

Celular como plataforma para videogames: deslegitimação, preconceito de gênero e a mudança na relação com os jogos eletrônicos através do meio em que se joga¹

Nicolý Cristina da Rocha GREVETTI²
Rodrigo Miranda BARBOSA³
Universidade Federal de Pernambuco, PE

Resumo

O artigo tem como objetivo explorar o potencial do celular como plataforma de jogos eletrônicos no Brasil, juntamente com as especificidades que o fazem ser diferente de tecnologias como o console e o computador desktop. Além de compreender os preconceitos, dentro da comunidade gamer brasileira, que estão por trás da deslegitimação do celular como uma plataforma de jogos. Para entender as relações dos jogadores com a tecnologia, utilizou-se a teoria do meio por Joshua Meyrowitz. Bem como noções da teoria do meio a partir de Meyrowitz por Janara Sousa e Luís Mauro Sá Martino. Também utilizou-se Jane McGonigal e seus estudos sobre o potencial dos videogames na realidade. Conclui-se que o smartphone alimenta a democratização dos videogames e proporciona uma comunidade gamer mais diversa, mudando a relação das pessoas com o universo e cultura gamer.

Palavras-chave: videogames; celular; teoria do meio; questões de gênero.

Introdução

Joshua Meyrowitz (1997) entende que o meio pelo qual recebemos uma informação, ou interagimos uns com os outros, tem um potencial enorme de mudança social e de mudança da sociabilidade. Podemos ver essas mudanças a cada vez que um meio de comunicação foi introduzido, como por exemplo a adição do telefone numa sociedade que se comunicava prioritariamente por cartas, mudando o tempo das interações a distância, bem como as interações sociais e a sociedade como um todo (MEYROWITZ, 1997).

Cada mudança no meio em que se comunica vai implicar numa mudança social, foi assim também com a vinda do computador, da Internet e da cibercultura. Os aparelhos eletrônicos portáteis, como o notebook e o smartphone, vão permitir uma extensão do nosso corpo, se infiltrando em cada aspecto da nossa vida e mudando nossa sociabilidade, que agora é *on-line* e também é *off-line*, ao mesmo tempo que muda nosso comportamento social (LEMOS, 2002).

Jane McGonigal (2012) vai relacionar essa portabilidade também com os videogames, visto que os jogos portáteis vão preencher diversas lacunas ociosas diárias, como esperar em filas ou esperar uma consulta médica. Outro aparelho que vai permitir a atividade lúdica onde

¹Trabalho apresentado no IJ05– Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XVIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

²Graduanda do 7º período do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: nicoly.grevetti@ufpe.br.

³Orientador e professor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: rodrigo.mbarbosa@ufpe.br.

quer que estejamos, visto que já funciona como uma extensão de nós mesmos, é o celular. Sendo a plataforma preferida para jogos eletrônicos e a mais relevante para o consumo desse conteúdo, o celular conquistou a preferência de 48,3% dos entrevistados na pesquisa Game Brasil (2022). Dentre os fatores dessa preferência, podemos citar o financeiro, já que o celular é mais acessível em relação ao preço de mercado do que tecnologias próprias para os videogames, como consoles e computadores.

A partir dessas características e entendendo que o meio em que se consome um conteúdo e se exerce uma sociabilidade pode influenciar nas relações sociais e, portanto, na própria sociedade (MEYROWITZ, 1997), questionou-se: Como a utilização do celular como plataforma de jogos no Brasil pode mudar a relação das pessoas com o videogame e seu nicho?

Da sala ao mundo conectado na palma da mão

Os jogos não são uma novidade para a civilização humana, eles fazem parte do nosso dia a dia há milhares de anos e proporcionam um escapismo da realidade, do cansaço e da fadiga rotineira (MCGONIGAL, 2012). Porém, nossa relação com os jogos começa a mudar quando surgem os jogos eletrônicos, ou videogames. Eles ainda mantêm, muitas vezes, as características de sociabilidade que os jogos sempre tiveram, mas também passam a significar uma interação lúdica com uma máquina.

O Museu *Margaret Woodbury Strong* (2021), *The Strong National Museum of Play* ou *The Strong* como é mais conhecido, especializado na história dos videogames, divide a história dos jogos eletrônicos em décadas, desde seu início em 1940 até 2020 e as mais recentes inovações da área. Dentre esses mais de 80 anos de história há pontos de mudanças significativas na evolução dos jogos e seu sucesso nas massas.

Os games começaram a sua história na década de 1940-50, onde a princípio faziam parte de projetos de pesquisas universitárias e de grandes corporações, para explorar o potencial dos programas para computador. No final de 1970 os jogos chegam às massas nos fliperamas e também nos consoles pessoais, que atingem seu auge na década de 80. Nos anos de 1990 o computador se torna uma nova plataforma para os videogames e na década de 2000, chega a possibilidade de jogar on-line. Os anos de 2010 marcam o smartphone como uma plataforma de games na palma da mão, saindo do ambiente de fliperamas e da casa, juntamente com a popularização dos vídeos *streamings* de jogos e *e-sports* (THE STRONG, 2021).

Essas duas modalidades dentro do universo gamer se fazem cada vez mais

presentes. *Streaming* se refere a transmissões de vídeo pela Internet em que jogadores mostram suas evoluções em um jogo, estilo de conteúdo que se popularizou com o jogo Minecraft, da desenvolvedora Mojang. *E-sports* são competições de jogos virtuais, geralmente transmitidas por plataformas de streaming, mas que vem ocupando cada vez mais espaço no mundo dos esportes, tendo seus campeonatos veiculados por canais de TV por assinatura como SporTv e ESPN no Brasil. Hoje, uma das maiores competições de *e-sports* é do jogo para celulares *Free Fire*, que em 2021 chegou a marca de 150 milhões de usuários ativos diariamente (ESPN, 2022).

Em 2020, a pandemia da Covid-19⁴ fez milhões de pessoas recorrerem a jogos como *Animal Crossing* (Nintendo) e o *mobile Among Us* (Innersloth) para se conectar com amigos, familiares e demais pessoas através da Internet. (THE STRONG NATIONAL MUSEUM OF PLAY, 2021). Atualmente, se explora cada vez mais o universo dos games e suas novas tecnologias, das quais podemos citar: a realidade virtual, que proporciona uma imersão dentro do jogo; a realidade aumentada, onde o jogo utiliza elementos do mundo real, como é o caso de *Pokemon Go*, um jogo *mobile* que já fez mais de 5 bilhões de vendas (AGRELA, 2021); jogos na nuvem ou *cloud gaming*, que permite jogar videogames transmitidos através dos servidores distante das empresas de tecnologia, tornando a qualidade do *hardware* local menos importante, sendo uma boa opção para jogos *mobile* ou computadores menos sofisticados. Por último, vale citar o metaverso, onde seríamos capazes de viver uma segunda vida - que remete muito ao jogo *Second Life*⁵ -, num ciberespaço que combina realidade virtual e aumentada e que tem sua própria economia (ENGEPLUS, 2022).

Os consoles pessoais hoje se apresentam como a segunda plataforma de preferência dos jogadores brasileiros, (PESQUISA GAME BRASIL 2022), ficando atrás apenas do celular. Alguns dos fatores que fazem os celulares serem a plataforma de escolha para jogos eletrônicos de quase metade da comunidade gamer brasileira (PESQUISA GAME BRASIL 2022). Primeiramente no uso do smartphone, tão difundido no Brasil, onde cerca de 118,5 milhões de pessoas fazem uso da ferramenta (NEWZOO, 2021). Além disso, o celular permite uma acessibilidade maior, tanto em

⁴Pandemia global causada pelo vírus Covid-19 ou SARS-CoV-2, que se iniciou na cidade de Wuhan, na China, no final de 2019. Em janeiro de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) declarou que o surto no novo coronavírus constitui uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII). Em março daquele mesmo ano, a Covid-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia, pois atingiu grande parte do mundo (OPAS, 2021). No Brasil, as mortes causadas pela Covid-19 até a conclusão desta pesquisa chegaram a 672 mil (GITHUB, 2022).

⁵*Second Life* é um jogo de 2003, lançado pela Linden Lab para computador. Com simulação 3D, o jogo permite uma simulação da vida real *offline*, sem os limites da mesma. Hoje, o jogo possui gráficos melhores, interações com as redes sociais e pode ser utilizado com um suporte de VR (realidade virtual) (TECHTUDO, 2019).

questão de preços em relação à produtos próprios para videogames (consoles ou computador), como em relação a portabilidade de um smartphone.

Os celulares hoje servem para manter o contato com pessoas próximas, para pagar contas, pode ser usado como ferramenta de trabalho, para socializar com grupos de interesse e para entretenimento, onde podemos adicionar os jogos. Um aparelho que comporta muitas das necessidades básicas do ser humano contemporâneo e que nos conecta de uma forma quase que onipresente, estando sempre na palma da mão.

André Lemos (2002) já notava essa característica da tecnologia e como ela poderia mudar a nossa sociabilidade, entendendo a tecnologia do final dos anos 90 da seguinte maneira:

Da mecânica à eletricidade, da microeletrônica às nanotecnologias, a tecnologia propaga-se a uma enorme velocidade, infiltrando-se tanto em objetos do cotidiano como no corpo humano, em um movimento incessante de miniaturização, de estetização, de automação e autorregulação. [...] Este movimento vai, como veremos, aproximar a tecnologia contemporânea do prazer estético e do compartilhamento social. (LEMOS, 2021, p. 19)

Nesta obra de Lemos (2002), o autor elabora sua perspectiva a partir das tecnologias do final do milênio e começo dos anos 2000 e da nova emergência da cibercultura, que ele entende como uma manifestação da vitalidade social contemporânea, um prolongamento da cultural oral e escrita, bem como de todas as culturas humanas transferidas para o espaço virtual. Ele explora neste trecho objetos como os recentes celulares e os microcomputadores portáteis, que naquela época representavam essa tomada da tecnologia de locais que iam além da nossa casa. As suas ideias sobre a evolução da tecnologia se mostram assertivas, visto que de fato hoje o celular trabalha como uma extensão do corpo humano, de nossas habilidades de socialização com o mundo externo. O dispositivo vai então, de forma quase imperceptível, misturando-se de maneira radical ao nosso ambiente cultural através do micro e do estético (LEMOS, 2002, p. 19)

O estar conectado através da Internet, através do celular, representa uma nova forma de socialização, que afeta também a atividade lúdica e que começou na cibercultura dos anos 90, com o reencantamento social que ela proporcionou e com um novo sentido de compartilhamento social (LEMOS, 2002, p. 279). Hoje, a possibilidade de nos conectar com alguém a milhares de quilômetros de distância de forma instantânea, nos parece muito natural.

Com o advento da cibercultura, ainda nos anos 90, onde os criadores de jogos -

que também faziam parte da comunidade gamer - para computador exploravam cada vez mais as possibilidades de se fazer jogos online (THE STRONG, 2021) e compartilhavam suas conquistas em fóruns (LE MOS, 2002), começavam a surgir as comunidades gamers virtuais, que até hoje, apenas crescem junto com a acessibilidade cada vez maior que as pessoas têm aos jogos através do celular. Atualmente, três em cada quatro brasileiros consomem jogos eletrônicos (PESQUISA GAME BRASIL 2022). Essa socialização mediada pelo celular, possibilitada pela Internet, configura diferentes formas de compartilhamento social de um mesmo interesse - os jogos online - completamente diferente do relacionamento que tínhamos com os jogos de *arcades*⁶ ou de console da década de 80. Mudando nossa relação com os jogos e conseqüentemente com as pessoas.

Porém, o celular ainda enfrenta as suas missões dentro da comunidade gamer, por muitos o considerarem uma plataforma inferior em relação ao computador (desktop) e ao console. Nas justificativas, estão questões de limitação de hardware e qualidade de imagem entregue por um *mobile* em oposição a tecnologias próprias para jogos. Mas também, questões de gênero e poder econômico e social permeiam as discussões do porquê jogos *mobiles* podem ou nem ser considerados jogos “de verdade” e se usuários da plataforma celular podem ser considerados gamers (ALONSO, 2021; MILENIADOS, 2017; MEIOEMENSAGEM, 2022). Esses assuntos serão abordados de maneira mais elaborada nos próximos tópicos.

Os jogos eletrônicos passaram por diversas fases desde seus primeiros protótipos para testar programas de computador, mudando desde a qualidade narrativa, criando gêneros e migrando entre plataformas. Joshua Meyrowitz (1997), em sua Teoria do Meio, elabora a ideia de que o meio por onde se consome um conteúdo muda a nossa relação com ele e conseqüentemente nossa relação com o ambiente em que ele está inserido. Aplicando isso para os jogos eletrônicos, é correto dizer que o uso do celular como plataforma mudou a forma como as pessoas se relacionam com os games?

A Teoria do Meio de Joshua Meyrowitz

Podemos afirmar que ao mudar a plataforma onde se joga muda-se também a forma de relacionar-se com os videogames, seu universo e as pessoas inseridas nele?

⁶Também conhecido como fliperama no Brasil, os *arcades* são máquinas de jogos acionadas por moedas. O seu auge foi entre as décadas de 1970 e 1990, tendo seu declínio com a chegada dos consoles pessoais que tinham a tecnologia 3D (EDUCALINGO, 2022).

.Joshua Meyrowitz (1997), no que denomina de Teoria do Meio⁷, entende que o meio por onde se transmite uma informação ou conteúdo, é também determinante para como as pessoas interagem com ele, seu conteúdo e umas com as outras. Meyrowitz (1997) não vê os meios de comunicação como apenas objetos pelo qual passam os conteúdos, mas que também influenciam nas identidades sociais e interações entre elas, e ainda aponta que

Da mesma forma, a disseminação da imprensa, rádio, televisão, telefone, redes de computadores e outras tecnologias alteraram a natureza da interação social de maneiras que não podem ser reduzidas ao conteúdo das mensagens comunicadas por meio deles. No entanto, a esmagadora maioria dos estudos sobre “mídia” tendem a concentrar-se principalmente no conteúdo da mensagem e nas forças sociais que moldam o conteúdo. (MEYROWITZ, 1997, p. 59)

Aqui, o autor promove uma crítica à como a maioria dos estudos sobre mídia se debruçam sobre o conteúdo do que é veiculado pelos meios de comunicação e esquecendo das tecnologias.. O conteúdo possui seu potencial influenciador na sociedade, mas o formato pelo qual ele é emitido traz consequências muito mais significantes à sociedade e a forma como nos relacionamos (MEYROWITZ, 1997). É comum na publicidade, por exemplo, que se adote diferentes tipos de formatos para se passar uma mensagem. O conteúdo deve se adequar à plataforma para que sua mensagem seja absorvida da melhor forma, o que corrobora o pensamento de Meyrowitz de que “o meio não se reduz a um suporte para a mensagem, mas interfere diretamente no conteúdo” (MARTINO, 2014, p. 199). Ou seja, meios não são neutros e podem causar grandes mudanças sociais.

Para explicar melhor como os meios de comunicação eletrônicos podem modificar a sociedade e o comportamento dos indivíduos, Meyrowitz criou três categorias sociais: grupos de identidade, socialização e hierarquia (SOUSA, 2003). Essas três categorias não são excludentes e podem ser vividas simultaneamente, sendo definidas da seguinte forma:

⁷Por Teoria do Meio entende-se o conjunto de teorias que dizem respeito à análise dos meios de comunicação e não do conteúdo veiculado, onde os meios teriam efeito na forma como pensamos e como estabelecemos nossas instituições. Meyrowitz apresenta como autores principais de uma primeira geração desses estudos Harold Innis e Marshall McLuhan, estabelecendo uma segunda geração onde inclui sua própria pesquisa. É importante frisar que demais pesquisadores atribuem outros nomes à designações semelhantes de teóricos, mudando por vezes alguns autores. Lance Strate atribui o nome *Media Ecology* e considera como principais autores McLuhan, Walter Ong e Neil Postman. Derrick de Kerckhove denomina como Escola de Toronto de Comunicação, utilizando o termo ‘escola’ para organizar o trabalho desses autores, adotando uma designação ainda mais restrita pois acredita que alguns autores não podem ser considerados, já que caem na pesquisa comum dos conteúdos sobre comunicação. Utilizando também a mesma denominação de Kerckhove, Donald Theall, assim como Strate, diminui a influência de Innis, focando principalmente em McLuhan e Edmund Carpenter. A participação ou não de Innis é um ponto que divide opiniões dentro dessas definições, bem como a consideração ou não das artes e da linguagem como forma de comunicação. Sendo assim, como não há a definição do que de fato podem ser considerados meios de comunicação, há a dificuldade de estabelecer uma tradição comunicacional de estudos. Porém, tanto a Teoria do Meio, quanto a Escola de Toronto de Comunicação e a *Media Ecology*, tentam englobar os estudiosos que tratam de análises sobre os meios, mesmo que com algumas diferenças (BARBOSA, 2013).

Os grupos de identidade são compostos pelo que o autor chama de "separados mas iguais", como homens e mulheres. Socialização são as etapas que todos passamos quando, para atingirmos um determinado objetivo, precisamos ter um fluxo gradual e controlado de informações, por exemplo, passar da infância para a fase adulta. Hierarquia concerne aos "separados e desiguais", ou seja, às pessoas que têm níveis de informações diferenciados, como políticos e eleitores. (SOUSA, 2003, p.10)

Falando primeiramente sobre os grupos de identidade, estes variam de acordo com a noção de “nós” e “eles”. Nós nos vemos como parte de um grupo à medida que participamos cada vez mais das atividades privadas que acontecem dentro dele (SOUSA, 2003). Comunidades, segundo Meyrowitz (1997) são formadas por barreiras, a partir do momento que um grupo recebe as mesmas informações que o outro às paredes sociais que os separam deixam de fazer sentido e se tornam borradas (SOUSA, 2003). A cada vez que uma mudança ocorre mudam-se os requisitos de inclusão e exclusão e começam novos padrões de compartilhamento ou não das experiências dessa comunidade (MEYROWITZ, 1997).

Como Sousa (2003) exemplifica, se brasileiros de regiões diferentes do Brasil se encontram em outro país, eles compartilham muitas similaridades, fazendo parte do mesmo grupo. Como o conceito de grupos de identidade varia de acordo com a noção de “nós” e “eles”, no país de origem essas pessoas não fariam parte do mesmo grupo, por serem de regiões distintas, que possuem costumes, gírias e culturas diferentes.

Quando um grupo tem acesso às informações de outro grupo, de maneira gradual e sequencial, acontece a socialização (SOUSA, 2003). No exemplo de Sousa (2003), à medida que um estudante de medicina adquire mais contato com a comunidade médica e suas particularidades, mais ele se comportará como o que é esperado de um médico. Essa socialização pode ser altamente perpassada pelos meios de comunicação eletrônicos, que balançam as etapas de socialização socialmente convencionadas em um grupo ao dar acesso à informações de outro grupo (SOUSA, 2003). Se a TV e o cinema já permitiam a desterritorialização da informação, chega-se a um novo patamar com os computadores, a internet e o ciberespaço.

Dessa forma, quando aumenta o compartilhamento entre pessoas de diferentes idades, gêneros, hierarquias e níveis de autoridade, aumenta também a variação dessas pessoas dentro desses nichos (MEYROWITZ, 1997). Agora, estereotipar os gostos das pessoas de acordo com sua idade ou gênero pode resultar em uma conclusão errônea, pois as tecnologias midiáticas abriram um leque de opções de gostos, comportamentos e personalidade que se estendem de forma global.

Por último, a hierarquização vai depender de quem tem e quem não tem acesso à informação (SOUSA, 2003). Quem tem a informação tem também o poder de decidir quem pode ter acesso a ela e quem não pode. A autoridade pode ser fortalecida ou enfraquecida a partir de quem tem acesso aos meios que contém a informação, que compõem um papel importante na hora de esconder as informações de certos grupos (SOUSA, 2003). Para Meyrowitz (1997) acesso ao meio é também acesso à informação e conseqüentemente, acesso à poder, como no exemplo:

À medida que a impressão se espalha, os homens dizem às mulheres que apenas eles precisam se tornar totalmente alfabetizados, e os homens usam alfabetização restrita para melhorar suas posições em relação às mulheres. A esfera pública masculina está cada vez mais isolada da esfera privada feminina. É dada às mulheres minimamente alfabetizadas a responsabilidade de cuidar das crianças analfabetas e dependentes (MEYROWITZ, 1997, p. 64).

Neste trecho, Meyrowitz (1997) usa como exemplo o fato de as mulheres terem acesso restrito à educação como uma forma do patriarcado de exercer poder sobre elas. Da mesma forma, que se decidia - e ainda se decide - o que era apropriado ou não para crianças, isolando-as dos adultos logo no começo da infância (MEYROWITZ, 1997). O meio impresso então aumentou a diferença entre gêneros e idades, a partir do momento que se recusou o acesso à informação para determinadas esferas sociais, pela dificuldade de aprendizagem da escrita e grande contraste com a oralidade. Se antes a autoridade estava ligada a uma questão territorial, como um rei que subjuga apenas os indivíduos do seu reinado, agora com os meios eletrônicos, a autoridade está fortemente ligada ao controle da informação (SOUSA, 2003).

O trabalho de Meyrowitz é colocado por ele mesmo como a segunda geração da Teoria do Meio, sendo construído em cima do conceito de monopólios do conhecimento de Harold Innis, que focava seus estudos dos meios em uma questão macro das instituições, bem como McLuhan (SOUSA, 2003). Nele, Innis (1951) elabora a ideia de que instituições como o Governo e a Igreja monopolizam o conhecimento para si, dessa forma a sociedade se divide em uma massa ignorante e uma minoria que detém a informação e conseqüentemente o poder que vem com ela.

Logo, tanto para Meyrowitz (1997) quanto para Innis (1951) ao se ter acesso a esses meios, em oposição à leitura e alfabetização que foram segregadoras - pois se apresentam como uma codificação mais complexa que demora-se anos para aprender -, as mídias eletrônicas - não sendo um código difícil de aprendizagem -, vão permitir o maior compartilhamento de conhecimento, de novas culturas e novos comportamentos, quebrando então barreiras informacionais.

Celular como plataforma: O preconceito em torno dos jogos mobile e a mudança de relação com os games a partir do meio em que se joga

Em seu livro, *A Realidade em Jogo* (2012), Jane McGonigal explora o potencial dos videogames e daqueles que os criam de resolver os problemas existentes na realidade. McGonigal (2012) entende, que não adianta mais fugir ou difamar os jogos eletrônicos, visto que eles fazem cada vez mais parte de nossa socialização com o outro. Esse entretenimento, toma cada vez mais espaço na sociedade visto que

O mundo real simplesmente não oferece com tanta facilidade os prazeres cuidadosamente elaborados, os emocionantes desafios e o poderoso vínculo social conquistado em ambientes virtuais. A realidade não nos motiva com tanta eficácia. Ela não foi concebida para maximizar nosso potencial e não foi planejada para nos fazer felizes (MCGONIGAL, 2012, p. 12).

Para a autora, a realidade está esgotada e cada vez mais recorremos aos jogos para preencher cada lacuna do nosso dia a dia. McGonigal (2012) ao citar os videogames portáteis acentua em sua fala a capacidade destes de possibilitar a atividade lúdica de qualquer lugar, “eliminando, assim, quase todo o tempo ocioso na vida de seus usuários” (MCGONIGAL, 2012, p 11). Essa característica é a mesma usada no tópico anterior para diferenciar o celular dos demais dispositivos tecnológicos, como o computador e os consoles.

De fato, os videogames portáteis já existiam antes do celular, o que diferencia então o aparelho de um console portátil próprio para jogos, já que ambos possibilitam a portabilidade e os modelos mais novos de consoles portáteis também podem se conectar a redes *wi-fi*? No caso do Brasil, dois fatores parecem ser definitivos: o poder aquisitivo dos brasileiros e o fator cultural.

Na realidade brasileira, onde o console de videogame mais recente custa quase quatro vezes mais que o salário mínimo⁸, tecnologias próprias para jogos eletrônicos se tornam inacessíveis para grande parte da população. Apesar de que os smartphones comuns não foram pensados inicialmente para jogos, mostrando uma qualidade inferior em relação aos consoles e computadores, inúmeros jogos foram desenvolvidos para esse dispositivo, apropriando-se de suas potencialidades. O celular sendo uma plataforma mais acessível economicamente, vai permitir o acesso a esses conteúdos por pessoas de classes sociais menos abastadas, levando para uma democratização desse entretenimento e seus conteúdos (TIGRE, 2022).

⁸ No ano desta pesquisa, 2022, o salário mínimo brasileiro correspondia ao valor de R\$ 1.212,00.

Ainda assim, a comunidade gamer brasileira continua sendo perpassada por preconceitos. Nela há a noção recorrente de que “jogos *mobile*” não podem ser considerados “jogos de verdade” e que as pessoas que jogam no celular não podem ser consideradas *gamers* (ALONSO, 2021; MILENIADOS, 2017). Esse prejulgamento pode ser fundamentado pelo preconceito aos próprios jogos casuais, que são podem ser encarados como “jogos fáceis de aprender a jogar, encaixam em um grande número de jogadores e funcionam para diversas situações” (JUUL, 2010). Somado a isso, o fato de que a maioria dos jogadores *mobile* são mulheres, correspondendo a mais da metade desse público com 60,4% (PESQUISA GAME BRASIL, 2022), o que tipifica o machismo dentro da comunidade.

Apesar disso, em 2021, segundo a pesquisa Newzoo (2021) o mercado de jogos *mobile* movimentou cerca de \$93,3 bilhões de dólares, o que corresponde a 52% do mercado global de jogos. Somado a isso, em 2020 os jogos casuais representaram 80% dos *downloads* globais dentre os gêneros de jogos (SAFE BETTING SITES, 2020). Não parece fazer sentido ignorar e deslegitimar um mercado tão grande quanto o dos videogames *mobile*, tendo em consideração a grandeza desse mercado e o número e diversidade de pessoas novas no universo dos games que ele trouxe com sua popularidade.

O preconceito de gênero e sua relação com os jogos mobile

Como já citado anteriormente, o machismo é muito presente quando o assunto é ‘jogos *mobile*’, devido a essa característica de serem jogos de fácil aprendizagem e que a maioria do público consumidor são as mulheres. Porém, as raízes do machismo perpassam toda a comunidade gamer. Um fator que contribui para esse aspecto é que, por muito tempo, os videogames eletrônicos eram tidos como um passatempo ou *hobby* pertencente a um nicho, em sua maioria composto por homens e crianças, onde os jogos eletrônicos eram sempre referidos pelo restante da sociedade “como hyper-masculinos, violentos e sexistas, ou seja, garotas não jogam videogames” (THE STRONG, 2016).

No entanto, agora o cenário é muito diferente, pelo menos no Brasil, onde as mulheres representam 51% da comunidade gamer brasileira, que em sua maioria é composta por pessoas de 20 à 24 anos (PESQUISA GAME BRASIL, 2022). Mas, isso não impede que a comunidade ainda carregue preconceitos de gênero e crenças limitantes sobre o que é ser um gamer.

Apesar de jogar jogos eletrônicos e interagir com outras pessoas através destes, muitas pessoas ainda não se enxergam como pertencentes à comunidade, visto que dentre os jogadores digitais, 50,4% das mulheres e 49,6% dos homens não se vêem como gamers

(PESQUISA GAME BRASIL, 2022). Na pesquisa Game Brasil (2022), ao serem questionados sobre quem seria o gamer, afirmações como “o gamer é jovem”, “sabe tudo sobre jogos digitais”, “considera jogos digitais como sua principal forma de entretenimento”, aparecem de comum acordo pela maioria como características importantes para uma pessoa ser considerada gamer. Logo, muitas pessoas que se vêem fora desse estereótipo, não se enxergam como gamers, mesmo dedicando parte do seu dia aos jogos, sejam eles *mobile* ou não.

O estereótipo do gamer homem, jovem, quase viciado em videogames, reforçado por anos de filmes e séries que abordam o *nerd* e *geek* como uma pessoa incomum, à margem da sociabilidade, ainda paira pelo imaginário social ligado a esse universo mesmo que as estatísticas apontem ao contrário (BLANCO, 2019). Assim, a possível resposta para essa rejeição dos jogos *mobile* pode estar na questão cultural exposta até aqui, bem como principalmente em um caráter machista e misógino, pois faz-se uma ligação entre os jogos *mobiles* considerados mais fáceis e o público gamer feminino, que em sua maioria se concentra no *smartphone*.

Para além disso, o machismo se encontra também por trás da tela. A ausência de profissionais femininas no mundo da tecnologia e da programação contribui para diversas representações machistas dentro dos jogos, que reforçam o comportamento dentro da comunidade. Em 2014 as mulheres representavam 15% da indústria de games, em 2018 cresceu para 20,7% (KAFRUNI e SANTA RITA, 2018) e mesmo com o crescimento, ainda representa a minoria dentro da programação de games. Os dados em uma perspectiva global não fogem muito disso, em 2021, as mulheres correspondem a apenas 30% dos desenvolvedores de jogos (STATISTA, 2021) bem como da tecnologia como um todo.

A partir desses dados temos um exemplo do que são os monopólios de conhecimento e como estes fazem a manutenção da sociedade patriarcal, neste caso, onde se recusa o acesso a certos espaços e informações a um determinado grupo de pessoas, as mulheres. Isso vai refletir diretamente nos números aqui expostos, pois se não há acesso para um dos lados não tem abertura para uma indústria tecnológica com igualdade de gênero. Segundo Luíza Santos (2021) ao pesquisar sobre os estereótipos de gênero ligados às assistentes virtuais aponta a baixa representatividade feminina nos setores de tecnologia mundiais:

A produção de tecnologias digitais em ambientes altamente masculinos, com pouca entrada de mulheres, é um dos fatores preocupantes no que diz respeito às decisões ligadas ao design e programação, justamente pelos vieses de gêneros que essas tecnologias tendem a reproduzir (WEST, KRAUT e CHEW, 2019, p. 89).

Atualmente, a presença de mulheres no setor de tecnologia é pouco representativa: empresas como Apple, Google e Microsoft não ultrapassam a porcentagem de 20% de mulheres em cargos técnicos (em geral, os números são mais baixos). (SANTOS, 2021, p. 4)

Luíza Santos (2021) porém afirma que não foi sempre assim, já que na segunda guerra, a programação era vista como uma profissão de mulher. Assim como no mundo dos jogos, podemos ver o apagamento da contribuição e representação feminina. A misoginia dentro da comunidade também contribui para um ambiente de trabalho tóxico para a mulher. No ano de 2021, a empresa de jogos Activision Blizzard⁹ foi processada pelo Departamento de Emprego Justo e Moradia da Califórnia por diversas acusações de assédio, abuso sexual e discriminação contra as funcionárias (FERREIRA, 2021).

Apesar do ambiente ainda tóxico para as minorias, fica claro a partir dos dados expostos que a comunidade gamer está mais diversificada. Um grupo, como o público de jogadores de videogame, antes composto prioritariamente por homens e crianças, agora possui uma variedade maior de integrantes, pois foi dado a essas pessoas acesso aos meios e com isso a possibilidade de compartilhar do mesmo universo informacional.

Hoje, os jogos vêm em todos os formatos para todos os gostos e não se resumem mais a jogos apenas de aventura, ou apenas de tiro, ou apenas de luta. O estereótipo do gamer já não cabe mais em uma comunidade de jogadores tão heterogênea. As linhas que separam os homens e as mulheres, adultos e crianças, nós e eles, estão ficando progressivamente mais porosas. O celular, por ser mais acessível a compra pela maioria dos brasileiros, ao dar acesso a jogabilidades e narrativas gamers mais simplificadas e que podem ser acessadas de qualquer lugar, permitiu que uma gama maior de pessoas e mais diversificada achasse nos videogames - antes um nicho composto em sua maioria por homens e crianças - um passatempo que saciasse suas necessidades de interação social e entretenimento.

Considerações finais

A partir do entendimento da Teoria do Meio por Meyrowitz, pode-se avaliar as características que tornam a relação com o celular como plataforma de videogames diferente da relação que se tem com outras tecnologias para a atividade lúdica eletrônica, como o computador e o console.

As categorias dos grupos de identidade, socialização e hierarquia perpassam a comunidade gamer. A noção de nós e eles, tratando-se de diferentes plataformas

⁹ Desenvolvedora e distribuidora de jogos como Call of Duty, World of Warcraft e Diablo (FERREIRA, 2021).

utilizadas, bem como gênero e idade, ainda são presentes, mas vem se tornando mais tênues à medida que, através do celular, uma variedade maior de pessoas entra em contato com as informações da comunidade. A partir disso, podemos entender como a socialização começa a funcionar dentro deste espaço, criando um ambiente mais diversificado, remodelando o imaginário ao redor do gamer, que já não corresponde a apenas um único estereótipo. A hierarquização antes estabelecida em relação aos videogames, como sendo uma atividade de meninos e homens, direcionada apenas a esse público e negado como entretenimento às mulheres, a partir de um viés machista, perde força e poder com o acesso do público feminino a esse universo.

Trazendo o conceito de monopólios do conhecimento de Harold Innis, citado anteriormente, podemos refletir ainda mais sobre como o acesso ao meio possibilita uma quebra de barreiras estabelecidas em instituições e grupos sociais. Este conceito elabora a ideia das instituições como detentoras dos meios de acesso à informação e coloca os meios de comunicação eletrônicos como a principal chave para a quebra desses monopólios. Apesar da reivindicação de mais mulheres, bem como outras minorias, trabalhando na produção e criação de jogos ainda ser necessária, podemos observar como a comunidade gamer mudou a partir do momento que outros grupos sociais tiveram acesso às informações uma vez ali monopolizadas por um público masculino de maior poder aquisitivo.

O valor de mercado mais em conta do celular permite que a maior parte da população brasileira tenha acesso a um *smartphone*, e com isso, acesso aos jogos *mobile* que são ofertados nas lojas de aplicativo. Jogos mais leves, fazem também com que não sejam precisos hardwares potentes para que o jogo tenha um bom desempenho no dispositivo com qualidade. Dessa forma, o celular permite uma democratização do videogame e do mundo gamer. Para além da questão econômica, a Teoria do Meio, bem como o conceito de monopólios do conhecimento, nos apresentam a facilidade de decodificação dos meios eletrônicos em oposição à escrita ou leitura. Os jogos *mobile*, que são em sua maioria jogos casuais e menos complexos (JUUL, 2010), fazem com que não seja preciso dedicar várias horas do dia para aquela tarefa, utilizando códigos de fácil compreensão, que se tornam mais acessíveis, permitindo também que os usuários do jogos casuais possam preencher seus espaços ociosos do dia com um jogo rápido.

Assim, pode-se pensar nos meios de comunicação como portões privilegiados para o acesso às informações sobre grupos. A partir da Teoria do Meio percebe-se que os meios de comunicação não são neutros e que podem ser utilizados para a manutenção de classes sociais

e das instituições que estão no poder. Ou seja, a partir do momento que há acesso a esses jogos, os monopólios do conhecimento antes estabelecidos em relação aos videogames vão enfraquecer e quebrar.

Conclui-se que o celular como uma plataforma de jogos eletrônicos muda a relação das pessoas com os videogames a partir do momento que possibilita uma democratização do conteúdo e cria uma comunidade maior e mais diversificada, rompendo com estereótipos de gênero e sociais, mudando a sociabilidade dentro da comunidade e modificando a visão da sociedade para com esse nicho.

REFERÊNCIAS

- AGRELA, Lucas. Pokémon Go “captura” 5 bilhões de dólares em 5 anos. **Exame**, 2021. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/pokemon-go-captura-5-bilhoes-de-dolares-em-5-anos/>. Acesso em 30 jun. de 2022.
- ALONSO, Juliana. “Mulher não joga” e outras mentiras do meio de Esports. **The Enemy**, 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/feminismo/mulher-nao-joga-e-outras-mentiras-do-meio-de-esports>. Acesso em 26 abr. de 2022.
- BARBOSA, Rodrigo Miranda. As Tentativas de Designação dos Estudos dos Meios de Comunicação: Medium Theory, The Toronto School of Communication e Media Ecology. **Comunicologia - Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília**, Brasília, p. 185-200, 2013.
- BLANCO, Beatriz. Preconceito contra gamer: porque ainda acreditamos que ele existe? **The Enemy**, 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/preconceito-contra-gamers-por-que-ainda-acreditamos-que-ele-existe>. Acesso em 8 mai. de 2022.
- CAETANO, Ricardo. Free Fire teve 150 milhões jogadores ativos diários em 2021. **ESPN**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/9772282/free-fire-150-milhoes-jogadores-2021. Acesso em 23 abr. de 2022.
- ARCADE. **Educalingo**. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-en/arcade-game>. Acesso em 27 jun. de 2022.
- FERREIRA, Victor. Activision Blizzard é processada por denúncias de assédio e abuso sexual. **The Enemy**, 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/activision-blizzard-e-processada-por-denuncias-de-assedio-e-abuso-sexual>. Acesso em 26 jun. de 2022.
- INNIS, Harold Adams. **The Bias of Communication**. Toronto, University of Toronto Press, 1951.
- JULL, Jesper. **A Casual Revolution**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2010.
- KAFRUNI, Simone; SANTA RITA, Bruno. Participação feminina no mercado de jogos cresce 38% em quatro anos. **Correio Braziliense**, 2018. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/economia/2018/10/01/internas_economia,709274/participacao-feminina-no-mercado-de-jogos-cresce-38-em-quatro-anos.shtml. Acesso em 20 jun. de 2022.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. Ambiente, canal, linguagem: as mídias para Joshua Meyrowitz. In: MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis, Vozes: 2014. p. 199-203.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Ed. Best Seller, 2012.
- MEYROWITZ, J. Shifting Worlds of Strangers: Medium Theory and Changes in “Them” Versus “Us”. **Sociological Inquiry**, v. 67, n. 1, p. 59–71, 1997.

NANCY Drew and the case of the girl gamers. In: **NATIONAL Museum of Play (The Strong)**. New York, 2021. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/2016/05/25/nancy-drew-and-the-case-of-the-girl-gamers/>. Acesso 23 abr. 2022

NEWZOO, 2021. Global mobile market report (free version). Newzoo, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-mobile-market-report-2021-free-version/>. Acesso em 14 abr. 2022.

O FUTURO do games como entretenimento - os jogos não estão apenas aqui e agora. **Engeplus**, 2022. Disponível em: <https://www.engeplus.com.br/noticia/geral/2022/o-futuro-dos-games-como-entretenimento-os-jogos-nao-estao-apenas-aqui-e-agora>. Acesso em 16 mai. 2022

OPAS - Organização Pan-americana de Saúde. Histórico da Pandemia de Covid-19. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em 30 jun. de 2022.

REVERSO, Vudu. Menina não é gamer e celular não é jogo. **Mileniados**, 2017. Disponível em: <https://mileniados.com.br/artigos/games/menina-nao-e-gamer-e-celular-nao-e-jogo/>. Acesso em 28 de abr. 2022.

SAN JUAN, Nica. Casual Genre Leads Mobile Gaming Industry With 80% Global Downloads In 2020. **SaffeBettinSites**, 2022. Disponível em: <https://www.safebettingsites.com/2020/09/29/casual-genre-leads-mobile-gaming-industry-with-80-global-downloads-in-2020/>. Acesso em 13 mai. 2022.

SANTOS, L. C. 'Sou do gênero feminino em personalidade': as relações entre gênero e tecnologia no caso das assistentes pessoais digitais. In: XXX Encontro Anual da Compós, 2021, São Paulo. Anais do XXX Encontro Anual da Compós, 2021. p. 1-22.

SCHULZE, Thomas. Second Life: o que mudou nos 16 anos do popular game online. **TechTudo**, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/11/second-life-o-que-mudou-nos-16-anos-do-popular-game-online.ghtml>. Acesso em 16 mai. 2022.

SEOUX Group; GO Gamer, 2022. Pesquisa Game Brasil 22. 9ª Edição gratuita - 2022. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em 13 abr. 2022.

SOUSA, Janara K. Leal Lopes. Estudo dos Meios de Comunicação a Contribuição da Teoria do Meio. **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Belo Horizonte, 2003.

STATISTA, 2021. Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021 by gender. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>. Acesso em 25 jun de 2022.

VIDEO game history timeline. In: **NATIONAL Museum of Play (The Strong)**. New York, 2021. Disponível em: https://www.museumofplay.org/video_games/. Acesso em 20 abr. 2022.

TIGRE, Rodrigo. A democracia gamer e as tendências de mercado mobile. **Meio&Mensagem**, 2022. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2022/01/19/a-democracia-gamer-e-as-tendencias-de-mercado-mobile.html>. Acesso em 13 de mai. 2022.