R$ 270,00), Baldur's Gate 3 (R$ 299,90), Marvel's Spider-Man 2 (R$ 349,90), Resident Evil 4 Remake (R$199,50), Super Mario Bros. Wonder (R$ 299,00) e The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (R$ 357,99).

2.6 O que isso tem a ver com Educação Matemática?

Assim como ocorre em outras pesquisas próprias do campo da Etnomatemática e de outras que se aproximam da Filosofia da Diferença - como estudos do Grupo de Pesquisa e Coletivo Cronopies+[7] coordenado pelo Prof. Roger Miarka, da Unesp Rio Claro - é recorrente a provocação ao apresentar uma pesquisa e manifesta pela pergunta: “Mas, onde está a matemática?”

Estes estudos, que se apresentam em uma perspectiva mais sociocultural, com interesses por grupos minoritários ou movimentos sociais, buscam abrir espaços que extrapolam as fronteiras acadêmicas. Assim, inspirada em Miarka e Gomes (2024), esta pesquisa se motiva a compor esse movimento ao assumir o convite destes autores indicados no trecho a seguir.

> Convidamos quem lê a despir-se de suas roupagens de pertencimentos disciplinares e a abandonar seus eus-educadores-matemáticos-artistas-filósofos, para operar com um texto que tenta, a todo momento, escapar entre os dedos e, nesses escapes, operar com um fissuramento do que, até hoje, se entendeu por rigor (Miarka e Gomes, 2024, p 3).

Tal debate, parece apresentar, de um lado, certa preocupação em compreender como a matemática está de fato envolvida ou implicada no processo da pesquisa. Mas, por outro lado, cabe aqui me questionar com qual das matemáticas devo estabelecer compromissos na busca pelas respostas para a pergunta de pesquisa desse trabalho? Esperam que eu explique com detalhes como utilizar o League of Legends para ensinar matemática em escolas de ensino básico? Não que isso não seja possível, de certa forma, mas, antes de colocar esse ponto em foco, eu me pergunto: o ambiente em que esse jogo existe, já não se mostra como um meio que potencializa aprendizagens em si? ou seja, para além das aprendizagens disciplinares, ou escolares?

Os conhecimentos que buscamos observar, portanto, não dependem da educação formal e de suas mediações, de modo que o interesse da pesquisa se mostra em fatores diversos, como a luta das minorias da comunidade contra preconceitos e discriminações, enaltecendo a produção de saberes culturais não apenas de mecânicas dos jogos, mas também de seus elementos culturais, e de

[7] Grupo de Pesquisa e Coletivo situado na Unesp de Rio Claro, coordenado pelo Professor Dr. Roger Miarka. site: cronopiando.org.

processos que vão além do jogo.

Com a possibilidade desta construção de saberes mediados pela comunidade, e a partir dela, espera-se evidenciar aos futuros pesquisadores, e ao próprio campo de pesquisa, como os jogos digitais podem também ser fortes aliados na construção de conhecimentos. Desse modo, o uso desses jogos, seja ele qual for, se bem mediado e com o devido planejamento, assim como a luta política por melhores condições de acesso às tecnologias digitais, podem permitir a compreensão dessas comunidades, seus envolvimentos, compartilhamentos e os jogos que as mobilizam, para além de um “joguinho”, de modo a potencializar aprendizagens e sentidos para estudantes em contexto escolar, em particular, na sala de aula de matemática.

Nesse processo formativo e reflexivo aos poucos colocando em conjunto diversas posições e olhares que compõem o papel da autora na pesquisa, quais sejam o de aluna-jogadora, professora-jogadora e, tornando-se professora-pesquisadora-jogadora, de modo a contribuir para que estudantes e professores, no futuro, possam se sentir menos desconectados dessa realidade da comunidade dos jogos digitais. Tijolo por tijolo, na busca por construir junto a eles uma ponte entre o aluno que joga sem permissão na sala, ao professor que não sabe o que significa tornar-se “mestre”.

Referenciando acima um vídeo viral do Youtube [8], o qual destaca o relacionamento entre aluno e professor em um enfrentamento durante uma aula, podemos observar o uso sem permissão de um celular para jogar online no meio de uma aula do ensino básico, em que um diálogo caloroso ocorre, envolvendo a gestão escolar. Esta mídia nos apresenta a problemática de como as diferenças geracionais nos afastam, tanto em linguagem quanto em comportamento.

No decorrer do diálogo a professora, sem entender o aluno, tenta impor sua autoridade em sala, mas sua fala não consegue chegar até o aluno. Nesse contexto, o jogo em questão, Free Fire, era popular entre jovens (apesar de sua classificação indicativa de 14 anos) desde seu lançamento em 2017 até a data do vídeo em 2019, por ser um jogo gratuito e acessível através do celular.

Assim como diversos outros jogos, ele possui uma classificação dos jogadores em ranqueadas, sendo a fala repetida do aluno de chegar no “mestre” referente a um alto nível dessa classificação. Podemos observar que o estudante julga mais importante a classificação ranqueada no jogo digital que a própria aula, ignorando

[8] Free fire na sala de aula a casa caiu Pedro - Canal frilanse - 27 de fev. de 2019) https://www.youtube.com/watch?v=5EXRe2VtBm4 (último acesso em: 28 jan. 2026)

tanto o professor quanto a gestão da escola.

Como podemos observar a partir do vídeo, os jogos digitais se apresentam na escola em diversos contextos, desde o âmbito social, até na prática dentro da sala de aula. Não é incomum encontrarmos alunos utilizando celulares e outros aparelhos eletrônicos sem permissão para jogar fora de situações acadêmicas em que existem jogos, como Matific[9] no Governo do Estado de São Paulo.

[9] Matific é uma plataforma digital baseada em inteligência artificial e gamificação, focada no ensino de matemática para a educação infantil e ensino fundamental (do 1º ao 9º ano).

3 MIDGAME: METODOLOGIA OU EXPERIÊNCIA DE JOGO?

3.1 O League of Legends

O que diferencia um jogo digital de outras expressões artísticas de entretenimento? Seja um filme, série, música ou outras artes, os jogos oferecem aos jogadores a possibilidade da interação e da escolha, além de outros elementos citados por Santaella:

> [...] um jogo [digital] é um objeto que se assemelha a muitos outros, mas possui as suas especificidades; sendo assim, tem a sua própria metodologia de desenvolvimento. Ele se assemelha a um website, pelo fato de possuir uma interface digital e visual, mas um website não tem elementos fundamentais para o sucesso de um videogame, como regras e estratégias de jogos; é similar a um filme, pois, em muitos casos, apresenta cenário, personagens e roteiro, mas, até que se prove o contrário, o cinema é um meio cuja estrutura (quadro a quadro) é linear e cuja interação é pouco participativa, no que diz respeito à construção da narrativa por parte do usuário. Desenvolver um jogo é, muitas vezes, parecido com construir um software aplicativo, mas este é uma ferramenta, e o jogo é um produto de entretenimento e cultura (SANTAELLA 2009, p. 226).

Para aqueles que não estão familiarizados com tal jogo, esta sessão pretende apresentar, ainda que a escrita se diferencie da experiência de jogar de fato, suas tecnicidades, características e estratégias. Então, antes da leitura, faço o convite para experimentar o League of Legends, caso já não o tenha feito, e fica aqui registrado que me isento da responsabilidade de culpa, caso você se encante e entre para esse mundo. Bem-vindo a Summoners Rift.

> Causo da Anehta: Se você perguntar para um jogador de League of Legends (LoL) o que é o jogo, diversas respostas podem surgir: um vício, um estilo de vida, um meio de socializar com amigos. Para mim, ele é um elemento social que faz parte da minha vida, e mesmo em períodos em que não estou jogando, ainda consumo conteúdos relacionados, como músicas, posts na internet sobre novos personagens e skins, e converso com colegas sobre o jogo e campeonatos.

3.1.1. Desenvolvimento: Tecnicamente, o que é o LoL?

O League of Legends (LoL) é conhecido como um jogo do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ou seja, é jogado em times com a necessidade de utilizar a internet, em uma arena de batalha virtual. Esse gênero foi criado, segundo Golart, Kroeff e Gavillon (2017), com inspirações em Warcraft III (BLIZZARD, 2002) e Starcraft (BLIZZARD, 1998), por meio de ferramentas disponibilizadas dentro destes

jogos pelos seus desenvolvedores, e inspirado nessas modificações, “foi desenvolvido em 2003 o jogo Defense of the Ancients (DOTA), título que dá origem ao aspecto competitivo das arenas de batalha. A partir da popularização do DOTA (EUL, 2003), foram desenvolvidos outros MOBAs, dentre eles o League of Legends.”

A *Riot Games* é a empresa responsável pelo desenvolvimento e publicação de LoL, fundada em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill, com sede em Los Angeles, California. A Riot se especializou em criar experiências imersivas e comunidades em torno de seus jogos, expandindo seu portfólio com jogos como Valorant (FPS tático), Legends of Runeterra (jogo de cartas) e o Teamfight Tactics (auto-battler). A empresa também é conhecida pela organização de grandes eventos de eSports, pela criação de conteúdo multimídia, como animações e música, e por sua influência na indústria global de jogos.

O LoL conta com diversos modos de jogo, presentes na plataforma feita pela empresa desenvolvedora do jogo (indicar o nome da empresa e, se possível indicar onde essa empresa atua, trazendo alguma informação a mais sobre). Nesta pesquisa, optamos por destacar o modo clássico de jogo, tanto em partidas normais alternadas, quanto em ranqueadas. Esse modo de jogo consiste em duas equipes, uma vermelha e outra azul, ambas com cinco jogadores, cujo objetivo principal é destruir o *nexus* inimigo, um núcleo de vida que fica na base de cada time.

Figura 2 - Base e Nexus.



Fonte: League of Legends (2024).

3.1.2. Jogabilidade

Apesar de apresentar um objetivo simples, as estratégias criadas pelo jogo para chegar até a base inimiga são diversas, e consistem em vários fatores menores, as habilidades necessárias para se jogar LoL dependem principalmente de três fatores: o conhecimento de jogo, ou seja, compreender o básico de cada um dos campeões do jogo, como funcionam os eventos de mapa, com Barão, Dragões e campos da *jungle*, quais são os benefícios (*buffs*) que cada elemento do jogo fornece; as habilidades motoras, desenvolvidas com treino e tempo de jogo, com a movimentação rápida de mouse e teclado; e raciocínio rápido, relacionado ao pensamento cognitivo e reflexo de tomada de decisões durante a partida.

Essas informações relacionadas ao conhecimento de jogo então disponíveis durante as partidas, entretanto é inviável em meio ao momento na arena, tirar o tempo necessário para ler e compreender o que e como cada elemento do jogo pode beneficiar você e seu time. Portanto o conhecimento de jogo é comumente adquirido antes das partidas, em *patch notes* - notas de atualização - que descrevem mudanças específicas do jogo, em conteúdos adquiridos na internet, através dos influenciadores digitais de LoL, e no menu do próprio jogo, para serem analisadas antes de partidas.

Os **personagens** do jogo são divididos nas seguintes classes, cada uma desempenha um papel específico na partida:

- Atiradores: longa distância, alto dano, frágeis;
- Lutadores: corpo a corpo, mobilidade;
- Magos: versatilidade, dano mágico;
- Suporte: proteção, cura e escudos;
- Assassino: mobilidade, alto dano;
- Tanque: durabilidade, pouco dano.

Apesar de programados para cumprirem esses papéis, é comum que a comunidade crie estratégias diferenciadas de outros elementos (que veremos a seguir, como itens) para deixar personagens que deveriam ser fracos em determinados pontos, muito mais fortes que o esperado, e dessas modificações surge o balanceamento do jogo, que é feito pelos desenvolvedores. Por esse motivo, o jogo continua a ser atualizado frequentemente, transformando o que chamamos de meta (estratégias populares desenvolvidas pela própria comunidade).

Com isso, temos como elemento principal do jogo as *lanes*, que se referem ao posicionamento dentro do jogo. Apesar de ser de fato um elemento em jogo, essa escolha é feita antes, na Seleção de Campeões, e como uma certa regra da comunidade, cada *lane* se limita a ser jogada com campeões específicos, de modo que se espera que determinados campeões estejam em uma determinada rota. São elas:

- TOP (*Toplaner*): presente na rota superior, comumente jogado com tanques e lutadores, que tem como estratégias iniciar lutas, receber dano, e splitar;
- JG (*Jungle*): não possui uma rota, e permanece presente entre as lanes, na selva, esperando oportunidades para ajudar outras rotas, e é o principal em chamadas de objetivos na selva, como Dragão, Barão e Arauto.
- MID (*Midlaner*): na rota do meio, é comum ser mago ou assassino, e carrega a responsabilidade de manter a pressão do jogo, já que é a rota com mais fácil acesso às outras, e aos objetivos do mapa.
- ADC (*Adcarry*): em sua maioria atiradores, mas podendo ser mago em certas circunstâncias, tem o objetivo de distribuir a maior parte do dano como carregador, e fica na rota inferior;
- SUP (*Suporte*): responsável por manter vivo o ADC junto a ele na rota inferior, podem ser tanques ou magos.

Figura 3 - Lanes do LoL.



Fonte: A autora (2024).

Além disso, a preparação para o jogo requer as habilidades motoras, que envolvem o raciocínio rápido, leitura de jogo e intuição, obtidos por meio do treino regular e jogando partidas frequentemente, com a possibilidade de desenvolver sua coordenação em outros jogos feitos com esse intuito.

Existem diversos **elementos da partida**, vamos dividi-los em: fortalecedores, estratégias e tempo.

Os **fortalecedores** são mecânicas de dinheiro e itens que alteram os atributos do personagem jogado. Se obtém *gold* (dinheiro) ao farmar minions em rotas, ou fazer campos da jungle, e esse gold pode ser convertido em itens, que aprimoram os atributos existentes, sendo eles: dano de ataque, poder de habilidade, armadura, resistência mágica, velocidade de ataque, aceleração de habilidade, chance de acerto crítico e velocidade de movimento.

Figura 4 - Loja e itens.



Fonte: League of Legends (em game 2026).

Portanto, ao selecionar qual item você deve comprar, o jogador deve pensar em qual conjunto de atributos deve ser o mais benéfico para a sua situação. Vamos

dar um exemplo: Você é uma *Ahri*, um personagem mago que utiliza poder de habilidade para dar dano em oponentes, e se encontra jogando contra uma *Ashe*, uma atiradora que tem o dano baseado em dano de ataque e possui vida base baixa. Se você tem a intenção de ganhar em uma luta, você deve *buildar* um item que te ofereça poder de habilidade, para que consiga dar dano suficiente para ganhar a luta.

Figura 5 - Estratégias de rota.



Fonte: League of Legends (em game 2025).

Esse raciocínio simples se eleva ao equilibrar o dano com a resistência, e pensar que existem cinco oponentes com danos e habilidades diversas do outro lado. Essa complexidade cria então as **estratégias** que permitem ganhar vantagens específicas em determinados momentos do jogo. Como essas estratégias são numerosas e variadas, vamos escolher algumas para pontuar:

Counterpick: estratégia muito comum em partidas de alto nível, onde o conhecimento detalhado das interações entre campeões é crucial. Ele pode dar uma vantagem significativa na fase de rotas ou nas lutas de equipe de modo que ao observar qual campeão o time inimigo escolhe, com a ideia de escolher um campeão

que tenha vantagens naturais sobre o oponente, seja por possuir habilidades ou mecânicas que o neutralizam ou o tornam mais difícil de ser enfrentado.

Controle de *wave* (ou controle de minions): se refere à forma como você gerencia a posição e o comportamento dos minions na sua rota. Controlar a *wave* de forma eficaz pode te proporcionar mais segurança, vantagens econômicas e oportunidades de pressionar o adversário. Existem várias formas de controlar a *wave*:

- **Congelar (freeze):** Você mantém a *wave* de minions perto da sua torre sem deixá-la entrar no alcance da torre, evitando que ela avance. Isso força o inimigo a se posicionar de maneira mais arriscada se quiser farmar;
- **Empurrar (push):** Você mata os minions inimigos rapidamente para forçar a sua wave a avançar em direção à torre inimiga. Isso pode ser útil para aplicar pressão no mapa, mas pode te deixar vulnerável a emboscadas (ganks);
- **Slow push:** Você mata lentamente os minions inimigos, deixando que sua própria wave se acumule e avance em direção à torre inimiga com um grande número de minions. Isso é útil para criar pressão em uma rota enquanto você se movimenta para outras partes do mapa.

O controle de *wave* pode definir o ritmo da fase de rotas, para garantir segurança ao jogador e abrir oportunidades de movimentação para as disputas de equipes ou busca por objetivos, como dragões e torres. Neste cenário, os objetivos ou táticas podem ser implementadas pelas equipes. Indicaremos a seguir algumas dessas táticas.

a) **Posicionamento 1-3-1**: tática usada em fases mais avançadas do jogo e é caracterizada pela formação de três grupos de jogadores para controlar o mapa, com um jogador em cada rota lateral *(top e bot*) e três jogadores no meio (*mid lane*).

Essa formação se baseia na ideia de controlar simultaneamente três rotas, aplicando pressão dividida em várias partes do mapa ao mesmo tempo. Normalmente, os campeões que estão nas rotas laterais são campeões fortes no *split push*, que podem derrubar torres rapidamente ou vencer duelos 1v1 contra seus oponentes. Já os três jogadores no meio geralmente possuem forte capacidade de controle de grupo, limpeza de minions e boas respostas para ataques inimigos.

Objetivo da **Estratégia 1-3-1:** o objetivo desta estratégia é fazer com que o time inimigo fique dividido, obrigando-os a escolher entre defender várias rotas, o que os coloca em desvantagem tática. Se bem executada, essa estratégia pode criar grandes oportunidades de derrubar torres, conquistar objetivos ou forçar lutas desfavoráveis para o inimigo.

Para que seja possível que elas sejam aplicadas, os jogadores devem ficar atentos ao **tempo de jogo** e ao mapa em todos os momentos, pois as informações passadas pelo jogo e os objetivos a serem conquistados no mapa são mostrados por eles. Um desses objetivos são os dragões elementais, monstros épicos que aparecem na região da selva, oferecendo buffs permanentes aos times que os abatem. Existem seis tipos principais de dragões elementais: Infernal, Oceânico, Montanha, Nuvem, Hextec e Quimtec. Cada dragão concede um bônus específico ao time que o derrotar.

Equipes que abatem quatro dragões ao total ganham a poderosa Alma do Dragão, proporcionando um buff adicional permanente, e após o abate de quatro dragões elementais por um dos dois times, o Dragão Ancião surge, oferecendo um poderoso buff de queima aos ataques do time que o derrotar. Além disso, o terceiro dragão de um tipo específico muda o mapa, influenciando a jogabilidade: o dragão Infernal pode criar aberturas no terreno, o Oceânico gera arbustos e regeneração nas zonas de combate, o Montanha adiciona paredes rochosas, e o Nuvem cria correntes de vento que aumentam a velocidade de movimento, o Dragão Hextec adiciona portais hextec no mapa, permitindo teletransportes rápidos entre zonas, enquanto o Dragão Quimtec cria zonas de camuflagem em certas áreas.

Além dos dragões elementais, o Barão Nashor é o monstro épico com mais vida e dano, aparecendo pela primeira vez aos 20 minutos de jogo. Derrotar o Barão concede ao time o buff do Barão, que aumenta o poder de ataque e de habilidade dos campeões e fortalece as tropas aliadas próximas, tornando-as mais resistentes e poderosas para derrubar torres e inibidores. O Barão também concede uma grande quantidade de ouro e experiência ao time que o abate, sendo um objetivo crucial para ganhar vantagem nas fases finais do jogo, e seu abate pode facilmente mudar o rumo de uma partida, permitindo ao time dominante aplicar grande pressão nas rotas.

O primeiro dragão nasce aos 5 minutos de jogo, e, após ser abatido, reaparece após 5 minutos, processo que se repete até que 4 dragões elementais tenham sido abatidos por uma única equipe no total, momento em que o Dragão Ancião surge em vez de um novo dragão elemental, a partir de 35 minutos de jogo.

O Barão Nashor aparece pela primeira vez aos 20 minutos, e após ser abatido leva 6 minutos para reaparecer. Esses tempos são fundamentais para o planejamento estratégico de controle de objetivos, já que tanto o Dragão quanto o Barão proporcionam buffs poderosos que podem determinar o andamento do jogo. Outros objetivos de mapa, como o Atakhan, foram adicionados posteriormente e não serão citados ou considerados.

3.1.3. História e Universo

Segundo informações de 2024, o jogo conta com 168 campeões únicos, personagens jogáveis que contam com habilidades, histórias e personalidades únicas, que se entrelaçam para criar o universo no qual o jogo e os personagens se desenvolvem, Runeterra. Esse universo fictício conta com regiões baseadas em culturas existentes, sendo elas: Bandópolis, Demacia, Freljord, Ilhas das Sombras, Ionia, Ixtal, Noxus, O Vazio, Piltover, Shurima, Targon, Zaun, Águas de Sentina.

Figura 6: Mapa de Runeterra.



Fonte: League of Legends (2024)

Como regiões criadas a partir de culturas reais (como mitologia egípcia), os personagens e suas histórias são mostrados por meio de diversos recursos além do jogo: textos oficiais, curta-metragens, postagens em redes sociais, músicas e muitos outros elementos. Atualmente, a maior imersão do universo de Runeterra é a série

animada **Arcane**, produzida pela Netflix, e que apresenta discussões políticas aprofundadas sobre desigualdade social, avanço tecnológico e movimentos de poder político, críticas ao uso de drogas ilícitas, entre muitos outros.

> Causos de Anehta: A comunidade passa a ter contato com esse novo mundo de diversos modos, mas as *cinematics* feitas mostrando mais sobre o universo e as interações entre os personagens são minhas favoritas. As personalidades e desejos dos personagens podem ser percebidas e é possível se identificar muito com suas lutas ou ambições.

Além disso, as mobilizações em eventos presenciais, constituídos pela própria comunidade, são uma marca das relações interpessoais que ocorrem na comunidade, que extrapolam os espaços virtuais, além dos campeonatos em estádios. Esses números mostram a mobilização e complexidade cultural, econômica e social do impacto dos jogos no Brasil, que pode ser observada também em eventos como o Brasil Game Show (BGS), um dos maiores eventos de jogos da américa latina, que ocorre anualmente na cidade de São Paulo:

> “DNA essencialmente gamer e é uma feira diferente de tudo o que existe no segmento […], sejam máquinas arcade, plataformas mobile, PCs, óculos de realidade virtual, consoles, board games, card games ou qualquer outra forma jogar.” (BGS 2024).

Esses eventos ocorrem em todo país, reunindo pessoas cujo interesse nos jogos e outros temas relacionados criam laços e conexões, como é o caso de Rio Claro, em que é organizado o evento Rio Claro Geek Festival, com eventos como a final de um campeonato local de League of Legends, apresentações de influenciadores digitais, jogos de tabuleiro e visibilidade de artistas locais. Esses encontros mostram a presença de pessoas participantes das comunidades de jogos digitais ocupando os mesmos espaços, mesmo que essa comunidade se construa e desenvolva essencialmente de forma virtual.

3.1.4. Inclusão

Para discutir a inclusão dentro desse universo, destacamos os termos acesso e acessibilidade, que já foram discutidos no capítulo 2.2 Os Jogos e a Comunidade.

Como mecanismos de inclusão com relação a acessibilidade do LoL, podemos apontar configurações como o modo daltônico, que oferece uma mudança de cores para daltonismo, alterando as cores de elementos críticos do jogo, como barras de

saúde e efeitos visuais, para torná-los mais distinguíveis. O sistema de comunicação do jogo também pode ser considerado por meio da comunicação por *pings* com diferentes ícones e sons, forma eficiente para jogadores que não podem ou preferem não usar o chat de texto ou voz.

Entretanto, identificamos como escassa as variedades de configurações que permitam essa acessibilidade, de modo que muitos jogadores recorrem a recursos externos, não sendo desenvolvidas diretamente pela Riot, mas ferramentas de terceiros, como softwares de reconhecimento de voz ou programas de macros, para personalizar ainda mais a sua experiência de jogo.

Com relação ao acesso, como dito anteriormente, o LoL é um jogo gratuito, e portanto, por meio de seu site oficial, pode ser baixado em qualquer computador ou notebook. Entretanto, para um desempenho eficiente desses jogos, espera-se que esses aparelhos possuam peças avançadas, como placas de vídeo, que costumam custar preços pouco acessíveis, a depender de sua qualidade.

Segundo a Riot Games, as configurações mínimas[10] esperadas para que o jogo rode em condições básicas são:

- Sistema Operacional: Windows 7, 8, 10 ou 11 (64-bit);
- Processador: Processador de 3 GHz (dual-core);
- Memória RAM: 4 GB de RAM;
- Placa de Vídeo: Placa gráfica com suporte a DirectX 9.0c ou superior (Shader 2.0) ou equivalente (com pelo menos 512 MB de VRAM);
- Armazenamento: 16 GB de espaço livre no disco rígido.

Além do acesso aos dispositivos para que o LoL possa ser jogado, também é necessário para se manter em uma partida uma internet de qualidade, pois qualquer oscilação pode desconectar o jogador dos servidores, e se isso acontecer de forma recorrente, pode até mesmo desencadear punições restritivas para a conta.

Formiga (2016, p 19) apresenta em sua tese o Mapa da Inclusão Digital, realizado em 2010 pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), que aponta as diversas formas de acesso à tecnologia digital, bem como sua qualidade, uso e os retornos obtidos. De acordo com esse mapeamento, os principais fatores que determinam o

[10] https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752654-Requisitos-mínimos-e-recomendados-do-sistema-League-of-Legends (último acesso em: 29 jan. 2026).

acesso à internet são o nível de escolaridade, a localização geográfica e a renda. Pessoas com dificuldades socioeconômicas que carecem de uma internet de qualidade, portanto, podem ser afetadas em diversos aspectos de sua vida, que incluem também a incapacidade de se jogar.

Como forma de luta para essas questões, um influenciador muito presente na comunidade de LoL, Felipe Noronha, conhecido como *Yoda*, cria um instituto chamado YoGamers do Bem[11], um Instituto sem fins lucrativos que promove a inclusão e a transformação sociocultural por meio da experiência imersiva no universo digital. “Em parceria com o terceiro setor e empresas privadas, realiza campanhas sociais de combate à fome, ajuda em causas de desastres naturais e o fortalecimento da cultura do voluntariado.” (YoGamers do Bem, 2024).

Por fim, também apontamos como meio de permanência de minorias à comunidade, as punições contra indivíduos que apresentam em partidas comportamentos preconceituosos e problemáticos, o que desestimula a presença de diversos jogadores a estar dentro do jogo, e o seu contato com a comunidade de LoL e outros jogos.

Desse modo, podemos questionar a falta de regulamentação das comunicações que existem dentro dos jogos digitais e em suas comunidades, de modo que discursos de ódio e ilegalidades possam ser perpetuadas, sendo necessário reconhecer o alcance e influência dessas comunidades e o seu impacto complexo na sociedade.

3.2. Metodologias: Entrevistas e Análise

A partir dos objetivos indicados anteriormente, a pesquisa se desenvolveu, do ponto de vista metodológico, seguindo uma **abordagem qualitativa** de pesquisa, no sentido de Goldenberg (2000, p. 14), que afirma sobre o olhar singular deste processo para “a compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória etc.”. Neste sentido, compreendemos que:

> Na base desta abordagem (qualitativa), compatível com a perspectiva fenomenológica encontra-se a asserção de que a experiência humana é mediada pela interpretação. Nem os objetos, nem as pessoas, situações ou acontecimentos são dotados de significado próprio; ao invés, o significado é-

[11] Site oficial: https://yogamersdobem.com.

lhes atribuído (BOGDAN, BIKLEN 1994, p.55).

Desta perspectiva, o estudo iniciou-se com uma **Revisão Sistemática da Literatura**, a fim de permitir melhor compreensão de como os jogos vêm sendo discutidos no âmbito da pesquisa em Educação e, em particular, na Educação Matemática. Para isso foi elaborado durante o período de agosto de 2023 até junho de 2024, uma Revisão da Literatura, a fim de compreender como a estudos vem dialogando com o contexto dos jogos e comunidades digitais. As plataformas utilizadas nesse processo.

A partir da filiação teórica, com o objetivo de produzir uma primeira análise sobre a produção bibliográfica nesta área e temática, foram investigadas as produções acadêmicas no âmbito da Educação Matemática, por meio de plataformas como Google Acadêmico, o Acervo Digital da Unesp e o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. O levantamento foi feito no período de agosto de 2023 até junho de 2024, observando as produções dos últimos dez anos, de 2014 até 2024, contendo as palavras-chave: jogos digitais; cultura digital; educação matemática.

Num primeiro levantamento observou-se a ausência, ou pouca presença, de pesquisas que tratavam da relação do tema na Educação Matemática, o que não se observa quando se analisam produções de outras áreas, como a Psicologia ou a Educação, em geral.

Um bom exemplo da efervescência em relação à essa temática pode ser verificado pelo trabalho desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa em Mídias, Tecnologias e História (Mitechis[12]) liderado pelo Prof. Dr. George Leonardo Seabra Coelho (PPGHispam - UFT) e vice-líder Prof. Ms. Luiz Gustavo Martins da Silva (Doutorando/PPGHIS-UFOP). O grupo vem promovendo diversas iniciativas que demonstram possibilidades dos usos e apropriações de recursos da comunicação computacional e digital na pesquisa no campo da História e em seu ensino. É possível observar nessa produção, diversos trabalhos que envolvem o uso de jogos digitais com recurso didático e pedagógico para a educação escolar formal nessa área e também em uma perspectiva mais interdisciplinar.

O resultado da Revisão da Literatura realizada será apresentado na seção a seguir.

[12] https://mitechisgrupo.wixsite.com/cihdce-snmth.

De forma complementar, esta pesquisa busca inspiração na **abordagem etnográfica**, que envolve a imersão profunda do pesquisador no universo e realidade cultural de um determinado grupo ou cultura, para então observar e interpretar comportamentos, práticas, valores e interações tendo como referência uma perspectiva interna. Nesse sentido, a pesquisa com inspiração etnográfica é um tipo de investigação que adota princípios e métodos da etnografia, sem necessariamente seguir todos os procedimentos tradicionais dessa abordagem.

Recorremos então a um caminho metodológico de inspiração etnográfica, o que exigiu considerar também o fato de que tal imersão, no caso desta pesquisa, implicou também em observar a comunidade em espaços virtuais. Tal desafio foi melhor compreendido por meio de discussões acerca do método etnográfico virtual (Recuero 2010; Mercado 2012) que se fundamenta na perspectiva etnográfica e considera os desafios de práticas e vivências de um ambiente virtual. Como afirmado por Recuero (2010, p. 116): “A análise das práticas sociais na Internet exige, da mesma forma que a etnografia offline, uma imersão do pesquisador na realidade cultural a ser estudada, de forma que ele se torne um membro do lugar, ou seja, um integrante da comunidade que pesquisa.”

Como definido por Mercado (2012), a **etnografía virtual** pode ser compreendida como no trecho destacado a seguir:

> O método etnográfico consiste na vivência prolongada num lugar, no qual o pesquisador compartilha plenamente a vida de uma comunidade ou grupo social. Nos espaços virtuais ocorrem interações entre pessoas que entram e saem de ambientes virtuais e estão em contextos sociais diversos e em distintas conversas simultâneas (MERCADO, 2012, p.169).

Neste movimento, considerou-se desde o início da pesquisa a possibilidade de aproximar-se da comunidade envolvida do **time de e-Sports da Unesp de Rio Claro**, especialmente nas ações mobilizadas pelo time Rain King (RK). Porém devido ao pouco incentivo e consequente sucateamento dos campeonatos universitários, os treinos estavam paralisados. Isso exigiu considerar como campo de pesquisa a própria imersão da pesquisadora em suas vivências em comunidade jogos digitais, como discutido nos capítulos anteriores.

Dessa forma, a produção de dados ocorreu em dois movimentos. O primeiro envolveu a realização de cinco entrevistas semi-estruturadas, com jogadores que se relacionaram, em algum momento, com a Rain King (RK). O segundo movimento

complementar levou em conta as interações e conhecimentos da pesquisadora com o campo a partir de sua própria vivência como *insider* da comunidade. Tais observações colaboraram para melhor compreender os sentidos e temas mobilizados pelas entrevistas.

Além das entrevistas, a percepção da comunidade através da inspiração etnográfica não se mostrou apenas no território virtual, sendo observada nesta pesquisa uma comunidade multi-territorial, portanto o estudo procurou também estar presente em espaços e eventos presenciais, organizados no contexto da cidade de Rio Claro, como ocorreu em 2023 na Rio Claro Geek Festival, com o time da Rain King (RK) disputando a final do campeonato de LoL do evento.

Figura 7 - Campeonato de LoL.



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

A produção de dados incluiu também um conjunto de cinco **entrevistas** semiestruturadas e organizadas em **categorias prévias,** definidas a partir do

referencial bibliográfico estudado que mobilizou a criação de um roteiro inicial (Anexo I), com perguntas agrupadas em **três blocos:**

- **Perfil**: dialoga com as trajetórias e a visão dos entrevistados sobre a sua identidade dentro das comunidades;
- **Pertencimentos e vivências**: busca compreender como os jogadores interagem com a comunidade e em quais espaços, e de que forma eles compreendem essa interação em suas vidas;
- **Movimentos e possibilidades de Aprendizagens:** identifica as maneiras como os jogadores buscam dentro dos jogos, formas de aprender para a própria comunidade em si, e como observam seus efeitos em suas vidas.

Quanto a realização das entrevistas, apoiamo-nos nas orientações de Goldenberg (2004) ao afirmar que as entrevistas são uma das principais estratégias metodológicas da pesquisa qualitativa, destacando seu potencial para apreender significados, valores, práticas e representações sociais dos sujeitos investigados, compreendendo-se como uma interação social situada, na qual pesquisador e entrevistado constroem conjuntamente as informações produzidas. Nesse contexto, a entrevista semiestruturada ocupa uma posição intermediária entre a formalidade e rigorosidade, caracterizando-se pela utilização de um roteiro flexível, composto por temas e questões norteadoras alinhadas aos objetivos da pesquisa, sem, contudo, engessar o processo comunicativo, com o objetivo de acolher a espontaneidade da fala do entrevistado.

Assim, as **entrevistas** se realizaram entre o período de final de agosto e início de setembro de 2024, de maneira presencial e virtual, em acordo com a disponibilidade dos participantes, na Biblioteca da Unesp de Rio Claro ou via Google Meet.

Para que a pesquisa fosse feita e as questões éticas estabelecidas, foram criados formulários de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que foram entregues aos entrevistados antes da obtenção dos dados. Com a devida autorização, presente no **Anexo I,** os participantes então aceitaram que suas falas fossem registradas e transcritas, assim como o uso de seus verdadeiros nomes.

Dessa forma, esperamos trazer a importância de estudos desenvolvidos na Etnomatemática em meio a Cultura Digital, e a escolha pela metodologia qualitativa de inspiração etnográfica, de modo que o interesse da pesquisa em investigar os jogos

dentro das comunidades de jogos digitais se traz pelas pessoas escolherem se inserir para jogar, de forma que esses interesses podem beneficiar o desenvolvimento e aprendizado, incluindo também sua relação com diferentes produções da Etnomatemática.

3.3. Jogadores em Comunidade da Pesquisa

Nesta seção vamos explicitar melhor a constituição do campo da pesquisa a partir da relação com os jogadores e jogadoras participantes da pesquisa, da Rain King e do contexto desse time de e-Sports, imerso no ambiente universitário da Unesp, em Rio Claro.

O que podemos entender por um time? Ao tomar como referência um time de futebol, presente na cultura brasileira, nota-se um natural reconhecimento de sua relevância para o cenário do esporte. Entretanto, no âmbito das Comunidades de Jogos Digitais e no mundo dos *e-Sports*, ainda existe uma luta por sua validação como modalidade esportiva, e a compreensão de seus modos de funcionamento, treinos, regras e costumes próprios. De modo semelhante ao futebol, nos e-Sports existem grandes times no Brasil, de diversos jogos, tais como League of Legends, Counter Strike, Valorant e muitos outros, além de times menores, formados com o intuito de divertir ou para competições menores.

Neste mapeamento de espaços, encontramos o *Torneio de E-sports Unespiano (TEU)*, campeonato de *e-Sports* criado em conjunto com as Atléticas das UNESP, e promovido inicialmente junto às atividades esportivas do Interunesp, evento que engloba todos os campus da UNESP em uma festa com shows e música, e campeonatos esportivos, inclusos desde 2017 os esportes eletrônicos.

Motivados por esse campeonato, é criado o time da Unesp de Rio Claro, a Rain King (RK) e seus jogadores. Como afirmamos, todos os entrevistados possuem em comum o pertencimento a esse time.

> Causos de Anehta: Participar da RK foi minha primeira experiência vendo o LoL como um jogo competitivo, e foi a partir dessas aprendizagens com o coach do time, que pude perceber como as pessoas que jogam profissionalmente se dedicam de fato ao jogo e seus conhecimentos diversos.

Figura 8 - Rain King.



Fonte: Instagram Rain King (2024).

Durante o ano de 2021, época da pandemia de Covid-19, houve um movimento para criar na RK um time feminino de League of Legends, e por meio da página do Facebook da Unesp de Rio Claro, fiz a seleção através de um formulário, e ao ser selecionada no processo seletivo para o time, tive a oportunidade de conhecer Frozen, Lua e Mocó, três mulheres que compõem essa pesquisa, e futuramente, em diálogo com o time para a produção da pesquisa, entro em contato com Gabriel e Kami, juntando assim os cinco integrantes. A parir dessa experiência, conheci outros jogadores e jogadoras, e durante alguns meses, trocamos experiências de jogo, discutimos estratégias e jogamos alguns campeonatos menores.

Desta forma, ao procurar candidatos para as entrevistas da pesquisa, ficou claro que as pessoas com as quais tive contato seriam ideais para trazer, dentro da inspiração etnográfica, as experiências que passamos juntas durante nossos treinos, assim como as experiências de se envolver com o time da atlética em nosso campus. Com isso, seis pessoas foram convidadas a participar das entrevistas, das quais cinco aceitaram participar, sendo elas: Lua (Verônica), Frozen (Flávia), Mocó (Maraysa), Ben10 (Gabriel) e Kami (Gustavo).

Dado o considerado até aqui, quanto às escolhas metodológicas do processo de produção de dados da investigação, apresentaremos a seguir as primeiras análises dos dados produzidos, discutindo inicialmente o Perfil dos Participantes da investigação. A tabela 1 a seguir apresenta uma síntese que indica nome, apelidos, a data e horário em que o encontro foi realizado, a duração de cada conversa, no formato presencial ou remoto.

Quadro 1 – Entrevistados

Participante	Apelido	Formato	Data	Horário	Duração
Veronica	Lua	Remoto	05/09/2024	18h30	53:54
Flavia	Frozen	Presencial	28/08/2024	14h	40:24
Maraysa	Mocó	Remoto	02/09/2024	10h30	45:14
Gabriel	Ben10	Presencial	01/09/2024	14h	01:32:08
Gustavo	Kami	Presencial	13/09/2024	14h	42:44

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Ressaltamos que a presença feminina entre os participantes foi intencionalmente considerada, com o propósito de problematizar aspectos relativos às “questões de dificuldade de acesso, manutenção de privilégios masculinos, misoginia e pouca representatividade feminina e LGBTQ [que] são historicamente pautadas dentro das culturas de jogo digital (Goulart, 2017, p. 254).”

Com a finalização das entrevistas, as transcrições foram realizadas com auxílio de uma ferramenta de inteligência artificial[13], que transforma áudios em textos, inicialmente transcritos pela mesma, e depois revisados pela pesquisadora.

Com as transcrições, o processo de **análise** se desenvolveu na ETAPA 1 em dois momentos. Inicialmente, para familiarizar-se com o conteúdo das entrevistas de cada participante individualmente, foi feita uma primeira leitura e indicação de aspectos relacionados às categorias prévias do estudo. Após a leitura individual, as respostas de todos os participantes foram agrupadas por perguntas, de modo a identificar aspectos comuns que se sobressaíram em relação às categorias.

[13] Riverside. Disponível em: https://riverside.com/transcription.

A partir dessa primeira etapa de análise e com a seleção de trechos significativos, novas categorias e subcategorias foram evidenciadas compondo a ETAPA 2 de análise, a ser apresentada na seção a seguir, a partir de um novo agrupamento com **cinco blocos** temáticos de interesse:

- Identidade gamer;
- Comunidade: Inserção e Interações;
- Práticas Culturais na Comunidade Digital;
- Aprendizagem, Cultura Digital;
- Sociedade: Preconceitos e Lutas Femininas.

A partir de uma sistematização dos trechos selecionados pelo processo de análise anterior, todas as entrevistas foram compiladas em um único documento que permitiu o último **Agrupamento por Categorias**, trazendo recortes mais significativos e reorganizados de forma a facilitar a discussão de cada temática selecionada. Desenvolvido o documento dos agrupamentos, o processo de escrita do capítulo Endgame foi iniciado. Nesta ETAPA 3, os cinco blocos anteriores foram reorganizados nas três categorias finais:

- **Perfil e Identidade:** Nesta categoria apresentamos os participantes da pesquisa em um grupo definido de estudantes universitários (graduação e pós-graduação) relacionados ao campus da Unesp da cidade de Rio Claro, em diálogo com suas identidades dentro dos jogos, ditas como *identidade gamer,* através dos *nickname (nick)*, assim como compreender como foram os primeiros contatos com os jogos digitais e com as suas comunidades.

- **Comunidades e Práticas Culturais:** A partir desta categoria, buscamos compreender a *inserção em comunidades* e os *modos de interação* entre participantes. De modo presencial ou remoto, analisamos os *territórios* nos quais as comunidades relacionadas aos jogos digitais compartilham práticas do jogo, e vivenciam outras experiências de vida. Emergiram nesta análise aspectos relacionados às dificuldades *de acesso* aos jogos ou à internet; questões sobre *preconceitos e discriminações*, como misoginia e racismo; e dificuldades decorrentes do *sucateamento* de campeonatos mobilizados pela universidade.

- **Aprendizagens:** Nesta categoria discutimos aprendizagens no contexto do jogo League of Legends, a partir das *estratégias* construídas pelos participantes, que conectam conhecimentos do jogo à diferentes *matemáticas*, incluindo a matemática escolar. Em outras perspectivas, foram citadas aprendizagens compreendidas pelos jogadores de diversas formas, *do jogo para a vida, da vida para o jogo*, e de outros jogos para a educação. Essas aprendizagens incluem controle emocional, qualidade de aprendizado e rotina, ligação entre o campo de estudo e as estratégias dos jogos e novos conhecimentos adquiridos através dos jogos.

Figura 9 - Etapas da Análise



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

4. ENDGAME: ANÁLISES E OBSERVAÇÕES

Neste capítulo, apresentaremos as análises das entrevistas realizadas, por meio das categorias indicadas anteriormente, ampliando-as com as subcategorias que emergiram no processo, descritos na seção anterior.

A intenção foi promover discussões acerca dos jogos digitais e suas comunidades, retomando o objetivo da pesquisa: **compreender as possibilidades de aprendizagens de pessoas adultas inseridas no contexto das comunidades de jogos digitais,** por meio de entrevistas semiestruturadas. Procuramos assim identificar os impactos dos jogos digitais na vida dos entrevistados e as possibilidades de aprendizagens por eles enunciadas.

Com o processo de análise, que teve como ponto de partida às perguntas do roteiro, organizadas nos Agrupamentos por Categoria, os resultados apresentados a seguir discutem os seguintes aspectos:

Quadro 2 - Categorias de Análise

Categorias de Análise	Subcategorias
Perfil e Identidade: quem são e o que jogam?	1. Nick e Identidade Gamer 2. Inserção das comunidades de Jogos Digitais 3. Permanência nas comunidades
Comunidades e Práticas Culturais:	1. Territórios de Interação 2. Dificuldades de acesso 3. Preconceitos, Discriminações e Sociedade 4. RK e TEU: Sucateamento
Possibilidades de Aprendizagens e Conhecimentos em comunidade	1. As estratégias do League of Legends 2. Do Jogo para Vida 3. Da Vida para o Jogo 4. Possibilidades dos Jogos Digitais na Educação Escolar

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Com isso, iniciaremos as discussões acerca desses tópicos, buscando relacionar as falas dos entrevistados a essas categorias de forma conjunta, com observações acerca das comunidades de jogos digitais, dos jogos e jogadores, e as aprendizagens que foram observadas pelos entrevistados.

4.1. Perfil e Identidade: quem são e o que jogam?

Quanto ao perfil dos participantes, como mencionamos anteriormente, todos foram convidados à participar são ou foram estudantes no Campus da Unesp de Rio Claro, durante a graduação ou pós-graduação. Observou-se que, para além do convívio presencial em Rio Claro, o time também compartilhava vivências por meio de conexões remotas, via grupos de whatsapp no servidor oficial do *Discord*[14] do time, onde ocorriam os encontros e treinamentos.

O quadro 3 a seguir apresenta um perfil geral dos entrevistados da pesquisa:

Quadro 3 - Perfil dos entrevistados (idade, naturalidade, gênero e formação).

Nome	Nick/ Apelido	Idade[15]	Naturalidade	Gênero	Formação
Flávia	Frozen	25	São Paulo - SP	Feminino	Estudante de Graduação em Geologia (Unesp - Rio Claro)
Verônica	Lua	26	São Paulo - SP	Feminino	Formada em Ciências Biológicas (Unesp - São Vicente, 2019) e Mestre em Biologia Vegetal (Unesp - Rio Claro)
Maraisa	Mocó	23	Ribeirão Preto - SP	Feminino	Estudante de Graduação em Educação Física (IFERP USP - Ribeirão Preto)
Gabriel	Ben10	24	São Paulo - SP	Masculino	Licenciado em Matemática e Estudante de Mestrado em Educação Matemática (Unesp - Rio Claro)
Gustavo	Kami	23	Rio Claro - SP	Masculino	Estudante de Graduação em Matemática (Unesp - Rio Claro)

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Quanto à **faixa etária**, a idade dos participantes concentra-se na faixa dos 23 aos 26 anos, e todos têm origem no Estado de São Paulo, sendo três da cidade de

[14] *Discord* é uma plataforma digital gratuita de comunicação por voz, vídeo e texto, amplamente utilizada por comunidades online, especialmente entre jogadores. Link: https://discord.com
[15] Idade referente ao momento da entrevista.

São Paulo, um de Ribeirão Preto e um de Rio Claro. Quanto ao **gênero e formação acadêmica**, dos cinco entrevistados, três são mulheres, sendo uma delas com Pós-Graduação no mestrado, concluído na área de Biologia Vegetal. As outras duas mulheres são estudantes nos cursos de graduação, uma em Geologia na Unesp e, a outra iniciou seus estudos na Unesp em Educação Física, com a transferência para o Instituto Federal de Ribeirão Preto. Quanto aos homens, um é estudante de graduação em Matemática e o outro mestrando no Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática.

Nota-se pelas falas dos cinco entrevistados que esses compartilham em suas histórias vivências presenciais no ambiente universitário, seja pela RK, ou nos cursos de graduação e pós-graduação de suas respectivas áreas.

4.1.1. Nick e Identidade Gamer

Um dos primeiros aspectos que se destacam como característica sobre o sentimento de **pertencimento** a essas comunidades manifestado pelos entrevistados é o uso do *nickname* (*nick*), nome criado para identificar o jogador dentro dos jogos.

Dessa perspectiva, os participantes são aqui apresentados junto aos ***nicks*** escolhidos para os jogos que apontam fragmentos de suas identidades e perfis. Ao apresentar sua identidade dentro do LoL, Frozen destaca que iniciou sua experiência com jogos digitais por meio de outros jogos, sendo o primeiro deles "*Lilis2243*'. Ela comenta que seus gostos pessoais, neste caso por perfumes, impactam nas escolhas de nomes para os jogos:

> (Frozen) "esse se originou do Club Penguin, pq eu queria que o meu Pinguim se chamasse Lili, mas obviamente não podia ser Lili, eles deram uma combinação de números e só aceitei"

> (Frozen) "Na época que a gente tava jogando, acho que era Blooming Bouquet, foi pra combinar o nick, tinha o Blooming Flower, e eu queria ser a BB pq é o nome de um perfume que eu gosto muito" ... "ai mudei pra Rose Kabuki, que também é o nome de um perfume que eu também gosto bastante."

A cultura dos ***memes***[16] aparece também como um elemento influenciador para as escolhas dos nicks e, igualmente, revelam formas contemporâneas de expressão

[16] Ideia, imagem ou vídeo humorístico que se espalha rapidamente na internet, geralmente com variações criativas feitas por diferentes usuários.

identitária e pertencimento. Os memes, ao circularem rapidamente e adquirirem significados compartilhados, fornecem repertórios culturais que os jogadores utilizam para construir seus *nicks* e podem sinalizar humor, ironia ou alinhamento com determinados grupos, como no trecho da fala de Gabriel.

> (Ben10) “aí teve **meme** na pandemia da tia que foi mandar mensagem pro sobrinho pra perguntar, não sei se você já viu esse, ah eu comprei o relógio do Benio, aquele não sei que lá que seu sobrinho que seu primo gosta não sei o que, e ela falando, é um chat assim da tia e do sobrinho conversando, ah não sei que lá, comprei, que Benio e tal, e aí é um relógio escrito Ben 10 só que o 1 do Ben 10 é só um traço e aí o zero parece o ‘O’ né, então parece Benio”

Assim, podemos observar que tal como afirma Chagas (2020), a escolha de um nome de jogador pode funcionar como marcador simbólico, revelando não apenas preferências estéticas e referências culturais, mas também estratégias de socialização e reconhecimento.

> “No campo da educação e dos estudos de media literacy, Knobel e Lankshear ([2020]) preferem apresentar o meme como uma “ideia particular, apresentada como um texto escrito, imagem, ‘movimento’ de linguagem, ou alguma outra unidade de ‘material’ cultural”. Com a ressalva de que, quando empregada para descrever fenômenos no ambiente digital a categoria pode contribuir para um cenário de imprecisão conceitual, os pesquisadores reconhecem que os memes de internet formulam discursos e constituem espaços de afinidade a partir de experiências trocadas on-line.” (Chagas, p. 35, 2020)

Além dos memes, a escolha do *nickname* para Mocó e Lua chamam nossa atenção pela relação do nick com elementos do **repertório cultural** dos entrevistados, como evidencia a fala de Lua e sua conexão com jogos da infância e o convívio social na comunidade:

> (Lua) “Nintendo Skyward. Era tipo do Skyward Sword[17] do Zelda. Aí sempre foi né, por anos, anos, anos.” (...) “Então, eu namorava um cara de Bauru e eu morava em São Vicente, Praia Grande, sabe? Morava no litoral. E aí era assim, coisa de 500 km de distância. Aí já me zoavam, né? Ah, você namora um cara mais longe, não sei o quê, não sei o quê, não sei o quê. Aí como eu tinha muito contato com as pessoas do interior, meus amigos, tipo, era, majoritariamente de virtuais, eu acabava me relacionando com pessoas do interior. E os amigos mais próximos começaram a me zoar, que eu era muito Maria Rodoviária, que ficava pegando ônibus para ter namorado, não sei o quê.” … “Aí ficou Maria Rodoviária, tipo, só por essa piada interna de alguns

[17] The Legend of Zelda: Skyward Sword é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Nintendo Entertainment (2011).

> amigos aí. E eu meio que aceitei, tudo bem, né? É isso. Não me arrependo. Aí esse é o motivo do meu nick."
>
> (Mocó) "E aí, disso, a gente zoava muito, alguma coisa relacionada, é muito aleatório, Raimundo do Coco. Tipo a gente ficava nessa zoeira de Raimundo do Coco. E aí ficou 'uaua coco'."

Chama atenção a questão de uma identidade utilizada no jogo a partir da variação de nicknames, como se pode observar nas falas a seguir:

> (Ben10) "eu já tive muitos nicks no LoL, principalmente nessa questão dos times, foi passando por alguns nicks, aí às vezes eu mudava de time e falava 'tenho que mudar a imagem, repaginar, agora é outro nick' aí eu inventava um negócio novo"
>
> (Frozen) "Eu mudei de nick recentemente, eu sempre era muito apegada ao meu antigo, antes da RK, que era o Lilis2243, era também meio feminino, mas as vezes as pessoas davam uma boa confundida, mas ai esse se originou do Club Penguin, pq eu queria que o meu Pinguim se chamasse Lili, mas obviamente não podia ser Lili, eles deram uma combinação de números e só aceitei, e fui jogando isso para todos os meus jogos… ai mudei pra Rose Kabuki, que também é o nome de um perfume que eu também gosto bastante. Ultimamente eu coloco nome de perfumes e coloco, então acabou até ficando bem feminino."

Podemos observar dentro das comunidades que, além do *nick*, outras formas de expressão identitárias podem ser apresentadas, como avatares personalizados pelo jogador, a depender das mecânicas permitidas pelo jogo.

Como mencionamos anteriormente, por se tratar de jogadores que são também universitários, nota-se que a vivência no meio social e cultural da UNESP de Rio Claro, produz associações entre o nickname e os **apelidos,** nomes atribuídos no início do curso e que são comumente mantidos até o final, evidenciando que cada história é única e se entrelaçada ao seu protagonista, dando elementos para melhor compreender quem são esses indivíduos.

Frozen começa apresentando as origens de seu apelido universitário:

> (Frozen) "foi porque meu nick no instagram é frozen28, 28 é meu dia de aniversário, e frozen veio a ser meu nick desde que eu criei meu instagram, desde que o instagram surgiu, [antigo né risos], foi na época do hype de frozen iogurte."..."Muita gente faz relação mesmo com o filme da Frozen".

O mesmo também se observa na junção de elementos culturais com o apelido de Lua e Mocó, apresentando as diferenças na **linguagem**, com o uso de gírias ou gostos musicais, que se mostraram na escolha dos apelidos universitários:

> (Mocó) E aí eu comecei a falar, gente, ‘mocosaram minha caneca, mocosaram minha caneca, mocosaram com a minha caneca’. Aí todo mundo não estava entendendo o que eu estava dizendo. Eu falei, ‘gente, sumiram com a minha caneca.’.”

> (Lua) “Lua é da música do Racionais, sabe aquela Lua cheia, clareia as ruas do capão, e eu moro aqui, no Capão Redondo.”.

A partir dessa relação dos apelidos universitários com os nicks de jogos, também observamos a influência entre essas duas identidades, mostradas por Ben10 e Kami, que apresentaram elementos de vivências do contexto da Universidade como também da Comunidade de Jogos Digitais. Como referência à um famoso desenho infantil de mesmo nome, Ben10 brinca que “nem ao menos utilizava um relógio” (marca registrada do personagem do desenho) e desse modo, seu apelido influenciou a criação do seu nick ‘*Beniolol’*.

> (Ben10) “Ben10 no caso, quando eu cheguei aqui (na Unesp) eu tinha a carinha toda de neném, de criança, o zóio verde e o cabelo bem grande, todo padrãozinho, cabelo marrom, branquelo, zóio verde.”(...)“mas hoje o meu nick no jogo, no LoL, ele é Beniolol, e aí isso surgiu de uma brincadeira, que meu nick era Benio e eu tenho um amigo que o Nick dele é Zezo e aí a gente meu, botlane imbatível tal não sei que lá e aí a galera ia zoando, ia brincando e essa ideia de ter o LoL depois do nome ela era um negócio da comunidade meio de zoeira tem uma galera que tem essa questão aí do LoL depois do nome e ou às vezes nem tem e a galera tipo coloca assim sabe nesse sentido de fazer a brincadeira e aí colocaram que era o Zezulol e o Beniolol. E aí eu achei engraçado, a galera também chamava o tempo todo e aí eu deixei Beniolol e aí ficou por isso daí.”

Por fim, inspirado em influenciadores jogadores de LoL, Kami se apresenta tanto em apelido quanto em nick:

> (Kami) “Então, meu nick foi Kami, na verdade, porque o pessoal achou que no Ensino Médio parecia muito o Kami do LoL na época”.

4.1.2. Inserção nas comunidades de Jogos Digitais

Quanto às primeiras interações dos participantes com os jogos digitais e suas comunidades, destaca-se pelas falas elementos do ambiente doméstico e familiar como espaço onde se deu o primeiro contato com os jogos, como se pode observar a seguir o incentivo do pai ou de um irmão:

> (Frozen) “Meu **pai** é da área de computação, então ele sempre acabava vendo coisas assim de jogos…”

> (Lua) “Desde quando eu tinha uns 10 anos, meu **pai** deu um PlayStation 2 pro meu **irmão** e acabou que ficou pra nós dois, né? A gente dividiu o videogame.”
>
> (Mocó) “O primeiro jogo que eu tive contato foi o Ragnarok, que é um MMORPG, né? Não sei se é MMO, mas é RPG. E foi quando eu era criança, assim. Eu tinha meus 8 anos. Mas eu me lembro de não conseguir jogar tanto porque o meu **irmão** monopolizava um pouco o computador, então eu tinha que jogar em horários aleatórios, mas eu ficava ali assistindo ele jogar para aprender.”
>
> (Ben10) “Mas meu **pai** falou que se eu tirasse boas notas eu ia ganhar uma compensação por isso…então a gente foi lá e ele comprou um Play 2 [Playstation 2] pra mim, e o Play 2 eu acho que foi tipo iniciação a jogos, que eu comecei a extrapolar pra todos os lados, eu jogava de tudo um pouco, e isso foi console.”
>
> (Kami) “Então desde moleque meu **pai** me deu, acho que meu primeiro videogame foi o Nintendo 64, eu tinha o que, uns 5/6 anos, então desde lá foi paixão, não teve jeito, jogo desde lá.”

Chama atenção a **influência masculina** (pai, irmão) na aproximação com os jogos digitais e as próprias relações familiares como divulgadoras dessa cultura. Isso nos levou a refletir sobre o modo como as relações de **gênero** estão envolvidas na temática, em especial no caso da inserção de meninas, ao serem apresentadas ao universo do jogo pelo pai ou irmão. Além disso, há uma constatação de que o universo dos jogos digitais é comumente assumido como um espaço masculino, criado e pensado muitas vezes por e para homens heteronormativos. A esse respeito, afirma Goulart (2017):

> “[…] os jogos acabam sendo feitos por homens heterossexuais para homens heterossexuais, circulando sempre nas questões de combate e dominação – recriando ali estâncias de uma fantasia de dominação masculina. Mais do que simplesmente, nos jogos, a toxicidade da cultura se expande para suas comunidades. A misoginia explícita e um homo/transfobia constante circundam essas comunidades, buscando se afirmar a partir de valores que confirmariam uma heterossexualidade “gamer” – excludente e centrada no papel do consumidor.” (Goulart, p.29, 2017).

Apesar dessa visão, atualmente tem-se observado mudanças sobre essa perspectiva, ressaltando a presença cada vez maior de mulheres e pessoas da comunidade LGBTQIA+. Podemos exemplificar essa mudança pela presença de influenciadores que marcam essa diversidade e que vem produzindo impacto nas comunidades, como o caso de *Samira Close,* “uma *drag queen gamer* que possui certa notoriedade na internet e integra a comunidade *gaymer* - aglutinação de gay + gamer - brasileira…” (Nemer, Inocêncio, 2019, p. 1). Esse espaço vem sendo

conquistado por novas vozes, apresentando sua notória importância para ampliação de sua representatividade nas comunidades de jogos digitais.

> Causos de Anehta: Meu contato com jogos também foi feito através da influência masculina, e mesmo sem habilidades motoras para poder jogar, me apaixonei por esse universo absorvendo o que podia sobre jogos na infância vendo outras pessoas jogarem, até ter condições de jogar.

A comunidade de jogos digitais, em geral, pode impactar seus participantes de diversos modos, a desenvolver dentro de si mesmos gostos, práticas e diversos outros elementos culturais. Essas características podem ser observadas de diversas formas, como jogar o mesmo jogo de forma repetitiva (sendo chamadas de vícios em alguns momentos pelos entrevistados) ou escolher jogar um mesmo gênero de jogo (MOBA, RPG, FPS).

Compreendemos “historicamente por ser o “público” da indústria de jogos *mainstream*, o “*gamer*” (homem, cisgênero, heterossexual), sua identidade é composta principalmente como um consumidor de jogos.” (Goulart, p.260, 2017), e que essa visão vem se modificando ao decorrer do tempo, no qual:

> “estudos estatísticos recentes demonstram que a ascensão dos jogos mobile inverteu a pirâmide do gênero em relação ao jogo digital, sendo que 52% do público consumidor de jogos é composto por mulheres, tanto nos Estados Unidos (JAYANTH, 2014) quanto no Brasil (PESQUISA GAME BRASIL, 2016). Entretanto, essas pessoas, por não se enxergarem dentro da demografia estabelecida pela “identidade gamer” ou mesmo por não compreenderem que os jogos mobilem sejam jogos “válidos” – por seu investimento restrito - acabam não se não tencionando os fundamentos dessas identidades (SHAW, 2012)” (Goulart, 2017, p. 260).

Dessa forma, “os produtos da cultura de jogos digitais passam a ser a própria identidade gamer – e a reiteração da experiência masculina hegemônica” (Goulart, p.261, 2017), e, portanto, definimos o conjunto de características pessoais desenvolvidas por uma pessoa dentro das comunidades de jogos digitais de *identidade gamer.* Essa identidade não é tratada, nos dias de hoje, de modo pejorativo pré-definido por estereótipos antigos de uma pessoa nerd, inteligente, pouco sociável, inapta a atividades físicas, como já se enunciou anteriormente em filmes ou seriados.

Essa mudança foi reafirmada na fala da Mocó, ao mencionar que essa visão estereotipada se transformou ao longo dos anos e que a popularização dos jogos digitais e seu acesso facilitado à tecnologia por meio de celulares, consoles e computadores tornou mais diversos o público-alvo dos jogos, e a própria percepção acerca das identidades de seus jogadores.

> (Mocó) “hoje em dia eu dou treinos de handball para uma equipe da USP, e boa parte deles joga LoL, boa parte deles joga Valorant, ou alguma coisa do tipo. E eles são super antenados assim, e aí quando eles descobriram que eu já joguei LoL que eu jogo, eles ficaram abismados. Como que uma pessoa da educação física joga LoL? … **eu acho que a galera pensa que a galera que joga tem um comportamento diferente**, um comportamento... E também se insere de uma forma diferente, né? ... tem os cursos mais de humanas e os cursos mais de exatas. Então é um curso de uma galera, entre aspas “mais estudiosa”, mais inserida nesse quesito, nem sei como eu posso dizer. **Eles se chamam de nerdolas, mas eu não sei se eu gosto dessa denominação**.”

> (Mocó) “eu acho que as coisas de Free Fire, esse tipo de coisa, querendo ou não essa geração que tá vindo aí, tipo, jogando novos jogos e tudo mais, eu acho que tá quebrando um pouco essa barreira. **E com certeza a visualização que a galera tem acaba quebrando isso, né?** Porque atrai, tipo, atrai dinheiro, atrai a comunicação, atrai público e aí a galera para de estigmatizar um pouco, né?”

Também é possível observar nas falas dos entrevistados que, além do contato familiar, como mencionamos, a **escola** também aparece como espaço de compartilhamento dessas experiências e configura-se como um convite para essa inserção nas comunidades. Esse movimento se manifestou particularmente durante o período dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, em que os amigos próximos influenciaram os participantes a conhecer e ampliar o conhecimento sobre outros jogos, com destaque para League of Legends.

Dessa forma, podemos observar nas falas dos seguintes participantes essa conexão com o ambiente escolar e os círculos sociais:

> (Mocó) “foi a **escola** total, eu lembro que uma **amiga** minha veio com uma história assim, de tipo, tô jogando um jogo, vamos jogar junto comigo. Eu “tá bom”, mas a minha internet não funcionava direito ainda. Isso era 2014, eu acho, por aí, 2012. E eu falei ‘tá bom’ Aí eu pegava, a gente já tinha um computador lá em cima, né, em casa, ligava pra minha mãe, ‘desliga tudo aí que eu vou jogar.’”

> (Lua) “Eu acho que foi durante o meu **ensino médio**, quando eu comecei a jogar jogos online, porque até então o meu contato era só, eu e o meu irmão ali, né?... E depois no ensino médio, os **meus amigos** começaram a jogar League of Legends, que foi quando eu comecei a jogar, estava no primeiro ano. E ali que eu comecei a entrar em grupos de Facebook, também algumas comunidades no Twitter, né? Então foi mais ou menos nessa época, lá por volta de 2013, 2014.”

> (Frozen) “Começou como fora da escola, mas por alguma coincidência, tive 4 **amigas** que também começaram a jogar LoL na mesma época, e criamos um grupo nosso pra jogar, e jogava bastante com elas, até a gente tinha aquelas siglas de grupo no LoL, a gente criou o nosso assim, e foi o máximo que tive dentro da **escola** com relação ao jogos, mais era fora ou sozinha”

> (Kami) “Eu acho que na **escola** bastante, na escola foi o lugar que eu conheci o LoL, que me apresentaram, todo o universo e tal, a gente interagia bastante na Lan House também. E até que na faculdade, depois que eu entrei, vocês se acabam sempre conhecendo, LoL é muito grande, até que nas minhas **amizades**, no começo a gente formou um grupinho porque a gente jogava LoL. Basicamente o que eles tinham em comum era gostar de LoL, jogar LoL, foi o que uniu a gente no comecinho.”

> (Ben10) “E aí em 2014 foi quando eu tive contato com o LoL, porque a **galera da minha sala** jogava, e a primeira partida que eu fui jogar de LoL, eu criei a conta, fui jogar tal, pulei tutorial, pulei tudo, não sei o que, eu via a galera jogando na minha sala, via eles falando sobre o negócio, eu falava, não deve ser muito difícil, é só saber onde é que é o dedo das habilidades, o mouse clica e tá tudo certo.

4.1.3. Permanência e Vínculos nas Comunidades

Dada a hipótese em torno da **importância social** que o jogo representa na vivência cotidiana dos sujeitos, coube-nos questionar aos participantes sobre as razões e fatores que os fazem permanecer conectados às comunidades de jogos digitais. Neste caso, percebemos que manter as amizades constituídas na escola e adolescência e continuar o contato através do jogo se mostra como um fator dominante.

> (Mocó) “… normalmente eu recorro ao LoL, que é um dos meus jogos favoritos. É o único jogo que eu jogo, na real. E eu acho que ele tá muito **mais ligado às pessoas do que ao próprio jogo**. Então tem toda essa questão de **jogar com os meus amigos** e tudo mais. E esse meio que **reencontro** dentro desse jogo. “

> (Ben10) “Por que, por exemplo, eu estava na escola e eu tinha os **meus contatos da escola**, aí eu mudei e fui para ensino médio na ETEC, e eu tinha os meus contatos ali da ETEC também. Só que os contatos que eu fiz ao longo do período da escola, por exemplo, com a galera da comunidade foi uma coisa que foi me acompanhando ao longo de toda essa trajetória.”

Além da permanência do contato com amizades de escola, a comunidade também permite, a partir de diversas pontes, conhecer pessoas diferentes, independente da proximidade geográfica, criando um ciclo social através da internet para jogar juntos, e que pode se expandir para outras formas de relacionamento (tanto afetivo, quanto profissional).

Essas relações podem ser observadas nas falas dos entrevistados a seguir:

> (Lua) “Sinto que eu fiz muitas amizades e muitas pontes. Pessoas que eu sentia que pareciam um pouco mais comigo, sentiam os gostos parecidos, então tinha muito assunto, era **um lugar confortável para conversar**.”

> (Lua) “Tem amigos que só se juntam pra jogar, e **conforme o tempo passa a gente fica amigos de verdade**, na vida de verdade. E o tempo passa, a gente tem empregos, então já aconteceu, por exemplo, amigos do LoL me indicarem em um trabalho ou outro, ou eu indicar alguém que está precisando de um emprego, sabe? Ou apresentar um amigo para o outro, eles começarem a namorar. De certa forma, isso é o impacto que gera na vida, em outros aspectos. Então, sim, acho que **aproxima fisicamente e digitalmente também.**”

> (Kami) “… **meu ciclo social todo foi moldado no jogo**, né? Então, tanto começo de amizade, tanto pra fazer as amizades, construir o grupo de amizades que eu tenho, foi, basicamente por conta do jogo, a gente se unia pra jogar, aí acaba criando intimidade, vai indo, quando vê, amigo há mais de 10 anos.”

Desses excertos, podemos reconhecer que a **sensação de pertencimento** a uma Comunidade de Jogos Digitais, é marcada por três fatores, quais sejam: 1. pela inserção e permanência no ambiente do jogo, 2. pela participação em uma comunidade, 3. pela convivência, comunicação, interação e socialização com membros dessas comunidades, dentro ou fora da comunidade. Tais fatores se mostram recorrentes na narrativa dos entrevistados.

Assim, no momento de jogo, para além da atenção às mecânicas e estratégias próprias do jogo, também se estabelecem **diálogos** e **interações** com os demais jogadores/amigos. Tal característica é marcante nas vivências e práticas no interior da comunidade digital, o que nos permite pensar na construção de uma **Cultura Digital**, marcadas por uma linguagem própria, hábitos, ritos que de algum modo, aproximam o contato entre pessoas, para além dos territórios físicos, das distâncias, criando relações de amizades e vínculo viabilizadas pelo ambiente do jogo e a convivência nos espaços criados pela comunidade. Tais elementos podem ser evidenciados nas falas destacadas a seguir:

> (Mocó) “O meu amigo principal, que eu jogo, **ele não é daqui mais, ele se mudou**, e basicamente a relação que eu tenho com ele é, a gente entra, a gente troca ideia sobre tudo e a gente conversa, sobre tudo que a gente não conversa via WhatsApp, porque a gente não conversa, e **aquilo é o melhor tempo dentro do jogo pra mim**, entende?”

> (Ben10) “...de certa forma, a comunidade de jogos que eu encontrava na vida real, na convivência da escola, era um ambiente com o qual eu me familiarizava bastante. Eu tinha dificuldade até pra fazer amizade, e aí essa galera que eu **comecei a conversar por conta de jogo**, foi uma galera que me abraçou pra caramba, sabe? Então eu, na escola, os meus grupinhos de amigos normalmente eram pautados em a gente jogar alguma coisa junto…a comunidade de jogos eu sentia que ela era um **refúgio** forte também, no sentido de que, bom, eu sofria bullying, eu tinha dificuldade para fazer amigos e eu **sofria bastante bullying** na escola, então quando eu chegava em casa e podia entrar online com a rapaziada que eu conversava, que era um lado norte, um outro lado sul, mais um de outro Estado, e ia trocando ideia com

> eles e a gente ia jogar alguma coisa desde um jogo de ratinho que tem que pegar o queijo e levar pro negócio [Transformice] e ficar conversando no Skype[18] enquanto jogava, até alguma coisa mais elaborada que a gente precise se comunicar pra fazer o jogo acontecer como RPG, como o próprio LoL mais pro futuro, **eu me sentia bem de estar ali com o pessoal**…"
> "Mas eu acho que é uma das formas e uma forma bem **gratificante**, de terminar um dia aqui da faculdade, chegar em casa e encontrar com uma galera que eu **nunca vi na vida**, que muitas vezes até morava perto de mim, mas eu nunca cheguei a conhecer e saber que ali eu tenho um **momento de confidencialidade** com o pessoal, que eu tenho um momento para esquecer de tudo, jogar um pouquinho, trocar uma ideia depois. E eu acho que foi muito legal as oportunidades que eu tive também de conhecer essas pessoas que eu fiz **amizade pelo meio dos jogos**, pela comunidade dos jogos e conhecê-las pessoalmente. Eu tive a oportunidade de fazer isso e acho que também foi incrível a sensação de você ver essas conexões que você tinha e de que você, entre aspas, você está chegando ali com uma pessoa que tecnicamente falando que você não conhece, não sabe como é que ela é, mas ao mesmo tempo você vive como se fosse um, a sensação que eu tinha era de tipo, pô, estou com um monte de gente estranha que eu nunca vi na vida, mas eu estou aqui como se fosse uma amizade de 10 anos, porque era sabe, era uma amizade de 10 anos que a gente estava ali, que estava todo mundo junto e nunca tinha se visto, e aquele foi o momento que a gente conseguiu organizar para fazer todo mundo se encontrar."

Conforme dito pelos entrevistados, a comunidade passa a ser um local de **refúgio** através dos **vínculos** que se produzem, quando a convivência na comunidade é vista como um espaço seguro, de acolhimento e compartilhamento. A **fuga da realidade**, associada aos jogos digitais, se mostra presente na fala de Cruz (2012):

> "Sua principal função é fornecer linhas de fuga que os permitam abandonar, ainda que temporariamente, os comportamentos e valores típicos da vida cotidiana. Com isso, a ordem de funcionamento trivial das relações inter e intrapessoais pode ser subvertida, proporcionando aos participantes do jogo a oportunidade de encarnar ações, personagens e situações, que pouco se aproximam ao que se vive nas experiências cotidianas." (Cruz, p.103, 2012)

Desse modo, destacamos o bem-estar na comunidade dos jogos, em que relacionamentos saudáveis entre pessoas possam surgir a partir desse meio digital, tal qual podem auxiliar na superação do bullying, o que coloca em embate a visão estereotipada de que a escola é um ambiente seguro, e o jogo digital é um ambiente vulnerável.

> Causos de Anehta: A maior parte do meu ciclo social vem de algum jogo, seja LoL ou outro, e parte da socialização que tenho com meus amigos é entrar e jogar algo juntos, dar risadas e falar sobre coisas diversas. Construir um espaço seguro em que podemos interagir é essencial para isso.

[18] O Skype é um aplicativo de comunicação para chamadas de voz e vídeo, sendo mais utilizado principalmente entre o fim dos anos 2000 e o início da década de 2010.

4.2. Comunidades e Práticas Culturais

4.2.1. Territórios de Interação

Como discutido anteriormente, as pessoas interagem de diversos modos nas comunidades de jogos digitais, o que se dá remota ou presencialmente. Uma das observações que fizemos para o estudo foi observar a interação de pessoas que participam de comunidades de jogos digitais em ambiente presencial, o que se deu na Rio Claro Geek Festival realizada na cidade de **Rio Claro**.

O evento no ano de 2023 contou com sua quinta edição, no dia 08 de outubro, com início às 10:00 e encerramento às 19:00, ao total de nove horas de duração. As atividades incluem um cronograma de eventos feito pelos organizadores com participantes envoltos da comunidade, como dubladores e influenciadores, envolvendo várias vertentes da cultura nerd: jogos, animes, k-pop, HQ's, cosplayers, e muitos outros. O evento também movimenta artistas da região, que se apresentam em barracas para venda de produtos artísticos de diversos tipos.

Figura 10 - Rio Claro Geek Festival.



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

Estes espaços presenciais mobilizados na cidade de Rio Claro que permitem a aproximação e o convívio presencial com a comunidade, são mencionados pela maioria dos participantes nas entrevistas.

Frozen informa não ter tido interação com a comunidade de modo presencial, durante a estadia na cidade. Já Ben10, cita a **Rio Claro Geek Festival** como o único evento conhecido por ele na cidade que envolve *games* e destaca também a própria universidade ao afirmar: *"Nossa, na verdade, em Rio Claro, eu acho que principalmente o ambiente da **universidade**".* Também para Kami, que afirma a existência de uma relação presencial tanto pelo convívio com amigos, quanto pela presença em eventos, afirma o jogador *"desde que lançou o Rio Claro Geek Festival, eu vou"*.

De acordo com as entrevistas, nota-se a existência de eventos e encontros presenciais também em outras cidades, que se configuram como territórios de encontro da comunidade, como mostrado a seguir:

> (Mocó) "Era o **Ribeirão Anime Fest**. E aí a gente sempre ia, tá ligado? Aí era bem, até que grande assim. E aí tinha bastante coisa de tipo lojinha e tal. E aí a gente ficava lá socializando com as pessoas que eram do mesmo grupo assim, né? Tinha bastante gente parecida com a gente."
>
> (Lua) "Teve alguns eventos que eu já fui aqui em São Paulo. Teve um que eu gosto muito que foi um **evento da própria Riot** também, que eles colocaram uma torre do LoL, no parque Villa Lobos aqui. E eu fui com os amigos, a gente tirou foto com várias pessoas famosas, tinha vários streamers lá… tem bares com lan house. E que muitas pessoas da comunidade frequentam, streamers, youtubers, pessoas que produzem conteúdo no geral. Então, quando você vai, você acaba enturmando essa galera, né? Então assim, e também movimenta muita gente.."
> "Eu fui assistir uma partida aleatória no passado, no primeiro split. Foi muita sorte, o Santander, eu acho, eles estavam procurando meninas para assistir os jogos lá. E aí eu recebi um convite por aquele servidor, lembra? Jinx[19]. Não sei se você chegou a entrar nele, mas é um servidor feminino. E aí eles me convidaram para assistir o **CBLOL lá na Arena**, aqui na Barra Funda, em São Paulo. Aí eu fui de graça no camarote, foi ótimo, comi brownie. Conheci um monte de gente, foi muito legal."
>
> (Ben10) "…em São Paulo, quando eu estava morando lá, eu fui acho que umas duas ou três edições de tipo, **Anime Friends**, também eventos nesse sentido. Eu acho que as maiores visitas e espaços frequentados eram nesse contexto cultural, mas trazendo para um envolvimento, por exemplo, com a comunidade de jogos, eu já cheguei até aí em **cinema** para assistir partidas de jogo, na época que a final do **CBLOL**, eles transmitiam no cinema. Já cheguei em **stage**, assisti a galera jogando, mas eu acho que de maneira geral, sem ser a questão dos jogos, eu frequentei mais espaços que são ambientes de eventos culturais, de maneira geral, seja show, seja evento tipo

[19] Comunidade de League of Legends com servidor criado no Discord focado no público feminino.

> bienal, esse do Anime Friends e afins, acho que mais coisas assim, como museus.”

O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), mencionado por Lua e Ben10, até 2024, é conhecido como um campeonato de grande proporção, realizado em estádios, para transmissão de partidas do jogo League of Legends, ao vivo. Nesses eventos, é possível ter contato com times profissionais que disputam vaga no campeonato mundial. Essas partidas ocorrem comumente em rodadas de melhor de três (md3), no qual o time que tiver duas vitórias vence, e a final em melhor de cinco (md5), em que o time com três vitórias vence.

Esses campeonatos também são transmitidos ao vivo pelo *Youtube* e *Twitch*, em acesso aberto e são evidência do número de pessoas ativas na comunidade de League of Legends, com média de espectadores de 135 mil pessoas nas transmissões ao vivo do ano de 2024, como mostra a figura a seguir:

Figura 11 - Estatísticas CBLOL de 2024.



Fonte: Escharts[20] (2024).

Os campeonatos realizados tornam os jogos profissionais, tanto nacionalmente quanto internacionalmente, e compõem uma base para o chamado ***meta*** de jogo, que, como explicamos anteriormente, é um conjunto de estratégias, seleção de personagens e estilos de jogo considerados mais eficazes em determinado momento do jogo, geralmente influenciados por atualizações e tendências competitivas.

Desse modo, jogadores casuais são alimentados e influenciados por esses campeonatos profissionais, que acabam incorporando essas estratégias em seus próprios jogos, e que se dedicam a **estudá-las** como forma de aprimoramento dentro do jogo. Além disso, é comum a criação de conteúdos que discutam essa meta,

[20] https://escharts.com/pt/tournaments/lol/cblol-split-2-2024-lol.

consumida e citada por alguns dos entrevistados, que indicam ter tido, em algum momento, o interesse de jogar profissionalmente, como é o caso de Kami e Ben10:

> (Kami) “Vou até dar um exemplo novo, o que que é essa lane, por exemplo, o que que eu posso fazer na lane? Você só joga por diversão, você não **pensa por trás do jogo**, quando você começa a entrar no mundo **competitivo** mesmo... Não tem como fugir, você tem que acabar **estudando**, ter que acabar vendo vídeo, um monte de coisa. Eu achava muito legal no começo, eu parei de ter essas ideias esse ano e tal, mas eu sempre fui muito engajado. Até sonhei ser **pro player** em uma época que eu tava no Grão-mestre, mas não, não rolou por diversos fatores, eu entrei num time semi-profissional em Campinas… E aí tinha que ficar fazendo esse bate-volta, de ficar indo pra lá e tal, aí acabei desistindo por isso.”
> (...)
> “O que eu costumava assistir muito era **live de pro player**, tanto coreano, chinês, até brasileiro… Eu sempre via na live e tentava entender, porque a maioria das lives brasileiras, até coreano mesmo, o pessoal não tá muito focado em explicar, o cara tá jogando ali, mas sempre tentava entender o que ele tá fazendo. porque ele foi bot agora sendo que ele podia ter ido mid direto, foi ai que eu aprendi que tudo, se o cara bom, tipo Faker[21], esses caras, **tudo que eles estão fazendo tem um motivo** que eles estão fazendo, eles nunca estão desligados e vai tipo, a pro MID de cérebro desligado, jogar um automático não, esses caras, eles são uma máquina mesmo, foi aí que eu percebi que aí o ambiente é... Por isso que quando a gente vai pra fora [time brasileiro no nacional] a gente sempre perde, os caras são uma máquina, eles são sempre, estão sempre ligados, sempre tem um motivo de o que eles estão fazendo, de pegar um campeão, de tacar, seja, dar um exemplinho bobo, tipo, tacar o Q da Kai’sa na primeira wave ou não tacar. Até isso tem um motivo de para tacar ou não tacar. Até as coisinhas mínimas, sempre tem uma **estratégia** maior por trás. Eu sempre tentava entender isso e tentava entender de vista também, porque não entendia nada que eles falavam.”

> (Ben10) “eu que geria o time assim, fazia toda a parte de **gestão** do time, então precisava fazer anúncio de screen, precisava fazer inscrição em campeonato, precisava conversar com a galera, marcar reunião, era eu que fazia, eu que **organizava** tudo isso era eu que definia as táticas do time então era eu que desde a parte **analítica** de olhar as partidas, ver onde a gente está errando, buscar os erros, reunir todo mundo, falar sobre o negócio, fazer o vote review, de reassistir a partida, apontar os pontos que a gente estava errando, o que precisava melhorar, fazer a **análise numérica da partida** de tipo, olha, você está farmando pouco, olha, você está dando pouco dano, era para você estar dando mais dano com esse personagem e por aí vai, até realmente montar o draft, montar toda a parte estratégica de quem vai pegar o quê, como é que a gente vai fazer as coisas e para além disso também a parte teórica do jogo, de sentar com todo mundo e falar assim, hoje ao invés de a gente jogar a gente vai conversar sobre o conceito X do jogo. E meu, eu ia lá **estudar**, abria **YouTube**, via gente, pá, **lia ebook** e não sei o que lá e levava pra galera. E além de tudo isso, eu jogava no time, entendeu?”

[21] *Faker* é um jogador sul-coreano de *League of Legends*, considerado o maior da história do jogo por sua habilidade, conquistas e impacto competitivo.

Além das interações focadas em consumir e compartilhar conteúdos e estratégias para aprimoramento, há também outros interesses nessa relação entre os jogadores, como as já citadas anteriormente, de maior socialização, lazer e arte.

> (Mocó) “Eu entro, **nem leio os patches**, eu jogo, eu me divirto, talvez irrita algumas pessoas... E é isso, sabe? Pra mim tá ótimo. Às vezes, é isso, **eu entro pra me divertir assim, junto com meus amigos**, e é isso.”
> “Aí mesmo sendo horrorosa, eu não gosto de estudar o jogo, não é minha vibe. Me coloca pra assistir 10 horas de jogo de handball, mas não me coloca 10 horas de LoL, eu não consigo hoje em dia. Ou estudar mesmo, estudar, tipo, ler sobre o jogo, não consigo.”
>
> (Lua) “...eu não tô fazendo nada, quero desestressar, vou jogar um LoL, aí eu jogo LoL. Aí tipo, ah, o que que saiu de novo? Vamos lá. Aí eu vou lá no perfil do **Instagram**, aí eu procuro as **atualizações**. Ou tipo, skins, artes novas, coisas do LoL que saem, tipo, Arcane, que eu gosto muito ainda. Então, acho que é muito essa questão do **lazer e da arte**, que eu acho que me mantém.”(...)“Mas quando eu estava na RK, quando eu estava no mestrado, que estava em casa e as coisas eram menos trabalhosas, eu tinha mais tempo livre, e aí consequentemente, eu assistia tipo vídeo de uma hora, eu assistia gente jogando pra ver como o cara clicava. Era assim, sabe, bem detalhes para ver o que eu tinha que fazer igual. E aí sim eu via bastante, muito principalmente no **YouTube**. Stream nem era tanto, mas no YouTube que podia voltar, olhar de novo.”
>
> “(Frozen) Estratégia, tanto em LoL como Stardw Valley, eu gosto muito de ver dicas, quando eu to começando, eu quero jogar com algum personagem no Lol, eu gosto de ir atrás de **vídeos** né, de gente que joga, ver **dicas de plays**, melhores combos, builds, runas. Mas às vezes eu procuro **cosméticos**[22], mas é só, sei lá, parece alguma promoção e eu tipo “será que vale a pena?”, mas é assim, sei lá, 1%.” (...)“Geralmente, eu gosto de **jogar para relaxar** né, mas a gente que joga LoL sabe que isso não é possível, mas eu tento cara, eu tento toda vez, acho que é por isso eu virei muito jogadora de **ARAM**, não tem muita competição ali e tal de elo, já é um pouco mais, só que eu sinto essa diferença, tem dia que eu entro e falo “hoje eu quero competir, hoje eu quero, to com cabeça pra isso”, e aí até o Stardew Valley vira uma competição cara, é impressionante assim, nossa é muito bom também, dias que eu falo “não, vou relaxar” ai eu abro o Lol assim, tem dias que eu perco assim, tá tudo bem, eu to assim tranquila, me diverti, então eu sinto bastante essa diferença.”

Mesmo sem a intenção competitiva, é comum jogadores acompanharem vídeos e *patch notes* com informações relevantes à estratégia de jogo, mas o seu aprofundamento e estudo está comumente ligado a **intencionalidade** de consumo desses jogos, que ao passar de casual para o competitivo, se tornam objeto de estudo, com intenção de aprimoramento na jogabilidade, seja para jogar competitivamente, ou para subir de *elo* (ranque de classificação de habilidade dentro do jogo). Essas classificações são motivação para muitos jogadores se manterem nesse meio, mas

[22] Cosméticos (ou skins) em jogos são itens virtuais que permitem personalizar a aparência de personagens, armas, veículos e outros elementos visuais, sem alterar o desempenho ou a jogabilidade.

ao mesmo tempo, é possível jogar LoL em outros modos de jogo que não sejam competitivos, como o Partida Normal e o ARAM.

Figura 12 - Ranqueadas do LoL.



Fonte: League of Legends[23] (2024)

Como procuramos demonstrar a partir destas falas, observa-se que os **territórios de interação** das comunidades, além de constituírem-se em espaços presenciais, mobilizados por eventos e campeonatos, também se apresentam com encontros virtuais, dentro do próprio jogo por meio do compartilhamento de estratégias, estudos e aprendizados comuns, e também fomentados pelas redes sociais que possibilitam momentos de conexão entre amigos de forma remota, como podemos observar nas falas a seguir:

> (Frozen) “Eu estava no servidor do **Discord** da RK, mas eu fiquei meio sem o habito de usar o Discord, então o que eu tinha mesmo de grupo grande com pessoas que ficavam alimentando era o da RK, e antes eu usava grupos de **Facebook** de LoL assim, mas depois eu acho que… não acompanhei. Ah eu acompanho canais de **Tik Tok**. Ah **Twitter** também, eu sigo mais o Ascaryan[24], para ver lançamentos, atualizações de patch.”
>
> (Kami) “...o que eu mais uso mesmo é o **Discord** atualmente. Antigamente a gente usava **Skype** e outras coisas, mas atualmente é o Discord, mesmo que a gente se comunica lá, até pra jogar algum joguinho ou outro que não seja LoL, um joguinho mais casual, alguma coisa, tudo pelo Discord mesmo que a gente se encontra.”
>
> (Ben10) “Eu acho que o **Discord** era o que eu mais usava. Eu acho que as outras, eu acho que dá pra colocar assim, o Discord e a **Twitch** por muito

[23] Mais informações sobre elo e ranqueadas podem ser obtidas no site oficial: Filas Ranqueadas
[24] Influenciador que traz atualizações de League of Legends: https://x.com/NewAzkaryan

> tempo. Eu era presente, sabe? De tipo de ser, eu era aquelas pessoas de carteirinha em algumas **lives** que, meu, você sabia, tinha live de um determinado streamer ou de uma determinada streamer, tem tal pessoa que vai estar lá."

Quanto às interações via redes sociais, são citados como os mais comuns entre os entrevistados: Facebook, Instagram, Tik Tok, Discord e Twitch. Esses dois últimos são plataformas utilizadas principalmente por pessoas que fazem parte da comunidade de jogos digitais, sendo o Discord uma plataforma digital gratuita de comunicação por voz, vídeo e texto, e a Twitch um site sede de transmissões ao vivo, que possibilita aos influenciadores a criação de comunidades no qual um grupo de pessoas assiste a transmissão ao vivo, com a comunicação através de um chat, e capitalização de seus momentos de jogo.

4.2.2. Dificuldades de acesso

Ao analisar as entrevistas, em relação às comunidades e suas práticas, um dos temas que emergiu diz respeito às desigualdades no acesso ao jogo e suas comunidades. Por acesso, entendemos que são os meios nos quais os jogos podem ser jogados, sejam PC's, consoles ou celulares, questionando qual o alcance à essas tecnologias, assim como a internet e aos próprios jogos digitais. Os jogos e suas ferramentas, muito similares aos próprios celulares, são tecnologias que evoluem ao longo dos anos, e seus valores para as gerações atuais também tendem a aumentar, comprometendo o acesso aos mesmos.

A questão já havia sido indicada pela revisão bibliográfica, quando anunciamos o termo **consumidor** escolhido a partir das entrevistas, que se referencia às pessoas que não dispõem da estrutura física básica para garantir a prática do jogo em igualdade de condições, o que inclui toda a estrutura tecnológica, como o acesso à internet estável, pacote de dados, equipamentos, entre outros.

Dessa forma, sua relação com a comunidade fica reduzida, muitas vezes, ao consumo de conteúdos, disponível em canais de YouTube ou redes sociais que discutem ou divulgam os jogos. Esse modo de interação limita as possibilidades de envolvimento, participação e aprendizagens por diversos fatores. A fala de alguns participantes dialoga com esta questão:

> (Mocó) "Mas eu lembro que a gente tinha um **computador bem antigo**, rodava bem mal. E na minha casa a gente **não tinha internet direito**. Tipo,

> a nossa internet era limitada a meio mega. E era uma internet horrível, assim, onde, tipo, se alguém estivesse usando, você não conseguia jogar ou se você tivesse jogando, ninguém mais poderia usar para você jogar."
>
> (Lua) "Durante minha vida toda, eu **não tinha computador bom para jogar** e nem o console mais novo ou essas coisas. Eu tinha um computador, mas ele só rodava LoL, um jogo mais leve. Então, às vezes, eu e meu irmão, a gente **assistia vídeos** de jogos novos que estavam saindo. Por exemplo, The Witcher 3 que é um jogo que saiu lá para 2013, 2014 também. E **a gente queria muito jogar, só que não tinha o computador que rodasse**. Então muitas vezes sim, assistia streams, assistia vídeos, vídeos curtos no YouTube. Ou amigos, às vezes a gente entrava no Skype, compartilhava a tela e mostravam jogando. Era desse jeito também, acho que sim. É uma forma de consumir, né?"
>
> (Ben10) "E eu jogava um pouco naquele notebook, mas era um **acesso limitado**, até porque o notebook era dela [mãe] e ela não queria que ficasse mexendo muito, porque às vezes eu ficava baixando coisa demais e aí deixava o computador lento, não era um computador forte, **não era um computador pra jogo** inclusive."

Em contraste, Frozen e Kami apontam o privilégio que tiveram ao ter esse acesso desde a infância no próprio ambiente familiar:

> (Frozen) "Ah eu sempre tive acesso."
>
> (Kami) "...fui bem **privilegiado** nesse aspecto, minha família nunca teve essa necessidade. Então, até pelo meu irmão. Meu irmão também sempre foi com jogo e tal, então desde pequeno ele tinha o PC dele, eu usava o PC dele. Sempre teve internet daquela discada na época, e depois que lançaram internet normal…"

Estas falas apontam diferenças entre os recursos e estruturas disponíveis para cada jogador, de acordo com sua realidade, que pode estar relacionada à questões socioeconômicas. Como não coletamos dados sobre a realidade socioeconômica dos entrevistados, pouco se pode explorar neste sentido.

A questão de poder de compra com relação aos jogos e suas implicações para a inserção na comunidade é apontada pelo participante Ben10:

> (Ben10) "…hoje, por exemplo, eu tenho o computador para jogar, mas eu não tenho, não estou dispondo do **dinheiro para comprar os jogos**. São jogos caros, eu deixo lá salvo, vejo se um dia vai aparecer 80% ou 90% de promoção para ver se aí sim, eu vou conseguir comprar por R$50,00, porque mesmo com essas promoções altas ainda é caro. Mas são jogos que eu adoro consumir, mas não necessariamente, consumir no sentido de assistir alguém jogando, mas não necessariamente ter acesso ao jogo."

Nota-se que parte comunidade participa como **consumidor** de conteúdos relacionados aos jogos, em razão da dificuldade de acesso aos mesmos. Mesmo para

esses, a disponibilidade de rede para acesso à internet por plataformas como Youtube, Twitch ou outras, embora mais acessíveis, também demandam certa estrutura financeira ou geográfica para uso com qualidade.

> "Apesar da reconhecida importância da educação, há grande descompasso entre o mundo da cultura digital e as escolas. Se o **acesso** é ainda uma questão não resolvida, ele é condição necessária, mas não suficiente. Isto é, é essencial uma formação para um uso crítico e criativo das TICs, que permita inclusão como cidadão e não apenas **consumidor** na cultura digital. Porém, rápido levantamento histórico das políticas públicas para a integração de TICs nas escolas mostra o viés tecnicista das propostas, a princípio como dotação de infraestrutura e depois em capacitações instrumentais de professores, independentemente da modalidade. O resultado é pouco efetivo, mas, pior, é capaz de contribuir para tornar a sociedade ainda mais suscetível a intensificar suas tendências contraditórias já presentes." (Lapa, Lacerda, Coelho, p.30, 2018).

Neste sentido, cabe destacar a importância de Políticas Públicas que possibilitem a melhoria no acesso e qualidade aos recursos necessários para uma verdadeira inclusão digital. Destaca-se por exemplo o Programa Nacional da Banda Larga, criado em 2009, com o objetivo de ampliar o acesso a internet da população, dividido em seis dimensões: 1) Normas de infraestrutura; 2) Regulação de serviços; 3) Incentivos fiscais e financeiros; 4) Política produtiva e tecnológica; 5) Rede nacional; 6) Conteúdos e aplicações. Para Zambon (2015, p. 64) o programa assume o "acesso à internet como um dos principais gargalos de infraestrutura, e entendendo a necessidade desse acesso para a construção da cidadania da Era Digital, surge o Programa Nacional da Banda Larga (decreto n.º 7.175/2010)" (Zambon, p. 64, 2015).

Desse esforço político em viabilizar o acesso à internet no Brasil, atualmente compreendemos o uso da internet como meio social e educativo importante para inclusão na sociedade, com o aumento do número de pessoas conectadas no Brasil, como demonstra o Minstério da Comunicação em pesquisas com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE):

> "O acesso à internet no Brasil segue um bom momento de crescimento. Isso porque, a 'Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD Contínua): TICs' mostrou que o número de pessoas conectadas à internet aumentou em 6,1 milhões nos últimos dois anos, atingindo 89,1% da população com 10 anos ou mais em 2024. Em 2019, esse percentual era de 79,5% e, em 2016, início da série histórica, apenas 66,1% dos brasileiros utilizavam a internet." (Brasil, 2025)

Os dados, noticiados em 2025, apontam que desde 2016, o módulo anual de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) da Pesquisa Nacional por Amostra

de Domicílios Contínua (PNAD) analisa o acesso à Internet e à televisão e a posse de telefone móvel celular para uso pessoal, com detalhamento geográfico para Brasil e Unidades da Federação.” Ele aponta as seguintes ações como determinantes para viabilizar o direito ao acesso:

- Editais de 4G e 5G para ampliar a cobertura em municípios, estradas e áreas remotas;
- O programa Wi-Fi Brasil, que garante conexão à internet em banda larga satelital de forma gratuita ao cidadão, com o objetivo de promover a inclusão digital em todo o território brasileiro;
- A iniciativa Internet Brasil, que oferece chips com pacote de dados gratuitos para estudantes da rede pública.

Com relação às pesquisas relacionadas a esse mercado consumidor, Cruz e Cruz (2016) dialogam:

> “Além disso, sabe-se que as pesquisas aludidas estão direta ou indiretamente vinculadas às indústrias do setor e que essas, por sua vez, esforçam-se na tarefa de identificar potenciais consumidores, traçar seus respectivos perfis comportamentais, com vistas a fundar novos nichos de mercado. Diante disso, seria de fato muito **problemática** a tentativa de expressar, com exatidão, a topografia sociocultural dos jogos digitais em países periféricos, se levarmos em conta apenas os levantamentos feitos em nações de centro, uma vez que os fatores relacionados aos níveis de vida e às **condições socioeconômicas** de seus respectivos habitantes tendem a ser determinantes na fixação dos padrões de consumo de produtos dessa natureza. Dito de outro modo, pode ser um equívoco atestar que um cidadão africano, por exemplo, tem as mesmas chances de usufruir de um console das quais dispõe um indivíduo europeu.” (Cruz, Cruz, 2016)

4.2.3. Preconceitos, Discriminações e Sociedade

Discutir nossa concepção acerca da Cultura Digital tem um papel central nesta pesquisa, como já introduzido no capítulo **2.1 Uma noção de Cultura Digital**. Ao compreendermos a Cultura Digital como um reflexo ampliado da sociedade, reconhecemos que as práticas mediadas pelas tecnologias não surgem em um vácuo, mas são moldadas por relações sociais, históricas e políticas já existentes. Assim, os ambientes digitais, embora frequentemente associados à inovação, liberdade criativa e novas formas de interação, também reproduzem desigualdades, tensões e preconceitos presentes em outros espaços sociais.

Nesse sentido, a Cultura Digital não apenas revela transformações tecnológicas e novas formas de expressão, mas também evidencia como valores

hegemônicos, discriminações e narrativas de poder circulam, são reforçadas ou contestadas no ambiente online. Com isso, torna-se fundamental analisar criticamente esses processos para compreender como as interações digitais podem tanto criar espaços de resistência e produção de novos sentidos, quanto reproduzir formas de exclusão e violência simbólica já enraizadas em nossa sociedade.

Dessa forma, procuramos observar a partir das falas dos participantes, elementos que definem para eles essa noção de Cultura Digital permeada por fenômenos sociais que se evidenciam e influenciam o modo de ver das comunidades, como se pode notar nos registros a seguir:

> (Mocó) “Então é uma comunidade muito **sexista**, tipo, se eles descobrem que você é uma mulher, se você falar aí, porque, sei lá, alguma coisa no feminino no chat, pô, esquece, mano, o seu mundo vai acabar, tá ligado? Pelo menos, quando eu jogava frequentemente era essa memória que eu tinha, tipo, eu não podia, no momento em que a pessoa descobria que eu era **mulher**, que aí esquece.”

> (Lua) “o que eu mais vejo de longe, assim, eu não sei se é **homofobia**… com certeza, nossa, as pessoas são muito homofóbicas no mundo dos games, principalmente os caras, assim, é absurdo. Antes eu via muito mais casos de **racismo**, só que como hoje em dia é, isso é muito mais **punido** do que antes, parece que tá mais discreto, sabe? Mas ainda tem, se você... Se você der espaço, a pessoa vai ser racista, entendeu?”

> (Ben10) “...me deixava doido na cabeça pensar que eu tô jogando com uma pessoa…mas essa pessoa que estava lá do outro lado da tela nem sabe o que eu estou fazendo, nem sabe como é que é a minha vida, nem sabe como foi o meu dia, e porque o meu Ignite pegou uma kill que ele não conseguiu se aguentar para esperar um pouquinho para dar o último auto-ataque, para conseguir pegar o abate e aí o abate veio para mim, **me chama de preto macaco e fala que minha mãe tem que morrer**.”

Apesar de se mostrarem como uma importante ferramenta social, os jogos digitais e suas comunidades têm em seu repertório diversos acontecimentos **sexistas, homofóbicos, racistas (preconceituosos e problemáticos)**, no qual refletem esses comportamentos de nossa própria sociedade. Termos pejorativos, como o exemplo trazido por Ben10, são utilizados por jogadores mal-intencionados independente do alvo se identificar ou não com a ofensa, com um comportamento definido pela comunidade como **comportamento tóxico**.

Como formas de combater a perpetuação desses preconceitos e problemáticas, um **sistema de banimento** rigoroso foi implementado no League of

Legends, assim como diversos outros jogos que possuem interação, tanto por voz como texto, assim como a possibilidade de inibir a comunicação totalmente.

> (Lua)“Em partida, hoje em dia, é muito difícil alguém falar alguma coisa no chat, porque como falei, tipo, a Riot, por exemplo, né, no LoL, ela **bloqueia** esse tipo de coisa, você **perde a conta**, você toma **ban**, é **punido**. As pessoas não fazem. Mas com calma, escala, se você der espaço para a pessoa, assim, vai acontecer.”

> (Frozen) “Inclusive não passa um dia sem logar no LoL e não aparecer uma mensagem “seu retorno sobre a denúncia feita foi positiva, nós finalizamos”, eu sempre **denuncio**, acontece assim, praticamente todo dia que eu jogo, se eu jogo mais de uma partida por dia, eu vou denunciar alguém, eu tenho certeza disso. Só tem…Mano, não sei o que acontece, mas tem gente que acha que pode digitar qualquer coisa no chat e ta de boa.”

> (Kami) “Eu jogo sem chat, é. Eu jogo sem chat, eu não… Depois que eu aprendi a jogar sem chat, foi a melhor coisa.”

Frozen e Ben10 também apontam o anonimato como meio facilitador de evitar a propagação desses preconceitos:

> (Frozen) “Em chamada ouvi as maiores atrocidades, todo mundo fica até ‘que isso’, nunca mais jogamos com essa pessoa, ‘quem pensa isso, quem fala coisas assim.’ Então sei que tem muita gente que com ou sem **anonimato** fala, mas acho que o anonimato, o fato de não ter uma identificação direta, incentiva muita gente a falar esse tipo de coisa.

> (Ben10) “Eu acho que é muito complicado porque a maioria das comunidades de jogos, e grande maioria, o **anonimato** é uma coisa que entra muito forte. É difícil você ter um jogo no qual as suas **informações, o seu nome, a sua imagem**, está exposta nas coisas que você coloca. Muitas vezes é um n**ick, é um personagem, é uma foto** que você coloca o que você quiser, então dificilmente você tem esse tipo de coisa que gera, eu imagino que gere na gente um processo de culpa das palavras que você coloca, então você **perde esse sentimento**, você perde essa personalização, não sei qual a palavra que é, mas o que eu quero dizer é, você perde a ideia de que aquele nome com aquela fotinho é uma outra pessoa, sabe? E eu acho que isso influencia demais e de que forma eu percebo o tempo todo, em chats e xingamentos, pings, sabe? As pessoas transformam uma coisa que era pra estar ajudando um jogo numa forma de se insultar alguém, sabe?”

Como forma de se proteger desses ataques, mulheres têm o costume de esconderem suas identidades femininas nos jogos, como citado pelos participantes:

> (Lua) “Aconteceram duas vezes só de serem machistas comigo numa partida de LoL, mas é porque eu acho que o meu nickname nunca foi um **nickname feminino**. Então era difícil saber que eu era uma **menina**, o meu nickname era tipo o nome de um jogo, sabe? Tipo, não tem como se atribuir ao sexo.”

> Frozen “Mas no geral é isso, um pouco desse preconceito, de achar que a gente não pode jogar bem nunca, e acho que isso também era uma coisa que me frustrava, que não é como se eu saísse do prata, ai eu meio que fico nessa, eu também não tenho muito esse ânimo de ficar correndo atrás de elo, mas ao mesmo tempo é uma vontade de quem quer, e fica um pouco nesse ciclo, mas no geral era nessa de xingamentos, eu até tentei ficar no **neutro**, pras pessoas não perceberem que eu sou mulher, as vezes isso acontecia, e ficava… mas também eu **preferia que alguém me xingasse como homem** do que ver que eu era mulher no jogo, não vou mentir, que eu sabia que se fosse assim, ‘nossa vai ver que eu sou mulher e vai me esculachar ainda mais’ isso acontecia.”

O estigma criado dentro da comunidade de jogos digitais, incluso o de LoL, da mulher ser jogadora exclusivamente no papel de suporte traz diversas problemáticas acerca do lugar das mesmas como cuidadoras, protetoras e frágeis, sendo pauta de um evento que gerou comoção na comunidade, citado por Frozen e Ben10:

> (Frozen) “Primeiro que a gente sempre acaba sendo jogada pra **suporte** né, falando bem do LoL, sempre jogam a gente mais pra role, então toda vez que tentava sair muito disso, ir para outras lanes, e as pessoas viam logo que eu era mulher, era xingamento para lá e para cá, era “oh mano, para de tentar”, era um caso clássico.”

> (Ben10) “Na sociedade como se imputa hoje em dia, e esse papel dentro do jogo é o **suporte**, é o campeão que não está lá para ser o protagonista, está lá para ajudar os outros, para dar cura, para dar escudo, para **proteger**, entendeu? Então imputa-se muito a ideia de que mulheres precisam jogar de suporte quando vão jogar LoL, entendeu? E aí quando você vai no competitivo onde montaram um time inteiramente de garotas, o outro time, em maneira de desrespeito, na fase de banimentos, **bane só suportes**, sabendo que isso nunca vai acontecer numa partida, de uma composição tipo pegar só bonecos de uma categoria só do jogo. Isso não existe, **não tem estratégia que sustente uma coisa dessa** e que faça ser um negócio que dá certo competitivamente falando.”

Em fevereiro de 2019, durante uma partida da Liga Continental Russa (LCL) contra a equipe Vaevictis Esports[25], composta por cinco jogadoras mulheres, o time adversário, ROX, optou por banir exclusivamente cinco campeões de suporte (Nami, Janna, Lulu, Thresh e Braum) durante a fase de escolha dos campeões (draft). Embora esse ato não fosse proibido pelas regras da competição, a Riot Games emitiu um aviso oficial, interpretando a decisão como um **ato de desrespeito com conotação discriminatória de gênero**, e não uma estratégia de jogo, se tornando um exemplo de comportamento considerado antiético no cenário competitivo de LoL.

> (Mocó) Existem as características de a **comunidade do LoL ser meio tóxica**, isso me influencia de uma forma positiva, porque me ensinou a lidar muito com o estado de crítica e tudo mais. Que é algo que eu passo todos os

[25] Notícia que aponta o ocorrido: ESPN - Esports Vaevictis

> dias, dentro do meu trampo como treinadora. Então, eu peguei o estado de crítica do LoL, que é super tóxico, e fui me inserir num ambiente amplamente masculino, como o LoL, tipo, é muito parecido às comunidades assim, então, dos esportes de contato, tudo mais, como o handball e do LoL. Então é um **ambiente masculino**, muito masculinizado, né? Os homens, tipo, eles não levam em consideração tudo que você fala, mesmo que você saiba mais do que eles. Então tipo assim, às vezes você era xingada por ser mulher no LoL, só que, e aí essa agressividade se torna, se repete ali dentro de onde eu trabalho. E eu aprendi a lidar com isso. E aí eu aprendi a responder de uma forma melhor, que é mostrando o meu trabalho, mostrando o que eu sei fazer e deixando com que eles vejam que eu sei fazer e eu sei o que eu estou falando. Então isso me ajudou muito, muito, muito. Porque eu passei o ano passado inteiro tentando me provar para alguns homens e aí eu tive muita **resiliência**, isso também me ajudou a ser resiliente pra conseguir continuar no meu trampo, sabe? E acreditar nele, e ver os resultados dele hoje em dia.

Nesse trecho, Mocó relaciona as suas experiências com o sexismo dentro do jogo League of Legends e seu trabalho como treinadora de Handball, ambos segundo ela, ambientes tidos como masculinos. A resiliência que ela aponta ter desenvolvido, adquirido ao passar por situações desagradáveis dentro do jogo, se reflete em sua vida profissional, passando então os conhecimentos que ela absorve dentro do jogo, para sua convivência, da Cultura Digital para o cotidiano.

Como um exemplo de **movimentos de resistência e transformação** produzidos pela comunidade para incluir pessoas presentes nessas minorias, foi criado o campeonato de League of Legends Ignis, que é destinado para times que tenham jogadoras profissionais mulheres e pessoas não-binárias. Lua comenta sua experiência conhecendo pessoas presentes nesse cenário:

> (Lua) “Eu tive, no mesmo dia que eu fui, um outro time de meninas profissional que joga na **Ignis**, que é aquele campeonato inclusivo. que estavam lá, então eu tive contato com elas que são super boas, as **meninas tipo challengers**, assim, e foi super divertido, a gente ficou conversando tarde toda, assistindo os jogos, comentando. Aí eu também conheci a Fogueta, acho que é Maria Fogueta, né, que é a narradora, ela apareceu, ficou lá com a gente há um tempo, aí eu também tava perto de outros jogadores profissionais que também ficam no camarote, era do lado da sala de narração, então tipo, dá pra ver as pessoas narrando do lado ali, foi muito legal”
> “...a Ignis é um campeonato que a própria Riot Games, que é a dona do LoL, começou a financiar e etc, promover nesses últimos dois anos. Eu acho que deve ter umas três edições no máximo e é um campeonato inclusivo. Então tipo são **meninas, cis e trans, tem pessoas não binárias**. Eu acho que assim, de modo geral, acontece igual os campeonatos que a gente já tem, tipo o CBLOL Academy e o CBLOL Ultra LoL, então são as mesmas regras.”

Lua também traz a importância da união feminina frente a comunidade:

> (Lua) “Mas é que é muito mais... Parece muito mais na minha casa, sabe? Tipo, é muito mais divertido fazer **amigas** e uma coisa que... Eu não tinha

> muito, né? Porque eu sempre tive muito mais amigos que jogavam, não amigas. Então foi muito legal participar de **comunidades mais femininas**, que acho que eu já participei de uns, sei lá, mil campeonatos, muitos. Já participei de três times diferentes de **lineups femininas**, fiz amigas do Brasil inteiro, amigas que eu falo até hoje. Fui visitar uma amiga em Araraquara por causa do LoL, que eu conheci no LoL, foi super legal também. E eu acho que é isso, o LoL também me trouxe muitos amigos, muitas pessoas que eu considero muito bem."

Por fim, apontamos também as questões de discriminação da sociedade as pessoas que jogam jogos digitais, discussão que foi feita no capítulo 2.5 Identidade e Diferenças:

> (Ben10)" Colocando de maneira bem genérica, a comunidade de jogos, as pessoas que jogam em geral na sociedade, elas são bastante "discriminadas". Nesse sentido de que você fica jogando um joguinho online, nada a ver, eu acho que ali a gente tem um ambiente onde todo mundo está passando por uma coisa minimamente parecida sabe, é um nicho muito grande de pessoas que têm algum tipo de envolvimento com essas relações que a gente tem na sociedade como ela é posta hoje em dia. Então acho que são pessoas que estão lá para te abraçar da mesma forma como elas querem ser abraçadas. Tem um envolvimento, um carinho muito forte nessas comunidades, eu acho que isso que é o bonito, é por isso que eu participo"

4.2.4. Outros aspectos: RK e TEU

Apontaremos nessa subcategoria como os entrevistados tiveram seus primeiros contatos com o time da **Atlética da Unesp de Rio Claro - Rain King (RK)**, e suas experiências participando de um cenário competitivo. Inicialmente, questionamos os participantes como eles conheceram o time e o processo para entrar:

> (Mocó) "Cara, eu acho que foi o Cinderela. Eu conhecia ele, eu acho que… nossa, quem foi que me perguntou isso? Eu acho que ou foi uma colega minha de curso, de sala, que conheceu ele e tal, morava na mesma Kitnet que ele, que é a Big Bruna, e ela morava junto comigo. E aí a gente se conheceu, e aí eu acho que ele descobriu que eu jogava LoL. E aí foi na época da pandemia…O feminino foi montado na pandemia."

> (Lua) "…eu entrei na pandemia no mestrado e eu não conhecia absolutamente ninguém, de Rio Claro, porque eu não era de lá, né, não fiz a graduação lá. Então, eu conheci a RK através do meu amigo, em São Vicente, olha só, que era amigo do Cinderela na época, que era como se fosse o CEO lá da RK, né. Então, eu narrei um campeonato pro Cinderella, campeonato da RK, antes de eu ser de Rio Claro, tipo antes de eu fazer o mestrado. E aí eu conheci o Cinder por lá e depois que eu entrei, ele abriu a vaga pro time feminino. Aí eu achei super legal e aí eu me inscrevi."

> (Frozen) "Senti, que era uma coisa bem mais direcionada né, eu aprendi muito durante a RK, pelo pouquinho que a gente ficou lá, acho que eu aprendi bastante coisa lá que foi um jeito que mudou até minhas visão de jogo depois, mas não era mais tanto para se divertir às vezes, era mesmo 'não a gente

> tem que treinar, tem que aprender, tem que criar estratégias' eu senti um pouco disso assim."
> "Eu acho que impactou um pouco sim, mas não sei dizer exatamente se é uma coisa boa, eu acho que depois da RK eu nunca mais olhei o LoL do mesmo jeito, mudou minha visão de jogo até."
>
> (Ben10) "Eu entrei em 2020 na Unesp. E assim, eu tinha ciência de que universidades tinham times de esportes, eu acompanhava até o Unilol que tinha, que tinha o time do pessoal das universidades competindo e tal. E aí quando eu vim pra cá, eu imaginei que isso tivesse, mas aí teve a pandemia, então eu fiquei 2020, 2021 sem perguntar muito sobre isso, e aí quando eu voltei em 2022, eu já conhecia o Gustavo, o Kami, que ele era da matemática também, e ele estava no nosso círculo social. E aí eu não lembro de onde, mas eu lembro de ter ouvido, não sei se foi ele que comentou ou alguém comentou, que ele fazia parte do time de LoL. E aí logo que a gente voltou no presencial em 2022 eu falei com ele, eu falei, tem interesse, não sei se vocês estão abrindo vagas, se vocês estão abrindo seletivas, se o treino de vocês é aberto, eu quero participar de alguma forma, nem que seja só assistindo, e aí ele falou, não, nós vamos fazer seletiva e tal, e em 2022 rolou umas partidas com o pessoal, e aí eu comecei a jogar na RK, a gente jogou 22 e 23 [2022 e 2023] principalmente, esse ano jogamos poucas coisas. Acho que foi esse ano que jogamos o Geek Festival na primeira metade, mas acho que foi isso, depois não teve muito…"

Cinderela é um aluno graduado da Unesp de Rio Claro, ex-jogador do time de LoL em 2021, que gerenciava tanto o League of Legends, quanto todos os outros times jogos da Atlética, e esse papel foi depois passado para Kami em 2024:

> (Kami) O que a maneira que eu decidi de organizar, como era todo mundo aluno, eu tava com bastante matéria na época, eu achei que ia ficar muito pesado só pra mim se eu cuidasse de todas as modalidades, que é **CS, FIFA, LoL**, tinha **TFT** também, se eu não me engano, mas aí o **TEU** tirou o TFT e não teve mais TFT. ..era eleger um técnico, um jogador de cada modalidade pra tomar conta da modalidade e só passar o feedback do que é importante, tipo "a gente tá precisando de algum treinador, você pode me ajudar a correr atrás disso?"

Citado acima por Kami, o *Torneio de E-sports Unespiano (TEU)*, é um campeonato vinculado a todas as Atléticas das UNESP's do estado, que deveria organizar junto ao Interunesp, as modalidades de esportes e competições das mesmas, incluindo os *e-Sports*. Como forma de denúncia ao sucateamento dessa modalidade, alguns participantes comentam:

> (Mocó) "A RK feminina, acho que quando eu me formei, o pessoal foi saindo, daí a feminina acabou. Esse ano eles tiveram um problema com a organização do Inter, que eles montam os campeonatos, que transmitiam na Twitch, e eles simplesmente **não comunicaram**, então não teve esse ano. Aí pelo que parece o time parou de treinar, mas até o começo do ano eles estavam treinando ainda."
>
> (Kami)"...porque a organização parece que ela não tava muito a fim de fazer. Porque a mesma organização que cuida do TEU é meio que uma organização à parte do que cuida do Inter. Então, meio que eles já **não tão dando muito**

> **valor** pro Inter pra... tipo, pra modalidade, futebol, essas coisas, eles tão dando mais valor pro Inter pra festa. O Inter atualmente ele tá no modelo de festa que é tipo o Tusca, sabe? Eles querem organizar um evento pra festa, não um evento pra esporte, então esse evento de esporte acaba nichando. Tá acontecendo ainda, mas tá acontecendo por aparelhos, tanto é que eles tiraram até o atletismo, o da última deu um bafafa do caramba."
> "parece que o que eu fiquei sabendo no passado que ficou caótico foi porque eles **não liberaram muita verba pra fazer pra premiação** e tal, só até que **a gente ganhou e não ganhou nada até hoje** eles prometeram medalha, taça, mas... Nada. Até agora nada. E aí esse ano [2024] eles só sumiram, nem foi criado o grupo do TEU, porque geralmente antes criavam grupo com o TEU, com todas as Atléticas que iam jogar pra discutir sobre, fazer chaveamento e tudo mais, e até hoje nada, então acho que não vai ter mesmo, não deram parecer, não se manifestaram."
>
> (Ben10) "Não lembro de qual agora, mas eu acho que foi isso, e aí a gente estava ansioso para jogar esse ano de novo, só que o ano passado já foi um negócio bem mal organizado, sabe? Foi bem complicado assim, toda a estrutura do negócio, o tempo de demora, de resposta e tal e por aí vai, e aí esse ano a gente ficou esperando, mas para ser sincero eu não sei das entrelinhas, dos pormenores, eu só sei que a gente ficou esperando chegar a informação sobre o torneio, e tipo não chegou, parece que não tem quem organiza, não tem gente querendo organizar nesse sentido. Mas eu não tenho informações sobre o que rolou de fato, eu só sei que não está tendo esse ano. Eu lembro que no grupo da RK, uma época **a gente chegou a cogitar a ideia da gente organizar** para pelo menos ter, só que organizar um campeonato era uma bucha e **estava todo mundo cheio de obrigação, cheio de responsabilidade, então a gente acabou deixando o papo para lá.** Mas aí era pra ter o TEU esse ano, não teve, e a gente só jogou o Geek Festival, que a gente ficou em terceiro."

Como dito por Kami, o time da Unesp de Rio Claro, que venceu o torneio em 2023, não foi recompensado como prometido, e desde então, não houve pronunciamento com relação ao torneio. Sem o incentivo do torneio, o time no segundo semestre de 2024 não teve continuidade em seus treinos, causando não apenas o sucateamento do torneio, mas também dos próprios times, que inclusive impactaram na produção de dados dessa pesquisa.

4.3. Possibilidades de Aprendizagens em comunidade

Ao longo do capítulo **3.1 O League of Legends**, formalizamos as características e estratégias do jogo *League of Legends*, de modo a apresentá-las aos leitores. No decorrer das entrevistas, os participantes apontaram a busca pelo aprimoramento dessas estratégias como um modo de produção de conhecimentos diversos. Nosso interesse na pesquisa está em compreender este modo coletivo de produção de saberes e como os usuários atribuem sentidos a esses conhecimentos

dentro e fora do jogo, incluindo possíveis relações com o contexto da educação formal, e eventualmente visões acerca da matemática.

4.3.1. As estratégias do League of Legends

Dentre as estratégias mencionadas, podemos destacar:

- *Draft*: tomada de decisão, vantagem estratégica;
- *Fortalecedores*[26]: Cálculo das somas e porcentagem de atributos presentes no jogo;
- *Objetivos de mapa*: controle de tempo;
- *Dano e Cura*: Cálculo das habilidades de cura e dano dos campeões do jogo;
- *Posicionamento de Mapa*: distribuição espacial e localização de mapa com geometria;
- *Gold e Mana*: controle financeiro e custo de mana para lançamento de habilidades.

> (Lua) “Quando é LoL, quando eu vou escolher o meu boneco, eu foco na minha chance de ganhar. Tipo, eu quero muito jogar com um boneco, mas eu sei que se eu pegar ele naquele momento eu vou apanhar na lane, aí eu vou perder o jogo. Aí eu penso, ‘hum, então eu vou ter que fazer outra decisão’. Aí eu **escolho um personagem que vai me dar vantagem**, ou que pelo menos eu tenho uma afinidade, eu jogue bem e que vai aumentar as minhas chances de ganhar a partida, mais **estratégico**.”
>
> (Lua) “No LoL você tem que fazer **cálculos** também, tipo, o jogo foi facilitando ao longo dos anos, mas antes você tinha que calcular muita coisa, o **tempo dos objetivos**, quanto tempo você tem de coisas, a porcentagem dos itens, você tem que saber quanto **dano** você dá, quanto dano você recebe, quanto você nega, quanto você **cura**. Então, de certa forma, isso é um **cálculo**, mas o que você tem que fazer, você tem que ter uma noção, pelo menos, e fazer **rápido**. O LoL tem muito isso.”
>
> (Frozen) “eu acho que quando a gente pensa nas estratégias de jogo, principalmente as estratégias que o nosso time usava, wombo combos, eu acho que entra muito em encontro ali de grupo, que são coisas que a gente precisava ter uma **distribuição espacial** muito bem posicionada, a gente precisava estar muito bem posicionado pra todas as skills de todo mundo funcionar contra o time inimigo, e pelo menos pra mim, quando eu vejo, muita **geometria** ali de ter todas as skills certinhas, parece que a gente fica calculando muito isso antes, acho que entra um pouco disso. Mas fora, a gente mexe com **dinheiro** ali, troca de dinheiro toda hora, tem um pouco disso, questão de **custo de mana**, também a mesma questão de pagamento, de quanto precisa gastar e quanto precisa ter.”
>
> (Ben10) “no LoL principalmente é... você é 10% da partida, então não dá pra controlar tudo e não dá pra ficar tomando o peso de todas as derrotas, mas eu sempre jogava pensando, o que que eu fiz, que eu podia ter melhorado

[26] Mais informações acerca dos fortalecedores estão disponíveis no Capítulo 3.1 League of Legends, no subtópico Jogabilidade.

> nessa partida, o que que eu deveria estar fazendo o que eu não fiz ao longo do negócio, pouco me importando com o resto que acontecia, o que os outros fizeram, o que eu deveria ter feito em determinada situação."

Nos apontamentos que envolvem **matemática**, em especial, é importante ressaltar que diferente da matemática formalizada, que requer cálculos precisos e anotações, o LoL, por ser um jogo de controle de tempo, requer o uso de raciocínio rápido, e dessa forma, é necessário que o jogador, no momento de criar a sua estratégia através desses cálculos, utilize sua intuição junto ao treinamento prévio de estratégias de jogo.

Ao responder à pergunta 3.4 do questionário "...como você percebe a matemática nos jogos que você joga?", observamos as seguintes respostas:

> (Kami) "O que eu vejo que **matemática**... Eu até comentei com a minha professora uma vez no ensino médio que matemática dá bastante a noção do dano que você tomava, o **dano** que você podia tomar, o dano que você não tomava. Isso, o matemático dá bastante, porque você via lá querendo ou não, quando você toma o dano sobe o **númerozinho**. Então, se, a sua mente uma hora acaba, tipo a bombinha dos Ziggs level 1 e vai me dar 130 de dano. Então querendo não, essa **numerologia** do quanto eu vou perder de vida, do quanto eu vou dar de dano acaba ficando na mente, você faz essa matemática muito, acaba fazendo muito fácil, tipo vou dar 500 de dano e você vai dar all-in nesse cara agora."

No exemplo a seguir, Frozen aponta o posicionamento dos personagens com relação às suas habilidades, que exige essa intuição com relação a geometria e alcance das habilidades do campeão jogado.

> (Frozen) "Tem muitas skills que eu acho que dependem um pouco de um tipo de cálculo, por exemplo o 'Q' [habilidade 1] da MF, vc vai atirar e você, eu não sei se você joga com MF, mas eu fico pensando "cara qual o **ângulo** que eu preciso ta, em qual direção eu preciso estar, pra conseguir atingir meu inimigo se eu acertar esse minion. Eu acho que tem muitas habilidades que vai um pouco disso, nesse tipo de **matemática** né, uma coisa mais **geométrica**, não sei, e acho que é isso que eu mais sinto."

Como exemplo disso, trazemos imagens de outro campeão, Morgana, que possui como principal habilidade um enraizamento, controle de grupo que mantém o inimigo parado e permite uma virada no combate de jogo. Se jogado corretamente, essa habilidade pode mudar as estratégias do jogo e garantir uma luta vantajosa para seu time.

Figura 13 - Posicionamento da Morgana.



Fonte: A autora (2024)

4.3.2. Do Jogo para Vida

Com participantes que trabalham em diferentes áreas do conhecimento, como mostrado no Quadro 3, houve a associação de diversos elementos de jogo na vida profissional e acadêmica, como podemos observar a seguir:

> (Mocó) …E aí **eu conecto muito isso com como eu tenho que traçar estratégias** hoje em dia, em outro lugar, né? Em outro ambiente, ainda assim **coletivo**, mas eu conecto muito isso, assim, né? De como as minhas peças individuais vão fazer um **jogo coletivo** bom… **Dentro do meu trampo** [trabalho] é o que eu faço, tipo, eu chego no jogo, eu tenho que escolher. Esse cara vai jogar aqui, esse cara vai jogar aqui. E a gente vai jogar desse jeito nessa estratégia. E eu sei que esse aqui defende melhor que esse aqui nessa posição… Isso é o mais marcante pra mim, real, dentro do LoL. Esse **aspecto coletivo**."

> (Ben10) "Foi em comunidades de LoL que eu aprendi **conversando** com outras pessoas muitas coisas sobre como funciona em outros estados, sobre como funciona em outras cidades…, como que é a vida das pessoas, como são outras realidades de outras pessoas, de realidades diferentes das suas. Foi **estudando Lol** que eu aprendi a fazer diversas coisas no meu dia a dia, a pensar em como dar uma aula, em como montar uma aula… existiram conceitos que eu fui trabalhando dentro do jogo conforme eu ia indo, que eu falava, nossa, eu acho que isso explica um pouco até como é que funciona as coisas assim, sabe?"

Mocó dialoga com a Educação Física ao fazer paralelos com os treinos de Handebol, em que os jogos coletivos requerem um pensamento e estratégia que coletiviza o time como um todo, utilizando jogadores que potencializam cada

posicionamento daquele jogo, e essa estratégia se assemelha, segundo ela, às estratégias de um time de LoL.

Ben10, formado no curso de Licenciatura em Matemática, conecta as suas experiências como técnico de LoL e dentro do jogo, com o tempo de planejamento dos treinos, com a sua vida de professor, no planejamento de aulas e pontos de interesse para o aluno.

Com a introdução da cultura dos jogos digitais no Brasil, percebemos que a dublagem e legendas em português brasileiro, que hoje são características marcantes da nossa cultura, antigamente, durante os anos 80 até o início dos anos 2000, com o crescimento do consumo de jogos no país, os jogadores tinham em mãos os jogos sem nenhum tipo de localização de áudio ou texto. Desse modo, as empresas europeias e japonesas, as maiores do mercado na época, e seguidas pelos Estados Unidos, entregavam seus jogos nas linguagens nativas, com poucas traduções que se mantinham em japonês ou inglês. Dessa forma, os jogadores brasileiros precisaram se reinventar, sem a ajuda do atual Google Tradutor, para decodificar a linguagem diferenciada, que muitas vezes era vital para compreensão e continuidade dos jogos.

> *(Lua) "...uma coisa que eu mais aprendo com jogos na história da vida é **inglês**, **línguas**, né? Tipo, aí realmente, né? Tipo, treino muito isso. Mas jogos que não tem tradução, hoje em dia muitos têm, né? Mas na minha época não tinha, não existia isso. Mas às vezes, alguns jogos têm **conceitos históricos** ou **conceitos científicos**, tipo, um jogo tem um pouco de fundamento, sabe? De lógica também. Não necessariamente matemática, mas o LoL tem muita lógica."*
>
> *(Kami) "… mas Zelda era muito, se você não entende **inglês**, você não consegue passar de nada nos Zelda, porque você fala com o personagem, ele te manda falar com o outro e se você não entende inglês, você fica **perdido** no mapa. Então eu sempre procurei **vídeo tutorial** na internet, tanto de passar de fasezinha, esses joguinhos mais **antigos** e tal."*

Os participantes fazem menção à alguns jogos que se relacionam com outros conceitos, como:

- **The Elder Scrolls V: Skyrim:** é um jogo de RPG de ação desenvolvido pela Bethesda Game Studios e lançado em 2011, ambientado na província nórdica de *Skyrim*, o jogo se passa em um vasto mundo aberto de fantasia medieval. Culturalmente, é fortemente inspirado na mitologia nórdica e germânica, com destaque para temas como honra, guerra, antigos deuses e lendas dracônicas. O jogo é conhecido por sua imersão, liberdade de escolha e influência marcante na cultura gamer, sendo considerado um dos títulos mais importantes da história dos videogames.

- **Stardew Valley:** é um jogo de simulação agrícola e vida no campo, desenvolvido por *'ConcernedApe'* e lançado em 2016. Nele, o jogador herda uma fazenda do avô, com o objetivo de restaurar a propriedade e integrar-se à comunidade local. A história se desenrola de forma aberta, permitindo ao jogador cultivar plantações, cuidar de animais, explorar minas, pescar, participar de festivais e construir relacionamentos com os moradores — inclusive podendo casar-se e formar família. Culturalmente, o jogo resgata a estética e os valores dos jogos clássicos como *Harvest Moon*, promovendo temas como sustentabilidade, vida simples, cooperação e **crítica ao corporativismo**, representado pela empresa Joja Corporation. É amplamente elogiado por sua profundidade emocional e impacto positivo.
- **Overkooked**: é um jogo cooperativo de simulação culinária desenvolvido pela Ghost Town Games e lançado em 2016. No jogo, de 1 a 4 jogadores assumem o papel de chefs que precisam preparar e servir pedidos em cozinhas caóticas antes que o tempo acabe. Culturalmente, o jogo se destaca pelo humor, pela estética cartunesca e pela ênfase em **cooperação, comunicação e trabalho em equipe sob pressão**. Ele tornou-se um fenômeno social, sendo popular em festas e transmissões por sua jogabilidade frenética e divertida.

> (Lua) "… quando eu penso no **Skyrim**, o Skyrim tem bastante conceito histórico, tipo, povos nórdicos, né? Então tem lá, tem muita referência a **povos antigos** que realmente existiram, as armas, como elas são feitas, as roupas, e isso de certa forma, é um **conteúdo histórico**. O LoL tem também referências a etnias, tem várias coisas assim que, teoricamente, devem cruzar com também questões históricas. Deixa eu ver, Stardew Valley você tem que, Minecraft também você precisa aprender minérios, né? Então também são coisas sobre geologia, geografia também, ciências. Mas eu acho que assim, são esses conceitos."

> (Lua) "No **Stardew Valley** tem a **trufa** do porquinho que ele pega para você. Aí eu fiquei nossa, mas o que é isso? Nunca vi isso na minha vida, não sei o que é", e aí tipo, eu estava passando os stories um tempo e aí uma pessoa falou assim, você sabe o que é uma trufa? Aí tiraram tipo uma bolinha da terra assim, que era um **fungo**, que tem esse formato redondo e por causa do formato as pessoas criaram um chocolate que parecia muito com esse fungo. Então a trufa nossa de chocolate se chama trufa porque ela parece uma trufa fungo da terra."

> (Ben10) " teve uma semana que eu peguei para jogar Overcooked com a Bia, e a gente zerou Overcooked, e aquilo mudou meu jeito de olhar para a cozinha. então eu acho que foi uma coisa que eu comecei a trazer não só para tipo, beleza, precisamos cozinhar? Deixa eu ver como está a estação aqui, o que a gente vai precisar fazer, quais são as etapas, pensar em cada ponto, porque eu acho que isso daí era uma coisa meio sintomática, meio que eu precisava fazer, mas eu comecei a fazer isso para as outras coisas também… eu não acho que isso é uma coisa exclusiva do jogo, eu acho que é o tipo de tarefa, o tipo de hábito que você pode pegar de diversas formas.

Outro tópico apontado per Kami são as aprendizagens sociais e o aprimoramento socioemocional que são desenvolvidos ao relacionar os jogos com suas vidas, desenvolvendo o trabalho em equipe e melhorando as interações entre colegas de trabalho:

> (Kami) "…competitivamente falando, que você tem que **lidar com pessoas**, isso acaba sendo inevitável. E querendo ou não você lidar com pessoas é um conhecimento que você tem que aprender a lidar com certos tipos de pessoas, cada pessoa tem seu estilo de lidar com problemas, de lidar com tudo, então o que eu levo de maior aprendizado no jogo é isso. … então acho que foi o maior aprendizado foi lidar com esse **trabalho de equipe**, que eu mais levo hoje, que eu até aplico lá onde eu trabalho…"

Ben10 nos aponta então, que através de conhecimentos de *e-books* e vídeos de LoL, que recomendava uma rotina de treinos pensando na qualidade das partidas e um tempo máximo de treino, da mesma forma, ela aplicava essa disciplina em seus estudos, de modo a não exaurir seu corpo e mente, além de maximizar a qualidade da absorção dos conteúdos estudados.

> (Ben10)"...tenha o máximo de partida por dia. Joga no máximo, no máximo, 5, 7, entendeu? Se você for jogar..... Além disso, eles falavam da **qualidade das partidas**. Então, por exemplo, não adianta você começar um jogo… se você acabou de chegar na escola, você precisa tomar banho, dar uma relaxada no corpo, você precisa descansar um pouquinho, você acabou de passar por um momento bem puxado…você precisa comer, você precisa fazer muitas coisas, não adianta você começar uma partida que você vai precisar parar em algum momento… E eles falavam na **quantidade máxima** por uma questão de foco, sabe? Se você faz pouco determinada coisa, você tem aquele momento para fazer isso. Então você **valoriza** aquele momento e você pega aquele momento e fala, mano, esse é o espaço de tempo que eu estou me dedicando a isso, eu vou me **dedicar 100%** a isso … eu posso trocar a qualquer momento nessa frase que eu coloquei… **trocar jogo por estudar.** E isso foi uma coisa que eu trouxe para mim. Eu não estudo se tem visita em casa, eu não estudo se eu estou morrendo de fome, eu acabei de chegar no dia, eu não vou fazer leitura, eu já estou fazendo leitura três horas, não vou fazer mais uma hora de leitura, vou dar uma pausa, posso fazer outro bloco mais tarde, assim como eu faria com o jogo."

4.3.3. Da Vida para o Jogo

> (Ben10) "Ou coisas que eu aprendi assistindo uma live assistindo, às vezes coisas de fora do jogo, assistindo séries, assistindo filmes, que eu olhava isso e falava, uau, **dá pra colocar isso pra dentro do jogo**, no momento que eu tô ali treinando dá pra eu fazer esse tipo de coisa. E eu acho que essas ligações e as conexões que a gente faz, eu acho que isso é gratificante demais, por exemplo hoje os contatos mais próximos que eu tenho, eles vêm dessas comunidades, sabe, desse sentido…"

Alguns participantes trazem suas experiências durante o período de treinamento na RK, em que Mocó trouxe as questões de esporte coletivo de sua área para o jogo, com o compromisso e responsabilidade de treinar e se esforçar pelo bem de seu time, e Lua aponta a importância da comunicação e tomada de decisão em equipe, um desafio maior do que jogar sem a questão coletiva.

> (Mocó) “Porque eu acho que algo que o esporte me ensinou durante minha história é que você quando você se compromete, porque o LoL também é um esporte coletivo, querendo ou não, né? E aí quando você se compromete com esse coletivo, eu acho que você cria uma outra coisa dentro de você, né? Então você cria toda uma responsabilidade e um **compromisso** de que você vai estar, pelo menos, dando o seu melhor dentro das condições que você tem. E eu falo isso até com os meus jogadores hoje. Eu falo tipo, a gente não é um nem outro. Tipo, a gente não é um reserva e um titular. **A gente é uma unidade**, então, eu acho que eu levava muito isso para dentro também, sabe?”

> (Lua) “Eu acho que é diferente em todos os aspectos, porque a gente tem que se **comunicar**, quando no nosso time a gente precisava deixar claro o que a gente tinha que fazer, as nossas intenções, o que eu tinha que fazer no jogo. Meu papel era muito diferente do que jogar uma soloq você tem que ganhar o jogo. Então você é responsável pelo que você faz. **Em time a culpa é de todo mundo**, então todo mundo tem que saber o que está acontecendo, então assim, era muito mais difícil. É muito mais difícil jogar em time do que jogar sozinha. Então, assim, foi um desafio.”

Das experiências que os participantes levaram da vida para o jogo, foram apontados os seguintes jogos:

- **Resident Evil 4**: é um jogo de ação e horror de sobrevivência desenvolvido pela Capcom, lançado originalmente em 2005, em que mistura combates intensos com a **resolução de puzzles lógicos**, como reorganizar símbolos, manipular engrenagens e desvendar padrões em salas trancadas, exigindo atenção e raciocínio. Culturalmente, marcou uma virada na franquia ao combinar terror com ação em ritmo acelerado, influenciando diversos jogos posteriores. Sua ambientação sombria e referências a cultos religiosos, isolamento e contaminação biológica refletem medos contemporâneos e simbolismos culturais europeus, em especial ligados ao medo do “outro” e do fanatismo;
- Stardew Valley: Além da descrição apresentada no tópico anterior, as rochas e minerais fazem parte essencial da exploração nas minas do jogo, podendo ser encontrados: **minérios (como cobre, ferro, ouro e irídio)**, **gemas (como ametista, topázio, diamante)** e **geodos** que revelam itens raros ao serem abertos. Comparando com a realidade, muitos desses minerais existem de fato: o **cobre, ferro e ouro** são metais comuns na mineração real, usados amplamente na indústria; **gemas como ametista, topázio e diamante** também existem e possuem características físicas semelhantes às do jogo (como coloração e raridade relativa). É importante ressaltar que o jogo simplifica drasticamente a **formação geológica,**

extração e lapidação desses materiais, focando mais em mecânicas progressão do que em um retrato científico.

Figura 14 - Minerais e Geodos do Stardew Valley.



Fonte: Stardew Valley Wiki (2025)

> (Lua) “Olha, eu vou dar um exemplo do Resident Evil. Eu gosto muito de Resident Evil e meu favorito é o 4, né? E durante esse jogo você vai ter, você tem que desvendar vários quebra-cabeças, né? E são muitos **quebra-cabeças lógicos** que às vezes mexem com **formas geométricas**. Você tem que ter uma percepção de encaixar essas peças, lembra muito aquele **tangram**, sabe? São coisas assim, e de certa forma isso é matemática, né? O raciocínio lógico, você encontrar as peças, organizar as peças para montar as coisas, quantos movimentos você tem que fazer para as coisas girarem, os ângulos que elas têm que fazer, então, tipo, acho que isso é **um tipo de matemática**.”

> (Frozen) “Tem uma menina que ela é **geologa** e ela faz uns vídeos assim, de geologia mesmo, mas o pessoal falou tanto pra ela falar sobre stardew valley, já que ela é uma das poucas influencers de geologia que a gente conhece né, e ai ela “não gnt, vcs pediram então vou avaliar aqui, fazer o ranking de…parecido assim com a vida real né, esse granito aqui, esse desenho em pixel, bem parecido com a realidade.” Ela vai falando, tem uns que ela fala “Gente, isso nem existe de verdade”. E outros que é tipo ‘Mano, ta muito dahora, ta certinho, e a representação ta muito boa.’ E é uma coisa que a gente vê mesmo, e também eu acho muito dahora ver isso no Stardew, acho que foi um dos pontos que eu mais gostei desse jogo, ver como a geologia funciona ali, sabe, descer na mina, ficar ali ‘tumtum’ [imita o personagem minerando]. Pra mim isso é uma brisa, porque a gente realmente faz isso.”

Por fim, Ben10 apresenta um conceito de **flow**:

> (Ben10) “...já teve coisas que assistindo **anime**… que eu pegava o negócio e eu falava, nossa, gostei desse conceito aqui… eu tava assistindo Blue Lock recentemente, que é um anime de futebol, e em uma das partes do anime, o treinador deles lá, fala sobre uma coisa que é o **flow**… Mas a explicação é basicamente, de maneira geral, é imaginar um gráfico entre o nível de habilidade que uma pessoa tem e o **nível de dificuldade** que uma tarefa exige. E aí o flow, que eles chamam, é o **x igual a y. É 45 graus**. É o meio do caminho, quando o número de habilidade mais ou menos anda junto, às vezes mais, às vezes menos, ou às vezes exatamente o mesmo, mas o **nível de habilidade** da pessoa caminha junto com o nível de dificuldade da tarefa

> que ela está se propondo a fazer. Quando você tem muita habilidade para um nível de dificuldade baixo, isso traz **tédio**… E quando é ao contrário, quando é uma dificuldade muito grande, uma habilidade muito baixa, isso traz **ansiedade**, traz preocupações… e que eu comecei a pensar, pô, quais são as coisas que eu estou me propondo a fazer dentro do LoL, por exemplo, para o meu treino, para ficar melhor, quanto disso eu estou abaixo do flow, quanto disso eu estou acima do flow, como é que eu faço para entrar nesse estado e até para proposição de atividades, por exemplo, em **sala de aula** pensando na minha futura profissão… Mas como é que eu faço com os alunos pra botar a galera no flow?"

Com a definição desse conceito, ele não apenas trás paralelos da vida para o jogo, mas também para sua profissão e compreensão de vida. O questionamento sobre o nível de dificuldade da tarefa e a habilidade que a pessoa possui para aplicá-la é de extrema importância para uma compreensão de educação de qualidade e nos move a pensar na heterogeneidade de uma sala de aula, em que os níveis de compreensão e habilidades são diversos, assim como as propostas que podemos aplicar como professores para evitarmos causar ansiedade em tarefas difíceis demais, e tédio naquelas fáceis demais.

4.3.4. Possibilidades dos Jogos Digitais na Educação Escolar

Durante o processo de entrevista, foi apresentado o seguinte questionamento aos participantes: "Faria sentido para você inserir, no ensino básico ou nos currículos das universidades, a experiência com os jogos? Por que?". Observamos então que Mocó cita já ter visto o LoL nesse contexto em uma aula de Educação Física, o que pode ser justificada ao ler os tópicos anteriores, em que Mocó posiciona de maneira incisiva que o LoL se conecta a outros esportes coletivos muito bem, dividindo estratégias e possibilitando aprendizagens diversas:

> (Mocó) "Eu já vi, acho que uma escola daqui de Ribeirão já vi trabalhar com LoL. Eu vi o professor de educação física levar o LoL. para as crianças jogarem. Então, eu acho que tudo tem que ser muito bem contextualizado. O que ele está querendo com aquilo, o que ele está querendo desenvolver. Mas eu acho super válido, assim."

Lua traz a pauta questões de jogos/simuladores, que podem ser utilizados em diversas áreas de ensino, como a medicina, para evitar erros que na prática, seriam problemáticos. Outros contextos que podemos apontar como já utilizados por simuladores são a aprendizagem ao dirigir veículos, nas aulas do Centro de Formação

de Condutores (CFC), em que é possível se familiarizar com os pedais e volante para novos motoristas.

> (Lua) “E também para você exercitar, não só aprender, tipo, no geral, mas **exercitar o que você já sabe**. Então, eu acho que seria ótimo, tanto para ensino básico, acho que principalmente **ensino básico** e pra fixação no **ensino superior.** Acho que depende muito da área também. Mas, por exemplo, se você for pensar numa pessoa que faz medicina, se tivesse um jogo lá de fazer uma cirurgia, não sei. Às vezes você tomando decisões e você sabendo e tendo essa... Saber o que acontece, por exemplo, você faz um jogo super realista. Hoje em dia a gente tem muita ferramenta pra isso. E aí você faz uma simulação de cirurgia. Isso é um jogo, você consegue estar numa situação real, simulada, mas real, que você consegue ver as consequências de um erro que você pode cometer. Em vez de você cometer esse erro, sabe, na hora que você estiver fazendo a cirurgia…”

Com a crítica a comunidade de LoL, Frozen aponta que o jogo pode não ser o ideal para ser inserido em contextos de aprendizagem, no qual concordamos com a fala, tanto pelos apontamentos de comportamentos tóxicos que foram mostrados nos tópicos acima, por também compreender que trazer jogos para o contexto escolar, sem a formalização do mesmo como um jogo educativo, deve ser feito com um planejamento que faça sentido aquele contexto de aprendizagem, mesmo que informal.

> (Frozen) “…eu tive informática na escola, e a gente jogada, a Tartaruguinha Franklin, e sei lá, eu vejo que hoje em dia tem muita, essa geração mais nova assim dessas crianças que não tem essas aulas mais nessas escolas, eu vejo muita diferença a relação dessas pessoas com a tecnologia, e até com, não só com a tecnologia, mas com outros tipos de raciocínios que se tira nesses jogos infantis. Sei lá, talvez o LoL não seja o melhor exemplo para um adolescente assim de escola, por toda a questão da comunidade, mas tem vários outros jogos que são bem educativos e super agregam.”

5. PÓS-GAME

Em uma partida de LoL, é comum que depois de finalizá-la, o jogador faça uma análise do seu jogo anterior, reassistindo a partida e reorganizando seus pensamentos (como o que poderia melhorar ou qual estratégia foi melhor utilizada). Esse é o dito Pós-game. Da mesma forma, com essa pesquisa, vamos utilizar esse momento para refletir sobre a trajetória até aqui, destacar pontos que não foram aprofundados e trazer reflexões acerca dos temas discutidos.

5.1. Um olhar em retrospectiva

Como conselho, durante os processos iniciais de fundamentação do que essa pesquisa se tornaria, me disseram para trabalhar com o que eu amo. Ao envolvermos temas conectados aos nossos corações em meio à formalidade da academia, nós pesquisadores criamos uma conexão com essa paixão que vai deixar de ser apenas um desejo, e passa a ser visto com um rigor necessário para que uma pesquisa acadêmica seja desenvolvida.

Foi por meio desse processo, entre minha vivência e os jogos digitais, que pela primeira vez, tive a coragem e a voz para me assumir como uma pessoa ativa e participante das Comunidades de Jogos Digitais. Durante o Ensino Fundamental, nunca senti força suficiente para levantar minha voz e falar sobre o que eu gostava de jogar com outras pessoas. Durante o Ensino Médio, eu tremia e tinha crises de ansiedade ao abrir o modo ranqueado do League of Legends, sentindo que era fraca e pouco habilidosa demais para estar competindo em mesmo nível que os outros. No meu aniversário de 18 anos, quando pedi um computador e não um carro de presente, fui questionada diversas vezes.

A importância dos Jogos Digitais, o ciclo social que desenvolvi por conta deles, e o que aprendi com eles ao longo de minha vida que são tão essenciais para mim hoje, eu só pude definir claramente através do processo de estudar e compreender os Jogos Digitais e suas comunidades para esta pesquisa. Ao iniciar meus estudos no Programa de Pós-graduação em Educação Matemática, em 2023, até a presente data de sua finalização, em 2026, pude perceber que hoje, aos 25 anos, pude me encontrar nesse território com a sensação de pertencimento e amizade.

Para tanto, apesar de minha afeição aos jogos ser aqui apresentada, ao mesmo tempo é necessário olhar para além de minhas experiências, e compreender que esse território também é palco de dificuldades e problemáticas citadas anteriormente. Apesar de não haver tempo para a complexidade e importância em discutir esses temas, espero que pesquisas futuras olhem para essas questões a fim de corroborar para uma melhor compreensão de como se produzem as interações das pessoas em Comunidades de Jogos Digitais, suas potencias e possibilidades de aprendizagem.

A partir de minha entrada na pós-graduação em 2023, com outro tema de pesquisa e outros objetivos, ao encarar a possibilidade alterar meu projeto para investigar outro tema que melhor refletia minha afeição - Jogos Digitais e suas Comunidades - passando pelas disciplinas obrigatórias do PPGEM e das discussões no Coletivo Cronopies+, o projeto que viria a se tornar esta pesquisa surge.

O caminho da pesquisa foi moldado com diversos desafios, com a leitura de artigos e dissertações do campo da Educação Matemática, mas também de muitos outros como Educação, Psicologia, Comunicação, Ciências Sociais, Informática, entre outros.

Com a proposta inicial de ser uma pesquisa com metodologia qualitativa, buscamos nos referenciais teóricos a etnografia para explorar a comunidade de jogos digitais e sua cultura. Para tanto, a compreensão da comunidade foi feita de modo gradual ao processo de estudo e escrita, com as discussões a cerca de multi-território (físico e virtual), ao observarmos múltiplas comunidades de diversos jogos e influenciadores diferentes que convergem em um mundo nerd com muito a ser explorado. Este processo de complementou com a metodologia da etnográfica virtual, complementando as observações das comunidades apresentadas nos ambientes virtuais.

Procuramos então a imersão na comunidade inicialmente através da observação dos treinos do time da Rain King (RK), que em 2024 foram paralisados devido ao fim do campeonato de League of Legends da atlética. Com esse empecilho, buscamos outras formas de abordar a comunidade através das experiências da própria comunidade e da pesquisadora, resultando no capítulo focado no jogo League of Legends. O estudo portanto se viabilizou a partir da realização das entrevistas com cinco jogadores, compondo o principal conjunto de dados da pesquisa.

Destacamos, a partir de agora, outras temáticas que permearam as entrevistas e estudos bibliográficos da pesquisa, que não puderam ser aprofundados.

5.1.1. Capitalismo e Pink Money

Assim como foi dito no capítulo 2.5, um jogo de grande orçamento, chamado pela comunidade de **jogos AAA** (*triple 'A'*) custa cerca de 21% de um salário-mínimo brasileiro. Portanto, para ter acesso a algum jogo de grandes produtoras, é necessária uma internet de qualidade, um PC ou console de nova geração que possa garantir que esse jogo rode em uma jogabilidade aceitável, e por fim, o poder de compra para obter o jogo na plataforma da qual a pessoa tenha acesso.

> "Sob o argumento de serem artigos supérfluos, aos videogames, do mesmo modo que aos computadores e demais dispositivos tecnológicos do gênero, são imputadas as mais elevadas alíquotas entre todas as mercadorias que circulam no território nacional. Fabricados no exterior, comumente em terras asiáticas, estadunidenses ou europeias, os jogos digitais --- consoles, acessórios e títulos avulsos --- pagam, somente para entrar no país, o equivalente a 80% de seu valor original. Além das taxas de importação, sobre eles também pesam outros tipos de cobrança, como IPI,6 PIS, Cofins e ICMS, que elevam seu custo em aproximadamente 164%. Por fim, a essas taxas somam-se as cotas de lucro estipuladas por distribuidores e varejistas." (Cruz, Cruz, 2016).

Todas essas questões relativas à desigualdade de acesso surgem como **crítica** principal à **visão capitalista** que marca a cultura dos jogos digitais e seu interesse em manter a existência de consumidores, já que os jogos são, a princípio de tudo, mercadorias criadas por empresas com a principal tarefa de gerar lucro, apesar de proporcionarem muitos mais significados diversos, através de suas comunidades.

De mesmo modo, os influenciadores digitais também acabam por atuar nesse universo como uma profissão, por meio da qual obtém seu sustento através dessas comunidades e plataformas. Apesar de tal perspectiva não ser diretamente negativa, tais formas de adquirir dinheiro, através de propagandas e comercialização de produtos através da internet e desses influenciadores podem gerar diversas problemáticas.

Apontamos como efeitos negativos as propagandas de **sites e aplicativos de apostas**, que se tornaram comuns, desde propagandas na televisão até influenciadores digitais, que se tornaram práticas dentro e fora das Comunidades de Jogos Digitais. Esse espaço de crítica se expande ainda mais quando as apostas são diretamente vinculadas aos campeonatos de jogos digitais, em que os influenciadores

desses jogos se promovem com lucros e promessas de dinheiro fácil a seus consumidores.

Ao longo da pesquisa, questões de gênero foram reconhecidas pela fala dos entrevistados e pela pesquisadora, temática que também podem ser expandidas para a visão capitalista do mercado de jogos digitais, que nas últimas décadas assume a comunidade LGBTQIA+ como um mercado consumidor dentro dos jogos digitais, gerando assim um fenômeno econômico chamado de **pink money**, marcado pelo crescimento do investimento das marcas em campanhas e produtos voltados para a diversidade de orientação sexual e de gênero, refletindo tanto o poder de consumo da comunidade quanto às tensões sociais em torno dessa visibilidade e representatividade (Oliveira, 2021).

5.1.2. As problemáticas da Cultura Digital

Com relação às políticas e econômicas produzidas a partir das dinâmicas próprias e mudanças anteriormente anunciadas acerca da Cultura Digital, vale ressaltar a necessidade de aprimoramentos das atuais políticas de acesso e regulação de ambientes digitais, que não puderam ser discutidos no decorrer da pesquisa.

A expansão tem múltiplas implicações (sociais, políticas e econômicas), especialmente suas relações com a formulação e implementação de políticas públicas. A expansão das tecnologias digitais, embora amplie o acesso à informação e potencialize formas de participação social, também evidencia profundas desigualdades, relacionadas ao acesso, à alfabetização digital e à capacidade crítica dos sujeitos. Nesse sentido, tais políticas devem ir além da ampliação da infraestrutura necessária para acesso e promover ações de formação para o uso consciente, crítico, ético e inclusivo dessas ferramentas.

A insuficiência de regulação estatal eficaz pode intensificar práticas que comprometem a transparência e a pluralidade, tornando urgente o aprimoramento de políticas públicas que promovam a responsabilização das plataformas e a proteção dos direitos dos cidadãos no ambiente digital.

Por fim, a noção de liberdade associada à cultura digital também demanda problematização, uma vez que, embora os sujeitos aparentem dispor de ampla

autonomia de expressão e interação, essa liberdade é frequentemente mediada por estruturas invisíveis de controle e vigilância.

A lógica de funcionamento das plataformas digitais, orientada por interesses econômicos e pela captura de dados, pode induzir comportamentos, direcionar conteúdos e limitar escolhas, configurando uma espécie de “falsa liberdade”. Assim, torna-se fundamental refletir criticamente sobre os limites e possibilidades da cultura digital, de modo a promover uma cidadania digital efetivamente emancipada e alinhada aos princípios democráticos.

5.1.3. Outras temáticas

Ao distinguir as categorias de consumidor e jogador, não se pretende negar a existência de processos de aprendizagem por parte daqueles que apenas consomem conteúdos relacionados aos jogos digitais; ao contrário, reconhece-se que o consumo também pode mobilizar saberes, interpretações e formas de apropriação simbólica.

Assim, torna-se fundamental o desenvolvimento de estudos que considerem a complexidade dessas relações, evitando generalizações e contribuindo para uma análise mais consistente dos processos formativos no contexto da cultura digital.

Além disso, durante as discussões nas entrevistas acerca da convivência em comunidade, percebemos que manter as amizades constituídas na escola e adolescência, ao continuar o contato através do jogo se mostra como um fator dominante. Isso implica dizer que um dos motivadores de estar presente dentre a comunidade é a convivência presencial em outros espaços de convívio? Percebemos que essa percepção pode gerar uma contradição em nossa afirmação de que a comunidade virtual também pode gerar o convívio presencial entre as pessoas, ou em afirmar que é a comunidade que mobiliza a imersão dentro dos jogos.

As motivações pessoais que levam jogadores a iniciar um jogo podem ser diversas, e o convívio social, como mostrado nas entrevistas, é um fator determinante. Mas ele é flexível referente a seus encontros, podendo levar pessoas que se conhecem do jogo para uma convivência presencial, ou pessoas que se conhecem no dia a dia (escola, trabalho) e que passam o momento de jogo virtualmente juntos.

Outra discussão relevante pode ser pontuada a partir da fala de Ben10 com relação ao bullying e sua convivência social mais acolhedora na comunidade, experiência também compartilhada pela pesquisadora. Ao ressaltar a escola como um

ambiente no qual o bullying se faz presente, compara-se em contraste os jogos digitais e o convívio nos ambientes virtuais envoltos nos mesmos, que compartilham gostos em comum, tornando a comunidade um espaço de acolhimento.

5.2. Fim de jogo?

Ao iniciar os estudos no Programa de Pós-graduação em Educação Matemática (PPGEM), enquanto os objetivos e pergunta de pesquisa estavam em processo de construção, os jogos digitais e minha vivência nas comunidades foram um guia para buscar, dentro da Etnomatemática e da Cultura Digital, perspectivas diversificadas sobre educação.

A partir disso, com o estudo bibliográfico feito, pude observar a distância que os jogos digitais possuem dessa perspectiva, no qual a Educação Matemática possuía uma conexão muito melhor estabelecida com os Jogos Educacionais.

Com as relações construídas durante a pesquisa entre a Etnomatemática, Cultura Digital e as Comunidades de Jogos Digitais, utilizamos as entrevistas para alcançar as vozes na comunidade e retomamos o objetivo de **compreender as possibilidades de aprendizagens de pessoas adultas inseridas no contexto das comunidades de jogos digitais.**

Buscando responder a seguinte pergunta de pesquisa: *Que saberes e práticas podem ser reconhecidos a partir do diálogo com integrantes das comunidades de jogos digitais*?

No Capítulo 4, através da fala dos entrevistados, concluímos que os entrevistados apontaram aprendizagens diversas:

- Habilidades e conhecimentos técnicos: relacionados ao jogo League of Legends e outros jogos, obtidos através da experiência em jogo e a conexão com a comunidade, a partir de vídeos explicativos e redes sociais, as aprendizagens surgem criando estratégias próprias para cada jogo, que permitem que o jogador se desenvolva e melhore dentro do próprio jogo. Esse desenvolvimento pode ser incentivado pelo modo competitivo, tanto para melhor desempenho em campeonatos quanto para obter níveis superiores em suas contas ranqueadas.
- Do jogo para a vida: destacando-se conexões entre as aprendizagens obtidas nos jogos e sua influência na vida profissional e social, os impactos

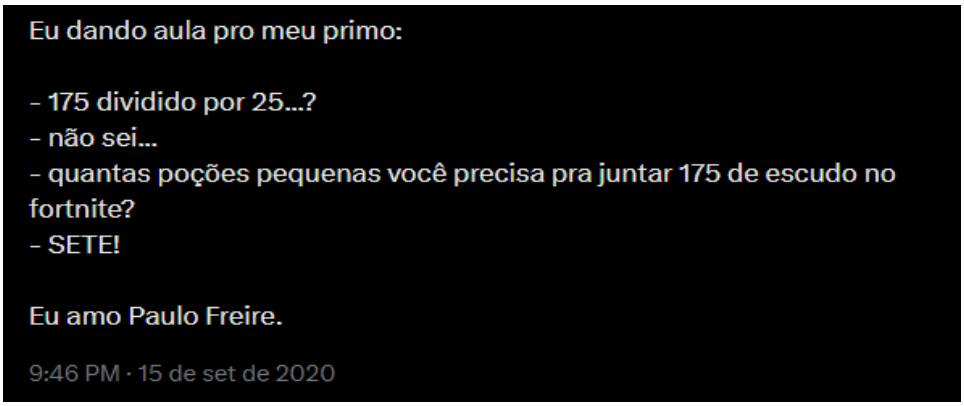
em seus jogadores se mostram, segundo os entrevistados, na coletividade e melhor trabalho em equipe, desenvolvimento pessoal para estudos e prática em lidar e se comunicar com outras pessoas,

- Da vida para o jogo: aprendizagens obtidas no âmbito escolar e da vida pessoal, que foram passados para que a habilidade e jogabilidade sejam melhor desenvolvidas, sendo algumas: responsabilidade, compromisso e raciocínio lógico.

A partir desses resultados, podemos afirmar que é possível observar a construção de práticas e conhecimentos diversos em um pequeno grupo de pessoas participantes da comunidade de jogos digitais, e que esses conhecimentos também incluem saberes matemáticos. Para o campo da Educação Matemática e da Etnomatemática, esta pesquisa buscou contribuir para o reconhecimento de saberes e práticas produzidas na Cultura Digital e nas Comunidades de Jogos Digitais como uma importante ferramenta de transformação e transmissão de conhecimentos, ainda que em um contexto de aprendizagem informal.

Para os professores e para o ensino básico, a ligação com os conhecimentos prévios do aluno e dos jogos digitais através da perspectiva da Etnomatemática pode auxiliar no ensino de diversas formas, como pode ser observado no exemplo abaixo:

Figura 15 - Exemplo do Fortnite



Fonte: Rede Social “X” (antigo Twitter), (2020)

Neste exemplo, uma pessoa utiliza o seu conhecimento sobre o jogo Fortnite e divisão e se coloca no lugar de um professor, sabendo do interesse e conhecimento do aluno sobre o jogo, conecta os saberes de jogador ao conteúdo matemático para auxiliar na compreensão da divisão.

Desse modo, para os professores que desconhecem a Comunidade de Jogos Digitais, esta pesquisa pode esclarecer como essa prática de jogar pode se conectar à Educação, e para aqueles professores que também são jogadores, esperamos ressaltar a possibilidade de que os jogos também podem ser um caminho para o aprendizado.

Para a Comunidade de Jogos Digitais e seus jogadores, esperamos colaborar com a perspectiva de que suas práticas, mesmo quando há ou não aprendizagens, podem ser compreendidas como objetos de estudo para que pesquisas futuras sejam produzidas, na busca em aprimorar suas acessibilidades, e criar uma comunidade que possa receber toda e qualquer pessoa que tenha interesse em conhecê-la.

REFERÊNCIAS

ALLEVATO N. S. G.; DUARTE E. M. **Jogos educacionais: estado da arte das comunicações do encontro nacional de educação matemática.** Revista @mbienteeducação. São Paulo: Universidade; Cidade de São Paulo, v. 11, n. 1, p. 78-89 jan./abr. 2018.

BEAMISH, Anne. **Commuties on-line: A Study of Community – Based Computer Networks**. Tese de Mestrado em Panejamento de Cidades. Instituto de Tecnologia de Massachusetts – Estados Unidos. 1995. (06/10/1998).

BERNSTEIN, Tatiane Cristine; GIONGO, Ieda Maria; REHFELDT, Márcia Jussara Hepp. **Um estudo etnomatemático na forma de vida digital de alunos dos anos iniciais.** In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA (ENEM), 12., 2016, São Paulo. Educação Matemática na Contemporaneidade: desafios e possibilidades. São Paulo: Sociedade Brasileira de Educação Matemática, 2016.

BRASIL. Ministério das Comunicações. **Brasil conecta 6,1 milhões de novos usuários à internet em apenas dois anos, aponta IBGE.** Publicado em 24/07/2025. Disponível em: https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2025/Julho/brasil-conecta-6-1-milhoes-de-novos-usuarios-a-internet-em-apenas-dois-anos-aponta-ibge. Acesso em: 2 ago. 2025.

BRASIL GAME SHOW. Sobre. Disponível em: https://www.brasilgameshow.com.br/sobre/. Acesso em: 15 out. 2024.

BRITO, Alan de Santana. **Jogos pedagógicos digitais na formação inicial de professores que ensinam matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental'** 07/09/2016 113 f. Mestrado Profissional em ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL, São Paulo Biblioteca Depositária: Haddock Lobo Neto

CAMARGO, Isadora; ESTEVANIM, Mayanna; SILVEIRA, Stefanie C. da., **Cultura participativa e convergente: o cenário que favorece o nascimento dos influenciadores digitais**. Revista Communicare, v. 17, p. 96-118, 2017.
.
CASTELLS, M. Creativity, **Innovation and Digital Culture: a map of interactions**. Revista Telos. Dossiê Telos. Fundacion Telefonica, n. 77, out./dez., 2008.

CONRADO, Andréia Lunkes; SOUZA, Ana Gabrielle C.; **CULTURA DIGITAL e ETNOMATEMÁTICA: investigando saberes e práticas em contextos não escolares**; 7º Congresso Brasileiro de Etnomatemática; Macapá, AP; 2024.

CHAGAS, Viktor (Ed.). **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. SciELO-EDUFBA, 2020.

CRUZ, Gilson. E**u jogo, tu jogas, nós aprendemos: Experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço; dissertação**; orientadora, Dulce Márcia Cruz – Florianópolis, SC, 2012.

CRUZ, Gilson; CRUZ, Dulce Márcia. **Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in) verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 38, n. 2, p. 179-185, 2016.

D'AMBROSIO, Ubiratan; **Etnomatemática: elo entre as tradições e a modernidade**. Autêntica, 6ª edição; Epub; 2019.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **O Programa Etnomatemática: uma síntese**. *Acta Scientiae*, Canoas, v. 10, n. 1, p. 7–16, jan./jun. 2008.

ESPN. Times russos são advertidos por desrespeito contra jogadoras de LoL da Vaevictis. ESPN, 21 fev. 2019. Disponível em: https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_/id/5306166/times-russos-sao-advertidos-por-desrespeito-contra-jogadoras-de-lol-da-vaevictis. Acesso em: 2 ago. 2025.

FERREIRA, Guilherme Francisco. **Por uma epistemologia da tecnologia na educação matemática**. 2020. Tese de Doutorado - Programa de Pós-graduação em Educação Matemática. Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Rio Claro, 2020.

FORMIGA, Caio Marcelo. **Cultura Digital e Juventudes do Campo: vivências no assentamento Terra Vista**. 2016, 212f.: il. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GOLART, J. B.; KROEFF, R. F. da S.; GAVILLON, P. Q. A**prendizagem Colaborativa e Violência entre Jogadores de League of Legends. Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 20, n. 1 jan/abr, 2017. DOI: 10.22456/1982-1654.67988. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/67988. Acesso em: 11 set. 2024.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 8 ed. Rio de Janeiro: Record, 2004

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique; **GAMERGATE: digital games culture and male gamer identity**, Revista Mídia e Cotidiano, v.11, p.250-268, 2017.

LAPA, Andrea Brandão Lapa; LACERDA, Andreson Lopes; COELHO, Isabel Colucci. **A cultura digital como espaço de possibilidade para a formação de sujeitos**. Inclusão Social, v. 10, n. 1, 2018.

LUCENA, Simone; **Cultura digital, jogos eletrônicos e educação**; Editora Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

MERCADO, Luis Paulo. **Pesquisa Qualitativa Online Utilizando a Etnografia Virtual**. Revista Teias, Rio de Janeiro, v. 13, n. 30, p. 15 pgs., 2012. Disponível em:

https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24276. Acesso em: 23 out. 2024.

MIARKA, R., & GOMES, D. O. (2024). **La Composición de un Rigor sin Órganos a través de una Ópera de Movimientos Aberrantes**. Praxis & Saber, 15(42), 1–22. https://doi.org/10.19053/uptc.22160159.v15.n42.2024.1681.

NEMER, Bruno.; INOCÊNCIO, Luana. **Uma poc gaymer arrasando os héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do YouTube Samira Close**.In:CONGRESSO BRASILEIRO DAS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 42., 2019,, Belém Anais[...].Belém: Intercom – Sociedade Brasileira dde EstudosInterdisciplinares da Comunicação, 2019. Belém, Pará, 2-7 set. 2019. p. 1-15.

OLIVEIRA, Arize Souza Fernandes de; MACHADO, Mônica. **Mais do que dinheiro: pink money e a circulação de sentidos na comunidade LGBT+**. Signos do Consumo, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 20–31, 2021. DOI: 10.11606/issn.1984-5057.v13i1p20-31. Disponível em: https://revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/173551. Acesso em: 14 jan. 2026.

PRETTO, N. de L. **Educações, culturas e hackers**: escritos e reflexões. EDUFBA: Salvador, 2017.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil.** 6. ed. Campinas, SP: Autores associados, 2021 [2007].

SIOUX GROUP; GO GAMERS; **Pesquisa Game Brasil, Report Gratuito: Panorama dos E-Sports; 2024**; Disponível em: pesquisagamebrasil.com.br ; Acesso em 15 nov 2024.

RECUERO, Raquel da Cunha; **COMUNIDADES VIRTUAIS - Uma abordagem teórica**; V Seminário Internacional de Comunicação, GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, PUC/RS; 2001.

RECUERO, Raquel da Cunha; **Comunidades em Redes Sociais na Internet: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com**; Tese de Doutorado, UFRS, 2006.

RECUERO, Rebeca da Cunha; **O Lugar no Espaço Virtual - Um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios no mundo concreto no Second Life**; Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, Dissertação de Mestrado; 2010.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage learning, 2009.

SMITH, Linda Tuhiwai. **Descolonizando metodologias: pesquisa e povos indígenas.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2019.

WEBER, Max. **Conceitos Básicos de Sociologia.** Editora Moraes. São Paulo, 1987.

YO-GAMERS DO BEM. **YoGamers do Bem** [site]. Disponível em: https://yogamersdobem.com. Acesso em: 7 jan. 2026.

ZAGAL, J. P. A **framework for games literacy and understanding games.** In Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share (pp. 33-40), November, 2008.

ZAMBON, Pedro. **Entrando na partida: a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014.** 2015. 159 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015.

ANEXO I - Roteiro de Entrevista

1. Perfil

1.1. Nome
1.2. Idade
1.3. Identidade de Gênero
1.4. Naturalidade
1.5. Nacionalidade
1.6. Qual seu curso na universidade? E o seu ano de ingresso?
1.7. Como foi seu encontro com os jogos digitais?
1.8. (Se começou a jogar na infância) Qual seu jogo preferido de infância?
1.9. E atualmente?
1.10. Como se deu sua inserção em comunidades digitais?
1.11. Como você vê sua identidade dentro das comunidades?
1.12. Na escola, como era sua relação entre a vida escolar e a vida nas comunidades de jogos digitais?

2. Pertencimentos e vivências

2.1. Em algum momento da sua vivência com os jogos, você se considerou um jogador consumidor? Teve dificuldades de acesso aos jogos (internet de qualidade, equipamentos,..) e?
2.2. Como foi a passagem de jogador casual a jogador competitivo? Quais as diferenças?
2.3. Em nosso estudo, estamos interessados em reconhecer espaços de convivência entre membros de comunidades digitais. Aqui em Rio Claro, há algum lugar que você frequenta ou convive?
2.4. E online, quais são seus espaços de convivência e interação (redes sociais, plataformas, etc)? Qual o perfil e o lugar das pessoas que participam desses espaços?
2.5. Como essas comunidades afetam ou influenciam na sua vida? (Positiva ou Negativamente)
2.6. Como você percebe a presença de preconceitos e discriminações nas comunidades? (misoginia, homofobia, machismos, etc);
2.7. Por que fazer parte dessa comunidade? Qual sua busca?

3. Movimentos e possibilidades de "Aprendizagens";

3.1. O que te mobiliza, ou te mantém engajado, na prática do jogo, durante as partidas? (Entretenimento, competição, aprendizado);
3.2. Você procura consumir conteúdos que explicam estratégias e resolução de problemas dos jogos?
3.3. Que tipo de relação ou influências existem entre os conhecimentos e aprendizagens produzidas na prática do jogo e os produzidos em outros contextos (ex: escola, a vida)?

3.4. Em nosso estudo, estamos interessados em perceber um pouco mais a relação entre conhecimentos matemáticos do mundo da escola e do mundo do jogo. O que você poderia comentar sobre isso? Como foi sua vivência com a matemática na escola (ou da universidade) e como você percebe a matemática nos jogos que você joga? Como elas se aproximam ou se distanciam?

3.5. Faria sentido para você inserir, no ensino básico ou nos currículos das universidades, a experiência com os jogos? Por que?

ANEXO II - MODELO TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Olá, sou **Ana Gabrielle Camargo de Souza**, estudante do curso de mestrado do Programa de Pós-graduação de Educação Matemática, da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, onde estou desenvolvendo a pesquisa intitulada “**Práticas Etnomatemáticas em Comunidades de Jogos Digitais: aprendizagens por meio da cultura digital**”, orientado pela Professora Dra. Andréia Lunkes Conrado.

Gostaria de convidá-lo(la) para colaborar com a pesquisa por meio de entrevistas e gravações, a se realizar em horário e local em comum acordo para as duas partes.

Minha pesquisa tem como objetivo analisar possíveis relações entre as práticas de comunidades de jogos digitais e a construção de conhecimentos e aprendizagens diversas. Espero que você seja beneficiado direta ou indiretamente ao contribuir com suas experiências como participante de comunidades de jogos digitais.

Não haverá nenhum pagamento por sua participação, mas, se for o caso de haver gastos diretamente ligados à colaboração com a pesquisa, combinaremos como seria possível lhe reembolsar. As informações fornecidas permanecerão em sigilo e serão utilizadas apenas para alcançar os objetivos da pesquisa. Elas serão registradas em forma de áudio e vídeo, e esse material será utilizado apenas com o seu consentimento, a qualquer momento.

Se você decidir participar, pode ser que ocorram as seguintes situações de risco, como desconforto, sentir-se constrangido em ter divulgado alguma opinião/relato sobre sua vivência ou alguma opinião sobre os temas tratados. Em quaisquer desses casos, podemos pausar a pesquisa ou mesmo interrompê-la definitivamente, sem qualquer problema. É seu direito desistir de participar a qualquer momento.

Se houver qualquer dúvida, ou se quiser solicitar informações sobre o andamento ou resultados da pesquisa, fique à vontade para entrar em contato comigo pelo telefone (XX) XXXXX-XXXX, ou pelo e-mail X , bem como com minha orientadora pelo e-mail X.

Se aceitar participar do estudo, você receberá uma cópia assinada deste documento.

Pedimos sua gentileza em preencher os dados de contato a seguir:

DADOS DO PARTICIPANTE

Nome: _____

Telefone: _____

Email: _____

Formação: _____

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMADO

Caso você concorde em participar do estudo acima descrito, indique, por favor, o tipo de autorização quanto à coleta dos dados (em áudio e vídeo), bem como ao seu uso posterior no estudo:
() autorizo a coleta e o uso dos dados de forma integral
( ) autorizo a coleta e o uso dos dados de forma parcial, informando as passagens vetadas
( ) autorizo que os dados sejam coletados apenas por meio de anotações, podendo vetar seu uso parcialmente

_____ _____

Assinatura Participante Assinatura da pesquisadora

Rio Claro, 01 de setembro de 2024