

# PARA UMA CARTOGRAFIA DAS TRANSFORMAÇÕES NAS FORMAS DE JOGAR E DE PENSAR AS INFÂNCIAS NA CULTURA DIGITAL

TOWARDS A CARTOGRAPHY OF THE TRANSFORMATIONS  
IN THE FORMS OF PLAYING AND CONCEIVING CHILDHOOD IN DIGITAL CULTURE

Michele Passos Rommel Silva<sup>1</sup> & Alejandra Judith Josiowicz<sup>2</sup>

Palavras-chave	Resumo
Estudos da infância, Estudos de plataforma, Videogames	Incorporando as perspectivas dos estudos das infâncias na América Latina e dos estudos de videogames, analisamos o caso da Railander Games, uma locadora de jogos eletrônicos localizada no interior do estado do Ceará que, por meio de um projeto social financiado majoritariamente por doações da comunidade gamer que vivenciou o fenômeno das locadoras na década de 1990, estabelece um espaço no qual crianças de classes populares jogam videogames, e permite refletir sobre a prática coletiva de jogar na infância. Considerando as desigualdades no acesso e uso das tecnologias no mundo como um todo, principalmente nas regiões periféricas do Sul Global, analisamos as formas de jogar e de ser criança que emergem nos tecnodiscursos em torno do projeto, que se popularizou nos últimos anos por meio das plataformas digitais como o X. Ao analisar as postagens compartilhadas na conta da Railander Games, onde é exibida a rotina da locadora e seus frequentadores, poderemos perceber como os tecnodiscursos permitem refletir sobre as formas contemporâneas de pensar as infâncias e de jogar.
Recibido 28-8-2024 Aceptado 30-9-2025	
Key words	Abstract
Childhood studies, Platform studies, Video games	Incorporating perspectives from childhood studies in Latin America and video game studies, we analyze the case of Railander Games, a video game rental store located in the interior of the Ceará state. Through a social project funded primarily by donations from the gaming community that experienced the video game rental store phenomenon in the 1990s, it establishes a space where working-class children play video games and allows for reflection on the collective practice of playing games in childhood. Considering the inequalities in access to and use of technology worldwide, particularly in peripheral regions of the Global South, we analyze the ways of playing and being a child that emerge in the technodiscourses surrounding the project, which has become popular in recent years through digital platforms such as X. By analyzing the posts shared on the Railander Games account, which showcase the routines of the rental store and its patrons, we can see how technodiscourses allow for reflection on contemporary ways of thinking about childhood and playing.
Received 28-8-2024 Accepted 30-9-2025	

1 Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil. C. e.: michelerommel@gmail.com.

2 Universidade do Estado do Rio de Janeiro - FAPERJ, Brasil. C. e.: alejandra.josiowicz@uerj.br.

Neste trabalho, integramos a análise de duas potentes plataformas digitais: os *videogames* e as redes sociais, através da perspectiva interdisciplinar dos estudos da infância e dos estudos de plataforma. Com o objetivo de refletir sobre a relação entre infâncias e *videogames*, analisaremos postagens compartilhadas na rede social X relacionadas ao projeto da locadora Railander Games, que é um estabelecimento comercial de fornecimento de *videogames* e aparelhos de televisão para jogar. Localizada no interior do Estado do Ceará, essa loja é, ao mesmo tempo, um projeto social que engaja jogadores nostálgicos e os coloca em relação com crianças que desejam jogar.

Para isso, é preciso compreendermos o *videogame* como uma plataforma digital capaz de impulsionar formas diversas de jogar, por pessoas de diferentes idades, classes, etnias e gêneros. Tecnicamente, podemos definir o *videogame* como atividade lúdica que se constitui através do uso de aparatos audiovisuais e que está baseada em uma narrativa (Esposito 2005). Entretanto, segundo uma perspectiva interseccional, entendemos o *videogame* como uma plataforma digital que é capaz de, por meio de estímulos audiovisuais e psicomotores, produzir e reproduzir diferentes significados sobre raça, gênero e cultura (Shliakhovchuck e Muñoz 2020), causando impactos sociais e políticos (Chess 2010). Consideramos, então, como este aparato tecnológico é capaz de produzir e reproduzir formas de ser criança, de ser menino, menina e de ser adulto, atravessado por questões de gênero, raça, idade, localização –seja em centros urbanos ou em regiões afastadas–.

#### LOCADORAS DE VIDEOGAMES E AS TRANSFORMAÇÕES NAS FORMAS DE JOGAR

O fenômeno das locadoras de *videogames* se iniciou na década de 1980, tendo seu auge na década de 1990 e perdurando até o início da década de 2000 (Chianca, 2018). Esses estabelecimentos eram lojas onde era possível alugar cartuchos de jogos (*game cartridges*, forma coloquial de denominar *rom cartridges* ou, simplesmente, *cards* em inglês), ao mesmo tempo em que eram espaços que estimulavam a prática de jogar através de um sistema de fichas compráveis (uma ficha dava a possibilidade de jogar por um determinado período).

Esses lugares surgiam, geralmente, informalmente em garagens de residências ou pequenos comércios. Aqueles que eram associados podiam alugar cartuchos de *videogame* (também chamados de *fitas* por muitos até hoje) por um determinado período. Resulta importante recobrar a memória pessoal de uma das autoras das várias vezes em que sua família e ela frequentavam locadoras de *videogames* nas partes mais longínquas da cidade do Rio de Janeiro. Durante a pesquisa, nessa análise, conseguimos perceber o quão importante essas idas a essas locadoras eram para que uma de nós construísse sua identidade como jogadora.

À época, a autora frequentava uma loja localizada em uma favela no bairro de Inhaúma. A casa ficava no fundo de um lote, um terreno descampado. O chão era de terra batida e as paredes, sem reboco, tinham caixas de jogos empilhadas, uma ao

lado da outra, até a altura do teto. Nesse ambiente ficavam espalhadas mais de dez televisões, daquelas que ocupavam um imenso espaço, e conectadas a um videogame que estava fazendo sucesso no momento. Todas elas ficavam ocupadas com um ou dois garotos que estavam jogando e, atrás deles, se formavam filas com meninos tão animados quanto os que brincavam, esperando a sua vez de poder jogar também.

Depois de irem diversas vezes até determinada locadora, a autora e sua família se tornavam clientes assíduos, em um movimento quase infinito que consistia em, semanalmente, pegar e devolver jogos com o intuito de alugar outros.

Havia filas de crianças em frente aos televisores que eram conectados aos consoles. Jogos de luta ou corrida sempre eram os mais disputados, revelando uma característica marcante desses ambientes: a coletividade como forma primária de socializar por meio dos *videogames*.

As locadoras eram frequentadas massivamente por crianças e adolescentes que não possuíam um *console* de *videogames*, fundamental para executar jogos. Afinal, a popularização e o barateamento dos *videogames* é um fenômeno consideravelmente recente que surge com a ascensão dos *smartphones* (celulares inteligentes). Até a década de 2010, para consumir jogos eletrônicos, era necessário possuir um *console* ou um computador pessoal, ambos dispositivos extremamente caros (Nakamura 2010). Além de possuir a estação para executar os jogos, era preciso também comprar as fitas que possuíam os jogos, tornando a prática do *videogame* algo extremamente excludente e elitista, restrita a pessoas que possuíam alto poder aquisitivo (Nakamura 2010).

Esses estabelecimentos se popularizaram devido ao alto custo dos cartuchos de *videogame* na época. Em 1996, quando o salário mínimo equivalia a R\$100,00 segundo o Boletim do Banco Central do Brasil (1996), um cartucho de Super Nintendo - SNES, o *console* de *videogame* mais popular da época, custava em média R\$129,00.<sup>3</sup>

Para se associar a uma locadora, dificilmente era exigido algum tipo de taxa. Era possível se tornar sócio apenas preenchendo um formulário com dados pessoais e pagando a primeira locação de um cartucho, o que também não era algo barato. No ano de 1994, o aluguel variava, por fita, entre R\$2,00 a R\$7,00 dependendo do título, tomando como exemplo a Locadora Rafa's, à época localizada no bairro Vila da Penha, subúrbio do Rio de Janeiro. Esses números se baseiam na vivência de uma de nós como jogadora, assim como é possível encontrar inúmeros relatos nostálgicos nas redes sociais sobre o *videogame* na época das locadoras.<sup>4</sup>

3 Durante o período de confecção deste artigo, em Abril de 2025, o valor salário mínimo nacional, reajustado para esse ano, era de R\$ 1.518,00 sob o reajuste equivalente para o ano de 2025. Dados disponíveis em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2025/01/02/governo-reajusta-salario-minimo-com-novo-limite-de-ganho-real>.

4 REDDIT, "Quem lembra dessa época de pagar R\$ 2,50 por 1h de *videogame*?" (Academic\_Composer949). Disponível em: [https://www.reddit.com/r/brasil/comments/1cjvmup/quem\\_lembra\\_dessa\\_%C3%A9poca\\_de\\_pagar\\_r\\_250\\_por\\_1h\\_de/](https://www.reddit.com/r/brasil/comments/1cjvmup/quem_lembra_dessa_%C3%A9poca_de_pagar_r_250_por_1h_de/).

Um aspecto importante no caso das locadoras é que elas não eram apenas estabelecimentos onde se podia alugar *videogames*. As locadoras eram frequentadas, majoritariamente, por crianças e adolescentes que não possuíam consoles de *video-games*, que eram aparelhos que, junto dos cartuchos, eram fundamentais para poder jogar. Para compreender melhor como era extremamente difícil e custoso possuir um *videogame*, trazemos valores dos dois consoles mais populares na época: em 1995, o Super Nintendo, lançado em 1990, custava R\$319,00, enquanto que o Mega Drive, lançado em 1989 pela SEGA, custava R\$289,00 (Schade 2023). Já um computador com *kit* multimídia, plataforma onde também era possível executar jogos eletrônicos, custava R\$2.421,00 (Zilveti 1995).

Essas locadoras disponibilizavam *consoles* e aparelhos de televisão para que frequentadores pudessem, a partir de um valor acessível, equivalente a poucas moedas de Real na época, jogar durante um determinado período. É importante ressaltar que a maioria dessas locadoras se encontrava em regiões carentes.

Ressaltamos como o fenômeno das locadoras fomentou a prática de jogar como um ato coletivo, algo que deve ser desfrutado em comunidade. Afinal, o ato de jogar *videogame*, recentemente, foi associado a uma prática individual e mais ou menos isolada, especialmente devido ao aumento do consumo de jogos que ocorreu durante o período da pandemia de COVID-19 (Telles 2022). De fato, na contemporaneidade, cada vez menos, contamos com jogos que possam ser desfrutados lado-a-lado, com outra pessoa, com a tendência de extinguir o modo *multiplayer offline*,<sup>5</sup> sendo possível jogar apenas na companhia de outros jogadores por meio das plataformas de jogos *online*.

Entretanto, as locadoras se constituíam como espaços em que até mesmo jogos *single player*<sup>6</sup> eram desfrutados em grupo, especialmente quando consideramos que a maioria de seus frequentadores eram grupos de crianças e adolescentes. Dessa forma, a experiência de uma jornada era vivenciada por todos aqueles que estavam acompanhando e compartilhavam a identificação com um herói que se esforçava para alcançar um objetivo.

Até hoje, jogadores que vivenciaram o fenômeno das locadoras lembram com saudosismo desses estabelecimentos que tornaram possível desfrutar os jogos eletrônicos para uma população que não possuía outros meios (Silva 2018).

Atualmente, é possível encontrar em comunidades de redes sociais como o *Facebook* e sites que funcionam como fórum de debates, inúmeros relatos sobre a experiência de ter vivido a infância durante o auge das locadoras. A maioria deles relata como essa experiência os ajudou a socializar por meio da prática de jogar, dos momentos de lazer que marcaram tanto a infância quanto o início da adolescência,

5 O modo *multiplayer offline* constitui a opção de jogar com dois ou mais jogadores no mesmo espaço físico, utilizando a mesma plataforma de jogos, por meio de dois ou mais controles. Os jogadores podem jogar em modo cooperativo em uma campanha, ou como oponentes.

6 O modo *single player* constitui o modo em que apenas um jogador terá controle do jogo.

como podemos observar nas postagens de páginas<sup>7</sup> que exaltam esse sentimento de nostalgia: “Fim de semana chegando; A semana foi osso; Mas acabo de lembrar do Nintendão. Coloco uma graninha no bolso; E corro *pra* locadora; Só na empolgação” (O Bom do Videogame 2019).<sup>8</sup>

Especialmente no Brasil, a comunidade *gamer* que possui entre trinta e cinquenta anos e que traz esses relatos à tona, aponta para as locadoras como um pilar fundamental de sua infância e do processo de descoberta do mundo dos *videogames*, já que esses estabelecimentos foram responsáveis por terem oferecido a oportunidade de jogar.

Segundo Silva (2014, p. 115), a locadora de *videogames*, nas décadas de 1990, era “um espaço de festa, divertimento, barulho, tecnologia, amizade e desafios, um ambiente ideal para as crianças e para os jovens da cidade”, ressaltando que, para crianças e jovens, era um espaço de convivência, onde poderiam socializar e se divertiam seguindo seus interesses. Reforçando como esses estabelecimentos marcaram a infância dessa geração, notamos que as locadoras de jogos eletrônicos “eram o lugar de seu entretenimento, o seu mundo particular e coletivo ao mesmo tempo, espaço de histórias, memórias e vivências de uma grande quantidade de meninos aficionados por tecnologia e diversão” (Silva 2014, p. 116).

Dessa forma, as locadoras de jogos eletrônicos se configuram como parte das memórias afetivas de uma geração que cresceu jogando em forma coletiva, uma forma hoje difícil de encontrar.

O declínio das locadoras de jogos se iniciou com o aumento da pirataria, subsequente ao surgimento das mídias em CD. As mídias digitais facilitaram tal prática que, por um lado, acabou por extinguir quase completamente esses estabelecimentos do mapa, enquanto, por outro, ajudaram a popularizar os *videogames*, tornando-os mais acessíveis às camadas mais pobres da população (Silva 2014).

#### RAILANDER GAMES: INFÂNCIAS JOGADORAS DO PASSADO E DO PRESENTE

Apesar do fim do movimento das locadoras, recentemente, por meio das redes sociais, o público *gamer* conheceu a Railander Games –cujo nome é uma versão oralizada do mítico personagem Highlander (Canvas, 1986)–, protagonista do filme homônimo lançado em 1986 e que também se tornou um jogo eletrônico para a plataforma Commodore 64. Localizada em Frecheirinha, no interior do estado do Ceará, o estabelecimento do comerciante, que usa o pseudônimo de Railander, não aluga jogos, mas fornece *videogames* e aparelhos de televisão para que seus frequentadores desfrutem deles por um pequeno valor comercial por um determinado tempo (Pinusa 2024).

7 Página O Bom do Videogame na plataforma Facebook disponível em: <https://www.facebook.com/share/tAPMEk74qn/>.

8 Postagem na plataforma Facebook disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/19RYkWq8PN/>.

Apesar do fenômeno das locadoras não ser algo recente, a Railander Games se tornou imensamente popular nas redes sociais através de uma campanha que se estende a jogadores de todo país. Em maio de 2025, apenas no X, o perfil da Railander Games acumulava um total de 32,2 mil seguidores e uma média de 30 mil curtidas por publicação. Já em sua conta no Instagram, no mesmo mês, a Railander Games possuía 38,6 mil seguidores.

Por meio de doações que recebe de jogadores, Railander oferece horas grátis e lanches para as crianças que trazem seus boletins da escola contendo notas boas como uma forma de incentivá-los ao estudo (Guimarães 2024). Este comprovante ficou conhecido como *vale game*.

Railander, ademais, distribui brinquedos em datas específicas, como Natal, para as crianças que frequentam o local (Guimarães 2024). O proprietário presta contas dos gastos aos seguidores, que são os principais financiadores da campanha, e mostra, através de vídeos compartilhados nas plataformas X e Instagram, a atividade das crianças que marcam presença na locadora, como uma forma de retribuição ou contrapartida das doações feitas. Um aspecto interessante nos registros da Railander Games é a mudança de paradigma dos frequentadores de locadoras de jogos eletrônicos, já que é possível ver uma quantidade considerável de meninas que frequentam o local e jogam *videogame* no estabelecimento.

Railander está constantemente em contato com seus apoiadores, *gamers* de todo país, ao atualizar seus perfis nas plataformas digitais. No Natal de 2024, com o valor das doações, a locadora distribuiu presentes a cada uma das crianças frequentadoras, entre meninos e meninas. No fim do mesmo ano, Railander publicou, na sua conta oficial do X, vídeos que mostravam a realização de um sorteio de uma bicicleta para os jogadores frequentadores. Para ter o direito de participar do sorteio do prêmio, os jogadores tinham que comprovar terem obtido nota máxima durante o período escolar do ano de 2024.

O caso da Railander Games permite refletir sobre uma tentativa de recuperar uma forma coletiva de jogar, ao reviver o movimento das locadoras e, ao mesmo tempo, promover a prática entre gerações atuais, dando acesso ao entretenimento digital.

Entretanto, percebemos como o sucesso da locadora reflete, em certa medida, um paradigma deficitário em que as crianças de regiões periféricas que não possuem um *videogame*, um celular –nem mesmo o de um familiar, ou conexão à Internet para poder jogar– são apresentadas como dependentes do trabalho do dono da locadora, que é representado como um sujeito desinteressado.

Isso aparece na postagem onde Façanha mostra os presentes, financiados pelos seus seguidores, e sua entrega. Na postagem de 25 de dezembro de 2024, o proprietário da locadora escreve: “Em breve estarei realizando os pedidos das crianças mais carentes de [Frecheirinha] e região, se deus quiser”. O texto é acompanhado do *emoji* “Mãos postas” que, apesar de ter sido criado com a intenção de representar um ato de bater as palmas das mãos, como um “toca aqui” (*high five*, em inglês), é amplamente ressignificado para representar um gesto de oração.

O texto é acompanhado de uma imagem de uma porta e o texto: “Vem aí a porta da esperança do railander onde seu pedido poderá ser realizado”. Railander nitidamente está referenciando o programa de televisão apresentado por Silvio Santos, que foi reconhecido como o maior comunicador do Brasil e foi exibido entre os anos de 1984 e 1996 na emissora da qual era proprietário, o SBT – Sistema Brasileiro de Televisão (ArpenRJ, 2024).

Na atração, que era exibida aos domingos, participantes que enviavam cartas contando seus sonhos iam ao palco, onde relatavam ao público sua história e a motivação para obter o que desejavam. Ao lado do icônico apresentador, o público e o participante acompanhavam o momento em que uma porta se abria, revelando se o desejo seria atendido ou não.

O ponto máximo do programa era o momento da abertura da porta, que era acompanhada de uma música intensa enquanto o apresentador exclamava: “Vamos abrir as portas da esperança!”.

Quando Railander se equipara a Silvio Santos, que por tantos anos assumiu essa posição de “realizador de sonhos”, refletindo quanto ao alcance e sucesso de seu projeto, ele se coloca em uma posição paternalista diante da comunidade da qual espera cumprir os desejos.

Na lista de pedidos dos presentes das crianças frequentadoras para o Natal de 2024, a maioria dos pedidos era um par de sandálias. Esse fator conecta a falta de acesso aos jogos com a precariedade material e econômica dessas crianças.

De fato, o acesso à tecnologia, especialmente entre crianças e adolescentes, seja em forma de aquisição de dispositivos ou conectividade, está perpassado por desigualdades. Segundo a Pesquisa Tic Kids Brasil de 2022, feita pela Cetic.BR, em todo país, 22% das crianças entre nove e dezessete anos que são usuárias de Internet reportaram ficar sem acesso à Internet constantemente devido ao fim de seus créditos de celular. Elas também reportaram que a ausência de conexão gera aumento de ansiedade, além do receio de ficarem impossibilitadas de realizar alguma tarefa da escola (Cetic.br 2022). Essa situação se intensifica entre as classes D e E, que compõem 25% daqueles que estão, constantemente, desconectados, contra 13% da classe C e 15% das classes A e B (Cetic.br 2022).

Segundo o Mapa da Exclusão Digital (Fundação Getúlio Vargas 2023), no estado do Ceará, apenas 8,98% das crianças de até quinze anos possuem acesso à computador, enquanto 5,68% possuem acesso à Internet. Já na faixa etária dos adolescentes, que vai dos quinze aos vinte anos nesse estudo, 14,18% deles possuem acesso a um computador e 9,51% têm acesso à Internet (Fundação Getúlio Vargas 2023). Resulta importante ressaltar que crianças e idosos compõem os grupos etários que são mais excluídos digitalmente.

Neste trabalho, analisaremos as postagens realizadas na conta da Railander Games na rede social X que, em maio de 2025, um ano após sua criação (em maio de 2024), acumula 32,3 mil seguidores. Em sua maioria, esses seguidores são membros da comu-

nidade *gamer* que, saudosistas, vivenciaram o fenômeno das locadoras de *videogame* e que, atualmente, apoiam o projeto social daquele que é conhecido na comunidade *gamer* e em Frecheirinha apenas como Railander.

#### PRODUÇÃO DO CORPUS

A seleção do corpus consiste em oito postagens realizadas entre 11 de março de 2025 e 01 de maio do mesmo ano. A escolha dessas postagens se baseia no discurso que evidencia a Railander Games não apenas como um estabelecimento que fornece horas de lazer por meio do entretenimento digital, e sim como um espaço onde as crianças exercem, de forma coletiva, a prática de jogar.

Nos registros compartilhados na página da locadora, é possível acompanhar a rotina do estabelecimento, onde as crianças se divertem, geralmente em pares ou grupos, compartilham os jogos, e recebem alimentação e presentes. Essa rotina é observada, registrada e compartilhada pelo proprietário do estabelecimento.

Seu perfil na rede social X se configura como o principal canal que utiliza para se comunicar com seus seguidores. Este espaço foi responsável por permitir a arrecadação de recursos e a interação na comunidade discursiva de jogadores. O X é uma infraestrutura de comunicação *online* e interação social aproveitada pelo dono da locadora para promover sua loja, que não é um âmbito neutro de interação, engajamento, intercâmbio de opiniões e comunicação pública de conteúdo (Brock 2021; Josiowicz 2021). De fato, ferramentas de filtragem e algoritmos delineiam uma estrutura hierárquica em que poucos usuários ganham influência, e inclusive com seu elevado engajamento, não consegue chegar a esses níveis de popularidade.

Atingindo o público que vivenciou o fenômeno das locadoras na juventude e se sensibiliza ao ver novas gerações reunidas para jogar, Railander consegue arrecadar contribuições que auxiliam no funcionamento do estabelecimento, que não possui nenhum tipo de patrocínio ou auxílio público ou privado.

Entendemos que os vídeos e as fotos compartilhados nas redes atribuem credibilidade ao discurso do proprietário, que comove um público maior. Entretanto, é relevante observar que ponderamos sobre os riscos da exposição das imagens das crianças nas plataformas –prática constante nas postagens de seu perfil.

Seguindo determinações éticas de melhores práticas sugeridas em estudos de redes sociais, especificamente no Twitter (Bergis *et al.* 2018) e de ética na pesquisa sobre crianças em entorno digital, não disponibilizamos nomes de usuários nem *links* para as postagens em que as crianças estão visíveis, de forma a proteger a privacidade e os direitos delas.

É importante compreender que as postagens compõem um material público, de livre acesso na plataforma X. Sendo assim, elas foram coletadas, sem identificar pessoas ou nomes reais, restringindo a identificação ao codinome do proprietário, o qual



nomeia também o estabelecimento. Também não foram anexados *links*, no intuito de preservar a identidade das crianças participantes do projeto.

Pelo corpus selecionado, podemos perceber pelo número de visualizações e curtidas, como postagens que evidenciam o assistencialismo e a solidariedade do projeto são as que mais recebem engajamento.

Tabela n.º 1. Postagens do perfil Railander Games, no X, coletadas para o corpus da pesquisa.

Número	Tipo de postagem	Conteúdo da postagem	Data da postagem	Número de curtidas	Número de visualizações
1	Texto e imagem	Railander mostra uma conta de luz não paga e explica que não poderá atender as crianças porque a energia elétrica foi cortada por falta de pagamento.	11/03/2025	1.000	23.200
2	Texto e vídeo	Railander mostra as crianças se divertindo na locadora	05/04/2025	105	1.956
3	Texto e foto	As crianças aparecem se alimentando em duas fotos. Algumas estão vestindo as camisas da locadora.	08/04/2025	4.000	55.000
4	Texto e vídeo	Railander mostra criança feliz na hora de receber a alimentação e evidencia a gentileza da menina.	11/04/2025	6.000	578.000
5	Texto e vídeo	Railander mostra a mudança de comportamento da criança que aprendeu a jogar.	14/04/2025	744	16.000
6	Texto e vídeo	Railander mostra a locadora que as crianças construíram no jogo Minecraft.	12/04/2025	8.000	128.000
7	Texto e vídeo	Railander mostra as melhorias na locadora e afirma que “só não estuda quem não quer”, mostrando os presentes que irá distribuir às crianças que estudam e frequentam a locadora.	29/04/2025	133	2.349
8	Texto e vídeo	Railander mostra que a criança estava triste por não ter o vale game e achar que não iria receber alimentação.	01/05/2025	630	56.200

Trazendo um conteúdo multimídia, as postagens seguem um mesmo modelo ao contar sempre com um texto que ressalta a temática do vídeo ou foto que as acompanham. A seguir serão analisadas cada uma dessas postagens.

## ANÁLISE DAS POSTAGENS DA RAILANDER GAMES

Utilizando a análise tecnodiscursiva, ou Análise do Discurso Digital (Paveau 2020), compreendemos que os tecnodiscursos são: “produções discursivas que reúnem linguagem e tecnologia em um compósito no qual a extração de um ou de outro desses aspectos não é possível” (Paveau 2020). Sendo assim, discursos produzidos no âmbito digital possuem sentidos linguísticos e tecnológicos completamente indissociáveis, entrando em uma relação de co-construção (Paveau 2020).

Analisaremos, sob essa perspectiva, as postagens realizadas na conta da Railander Games, administrada pelo proprietário da locadora de *videogames*. Refletindo sobre os tecnodiscursos sobre as infâncias e as tecnologias, perceberemos como o projeto social Railander Games têm visibilizado práticas e concepções sobre o passado e o presente das crianças e dos adultos que jogam *videogame*.

De fato, a Railander Games engaja um público de *gamers* adultos de todo o país que fazem doações com o intuito de garantir que essas crianças tenham acesso a *videogames*.

Todas as postagens seguem um mesmo padrão e oscilam entre os pedidos de doação no intuito de garantir os lanches das crianças e, como uma forma de contrapartida, o compartilhamento das horas de jogo dos frequentadores através de fotos e vídeos deles, geralmente capturados das câmeras de vigilância do estabelecimento, que exibem os momentos de diversão espontânea das crianças, provavelmente sem que eles saibam que estão sendo filmados.

Geralmente, os vídeos registrados durante a semana parecem gravados no fim da tarde e início da noite, enquanto aqueles que são compartilhados nos fins de semana mostram as crianças também se divertindo no período da manhã. Essa estrutura temporal reforça o horizonte escolar, da criança-aluno que Railander se propõe reafirmar nos tecnodiscursos sobre as crianças marginalizadas, estabelecendo a norma de que seus frequentadores, que não parecem ter mais de treze anos de idade, privilegiem o dever de frequentar a escola e apresentar notas altas ao longo do dia, para só então jogar *videogames*. Dessa forma, os vídeos evitam apresentar as crianças que jogam como desviadas ou afastadas dos deveres e da rotina escolar, coisa frequente, já desde a tradição da literatura infantil (por exemplo, em *Pinóquio* (1882), de Carlo Collodi), e atualmente em mídias comunicacionais, em que as tecnologias são vistas como fonte de vícios e problemas de conduta (Lenhart e Owens 2020). Embora ratifique o paradigma normativo da criança-aluno, através de seus discursos sobre o jogador-criança, o dono da Railander contribui a questionar os estereótipos sobre as comunidades jogadoras, as vendo como crianças capazes de combinar de forma satisfatória a prática de jogar com a de estudar.

Embora o vale-game, sistema que a Railander adota para oferecer horas sem pagar (financiadas pelos colaboradores das redes) de jogo para as crianças, em troca de que as crianças se empenhem em seus estudos, coloque as crianças em uma situação

passiva, como dependentes do dono da locadora e de seu negócio para jogar, oferece a possibilidade de repensar o lugar do *videogame* e sua relação com a escola. Dessa forma, Railander propõe uma lógica em que o esforço escolar é visto como forma de trabalho, diferente da lógica do consumo, como era nas locadoras de *videogame* antigas, que unicamente aceitavam dinheiro para conseguir horas de lazer.

Estudos clássicos no âmbito da história cultural da infância analisam as concepções sobre a infância, ligadas ao modo de sentir e refletir sobre a intimidade, a subjetividade e o gênero, mas também a noções sobre o “valor” monetário e sobre os intercâmbios econômicos (Zelizer 2007; 1985). De fato, os tecnodiscursos sobre as infâncias nas postagens do Railander associam crianças e cultura de consumo –de lanches e *videogames* (Zelizer, 1994), mas não se trata das crianças das classes médias, que acessam a cultura instrumental, monetária e comercial como consumidores, mas do sentido econômico e produtivo do trabalho infantil nas classes desfavorecidas. Por isso, as postagens combinam a perspectiva dignificada do trabalho infantil nas classes baixas, de longa data na América Latina (Zapiola 2019) com a das infâncias como parte da indústria do consumo de *videogames*, com direito a jogo e a divertimentos, inclusive através das tecnologias.

Essa relação entre concepções sobre a infância, sobre o ato de jogar e sobre o trabalho, não estão desprovidas de relação com o campo das emoções e dos afetos (Zelizer 1994). Em uma das postagens, Railander quebra as regras meritocráticas do vale-game, permitindo que crianças desfrutem dos jogos e dos lanches mesmo quando elas não apresentam as boas notas. A postagem, realizada em 01 de maio de 2025, mostra um vídeo gravado na locadora em que há uma fila de crianças em frente a uma mesa com um bolo, uma garrafa de refrigerante e copos coloridos de plástico. As crianças começam a receber seu lanche enquanto um menino, fora da fila, apenas observa. Parecendo pensativo, com as mãos inquietas que, inicialmente, estão apoiadas em seu queixo e depois ficam atrás de sua cabeça, ele acompanha a distribuição do lanche enquanto, no fundo, dois adultos estão jogando *videogame*. Ele, então, é chamado para comer também, o que o deixa nitidamente surpreso e, meio tímido, caminha até a mesa para receber o lanche.

Durante o resto do vídeo, várias crianças aparecem se alimentando e desfrutando da comida oferecida. No canto superior do vídeo, está escrito: “Todos sabem que só merenda se tiver o vale game, mas não tem como deixar uma criança sem merendar por [falta] do vale game. Ele esperou sem reclamar, achou que não iria merendar”. Esse, como vários vídeos da Railander Games, são compartilhados sem o áudio original, que é substituído por músicas cristãs que geralmente falam sobre fé e esperança. No texto da postagem, está escrito: “Pensou que não iria merendar, pois não tem o vale game, sempre quebro as regras”. Dessa forma, as infâncias são vistas no horizonte das emoções e dos afetos, em que a gestualidade da criança com fome consegue comover ao dono da locadora, até dar o lanche sem a retribuição solicitada. Dessa forma, os tecnodiscursos entretecem formas históricas de pensar as infâncias das classes desfavorecidas na América Latina com o mundo dos afetos que elas despertam e, por outro lado, com o horizonte tecnológico dos *videogames*.

Em um vídeo de 05 de abril de 2025, ele mostra novamente a locadora completamente lotada de crianças se divertindo nos diversos consoles e escreve também: “Sábado abençoado, crianças se divertindo gratuitamente”. As postagens combinam uma linguagem espiritual e religiosa, da bênção, com um horizonte do jogar como associado às infâncias e enfatiza o fato desse divertimento ser “gratuito”, ou seja, que não implica no intercâmbio de dinheiro, quando na verdade sabemos que o há: o “trabalho” escolar das crianças que funciona como “pago” pelo tempo de jogar.

Esse discurso do tempo de jogo na locadora como forma de “pago” pelo trabalho dignificado das crianças das classes desfavorecidas é evidenciado pela postagem realizada no dia 29 de abril de 2025, em que Railander mostra a locadora, com novos acessórios que adquiriu para que haja mais conforto para os frequentadores. Durante o vídeo, ele afirma:

Hoje em dia, criança só não estuda se não quiser porque falta de incentivo não é: Playstation 5, XBOX... O Series X, Series S. Playstation 4. Televisão de 50, 55 polegadas para jogar no o800 tudo graças a vocês que me [ajudam], que [patrocinam] o projeto. Por isso a importância de vocês [estarem] me ajudando, que isso vai passando [para] [as] [crianças]. É um incentivo [para] eles estudarem e não faltarem as aulas. Merenda de graça, *videogame* de graça. Tem premiação também [para] dar. [Olha], essa bola aqui vai ser sorteada, [olha], para os melhores alunos. Vai ser sorteada ela também, essa bola, aqui ela aqui ó. Vai ser sorteada. Uma Pênalti. Coisa boa! Aqui em cima, [olha], tem 8 [pares] de chuteira. Chuteira da Umbro, da [Williams]. Isso aqui tudo vai ser sorteado em incentivo [para as crianças estudarem]. Ou seja, hoje em dia as [criança] só não [estudam] se não [quiserem]. Diferentemente de quando eu estudava há muitos anos atrás que a gente andava léguas e léguas a pé com fome [para] estudar. Hoje tá tudo na mão. Só não estuda se não quiser.”

Aqui aparece claramente a tecnologia, os lanches e diversos outros brinquedos como prêmios, que constituem moeda de intercâmbio pelo trabalho escolar, como forma de dignificar a vida das crianças pobres. Constantemente é enfatizada a relação com o horizonte escolar, o esforço, e a constância como fundamentais para as crianças de classes desfavorecidas. Há dessa forma uma lógica do trabalho reforçada. Além disso, a postagem nomeia o público de doadores e patrocinadores do projeto, de alguma forma agradecendo pelo apoio e rendendo contas. As marcas dos brinquedos e outros bens e dos aparelhos tecnológicos chamam a atenção para o caráter prestigioso e para o alto valor do prêmio recebido pelas crianças, e é mais uma forma de render contas. Os tecnodiscursos estão permeados por um tom paternalista, em que o dono do comércio ocupa o lugar dos pais – ou do Estado de Bem-estar – ao proporcionar brinquedos, tênis e outros itens que garantem o direito das crianças ao livre brincar.

Além disso, na imagem aparece a pluralidade do *videogame*, que permite que sua prática seja realizada não apenas sozinho, mas também de forma coletiva, contrariando a ideia de que a tecnologia e o *videogame* fomentam o isolamento, especialmente na forma presencial, com o modo de jogar *multiplayer local* (que permite diversos jogadores em uma partida no mesmo console).

Em seus registros também fica evidente a pluralidade de gênero das crianças frequentadoras da Railander Games. Enquanto, pela própria experiência pessoal já mencionada de uma das autoras, na década de 1990, esses estabelecimentos dificilmente eram frequentados por meninas, elas são presença constante na Railander Games.

Essa mudança de paradigma se deve ao rompimento de estereótipos na contemporaneidade, seja na narrativa dos jogos que têm visibilizado personagens femininas potentes, seja na comunidade *gamer*, em que a presença de mulheres aumenta cada vez mais (Gray 2011). Dados da Pesquisa Game Brasil de 2024 mostram que 50,9% da comunidade *gamer* brasileira é composta por mulheres, rompendo o estereótipo de que o *videogame* estaria voltado para a diversão masculina.

Na postagem de 11 de abril de 2025, a conta compartilhou uma foto extraída de um vídeo das câmeras de segurança, no qual uma menina de, aproximadamente, oito anos de idade, está de pé, observando os outros jogarem, ao lado de uma geladeira onde, em frente, fica a mesa onde os lanches são disponibilizados. No texto, Railander escreve: “A alegria dela na hora da merenda não tem preço e ainda cedeu o primeiro lugar na fila”.

Na postagem, fica evidente também que, apesar da ansiedade da criança em relação ao momento em que o lanche será servido, ela foi gentil ao ceder seu lugar na fila, colocando-se como a segunda a receber a alimentação. A postagem aponta para o fato de que, apesar de presentes, as meninas continuam em um lugar de submissão, não em pé de igualdade na coletividade *gamer*: ela sente a necessidade de ceder seu lugar na fila, de não ser a primeira.

Em mais uma postagem que evidencia o comportamento das crianças que frequentam o estabelecimento, realizada em 14 de abril de 2025, Façanha exhibe os vídeos registrados por duas câmeras de vigilância que mostram situações distintas. Seu texto, “Chegou tristinho não sabia nem pegar no controle, mas foi [para] casa alegre depois [que] lhe ensinei jogar” se relaciona com o vídeo inferior, que mostra o proprietário de pé, com o controle na mão diante de um *console* Playstation 4, enquanto um menino, de aproximadamente seis anos, observa com as mãos firmes nos cantos da cadeira onde está sentado. O adulto coloca o controle em sua mão e começa a orientá-lo. Um pouco confuso, olhando ora para o aparelho de televisão, ora para o controle na sua mão, ele começa a se divertir com o *videogame*. Ao seu lado, um adulto e outro menino estão diante de outro conjunto de *videogame* e televisão desfrutando de outro jogo.

Podemos perceber como o dono da locadora se coloca no lugar de mestre, educador e facilitador, dador do conhecimento sobre o jogo, quem ensina à criança, vista como totalmente carente, o que gera emoções entre o público digital. O texto e o vídeo têm como intuito comover ao público, retratando o aprendizado da criança e a generosidade do “professor”- locador. Aqui o comerciante não é visto como simples sujeito de um intercâmbio comercial com as crianças consumidoras, mas, diante dessa criança que carece de saber sobre o jogo, ele é um mestre, que inicia à criança na prática de jogar e a convida, portanto, a formar parte de uma comunidade.

As mesmas crianças que a locadora exhibe como tendo seu primeiro contato com o *videogame* são vistas, posteriormente, em outros jogos, desbravando diversos desafios. Como podemos observar no vídeo postado no dia 12 de abril de 2025, onde exhibe uma televisão, conectada a um *console* XBOX Series S, com uma enorme construção que as crianças fizeram no jogo Minecraft que reproduz com alto nível de detalhes a própria Railander Games. O vídeo é acompanhado do texto: “Recriaram a locadora no Minecraft, essas crianças são criativas mesmo”, é possível ouvir a voz do comerciante, enquanto mostra a recriação de seu estabelecimento, falando: “[Rapaz], mas vocês são criativos demais, viu? Eles fizeram a Railander Games do mesmo jeitinho ali, ó. Parabéns aí, tá? A criatividade das [crianças] aí, ó. Olha os [meninos], que [danados]!”. Ao final do vídeo, aparecem os dois meninos que, em conjunto, construíram a edificação no Minecraft. Esse exemplo sobressai porque nele aparecem as crianças como criadoras, jogadores-artistas, protagonistas da narrativa sobre a locadora, de forma que surpreende e emociona ao dono. Novamente, o jogo aparece como prática que vai além do consumo passivo, e se revela como forma de criação, capaz de despertar emoções, e de fortalecer comunidades.

Entretanto, muitas postagens também evidenciam a dificuldade que existe em manter o projeto, com um vocabulário sobre o sacrifício que remete também ao mundo religioso.

Na postagem do dia 11 de março de 2025, com uma foto de sua conta de luz, um emoji que expressa tristeza, ele diz: “As crianças me [desculpem] por não atender vocês hoje 11/03, mas não tive culpa”. Na imagem, seguem mais detalhes: “Infelizmente hoje 11/03 a locadora não pode funcionar, cortaram a energia elétrica por atraso [de] uma conta que não chegou até a mim, sempre tive o cuidado para não atrasar o pagamento, mas infelizmente essa conta não chegou até a minha pessoa, então não tenho culpa por não pagar”. Ele ainda esclarece que não deixa de pagar as contas da locadora, mesmo com as dificuldades em mantê-la.

Alguns dias depois, Railander fez um novo apelo, dessa vez com fotos de seus frequentadores segurando os lanches que estão comendo. Ele escreve: “[A partir] de amanhã por falta de recursos estarei encerrando o lanche das crianças, mas continuo com a diversão dos *videogames* até quando eu [puder] bancar a gratuidade e esperando que dias melhores [virão], boa noite a todos, qualquer novidade estarei postando aqui” e continua, na postagem seguinte, com uma crítica: “Não é sendo mal-agradecido, mas esses influenciadores famosos não [olham] para as pessoas pequenas não”.

Quando Railander menciona os influenciadores digitais, ele está referenciando o fato de que, em suas postagens anteriores, em que fala sobre a necessidade das doações, seus seguidores fazem menções a famosos criadores de conteúdo de *videogames*, marcando suas contas nas redes para que ajudem a divulgar o projeto.

A postagem, que recebeu mais de quatro mil curtidas e trezentos e cinquenta e três compartilhamentos, recebeu diversos apoios de seus seguidores. Um usuário

comenta: “projeto muito fo\*\* que tira as crianças da rua”, enquanto outro usuário responde: “Doação feita. Não desista.” Outro usuário marca um influenciador da comunidade *gamer* e escreve: “Honra os motivos de acreditar em você”. Entretanto, nenhum influenciador famoso reagiu aos apelos da Railander Games.

O projeto, que é admirado pela comunidade *gamer* que o acompanha, é exaltado em várias postagens dos usuários, o que reafirma a potência da comunidade que se forma em torno da Railander Games e a forma coletiva como pensa a prática de jogar.

A Railander é um espaço valorizado e celebrado pelas crianças e pelos adultos da comunidade *gamer* como uma forma de viver e participar de uma cultura coletiva na infância.

## CONCLUSÃO

Na contemporaneidade, experimentamos uma transformação nas formas de jogar entre adultos e crianças, que enfatiza cada vez mais a prática individual e a distância física entre aqueles que interagem nos jogos. Além disso, a despeito do barateamento dos aparelhos tecnológicos e dos próprios jogos, a exclusão digital não deixa de ser uma realidade nas regiões periféricas de um país como o Brasil. Por outro lado, a desestruturação do Estado de Bem-Estar acrescenta a brecha entre aqueles capazes de comprar aparelhos e jogar nos seus domicílios e aqueles que não contam com essa possibilidade.

Nesse sentido, o lugar que décadas atrás era ocupado pelos pais e pelo Estado ao proporcionar às crianças das classes populares brinquedos, acaba ficando nas mãos de empreendedores privados, dependentes da divulgação de projetos pontuais, e da boa vontade da comunidade de usuários de redes sociais. Nesse entorno, emergem sentimentos de nostalgia de formas coletivas de jogar, em um horizonte que associa *videogames*, infâncias, coletividade e afetos.

As campanhas em torno do empreendimento da Railander Games mostram formas tensionadas e contraditórias de entender a prática de jogar *videogames* nas classes populares, em que persiste um paradigma paternalista e hierárquico, dado pelo lugar desigual do comerciante diante das crianças: ele se apresenta como professor, pai, sacerdote, apresentador de televisão, e inclusive agente público capaz de realizar os desejos do imaginário infantil.

Assim, ele ensina a jogar, provê alimentos, brinquedos, roupas, faz a mediação com o mundo da fé e do sagrado, atua como pai orgulhoso de sua criatividade e encena o cumprimento do sonho dessas crianças.

Ao ocupar todos esses papéis para o público da comunidade *gamer*, Railander permite refletir sobre os vazios existentes e as necessidades não preenchidas, dado o aprofundamento das desigualdades na sociedade neoliberal: na educação, no âmbito escolar, na religião, na família, e nas políticas públicas.

O que as postagens no X permitem perceber é quão intenso é, para a comunidade *gamer* usuária de redes sociais, a procura e a saudade por formas de jogar coletivas e comunitárias.

## BIBLIOGRAFIA

- ARPEN RJ., 2024. *Brasil perde Silvio Santos, o maior comunicador brasileiro*. Arpen RJ Registro Civil do Brasil, 2 set. [acesso em: 10 set. 2025]. Disponível em: <https://arpenrj.org.br/brasil-perde-silvio-santos-o-maior-comunicador-brasileiro/>.
- BERGIS, J., SUMMERS, E. & MITCHELL, V., 2020. Documenting the Now White Paper - *Ethical considerations for archiving social media content generated by contemporary social movements: challenges, opportunities and recommendations*. 2018 [acesso em: 20 jul. 2020]. Disponível em: <https://www.docnow.io/docs/docnow-whitepaper-2018.pdf>.
- BROCK, A., 2012. From the Blackhand side: Twitter as a cultural conversation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, v. 56, n. 4, p. 529-549.
- CETIC.BR; COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.BR), 2019. *Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2018*. São Paulo: CGI.br.
- CHESS, S., 2020. *Play like a feminist. (Playful Thinking)*. Cambridge: MIT Press
- CHIANCA, I., 2018. Eterna saudade: o fim das locadoras de videogame. *Jogo Veio*, 03 out. 2018 [acesso em: 14 set. 2024] Disponível em: <https://jogoveio.com.br/fim-locadoras-de-videogame/>.
- ESPOSITO, N., 2005. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. Em DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION - DIGRA. *Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second Internacional Conference*. Vancouver [acesso em: 19 jan. 2024]. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37547.pdf>.
- FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS (FGV), 2023. *Mapa da Exclusão Digital*. Centro de Políticas Sociais [acesso em: 05 set. 2024]. Disponível em: <https://cps.fgv.br/pesquisas/mapa-da-exclusao-digital>.
- GUIMARÃES, A. S., 2024. Locadora cria "vale game social" no interior do Ceará. *Terra - Visão do Corre*, 29 de agosto de 2024 [acesso em: 12 jan. 2025]. Disponível em: [https://www.terra.com.br/visao-do-corre/deu-jogo/locadora-cria-vale-game-social-no-interior-do-ceara,3129d8aad893fd9d014205999ffdb-1dbp2zk1ene.html?utm\\_source=clipboard](https://www.terra.com.br/visao-do-corre/deu-jogo/locadora-cria-vale-game-social-no-interior-do-ceara,3129d8aad893fd9d014205999ffdb-1dbp2zk1ene.html?utm_source=clipboard).
- GRAY, K., L., 2012. Intersecting oppressions and online communities: examining the experiences of women of color in Xbox Live. *Information, Communication & Society*, v.15, n.º 3, 411-428. [acesso em: 18 dez. 2024]. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2011.642401>.
- HIGHLANDER, 1986. Reino Unido: Canvas. 1 jogo eletrônico.
- JOSIOWICZ, A. J., 2021. Humanidades Digitais e Leitura no Twitter: "Um placebo sanador em tempos de COVID-19". *Estudos Históricos (Rio de Janeiro)* v. 34, n. 73, p. 343-366. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S2178-149420210207>.
- LENHART, A. & OWENS, K., 2020. *Good intentions, bad inventions: The Four Myths of Healthy Tech*. Nova Iorque: Data & Society Research Institute. Disponível em: <https://datasociety.net/wp-content/uploads/2020/10/Healthy-Tech-Myths-DataSociety-20201007.pdf>.
- MINECRAFT, 2011. Estocolmo: Mojang Studios. 1 jogo eletrônico.
- NAKAMURA, L., 2012. Queer female of color: the highest difficulty setting there is? *Gaming rhetoric as gender capital. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n. 1, nov. 2012 [acesso em: 30 out. 2023]. Disponível em: <http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-nakamura/>.
- PAYEAU, M., 2020. "Feminismos 2.0. Usos tecnodiscursivos da geração conectada". *Feminismos em Convergências: discurso, internet e política* 1ed. Julia Lourenço Costa & Roberto Leiser Baronas (orgs). Grácio Editor, pp. 21-49.



- PINUSA, S., 2024. Locadora de videogames permanece com tradição que era febre nos anos 2000 e reúne gamers no Ceará. G1 CE, 05 de maio de 2024 [acesso em: 18 out. 2024]. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2024/05/05/locadora-de-videogames-permanece-com-tradicao-que-era-febre-nos-anos-2000-e-reune-gamers-no-ceara.ghtml>.
- SCHADE, M., 2023. Quanto Custavam os Videogames em 1995? - Série Viagem no Tempo. História dos Videogames, maio de 2023 [acesso em: 01 out. 2024]. Disponível em: <https://www.historiadosvideogames.com/document%C3%A1rios-da-hist%C3%B3ria-dos-videogames-p%C3%A1g-4/quanto-custavam-os-videogames-em-1995>.
- SHLIAKHOVCHUCK, E. & MUÑOZ, A., 2020. *Intercultural perspective on impact of video games on players: insights from a systematic review of recent literature*. Educational Sciences: Theory & Practice, v. 20, n. 4, p. 40-58.
- SILVA, I., 2014. *Videogame locadora: espaços de sociabilidade de São José do Seridó/RN*. São José do Seridó/RN: Edição do autor [acesso em: 18 set. 2024]. Disponível em: <https://jvpodcast.com.br/revistas/livro-videogame-locadora-italo-chianca-jogoveio.pdf>.
- SIOUX GROUP; GO GAMERS. Pesquisa Games Brasil 24 (PGB 24), 2024. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>.
- TELLES, B. & HILDEBRAND, Y., 2022.-. Mais brasileiros passaram a jogar durante o isolamento social, diz pesquisa. *Techtudo*, 18 de abril [acesso em: 5 jul. 2024]. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/04/mais-de-70percent-dos-brasileiros-preferem-jogar-a-outros-tipos-de-entretimento.ghtml>.
- ZAPIOLA, M., 2019. Las infancias latinoamericanas entre el arte y la política: una original encrucijada. *Sociologia & Antropologia*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 1039–1044, set./dez. 2019 [acesso em: 03 mar. 2025] Disponível em: <https://ojs2.fch.unicen.edu.ar/ojs-3.1.0/index.php/anuario-ies/about/submissions>.
- ZELIZER, V., 1985. *Pricing the Priceless Child: The Changing Social Value of Children*, Princeton: Princeton University Press.
- ZELIZER, V., 2005. *The purchase of Intimacy*. Princeton: Princeton University.
- ZILVETI, M., 1995. Computador é vendido em até 31 vezes. *Informática – Folha de São Paulo*, 19 jul. 1995 [acesso em: 9 set. 2025]. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/7/19/informatica/4.html>.

