GAMES IM AB
GAMES IM B
GAMES IM B
LABORATÓRIO DE IMPACTO GAMER
BOX1824 + PURPOSE

OBJETIVOS

01 – Identificar os perfis comportamentais que mais influenciam o universo dos games, os canais e discursos utilizados;

02 – Compreender os diferentes perfis de gamers se relacionam com política;

03 – Desenvolver direcionamentos estratégicos para organizações sociais se conectarem com o público gamer.

METODOLOGIAS E MÉTODOS

01– **Alpha Talks**

02– Digital Invasion

03– Future Desk

04– Betas Hub

Entrevistamos especialistas do universo gamer de diferentes campos para chegarmos aos direcionamentos iniciais de aprofundamento nos ecossistemas prioritários a serem ativados nas comunidades gamers.

Amostra total:
6 alphas, sendo
- 2 acadêmicos
- 2 streamers
- 2 indústria/mercado gamer

01– Alpha Talks

02– **Digital Invasion**

03– Future Desk

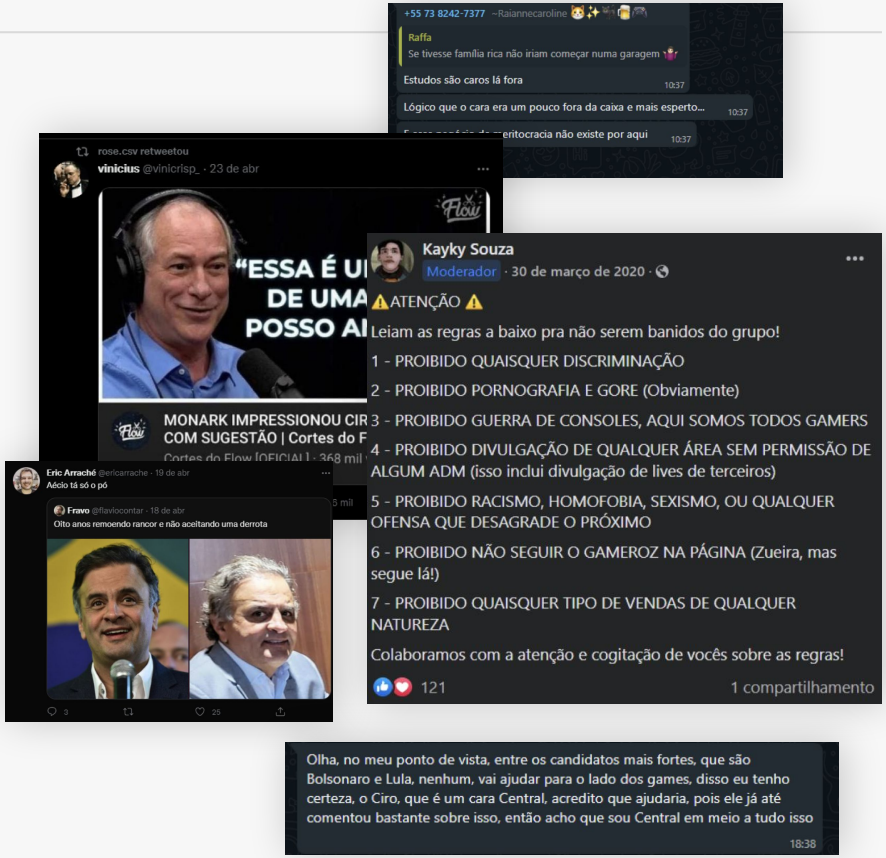
04– Betas Hub

Acessamos espaços sociais de **40 perfis** de gamers diversos selecionados por **4 betas** em games de diferentes espectros políticos.

Redes acessadas:

- Twitter
- Grupos de Whatsapp
- Facebook Gaming
- Grupos Discord

* Outras redes que não estão aqui foram mapeadas posteriormente em outras metodologias.



01– Alpha Talks

02– Digital Invasion

03– **Future Desk**

04– Betas Hub

Para contemplar as análises do presente e compreender as transformações do cenário de influência política atual, nos inspiramos em referências, cases e informações relevantes que ajudam a identificar as principais tendências e territórios de engajamento no universo gamer.

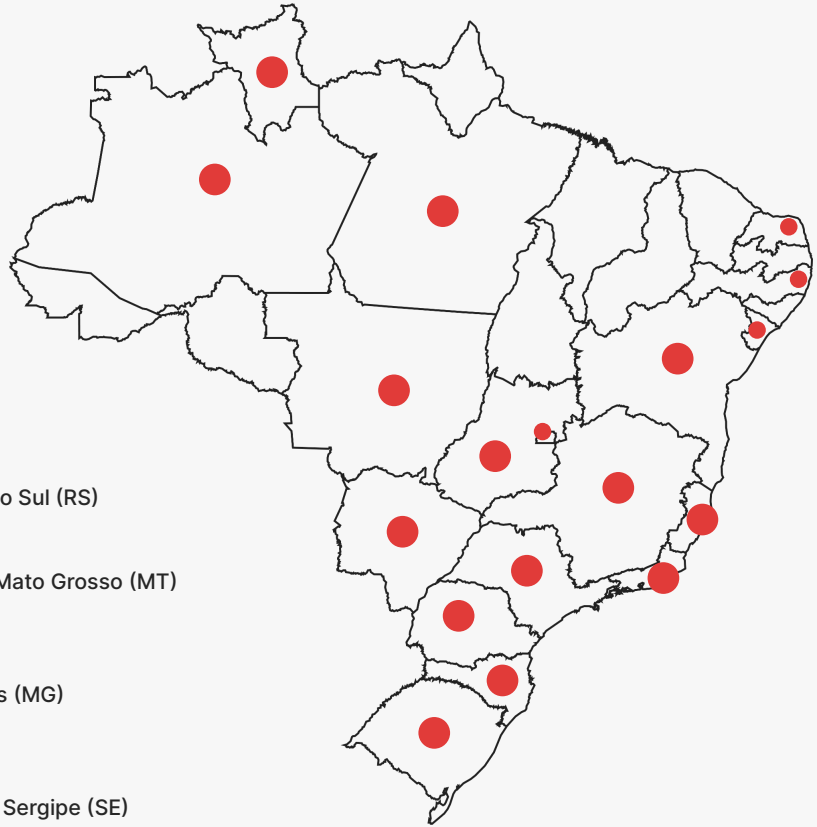
01– Alpha Talks

02– Digital Invasion

03– Future Desk

04– **Betas Hub**

Entrevistamos **100 betas** em games de diferentes idades, classes sociais, posicionamentos políticos, gênero e **regiões do Brasil** (capitais e interior), com as mais variadas vivências e estilos de vida no universo gamer.



Região Norte:
Roraima (RR), Amazonas (AM) e Pará (PA)

Região Sul:
Paraná (PR), Santa Catarina (SC) e Rio Grande do Sul (RS)

Centro–Oeste:
Distrito Federal (DF), Mato Grosso do Sul (MS), Mato Grosso (MT) e Goiânia (GO)

Sudeste:
São Paulo (SP), Rio de Janeiro (RJ), Minas Gerais (MG) e Espírito Santos (ES)

Nordeste:
Pernambuco, Bahia, Rio Grande do Norte (RN) e Sergipe (SE)

01– Alpha Talks

02– Digital Invasion

03– Future Desk

04– **Betas Hub**

Entrevistamos **100 betas** em games de diferentes idades, classes sociais, posicionamentos políticos, gênero e regiões do Brasil (capitais e interior), com as mais variadas vivências e estilos de vida no universo gamer.

Buscamos refletir, na amostra total, o perfil médio do gamer no Brasil (segundo dados da PGB 2022):

Mulheres (cis e trans): 53
Homens (cis e trans): 45
Não binários: 2
Classe:
- A/B: 25
- C: 46
- D/E: 29

Raça (autodeclarada):
- Preta/Parda: 55
- Branca: 42
- Asiática: 2
- Indígena: 1

Gerações:
- Z: 57
- Millennial: 43

Posicionamento político (autodeclarado):
- Desinteressado: 23
- Progressista: 14
- Conservador: 13
- Nenhum candidato me representa: 9
- Em busca de mais conhecimento: 5
- Outros: 36

METODOLOGIAS

Alpha Talks

Entrevistamos especialistas do universo gamer de diferentes campos para chegarmos aos direcionamentos iniciais de aprofundamento nos ecossistemas prioritários a serem ativados nas comunidades gamers.

Amostra total:
6 alphas, sendo
- 2 acadêmicos
- 2 streamers
- 2 indústria/mercado gamer

Digital Invasion

Acessamos espaços sociais de 40 perfis de gamers diversos selecionados por 4 entrevistadores betas focados games de diferentes espectros políticos.

Redes acessadas:
- Twitter
- Grupos de Whatsapp
- Facebook Gaming
- Grupos Discord

* Outras redes que não estão aqui foram mapeadas posteriormente em outras metodologias.

Future Desk

Para contemplar as análises do presente e compreender as transformações do cenário de influência política atual, nos inspiramos em referências, cases e informações relevantes que ajudam a identificar as principais tendências e territórios de engajamento no universo gamer.

Betas Hub

Entrevistamos 100 betas em games de diferentes idades, classes sociais, posicionamentos políticos, gênero e regiões do Brasil (capitais e interior), com as mais variadas vivências e estilos de vida no universo gamer.

GAMES IMPACT LAB
GAMES IMPACT LAB
GAMES IMPACT LAB
LABORATÓRIO DE IMPACTO GAMER
BOX1824 + PURPOSE APRESENTAM

!!
Se você vive no planeta Terra, já deve ter ouvido falar sobre Nintendo, Playstation, alguém que não saía da lan house, Candy Crush, League of Legends, Fortnite, partidas de e-Sports que lotam estádios, Gaulês, Casimiro, 'gamificação', parcerias de marcas de moda com marcas de jogos, notícias sobre diminuição de impostos em jogos de videogame... Não tem por onde escapar: queira ou não, o fenômeno gamer está intrincado em nosso DNA cultural.

!!
Compreender melhor o universo gamer é abrir uma porta para navegarmos em nosso próprio repertório cultural - tanto o individual quanto o coletivo - com mais profundidade.

<u>Tá, mas por onde começar?</u>

agenda

cap. 01

O imaginário gamer

Raízes históricas

cap. 02

A vida secreta dos gamers

Perfis comportamentais

cap. 03

Como se relacionam com política?

Visões políticas

agenda

cap. 01

O imaginário gamer

Raízes históricas

cap. 02

A vida secreta dos gamers

Perfis comportamentais

cap. 03

Como se relacionam com política?

Visões políticas

cap. 01

O imaginário gamer

Raízes históricas

Ao direcionar o olhar para jogos virtuais no Brasil e na cultura ocidental, já é possível identificar algumas bandeiras fincadas em nosso imaginário do que é ser 'gamer' e o que geralmente relacionamos com 'coisas de gamer'.

Para entendermos melhor as raízes do senso comum em nossa cultura, precisamos olhar para alguns marcos na evolução dos videogames.

05 marcos históricos

O imaginário gamer

Raízes militares — Nas salas de estar — Boyhood — Gamergate — Morte do gamer

05 marcos históricos

O imaginário gamer

Raízes militares — Nas salas de estar — Boyhood — Gamergate — Morte do gamer

> Eu falo que o videogame tem dois pais muito contraditórios, mas muito próximos: primeiro, **o exército e a indústria militar.** O criador estava formulando um sistema de mísseis teleguiados e daí resolveu usar essa mesma tecnologia para fazer jogo. Os outros que estavam experimentando eram **universitários dos EUA, no Vale do Silício e no auge da cultura hippie**.
>
> **O videogame ficou entre essas 2 coisas".**

Alpha

CONTEXTO:

simulações militares

As primeiras experimentações com videogames datam da década de 1950 e foram feitas por **engenheiros estadunidenses que trabalhavam na indústria militar.**

Esses profissionais operaram os primeiros computadores comerciais que apresentavam uma alta complexidade técnica e exigiam também um aporte que somente instituições maiores conseguiam abarcar - e é aí que entra o exército e a indústria militar.

AGENTES:

jovens hippies do Vale do Silício

Quem se interessou por essas primeiras experimentações foram os **jovens hippies estadunidenses** que faziam parte da cena universitária dos primórdios do Vale do Silício.

Esses estudantes de computação e engenharia elétrica compartilhavam não só a afeição pelos jogos virtuais, mas também um determinado **repertório cultural em comum: o gosto por ficção científica e filmes populares da cultura pop da época - a saber, títulos como Tubarão, Alien: o oitavo passageiro e O Poderoso Chefão.**

Essas foram as raízes do envolvimento dos militares do universo gamer.

Hoje, elas se desdobram em patrocínios diretos da indústria bélica em certos tipos de jogos FPS (First Person Shooter).

A atuação dos militares no mercado gamer vai desde pagamento de royalties de novos lançamentos de armas à cooptação de jovens para o alistamento no exército.

“Existe um apoio ideológico a essa masculinidade bélica e existe a parte prática de história que é pagar royalties para a indústria da arma".

– Alpha

"Hoje, a indústria bélica conta com uma 'vantagem competitiva' maravilhosa que é: não tem melhor espaço para recrutamento de jovem do que esses jogos. Eu vou jogar, vou me sentir um super-herói de guerra e vou pensar 'é isso que eu quero, vou me recrutar amanhã'."

– Alpha

05 marcos históricos

O imaginário gamer

Raízes militares — **Nas salas de estar** — Boyhood — Gamergate — Morte do gamer

CONTEXTO:

Atari e a popularização do videogame doméstico

Fazer experimentações com jogos virtuais era para - bem - poucos. A nova descoberta estava restrita aos computadores de algumas universidades dos EUA ou à algumas famílias que tinham o Magnavox Odyssey, primeiro console doméstico, em suas casas.

Foi só no início da década de 1980 que, de fato, vimos a total popularização do videogame com o **Atari 2600** se tornando **objeto aspiracional de consumo para todas as famílias brancas de classe média.**

+

AGENTES:

Famílias

Com uma **estratégia de marketing explicitamente focada na diversão em família,** Atari foi a primeira empresa que conseguiu expandir a ideia de que videogame não fazia parte apenas de certo lifestyle de jovens universitários: agora, ele se faz presente no tempo livre entre pais, filhos e amigos próximos.

Nesse ideal, as famílias em questão ainda permanecem brancas, heterossexuais e de classe média.

NARRATIVA DOMINANTE:

Jogos virtuais nas salas dos lares

PALAVRAS-CHAVE:

Novo aspiracional de consumo
Diversão em família
"Atari", o inimigo n° 1

05 marcos históricos

O imaginário gamer

Raízes militares — Nas salas de estar — **Boyhood** — Gamergate — Morte do gamer

Como tem uma veia muito comercial, o videogame nunca foi considerado uma mídia suficientemente séria pela imprensa. Sempre foi tratado como um “brinquedo" ou “uma coisa esquisita que os moleques gostam". Historicamente, o videogame se alinhou a tudo que era **'cultura de moleque':** filmes violentos, mulheres sexualizadas e por aí vai (...) Somado a isso, temos um **pânico moral histórico com adolescente** que, anos depois, foi super conveniente para a relação de causa X efeito que justificariam os

massacres com armas nas escolas norte-americanas".

Massacre com arma de fogo na escola Columbine, nos Estados Unidos, em **1999.**

Alpha

CONTEXTO:

Disputa da vs identidade gamer entre players

Ao longo dos anos, características como a crescente competitividade entre as maiores empresas; a guerra dos consoles (Nintendo versus Sega ou Playstation versus Xbox); e uma crescente propaganda que retirava a família do videogame e focava apenas em meninos e adolescentes brancos, foi se solidificando uma narrativa que persiste até hoje: **videogame era "coisa de menino".**

+

AGENTES:

Meninos e homens jovens

Se para a Atari a mãe e a filha tinham lá seu espaço na diversão em família, foi no meio dos anos 1980 que outros players surgiram com força e monopolizaram uma estratégia de marketing que até hoje é vinculada ao universo gamer: ora focado em meninos, ora focada em homens jovens, a figura do homem branco heterossexual assume o centro dessa narrativa.

A partir daí, o videogame se torna um dos principais instrumentos em defesa da boyhood.

Boyhood, aliás, é a amálgama que mantém a hegemonia masculina na cultura gamer.

“Boyhood pode ser teorizada como uma natureza regressiva da masculinidade capitalista e de primeiro mundo, onde pressões externas forçam o homem de volta para um tipo de infância masculina sempre acessível. Os videogames no século 21 servem como um modo de regressão, uma máquina de tecnostalgia que permite a fuga, extensão e utopia, um espaço longe do feminismo, imperativos de classe e deveres familiares, assim como responsabilidades políticas e nacionais. É uma experiência e um espaço no qual o menino digital pode “morrer tentando”; tentando vencer, tentando derrotar o jogo e tentando provar sua masculinidade (e, portanto, seu lugar no patriarcado, no mundo do capital e na Lei)."

– BURRIL, Derek A. Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture. Peter Lang Publishing, New York, 2008.

05 marcos históricos

O imaginário gamer

Raízes militares — Nas salas de estar — Boyhood — **Gamergate** — Morte do gamer

“Se imagens assim são difundidas e comuns, e se, como muitos pesquisadores afirmam, videogames são uma importante porta de entrada para o mundo da informática para crianças e adolescentes, as mulheres estão sofrendo uma dupla injustiça: elas estão sendo sexualizadas e desencorajadas de participar no uso desses computadores, um fato que as coloca em posição de séria desvantagem em termos de seu futuro potencial educacional e de trabalho.

No processo, não somente a hegemonia cultural existente é mantida – uma que discrimina significativamente as mulheres – mas o controle dos computadores se torna cada vez mais dominado por homens".

– PROVENZO, Eugene F. Pesquisa Representações de gênero e violência nos games. Universidade de Miami (EUA), 1991, p. 117.

CONTEXTO:

Território gamer em disputa

As mulheres, e também minorias sociais, nunca deixaram de jogar, mesmo que invisibilizadas. Algumas se tornaram game designers e donas de empresas, como foi o caso da **Sierra Games**. Mas, no fim da mesma década, a estratégia perdeu força - o ápice foi a falência da produtora Purple Moon (1999).

Nos anos seguintes, o número de jogadoras se multiplicou e as **redes sociais se tornaram palco de articulação** para formar grupos de interesse e jogar contra homens.

Foi nesse caldeirão que culminou o **GamerGate** (2014), um dos episódios de cyberbullying mais discutidos nos últimos tempos.

AGENTES:

Jornalistas e produtoras no mercado

O GamerGate começou como um movimento pela ética no jornalismo de videogames - uma desenvolvedora mulher ganhou notoriedade com um game indie sobre depressão. Isso, aliado ao pânico moral generalizado da turma do “videogame causa violência” se tornou o estopim para uma batalha pelos espaços de sociabilidade gamers. O movimento pela ética se tornou uma desculpa para uma **campanha contra minorias** que vai criar técnicas e narrativas usadas até hoje pela extrema direita.

Alguns dos membros do extinto-GamerGate se juntaram à **Steve Bannon** para criar a *alt-right* estadunidense.

NARRATIVA DOMINANTE:

Gamergate

PALAVRAS-CHAVE:

Girls Game Movement
Pânico moral
Ética e liberdade de expressão

05 marcos históricos

O imaginário gamer

Raízes militares — Nas salas de estar — Boyhood — Gamergate — **Morte do gamer**

CONTEXTO:

Indies, e-Sports e diversidade

Depois do GamerGate, **muitos jogadores decidiram que a cultura gamer deveria morrer**. Ou seja, não deveria haver uma cultura hegemônica, mas diversas. Claro, jogos AAA e franquias milionárias continuam existindo, assim como a cultura de Boyhood. Contudo, há um apontamento de redemocratização dos espaços com fenômenos como a Steam (que vende também games indies); a diversidade no mercado independente; atletas de e-sport, como Nobru, que despontam de áreas periféricas; ferramentas como a Twitch que trazem novos rostos para o cenário de influência e de jornalismo; entre outros

AGENTES:

Devs, streamers e atletas e-Sports

A cobertura da mídia mainstream se apoia no **discurso da meritocracia & superação** para destacar a trajetória de atletas de e-Sports e a atuação de streamers.

Assim, nomes como Nobru, Casimiro, Monark e Samira Close ganham cada vez mais projeção entre os consumidores e público em geral. Aqui, **'ganhar dinheiro jogando' está no auge.**

NARRATIVA DOMINANTE:

Dá para ganhar dinheiro jogando, basta querer.

PALAVRAS-CHAVE:

Meritocracia
e–Sports, AAA e Twitch
Indiegames

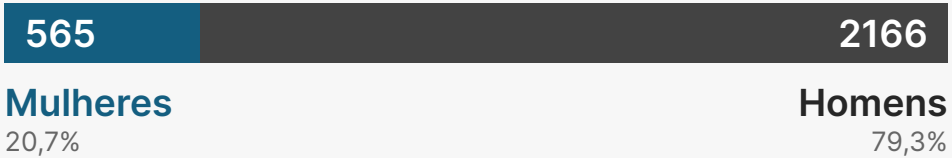
"O [jogo] Fortnite já tinha contratado um monte de gente antes como Alok e agora o Emicida. Pra mim, isso significa que **as pessoas estão vendo os videogames como uma arena importante do ponto de vista cultural.** Isso fala mais do videogame do que sobre o artista em si. Então acho que esse é o caminho. O esforço precisa ser o de jogar a luz na cultura gamer dentro da cultura popular como um todo. Trazer as pessoas para entenderem o que está acontecendo nesse universo."

Alpha

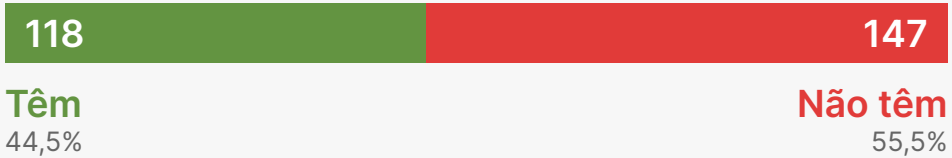
Mas quais são as particularidades do universo gamer no cenário brasileiro?

A cara da indústria brasileira: dominada por homens brancos

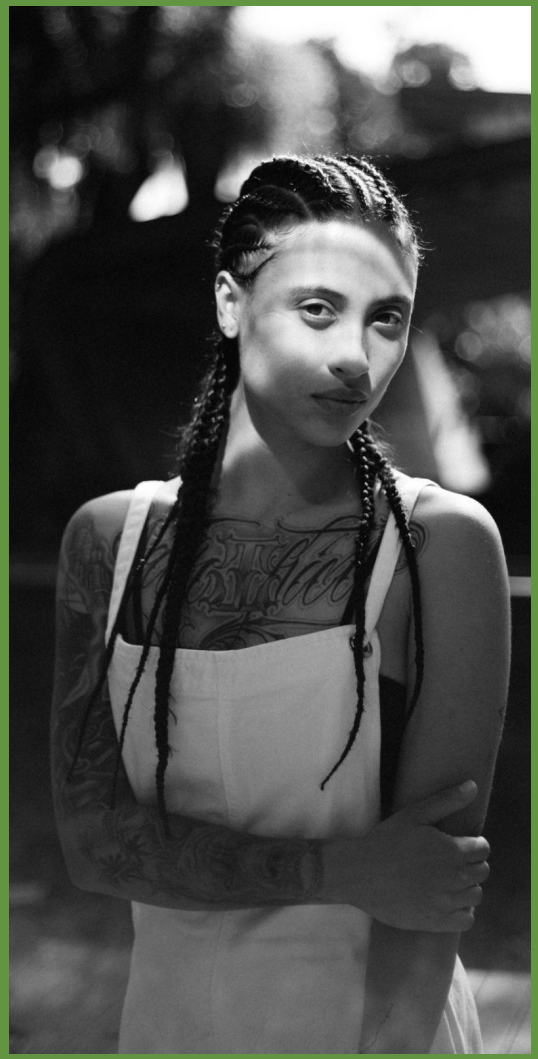
Número de homens e mulheres que trabalham em desenvolvimento de jogos no Brasil.



Empresas que têm ao menos um afrodescendente, indígena, estrangeiro ou trans.



Fonte: II Censo da IBJD, 2018



A cara da gamer brasileira: mulher, negra, de classes CDE, no mobile

50,3%

dos jogadores brasileiros se identificam como **preto(a) ou pardo.**

49,7%

Somados, representantes das **classes C1, C2, D e E** são praticamente metade dos consumidores do país.

51,5%

do público de jogos virtuais no país é **feminino.**

41,6%

Prefere o **smartphone** como plataforma para jogar.

Fonte: PGB 2022

“A indústria é formada por homens brancos héteros, cis, de classe média. O mercado consumidor, não".

– Alpha

Novas brechas no Brasil

Ao longo de décadas, o discurso do imaginário gamer foi consolidado e segue presente até hoje. Porém, existem outros espaços mais humanos que se distanciam dessa lógica.

São nessas mobilizações - feitas pelos próprios gamers - que surgem oportunidades para outras narrativas emergirem. Vamos chamá-las de **brechas.**

"Apesar de usarmos muitas referências norte-americanas - natural, são eles e os europeus que produzem mais - no contexto brasileiro, o consumo de games passa muito pelas **culturas coletivas** por conta da questão econômica há bastante tempo. Então a coisa das lan houses, das locadoras foi muito forte aqui... Nos EUA, era popular o aluguel de jogos e não exatamente essas gambiarras (...) **O eixo em comum que sempre vai ser mantido é o da masculinidade."**

Alpha

Novas brechas no Brasil

Brecha **01**

Todos podem ser gamers

Reflexo direto de fenômenos como o Free Fire no Brasil, basta jogar para ser considerado gamer.

Brecha **02**

Consumo além da compra

Passar a consumir jogos virtuais não passa, necessariamente, pela compra direta no Brasil.

Brecha **03**

Pirataria e gambiarra

Atalhos próprios do Brasil para consumir jogos de forma coletiva.

Brecha **04**

Compartilhamento

Mesmo jogando offline, não se joga sozinho.

Novas brechas no Brasil

Brecha **01**

Todos podem ser gamers

Reflexo direto de fenômenos como o Free Fire no Brasil, basta jogar para ser considerado gamer.

> "Gamer é quem gosta de jogar. Ponto e acabou. O pessoal tem uma mania de dizer: ‘a pessoa que joga no celular não é gamer.’ Por quê?"
>
> – Mulher parda, 27 anos, D/E, Ilhéus (BA)

Compartilhamento

Mesmo jogando offline, não se joga sozinho.

Novas brechas no Brasil

Brecha **01**

Todos podem ser gamers

Reflexo direto de fenômenos como o Free Fire no Brasil, basta jogar para ser considerado gamer.

Brecha **02**

Consumo além da compra

Passar a consumir jogos virtuais não passa, necessariamente, pela compra direta no Brasil.

> **Acho que sempre joguei videogame. Quando eu vim de Goiás pra cá, fui morar na casa dos meus avós. Meu primo morava com eles e ele tinha um [console] Play I. Então, a gente passava a tarde jogando. Jogamos Resident Evil, joguinho de corrida, de pescaria, Crash... Então, esses jogos estavam nesse meu começo da adolescência, de 10 para 11 anos, e foi aí que começou os games para mim."**
>
> – Mulher branca, 25 anos, D/E, Jaboticabal (SP)

Novas brechas no Brasil

Brecha **01**

Brecha **02**

Brecha **03**

> "Meu pai era comerciante de carros usados, aí ele ficava fazendo trocas de carros e às vezes vinha alguma muamba junto. Em uma dessas, veio um Atari 2600."
>
> – Mulher branca, 30 anos, C, Biguaçu (SC)

Pirataria e gambiarra

Atalhos próprios do Brasil para consumir jogos de forma coletiva.

Compartilhamento

Mesmo jogando offline, não se joga sozinho.

Novas brechas no Brasil

Brecha **01**

Brecha **02**

Brecha **03**

Brecha **04**

> **Meu irmão me colocava pra jogar junto com ele porque ele queria companhia. Aí depois de um tempo eu comecei a gostar, passou a ser hobby, ele passava as fases difíceis para mim. Mas a minha mãe detestava porque ela achava que eu ia ser lésbica. Aí eu passei ir à lan house com meu irmão, mas no pernoite não era permitido mulher.”**
>
> – Mulher branca, 27 anos, D/E, Salvador (BA)

Pirataria e gambiarra

Atalhos próprios do Brasil para consumir jogos de forma coletiva

Compartilhamento

Mesmo jogando offline, não se joga sozinho.

Consolidação do discurso hegemônico

Raízes militares — Nas salas de estar — Boyhood — Gamergate — Morte do gamer — H^+

Brecha **01**

Todos podem ser gamers

Brecha **02**

Consumo além da compra

Novos discursos intensificados pelo contexto brasileiro

Brecha **03**

Pirataria e Gambiarra

Brecha **04**

Compartilhamento

cap. 01

O imaginário gamer

Raízes históricas

cap. 02

A vida secreta dos gamers

Perfis comportamentais

cap. 03

Como se relacionam com política?

Visões políticas

cap. 02

A vida secreta dos gamers

Perfis comportamentais

A partir das conversas que tivemos com os gamers, identificamos **6 perfis principais** que se organizam a partir de dois eixos.

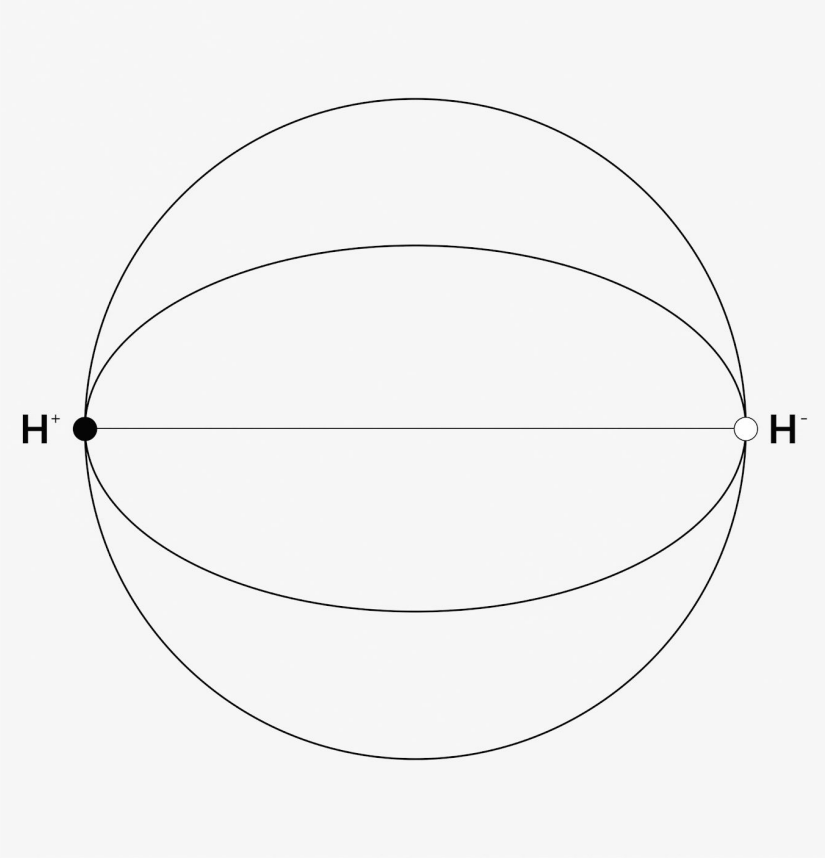
Atenção: existem jogadores que podem se identificar com mais de um perfil comportamental.

"Eu sou contra quando falam: 'o gamer é branco'. No Brasil, o gamer não é branco. A cultura gamer é branca. Ela tem o estereótipo do branco, as tecnologias da branquitude para a manutenção do status quo, mas os gamers brasileiros não são brancos porque o Brasil não é um país branco. A epistemologia é branca por conta do racismo".

Alpha

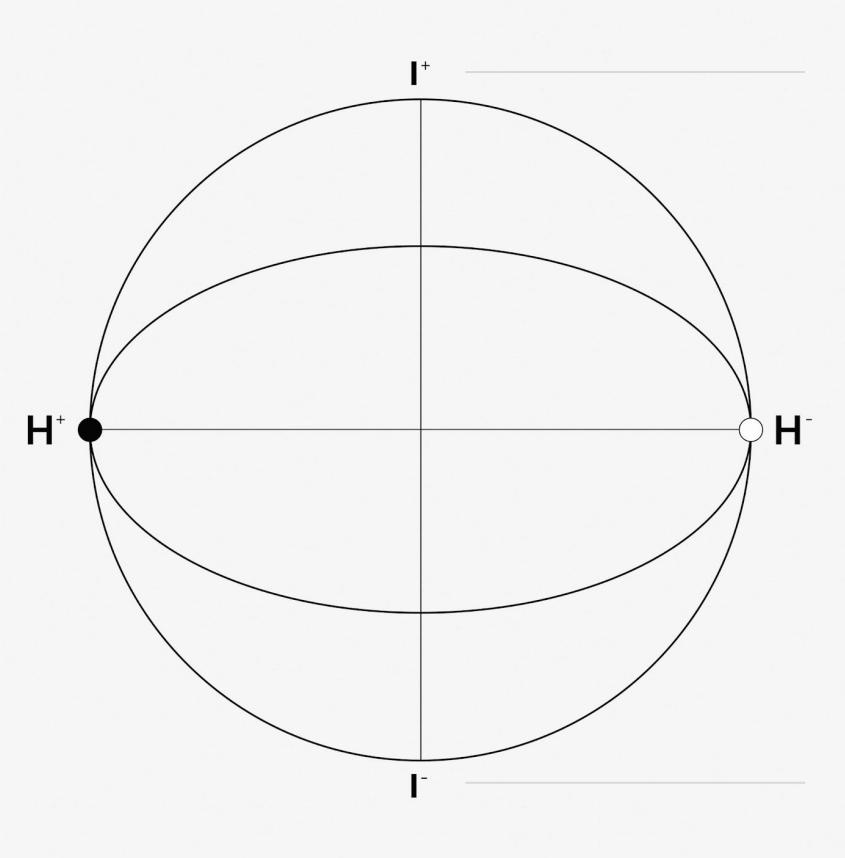
Mais Hegemônico

conectado com os estereótipos residuais dos gamers



Menos Hegemônico

conectado com novas representações e brechas no contexto brasileiro



Mais Institucionalizado

conectado com instituições formais (mercado, indústria, empresas etc.)

Menos Institucionalizado

conectado com novos grupos e organizações

Esses perfis se constituem a partir de:

VALORES
que tipo de valores busca e que estão refletidos nos games?

DRIVERS
quais são seus motivadores por trás dos jogos?

COMUNIDADES
com quem forma grupos?

INFLUÊNCIAS
quem são suas inspirações?

LINGUAGEM E TEMÁTICAS
quais são os formatos e temas preferidos?

CANAIS
quais canais prefere?

CHOOSE YOUR PLAYER

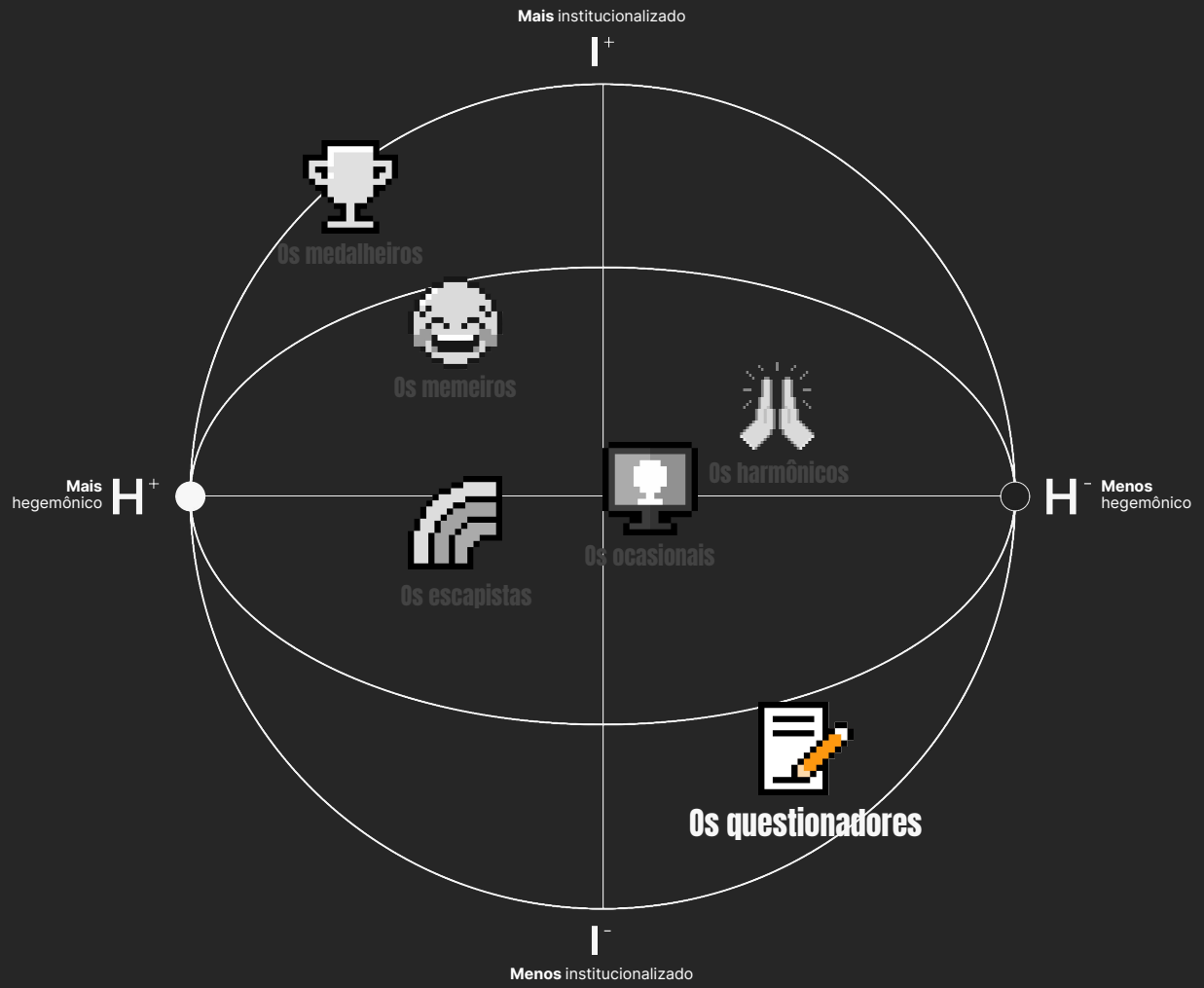
Os questionadores

Os harmônicos

Os escapistas

Os medalheiros

6 perfis principais

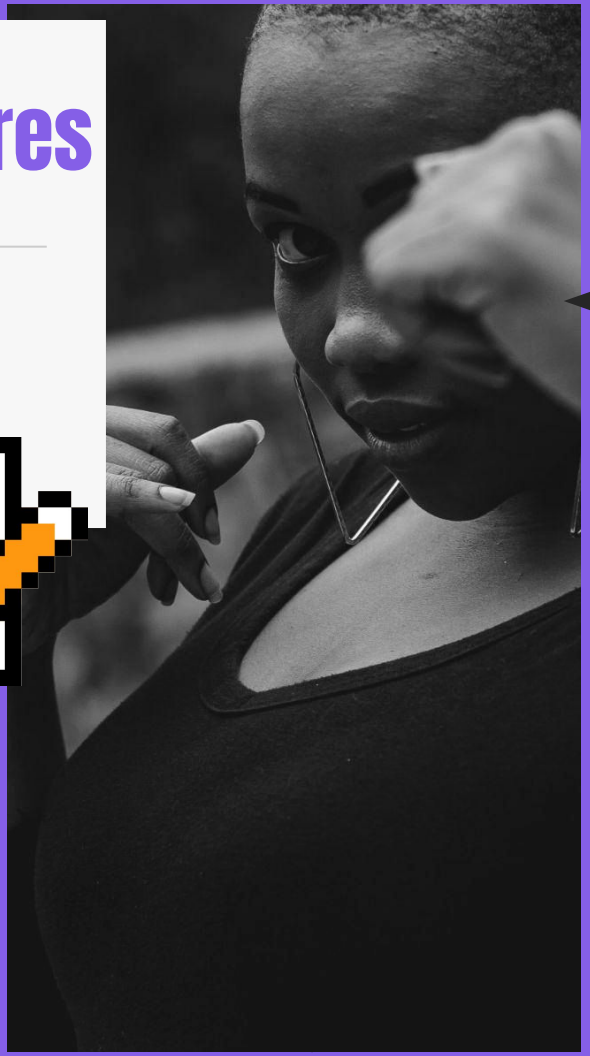


Os questionadores

Games para mim são:

TERRITÓRIO EM DISPUTA

"Quero mostrar que não é só coisa de nerd branco."



> "Todas as minhas amigas virtuais são meninas pretas. Aqui [na minha cidade], não tenho convívio nenhum, mas na internet eu tenho 100%."
>
> – Mulher parda, 21 anos, Chapecó (SC)

O grande apelo à sua entrada e permanência no universo gamer é o seu caráter de refúgio. Parte de um grupo minorizado, os questionadores encontram muito mais do que jogos: reconhecem suas iguais, criam comunidades e são vocais em relação às violências e invisibilizações de gamers que fogem da norma.

Para eles, os games são reflexo da sociedade estruturalmente injusta e desigual.

Os questionadores

RAIO-X

VALORES

Acolhimento e visibilidade.

Nos games, os questionadores encontram seus iguais.

INFLUÊNCIAS

Streamers e produtores de conteúdo **militantes das próprias causas.**

Exemplos: Machadinho, Sabrinoca, Nicky Mitrava, Samira Close e jinkiwinkki.

DRIVERS

Preferem RPG e MMORPG para fazer escolhas livres de julgamento.

Jogos com personagens/skins customizáveis e, de preferência, jogos indie como Spiritfarer, Hollow Knight e Tunic.

LINGUAGEM E TEMÁTICAS

Linguagem informativa com fontes confiáveis em threads, carrosséis explicativos e vídeos.

Compartilha **temas políticos e notícias do mundo.**

COMUNIDADE

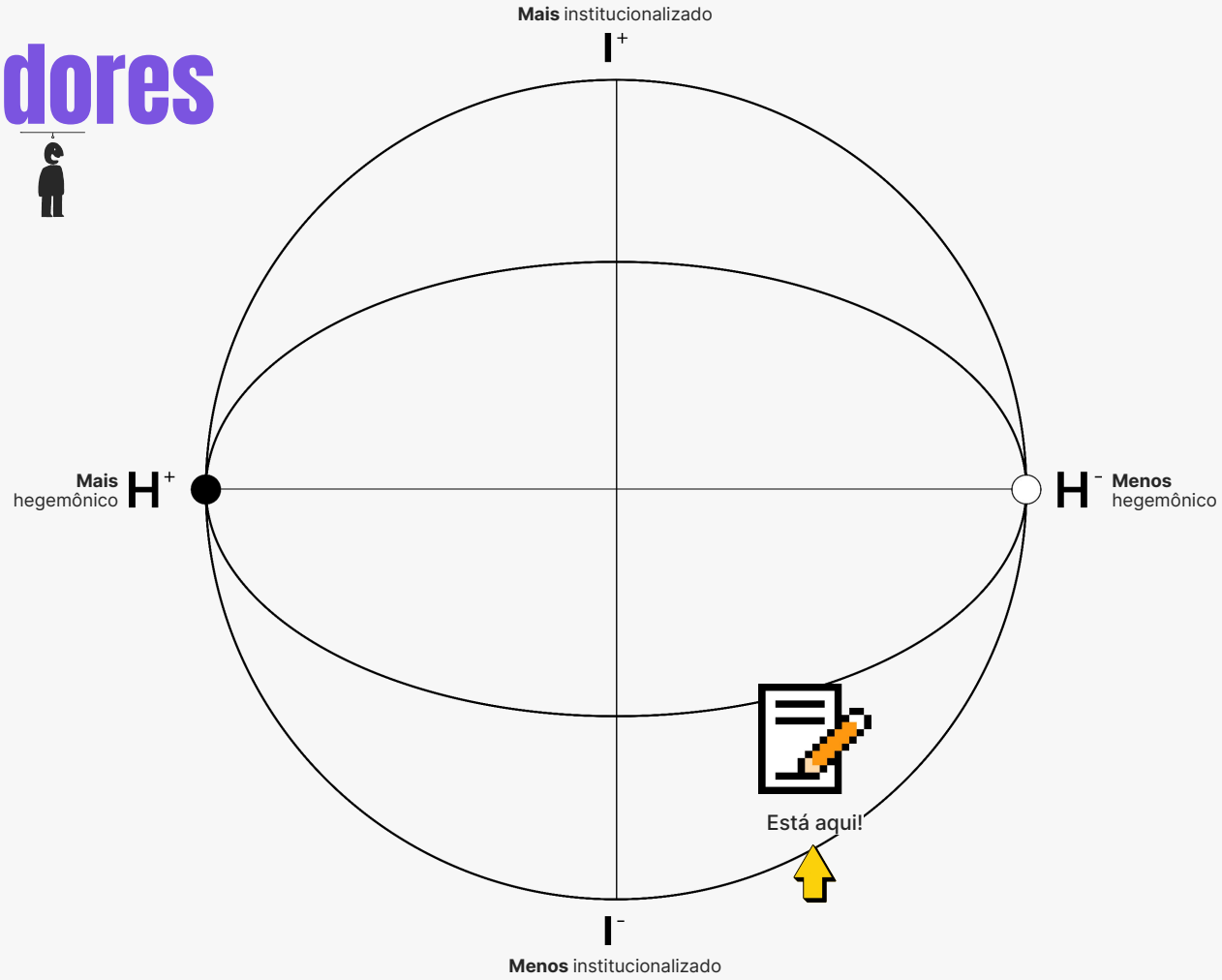
Grupos que **pensam igual ou passam as mesmas coisas que elas.**

Exemplo: **se sou uma mulher trans negra, recorro aos grupos de jogadoras que também são mulheres trans negras.**

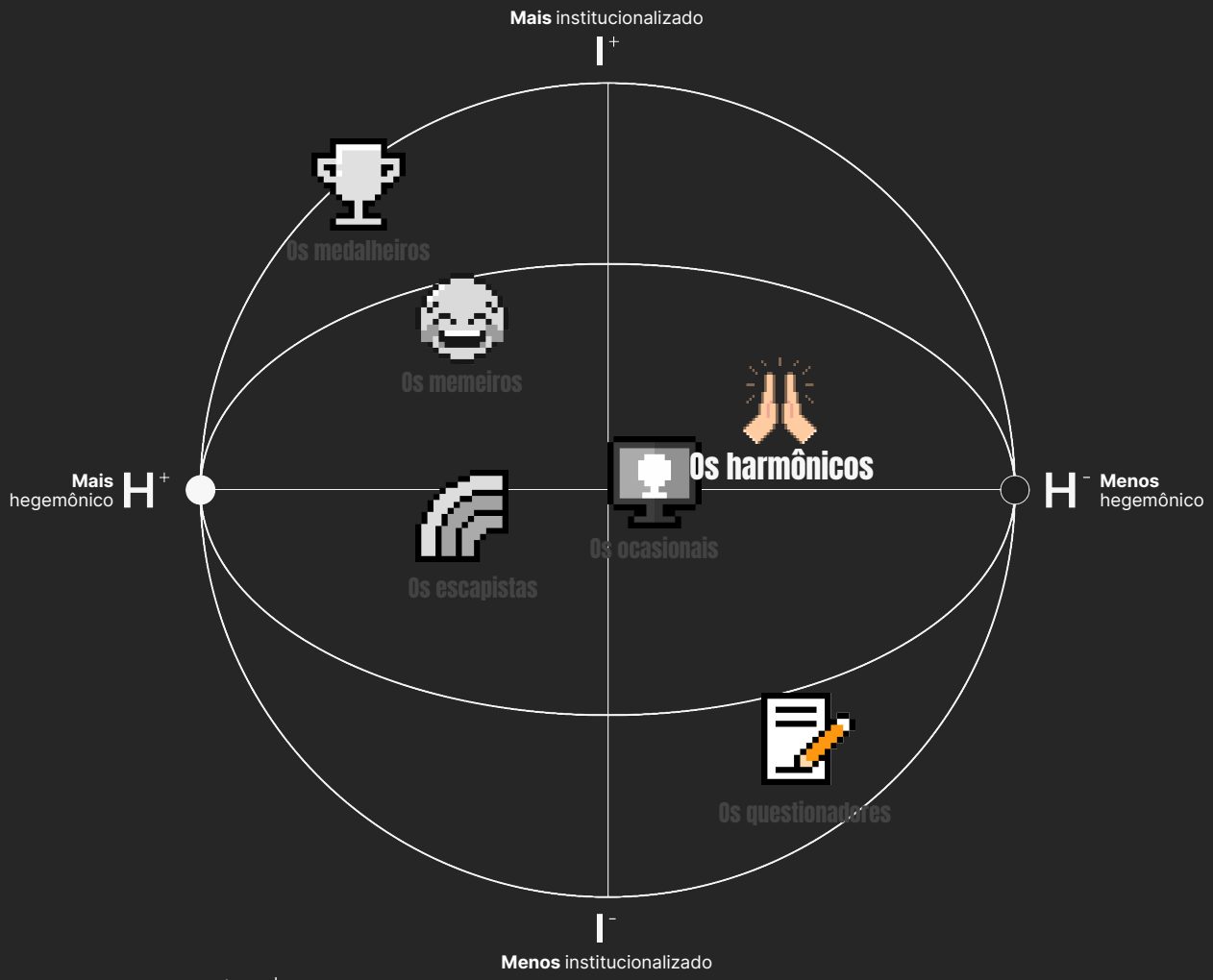
CANAIS

Twitter
Grupos fechados de amigos no WhatsApp/Discord
Twitch
Instagram
YouTube

Os questionadores



6 perfis principais



Os harmônicos

Games para mim são:

UM ESPAÇO ONDE TODO MUNDO É BEM-VINDE.

"O **espírito colaborativo** deve reinar entre iguais e diferentes."

> **"O que achar de uma pessoa preconceituosa? Eu nem acho, deixo pra lá."**
>
> – Mulher parda, 27 anos, PCD, D/E, Ilhéus (BA)

Embora apresente certo interesse em notícias e fatos que podem afetar suas vidas, os harmônicos têm seus limites: quando um assunto/pessoa gera conflito, eles saem de cena e vão em busca de rodas e grupos mais harmônicos.

Fugir de conflitos, aliás, também é uma estratégia para não perder tempo com pessoas/ideias que julgam intolerantes.

Para eles, o universo gamer é, fundamentalmente, democrático.

Os harmônicos

RAIO-X

VALORES

Tolerância, harmonia e respeito.

O momento em que vivemos é muito polarizado e conflituoso.

INFLUÊNCIAS

Streamers, influenciadores e produtores de conteúdo que não entram em polêmicas.

Exemplos: Alanzoka e Thaiga.

DRIVERS

Jogos colaborativos, com compartilhamento de metas e objetivos.

Exemplo: RPGs de turno como Ragnarok.

LINGUAGEM E TEMÁTICAS

Lives e streamings sobre jogos.

Dentro dos games, discute **temas do momento (preço da gasolina, por exemplo).**

COMUNIDADE

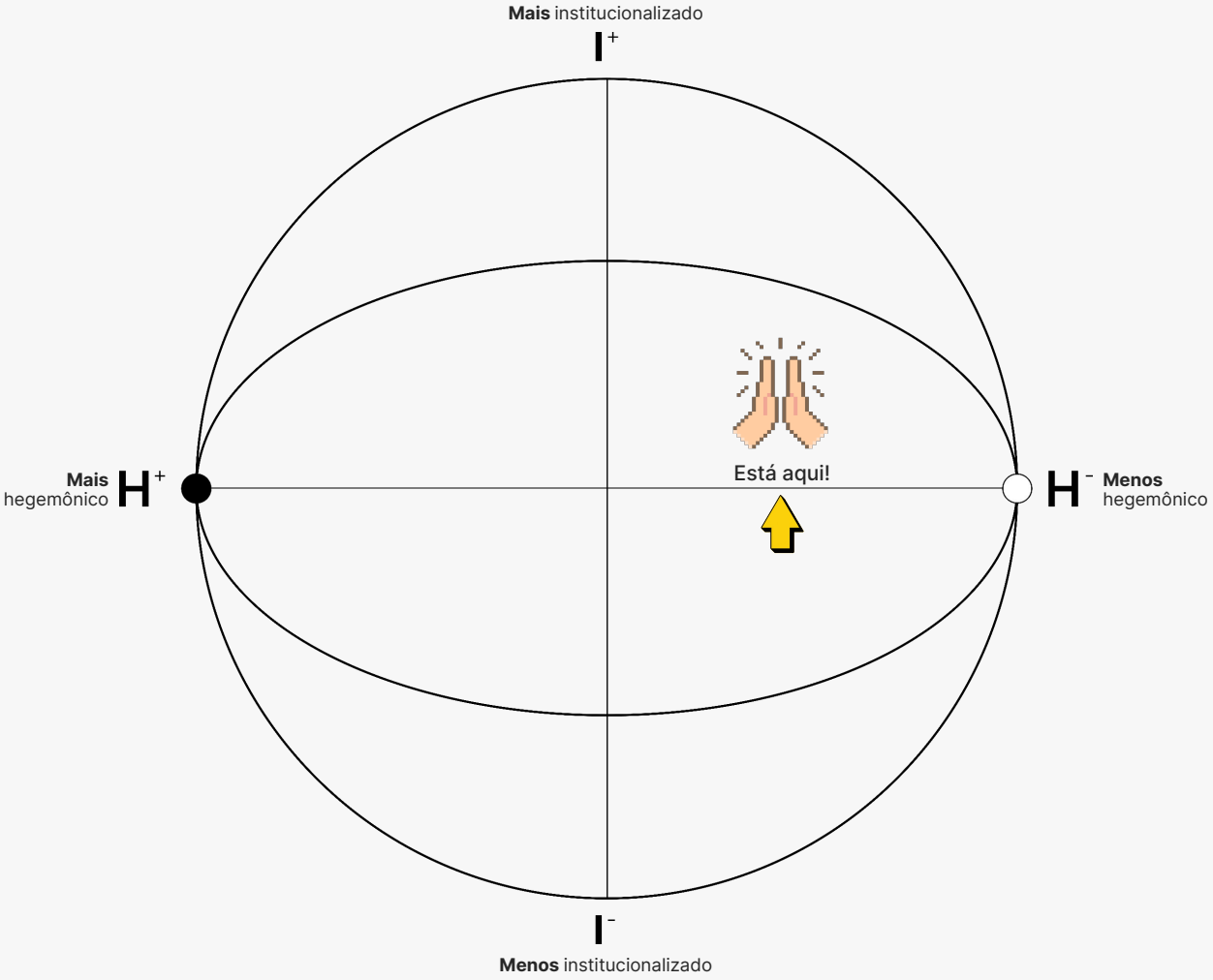
Grupos que estão jogando o mesmo jogo que eles - mas com respeito.

Se acontecer casos de ofensa gratuita durante a partida, ou eles saem ou denunciam silenciosamente.

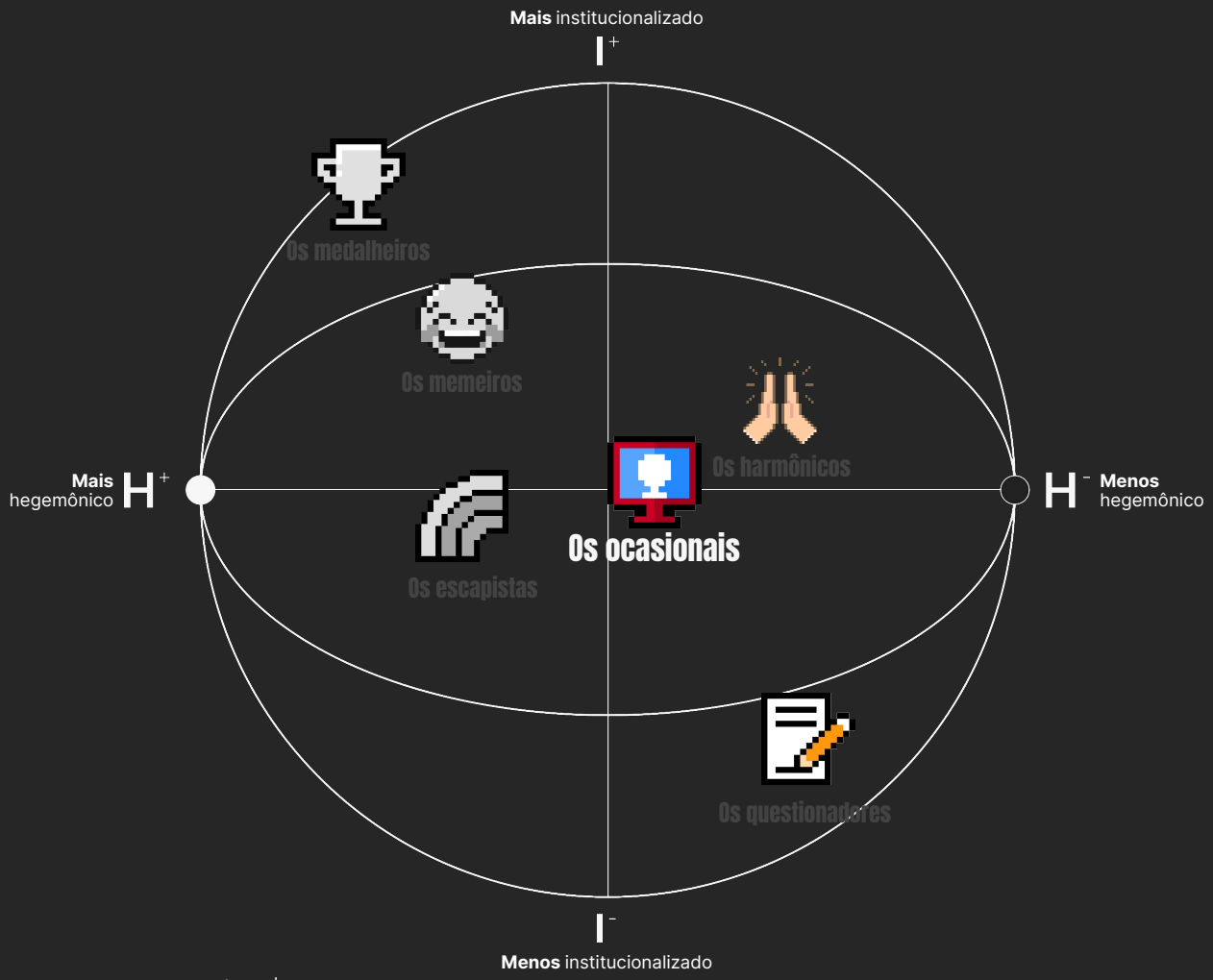
CANAIS

Instagram
Twitter
Twitch,
YouTube
Grupos privados no Discord
Whatsapp

Os harmônicos



6 perfis principais

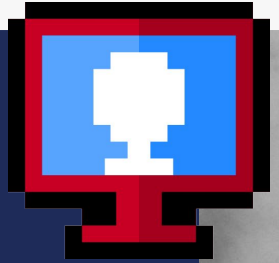


Os ocasionais

Games para mim são:

UM ENTRETENIMENTO DESCOMPROMISSADO

"Se eu estiver jogando e ficar chato, vou ver uma série no Netflix."



> "Podemos remarcar a nossa conversa para amanhã? Hoje estou assistindo Stranger Things com meu marido."
>
> – Mulher branca, 28 anos, C, São Paulo (SP)

Embora os jogos virtuais possam ocupar parte do seu tempo livre, os gamers ocasionais dividem seu tempo de tela com outras mídias sem, necessariamente, priorizar uma em detrimento de outra.

Enxergam a si mesmos em processo de aprendizagem constante: dizem escutar todos os pontos de vista antes de assumir alguma posição. E mais: acham que estar em cima do muro é sinal de prudência.

Os ocasionais

RAIO-X

VALORES

Distração, relaxamento e apego ao lazer.

Depois de um longo dia de trabalho, os ocasionais buscam **algo para espairecer** no fim do dia.

INFLUÊNCIAS

Família nuclear e amigos próximos.

DRIVERS

Jogos offline de temas de interesse próprio, jogos online só com amigos.

Exemplos: **Elden Ring, Resident Evil, Genshin Impact, Zelda e Apex Legends**

LINGUAGEM E TEMÁTICAS

Fotos, vídeos e conteúdos de plataformas de streaming em geral.

Conversa sobre **lançamentos de filmes e séries** enquanto jogo em família ou com amigos próximos.

COMUNIDADE

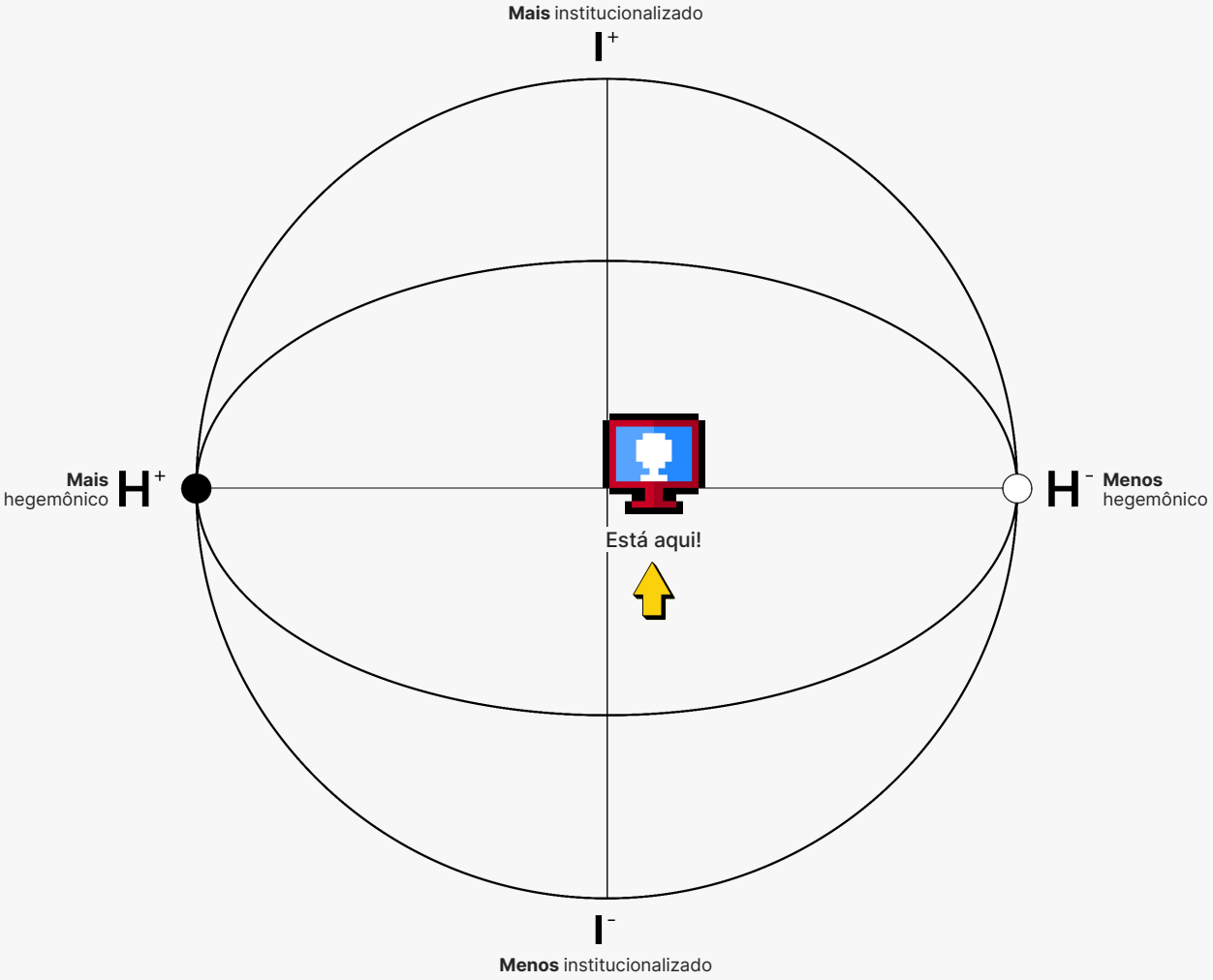
Grupos fechados com **família, amigos próximos e colegas de trabalho do mundo físico.**

Não costumam fazer amigos no mundo virtual.

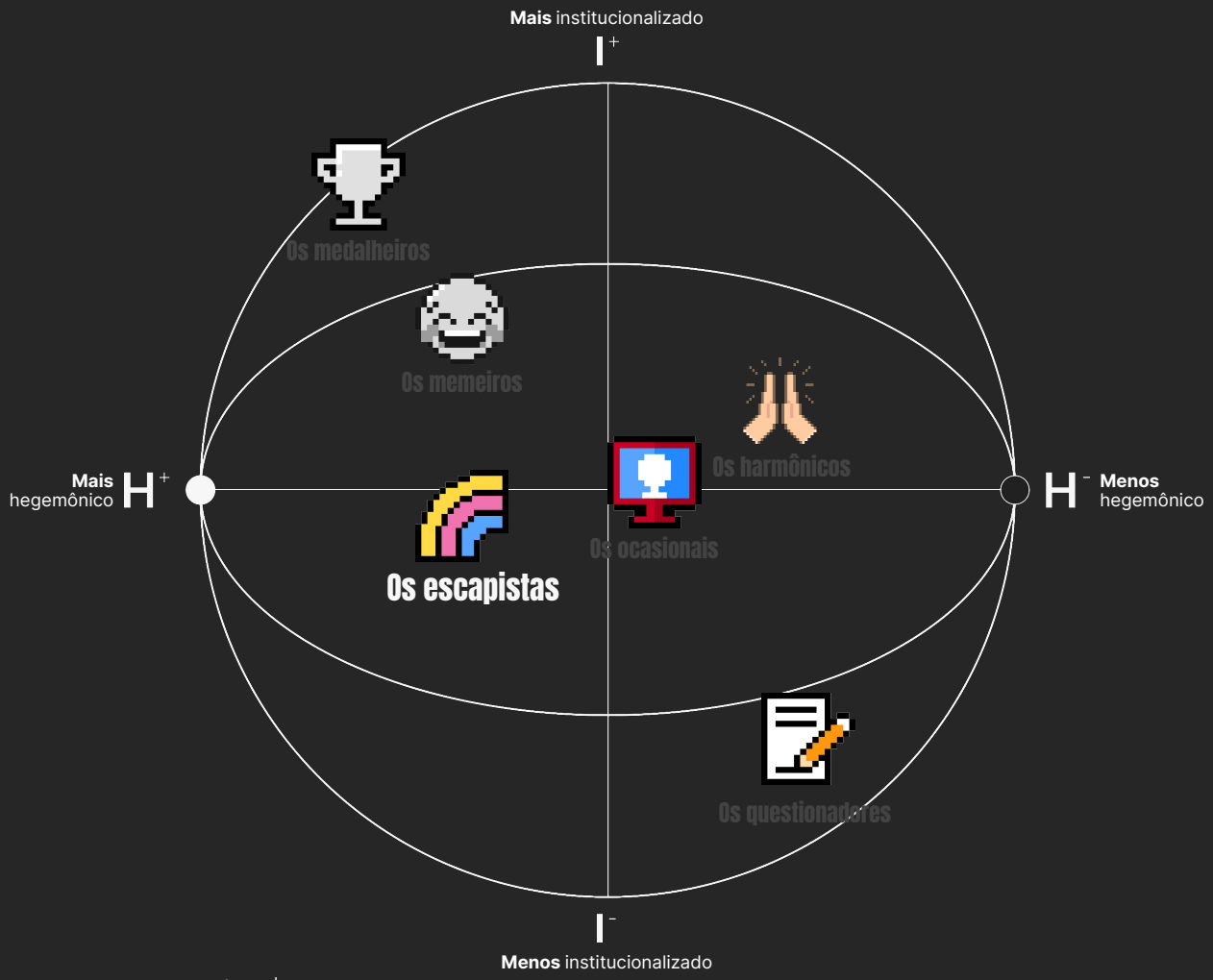
CANAIS

Netflix e outros serviços de streaming de filmes e séries
Instagram
TikTok
YouTube
Grupos de Whatsapp

Os ocasionais



6 perfis principais



Os escapistas

Games para mim são:

VÁLVULA DE ESCAPE

"Nada vai mudar, preciso viver outras realidades."

> "Tudo de ruim no mundo tá na mão de gente velha - e faz muito tempo que o mundo tá na mão de gente velha. Nada muda."
>
> – Homem branco, 22 anos, A/B, Guarulhos (SP)

Potencialmente desconectados da realidade e dos acontecimentos da vida e do mundo, os escapistas se dissociam, de forma consciente, do cotidiano que consideram banal.

Para eles, a pulsão de vida está na relação com seus iguais: seus amigos (do mundo físico e do virtual) são sua fortaleza.

Juntos, constroem e reconstroem suas próprias identidades.

Os escapistas

RAIO-X

VALORES

Fantasia, devaneios e experimentação.

O mundo físico é hipócrita e cheio de mentiras.

INFLUÊNCIAS

Ninguém famoso ou da família.

Os amigos são suas maiores influências.

DRIVERS

Jogos online/ multiplayers que os amigos estão jogando e jogos de mundo aberto para explorar territórios.

Exemplos: Overwatch e Animal Crossing

LINGUAGEM E TEMÁTICAS

Conteúdos com humor debochado e novidades da cultura pop (filmes, séries, games e música) dentro dos games.

Exemplo: Stranger Things

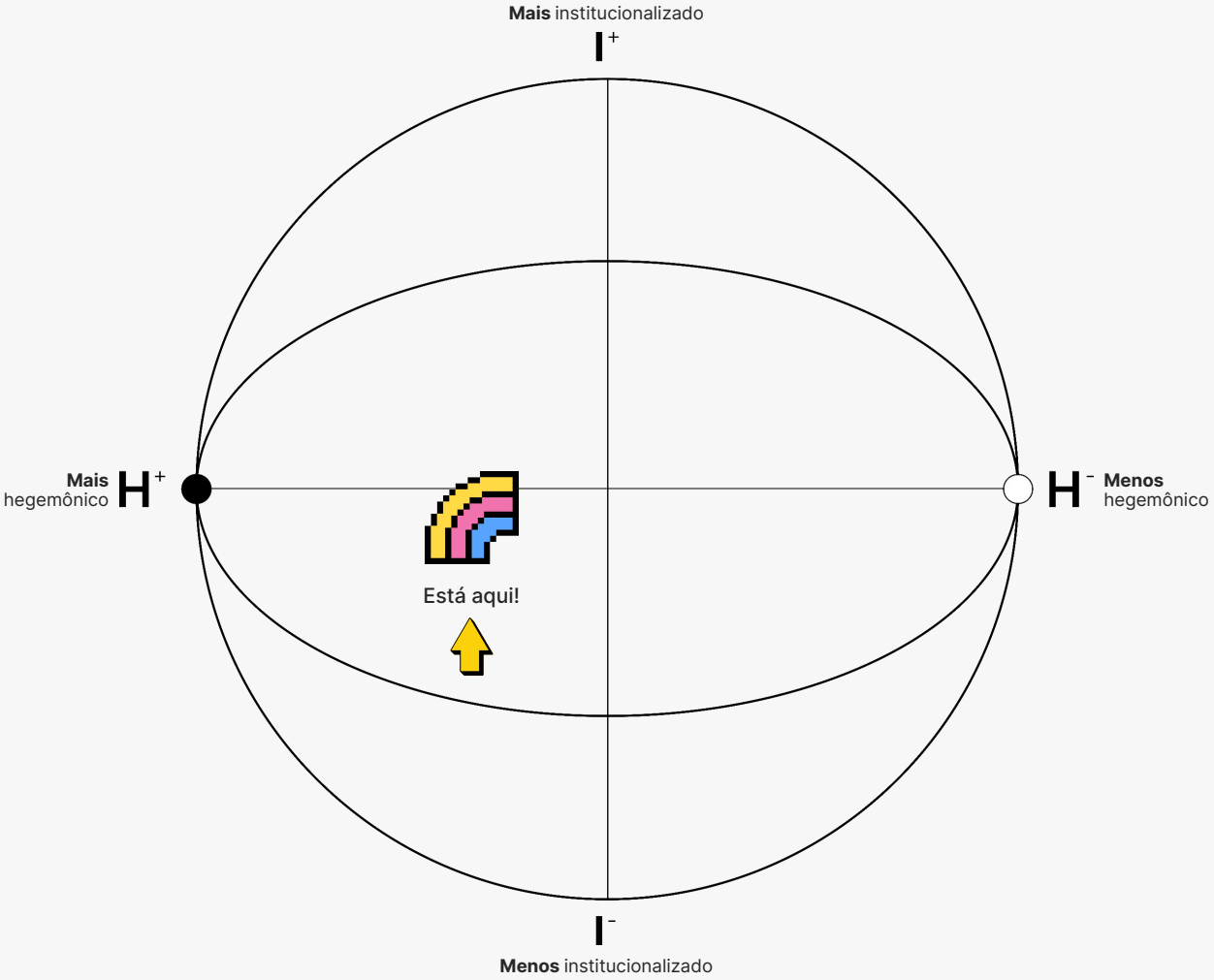
COMUNIDADE

Grupos que **priorizam a fantasia,** inclusive para experimentar novas identidades que se conectem como gostariam de ser vistos.

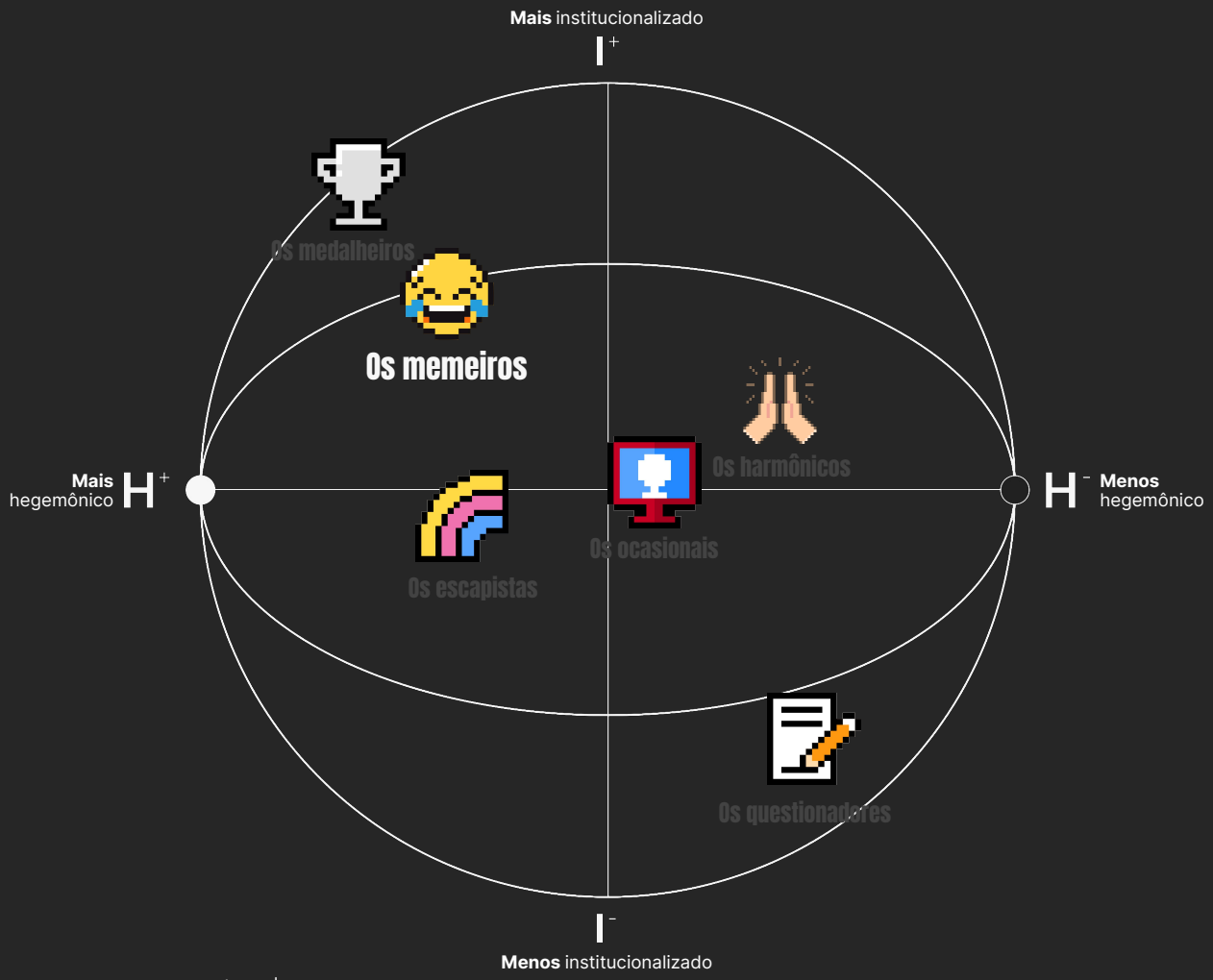
CANAIS

Twitter
Grupos fechados de amigos no Whatsapp/Discord

Os escapistas



6 perfis principais



Os memeiros

Games para mim são:

UM ESPAÇO 'FUN'

"O humor é imperativo em um mundo cada vez mais chato."

> **"Hoje em dia, todo mundo tem uma opinião super forte sobre tudo. Você não é um robô, você não precisa levar tudo a sério, sabe? "**
>
> – Homem pardo, 24 anos, C, Brasília (DF)

Consumidores vorazes de conteúdos de humor mainstream brasileiros, os memeiros acham que as pessoas deixam tudo muito complicado.

Avessos às problematizações, priorizam abordagem cômica e preferem se informar de forma rápida e instantânea, como o Twitter permite.

Para eles, os games são um território potencialmente divertido.

Os defensores da diversão

RAIO-X

VALORES

Jocosidade e quebra de regras.

Não tem lugar para seriedade no universo gamer.

INFLUÊNCIAS

Influenciadores de **humor mainstream** e canais sobre cultura pop.

Exemplos: Whindersson e Super 8

DRIVERS

Jogar para divertir e relaxar.

Se gerar estresse, eles dão um tempo e voltam depois. Jogos estressantes: Fortnite e CS:GO.

LINGUAGEM E TEMÁTICAS

Vídeos e threads no feed. Nos games, memes engraçados sobre jogos ou algum assunto da atualidade.

Exemplo: o preço das coisas

COMUNIDADE

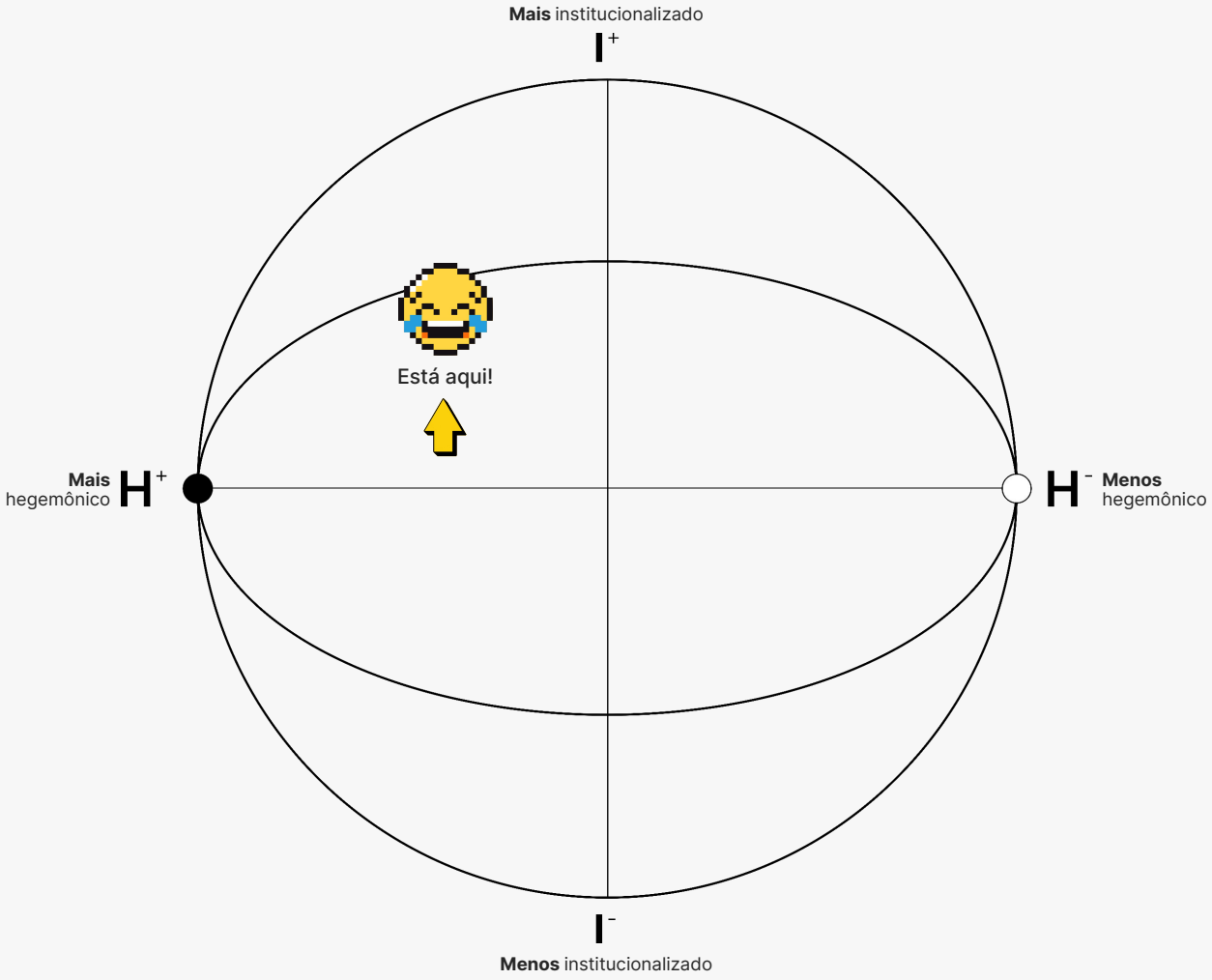
Grupos que compartilham conteúdos cômicos - principalmente os de humor tipicamente brasileiro.

Escolhe comunidades a partir dos jogos em comum.

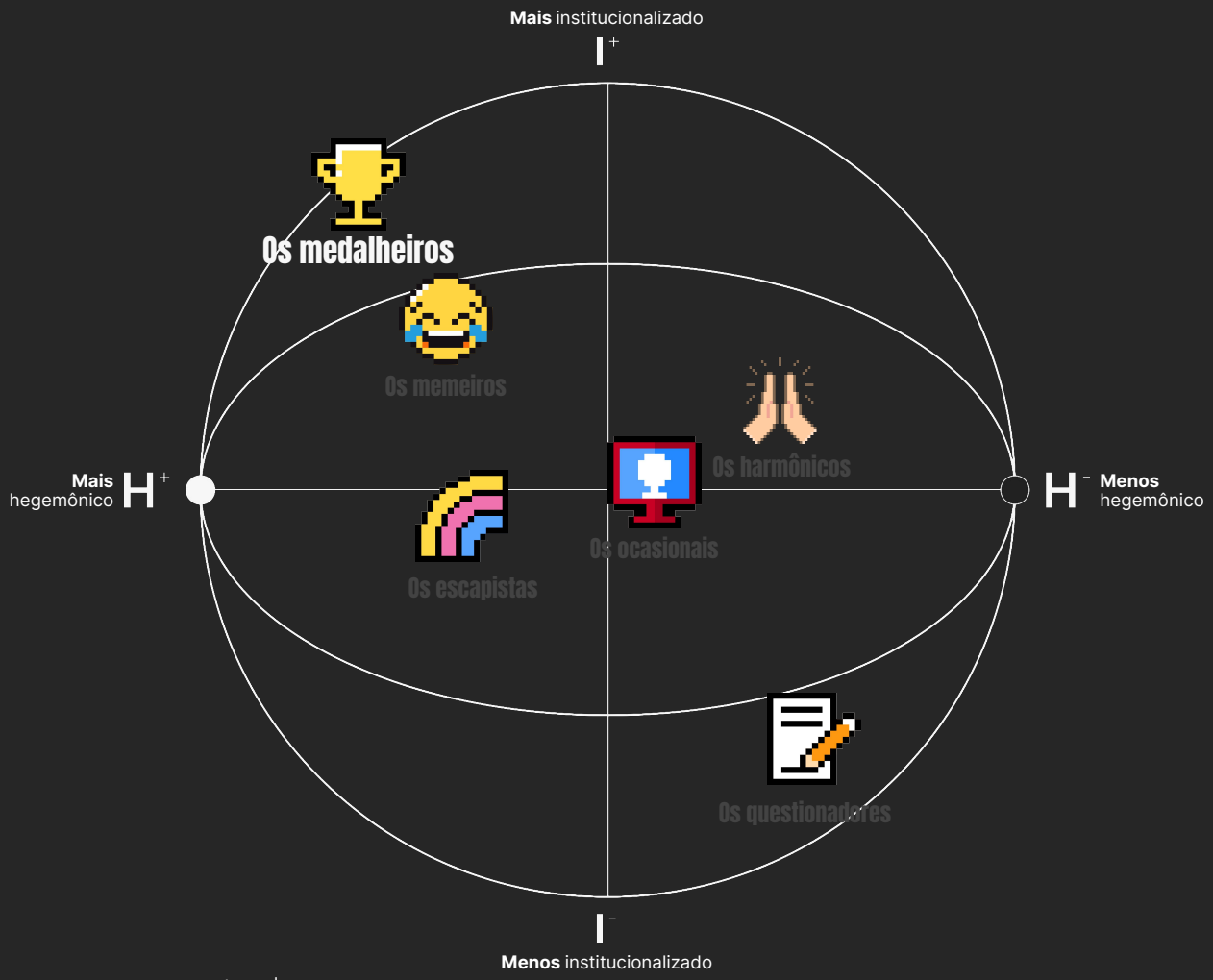
CANAIS

Twitch
YouTube
Instagram
Twitter
Discord

Os defensores da diversão



6 perfis principais

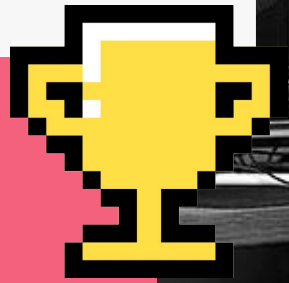


Os medalheiros

Games para mim são:

MINHA CASA. EU SOU NATIVO DESSE UNIVERSO

"Não meço esforços para conquistar/ganhar/explorar."



> **“Não tem essa: um comunista e um nazista podem jogar os mesmos jogos.”**
>
> – Homem branco, 25 anos, C, São Paulo (SP)

Em grande conformidade com o discurso hegemônico, os medalheiros encaram os games com alto nível de competitividade e dedicação.

Nesse universo, eles vislumbram enxergar os frutos do seu esforço e sonham, um dia, serem reconhecidos por isso - inclusive financeiramente.

Para eles, comportamento tóxico é quando sua devoção não é reconhecida.

Os medalheiros

RAIO-X

VALORES

Alta performance, habilidades e conquistas por mérito próprio.

Valorização dos esforços - principalmente por outros conquistadores.

INFLUÊNCIAS

Jogadores e streamers habilidosos.

Exemplos: Nobru, Gaulês, Bruno Micali, Coreano e Alanzoka

DRIVERS

Jogos de alta competitividade, com recursos que possibilitam aprimorar personagem/ jornada.

Os mais populares são: League of Legends, Valorant, Fortnite, Call of Duty, Dead by Daylight, CS: GO e GTA Online

LINGUAGEM E TEMÁTICAS

Vídeos e streams sobre jogos de interesse.

Nos games, compartilha e consome dicas, além de discutir preços, lançamentos etc.

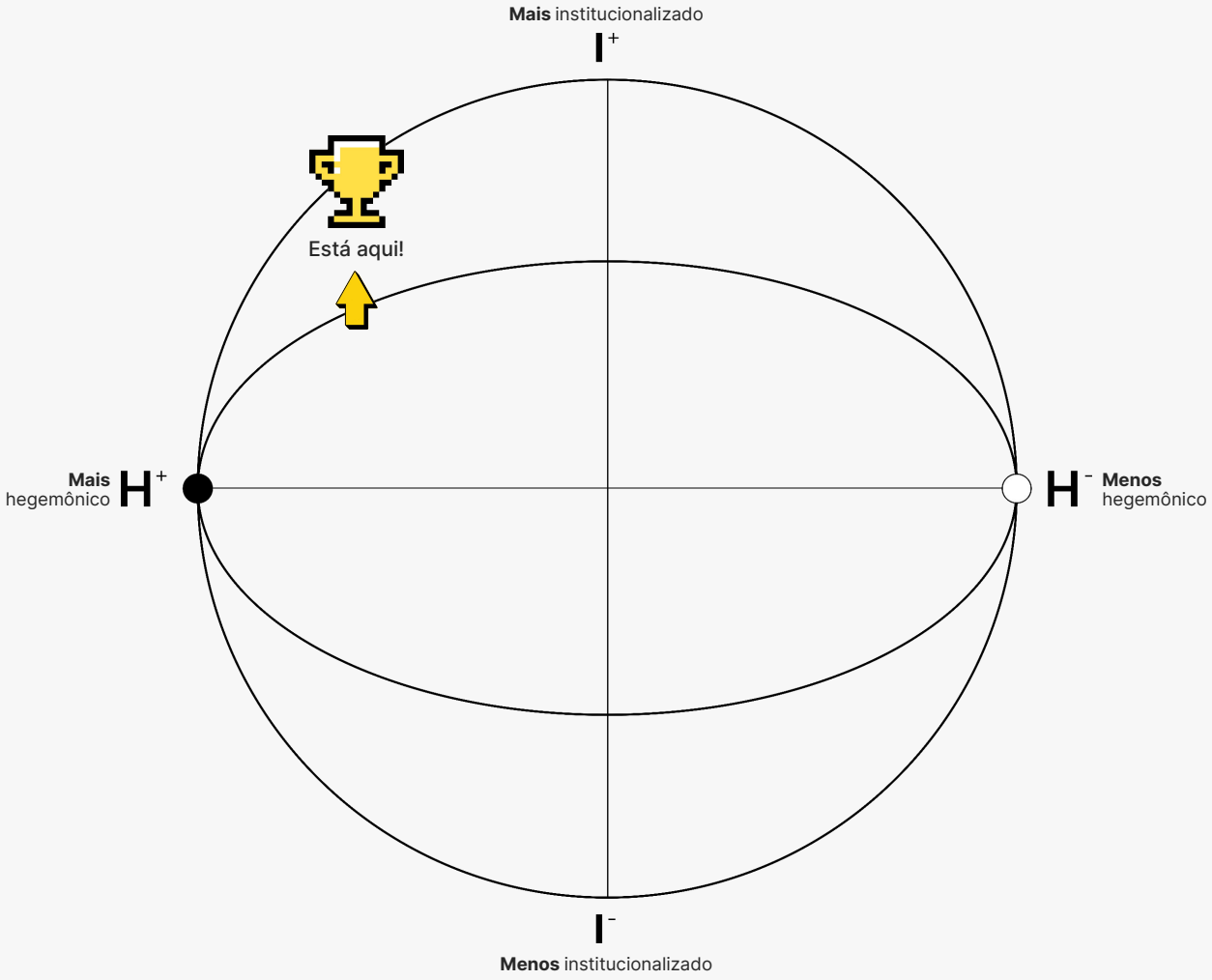
COMUNIDADE

Grupos e comunidades de jogadores habilidosos para aprimorar a performance.

CANAIS

Twitch
Discord
Twitter
YouTube
Instagram
Grupos do Whatsapp

Os medalheiros



Os questionadores

Games são **território em disputa.**

Os harmônicos

Games são um **espaço para todes.**

Os escapistas

Games são **válvula de escape.**

Os ocasionais

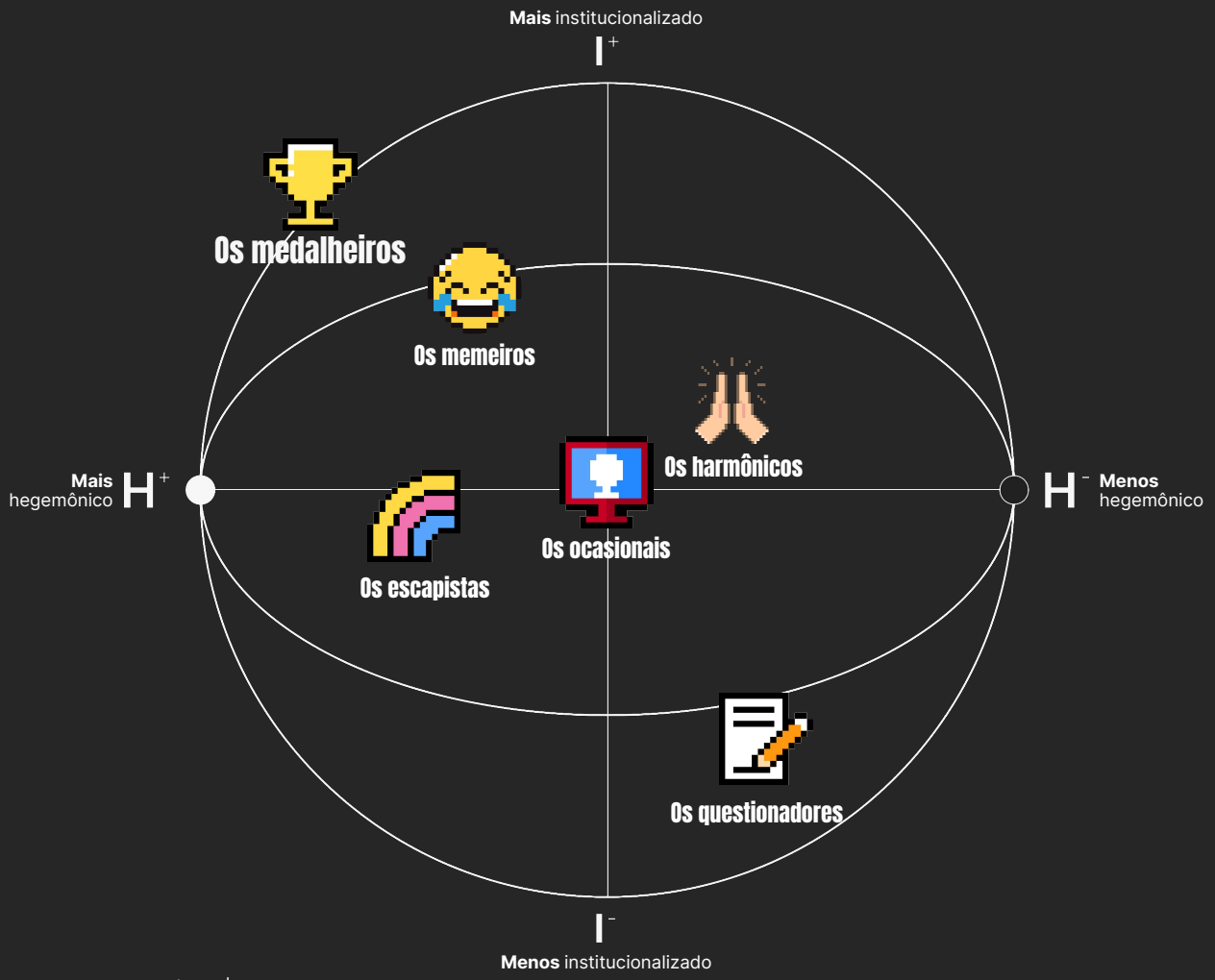
Games são um **entretenimento divertido.**

Os memeiros

Games são um **espaço fun.**

Os medalheiros

Games são **minha casa.** Eu sou nativo desse universo.



Os questionadores

Os harmônicos

Os escapistas

FAÇA O TESTE E DESCUBRA O SEU PERFIL

Os medalheiros

agenda

cap. 01

O imaginário gamer

Raízes históricas

cap. 02

A vida secreta dos gamers

Perfis comportamentais

cap. 03

Como se relacionam com política?

Visões políticas

cap. 03

Como os gamers brasileiros se relacionam com política?

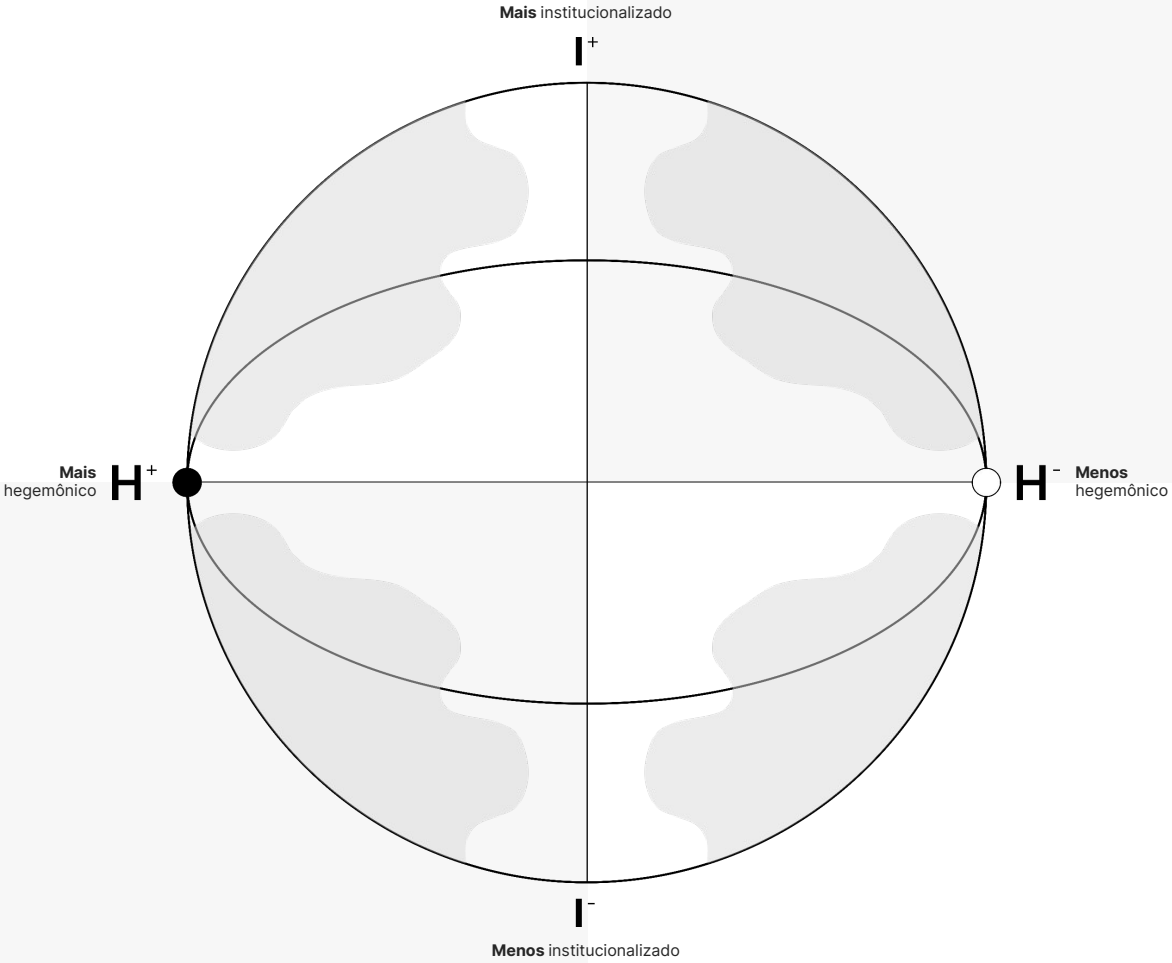
Visões políticas

Quando conversamos sobre política com os gamers, identificamos que eles aderem a **4 visões principais** (que também se relacionam com os eixos já apresentados).

Atenção: nem todos os perfis comportamentais se identificam dentro das visões políticas a seguir. As indicações por perfil político são de predominância, e não de absolutismo.

VISÃO 01

VISÃO 02

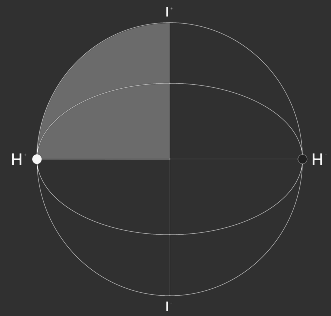


VISÃO 03

VISÃO 04

VISÃO ANTI-DOUTRINA

+ Hegemônico
+ Institucional



"Costumo conversar com amigos [sobre notícias do mundo] e gosto de pesquisar fontes diversas, porém confiáveis. Deixei de acompanhar alguns portais tipo o do G1 porque acho o posicionamento deles um pouco ideológico demais."

– Mulher parda, 19 anos, C, Brasília (DF)

VISÃO ANTI-DOUTRINA

+ Hegemônico
+ Institucional

POLÍTICA É:

Roubalheira + sinônimo de conflito

A visão anti-doutrina compatibiliza com o status quo: é o que mais se aproxima dos eixos hegemônico e institucional.

Nele, há pouco tensionamento sobre as estruturas políticas no geral. Dessa forma, o conceito de política é visto de forma linear, pouco mutável e em concordância com ideias do senso comum: **política = roubalheira + sinônimo de conflito.**

POLÍTICOS SÃO:

Farinha do mesmo saco

Nessa lógica, os **sujeitos políticos são aqueles que trabalham com política institucional**, que é corrupta por natureza. São deputados, senadores, governadores, presidentes que são **pouco individualizados - representam um partido corrupto, uma ideia corrupta e por aí vai.**

QUEM PENSA DIFERENTE É:

O opositor

É contrário a tudo o que é verdadeiramente bom e virtuoso.

VISÃO ANTI-DOUTRINA

+ Hegemônico
+ Institucional

CRENÇAS

Luta anticorrupção

Porque política é corrupta por natureza.

99% dos políticos são corruptos. Quando tem o poder nas mãos, o ser humano tende muito a cair para o lado errado. Isso é muito clichê de anime, mas é como eu penso”

– Mulher branca, 22 anos, A/B, Paranavaí (PR)

Esforços reconhecidos

Como a política é corrupta, o que vale são esforços individuais para conquistar o que quer.

Do Brasil eu não espero nada, mas, olhando para o meu futuro, espero ter filhos com a minha esposa, que eu tenha passado em outro concurso e esteja bem financeiramente."

– Homem branco, 23 anos, B, Campo Grande (MS)

Antimilitância

"Militância" e "militantes" são mal vistos aqui.

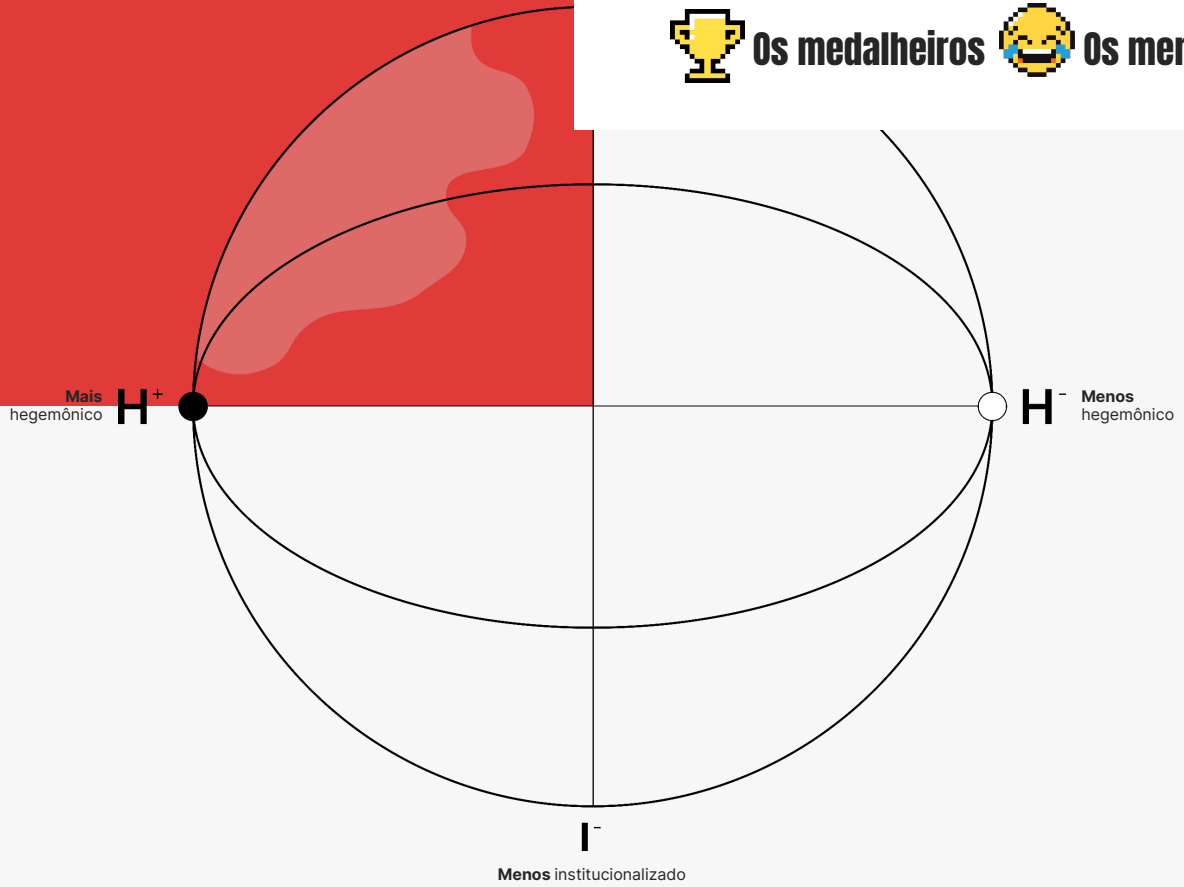
A política está em tudo e temos que tomar cuidado. Não devemos politizar tudo".

– Mulher branca, 18 anos, C, Belo Horizonte (MG)

VISÃO ANTI-DOUTRINA

Quem predomina nesse contexto?

Os medalheiros Os memeiros



VISÃO ANTI-DOUTRINA

Política é:
Roubalheira + sinônimo de conflito

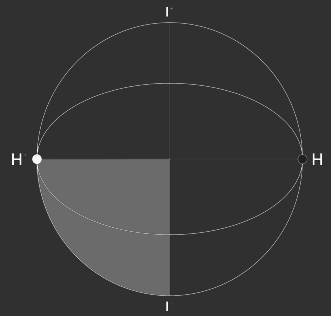
Políticos são:
Farinha do mesmo saco

Quem pensa diferente é:
O opositor

Crenças:
Luta anticorrupção
Esforços reconhecidos
Antimilitância

VISÃO TERCEIRA VIA

+ Hegemônico
– Institucional



“Acredito que precisamos de caras novas pro país, não de pessoas velhas que já estão aqui. Não acredito que Bolsonaro mereça ganhar, que o Lula mereça ganhar, talvez trazer pessoas mais jovens, que estejam com a cabeça naquilo, que saibam o que estão fazendo.”

– Homem pardo, 24 anos, A/B, São Paulo (SP)

VISÃO TERCEIRA VIA

+ Hegemônico
– Institucional

POLÍTICA É:

Polarizada

Tangente ao eixo hegemônico, essa **noção binária sobre política** é vista a partir de dois extremos com defensores ávidos de suas próprias verdades.

Assim, a busca por um **caminho do meio** se faz conveniente e torna possível navegar sobre pautas políticas **sem muito compromisso ideológico.**

POLÍTICOS SÃO:

Velhos conhecidos

O perfil de quem ocupa a política institucional apresenta pouca novidade: é **definido por partidões e pela evidente polarização.**

QUEM PENSA DIFERENTE É:

Uma outra pessoa que merece respeito

Se é cidadão pagador de imposto, tem voz e merece ser ouvido.

VISÃO TERCEIRA VIA

+ Hegemônico
– Institucional

CRENÇAS

Contra a "velha política"

Aqui, os outsiders – aqueles que proclamam não ser políticos – têm vez.

"Não tenho interesse em política. Não me sinto representado por nenhum dos lados. Queria alguém mais jovem concorrendo, mas acho que isso não vai mudar."

– Homem branco, 24 anos, A/B, São Paulo (SP)

Proximidade e Transparência

Falar de igual para igual e entender as dores do trabalhador/cidadão comum.

"Acho que uma das coisas mais importantes que eu levo pra vida é tanto a verdade quanto a fidelidade(...) A gente sempre tem que falar a verdade e ser fiel às pessoas que são fiéis com a gente."

– Homem branco, 23 anos, D/E, Rio de Janeiro (RJ)

Alternância de poder

É um valor absoluto para oxigenar mudanças na política.

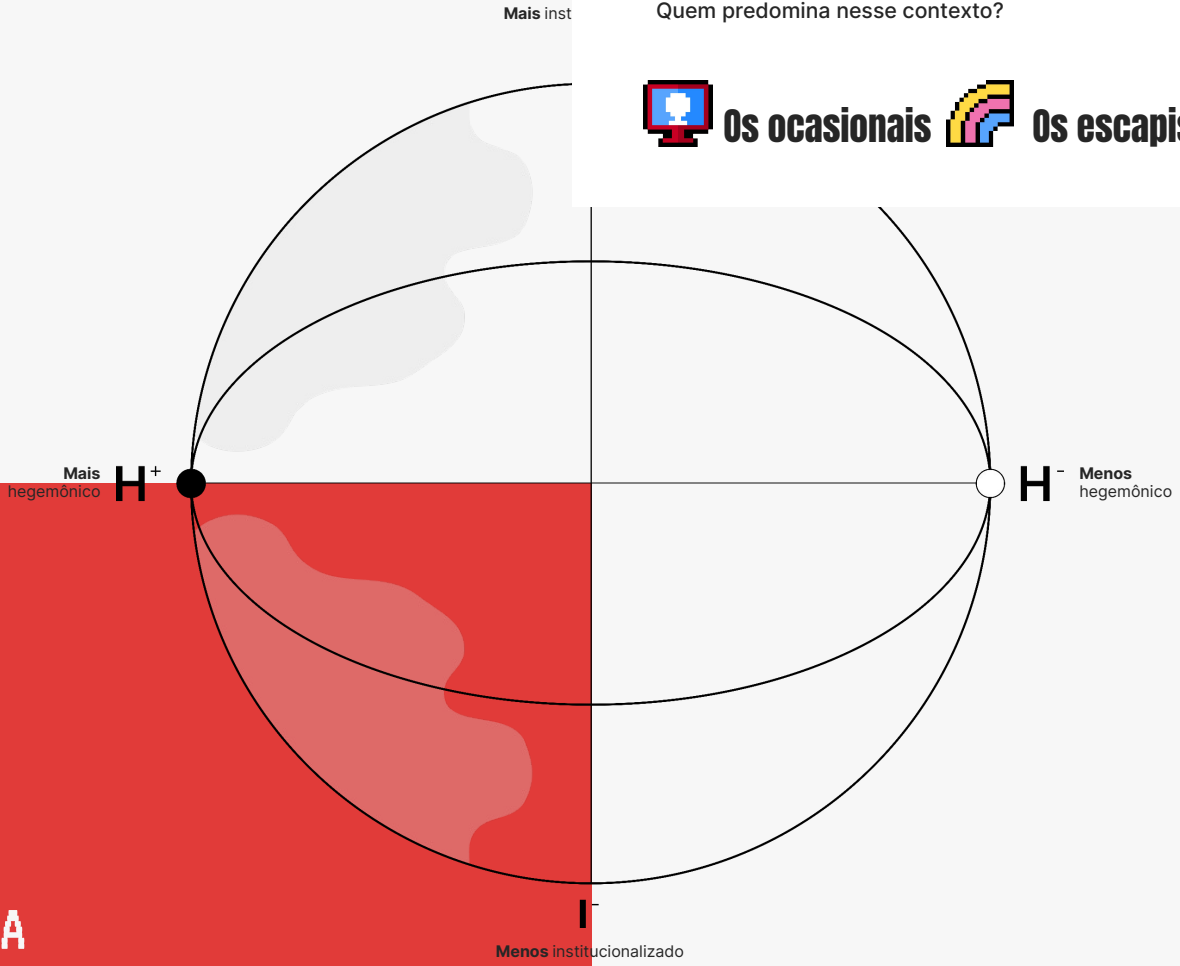
"Falar sobre política é cansativo, principalmente porque a gente leva a política como esporte no sentido que cada um escolhe um time e é isso, entendeu? O meu time é melhor que o seu e ponto. E isso é chato porque às vezes o buraco é mais embaixo. Não, na verdade sempre o buraco é mais embaixo e você precisa ser mais incisivo nesses assuntos, porque se seu time ganhar ou o meu ganhar, adivinha? Afeta os dois. Por que não tem um 3o, 4o time em campo?"

– Homem preto, 28 anos, A/B, Belém (PA)

Quem predomina nesse contexto?

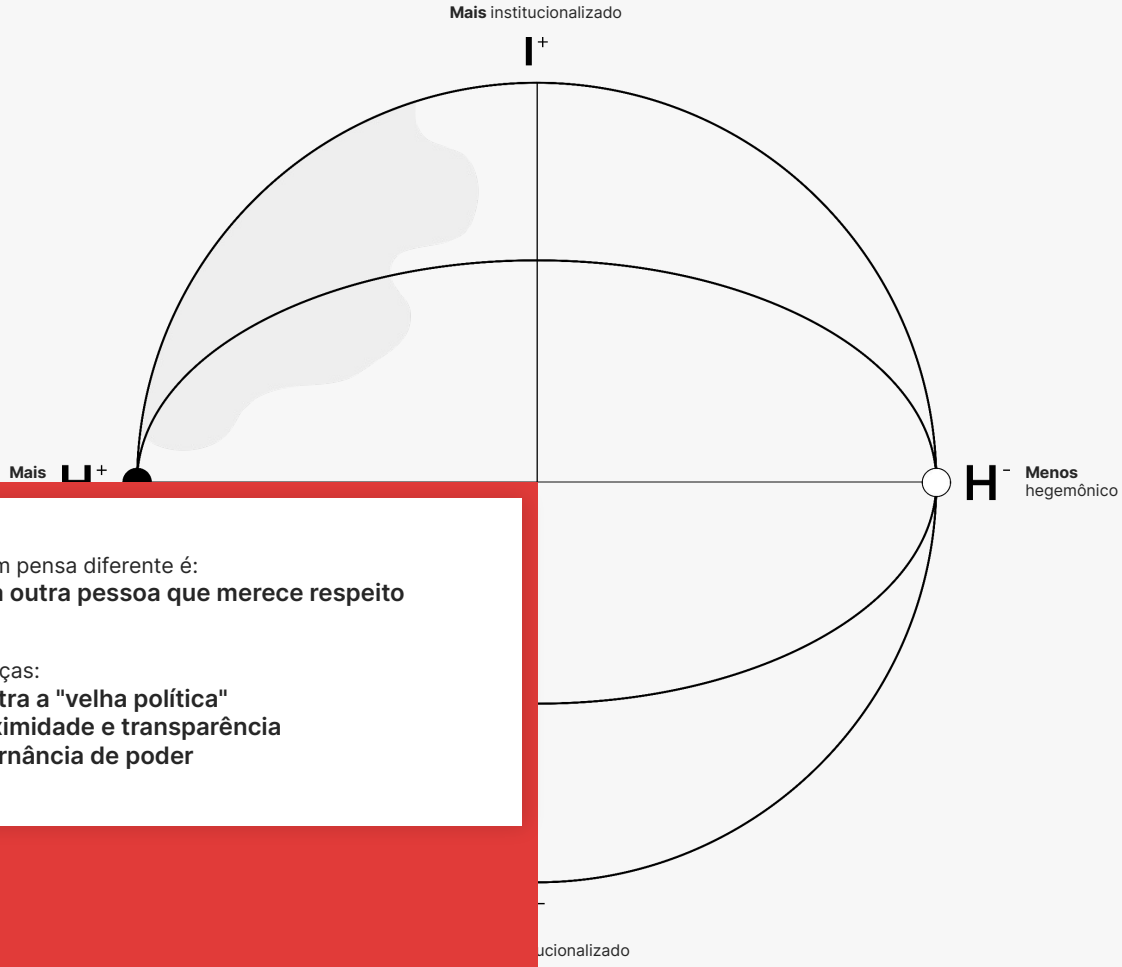
Os ocasionais

Os escapistas



VISÃO TERCEIRA VIA

elacionam com política?



Política é:
Polarizada

Quem pensa diferente é:
Uma outra pessoa que merece respeito

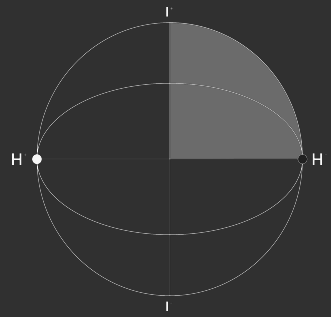
Políticos são:
Velhos conhecidos

Crenças:
Contra a "velha política"
Proximidade e transparência
Alternância de poder

VISÃO TERCEIRA VIA

VISÃO DE CONCILIAÇÃO

– Hegemônico
+ Institucional



"Seria legal um game para as pessoas terem noção de como é administrar um país."

– Homem branco, 21 anos, A/B, Curitiba (PR)

VISÃO DE CONCILIAÇÃO

– Hegemônico
+ Institucional

POLÍTICA É:

Algo distante

Mais institucionalizado (ou seja, presente em instituições formais) e menos hegemônico - porque há a admissão de falta de conhecimento - a visão terceira via é uma realidade para muitas pessoas.

Nele, embora haja o reconhecimento de que **política permeia tudo** e justamente por isso que o sentimento dominante é: **política é um assunto complexo e difícil de acompanhar.**

POLÍTICOS SÃO:

Pessoas normais

Os sujeitos políticos são pessoas normais e individualizadas, ou seja, são falhos, têm seus códigos morais e são complexos por natureza.

Nesse contexto, eles podem (ou não) estarem nas instituições. Vão desde o síndico do condomínio ao presidente do Brasil.

QUEM PENSA DIFERENTE É:

Uma outra pessoa que merece respeito, desde que não seja violenta

As pessoas devem ser ouvidas com respeito, desde que não desrespeitem o próximo. Empatia é algo valioso nesse contexto.

VISÃO DE CONCILIAÇÃO

– Hegemônico
+ Institucional

CRENÇAS

Respeito e tolerância

Nem um extremo, nem outro: todos devem se respeitar e ser ouvidos.

"A política não deveria ser esse cabo de guerra. Ninguém está 100% certo. Todo mundo deveria ser ouvido."

– Homem pardo, 30 anos, C, Belo Horizonte (MG)

Todos podem ser heróis

Como qualquer sujeito é político, todos podem ser heróis - de forma institucionalizada ou não.

"Não vale a pena brigar por divergência de opiniões. Todos podem fazer a sua parte pensando no bem comum."

– Homem branco, 31 anos, C, São Paulo (SP)

Responsabilidade coletiva

Todos têm responsabilidades coletivas pautadas por respeito, tolerância e metas em comum.

"Pessoas que pensam diferente de mim devem ser levadas em consideração, desde que não façam mal às outras. É necessário conseguir conversar com elas, ter esse diálogo".

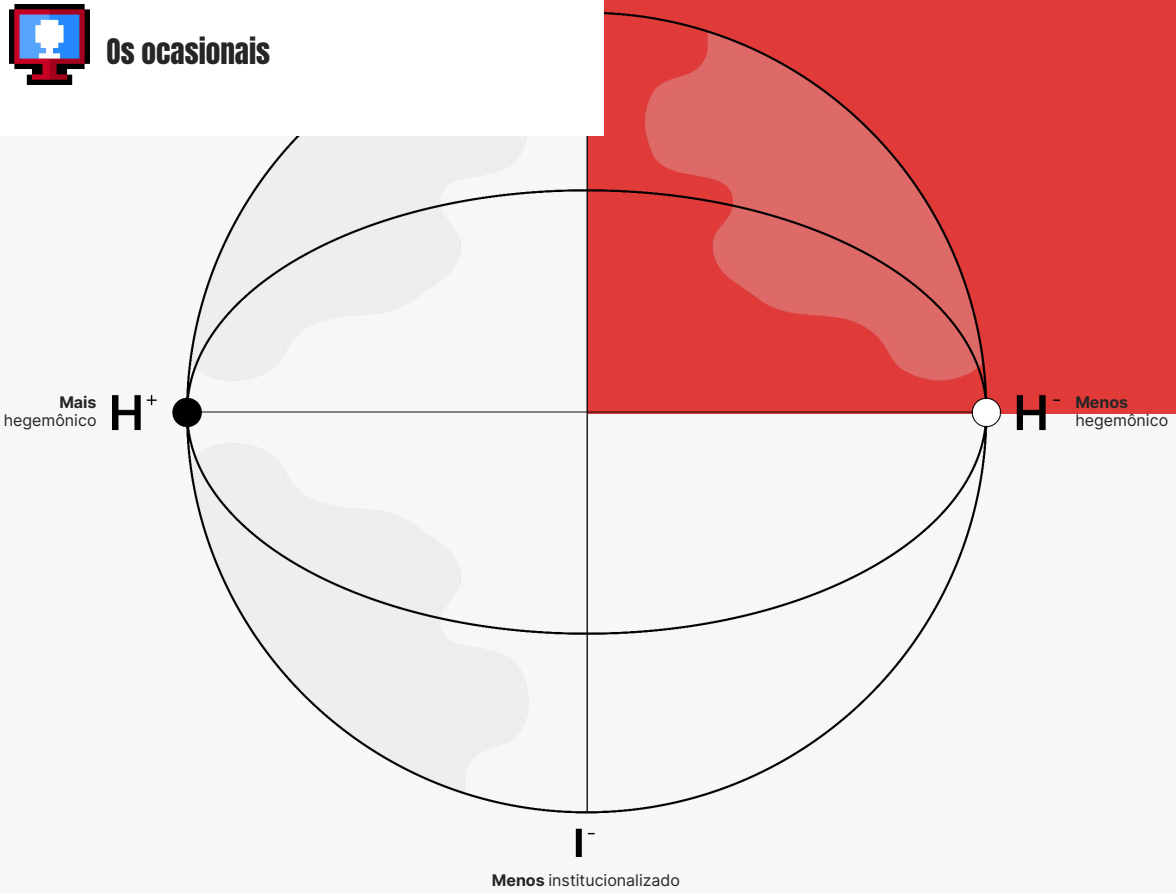
– Homem pardo, 27 anos, D/E, Aracaju (SE)

Quem predomina nesse contexto?

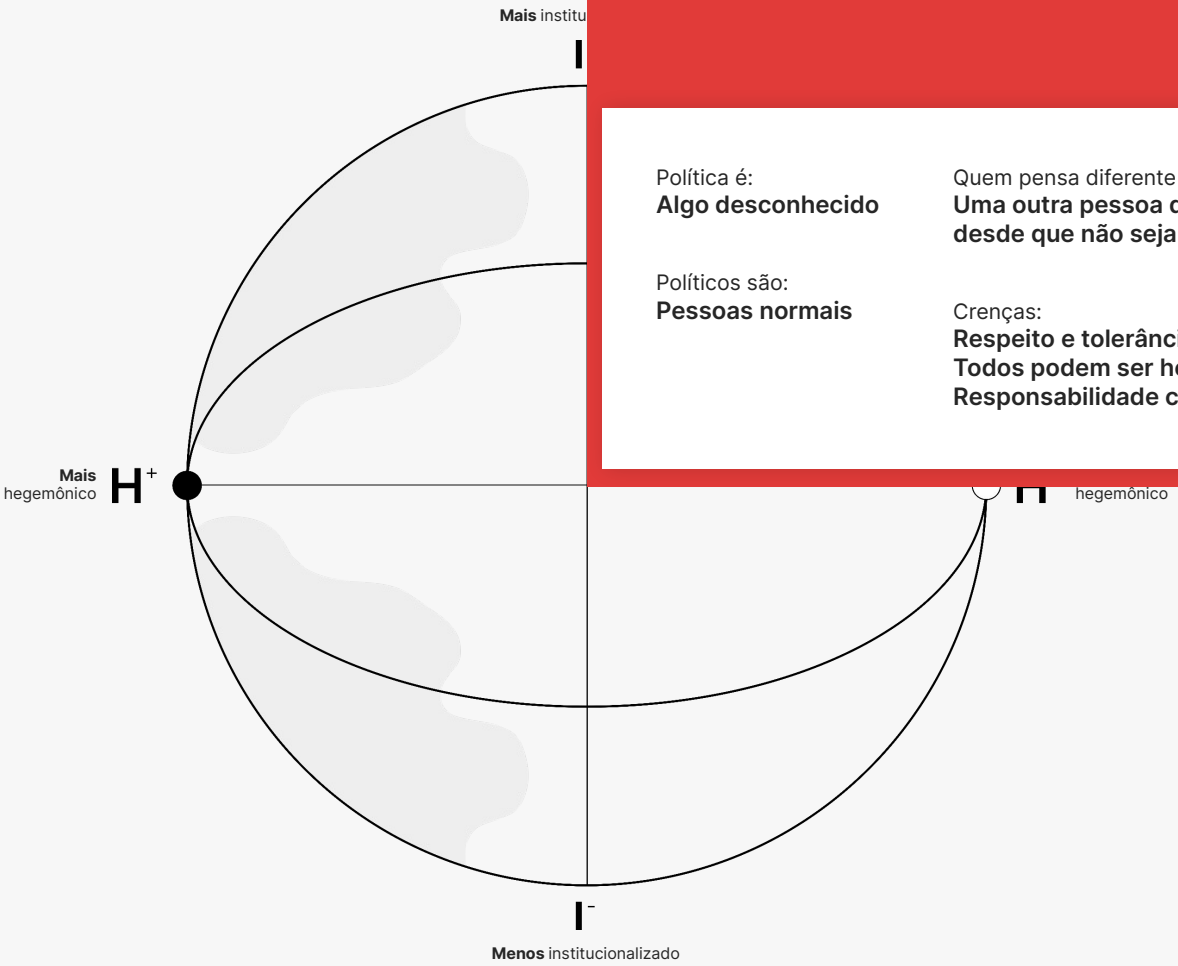
Os harmônicos

Os ocasionais

VISÃO DE CONCILIAÇÃO



VISÃO DE CONCILIAÇÃO



Política é:
Algo desconhecido

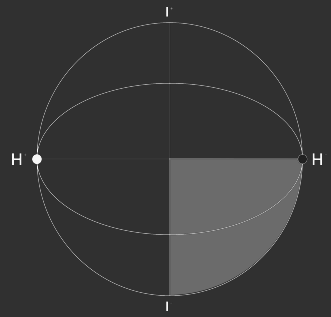
Políticos são:
Pessoas normais

Quem pensa diferente é:
Uma outra pessoa que merece respeito, desde que não seja violenta

Crenças:
Respeito e tolerância
Todos podem ser heróis
Responsabilidade coletiva

VISÃO DE PROBLEMATIZAÇÃO

- Hegemônico
- Institucional



"Pra mim, política é tudo que envolve o social, o nosso social. Tudo é muito político hoje em dia e as pessoas deveriam perceber isso."

– Homem pardo, 25 anos, C, Goiânia (GO

VISÃO DE PROBLEMATIZAÇÃO

– Hegemônico
– Institucional

POLÍTICA É:

A favor de uma estrutura desigual

Oposto tanto ao eixo hegemônico, quanto ao institucional, a visão de problematização é **contrária ao establishment político atual.**

Neste quadrante, os componentes da política institucional precisam ser superados, tornando-se urgente **politizar o que não é institucionalizado.**

POLÍTICOS SÃO:

A favor de alguns privilegiados

Em linhas gerais, os políticos ligados às instituições formais são vistos como pessoas movidas por interesses próprios e com agenda escondida, além de serem peças fundamentais para a **manutenção do status quo.**

Por esses motivos, a maneira de **pensar, discutir e agir politicamente deve acontecer nas margens.**

QUEM PENSA DIFERENTE É:

Um opressor

A favor da manutenção do establishment político.

VISÃO DE PROBLEMATIZAÇÃO

– Hegemônico
– Institucional

CRENÇAS

Direitos básicos garantidos

Direitos são conquistas que devem ser vigiadas. É necessário olhar no longo prazo.

“As pessoas ricas não se importam com minorias e por isso discordam [de pessoas pobres]. Os ricos preferem que o mundo sucumba em pobreza para que eles sigam ricos. As pessoas pobres têm a urgência de se manterem vivas e qualquer pessoa que proporcione isso, mesmo que de forma errada, elas se apegam desconsiderando outros fatores ruins.”

– Homem negro, 29 anos, C, Feira de Santana (BA)

Espaço aos invisibilizados

São eles os verdadeiros agentes políticos.

"O fato de você ser um homem afeminado, uma pessoa trans e sair na rua é político. Mesmo você não entendendo o que é política, isso já é político. Isso é algo que vai mexer com a sociedade de alguma forma. Fazer uma diferença, sair da normalidade."

– Homem pardo, 25 anos, C, Goiânia (GO)

Reforma política

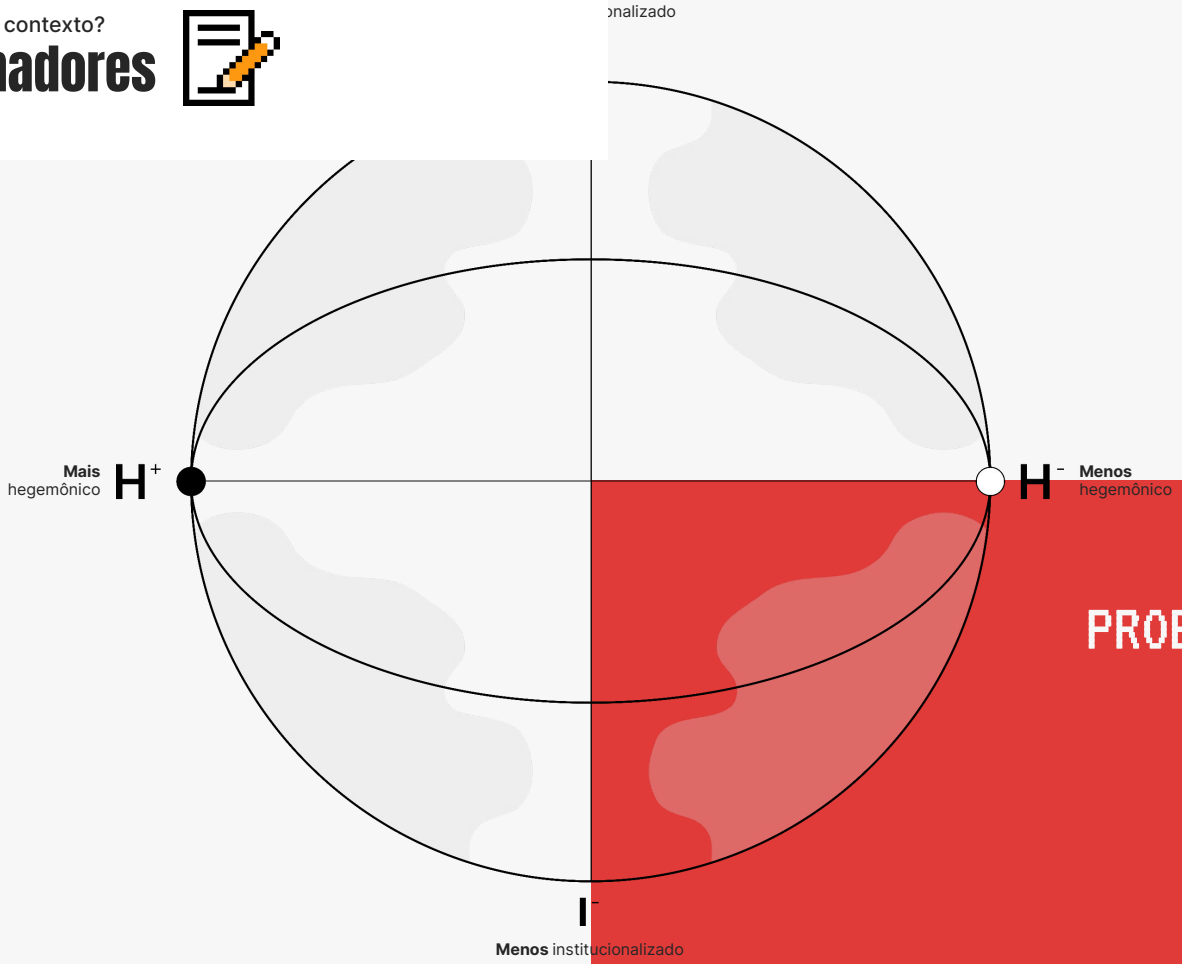
A política formal está fadada ao fracasso. Só uma reforma política para ampliar novos entendimentos sobre o assunto.

“Quando eu falo que meu corpo é político é porque não vejo outra escolha que não me ausentar politicamente - dessa política aí. Eu preciso de um futuro melhor.”

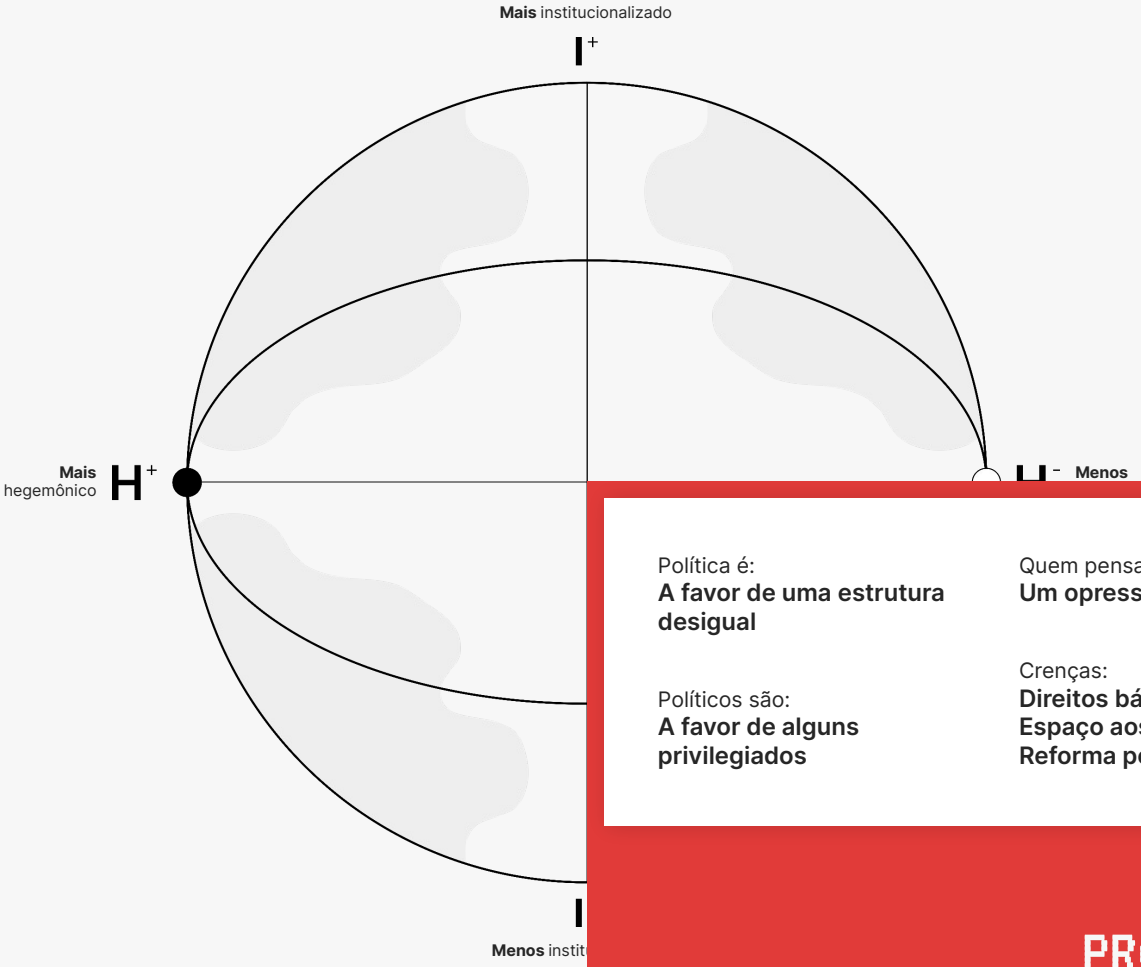
– Homem negro trans, 24 anos, D/E, São Paulo (SP)

Quem predomina nesse contexto?

Os questionadores



VISÃO DE PROBLEMATIZAÇÃO



Política é:
A favor de uma estrutura desigual

Políticos são:
A favor de alguns privilegiados

Quem pensa diferente é:
Um opressor

Crenças:
Direitos básicos garantidos
Espaço aos invisibilizados
Reforma política

VISÃO DE PROBLEMATIZAÇÃO

Mais institucionalizado

I+

VISÃO ANTI-DOUTRINA

CRENÇAS:
Luta anticorrupção, esforços reconhecidos e antipolitização

VISÃO DE CONCILIAÇÃO

CRENÇAS:
Respeito e tolerância, todos podem ser heróis, responsabilidade coletiva

Mais hegemônico H+

H- **Menos** hegemônico

VISÃO TERCEIRA VIA

CRENÇAS:
Contra a velha política, proximidade & transparência e alternância de poder

VISÃO DE PROBLEMATIZAÇÃO

CRENÇAS:
Direitos básicos garantidos, espaço aos invisiblizados e reforma política

I-

Menos institucionalizado

recapitulando

cap. 01

O imaginário gamer

Raízes históricas

cap. 02

A vida secreta dos gamers

Perfis comportamentais

cap. 03

Como se relacionam com política?

Visões políticas

POTENCIAL DOS GAMES

- Podemos criar uma comunidade mais politizada e segura para minorias
- Existem caminhos narrativos para ocupar os espaços de sociabilidade
- Saiba mais nas nossas oficinas

GAMES IMPACT LAB
GAMES IMPACT LAB
GAMES IMPACT LAB
LABORATÓRIO DE IMPACTO GAMER
Obg :)
BOX1824 + PURPOSE