



**XXXIII SIC** SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2021
<b>Local</b>	Virtual
<b>Título</b>	COMUNIDADES RETROGAMES: OLHANDO PARA AS REGRAS NA EXPERIÊNCIA DO LAZER VIRTUAL
<b>Autor</b>	ISMAEL FLORES GOULART
<b>Orientador</b>	MAURO MYSKIW

## COMUNIDADES RETROGAMES: OLHANDO PARA AS REGRAS NA EXPERIÊNCIA DO LAZER VIRTUAL

Ismael Flores Goulart  
Orientador: Mauro Myskiw

A indústria dos videogames teve um crescimento enorme nos últimos anos, ampliando seus lucros ainda mais no período de enfrentamento da pandemia. Junto com esse aumento a comunidade de jogadores brasileiros cresce a cada dia e, quando olhamos para essas comunidades, percebemos que existe um grupo expressivo que escolhe jogar videogames antigos, os *retrogamers*. A partir disso, este trabalho tem como objetivo lançar o olhar sobre um grupo com foco em lazer pertencente à comunidade virtual do Retrogaming. Para esse fim foi escolhido um grupo no Facebook com um grande número de membros, com uma vasta interação nas publicações e que pudesse identificar as pessoas. Ao entrarmos na comunidade percebemos uma grande importância das regras de convivência pré estabelecidas, influenciando diretamente os conteúdos postados. Essas regras delimitam um período de tempo em que o jogo ou aparelho é considerado retrô, proíbem comercialização de produtos e transmissões ao vivo, orientam para não haver discussões polarizantes e mostram benefícios para membros ativos. Contudo, foram observadas várias exceções a essas regras. A partir dessa questão e das controvérsias em torno das regras de convivência na comunidade percebemos o estímulo à interação e o foco em compartilhar experiências de lazer como destaque, ao mesmo tempo que ensinam os membros a interagirem naquele lugar de discussão. Ainda assim, estas regras estão em constante conflito e transformação conforme interação dos membros se constitui.