

Pesquisa inédita mostra os diferentes comportamentos políticos do gamer brasileiro

Laboratório de Impacto Gamer da Purpose lança pesquisa inovadora sobre como gamers se relacionam com política através dos jogos online

São Paulo, 04 de abril de 2023 – Uma nova pesquisa qualitativa traz uma análise inovadora sobre o universo dos games no Brasil. O estudo foi realizado em 2022 pela Box 1824 em parceria com o Laboratório de Impacto Gamer (LIGA) da Purpose Brasil para identificar os perfis comportamentais mais influentes nas culturas gamers, os discursos e canais mais utilizados por cada grupo, e compreender como diferentes perfis se relacionam com política e participação social no universo dos jogos online.

Ao contrário de pesquisas que olham para públicos gamers por um viés de mercado, ou por recortes específicos mais demográficos ou academicistas, a LIGA traz uma visão humana sobre o assunto, focando em **comportamentos, interesses e influências** de seis diferentes perfis de jogadores. São eles: os **Medalheiros**, os **Memeiros**, os **Ocasionais**, os **Escapistas**, os **Harmônicos** e os **Questionadores**. Cada perfil ajuda a aprofundar o entendimento sobre as culturas gamers, por meio dos pontos de vista social, político e de valores pessoais e compartilhados em cada grupo.

“Do ponto de vista acadêmico, nunca foi feita uma pesquisa desse porte”, comenta Flávia Gasi, Doutora em Semiótica e estrategista da LIGA. “Geralmente são estudados apenas aspectos mercadológicos, como o poder aquisitivo e faixa etária dos jogadores, em relação a alguns jogos e empresas. O que essa pesquisa traz é uma visão humana e política das jogadoras e jogadores brasileiros.”

A LIGA foi criada pela Purpose Brasil em 2022 com o objetivo de investigar de que forma o universo dos jogos online contribui na formação política do gamer brasileiro e explorar táticas inovadoras de participação social. O projeto conta o apoio da Fundação Tide Setubal, da OAK Foundation, da Porticus e da Open Society Foundations, sendo a Purpose uma organização global que atua no campo da inovação social usando comunicação e mobilização para avançar mudanças de narrativas e políticas públicas em diversas causas.

“O principal objetivo da LIGA é auxiliar na construção de um universo gamer mais democrático, justo e transparente”, conta Lígia Oliveira, coordenadora do Laboratório e campaigner da Purpose. “Focamos em combater discursos de ódio e comportamentos extremistas dentro dessas comunidades, e para isso, como primeiro passo, conduzimos

este estudo inédito sobre gamers no Brasil", completa.

A pesquisa, a primeira de uma série que a LIGA pretende lançar ainda este ano, contribui para desmistificar os estereótipos que a opinião pública tem sobre os gamers, que hoje são uma voz importante mas raramente ouvida no cenário político nacional.

"Pela experiência que as nossas pesquisas têm demonstrado, existe uma parte do público gamer que é mais hegemônica e domina a maioria dos discursos, acabando por direcionar a visão que a sociedade tem sobre todas as comunidades gamers", analisa Turmalina, co-fundadora da PerifaCon e campaigner da LIGA. "A pesquisa é importante para quebrar esse estigma de que o gamer brasileiro é ligado apenas ao estereótipo do homem branco, cis, de classe alta e de direita", concluiu.

A apresentação completa da pesquisa será feita em evento exclusivo para imprensa e convidados, no próximo dia 10 de abril, às 18h, na Unibes Cultural (R. Oscar Freire, 2500 - São Paulo). Inscrições pelo [link](#)

Sobre o Laboratório de Impacto Gamer

O Laboratório de Impacto Gamer (LIGA) foca em combater extremismos e discursos de ódio dentro de espaços sociais das culturas gamer, por meio da produção de conhecimento sobre esse universo e do desenvolvimento de campanhas sociais que promovam a participação política. A LIGA é uma iniciativa da Purpose, organização global que cria campanhas de mobilização e comunicação para apoiar mudanças de políticas públicas e narrativas. No Brasil, os principais portfólios da Purpose são nos temas Democracia, Clima, Primeira Infância e Combate à Desinformação.