



JOGOS ELETRÔNICOS MOBILE PROMOVEM A INCLUSÃO DE JOVENS DE MINORIAS BRASILEIRAS

Diego Camargo de Lima, discente de graduação de Serviço Social, Universidade Federal do Pampa, campus São Borja. Bolsista do Programa de Ensino Tutorial - PET História da África - UNIPAMPA/Campus São Borja

Rafael Costa da Rosa, discente de graduação de Jornalismo, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja. Bolsista do Programa de Ensino Tutorial - PET História da África - UNIPAMPA/Campus São Borja

Edson Romario Monteiro Paniagua, docente, Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA, campus São Borja. Orientador e Tutor do Programa de Ensino Tutorial - PET História da África - UNIPAMPA/Campus São Borja.
Orientador

rafaelcdr2.aluno@unipampa.edu.br / diegolima.aluno@unipampa.edu.br

O presente trabalho aborda os jogos eletrônicos nas periferias brasileiras com suas particularidades e alternativas de acesso. O objetivo é apresentar essa realidade desses jovens, a dos jogos eletrônicos. Essa temática passa despercebida do grande público que desconsidera ou não percebe a presença dos jogos digitais, apesar do contexto de dificuldades socioeconômicas. Para atingir esse objetivo a metodologia utilizada é o da revisão bibliográfica sobre o tema que permite situá-lo e explora possibilidades de pesquisa. Os jogos eletrônicos sempre estiveram presentes na vida de muitos jovens. Mas estar presente não significa estar perto. O preço de consoles e computadores cria um abismo para crianças e adolescentes que sonham em desfrutar do divertimento de jogos digitais. Entretanto, na contramão de grandes títulos, games mobile promovem a inclusão de grupos de minorias, promovendo a participação e, também, campeonatos. Free Fire é um jogo mobile desenvolvido pelo estúdio 111dots e publicado pela empresa Garena. Categorizado como battle royale (onde vários jogadores se encontram em um único mapa), Free Fire absorve a todos os públicos por não exigir configurações robustas de smartphones. E com a popularização dos celulares entre grupos emergentes, o Free Fire ganhou seguidores e adeptos. A popularização do jogo dentro das periferias ganhou notoriedade graças a Andreza Delgado, criadora do PERIFACON e organizadora da Copa das Favelas, evento leva comunidades de várias localidades do Brasil para o campeonato do jogo Free Fire. Em entrevista concedida à Folha de Pernambuco no ano de 2020, ela valoriza a importância de olhar para os grupos periféricos quando se trata de games, pois também é um público que consome muito conteúdo da cultura pop. Com o sucesso de edições anteriores, em 2021, organização da Copa das Favelas prevê a inscrição de 200 mil inscritos e com a premiação de 100 mil reais. Além das periferias das cidades, Free Fire também traz o público indígena para as telas dos celulares. A Copa Indígena, criada pelo movimento Indígena de Rondônia, reuniu diferentes povos no campeonato. Participaram do evento, os grupos Apurinã, Cinta Larga, Juma, Karitiana, Muduruku, Surui, Tupari e Uru Eu Wau Wau. No final de 2020, foi

organizada a Copa das Aldeias, evento maior que a edição anterior e que também contava com a participação exclusiva de grupos indígenas. Ao noticiar o evento, a jornalista Julia Macalossi retratou a importância de olhar para inclusão dos povos indígenas em campeonatos de jogos digitais. Ela relatou a necessidade do setor empresarial do cenário de games passar a olhar para esta parcela da população, podendo entregar mais conteúdo e arquitetar novas formas de participação destas pessoas. Diante do exposto, podemos considerar que a acessibilidade proporcionada por Free Fire ao *rodar* em diversos modelos de celulares sem exigir robustez de configuração tem como resultado, conforme vimos, a popularização e a visibilidade. O mundo dos jogos eletrônicos é um ambiente formado parcialmente por grupos elitizados, mas as iniciativas mostradas acima, como a Copa das Favelas e a Copa Indígena mostra que as minorias possuem grande participação no mercado, com atletas habilidosos de diferentes localidades invisíveis ao cenário social atual.

Agradecimentos: Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE); MEC.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Free Fire. Copa das Favelas. Copa Indígena. Periferias