



Evento	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2022
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	Plataformas financeiras digitais: ambiência gamificada, narrativas e emoções a envolver os sujeitos
Autor	MATHEUS DALAZEN FOLETTO
Orientador	INES HENNIGEN

Plataformas financeiras digitais: ambiência gamificada, narrativas e emoções a envolver os sujeitos

Inserido na pesquisa “Tramas do dispositivo da financeirização no Brasil”, este subprojeto focaliza o uso de estratégias de gamificação em plataformas financeiras. Frente à crescente convocação para todos converterem-se em “sujeitos-investidores” no mercado financeiro, mostra-se crucial problematizar esta atualização da posição subjetiva neoliberal empreendedor de si. Tomando a cartografia como metodologia, analisamos as plataformas digitais e publicidades de sete instituições: Robinhood, Warren, C6 Bank, Banco Inter, Rico, Íon/Itaú e Nubank/NuInvest. Discutimos elementos de gamificação a partir das categorias elencadas por Costa e Marchiori (2016), dinâmicas, mecânicas e componentes, mas extrapolando-as. Constatamos que, mais do que elementos específicos que tornem plataformas financeiras similares a jogos, a gamificação nos investimentos se processa pela construção de uma ambiência *gamer*, pela mobilização de emoções e através de certas narrativas. A estética das plataformas – suas cores, disposições, ludicidade e, eventualmente, cartunização – compõe uma ambiência que remete aos games. Entre as dinâmicas, ressaltamos o forte apelo às emoções, mormente diversão e ousadia, ecoando expectativas/demandas contemporâneas de que tudo precisa ser prazeroso e deve-se inovar sempre. Assim, narrativas de que a prática investidora deveria ser simples, acessível, descontraída e abraçada por todos perpassam os materiais. Quanto às mecânicas, formas de *feedback* e desafios estão presentes: o montante investido e o lucro obtido ganham destaque nos aplicativos; “dicas” e notícias incitam constantemente usuários a embrenhar-se mais no mercado financeiro, buscar novas formas de “melhor” investir. Por fim, a ausência de componentes como restrições, que impõem parada na progressão em jogos, mostra-se significativa, pois implicaria interromper um movimento que as plataformas querem contínuo e crescente. Importante pontuar que, longe de ser concernente a uma elite, o empuxo à prática investidora atravessa sujeitos – os valores iniciais investidos são cada vez mais baixos –, o que diz da relevância de seguir pesquisando seus desdobramentos subjetivos, políticos e materiais.

Referências

Costa, A. C. S., & Marchiori, P. Z. (2015). Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. In CID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, 6(2), 44-65.