



As gerações de jogadores de *Counter-Strike* brasileiros e suas pequenas sociedades lúdicas

Palavras-chave: jogos eletrônicos, pedagogia do esporte, aprendizagem.

Autores:

Túlio Gouveia Duarte, FCA - Unicamp

Me. Gabriel Orenge Sandoval, FCA - Unicamp

Prof. Dr. Alcides José Scaglia, FCA - Unicamp

Introdução:

No Brasil, os jogos digitais ganharam popularidade a partir da década de 90, com as locadoras de consoles (SILVA, 2014), espaços de encontro entre os jovens para jogar, originando diferentes interações e ambientes de cooperação e aprendizagem (NASCIMENTO, 2023). Passados alguns anos, a popularidade aumentou e o avanço das tecnologias da informação e comunicação (TICs) possibilitou que alguns jogos digitais fossem jogados a partir de computadores pessoais e acesso à internet. Tal condição, atrelada à realidade brasileira de dificuldade para a aquisição de um computador e serviço de internet em decorrência do extenso

custo financeiro, intensificou a criação e expansão de estabelecimentos oferecendo acesso à internet com computadores por aluguel, as lan houses (NASCIMENTO, 2023).

É nesse período de ascensão das lan houses que o jogo *Counter-Strike* (CS) é lançado, tornando-se a principal “atração” dos estabelecimentos. A maioria das pessoas de qualquer lan house estavam jogando CS e a interação entre os frequentadores e o jogo nesses espaços estabeleceu um marco temporal na história do *Counter-Strike* no Brasil. Sempre havia provocações, ofensas, auxílio, comentários, entre os frequentadores do local (DIGITAL, 2024), gerando ambientes informais de aprendizagem.

Essa dinâmica das lan houses também está presente em brincadeiras de crianças na rua, em quadras poliesportivas, em campos de terra, ou seja, nos espaços definidos como “rua” para Freire (2022). Dessa forma, importantes estudos na área da pedagogia do esporte acerca desses ambientes informais de aprendizagem, como a conceituação de “pequenas sociedades lúdicas”, podem ser relacionados com a origem histórica do CS no Brasil.

Além disso, o contínuo avanço das TICs e a maior facilidade de acesso à computadores e internet em território nacional consagrou a “transição da comunidade ‘física’ do CS para uma comunidade online” (NASCIMENTO, 2023). As lan houses perderam espaço para os computadores pessoais e os jogadores passaram a jogar CS de suas próprias casas, interagindo com as pessoas envolvidas no jogo apenas de forma online.

É buscando estudar essa variação histórica e a sua interferência na formação dos jogadores profissionais de *Counter-Strike*, identificar similaridades e diferenças entre os jogadores que aprenderam a jogar em diferentes ambientes e possivelmente, ou não, relacioná-las com as

características desses ambientes, que o presente estudo foi desenvolvido.

Metodologia:

Entrevistas parcialmente estruturadas basearam a pesquisa, sendo essa fundamentada em uma abordagem qualitativa de caráter descritivo exploratório (GIL et al., 2002), de modo a ser possível relacionar a pesquisa bibliográfica com a pesquisa de campo, a partir da técnica de Análise de Conteúdo, proposta por Bardin (2011).

Foram entrevistados sete (7) jogadores profissionais de *Counter-Strike*, sendo quatro (4) deles com idades inferiores a vinte (20) anos e os outros dois com idades superiores a vinte e nove (29) anos (a fim de contrastar as gerações), os quais relataram como, onde e quando começaram a jogar *Counter-Strike*, e suas percepções sobre os diferentes ambientes de aprendizagem consagrados no CS nacional. Os entrevistados 1 a 4 possuem menos de 20 anos e os entrevistados 5 a 7 possuem mais de 29 anos.

Como dito, as entrevistas passaram por uma análise pressuposta no aglomerado de técnicas de análise das comunicações, agregadas à realização de três procedimentos: pré-análise, exploração do material e a

interpretação dos resultados. Essas técnicas foram utilizadas com o objetivo de propor indicadores promotores de inferências de conhecimentos relacionados ao exposto nos discursos (BARDIN, 2011).

Portanto, as falas dos participantes foram analisadas relacionando-as com a historicidade do CS no Brasil e com o referencial teórico adotado, formulando hipóteses, questionamentos e promovendo os objetivos propostos.

A fim de auxiliar na formulação de inferências, as explicações dos participantes foram divididas em três categorias emergentes (BARDIN, 2011): (1) Relações com o jogo; (2) Relações interpessoais; (3) Relações com o local.

As falas presentes na primeira categoria são aquelas em que o cerne da resposta está diretamente e fundamentalmente relacionado ao jogo *Counter-Strike*. A razão da resposta é a própria existência do jogo em si. No mesmo sentido, a segunda e a terceira categoria referem-se a discursos com as pessoas e os locais de prática do CS sendo seu ponto central, respectivamente.

Todos os entrevistados submetidos a este estudo assinaram o Termo de Consentimento Livre e

Esclarecido, registrado no Conselho Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP, número 130008 (Brasil) e aprovado pelo Comitê de Ética da Faculdade de Ciências Médicas da Universidade Estadual de Campinas (CAAE: 85274824.8.0000.5404).

Resultados e discussão:

A partir da categorização prévia, foi possível identificar algumas peculiaridades nas respostas dos entrevistados. Somente as respostas dos atletas 1 e 4 (ambos com idades inferiores à 20 anos), em relação a como conheceram o jogo, foram agregadas à primeira categoria, visto que o fator determinante para seu conhecimento foi a própria manifestação do jogo, eles conheceram o jogo na internet. Desses dois, apenas o atleta 1 considerou as amizades construídas de forma online, a partir do jogo, como companhias mais marcantes dentro do jogo. O restante dos participantes tiveram suas respostas adequadas à segunda categoria, pois conheceram o CS através de amigos da escola, do prédio ou familiares, sendo esses também destacados como as principais companhias. As relações interpessoais prévias possibilitaram o descobrimento do jogo e perduraram pela etapa de iniciação do mesmo.

As respostas não refletem totalmente o fenômeno, relatado por Nascimento (2023), de diminuição dos encontros em lan houses para jogar e aumento dos encontros online. Apesar dessa transição, as relações de amizade exclusivamente online não suprimiram totalmente as construídas em outros contextos sociais, no que tange a formação de parcerias para jogar. Pelo contrário, a situação mais comum foi de parceiros de jogo serem os mesmos da escola, do prédio ou das aulas de inglês.

Além disso, convém destacar singularidades e similaridades entre as duas gerações de jogadores, em referência à motivação para jogar CS e à forma a qual aprenderam a jogar.

Enquanto os atletas mais novos comentaram, em sua maioria, que utilizaram de conteúdos de redes sociais para aumentarem seus conhecimentos sobre o jogo, os mais velhos não relataram nada parecido, somente abordaram questões indiretamente relacionadas à *gameplay*, como dedicação ao jogo (relatado pelos entrevistados 5 e 7), sem especificar o que faziam.

Outra singularidade entre os dois grupos é o fato da categoria de “Relações com o jogo” envolver todas as respostas do grupo mais novo sobre a motivação para jogar constantemente.

Foram citadas exclusivamente condições estabelecidas pelo próprio jogo: os atletas 2 e 4 comentaram sobre paixão/gosto pelo jogo; 1, 2 e 4 relataram anseio pela evolução e o atleta 3 relacionou às conquistas alcançadas dentro de uma plataforma de organização de partidas de CS.

Já para os mais velhos, a motivação está relacionada com as categorias “Relações interpessoais” e “Relações com o local”, quando o atleta 5 justifica a motivação através do prazer de ganhar dos adversários nas lan houses (categoria 3) e os atletas 6 e 7 assumem que ser reconhecido por pessoas do círculo social que pertenciam enquanto jogavam os motivava (categoria 2).

Dentre as similaridades é relevante destacar a utilização dos termos “competitividade” e “reconhecimento”, por parte dos entrevistados, para elucidar o processo evolutivo no jogo. Entretanto, o modo em que esse reconhecimento se constitui é característico de cada geração, sendo organizados em categorias diferentes, o que possibilitou essa distinção. Enquanto o participante 3 (19 anos) foi reconhecido através de um grande acúmulo de pontos no *ranking* de uma determinada plataforma (primeira categoria), os participantes 6 e

7 (32 e 37 anos, respectivamente) obtinham reconhecimento através de frequentadores das lan houses comentando sobre seu jogo e chamando para formação de equipes (segunda e terceira categorias).

Conclusões:

Considerando o exposto e os objetivos iniciais da pesquisa, como analisar os diferentes ambientes de aprendizagem de jogadores de CS brasileiros, relacionar com possíveis consequências para sua formação e identificar singularidades e similaridades, algumas conclusões podem ser tomadas.

A maioria dos entrevistados conheceu o jogo através de amigos e familiares, fazendo com que, nesses casos, o grupo social de dentro do CS seja o mesmo grupo de fora. O local não é o mesmo, cada um joga de sua casa, mas ainda jogam com quem conhecem previamente. São menores os casos de relações pessoais unicamente virtuais.

Por fim, observa-se que os atletas mais velhos, quando falam dos temas “motivação para jogar” e “reconhecimento”, aprofundam-se em questões oriundas das relações pessoais em lan houses. Motivam-se pelas vitórias nesses locais e reconhecimento,

a partir de convites para formação de equipes. Em contrapartida, os atletas mais novos utilizam de questões predominantemente relacionadas ao jogo, para abordar os mesmos temas. A motivação é a evolução no jogo e o reconhecimento se dá através de um sistema integrado ao jogo.

Bibliografia:

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

Digital sea filmes. **The bomb has been planted - Episódio 01 - 1999**. 2024. Disponível em: <https://youtu.be/5jluxpx2gqs?si=R9MbNzQ3O2SDkgb2>. Acesso em: 14 mar. 2025.

FREIRE, João Batista. **O jogo de bola na escola: introdução à pedagogia da rua**. Autores Associados, 2022.

GIL, Antônio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

NASCIMENTO, Yago Rafael Chagas de Souza Renato do. **Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike**. 2023.

SILVA, Ítalo Ramon Chianca e. **Videogame locadora: espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN**. São José do Seridó/RN: Edição do autor, 2014.