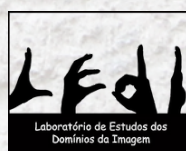


Domínios da Imagem

**SOCIOLOGIA DOS JOGOS
ELETRÔNICOS: UM NOVO (E
NECESSÁRIO) CAMPO DE
INVESTIGAÇÃO SOCIAL**

Everton Garcia da Costa

vol. 17, n. 33. dezembro de 2023





SOCIOLOGIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS: UM NOVO (E NECESSÁRIO) CAMPO DE INVESTIGAÇÃO SOCIAL

Sociology of electronic games: a new (and necessary) field of social research

Everton Garcia da Costa¹

Resumo: A indústria de jogos eletrônicos apresentou um crescimento massivo nas últimas duas décadas. Estima-se que, atualmente, cerca de 40% da população mundial jogue com frequência em ao menos um tipo de dispositivo – entre os mais jovens, esse percentual mais que dobra. As receitas movimentadas globalmente pelos jogadores de videogames são maiores do que as geradas pelos mercados do cinema e da música somados. Esses dados revelam que os videogames estão no centro da indústria do entretenimento. Todavia, embora sejam mídias em franca ascensão, as quais conectam bilhões de pessoas em todo o mundo, e principal referência cultural para a juventude contemporânea, os jogos eletrônicos ainda não receberam a devida atenção por parte dos sociólogos. O objetivo deste artigo, justamente, consiste em investigar os motivos por trás do pouco interesse da sociologia pelo universo dos videogames. Mais que isso, defende-se o argumento de que, considerando os diversos aspectos sociais, simbólicos, ideológicos, as relações de poder, enfim, que permeiam os games, torna-se fundamental o desenvolvimento de um subcampo do pensamento sociológico dedicado à investigação dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Sociologia; Jogos eletrônicos; Investigação social; Cultura; Sociedade.

Abstract: The video game industry has seen massive growth over the past two decades. It is estimated that, currently, about 40% of the world's population plays frequently on at least one type of device – among younger people, this percentage more than doubles. The revenues moved globally by video game players are greater than the revenues generated by the film and music markets combined. This data reveals that video games are at the heart of the entertainment industry. However, although they are rapidly growing media,

¹ Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor adjunto do Departamento de Sociologia da UFRGS. Coordenador do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade - GamePesq. Porto Alegre, Rio Grande do Sul. E-mail: eve.garcia.costa@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4446-2173>.



which connect billions of people around the world, being the main cultural reference for contemporary youth, electronic games have not yet received due attention from sociologists. The purpose of this article is precisely to investigate the reasons behind sociology's little interest in the universe of video games. More than that, the argument is defended that, considering the various social, symbolic, ideological aspects, the power relations, in short, that permeate video games, it becomes fundamental to develop a subfield of sociological thought dedicated to the investigation of electronic games.

Keywords; Sociology; Electronic games; Social research; Culture; Society.

1. INTRODUÇÃO: UM MERCADO BILIONÁRIO NO CORAÇÃO DA CULTURA POP

No momento em que escrevemos este artigo, ocorre um verdadeiro imbróglio jurídico envolvendo duas das maiores empresas que dominam o mercado de consoles de videogame, Microsoft e Sony, além de órgãos regulatórios de países como Estados Unidos, Reino Unido e da União Europeia. Tudo começou em outubro de 2022, quando a divisão de games da Microsoft anunciou que compraria a Activision Blizzard – empresa detentora dos direitos de diversos games, entre eles *World of Warcraft*, *Call of Duty* e *Candy Crush*. A quantia envolvida na aquisição beira os US\$ 70 bilhões (MICROSOFT, 2022) – de longe, a maior negociação na história da indústria de games. Para termos uma ideia de quão exorbitante é esse valor, basta considerarmos que ele é maior do que o PIB de países como Uruguai, Paraguai, Bolívia e Costa Rica. A Sony, obviamente, principal rival da Microsoft, logo se posicionou contra a fusão. Segundo a empresa japonesa, a aquisição da Activision Blizzard pela Microsoft geraria uma concentração de mercado, colocando em risco a competitividade no setor. No centro de toda essa contenda está uma das maiores franquias de games de todos os tempos, *Call of Duty*, jogo que chegou a ter uma base estimada de 150 milhões de jogadores (PARK, 2022). No



Brasil, o Conselho Administrativo de Defesa Econômica (CADE) rapidamente aprovou a negociação. Na Europa e nos Estados Unidos, entretanto, a disputa judicial entre as duas *big techs* segue sem previsão de término. No Reino Unido, a Autoridade de Competição de Mercado (CMA) impediu a fusão entre a Microsoft e a Activision. As duas empresas, no entanto, já anunciaram que recorrerão da decisão (G1, 2023).

O imbróglio envolvendo Sony, Microsoft, Activision Blizzard, órgãos regulatórios de alguns dos principais países, no âmbito de uma negociação bilionária revela o quão grande se tornou a indústria de jogos eletrônicos. Inicialmente, é preciso destacar que a expressão “jogo eletrônico” designa todo tipo de jogo, no qual o jogador interage com uma interface gráfica projetada em uma tela, realizando uma série de comandos e tomando decisões, as quais são limitadas e orientadas por um conjunto de regras preestabelecido. No Brasil, desde 2004, quando da passagem do então ministro Gilberto Gil pelo Ministério da Cultura, durante o primeiro mandato do presidente Luís Inácio Lula da Silva (2003-2006), os games são oficialmente reconhecidos como produções artísticas audiovisuais. Embora sejam mídias relativamente recentes², os games apresentaram um crescimento massivo, sobretudo na última década. A Newzoo, principal empresa especializada no segmento de games, responsável pelo relatório anual *Global Games Market Report*, aponta que, em 2012, em torno de 1,2 bilhão de pessoas ao redor do globo jogavam com relativa frequência em ao menos um dispositivo, como console, *notebook* e *smartphone* (NEWZOO, 2012). Uma década depois, em 2022, o número passou para 3,2 bilhões, um salto de 166% no período e equivalente a 40% da população mundial (NEWZOO, 2022). Ainda segundo a Newzoo, nesse mesmo ano, os jogadores de

² O primeiro console de videogame comercial, o *Magnavox Odyssey*, foi lançado em 1972.



videogame movimentaram quase US\$ 200 bilhões – valor que deverá chegar a US\$ 225 bilhões em 2025. Hoje, as receitas movimentadas anualmente pela indústria de games são maiores do que as cifras geradas pelos mercados da música e do cinema somados (FOLHA DE SÃO PAULO, 2020).

O levantamento *2019 Evolution of Entertainment Study*, realizado pelo NPD Group, aponta que 73% dos estadunidenses acima dos dois anos de idade jogam games (NPD GROUP, 2019). Esse percentual é bastante próximo ao nacional, conforme destaca a Pesquisa Game Brasil 2021, a qual aponta que 72% dos brasileiros jogam jogos digitais.³ Entre os mais jovens, o percentual de jogadores tende a ser maior. O estudo de Turner et al. (2012), envolvendo 2.832 adolescentes canadenses, verificou que 85% deles relataram ter jogado algum tipo de game no último ano, enquanto 18,3% afirmaram jogar diariamente. A pesquisa de Brandão et al. (2021), por sua vez, investigou 3.939 adolescentes brasileiros matriculados na 8ª série do ensino fundamental e encontrou dado semelhante. Segundo os autores, quase 86% dos participantes alegaram ter jogado videogame no último ano.

Tais números nos demonstram que vivemos em um mundo em que os jogos eletrônicos dominam cada vez mais a indústria do entretenimento e, conseqüentemente, a cultura *pop*. Como escreveu recentemente Sean Monahan (2021), em um artigo publicado no *The Guardian*, estamos em um momento de mudança cultural, no qual os games parecem ter substituído a música e o cinema como elemento mais importante da cultura jovem. A principal premiação da indústria de videogames, o *The Game Awards* (TGA), é um bom exemplo disso. Em 2016, momento em que as transmissões do TGA começaram, cerca de 3,8 milhões de pessoas assistiram ao evento. Em 2022, esse número alcançou a marca histórica de 100 milhões espectadores. A título

³ Esse percentual pode ser maior, uma vez que a Pesquisa Game Brasil investiga indivíduos acima dos 16 anos.



de comparação, no mesmo ano, a audiência da cerimônia de entrega do Oscar nos Estados Unidos foi de aproximadamente 15 milhões de espectadores.

Os games se tornaram, neste cenário, a principal referência cultural para milhões de jovens. Hoje, é possível que um adolescente de doze ou treze anos não reconheça figuras como Michael Jordan ou Michael Jackson, as quais marcaram as gerações que viveram em décadas passadas. No entanto, muito provavelmente eles reconhecerão nomes e rostos de figuras como PewDiePie, Jacksepticeye, Ninja e DanTDM – alguns dos principais influenciadores digitais do meio gamer atualmente e que possuem milhões de inscritos em seus canais no YouTube, e em seus perfis nas demais redes sociais. A influência dos games entre os jovens tem sido amplamente explorada como estratégia de publicidade. Durante a corrida presidencial norte-americana de 2020, a campanha de Joe Biden realizou ações de divulgação dentro do game *Animal Crossing: New Horizons*, que possibilitaram aos jogadores enfeitar suas casas virtuais com placas e bandeiras do partido Democrata, de Biden e da candidata a vice, Kamala Harris (MAKENA, 2020). As forças armadas estadunidenses, por sua vez, diante da queda do número de alistamentos⁴, já há algum tempo têm investido em campanhas publicitárias e no patrocínio a eventos e transmissões de *eSports*⁵ de games de ação, como *Call of Duty*, com o objetivo de recrutamento – inclusive de determinados grupos identitários, como mulheres, negros e hispânicos (COX, 2022).

⁴ Nos Estados Unidos, o serviço militar deixou de ser obrigatório desde 1973. Desde então, o alistamento voluntário de soldados vem caindo sistematicamente. Uma matéria publicada recentemente pela BBC aponta que, em 2022, todos os setores das forças armadas têm encontrado sérias dificuldades em bater suas metas de recrutamento (KUBE; BOIGON, 2022). Uma das estratégias adotadas para reverter essa situação, justamente, é o investimento em marketing dentro de games de ação, sobretudo *first-person shooter* (FPS), como é o caso de *Call of Duty*.

⁵ Termo em inglês que designa os esportes eletrônicos.



Nesse sentido, considerando o enorme crescimento da indústria de jogos eletrônicos e o papel central que os games ocupam na cultura jovem contemporânea, nos causa grande estranhamento o fato de que a sociologia, até o momento, pouco tem se interessado por esse objeto de investigação. Esse mesmo diagnóstico é feito por Garry Crawford (2009), professor-pesquisador da Universidade de Salford, especialista no estudo da cultura de massa. Segundo o autor, embora diversos sociólogos tenham escrito sobre videogames e que muitos conceitos sociológicos sejam mobilizados em estudos sobre jogos, o envolvimento da sociologia com o universo dos games é decepcionante. Conforme suas palavras, “ainda está para florescer uma sociologia dos videogames totalmente desenvolvida” (CRAWFORD, 2009, p. 3).

De fato, quando observamos a literatura sociológica, percebemos que as produções sobre jogos eletrônicos são bastante escassas – especialmente no Brasil. A base de dados SciELO, por exemplo, no momento em que este artigo é escrito, não encontra resultados de busca para os termos “sociologia + videogames”, bem como “sociologia + jogos digitais”. Já os descritores “sociologia + jogos eletrônicos” geram apenas um resultado, o artigo de Ferreira e Marchi Júnior (2021) sobre o processo de profissionalização de *League of Legends*. O Google Acadêmico, por sua vez, encontra um número mais significativo de produções para os mesmos descritores. Boa parte desses trabalhos, no entanto, não abordam diretamente os jogos eletrônicos, os quais aparecem tangencialmente dentro de discussões mais amplas. Entre as produções sociológicas relevantes que encontramos no Google Acadêmico se destacam os trabalhos de Albuquerque e Kern (2019), que analisaram os jogos digitais à luz dos pressupostos teóricos da sociologia da infância; o trabalho de Fontolan, Velho e Costa (2017), apresentado no VII ESOCITE.BR, os quais analisam os videogames à luz da perspectiva da Sociologia da Ciência e da Tecnologia; a dissertação de Freitas (2017), defendida no Programa de Pós-



Graduação em Sociologia da UFRGS, e que investigou o consumo de videogames entre os gêneros; e ainda, a dissertação de Ceron (2020), defendida no Programa de Pós-Graduação em Sociologia em Rede Nacional da Unesp, analisando o uso de narrativas gamificadas no ensino das relações de gênero nas aulas de sociologia.

Embora esses sejam trabalhos sem dúvida relevantes, a produção sociológica acerca dos videogames ainda é bastante escassa. Praticamente inexitem, por exemplo, grupos de trabalho (GTs) específicos sobre essa temática nos principais eventos acadêmicos da área de sociologia e ciências sociais, de modo que os autores têm de encaixar suas comunicações em GTs como os de tecnologia, sociologia da arte e da imagem, mídias digitais, por exemplo, ou ainda, enviá-las para eventos de outras áreas do conhecimento. Do mesmo modo, são raros também os grupos de pesquisa coordenados por sociólogos que tomam os videogames como o seu principal objeto de investigação – uma rápida busca no Diretório de Grupos do Pesquisa do CNPq revela isso. Por sua vez, quando realizamos a busca pelos termos “sociologia + jogos digitais” e “sociologia + jogos eletrônicos” nos resumos de trabalhos presentes nos anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), principal evento de games no Brasil e que se encontra na sua 22^a edição, encontramos apenas um trabalho.

Percebemos, com efeito, que a sociologia dos videogames ainda está longe do seu estabelecimento como campo autônomo de investigação. Precisamos refletir, com efeito, os motivos relacionados a esse baixo interesse da sociologia pelos jogos eletrônicos.



2. SOCIOLOGIA E JOGOS ELETRÔNICOS: ENTENDENDO O DISTANCIAMENTO

Em seu clássico livro *Invitation to Sociology*⁶, publicado originalmente em 1963, Peter Berger faz uma análise minuciosa acerca do trabalho dos sociólogos, profissão àquela época pouco conhecida, permeada por estereótipos e não raramente confundida com outras áreas. Na visão de Berger, embora não exista uma definição absoluta sobre o que é ser sociólogo, há uma característica que parece ser intrínseca a todos eles:

O sociólogo poderá estar interessado em muitas outras coisas. Mas seu interesse dominante será o mundo dos homens, suas instituições, sua história, suas paixões. *E como ele se interessa por homens, nada que os homens façam poderá ser totalmente tedioso para ele* (Berger, 2001, p. 27 [grifo nosso]).

De fato, a sociologia, como disciplina científica, se interessa (ou ao menos deveria se interessar) por todo tipo de comportamento e atividade humana socialmente construídos, do micro ao macro, do sagrado ao profano, do mais incomum ao trivial. Aqueles que não se interessam pela vida social, pelo mundo infinitamente rico e diverso que os seres humanos constroem cotidianamente através das suas interações, estes pouco ou nada terão a contribuir ao fazer sociológico. Nesse sentido, é de se estranhar o fato de que, até o momento, o olhar dos sociólogos não tenha se voltado, com a devida atenção, ao universo dos videogames, mídias que, como visto, estão no coração da indústria do entretenimento e da cultura *pop*.

Inicialmente, precisamos destacar que a produção acadêmica sobre jogos eletrônicos é escassa não só na sociologia, mas nas ciências sociais, em

⁶ Traduzido no Brasil com o título de *Perspectivas Sociológicas: uma visão humanística*.



geral. No campo das humanidades, a maior parte da literatura sobre o tema é oriunda da área da educação e tem como objetivo central investigar as potencialidades dos jogos eletrônicos como ferramentas didáticas capazes de auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem em sala de aula. Para além desse debate, os games e a indústria de jogos eletrônicos pouco têm sido explorados pela sociologia e demais ciências sociais, existindo poucas produções.

Os motivos relacionados à escassez de trabalhos sociológicos sobre videogames podem ser muitos e de natureza diversa. No entanto, nos parece que três são as razões principais para esse fenômeno: I) a visão estereotipada de que games são tecnologias destrutivas e que trazem uma série de malefícios a crianças e adolescentes, como por exemplo, o desenvolvimento de comportamentos agressivos/violentos; II) a crença – também equivocada – de que videogames são brinquedos para crianças e, com efeito, não são dignos da atenção acadêmica; III) os obstáculos diante da sociologia em sua tentativa de compreender/explicar o nascimento do mundo digital e as transformações sociais dele decorrentes.

2.1 A crença de que videogames são tecnologias destrutivas

As acusações de que videogames trariam supostos malefícios a crianças e adolescentes acompanham o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos, intensificando-se a partir da década de 1990. No âmbito dessas acusações, a mais polêmica – e persistente – é aquela que associa games ao aumento da violência. É preciso salientar que as raízes desse debate, na verdade, são mais antigas que os próprios games. Como destaca Paula Gomide (2000), a preocupação de que cenas de violência veiculadas na mídia (filmes, desenhos animados, programas de TV, quadrinhos e até mesmo esportes)



pudessem tornar crianças e adolescentes mais agressivas e violentas ganhou força entre os anos 70 e 80. Conforme Gomide, muitos dos autores que defendiam essa associação baseavam-se nos pressupostos das Teorias da Aprendizagem Social, os quais sustentavam que, ao apresentar formas de violência moralmente justificadas⁷, a mídia acaba ensinando respostas a comportamentos agressivos. Ainda segundo a autora, em 1985, a Associação Americana de Psicologia (APA) publicou um relatório o qual apontava três grandes efeitos nocivos que poderiam ser causados por filmes violentos a crianças e adolescentes:

1) crianças e adolescentes podem tornar-se menos sensíveis a dor e ao sofrimento dos outros. Aqueles que assistem muitos programas violentos são menos sensíveis a cenas violentas do que aqueles que assistem pouco, em outras palavras, a violência os importuna menos, ou ainda, consideram, em menor grau, que o comportamento agressivo está errado; 2) crianças e adolescentes podem se sentir mais amedrontados em relação ao mundo ao seu redor. A APA relata que programas infantis têm vinte cenas violentas a cada hora, permitindo que crianças que vêm muita TV pensem que o mundo é um lugar perigoso; 3) crianças e adolescentes podem, provavelmente, se comportar de maneira agressiva ou nociva em relação aos outros, ou seja, comportam-se de maneira diferente após assistirem a programas violentos em TV (GOMIDE, 2000, s.p).

A partir dos anos de 1990, o lançamento de jogos de luta como *Mortal Kombat* e *Street Fighter II*, que foram sucesso comercial, assim como o surgimento dos gráficos em 3D, os quais tornaram os games mais realistas, fizeram com que esse debate se direcionasse para os jogos eletrônicos. Nesse

⁷ Isso pode ser observado em diversas produções ficcionais quando o protagonista mata ou espanca outras personagens. O ato de violência é moralmente justificado pelo enredo, ou seja, é transmitida ao espectador a ideia de que o protagonista cometeu aquela ação, pois era necessário fazê-la, seja para defender a si mesmo, por exemplo, ou então por um motivo maior.



contexto, logo começaram a fervilhar estudos – boa parte deles com qualidade bem questionável – que supostamente haviam identificado correlações positivas entre videogames e aumento da violência e que se tornaram a cartilha de ativistas antivideogames espalhados pelo globo.

O grande problema desses estudos, em geral, é o fato de que eles possuem limitações metodológicas intransponíveis que simplesmente impedem o estabelecimento de uma relação direta de causalidade entre jogar games com cenas de violência e desenvolver comportamentos agressivos/violentos. Como destaca Alves (2004), a transposição da violência da tela para um comportamento na vida real é algo extremamente complexo. Há uma série de fatores de natureza social, psicológica, cultural, genética, enfim, que podem ou não tornar um indivíduo mais propenso a ações agressivas e violentas. Não há como sustentar empiricamente o argumento de que assistir a um filme ou jogar um game com conteúdo violento tornará uma pessoa mais violenta. Pesquisas mais recentes apontam justamente nessa direção. Ferguson et al. (2010), por exemplo, argumentam que ainda não está claro se jogos violentos contribuem de fato para o aumento da agressão juvenil a longo prazo. Os autores investigaram a influência da exposição a jogos violentos no comportamento de *bullying* de 1.254 alunos de ensino fundamental e não encontraram resultados que apontem uma correlação positiva. De forma semelhante, Przybylski e Weinstein (2019) investigaram mais de mil adolescentes entre 14 e 15 anos, e também não encontraram relação positiva entre jogos violentos e comportamentos agressivos. Tanto Ferguson et al. (2010), como Przybylski e Weinstein (2019) chamam a atenção para o fato de que os principais estudos que sustentam a relação videogames/violência ancoram-se no Modelo Geral de Agressão (GAM), modelo de aprendizagem social desenvolvido no começo dos anos 2000, e que sustenta que a exposição contínua à violência veiculada na mídia pode



aumentar os níveis de agressividade, especialmente em indivíduos que já possuem predisposição a pensamentos/comportamentos violentos. Na visão dos críticos, esse modelo não considera de forma suficiente uma série de variáveis fundamentais, como por exemplo, violência familiar, ou ainda, a possibilidade de que indivíduos violentos tenham preferência por conteúdos violentos.

Assim, embora não exista relação de causalidade suficientemente comprovada entre jogos eletrônicos e aumento da violência, o debate se estabeleceu, foi inflamado por ativistas anti-videogames e por jornalistas sensacionalistas que procuraram associar os games a tragédias que chocaram a sociedade⁸, de modo que até hoje essa discussão volta e meia reaparece com força⁹. Isso contribuiu para que durante muito tempo permanecesse uma visão bastante estereotipada em torno dos jogos e dos jogadores. Boa parte da opinião pública via os videogames como tecnologias destrutivas, as quais

⁸ A título de exemplo, podemos mencionar aqui dois casos que tiveram grande notoriedade, ambos ocorridos em 1999. O primeiro foi o atentado no Morumbi Shopping, em que o estudante de medicina, Mateus da Costa Meira, de 24 anos, invadiu um cinema em São Paulo e atirou contra a plateia com uma submetralhadora, assassinando três pessoas e ferindo outras quatro. No depoimento que prestou à polícia, Mateus alegou que uma de suas inspirações para o crime foi o jogo *Duke Nukem 3D*. O segundo caso foi o Massacre de Columbine, nos Estados Unidos. Na ocasião, os jovens Eric Harris (18 anos) e Dylan Klebold (17 anos) invadiram uma escola de ensino médio, assassinaram doze alunos, um professor, ferindo outras vinte e uma pessoas. Após trocarem tiros com a polícia, acabaram se suicidando. Tanto Eric quanto Dylan jogavam games de tiro, como *Doom* e *Duke Nukem*. Embora os ativistas antivideogames e parte da mídia sensacionalista tenham culpado os videogames por tais tragédias, a verdade é que por trás desses crimes havia uma série de problemas de complexos de natureza psicológica e social. Mateus da Costa Meira, por exemplo, era usuário de drogas, tinha diagnóstico de esquizofrenia e possuía porte ilegal de armas. Eric e Dylan, por sua vez, também tinham problemas psicológicos, faziam uso de medicamentos antidepressivos, sofreram bullying durante o ensino médio e já haviam apresentado comportamentos delinquentes – inclusive já tinham sido presos.

⁹ Após o atentado a uma creche ocorrido em 2023 na cidade de Blumenau (SC), em que um homem invadiu o local e assassinou brutalmente quatro crianças com um machado, o deputado Zé Trovão (PL/SC) acusou os jogos eletrônicos de terem motivado o assassino e solicitou ao governo federal a suspensão de games violentos por 30 dias. Uma semana depois, durante um discurso, o presidente Luís Inácio Lula da Silva também associou a tragédia em Blumenau aos videogames.



promovem a violência e tornam crianças e adolescentes mais agressivas e violentas. Além disso, muitos pais preocupados com a saúde de seus filhos passaram a acreditar que games funcionam como sedativos que alienam os jovens da realidade.

No âmbito acadêmico, boa parte das produções existentes, como já destacamos, foca justamente nos malefícios relacionados aos jogos, contribuindo muito mais para a manutenção de visões estereotipadas, do que para o debate científico verdadeiro. Por certo, existem também muitos trabalhos que caminham num sentido oposto. Na área da educação, por exemplo, há muito encontramos pesquisas sérias que apontam as possibilidades de uso dos games como ferramentas que auxiliam os processos de ensino e aprendizagem. Diversos autores, como Jesper Juul (2009; 2019), Celia Pearce (2011) e Aphra Kerr (2016) têm dedicado seus esforços a tentar construir uma visão mais equilibrada e livre de estereótipos acerca dos videogames e dos jogadores. Entre esses pensadores, encontramos inclusive alguns sociólogos com pesquisas muito importantes, como T.L. Taylor (2012), Daniel Muriel e Garry Crawford (2018).

Em nossa visão, no entanto, a sociologia tem muito mais a contribuir ao estudo sobre jogos eletrônicos. Entre os poucos sociólogos que tomam os games como objetos de investigação, alguns ainda optaram tão somente por reproduzir teses estereotipadas que abordam os games como tecnologias destrutivas. Os autores eslovenos Jana Goriup e Alexander Arnuš (2014), por exemplo, associam os videogames às drogas e descrevem-nos como tecnologias alienantes que transformam a consciência. Conforme suas próprias palavras: “A economia da jovem sociedade de consumo eslovena inspira-se e baseia-se na ‘aprendizagem’ destas necessidades alienadas.” (GORIUP; ARNUŠ, 2014, p. 25).



Não é nosso intuito aqui desqualificar estudos como os de Goriup e Arnuš, todavia, nos parece que essas abordagens não conseguem ir além da mera reprodução de argumentos defasados e estereotipados que vêm sendo cunhados no campo da psicologia social pelo menos desde o final da década de 1990. A sociologia, como disciplina científica voltada ao estudo da vida social, dotada de um poderoso arcabouço teórico-metodológico, pode fazer muito mais do que isso. A indústria de jogos eletrônicos cresceu assustadoramente nos últimos vinte anos. Os jogos se tornaram muito mais complexos e realistas, atendendo diferentes públicos; há desde games para maiores de idade, que exploram temas e questões pesadas (como a franquia *Grand Thaft Auto* - GTA, que possibilita ao jogador cometer toda sorte de crimes, como assalto, assassinato, venda de drogas etc.), até jogos educativos de classificação livre e de caráter educativo direcionados para crianças. Do mesmo modo, há jogos que reproduzem estereótipos raciais e de gênero, enquanto outros procuram desconstruir padrões, de forma contra-hegemônica.

Enfim, há inúmeras questões que podem – e devem – ser tomadas como objeto de investigação da sociologia. Como destaca Jane McGonigal (2012, p. 12), designer e pesquisadora de games, autora do *best seller Reality Is Broken*, os “jogadores de videogame estão cansados da realidade” e gradualmente a abandonam, “umas poucas horas aqui, um fim de semana inteiro ali”. Cada vez mais pessoas, de diferentes idades e contextos culturais e socioeconômicos, adotam os games como sua principal forma de entretenimento. A sociologia tem como uma de suas tarefas investigar os motivos por trás desse fenômeno, bem como suas consequências.



2.2 A velha crença de que jogos são brinquedos infantis

[...] não tem game falando de amor. Não tem game falando de educação. É game ensinando a molecada a matar. [...] É só pegar o jogo da molecada, o meu filho, o filho de cada um de vocês. O meu neto, o neto de cada um de vocês [...] Eu duvido que tenha um moleque de 8, 9, 10, 12 anos, que não esteja habituado a passar grande parte do tempo jogando essas porcarias.
Luís Inácio Lula da Silva (GE, 2023, s.p)

A fala acima foi proferida pelo presidente Lula em 2023, na ocasião do atentado a uma creche em Blumenau, Santa Catarina, que resultou no assassinato brutal de quatro crianças. Uma semana antes, o deputado federal Zé Trovão havia pedido a suspensão de jogos violentos por trinta dias, já que eles supostamente estariam por trás do dito atentado. A postura de Lula¹⁰, assim como a de Zé Trovão trazem consigo dois estereótipos sobre os jogos eletrônicos que ainda hoje permanecem em boa parte da opinião pública: a crença de que videogames geram o aumento da violência, a qual já abordamos; e a ideia de que games são brinquedos infantis. Além disso, a postura dos dois políticos diante da chacina de Blumenau também mostra que os ataques aos games vêm dos dois polos do espectro político-ideológico: tanto da esquerda (no caso de Lula), quanto da extrema direita (no caso de Zé Trovão).

Embora os games tenham certamente um forte apelo entre crianças e adolescentes, os aparelhos de videogame não foram idealizados visando especificamente ao público infantil. Os primeiros consoles domésticos, na verdade, foram projetados como aparelhos a serem usados por toda a família. A caixa em que era comercializado o Atari 2600, console lançado em 1977 e o

¹⁰ É preciso destacar, no entanto, que as críticas negativas de Lula a respeito dos games destoam das ações do seu governo. Como já mencionado, foi durante o primeiro mandato de Lula que os games passaram a ser reconhecidos oficialmente no país como produções artístico-culturais, o que foi fundamental para a criação de políticas de fomento ao desenvolvimento de jogos.



primeiro a de fato se popularizar, trazia a imagem de uma família com quatro pessoas (mãe, pai e duas crianças) sentados em frente à TV jogando (figura 1). O Nintendo Entertainment System (NES), por sua vez, foi lançado originalmente no Japão, em 1983, com o nome de FamiCom, acrônimo de *Family Computer*, ou seja, como um computador voltado ao entretenimento da família – embora as campanhas publicitárias nos Estados Unidos apresentassem o aparelho como um brinquedo. Além disso, vale destacar ainda que, antes mesmo do lançamento do primeiro videogame comercial, na década de 1960, estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) se reuniam para jogar *Spacewar!* – inclusive, a primeira competição de videogame que se tem conhecimento foi realizada por eles, em 1972.

Figura 1 – Caixa original do Atari 2600



Fonte: Uol, “Relembre as caixas de videogames e jogos lançados no Brasil”, 13/12/2016, s.p.

Nesse sentido, a noção de que jogos eletrônicos são meros brinquedos foi construída com o passar do tempo, sobretudo por adultos que se criaram num mundo pré-videogames e para os quais apenas crianças e adolescentes teriam tempo disponível para dedicar a tais “futilidades”. Tal noção ignora um fato histórico fundamental: jogos, em geral, são tão antigos quanto a sociedade humana. No começo do século XX, o historiador holandês Johan Huizinga



(2007) demonstrou que o jogo é uma categoria primária da vida, anterior até mesmo à própria cultura, marcando o seu desenvolvimento e acompanhando-a ao longo da história. Para este autor, nossa espécie poderia ser chamada inclusive como *homo ludens*, dada a centralidade que o jogo ocupa em nossas vidas. Além de Huizinga, autores como Roger Caillois (1990), Brian Sutton-Smith (2017), entre tantos outros, também refletiram sobre o jogo como fato cultural.

Não obstante toda a produção acadêmica em torno da relevância e da centralidade do jogo no desenvolvimento das sociedades humanas, atribuiu-se aos videogames, desde o seu surgimento, o estereótipo de serem brinquedos para crianças, e por isso mesmo, pouco relevantes.¹¹ Apenas mais recentemente, com o crescimento massivo da indústria de games e o aumento exponencial no número de jogadores, é que essa visão vem sendo desconstruída. Hoje, sabemos que o jogador médio tem em torno de 30 anos de idade.¹² A questão que cabe ser levantada, com efeito, é a seguinte: afinal, o que tem a ver com a sociologia o fato dos videogames, durante muito tempo, terem sido considerados brinquedos infantis?

Precisamos considerar que, ao longo quase todo o século XX, existiu dentro da sociedade, inclusive nas ciências sociais, uma visão hegemônica adultocêntrica, a qual tratava as crianças como sujeitos sem voz, como seres passivamente moldados pelos processos de socialização gerados pelas instituições sociais. Este argumento é defendido pelos autores da sociologia

¹¹ Albuquerque e Kern (2019) chamam atenção para o fato de que a atuação de algumas empresas, especialmente a Nintendo, contribui fundamentalmente para que a crença de que videogames foram feitos para crianças persista em parte do imaginário popular. Segundo os autores, ao salvar a indústria de games da crise econômica de 1983, que quase pôs ao setor, a Nintendo – empresa que dominou o mercado de games na década de 1980 até meados dos anos 1990 – usou como uma de suas estratégias posicionar os consoles domésticos como brinquedos.

¹² Como destaca Clemente (2022), estima-se que 36% dos gamers estadunidenses tenham entre 18-34 anos.



da infância, campo de pesquisa que nasce no final do século passado, voltado à investigação das crianças como atores sociais plenos, ativos e com voz (DELGADO; MÜLLER, 2005). William Corsaro (2011), um dos principais expoentes dessa área de estudos, afirma que mais do que apenas ignoradas, as crianças foram marginalizadas por décadas pelos sociólogos. Conforme o autor, ao invés de serem vistas pelo que são, elas eram observadas por um viés prospectivo, ou seja, por uma perspectiva de futuro, preocupada com um vir-a-ser, quer dizer, com aquilo que elas se tornariam na fase adulta e com o lugar que ocupariam na sociedade. Ainda segundo Corsaro, raras vezes as crianças foram vistas como agentes autônomos, com uma vida em andamento, tendo seus desejos, necessidades e anseios realmente reconhecidos e contemplados. Pelo contrário, suas necessidades e desejos normalmente são vistos pelos adultos com preocupação, como problemas sociais que precisam ser resolvidos. “Como resultado, as crianças são empurradas para as margens da estrutura social pelos adultos, (incluindo teóricos sociais), mais poderosos, que se concentram, muitas vezes, nas crianças como *potencial e ameaça para as sociedades atuais e futuras*.” (CORSARO, 2011, p. 18 [grifo nosso]).

Quando analisamos os argumentos de Corsaro, começamos a compreender, mais uma vez, o porquê do distanciamento entre a sociologia e os jogos eletrônicos. Nos parece que, embebidos dessa visão adultocêntrica, muitos sociólogos aceitaram a noção – equivocada – de que os games são brinquedos para crianças. Como resultado disso, boa parte deles simplesmente ignorou os games, mesmo diante do crescimento exponencial que essa indústria apresentava bem. Outros, por sua vez, optaram por ver os videogames como tecnologias destrutivas, de modo que o desejo das crianças por esses aparelhos consistiria numa clara ameaça social.

Conseqüentemente, durante décadas, poucos foram os sociólogos que procuraram, de fato, compreender e explicar o fascínio que crianças e



adolescentes sentem pelos videogames – alguns deles/as foram inclusive aqui mencionados. Preferiram, antes disso, ou tão somente ignorar essas mídias, ou então, trataram esse desejo como um risco à sociedade, seguindo pelo cômodo caminho de abordar os jogos eletrônicos como brinquedos tecnológicos destrutivos, cujo uso supostamente traria uma série de malefícios não só à criança (nível micro), como à própria ordem social (nível macro). Ao invés de optar por esse caminho mais fácil, deveriam ter procurado entender, à luz do conhecimento teórico-metodológico acumulado pela sociologia, o que há de tão fascinante nos jogos eletrônicos, afinal, que atrai não apenas crianças e adolescentes, mas também adultos de todas as idades.

Desse modo, a visão adultocêntrica em torno dos jogos eletrônicos e a crença de que são brinquedos é problemática em diversos aspectos. Conforme destacam Albuquerque e Kern (2019), a perspectiva adultocêntrica tende a tratar tudo o que é infantil como algo num lugar de inferioridade:

[...] o adultocentrismo manifesta-se, entre outras formas, como uma inferiorização do que é infantil. Associa-se, com frequência, o atributo infantil aos adjetivos de "frívolo, bobo, desimportante, inferior e imaturo". Expressões comuns como "ele é muito infantil" ilustram como o termo, em muitos casos, traz uma conotação negativa nas formas que pensamos e nos expressamos, no senso comum, em relação aos sujeitos dessa faixa etária. (ALBUQUERQUE; KERN, 2019, p. 664).

Em primeiro lugar, mesmo se de fato fossem brinquedos (mas não o são!), os videogames ainda assim mereceriam a atenção sociológica. Ignorar o desejo das crianças, tratar aquilo que atrai a sua atenção como um problema social a ser resolvido, foi uma postura adotada por muito tempo pelos adultos, inclusive os cientistas sociais, e que desde o final do século passado vem sendo desconstruída por autores do campo da Sociologia da Infância. Em segundo lugar, essa visão é problemática também pelo fato óbvio de que



games não são brinquedos. Como já destacamos, há pelo menos duas décadas os jogos eletrônicos são reconhecidos como produções artísticas audiovisuais. Isso significa que, assim como filmes, músicas ou obras literárias, games são também obras de artes. Do mesmo modo, tal como ocorre com filmes, canções e livros, há games de maior ou menor qualidade, direcionados a públicos com gostos muito distintos, de todas as faixas etárias. Consequentemente, cabe à sociologia direcionar seu olhar com a mesma atenção para essas produções artísticas – as quais, embora sejam relativamente novas, já existem há pelo menos meio século. Assim, se existem campos do pensamento sociológico que há bastante tempo tomam a arte como objeto de estudo (DEINHARD, 1970), a literatura (GOLDMANN, 1967), o cinema (MAYER, 1948) e a música (ADORNO, [1968]1993), urge criarmos uma sociologia dos jogos eletrônicos.

2.3 O nascimento de um mundo digital e os desafios à sociologia

Embora computadores, *smartphones*, aplicativos, redes sociais, enfim, pareçam estar presentes em nossas vidas há bastante tempo, dada a centralidade que ocupam em nossa rotina, tais tecnologias são muito recentes – vale lembrar que a internet começou a ser utilizada de forma massiva apenas na virada do milênio. Entretanto, embora sejam recentes, tais tecnologias se propagaram muito rapidamente, gerando inúmeras e profundas transformações sociais igualmente velozes. Giddens (2007), por exemplo, chama atenção para o fato de que, desde a sua criação, o rádio levou quarenta anos para adentrar 50 milhões de lares estadunidenses; o computador, por sua vez, chegou a esse número em apenas quinze anos. No caso da internet, o avanço é ainda mais assustador: no ano 2000, estima-se



que 250 milhões de pessoas estavam conectadas à rede; em 2010, o número de internautas já passava dos 2 bilhões (G1, 2011).

Com efeito, em poucas décadas, assistimos à emergência de um gigantesco mundo digital, o qual já foi incorporado à rotina da maioria de nós. A velocidade e a profundidade com que esse mundo vem alterando o processo de reprodução da vida social têm colocado inúmeros desafios diante da sociologia. Em um artigo publicado em 2000, intitulado *Reflections on the Future of Sociology*, Andrew Abbott (2000) apontava que um dos grandes desafios intelectuais ao futuro da sociologia é o incontável número de comportamentos conduzidos eletronicamente, a quantidade de dados gerados nesse processo, bem como as inúmeras variáveis envolvidas. A seu ver, “o fato contundente é que a sociologia está lamentavelmente despreparada para lidar com esse problema: não temos nem as ferramentas analíticas nem a imaginação conceitual necessária.” (ABBOTT, 2000, p. 298). Corroborando as ideias de Abbot, Nascimento (2016) argumenta que áreas das ciências naturais foram profundamente impactadas pelas mudanças tecnológicas relacionadas à informática, possibilitando avanços de conhecimento inimagináveis alguns anos atrás.¹³ Enquanto isso, defende o autor, a formação em sociologia parece conduzir os estudantes a uma postura de “tecnofobia” ou de “sociólogo relutante”, “expressões que traduzem a rejeição e desconfiança do uso de tecnologia nas mais diversas funções do exercício do sociólogo” (NASCIMENTO, 2016, p. 220).

À tecnofobia¹⁴ soma-se outra questão relevante que igualmente traz desafios à sociologia na análise das transformações tecnológicas recentes: o

¹³ Na astrofísica, por exemplo, supercomputadores vêm sendo usados para criar simulações de buracos negros e outros fenômenos complexos, os quais ainda não conseguimos observar diretamente.

¹⁴ Tecnofobia é entendida aqui como o medo exacerbado de novas tecnologias, como por exemplo, o medo que há hoje em torno das inteligências artificiais (IAs), como o Chat GPT.



“apego” aos clássicos. Um dos autores a realizar tal diagnóstico, no final do século passado, foi o sociólogo alemão Niklas Luhmann (1998). Para este autor, a sociologia vive uma crise de natureza teórica, à medida que muitos sociólogos contemporâneos têm os autores clássicos como principal referência teórica, como se neles estivesse esgotada toda a teia conceitual da disciplina. É preciso destacar que Luhmann não nega a importância dos clássicos¹⁵, antes disso, defende que, quanto mais distantes no tempo eles estão de nós, maior é o desafio de mobilizar suas ideias para explicar o funcionamento da sociedade contemporânea. De fato, autores cânones como Marx, Durkheim e Weber escreveram num momento muito distante das atuais tecnologias informacionais – vale lembrar que o rádio, por exemplo, foi inventado em 1896, treze anos após o falecimento de Marx. Com efeito, o pensamento dos clássicos, inevitavelmente, possui grandes lacunas teórico-conceituais para a compreensão da sociedade atual. Lacunas essas, as quais se manifestam sobretudo quando precisamos lançar luzes sobre as profundas mudanças tecnológicas que ocorreram na forma como produzimos e transmitimos informações.

Nesse sentido, nos parece que a tecnofobia, isto é, a relutância e o medo de muitos sociólogos diante de novas tecnologias, aliada à crise teórica da disciplina (escassez de teorias recentes, coerentes com as características do mundo atual), criou uma série de obstáculos à pesquisa sociológica do universo digital – não apenas obstáculos à investigação empírica, no que diz respeito à coleta e análise de dados em larga escala, mas também desafios

¹⁵ Luhmann (1988) afirma que isso tem gerado “síndromes de teoria”, ou seja, tentativas de resignificar conceitos, aproximar determinados autores e correntes teóricas supostamente divergentes, de modo que o verdadeiro sentido dos clássicos acaba ficando cada vez mais escondido sobre uma nublosa teia conceitual.



conceituais, no que tange à tentativa de compreensão/explicação de fenômenos inerentes a esse universo.

Os jogos eletrônicos, mídias digitais que nasceram e se desenvolveram na esteira dos avanços na informática, obviamente fazem parte do mundo digital. Muito do distanciamento existente entre a sociologia e os videogames deve-se justamente à postura relutante adotada por muitos sociólogos diante de novas tecnologias – tal como abordamos anteriormente. Além disso, deve-se também à escassez de referenciais teórico-metodológicos que possibilitem a investigação social dos games – a sociologia digital, cabe frisar, surgiu apenas na segunda década do século XXI (NASCIMENTO, 2016). Consequentemente, a disciplina ainda tem encontrado grandes desafios na sua tentativa de compreender/explicar um mundo dominado pelas redes sociais, em que surgem novas categorias profissionais (*youtuber*, influenciador digital, *streamer*¹⁶ etc.), e no qual o dinheiro perdeu seu aspecto físico para se tornar um conjunto de *bits* criptografados que viajam quase que na velocidade da luz – entre outras tantas mudanças sociais. Mundo esse, como já mencionamos, onde cerca de 40% da população mundial dedica parte do seu tempo aos jogos eletrônicos.

Para compreender e explicar esse mundo, nós, sociólogos, precisamos sair de uma zona de conforto. Necessitamos confrontar novos objetos de estudo, desenvolver novas teorias e métodos analíticos, criar novos conceitos e categorias analíticas, aproximarmo-nos de outras áreas do conhecimento, abandonar certos medos e preconceitos. A sociologia dos videogames para, de fato, se estabelecer, precisa dessa postura intelectual.

¹⁶ O termo *streamer* refere-se a profissionais que realizam a transmissão de conteúdos ao vivo na internet, em plataformas como Youtube, Twitch TV e Facebook, por exemplo.



RUMO ÀS CONSIDERAÇÕES FINAIS: SOCIOLOGIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS - UM CAMPO NECESSÁRIO COM INÚMEROS CAMINHOS INVESTIGATIVOS POSSÍVEIS

A sociologia não pode mais simplesmente ignorar o papel central que os games ocupam hoje na sociedade contemporânea. O crescimento da indústria de games e o número assustador de pessoas que dedicam seu tempo a essas mídias nos demonstra que, mais do que apenas importante, a sociologia dos jogos eletrônicos é uma área de investigação extremamente necessária. Precisamos de um volume muito maior de publicações (artigos, livros, teses, dissertações, relatórios de pesquisa etc.) que tenham os games como objeto de investigação social. Da mesma forma, também urge a criação de núcleos de pesquisa nas universidades, assim como grupos de trabalho regulares nos principais eventos acadêmicos da área de sociologia e demais ciências sociais. Para que isso se materialize, por certo, também são necessários novos referenciais teóricos e metodológicos pensados justamente para estudar tais objetos de pesquisa.

Os caminhos investigativos possíveis à sociologia dos jogos eletrônicos são inúmeros. Em primeiro lugar, games precisam ser vistos como sistemas simbólicos, nos termos de Bourdieu (1989). Consequentemente, eles estão permeados por ideologias e relações de poder que há muito são objeto de estudo do pensamento sociológico, por exemplo, as questões relacionadas à diversidade de gênero, racial e de orientação sexual. No que se refere à questão de gênero, há uma série de produções que investigam a representação feminina em jogos eletrônicos. É preciso destacar, nesse sentido, que historicamente a indústria de videogames tem sido dominada pelos homens. A estimativa é de que hoje menos de um quarto dos profissionais que atuam no desenvolvimento de games sejam mulheres, sendo



que no passado esse número era ainda menor (LIANG, 2022). Como destaca Lhuillery (2021, s.p) “Os videogames parecem ser criados do ponto de vista dos homens, para os homens e pelos homens.” O resultado disso é um incontável número de personagens femininas subrepresentadas e/ou extremamente sexualizadas. Além disso, as inúmeras denúncias de machismo e assédio sexual dentro da indústria, bem como o ambiente tóxico característico de muitas comunidades *gamers*, também merecem o olhar sociológico.

Do mesmo modo, no que diz respeito à questão da diversidade racial e de orientação sexual, igualmente nos deparamos com um cenário bem problemático. Na imensa maioria dos jogos de *mainstream*, as personagens negras e LGBTQIA+ aparecem de forma estereotipada e subrepresentada. O protagonista da maior parte dos jogos AAA¹⁷ historicamente possui um claro padrão: homem branco, magro/musculoso e heterossexual. Protagonistas negros, embora existam, são raros – protagonistas LGBTQIA+ mais raros ainda.

Cabe chamar atenção, no entanto, para um fato relevante: há um número cada vez maior de games que procuram desconstruir tais visões estereotipadas. Trata-se de jogos – como *The Last of Us Part II*¹⁸ – que possuem um posicionamento político contundente, que caminham numa direção contra-hegemônica e que procuram dar voz para grupos sociais subrepresentados ao longo da história da indústria de videogames. Tais jogos merecem a atenção sociológica justamente por seu caráter contestatório e sua força desconstrutivista.

¹⁷ No universo dos games, o termo “AAA” é utilizado para caracterizar jogos de grande orçamento, produzidos pelas principais empresas do setor.

¹⁸ *The Last of Us Part II* foi lançado em 2018, exclusivo para o PlayStation 4 e vendeu mais de 10 milhões de cópias. O jogo tem como protagonista Ellie, uma jovem lésbica. Além disso, uma das personagens centrais é Lev, um homem trans. O tema da transexualidade e da discriminação de gênero/orientação sexual, vale destacar, é abordado abertamente no enredo.



Como podemos ver, os caminhos para a investigação social dos jogos eletrônicos são bastante amplos, perpassando diversas questões complexas: games como sistemas simbólicos que atuam na reprodução/desconstrução de ideologias; funcionamento da indústria de desenvolvimento de jogos; uso dos videogames como ferramentas didático-pedagógicas; comunidades digitais de jogadores; influência cultural dos jogos na contemporaneidade; games e sua relação com a construção das identidades entre a juventude.

Enfim, essas são apenas algumas possibilidades de investigação acadêmica. Como sustentamos, ao longo deste artigo, os jogos eletrônicos foram pouco explorados pelas ciências sociais, em especial pelos sociólogos. Já passou da hora da sociologia sair de sua zona de conforto e mobilizar seu poderoso aparato teórico-conceitual para estudar o universo ao redor dessas mídias – à luz de uma visão equilibrada e livre de preconceitos, cabe reiterar.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Andrew. Reflections on the Future of Sociology. *Contemporary Sociology*, v. 29, n. 2, p. 296-300, 2000. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/pdf/2654383.pdf>. Acesso em: 09 mai. 2023.

ADORNO, Theodor. *Introdução à sociologia da música*. São Paulo: Editora da Unesp, 1993.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques; KERN, Caroline. Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância. *Educação Temática Digital*, Campinas, v. 21, n. 3, 2019. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1676-25922019000300662&script=sci_arttext. Acesso em: 22 abr. 2024.

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. 211f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.



BERGER, Peter. *Perspectivas sociológicas: uma visão humanística*. 23.ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Lisboa: Difel, 1989.

BRANDÃO, Luiza Chagas et al. Mental health and behavioral problems associated with video game playing among Brazilian adolescents. *Journal of Addictive Diseases*, v. 40, n. 2, p. 197-207, 2021. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34515623/>. Acesso em: 28 abr. 2023.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CLEMENT, J. U.S. video gaming audiences 2022, by age group. *Statista*, 17 de outubro de 2022. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/>. Acesso em: 02 mai. 2023.

COX, Joseph. U.S. Army Planned to Pay Streamers Millions to Reach Gen-Z Through Call of Duty. *Vice*, 1 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/ake884/us-army-pay-streamers-millions-call-of-duty>. Acesso em: 28 abr. 2023.

DEINHARD, Hannah. *Meaning and Expression: Toward a Sociology of Art*. Boston: 1970.

DELGADO, Ana Cristina; MÜLLER, Fernanda. Apresentação. Sociologia da infância: pesquisa com crianças. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 26, n. 91, p. 351-60, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/GdNZMSwhJTXwFJ3RhbfYjpJ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 5 mai. 2023.

FERREIRA, Jéssica Barbosa; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. “Bem-vindos à Summoner’s Rift”: apontamentos sobre o processo de profissionalização do League of Legends. *Journal of Physical Education*, Maringá, v. 32, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jpe/a/KszRkn7s337m5B7CkgMyvfz/?lang=pt#>. Acesso em: 23. nov. 2022.

FONTOLAN, Marina ; VELHO, Léa Maria; COSTA, Janaína P. Videogames sob uma perspectiva de Sociologia da Ciência e da Tecnologia. Apresentado no



Esocite.br/tecsoc. *Anais...* Brasília, 2017. Disponível em:
https://www.researchgate.net/profile/Marina-Fontolan-2/publication/329483280_Videogames_sob_uma_perspectiva_de_Sociologia_da_Ciencia_e_da_Tecnologia_GT_12-Estudos_Interdisciplinares_da_Imagem/links/5c0a9344299bf139c745c526/Videogames-sob-uma-perspectiva-de-Sociologia-da-Ciencia-e-da-Tecnologia-GT-12-Estudos-Interdisciplinares-da-Imagem.pdf. Acesso em: 28 nov. 2022.

FREITAS, Gabriela. *Jogadoras e jogadores de videogame: do consumo do jogo aos avatares entre gêneros*. 2017.128f. Dissertação (Mestrado em Sociologia), Universidade Federal do Rio Grande Sul, Porto Alegre, 2017.

G1. Número de usuários de internet no mundo alcança os 2 bilhões. *G1*, 26 de janeiro de 2011

G1. Reino Unido impede compra da Activision pela Microsoft. *G1*, 26 abr. 2023. Disponível em:
<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2023/04/26/aquisicao-da-microsoft-pela-activision-e-bloqueada-no-reino-unido.ghtml>. Acesso em: 22 abr. 2024.

GE. Lula critica jogos de tiro em discurso: "Resulta nessa violência". *GE*, 18 de abril de 2023. Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/04/18/lula-critica-videogames-em-discurso-resulta-nessa-violencia.ghtml>. Acesso em: 22 abr. 2024.

GIDDENS, Anthony. *Mundo em descontrolado: o que a globalização está fazendo de nós?* Rio de Janeiro: Record, 2007.

GOLDMANN, Lucien. *Sociologia do romance*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1967.

GOMIDE, Paula Inez Cunha. A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 13, n. 1, 2000. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/prc/a/7mpjdsM7SKRMC6kKNRrwy8S/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 02 mai. 2023.

GORIUP, Jana; ALEXANDER, Arnuš. Some Sociological, Medical and Legislative Views on Video Game Addiction (A Slovenian Case Study). *Acta*



Technologica Dubnicae, v. 4, n. 1, 2014. Disponível em:
<https://sciendo.com/pdf/10.1515/atd-2015-0010>. Acesso em: 02 mai. 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva: 2007.

JUUL, Jesper. *A casual Revolution*: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge/ London: The MIT Press, 2010.

JUUL, Jesper. *Half-Real*: Videogames Entre Regras Reais e Mundos Ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.

KERR, Aphra. *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. Routledge: 2016.

KUBE, Courtney; BOIGON, Molly. Every branch of the military is struggling to make its 2022 recruiting goals, officials say. *BBC News*, 27 de junho de 2022. Disponível em: Every branch of the U.S. military is struggling to meet its 2022 recruiting goals, officials say (nbcnews.com). Acesso em: 28 abr. 2023.

LIANG, Lu-Hai. 24% Of Game Devs Are Female Despite Women Making Up Nearly Half Of Gamers. *The Gamer*, 8 de junho de 2022. Disponível em: <https://www.thegamer.com/game-devs-women-half-of-gamers/>. Acesso em: 09 mai. 2023.

LHUILLERY, Salomé. Women's representation in video games. *Institut du Genre en Geopolitique*, 26 de março de 2021. Disponível em: <https://igg-geo.org/?p=2884&lang=en>. Acesso em: 09 mai. 2023.

LUHMANN, Niklas. *Sistemas Sociais*: lineamientos para uma teoría general. Barcelona: Anthropos; México: Universidad Iberoamericana; Bogotá: CEJA, 1998.

MAKENA, Kelly. Biden campaign launches official Animal Crossing: New Horizons yard signs. *The Verge*, 1 setembro de 2020. Disponível em: <https://www.theverge.com/2020/9/1/21409727/biden-harris-animal-crossing-campaign-new-horizons-yard-signs-election>. Acesso em: 28 abr. 2023.

MAYER, Jacob Peter. *Sociology of Film: Studies and Documents*. Nova York: Arno Press & The New York Times, 1971.



MICROSOFT. Microsoft to acquire Activision Blizzard to bring the joy and community of gaming to everyone, across every device. *Microsoft News Center*, 18 de Janeiro de 2022. Disponível em: <https://news.microsoft.com/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/>. Acesso em: 22 abr. 2024.

MONAHAN, Sean. Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture. *The Guardian*, 11 janeiro de 2021. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture>. Acesso em: 09 mai. 2023.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. *Video Games as Culture*. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. Routledge: 2018.

NASCIMENTO, Leonardo Fernandes. A Sociologia Digital: um desafio para o século XXI. *Sociologias*, Porto Alegre, v. 18, n. 41, p. 216-41, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/soc/a/y9gtcQSrjjXVyRfryrKpXBk/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 09 mai. 2023.

NEWZOO. *The Global Games Market*. Key Facts & Insights On the Global Games Market 2012-2016. 2013. Disponível em: https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_Free_Global_Trend_Report_2012_2016_V2.pdf. Acesso em: 02 mai. 2023.

NEWZOO. *Global Games Market Report 2022*. Disponível em: https://app2top.ru/wp-content/uploads/2022/07/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf. Acesso em: 02 mai. 2023.

NPD GROUP. *2019 Evolution of Entertainment Study*. 2019. Disponível em: <https://igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com/wp-content/uploads/2019/10/16161928/NPD-2019-Evolution-of-Entertainment-Whitepaper.pdf>. Acesso em: 02 mai. 2023.

PARK, Morgan. Call of Duty has lost 50 million players in a year. *PC Gamer*, 25 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-has-lost-50-million-players-in-a-year/>. Acesso em: 27 abr. 2023.



PEARCE, Celia. *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge/ London: The MIT Press, 2009.

PESQUISA GAME BRASIL. 8 ed. 2021. Disponível em: <https://liviascienza.files.wordpress.com/2021/05/pesquisa-game-brasil-2021-1.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2023.

PRZYBYLSKI, Andrew; WEINSTEIN, Neta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society open Science*, v. 6, n. 2, 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 02 mai. 2023.

SUTTON-SMITH, Brian. *A ambiguidade da brincadeira*. Petrópolis: Vozes, 2017.

TURNER, Nigel et al. Prevalence of Problematic Video Gaming among Ontario Adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, v. 10, p. 877-89, 2012.

Data de envio: 12/05/2023

Data de aceite: 12/10/2023