

COMUNIDADES RETROGAMES: OLHANDO PARA AS REGRAS NA EXPERIÊNCIA DO LAZER VIRTUAL¹

Ismael Flores Goulart,

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Sean Oliveira de Oliveira,

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Mauro Myskiw,

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Raquel da Silveira,

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVES: Retrogaming; Comunidades; vídeo games

INTRODUÇÃO

Desde o início da década de 1980 os videogames ganharam relevância na sociedade mundial e brasileira, passando de brinquedos infantis para uma significativa indústria de entretenimento. Em 2020 a indústria de jogos eletrônicos teve um lucro de 180 bilhões de dólares, enquanto o cinema 51 e a música 23 bilhões dólares (BOMFIM, 2021), conquistando novas perspectivas, como nos aponta Bagatini (2016, p.15) ao afirmar que jogar “[...] se tornou um estilo de vida e os jogos eletrônicos se transformaram em ativadores culturais.” A respeito desse fenômeno, olhando na perspectiva do lazer, nos interessamos em estudar comunidades *gamers* e, dentro delas, as de *retrogamers*.

Uma comunidade *retrogamer* se identifica pela escolha de vivenciar, nos seus lazers, os videogames produzidos no passado. Para Rehak (2008) *apud* Perani (2014, p.2), o movimento retrogame “[...] revisita a história e a evolução dos jogos clássicos [...], admirando as inovações do passado”. E, quando nos aproximamos dessas *retrogames*, passamos a notar a relevância da produção de regras no lazer virtual. Elas se apresentam no primeiro contato do

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



usuário, motivo pelo qual buscamos analisar como se relacionam com as postagens dos membros do grupo durante um mês. Para isso, relacionado às regras, procuramos observar além do conteúdo das postagens, os comentários e as mediações feitas pelos moderadores.

OLHANDO PARA ‘AS REGRAS’ NO LAZER RETROGAMER

Para a pesquisa escolhemos uma comunidade de *retrogaming* do *Facebook* pelo seu tamanho, engajamento dos membros e facilidade de identificação das pessoas. O grupo foi criado em 2015, contando mais de 30 mil membros. A entrada nesse grupo exige um cadastro em que o participante é obrigado a responder seu console favorito e que concorda com as regras que são apresentadas de forma resumida e devem ser consultadas na íntegra após a entrada no grupo.

Regras do jogo

1. No grupo é permitido conteúdo até a 6ª geração dos vídeos game; 2. ANÚNCIO CLASSIFICADO É PROIBIDO; 3. Não é permitido transmitir ou compartilhar vídeo ao vivo. (clique em AVISOS para mais detalhes).

A regra 1 aponta para a necessidade de que as discussões sejam demarcadas por uma geração² limite na história dos *games*. Entretanto, quando entramos na aba avisos vemos a primeira quebra de regra, permitindo o compartilhamento de conteúdo mais recente com uma *tag* específica. Essa exceção envolve novos conteúdos desenvolvidos após a geração demarcada.

Já sobre as regras 2 e 3 podemos perceber o foco da comunidade na discussão do lazer em *retrogaming*, este reforçado na aba aviso, proibindo anúncios de vendas e compras de equipamentos. Essas duas regras são seguidas pelo grupo de forma rigorosa, pois no tempo de observação percebemos apenas uma postagem que mostrava produtos a serem vendidos, o que foi rapidamente suprimida do *feed* do grupo. Outros dois aspectos que aparecem na aba aviso desse grupo na forma de regras, orientam para a impertinência de discussões que podem polarizar a comunidade e a proibição de comportamento abusivo, essas seguidas de forma menos rigorosa.

Há permissão de postar conteúdos produzidos em outras plataformas digitais no grupo, mas este direito é resguardado a membros ativos nas discussões, incentivando assim os

² As gerações são demarcadas por um conjunto de vídeo games (consoles) relacionados a um período.





CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

participantes a interagirem, porém, não há nenhuma indicação na comunidade estudada de como é feito esse controle de atividades, para determinar quem é 'ativo'.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No fim dessa incursão percebemos que o lazer vivenciado nessa comunidade é demarcado por regras de convivência que ensinam os membros a interagirem naquele lugar de discussão, porém essas normas de convivência aparecem em constante conflito e transformação conforme a interação dos membros dessa comunidade se constitui. Nos interessa a partir deste trabalho e sua análise preliminar avançar na produção das regras no universo de comunidades virtuais.

REFERÊNCIAS

BAGATINI, J. *Epic Win - análise da cultura gamer no Brasil: a consolidação das marcas no universo fantástico dos jogos eletrônicos*. 2016. 86 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social) - Universidade de Santa Cruz do Sul, 2016.

BOMFIM, R. BDRs de games: por que acreditar que o setor vai continuar bombando em 2021? *Infomoney*, 15 de fev. de 2020.

PERANI, L. Retrogaming: uma história comunicacional dos jogos eletrônicos. *In: 3º ENCONTRO REGIONAL SUDESTE DE HISTÓRIA DA MÍDIA*, 2014, Rio de Janeiro. *Anais...* Porto Alegre, Associação Brasileira de Pesquisadores de Mídia, 2014.

