



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO, CULTURA E AMAZÔNIA
MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

Tarcízio Pereira Macedo

Like a Pro:
Dinâmicas Sociais no e-Sport

Belém – Pará
2018

Tarcízio Pereira Macedo

Like a Pro:
Dinâmicas Sociais no *e-Sport*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação. Linha de Pesquisa: Comunicação, Cultura e Socialidades na Amazônia.

Orientador: Prof. Dr. Otacílio Amaral Filho

Coorientador: Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão

Belém – Pará

2018

Dados Internacionais de Catalogação na
Publicação (CIP) Sistema de Bibliotecas da
Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos
pelo(a) autor(a)

M1411

Macedo, Tarcízio

Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport / Tarcízio

Macedo. — 2018. 300 f. : il. color

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCom), Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

Orientação: Prof. Dr. Otacílio Amaral Filho.

Coorientação: Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão.

1. *Game Studies*. 2. Jogos Digitais. 3. Esportes Eletrônicos (*e-Sports*). 4. Dinâmicas Sociais.
5. *League of Legends*. I. Amaral Filho, Otacílio, orient. II. Título

CDD 302.2

Tarcízio Pereira Macedo

Like a Pro:
Dinâmicas Sociais no *e-Sport*

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Pará, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Mestrado em Ciências da Comunicação, para a Defesa de Dissertação.

Orientador: Prof. Dr. Otacílio Amaral Filho

Coorientador: Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão

RESULTADO: (x) APROVADO () REPROVADO

Data: 04 de abril de 2018.

Prof. Dr. Otacílio Amaral Filho – Orientador
Universidade Federal do Pará – UFPA

Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão – Coorientador
Universidade Federal do Maranhã – UFMA

Prof^ª. Dr^ª. Manuela do Corral Vieira – Membro Interno
Universidade Federal do Pará – UFPA

Prof^ª. Dr^ª. Suely Dadalti Fragoso – Membro Externo
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Belém – Pará

2018

Às minhas Marias, com saudade e amor.

Para todos os integrantes do cenário competitivo de Belém do Pará, em especial aos membros da Infinite Five e-Sports, que com muita coragem e perseverança lutam por reconhecimento e um lugar ao sol.

Agradecimentos

Nunca foi tão árduo e ao mesmo tempo tão fácil escrever um agradecimento. Muito árduo porque, no afã de agradecer a todos, é frequente que se incorra no risco de ser injusto ou, na pior das hipóteses, esquecer de fazer referência a alguém. Mas também é muito fácil porque são muitos aqueles a quem se agradecer, sobretudo, pelo caráter colaborativo que procurei conferir ao trabalho desde o princípio. Seria estranho de minha parte, em um trabalho em que o coletivo assume uma função particularmente relevante, não reconhecer o quão essencial foi a coletividade até aqui. Cada pessoa com quem convivi nos últimos anos é um nó que se liga, das mais diferentes formas e não raro por mero acaso, a este trabalho – e a transformação pessoal e profissional que dele advém à minha trajetória. De antemão, esclareço que isto é tanto um agradecimento quanto um pedido antecipado de desculpas para aqueles que, infelizmente, não de ficar de fora.

Agradeço, sobretudo, à minha mãe por sempre ser minha grande agência de fomento e incentivo, por apostar cada ficha em meu potencial. Onde quer que eu vá, haverá muito de você e, certamente, nada disto seria possível sem o seu esforço e dedicação de sempre. Aos meus irmãos, Tiago e Tayse, e ao meu primo-irmão, Lurian, que tanto me levaram aos Campos da Justiça quanto me acompanharam por essa jornada, até mesmo madrugada adentro, em diversos jogos e plataformas compartilhando experiências, histórias e camaradagens.

Agradeço, especialmente, a alguém que teve um papel singular durante esses seis anos – da graduação ao mestrado – e por quem nutro grande amor e carinho: Rafaelle, minha companheira de todas as horas, meu mais sincero agradecimento pelo apoio e por estar sempre ali, por ser minha parceira e confidente, por suportar cada uma das minhas incertezas e, ainda assim, permanecer ao meu lado – mesmo durante os inúmeros momentos em que precisava acolher o chamado da pesquisa. Ao meu sogro e minha sogra, que, com muita generosidade e afeto, receberam-me e abriram as portas de suas casas. Sem cada um de vocês, muito provavelmente este trabalho sequer existiria.

Sou imensamente grato às inúmeras pessoas (jogadores, espectadores, *coachs*, *managers*, organizadores, analistas, dentre tantos outros) com quem conversei na comunidade competitiva de *League of Legends*, em Belém, durante esses dois anos. Particularmente, estou em débito confesso pelo apoio incondicional dos jogadores da organização *Infinite Five e-Sports*, sobretudo da *line-up* de *League*, por espontaneamente aceitarem participar desta pesquisa e dedicarem tanto de suas rotinas apenas para me permitir prosseguir ao longo desses nove meses de convivência e que, com muita destreza e paciência, de algum modo perceberam meus limites invisíveis, ajudando-me a superá-los. Sem vocês, esse trabalho não seria possível.

Ao meu orientador, professor Otacílio Amaral Filho, pela paciência infinita, parceria em tantos trabalhos, por instigar a minha curiosidade e permitir o meu amadurecimento teórico e filosófico com grande liberdade e conselhos, sem preconceitos. Agradeço por me conduzir ao caminho das pedras dessa tarefa árdua, mas prazerosa, que é o fazer ciência.

Ao professor Thiago Falcão – por ser uma grande inspiração –, pela imensa generosidade de aceitar meu convite para coorientar esta pesquisa, sou especialmente grato por guiar minhas mãos, oferecer-me grandes empurrões nas direções certas, por abrir mão de sua rotina e do seu tempo para me conceber um contínuo suporte para enfrentar as adversidades e complexidades decorrentes da pesquisa de campo. Devo reconhecer que estou em débito com você e que há muito de ti em cada linha que constrói essa dissertação, a ponto de ser praticamente impossível distinguir quais contribuições são minhas ou suas. Muito provavelmente, sou incapaz de dimensionar o quanto tem sido um aprendizado constante e fundamental estabelecer esse diálogo com você – e o quanto tem acolhido minhas dúvidas durante esses seis meses de parceria. Agradeço, especialmente, pelas acaloradas discussões

teóricas e pelas ponderações bem-humoradas – e até assustadoramente críticas – substanciais para a minha maturidade pessoal e profissional, sem as quais este trabalho certamente não haveria de ser lido.

No ensejo da institucionalização evocada, agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por ter financiado a bolsa que me permitiu a integral dedicação a essa pesquisa durante estes dois anos. Aos professores e funcionários do Instituto de Letras e Comunicação da Universidade Federal do Pará (UFPA), em especial do Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia (PPGCom), por todo o aprendizado e ensino crítico que me foi transmitido durante esse período – em especial aos professores Otacílio Amaral Filho, Elaide Martins e Manuela Vieira por me ajudarem a pavimentar esse caminho, tanto abrindo as portas de seus projetos e grupos de pesquisas para mim, quanto foram incontáveis parceiros de pesquisas e debates teóricos pelas quais tenho imenso orgulho; há um pouco de cada um de vocês nessas linhas. Aos meus queridos companheiros do mestrado do PPGCom da UFPA, que comigo partilharam os momentos de alegria, de angústia e estresse durante essa etapa de nossas vidas; aos meus colegas e professores da especialização no Núcleo de Altos Estudos Amazônicos, obrigado por todo apoio e incentivo ao longo desta trajetória.

Sou também imensamente grato à professora Lynn Alves, da Universidade do Estado da Bahia, por ter sido uma grande anfitriã que me recebeu de forma tão carinhosa em Salvador durante o período sanduíche em 2016, tanto no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais quanto na Pós-Graduação em *Game Design*. Meus mais sinceros agradecimentos pelas conversas, pelo aprendizado, pelas orientações diárias e pela grande mediação na apresentação do cenário baiano de desenvolvedores de jogos digitais (em especial, aos colegas da BIND), professores, alunos e pesquisadores de comunicação, *design* e jogos digitais, sobretudo aos parceiros Daniel Marques, Felipe Thomaz, Paulo Bruni e aos sempre fieis amigos Windson Fonseca, Rafael Abreu e Tedson Souza, os quais tornaram Salvador mais fácil e me proporcionaram experiências inenarráveis pela cidade soteropolitana, pelo recôncavo baiano e pela capital sergipana.

Não poderia esquecer, contudo, dos professores José Carlos Ribeiro, Jorge Cardoso, Maria Carmem Jacob, Marcos Palacios e Suzana Barbosa que muito generosamente me acolheram de forma tão gentil no Póscom da Universidade Federal da Bahia e em seus respectivos grupos de pesquisa. Particularmente ao professor José Carlos e aos demais colegas do GITS pela festiva recepção e por me ensinarem tanto em um curto período.

Aos meus companheiros de anos de grupos de pesquisas (Interações e Tecnologias na Amazônia – ITA; Comunicação, Consumo e Identidade – Consia; Laboratório de Pesquisa Midiática na Amazônia; e do Laboratório de Pesquisa em Inovação e Convergência na Comunicação – Lab InovaCom), muito dos nossos debates figuram nesse trabalho. Aos meus amigos-irmãos, presentes da faculdade, obrigado por cada mensagem de apoio, estímulo e por compreenderem minha reclusão e ausência nesta última temporada.

Finalmente, uma menção honrosa aos membros da fraternidade do Grupo de Pesquisa em *Games* da Intercom (enfim, um grupo para chamar de nosso!) é mais do que merecida, na medida em que a convivência com vocês tem ajudado a moldar aquilo que sou – um salve especial para os camaradas Ivan Mussa, José Messias, Emmanoel Ferreira, Nilson Soares, Schneider Souza, Daniel Marques, Mariana Amaro e, naturalmente, Thiago Falcão e Suely Fragoso – meus congressos e meu conhecimento não seriam os mesmos sem a presença de vocês. Por fim, a todos aqueles que, de uma forma ou de outra, contribuíram neste processo: obrigado! Sem cada um de vocês, nada seria.

Pesquisar, refletir, estudar tudo isso implica a coragem e a liberdade de espírito para questionar as verdades dominantes.

— Michel Maffesoli

MACEDO, Tarcízio. *Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport*. 2018. 300 f. II. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

Resumo

Partindo de um entendimento do social advindo da obra simmeliana, esta pesquisa procura compreender as dinâmicas sociais de uma equipe de jogadores semiprofissionais do *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) *League of Legends* (*League* ou *LoL*) na comunidade competitiva local de Belém, no Pará. Por meio de uma abordagem microssociológica, objetiva-se depreender o processo de formação e manutenção do tecido social entre jogadores que se engajam no jogo digital competitivo organizado, também conhecido como esporte eletrônico (*e-sport*) ou jogo *pro*. Este estudo concentra-se na compreensão de como as dinâmicas grupais entre os jogadores e entre as equipes é manifesta nesse contexto competitivo particular, de como o tecido social é criado e desenvolvido no cerne desse grupo, procurando entender de que modo ele constitui uma variedade de nuances nas dinâmicas sociais, e mais estreitamente na comunicação, na camaradagem e na organização do time. Para tanto, a partir de um estudo etnográfico realizado com uma equipe da cidade, privilegia-se um arcabouço teórico que se vale de uma matriz teórica multidisciplinar, engendrando elementos dos campos dos estudos da Comunicação, *Game Studies*, dos esportes e das ciências sociais, articulando estes por meio de uma sensibilidade antropológica e sociológica. Em termos gerais, conclui-se que o caminho para a progressão competitiva na carreira para profissional se encontra dependente de um ativo processo de socialização entre jogadores e equipes em uma identificação profissional decorrente de toda uma série de atores e forças. Ademais, a pesquisa demonstra que, embora um viés funcional seja o responsável por estimular a formação do tecido social na maioria dos times do cenário local, subsiste uma particular experiência social de relevância crescente, um *ethos* de camaradagem criado tanto entre jogadores em um time, quanto entre equipes, que opera como um poderoso vetor seja para a manutenção do tecido social, seja para um fim instrumental/funcional – da progressão competitiva – diante dos desafios rumo à profissionalização. O período de convivência, observação e contato com os interlocutores data de junho de 2016 a fevereiro de 2018.

Palavras-chave: *Game Studies*. Jogos Digitais. Esportes Eletrônicos (*e-Sports*). Dinâmicas Sociais. *League of Legends*.

MACEDO, Tarcízio. *Like a Pro: Social Dynamics in e-Sport*. 2018. 300 f. Il. Dissertation (MSc in Communication, Culture and Amazon) – PostGraduate Program Communication, Culture and Amazon, Federal University of Pará, Belém, 2018.

Abstract

Starting from an understanding of the social coming from the simmelian work, this research seeks to understand the social dynamics of a team of semiprofessional players of the Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) League of Legends (League or LoL) in the local competitive community of Belém, in the Pará. Through a micro-sociological approach, the objective is to understand the process of formation and maintenance of the social fabric among players who engage in the organized competitive digital game, also known as electronic sport (e-sport) or pro gaming. This study specifically focuses on understanding how group dynamics between players and teams is manifested in this particular competitive context, of how the social fabric is created and developed at the core of that group by trying to understand how it constitutes a variety of nuances in social dynamics, inserting more specifically in communication, camaraderie and team organization. In order to do so, based on an ethnographic study carried out with a team from the city, a theoretical framework based on a multidisciplinary theoretical matrix is developed, engendering elements of the fields of Communication Studies, Game Studies, sports and social sciences, articulating these through an anthropological and sociological sensibility. In general terms, it is concluded that the path to competitive career progression for professionals is strongly dependent on an active process of socialization between players and teams in a professional identification resulting from a whole series of actors and forces. In addition, the research demonstrates that although a functional bias is responsible for stimulating the formation of the social fabric in most teams of the local scenario, there is a particular social experience of growing relevance, an ethos of camaraderie created both among players in a team, as well as between teams, that operates as a powerful vector either for the maintenance of the social fabric or for an instrumental/functional end - of the competitive progression - facing the challenges towards professionalization. The period of coexistence, observation and contact with the interlocutors dates from June 2016 to February 2018.

Keywords: Game Studies. Digital Games. Electronic Sports (e-Sports). Social Dynamics. League of Legends.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagem, vista de cima, do principal mapa de <i>League of Legends</i>	30
Figura 2 – Sistema de ligas (ranqueamento) em <i>League of Legends</i>	32
Figura 3 – Estatística de melhor duo com taxa de AMA de Ham com o autor desta pesquisa (no meio)	67
Figura 4 – Rede de comunicação da <i>line-up</i> de <i>League of Legends</i> da <i>Infinite Five e-Sports</i>	69
Figura 5 – <i>All Japan TV Game Championships</i> realizado em Tóquio, em 1974, no Japão.....	82
Figura 6 – Logo oficial da <i>American Video Athletic Association (AVAA)</i>	85
Figura 7 – Anúncio da <i>American Video Athletic Association (AVAA)</i> veiculado nas edições de julho e agosto da <i>Electronic Games</i> , em 1982	86
Figura 8 – <i>National Space Invaders Championship</i> realizado em Nova York, em 1980, nos EUA	93
Figura 9 – Fase final do <i>World Championship 2017</i> de <i>League of Legends</i> , no Estádio Nacional de Pequim, na China.....	94
Figura 10 – Ecossistema de três camadas estruturais e relacionais das dinâmicas sociais de afiliações de jogadores.....	168
Figura 11 – Progressão padrão do ecossistema das dinâmicas sociais de filiações de jogadores com base em um contínuo de tempo.....	171
Figura 12 – Trajetória progressiva da estrutura social relacional das dinâmicas de filiações dos jogadores da <i>Infinite Five e-Sports</i> com base nas três camadas relacionais.....	174
Figura 13 – Três considerações para avaliar uma ação em um jogo	187
Figura 14 – Identidade visual (marca) <i>Infinite Five e-Sports</i>	206
Figura 15 – Modelos da camisa da <i>Infinite Five e-Sports</i>	207
Figura 16 – Tela de carregamento de uma partida da <i>Infive</i> com todos os jogadores usando a <i>tag IN5</i> , publicada por Ham em seu <i>Instagram</i>	208
Figura 17 – Estatísticas do jogador Darkanon no <i>OP.GG</i> , em 2017.....	227
Figura 18 – Estatísticas da <i>Infive</i> após o fim de uma partida em um campeonato local.....	229
Figura 19 – Velocidade de <i>download</i> via protocolo TCP em <i>kbps (Web)</i> (2013-2016)	259
Figura 20 – Proporção de domicílios sem acesso à internet, por motivos para a falta de internet, por região (2013-2015).....	260

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Movimentação na comunidade competitiva local de <i>LoL</i> em Belém	49
Quadro 2 – Integrantes da <i>VsAll</i> e da <i>line-up</i> de <i>LoL</i> da <i>Infinite Five e-Sports</i> em 2017	53
Quadro 3 – Atual configuração da <i>line-up</i> de <i>LoL</i> da <i>Infinite Five e-Sports</i> em 2018	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1. (Re)conhecendo o objeto de estudo e os interlocutores: matrizes metodológicas	24
1.1. A estrada até aqui: <i>Warcraft III</i> e o caminho para <i>Summoners Rift</i> ou aos Campos da Justiça	26
1.2. Aprendendo a jogar: notas operacionais sobre <i>League of Legends</i>	28
1.3. O aporte etnográfico na pesquisa em jogos digitais: por um modo experiencial de estar em campo	32
1.4. Da necessidade de jogar (bem): o engajamento a uma postura epistemológica e metodológica do jogar	37
1.5. Tecendo uma aproximação, dos caminhos até a <i>Infinite Five e-Sports</i> : movimentos pela comunidade competitiva de <i>League of Legends</i> em Belém do Pará	46
1.5.1. A trajetória da <i>Infinite Five e-Sports</i>	53
1.5.2. Estar fora (e dentro) do jogo: nuances para estabelecer um <i>entreé</i> , recursos estratégicos de observação, convivência e análise	58
2. Dos caminhos para a profissionalização: o advento do processo de “esportificação” dos jogos digitais competitivos organizados.....	74
2.1. Breve introdução à história dos <i>e-Sports</i>	79
2.2. Da amálgama entre <i>e-Sport</i> e esporte: em busca de pontos de convergência.....	95
2.2.1. O <i>status</i> da competição	101
2.2.2. Aspectos históricos e sociais dos esportes: por um lugar do <i>e-sport</i> na história e no futuro das práticas esportivas contemporâneas.....	105
2.3. A ascensão da experiência midiática no jogo <i>pro</i> : <i>e-Sport</i> como mídia, esporte e tecnologia	112
3. <i>Game Studies</i> e Sociabilidade: as múltiplas faces da natureza social nos jogos <i>on-line</i>.....	124
3.1. O lado social dos jogos <i>on-line</i> : jogando com outros.....	129
3.2. Problematizando o jogo social: jogando junto, mas sozinho.....	143
3.3. Acerca da sociabilidade projetada em <i>League of Legends</i>	152
3.4. A sociologia da sociabilidade e socialidade: uma breve incursão	156
4. Tecendo o social: dinâmicas grupais na <i>line-up</i> de <i>League of Legends</i> da <i>Infinite Five e-Sports</i>	164
4.1. O ecossistema de três camadas estruturais e relacionais de afiliações de jogadores	166
4.2. Articulado uma estruturação social da <i>Infinite Five e-Sports</i>	173
4.3. Na procura pelo alicerce de pertencimento grupal	179
4.3.1. “Uma equipe, um sonho em comum”: processos para formação de uma coesão grupal	190
4.4. Um <i>ethos</i> de camaradagem, substrato grupal	210
4.4.1 <i>Infinite Five</i> : confrontando seu <i>ethos</i>	223
4.5. A camaradagem entre equipes na comunidade competitiva de <i>League of Legends</i> em Belém do Pará	245
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	266
REFERÊNCIAS.....	286

Introdução

Se for realizar um esforço de reminiscência para encontrar o instante fundamental no qual tive contato com a temática do esporte eletrônico (*e-sport*¹), seria preciso voltar para o ano de 2014. Mais precisamente, durante uma apresentação no Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura do 23º Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós) realizado, naquele ano, na Universidade Federal do Pará (UFPA), em Belém². Nesse evento, Thiago Falcão (2014b), na ocasião de apresentação do seu artigo “Não-humanos em jogo: agência e prescrição em *World of Warcraft*”³, falou em determinado momento sobre a prática de *raiding*⁴ associada ao sentimento de repetição e semiprofissionalismo perseguido por alguns jogadores em *World of Warcraft* (*Blizzard Entertainment*, 2004).

Um dos seus argumentos pautava-se na noção de que a comunidade de jogadores que se construía, baseada no engajamento de atividades operacionais e orientada à prática de *raiding* – bem com o reconhecimento que dali decorria –, pairava muito mais em torno de uma “camaradagem esportiva” (FALCÃO, 2014a, p. 104), a partir da dinâmica entre times (TAYLOR, T., 2012), do que propriamente de um princípio de interpretação de papéis e experimentação de suas identidades, recorrentemente associado quando se trata de *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs)⁵ como *WoW*.

¹ “*E-sport*” ou “*eSport*”, abreviações comumente usadas para designar o “esporte eletrônico”, “jogo digital competitivo organizado” ou “*professional gaming*” (“*pro gaming*” ou “jogo *pro*”, em tradução livre), tornou-se um termo recorrente e predominante na comunidade global de jogos digitais competitivos e formalizados, apesar de sua origem ser incerta (TAYLOR, T., 2012) – Michael Wagner (2006) sugere que um *press release* de 1999 da *Online Gamers Association* é, talvez, uma das primeiras aparições da expressão “*eSports*”. Outra expressão utilizada é ciberesporte (*cybersport*), ainda que não seja tão frequente quanto as duas anteriores. De maneira similar, o termo de uso comum “ciberatleta” (*cyberathlete*), surgido em meados de 1990 segundo T. Taylor (2012), foi popularizado nos anos seguintes e refere-se aos integrantes e praticantes diretos dessa nova modalidade esportiva – ainda que tenha sido ultrapassado pelas duas primeiras expressões anteriores. Embora alguns autores utilizem formas diferentes para se referirem ao termo, adotarei *e-sport* e *jogo pro* como abreviações para me reportar ao fenômeno. Resgatarei esse debate no segundo capítulo.

² Belém é um município brasileiro localizado na região Norte do Brasil e capital do estado do Pará. Possui uma população, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE), de 1.393.399 milhões de habitantes, sendo o município mais populoso do estado e o 11º do País. Disponível em: <http://www.belem.pa.gov.br> e <http://cod.ibge.gov.br/3AW>.

³ *World of Warcraft* (*WoW*) é um *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) desenvolvido pela *Blizzard Entertainment*, em 2004. O jogo possui “[...] uma estrutura funcionalmente adaptada para criar situações de jogo” (FALCÃO, 2014b, p. 3) em um mundo *on-line*.

⁴ Segundo Falcão (2014a, 2014b), a prática de *raiding* consiste na formação e manutenção de grandes grupos em *WoW* constituídos por jogadores que necessitam de uma gerência cuidadosa para realizarem objetivos específicos, especialmente a derrota de *bosses*.

⁵ A priori, é preciso reforçar que a definição de uma espécie de taxonomia para os jogos digitais não é uma tarefa fácil e tem sido extensamente discutida por diversos autores dos *Game Studies*. *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, em livre tradução jogo de representação de papéis *on-line* multijogador em massa, é um formato de jogo digital, sendo, por definição, uma adaptação e inspiração do modelo inserido pelos RPGs (*Role-Playing*

Em determinado momento de sua fala, Falcão referiu-se a uma incipiente quantidade de trabalhos sobre *e-sport* no Brasil. Assisti aquela apresentação, mas, particularmente, esta argumentação ressoou em mim durante muito tempo e, sob a égide dela, fui levado a realizar este estudo. No ano seguinte, abril de 2015, em uma conversa com a pesquisadora T. L. Taylor por uma rede social digital, repercutia o depoimento de Falcão acerca da baixa quantidade de estudos sobre a temática do jogo digital⁶ competitivo organizado no Brasil, a despeito de o fenômeno, naquele momento, estar em crescente ascensão e desenvolvimento no país. A resposta de T. Taylor foi substancial: “definitivamente, ainda é uma área muito nova de investigação, em geral, e mais trabalho regionalmente informado é necessário!”⁷.

O argumento da pesquisadora ratificava seu anseio para compreender o que a multiplicidade de atividades e significados simultaneamente situados em contextos mais locais poderiam desencadear (TAYLOR, T., 2012). Essa pesquisa, portanto, contribui justamente com aquilo que o pesquisador Nicholas Taylor (2015) já havia indicado há alguns anos atrás: a consolidação de comunidades dinâmicas e emergentes de *e-sports* no Brasil⁸, mais especificamente em Belém, capital do estado do Pará.

Entretanto, a comunidade competitiva local de Belém é ampla, abrange uma variedade de jogos. É de se esperar, assim, que este tecido social que se desenvolve dentro e ao redor de cada jogo seja dotado de particularidades e características que lhe são muito peculiares. Os sentidos e práticas associativas que decorrem e formam-se em torno dessa experiência competitiva compõem parte do que procuro observar. No intuito de viabilizar a pesquisa, optei por centrar o olhar no cenário competitivo de *Legue of Legends*⁹ localizado na capital do estado

Games) de mesa para o universo *on-line*, mas não possui necessariamente um fim (ANDRADE, 2007; FALCÃO, 2009). “Um MMORPG é, grosso modo, um jogo que simula um mundo, agregando uma multiplicidade de objetivos e atividades. Usuários são estimulados não apenas a jogar, mas a (con)viver dentro do ambiente, prática com a qual, de fato, se engajam” (FALCÃO, 2014a, p. 11).

⁶ Uma ressalva necessária: por uma questão de clareza, empreguei com certa liberdade os termos jogo e jogo digital, os quais são tratados como sinônimos que exprimem a ação de jogar sem que se acarrete prejuízo a uma referência que se poderia aceitar como genérica. Entretanto, estou ciente de que existem diferenciações por esta ou aquela teoria que tratam de arguir em favor das especificidades que compõem o uso de terminologias como jogo e *game*, debate este que está para além do escopo deste trabalho.

⁷ Livre tradução: “*It’s definitely still a very new research area, in general, and more regionally-informed work is much needed!*”.

⁸ Embora com uma certa imprecisão, já que para N. Taylor (2015) as comunidades no Brasil apenas começaram a surgir há alguns anos, o que, particularmente, desconfio. Contudo, parece-me evidente que a consolidação dessa comunidade nacional tenha se realizado ao longo da segunda década do século XXI. A ausência do histórico de formação, manutenção e fortalecimento da comunidade brasileira de *e-sports* demonstra uma lacuna na agenda recém introduzida (com algumas raras exceções, naturalmente) do esporte eletrônico no país, ao passo que indica uma direção e orientação futura a ser perseguida em pesquisas de estudiosos que queiram adentrar nos estudos sobre o jogo *pro*.

⁹ Trata-se de um jogo gratuito em ambiente digital *on-line*, exclusivo para computadores, criado pela desenvolvedora estadunidense *Riot Games*. Usarei quatro termos para me reportar ao *Multiplayer Online Battle*

do Pará. Ele é, neste sentido, o contexto no qual desejo debruçar minha observação. O *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)¹⁰ da empresa americana *Riot Games* é também, *pari passu*, contexto e ferramenta. O jogo em questão vem ganhando relevância, tanto pela manutenção de uma comunidade expoente de jogadores ao redor do mundo quanto pela propagação do *e-sport* (BESOMBES, 2016a, 2016b; BOROWY e JIN, 2013; DONALDSON, 2015), especialmente no Brasil. Ademais, o título vem recebendo especial atenção no meio acadêmico por sua importância na cultura do jogo contemporâneo.

Esta pesquisa, portanto, oferece um vislumbre do estado emergente do jogo *pro*¹¹ se expandindo para novos domínios regionalmente situados, especificamente para uma determinada comunidade competitiva de *League* na cidade de Belém, em que uma multiplicidade de atividades e significados simultaneamente dispostos em um contexto mais local são desencadeados. Nessa perspectiva, o trabalho analisa um nível social (formação, manutenção, organização e dinâmicas) no contexto do *e-sport*, cuja agenda de pesquisa costuma se concentrar e promover, no âmbito da *gameplay*¹² e jogabilidade (*playability*)¹³, uma recorrente separação em que, de um lado, figuram as atividades e práticas dos jogadores no domínio dos aspectos de ordem mais técnica, estratégica e das habilidades para com o jogo, e de outro estariam suas dinâmicas sociais¹⁴.

Arena (MOBA) *League of Legends* deste momento em diante: seu gênero, o próprio título do jogo, seu acrônimo *LoL* ou simplesmente *League*. Os vocábulos, portanto, devem ser assim compreendidos como sinônimos, na maioria dos casos, exceto quando demarcado distintamente no texto.

¹⁰ *Multiplayer Online Battle Arena*, arena de batalha *on-line* para vários jogadores em livre tradução, é um gênero de jogo de estratégia competitivo que incorpora elementos de jogos de ação. Consiste, basicamente, em um jogo de dois times competindo entre si em um mesmo mapa nos quais cada jogador controla somente um personagem escolhido no início da partida. A partir de 2010, tornou-se bastante popular.

¹¹ Do inglês *professional gaming*, geralmente referido pelo acrônimo *pro gaming* ou jogo *pro*, como mais comumente me reportarei, trata-se de mais um termo utilizado para se referir ao esporte eletrônico. Assim, o jogo *pro* representa a configuração dos *video games* competitivos como uma atividade profissional composta por jogadores, espectadores, patrocinadores, fãs, *coachs* (treinadores), *managers* (administradores) e muitos outros atores, mobilizada por uma indústria global que procura um público massivo para o jogo de nível-elite, primeiramente em consoles e jogos baseados em computadores (TAYLOR, N., 2015).

¹² Trata-se de um termo que faz referência à totalidade da experiência dos jogadores durante um jogo, envolvendo desde o ambiente, seu sistema de regras, a interação competitiva com outros etc. ou mesmo as inter-relações entre cada um desses processos. Por se tratar de um conceito e neologismo específico, e é com dificuldade que se concebe uma tradução adequada para este, escolhi por mantê-lo no original em inglês.

¹³ Segundo Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), jogabilidade é a interação que ocorre entre jogadores e regras de um sistema formalizado por meio do jogo, ou seja, o ato de jogar. Trata-se de uma medida acerca da facilidade com que um jogo pode ser jogado, da qualidade geral de sua *gameplay* ou do qualitativo geral de um jogador neste jogo. No item 1.2, problematizarei brevemente essa definição.

¹⁴ Em termos práticos, para esta dissertação, parto da compreensão das dinâmicas sociais como algo que pode se referir a um conjunto de comportamentos de grupos que resultam das interações de seus membros individuais integrantes desse coletivo grupal, assim como o estudo da relação entre interações individuais e comportamentos em nível de grupo (DURLAUF e YOUNG, 2001). Acerca disto, a agenda de estudos sobre *e-sports* também se dedicou na compreensão de jogadores e comunidades de jogadores, examinando habilidades baseadas em jogos e práticas comunicativas dos jogadores (TAYLOR, T., 2009), as formas como eles negociam as expectativas e

Para além do que é visível em um aspecto técnico, existe muito mais em torno de pertencer a uma equipe engajada no jogo *pro*, que consiste na formação de agrupamentos com o objetivo específico de progressão em nível competitivo tanto no MOBA – por meio do seu sistema de ranqueamento – quanto a partir de um sentido de realização (a obtenção de resultados). Apesar da reflexão nesta pesquisa não desconsiderar a relevância de um aspecto operacional no âmbito do jogo *pro*, procuro introduzir um elemento social como um fator central da manutenção e do sucesso de equipes e jogadores na progressão competitiva no cenário competitivo de *League of Legends* (Riot Games, 2009).

A ideia de progressão não advém, neste caso, de um conceito ou noção teóricos, mas sim da própria atividade prática dos jogadores. Trata-se de um termo utilizado por eles para se referir ao conteúdo voltado para o jogo de nível elite, para a ascensão no sistema de ranqueamento competitivo do MOBA e/ou em um dado cenário competitivo (local/regional/nacional/internacional).

Progressão é, nesse caso, o ato de trilhar este conteúdo (FALCÃO, 2014a), partida após partida, travando batalhas contra outros jogadores e seus personagens disponíveis no jogo, elencados (os sujeitos) aleatoriamente pelo sistema de *LoL* ou previamente escolhidos em torneios organizados. Em cada uma dessas batalhas, distintos aparatos, perícias, estilos de jogo, competências e habilidades são requisitados. À medida em que se combina o melhor conhecimento dessas perícias, aparatos e estilos de jogo com competências e habilidades que cada uma delas oferece (e demandam para um bom desempenho), as partidas tendem a se tornarem mais fáceis e os jogadores, assim, vão progredindo no sistema de ranqueamento do MOBA ou em um cenário. Progressão¹⁵, portanto, é um passo indispensável à profissionalização de um jogador no cenário competitivo de *League of Legends*, seja este qual for.

Para evitar problemas de natureza conceitual, reporto-me à noção de “comunidade local competitiva de *League*”, na cidade de Belém, como sendo um tipo de comunidade criada no interior do MOBA caracterizada por um engajamento no jogo digital competitivo organizado (incorporando os diversos níveis: amador, semiprofissional e profissional, embora este último seja particularmente raro), incluindo ainda determinados interesses em comum, familiaridade,

desafios que acompanham o jogo *pro* (WITKOWSKI, 2012a, 2012b) e a coprodução de regras entre organizadores, jogadores e árbitros de torneios (TAYLOR, T., 2012), por exemplo.

¹⁵ A depender do interesse dos jogadores, a progressão pode se referir ao sistema de ranqueamento do jogo, especificamente, ou a um cenário competitivo, cuja evolução no sistema de ranqueamento provém de uma progressão no cenário. Para a *Infinite Five e-Sports*, entretanto, é esta última acepção que representa o entendimento da ideia de progressão, recorrentemente evocado nesta pesquisa.

unidade e até certo grau de intimidade entre seus membros. Ela, por sua vez, pertence tanto a uma comunidade local mais ampla (a comunidade de *League* na cidade) quanto a uma rede ainda mais abrangente que constitui a base de jogadores engajados com *LoL*.

Para os fins desta dissertação, refiro-me ao *e-sport* como uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva, do mesmo modo que a condução de corridas de carros no automobilismo é uma prática tecnologicamente distinta de uma forma cultural subjacente de jogo competitivo. Em ambos os casos, o competidor encontra-se conectado a uma máquina que trata de desenvolver grande parte do trabalho, a competição tem vencedores e perdedores e é essencial muita habilidade corporal e um engajamento cognitivo complexo para participar dessas disputas como jogador. Em síntese, o *e-sport* surge como uma prática de evento esportivo público¹⁶, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores por meio de seus desempenhos incorporados – os quais desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as tecnologias de informação e comunicação (TICs)¹⁷, especialmente, neste caso, os jogos digitais.

Ademais, considero a noção de Comunicação e o fenômeno das práticas comunicativas como experiência social, enquanto algo que se traduz, e deve ser associado implicitamente, a partir das ideias de socialidade/sociabilidade, à uma forma social¹⁸ que coloca sujeitos em interação, em relações uns com os outros, a partir de diversos motivos em comum (CASTRO, 2016a, 2016b; MAFFESOLI, 2003; SIMMEL, 1983, 2006). Dito de outro modo, tal movimento procura compreender as dinâmicas sociais por meio das quais os próprios jogadores se organizam para transitar nesse contexto competitivo particular, desfrutar dos seus serviços e possibilidades, utilizar seus equipamentos e estruturas, estabelecer encontros, trocas e sociações nas mais distintas esferas possíveis.

Essa pesquisa, contudo, não busca analisar como o jogo digital constitui-se como esporte. Ao invés disso, a proposta que desenvolvo neste estudo está muito mais alinhada com a procura pela compreensão de outra parte deste processo, embora seu desenvolvimento seja

¹⁶ Borowy (2012) refere-se a eventos de jogos agonísticos públicos contemporâneos como competições de *e-sports* que ocorrem publicamente, nas quais a competição é desenvolvida por meio de uma tecnologia de jogo digital e existe um processo formal para determinar o vencedor em cada confronto.

¹⁷ Essa definição, naturalmente, possui um débito e encontra-se inspirada significativamente pela minha leitura acerca dos trabalhos de Michael Borowy (2012), Nicolas Besombes (2016a, 2016b), Emma Witkowski (2009, 2012a, 2012b), Michael Wagner (2006, 2007) e T. Taylor (2012).

¹⁸ O termo “forma social”, segundo Janina Maric (2011), é utilizado como um conceito aberto e orientado para pesquisas de relações sociais (a exemplo de grupos, comunidades, redes etc.), as quais produzem uma gama de significados e são baseadas em um sentimento de pertencimento. A acepção deste conceito nesta pesquisa refere-se ao formismo da abordagem simmeliana, enquanto elemento central que constitui o instrumental de reflexão da esfera empírica que se desdobrará.

corolário da adoção do argumento anterior: se assumimos que o jogo *pro* pode ser compreendido como parte de uma nova fase do esporte contemporâneo, que experiência social se desenvolve entre jogadores que se engajam nele?

No intuito de responder a esse questionamento, tomo por base o contexto da comunidade competitiva local de *League of Legends* em Belém, a partir de um estudo etnográfico com uma equipe de jogadores semiprofissionais engajados no jogo *pro* – a *Infinite Five e-Sports*¹⁹ –, debruçando-me sobre a compreensão de como as dinâmicas grupais²⁰ entre os membros é manifesta nesse contexto competitivo particular. Em outros termos, os modos como os jogadores articulam-se para construir e desenvolver toda uma experiência social responsável pela formação e manutenção de um tecido social não somente no ambiente, mas também circundante a ele (FALCÃO, 2014a).

A hipótese inicial era de que um laço social íntimo (baseado em relações de sociabilidade inscritas em camaradagem, companheirismo, amizade, fraternidade, dentre outros) seria responsável por incidir no desempenho tanto dos jogadores quanto nas dinâmicas da equipe, influenciando na progressão competitiva do coletivo rumo à profissionalização – o que costuma ocorrer nos esportes com frequência. Não obstante essa hipótese tenha sido validada ao longo deste estudo, os resultados tratam de tensioná-la (considerada como somente uma parte dessas relações) e de ampliá-la em detrimento de um entendimento mais amplo da estruturação e organização do tecido social da equipe.

Assim, o objetivo deste trabalho é depreender o processo de formação e manutenção do tecido social entre jogadores que se engajam no jogo digital competitivo organizado. A perspectiva, portanto, é de uma leitura do *e-sport* fundamentada na experiência social de uma dada equipe competitiva local, no jogo construído a cada momento, recompondo a relação entre social e instrumental/funcional. Este estudo concentra-se na compreensão de como as dinâmicas grupais entre os jogadores e entre as equipes é construída nesse contexto

¹⁹ A *Infinite Five e-Sports* é uma organização competitiva engajada no jogo digital competitivo organizado (o *e-sport* ou jogo *pro*), criada em junho de 2017 na cidade de Belém, no Pará. Ela é composta por duas equipes em dois jogos distintos, *League of Legends* e *Dota 2*, entretanto, meu foco se trata da equipe de *LoL*, sobretudo, atualmente com onze integrantes entre jogadores titulares, reservas, um *manager* (administrador) e um *coach* (técnico). Detalharei melhor acerca da equipe no item 1.5.1.

²⁰ Nesta pesquisa, embora a expressão “dinâmica de grupo” remeta a um campo de estudos científicos dos processos grupais, refiro-me especificamente às ações, processos e mudanças influentes que decorrem dentro e entre grupos ao longo de determinado período, conforme a definição de Donelson Forsyth (2010). Em outras palavras, no intuito de interagirem e influenciarem reciprocamente (FORSYTH, 2010; SIMMEL, 2006; ZIMERMAN, 1997), dinâmicas grupais são consequência de processos grupais desenvolvidos para separar um conjunto de sujeitos aleatórios daqueles que pertencem a um dado coletivo. Uma variedade de processos é incluída nesse escopo, tais como papéis sociais, normas, comunicação, influência social e efeitos sobre o comportamento, necessidade de pertencimento, relações, desenvolvimento, dentre outros. Tratarei de abordar alguns desses processos ao longo da análise, especificamente no quarto capítulo.

regionalmente situado, de como o tecido social é criado e desenvolvido no cerne desse grupo procurando entender de que modo ele constitui uma variedade de nuances nas dinâmicas sociais, influenciando mais estreitamente na comunicação, na camaradagem e na organização do time.

Dado que o processo de envolvimento e aproximação no cenário dos *e-sports* de elite é de difícil consolidação, a pesquisa etnográfica constitui-se enquanto um estudo longitudinal em uma comunidade de jogadores que remonta ao período de junho de 2016 a fevereiro de 2018, particularmente desenvolvido com um determinado grupo de jogadores competitivos ao longo de nove meses, correspondente ao intervalo de junho de 2017 a fevereiro do ano seguinte. Essa abordagem é capaz de permitir compreender o modo como os jogadores se tornam envolvidos em um cenário local particular de *e-sports*, os desafios advindos da consolidação local e a busca pela progressão para o nível profissional, o que acontece com eles depois que seguem na carreira de jogadores profissionais (*pro-players*) e quais tipos de oportunidades vocacionais o jogo *pro* possibilita.

É relevante reforçar que nenhuma das equipes das quais me aproximei nesta pesquisa consideravam-se profissionais²¹. Apesar de ter cruzado com jogadores experientes que possuíam destaque inclusive nacional e internacionalmente²², os times organizavam-se de forma intermediária entre o amador e o semiprofissional. Ainda assim, existem determinadas equipes e organizações semiprofissionais (como a *Infinite Five e-Sports*) que podem ser encontradas na comunidade competitiva de *League* em Belém, as quais tratam de envolver não somente a perícia, mas igualmente alguns componentes encontrados no esporte e no *e-sport* profissional, sejam patrocinadores, fãs²³, *coachs* (técnicos), *managers*²⁴, analistas, narradores e espectadores. O termo *like a pro*, que figura no título desta dissertação, advém justamente dessa aproximação, especialmente pelo fato da *Infinite Five*, atualmente, buscar um constante processo de profissionalização tanto em suas ações e desempenhos para com o aparato, quanto

²¹ Sendo as identidades produtos de classificações, é necessário que o pesquisador esteja sempre atento a quem classifica, na medida em que no ato de classificar também se incorre em uma série de valores e consequências advindos do ato de caracterizar. Sendo a classificação também um instrumento de dominação e imposição diante do outro, não por acaso esta pesquisa privilegia a autodefinição da *Infinite Five e-Sports* como um grupo semiprofissional com base nos depoimentos dos jogadores que participam e engajam-se na prática competitiva local.

²² Inclusive, jogadores do time que acompanhei frequentemente figuravam em transmissões de jogadores de elite (e frequentemente na mídia) do cenário competitivo nacional de *LoL*.

²³ A discussão acerca do conceito de fãs escapa ao escopo desta pesquisa. Para um debate sobre o assunto, e especificamente voltado para a discussão de práticas de fãs/*fandoms* em *video games*, ver estudos anteriores de minha autoria (MACEDO, 2017; MACEDO e MARTINS, 2017).

²⁴ Trata-se de um administrador, um sujeito que possui a função de cuidar da organização de uma equipe de *e-sport*, que também agencia a vida profissional e os interesses de um jogador *pro*.

em suas dinâmicas sociais, organização e estruturação como equipe profissional no cenário competitivo local.

Embora este estudo baseie-se em um time em específico, ele fornece subsídios que rastreiam algumas formas pelas quais equipes locais amadoras ou semiprofissionais, comprometidas com a prática do jogo *pro*, mantêm-se unidas para alcançar saltos maiores diante dos desafios rumo à profissionalização em um cenário local ausente de investimentos, patrocínios e afastado dos grandes centros em que o *e-sport* é estimulado. A pesquisa indica, a partir de uma abordagem situada, o quanto um aspecto social é intrínseco para os jogadores que se movem para a profissionalização em comunidades competitivas locais.

Assim, pensar em *e-sports*, segundo argumenta T. Taylor (2012, p. 33), ajuda a analisar “[...] a transição que muitos grupos enfrentam enquanto se esforçam para converter seus tempos de lazer e paixões divertidas em jogos sérios, onde as apostas são altas, reputações construídas e dinheiro é ganhado (e perdido)”²⁵. Em outras palavras, trata-se de depreender o quanto o caminho da carreira de amador/semipro para profissional se encontra dependente da socialização ativa em uma dada comunidade local competitiva – e toda sua variedade de atores²⁶ e forças.

De antemão, informo ao leitor que esta pesquisa não obedece a uma estrutura clássica de organização do texto acadêmico – uma que costuma se delimitar pela introdução das falas dos interlocutores do estudo somente no último capítulo. No decorrer deste estudo, procuro explicitar as vozes dos interlocutores desde o início, transversalizando e problematizando seus discursos ao longo do texto. Para ser coerente com minhas próprias premissas, sigo esta estratégia a partir da escolha metodológica que guia essa investigação – um modo experiencial de estar em campo²⁷; na medida em que me engajo com o coletivo e a experiência que ele constitui, não faria nenhum sentido proceder de outra forma.

²⁵ Livre tradução: “[...] us analyze the transition many groups face as they struggle to convert their leisure time and playful passions into serious play, where the stakes are high, reputations built, and money gained (and lost)”.

²⁶ O uso da expressão “ator”, “atores” ou “atores sociais”, neste estudo, é referente, sobretudo, ao pensamento de Erving Goffman (2014) e sua apropriação da terminologia dramaturgica. O autor compreende que em todos os aspectos das nossas identidades e interações cotidianas performatizamos, atuando de diversos modo em distintos meios sociais e para os mais variados públicos. É, portanto, uma entidade social que a todo momento performatiza, encontra-se inacabada e é constituída na relação mantida com o outro e que está constantemente em processo de transformação.

²⁷ Nesta abordagem de pesquisa, o pesquisador cria uma experiência intercultural mais radical com os interlocutores e o universo estudado, na qual ele baseia seu conhecimento do outro. Segundo argumenta o antropólogo francês Jean-Guy Goulet (2011), a experimentação no campo, seguindo um percurso experiencial adotado por antropólogos, faz com que se aprenda e compreenda, etapa por etapa, para além do que se espera aprender e compreender sobre uma cultura. Há três maneiras de estar em campo adotadas por antropólogos conforme suas compreensões de seus campos disciplinares: tratam-se das tradições estruturalista, interpretativa e

Para abordar os variados aspectos da discussão proposta, esta dissertação encontra-se organizada em quatro capítulos. No primeiro, procuro estabelecer algumas estruturas básicas e fornecer uma configuração inicial das matrizes metodológicas para nivelar as premissas que guiam e sustentam esta investigação, cujo propósito delinea tanto os passos e movimentos em busca da construção do método, como oferece explicações acerca do objeto e dos interlocutores que figuram nesta pesquisa. O mecanismo adotado na investigação empírica baseia-se em um procedimento metodológico dividido em quatro etapas: a aproximação com o campo, a partir de uma movimentação pela comunidade local até o acesso a uma equipe específica; a captura de dados, por meio do uso de alguns instrumentais específicos; a análise de dados coletados e, por fim, a construção de conclusões a partir dos resultados obtidos. Introduzo essas aproximações tecendo um relato de cunho misto – pessoal e acadêmico. Neste capítulo, trato de detalhar as etapas da pesquisa e a aproximação com a equipe *Infinite Five e-Sports*, bem como discutir a respeito dos critérios metodológicos usados na pesquisa de campo.

No segundo capítulo, exploro os debates acerca da dimensão do esporte no jogo *pro* a partir de uma aproximação com uma literatura dos campos da sociologia e filosofia do esporte. O objetivo, portanto, é demonstrar a relação existente entre aspectos dos esportes nos *e-sports*, tomando essa aproximação como fio condutor para discorrer a respeito de um fenômeno que não é, *per se*, evidentemente “novo”, mas uma prática que, em certo sentido, deve ser vista como similar ao que ocorre nos esportes modernos e típica de uma atualização que se engendra ao longo dos séculos nas práticas e atividades humanas. Assim, os argumentos que se seguem devem ser compreendidos em um contexto situado.

Tendo abordado a natureza e dimensão do esporte no *e-sport*, no terceiro capítulo pretendo alinhar questões pontuais para uma breve discussão articulada por meio de uma seleção de alguns estudos pertinentes do estado da arte na literatura sobre as múltiplas faces da natureza social nos jogos *on-line*. Objetivo tanto compreender as particularidades de *League* nesse contexto social, quanto revisar os principais estudos das formas de sociação nos *video games* nos últimos anos; primeiro, a partir de uma percepção dos conceitos no âmbito do próprio *Game Studies*²⁸ para, posteriormente, adentrar as “raízes” da sociologia, nas quais os conceitos de sociabilidade e socialidade são criados, partindo das contribuições de relevantes pesquisadores que se dedicaram a esta questão.

experencial. Cada uma já rendeu um longo debate e não me deterei no aprofundamento de cada uma dessas abordagens, uma vez que evadiria o escopo da discussão atual e despenderia um espaço considerável para tal.

²⁸ Termo internacionalmente utilizado para se referir aos estudos de jogos digitais, sobretudo, não obstante uma abertura esteja em curso para abarcar todas as nuances que compõem a experiência lúdica no tecido social que não se limita, em si mesma, na dinâmica dos jogos digitais (AARSETH, 2017; FALCÃO; MARQUES, 2017).

Por fim, o quarto capítulo traça reflexões acerca de como se organiza a experiência social da equipe *Infinite Five e-Sports* no MOBA *League of Legends*, suas dinâmicas grupais que a tornam um time engajado no jogo *pro* – embora seus membros sejam autodeclarados semiprofissionais. Essa reflexão será realizada com alicerce tanto em um arcabouço teórico amplamente apresentado quanto na observação e na coleta de dados que foram desenvolvidos no período desta pesquisa. O propósito é de selecionar determinadas experiências importantes e problematizá-las, as quais sublinham e ilustram as relações desencadeadas no âmbito do jogo. O foco, portanto, é apresentar uma imagem geral das dinâmicas sociais que constituem o tecido social da equipe na qual centro minha análise, assim como compreender o contexto no qual ela se encontra inserida e no qual estabelece interações mútuas. A análise empreendida volta-se para uma abordagem mais sociológica ao questionar a progressão e união de uma equipe em um cenário competitivo local marcado pela predominância de times se desmontando.

Em termos gerais, observa-se que o caminho para a progressão competitiva em um cenário local para a carreira profissional se encontra dependente de um ativo processo de socialização entre jogadores e equipes, cuja identificação profissional decorre de toda uma série de atores e forças. Ademais, a pesquisa demonstra que, embora um viés funcional seja o responsável por estimular a formação do tecido social na maioria dos times do cenário local (FALCÃO, 2014a, 2014b), subsiste uma particular experiência social de relevância crescente, um *ethos* de camaradagem criado tanto entre jogadores em um time, quanto entre equipes, que opera como um poderoso vetor seja para a manutenção do tecido social, seja para um fim instrumental – da progressão competitiva – diante dos desafios rumo à profissionalização.

Do ponto de vista social-científico geral, a popularidade em ascensão do engajamento de jogadores no *e-sport* demonstra a relevância que essa agenda de pesquisa merece por si só nos próximos anos. Uma vez que os jogos *on-line* continuam desempenhando um papel crucial nas vidas diárias de milhares de pessoas ao redor do mundo, os pesquisadores serão mais recorrentemente chamados para oferecerem uma compreensão acerca dessas novas dinâmicas sociais em desenvolvimento por meio da implantação de práticas como o *e-sport*. Do ponto de vista científico, a popularidade ascendente dos jogos digitais garante ainda uma pesquisa de vigor sobre as estruturas e culturas que os jogadores constituem ao decidirem por jogar determinados tipos de jogos e as dinâmicas que desenvolvem ao se aproximarem dessas tecnologias, cenário a partir do qual as teorias sociais globais e específicas de regiões podem ser construídas.

1. (Re)conhecendo o objeto de estudo e os interlocutores: matrizes metodológicas

O objetivo deste capítulo é elucidar as matrizes metodológicas que guiam essa pesquisa, buscando esclarecer o processo de aproximação com a comunidade competitiva de *League of Legends* da cidade de Belém, localizada no estado do Pará, e reconstruir o encontro com a equipe *Infinite Five e-Sports*.

A consequente abertura para desestabilização que vivenciei no início, durante as primeiras aproximações com o cenário local, levou-me a reconsiderar minha própria postura dentro do campo, assim como noções de biografia e participação como condições essenciais para o desenvolvimento da pesquisa, e a pressentir a relevância que decorreria em trabalhá-los: primeiro, para depreender o que seria uma dimensão central do trabalho de campo²⁹, seguido de reflexões sobre o modo como estava obtendo minhas informações; depois, para entender o que esse esforço de minha parte implica na compreensão das relações que se articulam no tecido social ali pulsante; e, finalmente, para articular e apresentar os interlocutores do estudo, refazendo o caminho até a equipe selecionada.

Com efeito, minha experiência de campo com esta equipe e, *pari passu*, minha experiência e proficiência com os aspectos técnicos e culturais do objeto (*League of Legends*), levaram-me a colocar em questão o modo como conduzi a pesquisa. Portanto, antes que se realize uma aproximação dos relatos constituídos com base na convivência, observação, conversas informais e entrevistas, faz-se necessário pontuar acerca de algumas decisões de pesquisa, que hão de salvaguardar sua compreensão.

Este relato mostra como um *insider*³⁰ pode ampliar o âmbito das interpretações e dos conhecimentos sobre as variedades de atividades e significados simultaneamente situados em um contexto bastante local (uma comunidade competitiva de *e-sport* e, mais particularmente, uma equipe inserida nela). Dentro desse escopo, optei por apostar no fato de que essa possibilidade poderia me auxiliar na compreensão de uma série de outros processos mais

²⁹ A modalidade de participação e o engajamento a uma postura epistemológica e metodológica do jogar como dimensão e condição central para a constituição da pesquisa, intrínsecos ao percurso experiencial adotado neste estudo como dispositivo metodológico.

³⁰ Segundo Suely Frago, Raquel Recuero e Adriana Amaral (2013), a abordagem etnográfica sob a perspectiva do *insider* em determinada cultura pode proporcionar um elemento subjetivo importante a ser destacado, para coletar e analisar informações disponíveis e dados adquiridos de formas informais ou por meio de entrevistas, bem como valores, negociações e experiências do pesquisador e na competência cultural que lhe apetece. De todo modo, seja o pesquisador um participante, *insider* ou não participante, perspectivas positivas e negativas aparecerão, “pois o que se perde em proximidade pode-se perder em tempo e andamento do projeto; e o que se ganha em não participação pode-se perder em termos de uma visão mais holística” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2013, p. 194).

internos ao cenário local que, para um pesquisador que não possui familiaridade com o jogo³¹, seriam de mais difícil assimilação ou até de provável descarte.

Nessa perspectiva, uma pesquisa da experiência social e das dinâmicas de uma equipe que compõe a comunidade belenense de *e-sport* de um jogo como *LoL* reivindica do pesquisador especificidades metodológicas que devem se adaptar às exigências que são colocadas pelo meio, conforme indicam Espen Aarseth (2003) e Luís Teixeira (2007). Nos tópicos seguintes, preocupo-me em traçar uma discussão sobre as matrizes metodológicas que fundamentam esta investigação, com objetivo de elucidar os pontos de partida da pesquisa. Assim, proponho embasar a pesquisa em fundamentos proporcionados pelos *Game Studies*, pelo campo da Comunicação e das Ciências Sociais, cujo objetivo é descrever e sustentar a forma de análise com suas etapas e procedimentos metodológicos realizados, tanto no que tange à coleta dos dados quanto na análise e interpretação do *corpus*.

Desta forma, procuro apresentar um caminho metodológico científico coeso para que a repetição do “experimento” de análise possa ser estendida a outros jogos digitais ou cenários similares. Trata-se de alinhar o arcabouço trilhado, no intuito de proporcionar fundamentos para que o leitor não adentre incauto na leitura desta pesquisa sem uma compreensão a respeito do processo de constituição da esfera científica, destacando a produção da pesquisa, tanto em seus aspectos singulares que ocorreram, quanto nas dificuldades encontradas e discussões pertinentes acerca da minha postura como pesquisador.

Para dar os primeiros passos nessa direção, é necessário, antes, levar a tecnologia a sério, como já sugeria o sociólogo espanhol Manuel Castells (1999). No caso específico desta pesquisa, os jogos digitais. Procurarei, nesse sentido, tanto localizar o histórico do objeto desta pesquisa, o MOBA *League of Legends*, quanto descrever brevemente seu funcionamento para que seja possível seguir na apresentação dos interlocutores do estudo.

Nesse sentido, a seção seguinte concentra-se na descrição das questões relevantes e pontuais pertinentes ao objeto empírico, tais como seu desenvolvimento e breve levantamento histórico, o contexto da sua criação, suas características e aspectos técnico-estruturais, por exemplo, procurando introduzir o leitor aos aparatos e jargões técnico-operacionais que hão de retornar em determinados momentos desta pesquisa.

³¹ Na metodologia proposta por Espen Aarseth (2013), um dos pré-requisitos necessários para o que o autor considera para se produzir uma boa pesquisa sobre jogos digitais está o pré-conhecimento do *video game*. Portanto, ao invés de um problema ou empecilho, esse fator anterior de relação e conhecimento me possibilita compreender dinâmicas mais intrínsecas que passariam ao largo e despercebidas por pesquisadores sem essa competência.

1.1. A estrada até aqui: *Warcraft III* e o caminho para *Summoners Rift* ou aos Campos da Justiça³²

League of Legends, popularmente conhecido como *LoL* ou *League*, é um jogo *on-line* gratuito de ação, exclusivo para computadores, no qual dois times, de cinco jogadores cada, enfrentam-se em um campo de batalha com a finalidade de destruir a base adversária. Criado pela desenvolvedora americana *Riot Games* em 2009, com sede em Santa Mônica (Califórnia, EUA), *League* é um tipo de jogo que possui a estrutura básica dos *video games off-line* (jogos que não utilizam da interação via rede), com objetivos para os jogadores alcançarem e um quadro evolutivo visível, mas que combina com a necessidade de socialização, cooperação e competitividade. Para que obstáculos maiores sejam ultrapassados, cada personagem precisa ajudar seu time a cumprir determinada meta. Assim, os jogadores são forçados a se unirem em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades.

O jogo é classificado como um MMOG³³, termo generalizante que inclui uma grande quantidade de gêneros, representante de vários gêneros ou subtipos de jogos *on-line*. No caso de *LoL*, há um modelo híbrido que combina características clássicas de um jogo RPG³⁴, por possuir estilo de combate e desenvolvimento de personagens que se assemelham ao gênero (embora não possua um processo de interpretação de papéis como nos RPGs ou MMORPGs); e os MOBAs, uma vez que se trata de um jogo de tática e estratégia competitiva em tempo real, no qual batalhas são travadas *on-line* em arenas com vários jogadores.

O jogo em questão é, portanto, um MOBA, um tipo de jogo do gênero competitivo de disputa territorial que combina elementos de estratégias em tempo real e torres de defesa (MACEDO, 2016). Outra característica de *LoL* é que o jogo desperta ações de cooperação e sociação, seja para que jogadores possam contribuir para alcançar a vitória em um jogo, ou por meio do envio de presentes virtuais, ferramentas de bate-papo, fóruns, comunidades etc.

O primeiro e mais popular dos Campos da Justiça de *LoL*, considerado o padrão áureo em *League* competitivo, é conhecido como *Summoners Rift*. O mapa, bem como o jogo em si, é inspirado em outro clássico do gênero MOBA chamado *Defenses of the Ancients (Dota)*

³² Campos de Batalhas, ou da Justiça, é o nome dado para os mapas disponíveis no jogo.

³³ *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG), ou Jogo Multijogador *On-line* em Massa, é um jogo de computador capaz de suportar conexões e partidas com milhares ou centenas de jogadores ao mesmo tempo. É, necessariamente, jogado na rede mundial de computadores, a internet (RECUERO, 2012).

³⁴ *Role-Playing Game*, ou “jogo de representação”, é um formato de jogo de mesa que exige a leitura de um livro de regras que trazem descrições/orientações detalhadas para uma aventura em mundos fantásticos (PAVÃO, 2000).

(Icefrog, 2005), um mapa customizado baseado no RTS³⁵ *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002)³⁶ e sua expansão *Warcraft III: The Frozen Throne* (Blizzard Entertainment, 2003), tendo origem a partir da modificação da programação original deste jogo. Emmanoel Ferreira et al (2013), em um estudo sobre o processo histórico de resistência na participação dos fãs de *video games* brasileiros a partir da produção de jogos digitais por usuários de maneira autônoma, encontram duas categorias específicas para criações independentes ou alterações na mecânica³⁷ de jogos: as práticas de *mods* (abreviação para *modification*, ou seja, modificação em livre tradução) e *fangames*.

Henry Jenkins (2009) define *mods* como sendo modificações amadoras de jogos digitais comerciais. T. Taylor (2011), de maneira similar, argumenta que *modding* refere-se à prática de modificação de jogos por jogadores. Ferreira et al (2013) são ainda mais específicos e compreendem

[...] os *mods* como uma prática que altera alguns elementos da *engine* dos games, podendo incluir algo na estrutura (*addon*), melhorar a estética, ou até mesmo incluir uma fase, um novo nível, ou um conteúdo adicional no jogo. Já os *fangames* são jogos desenvolvidos por fãs e que têm uma relação com um ou mais jogos matrizes (ou até mesmo produtos midiáticos), podendo ser originado de uma prática de *modding* (FERREIRA et al, 2013, *on-line*, grifo dos autores).

No artigo *Postmortem: Defense of the Ancients* no site *Gamasutra*, referência na área de *design* de jogos digitais, algumas das figuras-chaves³⁸ por trás do início e desenvolvimento de *Dota* fornecem um olhar para a criação do original que inspiraria o título no qual me debruço. A primeira versão de *Dota* foi lançada em meados de 2003 por um fã conhecido somente com o pseudônimo de “Eul” (FEAK; MESCON, 2009).

³⁵ Sigla para *Real-Time Strategy*, em livre tradução estratégia em tempo real. Trata-se de um formato de jogo de estratégia baseado em combates e no acúmulo e gerenciamento de recursos afim de derrotar os oponentes. Além disso, a *gameplay* costuma ocorrer em um mapa fechado, requerendo reflexos rápidos e tomadas de decisões estratégicas (TAYLOR, T., 2012).

³⁶ Trata-se de um jogo *on-line* de estratégia em tempo real para computador, com elementos de RPG. Desenvolvido e lançado pela *Blizzard Entertainment* em 2002, foi expandido em 2003 com *Warcraft III: The Frozen Throne*.

³⁷ O termo “mecânica” diz respeito a uma lógica que rege os jogos, ou seja, suas regras. Uma variedade de atividades em *League* são subscritas a mecânicas internas ao próprio MOBA, implementadas em seu sistema por meio de regras. Nessa perspectiva, as interações entre os jogadores e o sistema decorrem conforme uma mecânica determinada: uma série de regras que são levadas em conta, necessariamente, mesmo que estas desapareçam gradativamente na medida em que um jogador se familiariza com elas (FALCÃO, 2014a). Em *LoL*, ter mecânica é saber jogar com um personagem com precisão.

³⁸ Steve Feak foi um dos criadores originais do *Dota* e Steve Mescon responsável por criar e operar o principal site da comunidade de *Dota*, o *Dota Allstars*. Curiosamente, ambos os autores foram também criadores de *League*. Feak dirigiu o projeto como um dos responsáveis pelo *design* deste MOBA e Mescon participou do desenvolvimento do jogo assumindo a direção de relações com a comunidade da empresa, ambos permanecendo nestas funções até hoje (REMO; SHEFFIELD, 2008). Em outras palavras, *LoL* não apenas é inspirado por *Dota* como também foi criado por alguns dos antigos desenvolvedores do jogo.

Portanto, pode-se compreender *Dota* como sendo um *fangame* originado de um *modding* dos mapas do RTS *Warcraft III: Reign of Chaos* e sua expansão *Warcraft III: The Frozen Throne*, idealizada por um dos sócios da empresa estadunidense *Blizzard Entertainment*, Ju Na Kim, e do mapa *Aeon of Strife* de *StarCraft* (*Blizzard Entertainment*, 1998)³⁹, sendo estes específicos ressignificados para gerarem outro produto desenvolvido, principalmente, com a ferramenta livre *World Editor* fornecida pela expansão *Warcraft III: The Frozen Throne*. A adaptação é tida como um dos *mods* mais populares de todos os tempos (FEAK; MESCON, 2009).

No caso de *LoL*, seu surgimento decorre de uma customização estética de *Dota*, logo, sendo um *fangame* e um *mod* deste jogo. Possuindo um estilo gratuito, *F2P* (*Free to Play*), o MOBA da americana *Riot Games* permite que a maioria dos recursos disponíveis no ambiente do jogo possam ser acessados por meio da experiência – ou seja, pelo ato de jogar –, desde a compra de personagens, até a criação de itens vendidos pela empresa a partir do sistema de espólios⁴⁰ do jogo. Não existem, portanto, acessórios que alterem os atributos dos personagens que não possam ser adquiridos por qualquer jogador. O tópico seguinte busca aprofundar algumas informações básicas sobre aspectos técnico-operacionais que dizem respeito ao MOBA em questão, no intuito de fornecer um conjunto de informações preliminares.

1.2. Aprendendo a jogar: notas operacionais sobre *League of Legends*

Em *League*, há três modos de jogo: Clássico, *Dominion* e *ARAM*, ambos com diferentes Campos de Batalha. No entanto, o primeiro e mais popular dos Campos da Justiça de *LoL* e o mais frequentemente usado em torneios e campeonatos oficiais e amadores é *Summoners Rift*. Trata-se de um mapa (o maior em *League*) espelhado diagonalmente no qual, resumidamente, duas equipes, com cinco jogadores cada, tentam destruir um cristal chamado *nexus*⁴¹, a estrutura mais importante do jogo, localizado nas bases (chamadas de *Spawning Pool*) de cada equipe e cercado por duas torres que o protegem.

³⁹ Título de um jogo de estratégia em tempo real *on-line* produzido pela *Blizzard Entertainment*, em 1998, para computadores.

⁴⁰ Nome dado no jogo para itens que são usados para forjarem conteúdos pagos e exclusivos por meio da criação *hextec*, um novo sistema de recompensa de jogadores lançado em 2016. Entre esses espólios, está a essência azul (EA), uma moeda usada para efetuar trocas por personagens, bônus ou enfeites na loja virtual do jogo.

⁴¹ Esses cristais são responsáveis por criar tropas, pequenos soldados controlados pela inteligência artificial (AI), ou *Non-Player Character* (NPCs): personagem não controlado por jogadores.

Trata-se de um tipo de jogo que se baseia em um domínio *player versus player*⁴² (PvP), no qual a prática do combate entre jogadores é um fundamental ponto responsável pelas decisões de *game design* a partir das quais os comportamentos desenvolvem-se, tanto em relação à interação quanto à *gameplay*/jogabilidade⁴³. O jogo possui uma versão nacional desde 2012 e é produzido e distribuído pela empresa americana *Riot Games*, com servidores hospedados em território nacional pela *PvP.net*. Com a crescente ascensão de *LoL* como o jogo digital mais popular do mundo, ele tem recebido ultimamente especial atenção no meio acadêmico por sua importância na cultura do jogo contemporâneo.

Neste sentido, uma partida de *LoL* consiste em um jogo de batalha e estratégia em que duas equipes competem entre si em uma arena espelhada (figura 1) com o objetivo de conquistar a base adversária. Orientados à cooperação, cada jogador controla um dos vários campeões⁴⁴ jogáveis. A ação do jogo comumente se estratifica em fases separadas, iniciando com duelos de menor escala entre oponentes nas chamadas rotas, e culminando em grandes lutas de larga escala entre equipes, as denominadas *team fights*.

O jogo combina raciocínio estratégico, reflexos rápidos e coordenação entre as equipes orientadas. Para alcançar a vitória em uma partida, um time precisa abrir caminho até a base oponente e conquistá-la, destruindo o *nexus*⁴⁵ inimigo. No entanto, para isso é preciso conquistar território em meio a 11 torres e diversas tropas inimigas (e aliadas), chamadas de *minions*, que nascem periodicamente e bloqueiam a passagem dos campeões adversários, além de desferirem danos. O campo de batalha dispõe de três rotas ou linhas (*lanes*), sendo cada uma dotada de especificidades que levam as equipes diretamente à base inimiga e ao *nexus*, conhecidos por *top*, *mid* e *bot*, os quais correspondem, respectivamente, aos caminhos do topo, meio e inferior. Cada rota é defendida por três torres e um inibidor⁴⁶, totalizando nove torres e três inibidores, conforme a imagem abaixo (figura 1).

⁴² Em tradução literal, jogador contra jogador.

⁴³ Como mencionado, para Salen e Zimmerman (2004) a jogabilidade é compreendida como a interação entre jogadores e o sistema do jogo. A pesquisadora brasileira Alessandra Maia (2013) reforça esse conceito de jogabilidade, acrescentando ainda que se trata da experiência vivida pelos jogadores durante a interação com um jogo digital. Do outro lado, *gameplay* trata-se da construção de regras para um jogo, que podem proporcionar “imersão” ao jogador, entretanto, ambos os conceitos não são sinônimos. Para Aarseth (2003), jogabilidade compreende as ações, estratégias, relações sociais, comunicação intrapersonagem e interpersonagens, conhecimento dos jogadores, motivos dos jogadores etc. Essas definições reforçam este conceito como uma experiência tanto coletiva quanto individual pelos jogadores durante a interação com um jogo digital.

⁴⁴ Nome dado aos personagens no MOBA.

⁴⁵ A cor de cada *nexus* é equivalente a cor de cada equipe. A equipe inferior é representada pela cor azul, enquanto que a equipe superior possui a cor vermelha (figura 1).

⁴⁶ Estrutura que fica próxima do *nexus*, que não possui reação. Destruí-lo garante mais poder para as tropas da equipe que conquistar esse objetivo, permitindo que sua base possa produzir o que é chamado no jogo de “*super minions*”.

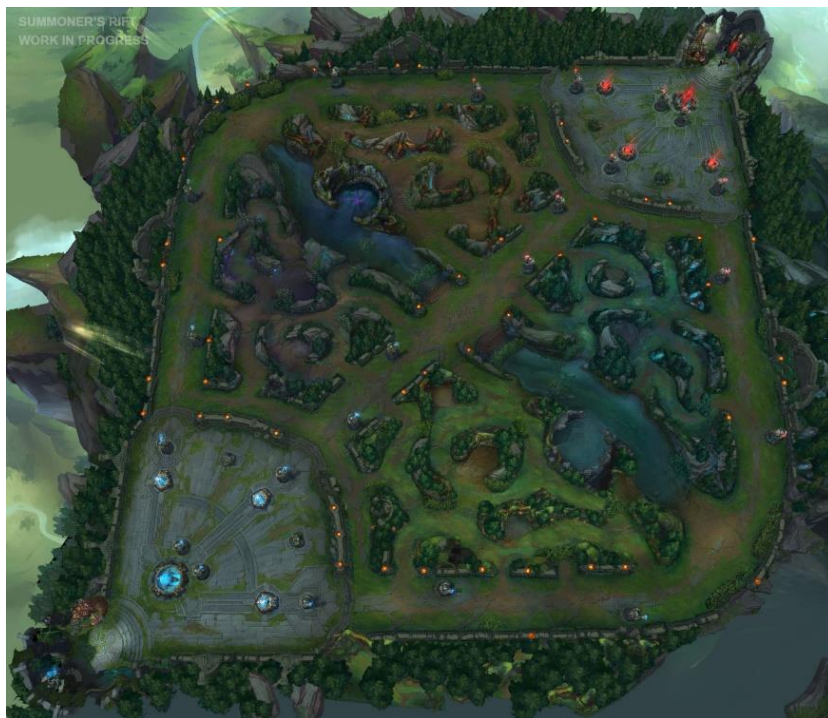


Figura 1: Imagem, vista de cima, do principal mapa de *League of Legends*
Fonte: Riot Games ©

As áreas com tons de cinzas (figura 1) representam as bases e possuem três caminhos distintos, onde se localizam as torres em azul e vermelho, onde ficam quatro tipos de jogadores: a rota superior é lugar do *top laner* (jogador da rota do topo), na do meio situa-se o destino do *mid laner* (jogador da rota do meio) e a rota inferior é o destino do suporte e do atirador. As partes de tom verde, localizadas aos arredores das rotas nas quais aparecem figuras de rochas e árvores, é a chamada *jungle* (selva): extensas áreas onde habitam monstros neutros⁴⁷ que concedem bônus e experiências ao serem derrotados. Este espaço também é a trilha de um tipo peculiar de jogador, conhecido popularmente como caçador (*jungler*); ele vaga pelo mapa, sobretudo a selva, aniquilando os monstros e esperando o momento certo para emboscar os adversários e auxiliar companheiros de equipe. Por fim, ao alcançar o *nexus* inimigo, o hexágono em formato de floco de neve, há duas torres que o protegem; destruí-lo garante a vitória.

No *Rift*, todos os personagens iniciam a batalha no nível 1, podendo evoluir até o nível 18, e contendo inicialmente um total de 475 de ouro que se acumulam ao completar missões e eliminar inimigos e tropas adversárias. Geralmente, é um tipo de jogo que demanda mais tempo do que outros modos, com duração média de 30 a 45 minutos, embora existam partidas com

⁴⁷ Alguns deles estão localizados nos pontos amarelos. Além disso, o rio central, divisor dos territórios de cada equipe, é lar de dois monstros chefes, Barão Nashor e Dragão, que fornecem benefícios a toda a equipe quando abatidos. Vale lembrar que eles renascem após certo período, voltando ao local original.

duração de cerca de 15 minutos até uma hora. Cada interação específica com esse ambiente torna possível o acúmulo de pontos de experiência responsáveis pelo escalonamento em níveis.

O jogo também possui níveis de invocador⁴⁸ e de campeão. O primeiro pode evoluir sem limites⁴⁹, adquirido por meio da participação em partidas jogadas que recompensam jogadores com espólios de batalha para o seu perfil. Conforme o nível de invocador aumenta, são liberados bônus⁵⁰ (defensivos, ofensivos ou utilidades) que aprimoram os campeões. Já o segundo pode evoluir até o nível 18, como informado anteriormente, alcançados ao concluir alguns dos objetivos dentro do jogo, adquirindo experiência, ampliando o nível dos personagens e liberando também novas habilidades – esse nível de campeões é reiniciado a cada nova partida.

Ao alcançar o nível 30, surgem novos desafios, como competir com jogadores mais fortes em uma fila ranqueada e participar do sistema de ligas dividido em níveis de desafio. Trata-se de um *ranking* que funciona por meio de patentes que vão do bronze ao desafiante (*challenger*), no qual os jogadores e as equipes mais fortes são divididos em ligas para competir umas contra as outras.

Atualmente, existem sete ligas (figura 2) em *LoL*. Em cada uma delas, há cinco subdivisões, respectivamente nível 1, 2, 3, 4 e 5; para elevar de liga é preciso subir nos cinco níveis, portanto. Cada partida jogada concede uma determinada quantidade de Pontos de Liga (PdL), logo, a posição no ranqueamento de um jogador é determinada pelos PdLs que possui e pelo seu nível de *Matchmaking Rating*⁵¹ (MMR), um dado oculto vinculado a uma fila específica, um sistema de pontuação em *LoL* responsável por definir a qualidade de um jogador, impactando diretamente na quantidade de PdLs recebidos (ou perdidos) após cada partida. A maioria dos jogadores titulares da equipe que acompanho, a *Infinite Five e-Sports*, encontra-se no elo⁵² diamante, embora alguns também estejam no elo platina.

⁴⁸ Termo usado pela desenvolvedora do jogo para se referir ao usuário.

⁴⁹ Até metade de 2017, o nível máximo de *LoL* estava fixado ao 30, entretanto, uma atualização da pré-temporada trouxe mudanças no nivelamento, extinguindo um limite de nível de invocador no MOBA. O atual sistema de nivelamento do jogo não possui, portanto, um limite e cada jogo e/ou conclusão de missões concede um determinado número de experiência aos jogadores. Ao subir de nível, novas recompensas são dadas.

⁵⁰ Esses bônus se dividem em duas categorias distintas: feitiços de invocador e runas. Os feitiços funcionam como habilidades “extras” e as runas concedem ao personagem um determinado conjunto de atributos e oferecem estatísticas ao campeão.

⁵¹ Sigla em inglês para Pontuação do Gerenciador de Partidas.

⁵² É um método usado para classificar jogadores de acordo com seus níveis competitivos em *LoL*, funcionando como um medidor probabilístico das habilidades dos jogadores chamado de *elo* e integrante do Sistema de Ligas de *League*, distribuídos em um total de sete, respectivamente: bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre e desafiante.



Figura 2: Sistema de ligas (ranqueamento) em *League of Legends*

Fonte: Riot Games ©

A liga mais alta, desafiante, oferece aos jogadores mais talentosos um caminho direto ao cenário profissional oficial de *e-sports*, com a chance de participar de torneios ultracompetitivos e ganhar prêmios multimilionários. Na seção a seguir, realizo uma breve digressão e problematização sobre discussões contemporâneas que perpassam o fazer etnográfico baseado na tradição antropológica – e além dela –, bem como das aplicações, implicações e apropriações da etnografia no campo dos *Game Studies* refletindo sobre as relações desencadeadas pelas especificidades do uso desta abordagem por esse campo. A partir disso, realizo uma discussão acerca do percurso experiencialista no qual esta pesquisa se filia.

1.3. O aporte etnográfico na pesquisa em jogos digitais: por um modo experiencial de estar em campo

Ao longo dos anos e a partir da consolidação e popularização do método etnográfico, inicialmente desenvolvido no âmbito da antropologia, a perspectiva de que todos podem fazer etnografia – e a todos é desejada uma abordagem ou sensibilidade etnográfica – ganhou larga adoção em diversas áreas, incluindo a Comunicação e os *Game Studies*. Diferentes campos apropriam-se do método e/ou de técnicas etnográficas em decorrência de um súbito prestígio desfrutado pela antropologia – e, conseqüentemente, de seu método tradicional. Uma variedade de antropólogos (MAGNANI, 2009, 2012; PEIRANO, 2008; URIARTE, 2012) têm notado um crescente retorno e entusiasmo pelo uso do termo etnografia com relativa tranquilidade por diversas áreas do conhecimento, provocando, em alguns casos, certo estranhamento diante de aproximações reducionistas por profissionais de pesquisa de mercado e de *marketing*, por exemplo.

Os *Game Studies*, por exemplo, não são considerados a primeira disciplina a utilizar abordagens etnográficas para coleta de dados e análise de comunidades *on-line*, segundo os pesquisadores australianos Thomas Apperley e Darshana Jayemane (2012). Entretanto, o uso dessa perspectiva metodológica rapidamente ganhou aceitação e espaço no escopo dos estudos

das comunidades de jogos, sendo amplamente adaptada para pesquisas sobre os mais variados contextos, embora encontre resistência para alguns pesquisadores mais ortodoxos. Os autores argumentam que o uso de abordagens ou métodos etnográficos “fornecem aos estudos de jogo uma maneira de conectar objetos a práticas e de entender essas práticas em relação às vidas e experiências das pessoas que as representam”⁵³ (APPERLEY e JAYEMANE, 2012, p. 8).

Assim, Apperley e Jayemane (2012) discorrem que a etnografia é uma valiosa abordagem para os *Game Studies*, permitindo reconhecer os complexos contextos nos quais o jogo se desenvolve. Ademais, proporciona uma estratégia vantajosa para compreender as distintas maneiras pelas quais um determinado jogo individual pode ser jogado, não somente em termos de execução estrutural do algoritmo, mas em se tratando também de respostas culturais, afetivas e situadas.

Uma ampla obra de estudos etnográficos de jogos digitais resulta na visão de que “o jogo de jogos digitais está integrado nas práticas mundanas da vida cotidiana”⁵⁴ (APPERLEY e JAYEMANE, 2012, p. 10). Em resumo, os autores argumentam que a etnografia proporciona os recursos para uma profunda análise do modo como as pessoas costumam jogar jogos digitais. Destarte, um aporte metodológico etnográfico reivindica um tratamento dos jogos digitais não meramente como experiências e objetos homogêneos, e sim reivindica o realce das práticas múltiplas que decorrem dentro e em torno do jogo (APPERLEY e JAYEMANE, 2012).

É necessário sublinhar que as formas para coleta de dados em uma pesquisa de *video games* que se utiliza desta abordagem, por vezes, não se adequam estrita e especificamente a essa própria ferramenta clássica de coleta. Dizer que o campo está perpassado por postulados metodológicos e teóricos não enfatiza que ele esteja circunscrito e submetido a eles. “Por definição, a realidade superará sempre a teoria. Em outras palavras, o campo irá sempre surpreender o pesquisador” (URIARTE, 2012a, p. 2).

Particularmente, sigo uma proposta etnográfica (BROWN, 2015; EWING, 1994; FABIAN, 2000, 2001; FAVRET-SAADA, 2005; GOULET, 2011; MAFFESOLI, 2003, 2010, 2014; MARRANCI, 2008; WILKES, 2007) defensora de que nenhuma etnografia deve ser livre de valores e que a natureza subjetiva é parte da produção etnográfica e, portanto, do conhecimento.

Seguidora de uma epistemologia experiencial de estar em campo, Ashley Brown (2015), uma pesquisadora que se articula com o campo dos *Game Studies* e para qual a etnografia

⁵³ Livre tradução: “[...] provide game studies with a way of connecting objects to practices, and understanding those practices in relation to the lives and experiences of the people who enact them”.

⁵⁴ Livre tradução: “[...] the play of digital games is integrated into the mundane practices of everyday life”.

configura-se como parte relevante da sua trajetória acadêmica, acredita que a manutenção de um distanciamento e da dualidade empatia e antipatia pelos sujeitos da pesquisa nunca é possível de se manter por completo. A autora advoga para a necessidade de se viver uma experiência motivada e afetada pelos sentimentos genuínos, capazes de aumentarem no decorrer de qualquer contato humano íntimo. Ademais, para a etnografia, a exclusão do pesquisador do seu trabalho é capaz de inviabilizar e tornar invisíveis a percepção das relações de poder e hierarquias que perpassam uma pesquisa.

Nesse escopo, uma oportunidade para obtenção de maior entendimento e apreciação pelo que se sente, especificamente na pesquisa de jogos digitais *on-line*, implica em criar um personagem e “viver” no ambiente do jogo – a experimentação do jogo, portanto, é essencial para compreensão dessas questões. Não obstante pudesse descrever uma comunidade apenas observando-a do lado de “fora” ou mesmo de “dentro” de modo silencioso, para que possa apreender o significado dessa vivência seria necessário entender estando lá, interagindo, experimentando.

Parte do aprendizado desenvolvido dentro dessas ambiências, aos pesquisadores que se concentram nas pesquisas de jogos digitais, envolve reconhecer a humanidade que ali decorre. Experimentar, praticamente ou de outra forma, entre e/ou similar ao que os jogadores vivem nesses ambientes, oferece uma oportunidade de contextualização e visão única para os valores, relações de poder, normas e crenças de uma comunidade determinada. Mas o que implica o método etnográfico?

A etnografia advém do diálogo entre duas atitudes, de um lado uma prática cotidiana, que demanda afino e requisita desvelo ao campo, e a outra, para qual se requer atenção para não perder aquele momento considerado “mágico que é a ‘sacada’” (MAGNANI, 2012, p. 175), o súbito *insight*. A “sacada”, portanto, provém somente após um “determinado” tempo em campo, do estabelecimento de uma convivência, pois apenas ela é capaz de proporcionar um processo duplo no pesquisador: “por um lado, conseguir relativizar sua sociedade e, por outro, conseguir perceber a coerência da cultura do Outro” (URIARTE, 2012b, p. 6). O tempo da análise, logo, é sempre *a posteriori*, ele geralmente virá mais tarde. Por outro lado, é somente por meio do tempo que se pode ser afetado pelas complexidades ao longo de uma pesquisa, segunda Jeanne Favret-Saada (2005). Por sua vez, é esse fluxo do tempo corolário pelo estabelecimento de um vínculo que se estende entre o pesquisador com a própria comunidade.

Portanto, cabe assinalar que uma pesquisa com premissas ou sensibilidades etnográficas não se resume, confunde ou reduz, basicamente, a somente “um método”, muito menos a uma

técnica; antes, pode servir-se ou usar mais de uma, várias, de acordo com as circunstâncias colocadas em cada pesquisa. Ela é, antes, uma maneira de percepção e acercamento do que propriamente um conjunto de procedimentos (MAGNANI, 2002).

No entanto, existem muitas concepções do que seja etnografia (MAGNANI, 2009, 2012; PEIRANO, 2008, 2014; TAYLOR et al, 2012; URIARTE, 2012a, 2012b), perspectivas variáveis em múltiplos sentidos, cada qual implicando em um conjunto de normas de condutas e modos de fazer. Particularmente, estou comprometido com a composição de uma etnografia da comunicação (TRAVANCAS, 2006) e, por outro lado, com uma etnografia aplicada aos jogos digitais. Brown (2015) fornece uma definição preliminar aprazível do que seria etnografia que se aproxima de um percurso experiencialista que me é útil – embora existam múltiplas perspectivas para a abordagem desse método: “[a] etnografia pode ser geralmente descrita como um método qualitativo de conhecer um mundo social ao experimentá-lo”⁵⁵ (BROWN, 2015, p. 78). Segundo a autora, é importante não combinar a compreensão de metodologias com métodos. Neste sentido, ela ressalta que a etnografia se trata de uma metodologia que emprega mais de um método para geração de dados (subentendendo que se farão entrevistas, observações participantes, genealogias, mapas etc.).

Segundo Brown (2015), o principal fator decisivo do uso da etnografia como metodologia é sua organização a partir de uma perspectiva epistemológica que considera as experiências como fontes de dados, tanto a dos interlocutores quanto dos próprios pesquisadores. Particularmente, “a etnografia vem de uma tradição antropológica que enfatiza as tentativas de compreender uma cultura desconhecida ao viajar e viver dentro dela”⁵⁶ (BROWN, 2015, p. 78). A etnografia contemporânea, portanto, fundamenta-se na relevância de apreender os significados e as práticas culturais dos sujeitos nas dinâmicas das configurações cotidianas em que se desenvolvem. Ao invés de um olhar de observação das ações dos jogadores com distância, a etnografia necessita que os pesquisadores se incorporem nas comunidades, na intenção de conseguirem um contexto e uma compreensão dos significados e práticas que são realizados – o que leva a um processo de “ser afetado” (FAVRET-SAADA, 2005).

Longe de essa abordagem recair na afirmação de verdades factuais que possam garantir generalizações por meio de um grupo de amostra para uma população geral, mas sim oferecer

⁵⁵ Livre tradução: “[...] *ethnography can be generally described as a qualitative method of knowing a social world by experiencing it*”.

⁵⁶ Livre tradução: “*Ethnography comes from an anthropological tradition which emphasises attempts to understand an unfamiliar culture through traveling to and living within it*”.

descrições gradativas das ações dos jogadores de um tipo de jogo determinado. Dada a diversidade de jogos, seja em termos de gêneros ou de plataformas, a etnografia é um enquadramento especialmente útil para o estudo das comunidades de jogadores, porque permite a nuance (BROWN, 2015). Assim, a melhor medida da qualidade de uma boa etnografia deve fundamentar-se nas seguintes propostas: abrir a mente, o coração e o comportamento a um determinado mundo da vida (WILKES, 2007).

Para que seja possível compreender algo a respeito do outro, é preciso ser capaz de estar aberto aos seus pontos de vista, a questionar uma pretensa objetividade na pesquisa científica. É fruto dessa demanda para suplantar as restrições das vertentes positivistas, estruturalistas e interpretativas na antropologia que pesquisadores responderam a partir da vertente experiencial, uma tradição fundamentada pelo conhecimento do outro sendo constituído por meio de uma participação profunda no mundo da vista deste. O pesquisador que se filia a essa proposta consente, em outras palavras, *cosente*, logo, sente junto dos seus interlocutores a partir de uma radical experiência intercultural com seu campo (e seus membros).

Aqueles que aceitam este desafio, segundo Jean-Guy Goulet (2011) e Jean-Guy Goulet e Bruce Miller (2007), tratam de perseverar com a etnografia com o objetivo de escrever seu próprio caminho para fora de uma tradição que se quer tanto preservar quanto mudar. O elemento da tradição que se busca conservar é aquele do campo intensivo e extensivo, seja em seu próprio país ou no exterior, como requisito para o avanço dos conhecimentos fundados a partir do aporte etnográfico para campos como os *Game Studies* e a Comunicação. O aspecto da tradição para se mudar é o que remete a uma exclusão sistemática e absoluta do pesquisador do seu próprio relato etnográfico, especificamente quanto a problemática de exclusão e separação de eventos ou experiências que desafiam e colocam em questão suas próprias suposições epistemológicas, éticas e ontológicas.

Utilizar essa abordagem significa “[...] rejeitar o distanciamento de sua vida e de seus trabalhos em relação aos eventos transformadores vividos com outrem, no mundo da vida deste”⁵⁷ (GOULET, 2011, p. 121). Essa proposta, embora apresente aberturas para uma variedade de vantagens associadas ao aspecto estático do campo, contudo, não isenta o pesquisador de construir uma pesquisa com objetivos claros, ter domínio de habilidades etnográficas tradicionais, a exemplo do aprendizado das convenções locais – o que, em parte, lembra a proposta de Aarseth (2003) a respeito da necessidade de uma experiência prévia do

⁵⁷ Livre tradução: “[...] *refuser d’écarter de sa vie et de ses travaux les événements transformateurs vécus avec autrui dans son monde de la vie*”.

jogo – e senso de cuidado e respeito no momento de se comunicar com os interlocutores (GOULET, 2011).

Este percurso experiencial aqui evocado é emprestado de pesquisadores que se colocam em campo e tornam-se aprendizes em incontáveis outros contextos da vida. Trata-se de um aproveitamento do aspecto do campo feito por estudiosos que se engajam em formas novas de escrita etnográfica, que demandam a inclusão deles próprios em suas narrativas. O resultado desses relatos evidencia não apenas as experiências de um autor vivendo em um meio que pode (ou não) lhe ser estranho, mas a interação recíproca entre o pesquisador e a comunidade que o acolhe, de tal forma que um ilumina ao outro como a si próprio (GOULET, 2011). Dito isto, é possível que se siga para um debate acerca de um engajamento em uma postura epistemológica e metodológica do percurso experiencialista no qual esta pesquisa se filia.

1.4. Da necessidade de jogar (bem): o engajamento a uma postura epistemológica e metodológica do jogar

O esforço que recai sobre pesquisadores ao tomarem o jogo digital como objeto de pesquisa, tanto em um nível relacional com jogadores, quanto como artefato primeiro para uma análise constitutiva do *medium*, por meio da própria práxis – ou mesmo uma proposta que mescle ambas, a partir da interação de uma em relação à outra –, já demanda por si só uma percepção para construção de especificidades metodológicas que necessitam de adaptação às reivindicações que são postas pelo meio, reflexão esta reverberada pelo trabalho do pesquisador dinamarquês Espen Aarseth (2003). Pesquisadores possuem diferentes motivos e necessidades e, neste sentido, todos necessitam de distintos métodos. “Os jogos de computador são talvez o gênero cultural mais rico que já vimos, e isso desafia nossa busca de uma abordagem metodológica adequada” (AARSETH, 2001, *on-line*).

Pesquisar jogos digitais requer operar para além de métodos fixos e pré-definidos, já que tanto o jogo quanto a comunicação e os sujeitos estão imbuídos em um processo dinâmico, em alteração constante, pulsante, instantânea, o que requer que o próprio procedimento metodológico se flexibilize, seja corrigido, adaptado, e esta é uma das atribuições que cabem ao pesquisador: o desafio de atuar abrindo novos percursos, desbravando possibilidades, renovando a própria teoria por meio da práxis cotidiana.

Particularmente, entro no campo dos *Game Studies* a partir de outro lugar, mormente da comunicação e com uma interface antropológica e sociológica, o que acarreta em uma bagagem epistemológica e político-ideológica que é trazida por mim destes campos (AARSETH, 2001).

Todas essas referências anteriores motivam e determinam, inevitavelmente, minha abordagem – e isto é sintomático, portanto, merece ser explicitado.

Na pesquisa de jogos digitais, Aarseth (2003) advoga que se deve buscar pelo máximo de fontes possíveis, ao reunir informações sobre o jogo no qual se pretende analisar. Embora o ato de jogar seja primordial, ele também deve ser complementado recorrendo a outras fontes (AARSETH, 2003). Ele chega, então, em uma tipologia de análise de jogos baseada em duas principais categorias: o jogar o jogo (a intervenção direta no sistema) e o não-jogar⁵⁸. A análise apresenta melhor potencial quando combinada com a experiência prática de jogo, considerada por Aarseth (2003) como sendo mais importante, sobretudo se acompanhada pelas duas formas anteriores. Essa questão requer pensar, como pontua o autor, que “a análise de jogo indirecto, seja qual for o seu objectivo, só poderá ser reforçada pela experiência prévia de jogo” (AARSETH, 2003, p. 23).

Aarseth define o jogo como sendo tanto um objeto quanto um processo. Neste sentido, argumenta que “eles não podem ser lidos como textos ou ouvidos como música, eles devem ser jogados. Jogar é integral, não coincidente, como o leitor ou ouvinte apreciado” (AARSETH, 2001, *on-line*). Tal ideia encontra apoio no pensamento de Luís Teixeira (2007), para quem os jogos digitais, seguindo a proposta de Aarseth (2003), demandam um processo de hermenêutica dinâmica, de modo que o pesquisador necessita de “capacidades *performativas retroactivas directas do sistema*, pois a compreensão (extensiva) de um jogo passa, obrigatoriamente, pela acção de o jogar”, ou seja, “percepcionando-o no seu ‘processo simulatório’” (TEIXEIRA, 2007, p. 34, grifo do autor).

Na Comunicação e nos estudos dos jogos digitais, a dinâmica trilhada por um percurso experiencial de estar em campo (EWING, 1994; FABIAN, 2000, 2001; FAVRET-SAADA, 2005; GOULET, 2011; MARRANCI, 2008) é muito bem-vinda para a produção de um trabalho refinado desta mídia, na medida em que dialoga com as ideias de experimentação de Aarseth (2003). O pesquisador dinamarquês advoga, por exemplo, que uma análise completa do jogo deve se preocupar com a busca da experiência dos outros, não sendo apenas útil como crucial. Nessa vertente,

o círculo hermenêutico da análise de jogo deveria incluir a comunidade de jogadores [...] e, se possível, *a observação directa de outros a jogar, não apenas a leitura dos seus relatórios e debates. Uma vez que a maioria dos aspectos do jogo é não-verbal, a observação directa de estilos e técnicas de*

⁵⁸ Trata-se da coleta de dados a partir de diversas fontes, de qualquer e todo tipo de conteúdo relevante, sejam eles tutoriais, discussões, entrevistas, guias, relatórios, conhecimento preliminar do jogo e de sua estrutura (AARSETH, 2003).

jogadores é preciosa, especialmente se já conhecermos o jogo com algum grau de intimidade (AARSETH, 2003, p. 20, grifo meu).

O processo de observação direta dos jogadores é, evidentemente, muito importante para que se compreenda uma série de especificidades da própria prática e do ato de jogar – ademais, trata-se de um componente essencial do dispositivo etnográfico, igualmente adotado na metodologia desta pesquisa. Por vezes, como argumenta Falcão (2014a), a observação e descrição de determinadas atitudes dentro dos jogos, e até mesmo fora deles – acrescento⁵⁹ –, podem revelar e proporcionar muito mais que o limitado procedimento de investigação baseado em perguntas e respostas – não obstante este possa explicar os intuitos dos sujeitos, assim sendo, não deve ser descartado.

Para Aarseth (2003), diferentemente dos estudos literários e fílmicos, a mera observação da ação não possibilitará que o pesquisador seja colocado no papel do público. Uma vez que o que se passa nos monitores daqueles que jogam é somente parte representativa do que está sendo vivido pelo jogador, a outra, quiçá mais relevante para o pesquisador dinamarquês, trata-se da interpretação mental e as explicações das regras, naturalmente invisíveis para não jogadores, cuja necessidade de informação é evidente. Entre interface e as regras, há uma forte distinção, evidenciada para não jogadores, entre elementos estéticos e sígnicos operacionais do próprio jogo.

Se afirmo que é preciso aceitar ocupar um lugar de experimentação na pesquisa em jogos digitais, em vez de imaginar-se lá, o faço pela simples razão de que o que ali figura é literalmente inimaginável para um pesquisador, ainda que ele seja o mais habituado a trabalhar com representações: quando se joga um determinado jogo, é-se bombardeado por intensidades específicas, que geralmente não são percebidas ou escapam à captura do mais acurado estudioso que somente observa. Esse jogo, e as intensidades que lhe são ligadas, tem, então, que ser experimentado – o único modo de se aproximar dessa experiência, contudo, é por meio de um engajamento e comprometimento para com o aparato (jogo).

No contexto da trajetória percorrida por Aarseth (2003), ao olhar e analisar um jogo, determinados elementos mostram-se invisíveis àquele que observa, caso não entenda o quanto essas dimensões dialogam entre si, constantemente, para garantir a manutenção de determinada

⁵⁹ A partir de reações, interações, gestos e demais linguagens não-verbais, e especificamente situadas no contexto de um espaço no qual o jogo ocorre – um local de treino, por exemplo –, podem revelar muito sobre as dinâmicas grupais a partir de pequenos gestos, algo que seria inviabilizado caso o pesquisador procure apenas escutar os interlocutores utilizando de um canal de comunicação *on-line* qualquer, mesmo que estejam reunidos juntos em determinado espaço físico. Aproveitar esses momentos de reuniões, de treinamentos coletivos e de estar-junto, portanto, foi o que busquei também contemplar.

estrutura lógica em funcionamento. Portanto, o autor entende que mais que um objeto, um jogo constitui-se enquanto um processo, o que indica a necessidade de uma hermenêutica dinâmica por parte daquele que pretende tomá-lo como objeto de estudo, fazendo uso de diferentes métodos para a coleta de dados, dentre os quais se inclui também a própria ação do jogar por parte do investigador.

Compõe a perspectiva do pesquisador o fato de que jogar um jogo pressupõe um processo de aprendizagem e de uma hermenêutica dinâmica aplicada, na qual o “ir a campo” passa pela necessidade do experimentar o jogo assumindo a postura de um “usuário-jogador”, uma vez que a apreensão de um jogo passa, imprescindivelmente, pela necessidade de jogá-lo. “Enquanto a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica exige certas capacidades analíticas, o jogo exige uma análise performativa, assente na retroactividade directa do sistema” (AARSETH, 2003, p. 19). Nesse sentido, “o estudo informado de jogos tem obrigatoriamente que envolver o acto de jogar, tal como os estudiosos do cinema e da literatura se confrontam diretamente com as obras, assim como através de fontes secundárias” (AARSETH, 2003, p. 14).

E a única forma de experimentar um jogo é interagindo diretamente para com ele, portanto, jogando-o. Assim, um jogo como objeto de estudo requer do hermenêuta capacidades específicas, uma vez que a compreensão de um jogo passa pela necessidade de jogá-lo. Ao longo desta dissertação, o engajamento em uma postura epistemológica e metodológica do jogar, como dimensão e condição central para a constituição da pesquisa, encontra-se atravessado.

Apesar de a perícia ser algo de difícil domínio até para um jogador que se compromete em uma prática de intensa repetição, para um estudioso, por vezes, é algo impossível de se atingir em função da intensa demanda de prática, motivação, tempo, capacidades e experiências, o que implica em um entendimento do jogo e suas regras que precisa ser melhor até do que o de muitos jogadores. Certamente, há que se levar em conta que é necessário ter certas competências e habilidades para poder progredir no jogo, mas também é preciso ter noção de que há jogadores que simplesmente não são tão bons em jogar ou avançar em dado jogo – sejam eles pesquisadores ou não. Em face disso, parece que jogar determinados jogos, como *LoL*, não seria uma experiência bem-sucedida para aqueles que vêm ao mundo com habilidades cognitivas menos desenvolvidas ou qualquer tipo de dificuldade de outra ordem⁶⁰.

⁶⁰ Não cabe, a mim, arguir acerca disso, mas apenas sublinhar para o fato de que o domínio do jogo envolve uma série de aparatos que são muito mais complexos do que se imagina. Neste sentido, segundo Falcão (2014b), não é

Aarseth (2003) já empreende uma análise que me parece útil: não se pode esperar que um pesquisador com pouco tempo consiga disponibilizar várias horas necessárias para que se possa dominar um jogo e, conseqüentemente, consiga alcançar uma compreensão profunda dos jogos cujas dinâmicas investigam. Embora por um lado seja compreensível essa questão, o pesquisador deve ter consciência e assumir sua condição, reconhecendo-a. Certamente, minha própria percepção adquirida ao longo de quatro anos de experiências com *LoL* colocou-me em um lugar particularmente privilegiado.

Ainda que tenha conhecimento dessas dificuldades operacionais para desenvolvimento de um estudo de jogos digitais a partir de uma abordagem comunicacional, defendo aqui a relevância do pesquisador buscar, ao máximo, o nível perito nos jogos que analisa. Ou seja, engajar-se assiduamente em uma postura epistemológica e metodológica do jogar, não apenas sendo aconselhável para o estudo de um tipo de gênero competitivo como também indicado para jogos em geral, a depender dos objetivos de cada pesquisa.

Falcão (2014a), por exemplo, demonstrou como a prática de *raiding* em *World of Warcraft* é associada ao sentimento de repetição e semiprofissionalismo perseguido por alguns jogadores. No cerne de sua reflexão, encontra-se uma mudança de postura do pesquisador responsável por possibilitar que novas nuances fossem desveladas a partir de um engajamento no *endgame* de *WoW*, no contato com a prática de *raiding* e pelo sentimento de repetição e semiprofissionalismo, evidenciado pela prática frequente da ação do jogar – momento no qual a própria natureza da experiência de jogo sofre uma modificação: “abandona nuances que são repetitivas e se concentra em uma disputa por superioridade e domínio do sistema” (FALCÃO, 2014a, p. 16).

Isto significa que tal dinâmica é particular aos jogos digitais? Não, de modo algum. Aarseth (2003) acredita, por exemplo, que essa atitude militante de aperfeiçoamento possui certo mérito, principalmente quando comparada com outras instâncias performativas, como a própria academia, estando frequentemente aproximadas de um exercício de formação prática em uma área determinada. “Como estudiosos de jogos, temos obviamente a obrigação de compreender o jogo; jogando-o é a melhor forma e, por vezes, a única de se o conseguir” (AARSETH, 2003, p. 22).

algo que será desenvolvido *ex nihilo*, e sim em decorrência de um esforço e um engajamento para com uma prática de repetição, de retorno, de jogar consecutivamente, de estudo e atualização constante do jogo etc., o que, portanto, requer a árdua e contínua dedicação e empenho de tempo.

Ainda que o processo de análise de jogos dependa essencialmente de quem são os pesquisadores e dos seus objetivos, mais relevante do que essas capacidades é a ética da investigação. De modo mais amplo, gostaria de ressaltar para a existência de uma ética que se requisita de um pesquisador que pretende desenvolver comentários sobre jogos ou utilizá-los em suas análises estéticas ou culturais, como já indicava Aarseth (2003): o dever de jogar esses jogos, ao menos para que os comentários postos correspondam, em um nível mínimo, aos do grupo no qual cada pesquisador se reconhece e filia.

É importante pontuar aqui para que não se confunda: o pensador dinamarquês é, certamente, pouco exigente acerca da ideia de experiência para com o jogo. Distinto disto, a ideia que ora defendo é de que o pesquisador não deve, por exemplo, simplesmente jogar o jogo sem qualquer comprometimento. Para a proposta de um engajamento com uma postura epistemológica e metodológica do jogar, aqui colocada, não basta que o estudioso simplesmente “jogue” o jogo. Por vezes, simplesmente jogá-lo consecutivamente pouco será útil, sequer a prática da intensa repetição pode ser vantajosa se não for confrontada com um processo posterior de autocrítica, reflexão e de estudo do seu próprio jogo, conforme uma das falas de um dos interlocutores desta pesquisa, Hidaka Sana, corrobora:

Têm diversos jeitos [de se jogar *LoL*]... o que demora mais é o que fica *spamando*⁶¹ o jogo que nem um desgraçado, e tal, o que eu fazia antigamente. Inclusive, nem melhora tanto assim, é meio escroto, acaba não retendo muito porque joga muito, fica cansado, tu não consegue fazer nada, tu não se lembra do que tu fez também. (*sic*)

O comprometimento para com essa epistemologia e metodologia do jogar, portanto, a um dado componente processual por meio do qual o jogo torna-se algo familiar, conhecido (FALCÃO, 2014a), reforça a necessidade de se jogar bem, incorpora um sentimento de repetição e concentra-se em uma disputa pela progressão, superioridade e domínio do sistema. Reivindica-se, portanto, do pesquisador uma aproximação o quanto possível for do jogo *pro*, caso seu objetivo seja compreendê-lo.

É relevante explicitar, ainda, que a interação com o jogo (e com seu universo circundante) provoca um grau de envolvimento pessoal entre o autor deste estudo e o respectivo objeto de análise nesta pesquisa. Como se mostra, o impulso que me leva a chegar neste objeto nasce-de inquietações e motivações subjetivas. É esse envolvimento afetivo para com o objeto,

⁶¹ A ideia de *spamar* partidas significa a repetição inúmeras e seguidas vezes de jogos em *League*. O termo, derivado da sigla *spam*, possui dupla significação a partir do seu uso: *Stupid Pointless Annoying Messages* (a repetição de mensagens sem sentido e irritantes) e de *Sending and Posting Advertisement in Mass* (o envio de mensagens publicitárias em massa). Ambas possuem uma conotação negativa em seu uso e, na fala de Hidaka Sana, o termo encontra-se bem ajustado justamente por remeter a essa percepção negativa da ideia de jogar repetidas vezes.

quer seja o jogo, quer seja a cultura que o rodeia, um dos componentes responsáveis por instigar em mim o ímpeto do saber. Tenho conhecimento, no entanto, que muitos riscos integram o contexto dessa vertente, como existe em qualquer outra.

Luís Martino e Angela Marques (2017) tratam de elencar alguns desses limites, tais como o apego a perspectivas ou temáticas, a dificuldade em operar recortes, abrir mão de conceitos, definições ou temas, dentre outros, ou, como aponta Jeanne Favret-Saada (2005), o excesso de similaridade cultural do pesquisador com o grupo estudado. Isso não denota, entretanto, que o estudioso não pode investigar a sociedade ou o grupo no qual pertence. Significa somente que este empreendimento deve ser realizado com cuidados necessários. Por outro lado, acredito que as possibilidades dessa vertente pautada na produção de conhecimento a partir de uma relação subjetiva, quando bem efetivada, são de grande valia para o avanço epistemológico e metodológico no campo.

Em certo sentido, há autores que acreditam que a experiência vivida pelo pesquisador seria um empecilho para o desenvolvimento da pesquisa – “o lugar de fala dentro do campo científico se caracteriza por uma autonomia relativa que não pode ser constrangida por vínculos de outra ordem” (MARTINO e MARQUES, 2017, p. 7). Contudo, a partir de 1990 (MARTINO e MARQUES, 2017), uma diversidade de autores buscou justamente apontar um caminho contrário a essa visão que desconsiderava a vivência, o afeto e o lugar de fala do próprio pesquisador na produção de conhecimento, entre os quais citamos aqui alguns, como Jenkins (2009), Johannes Fabian (2001), Jeanne Favret-Saada (1977, 2005), Jean-Guy Goulet (2011), Katherine Ewing (1994), Michel Maffesoli (2003, 2010, 2014), dentre tantos outros.

O argumento em comum entre muitos desses estudiosos está na percepção de que a vivência não apenas precisa ser levada em conta, como ela também é uma das condições para que se torne possível a elaboração de uma pesquisa. Logo, a trajetória do pesquisador, seu lugar de fala e sua subjetividade são também responsáveis por fazerem emanar uma série de preocupações durante o estudo, passando a ganhar destaque, ao passo em que decorre disso muitos questionamentos que, futuramente, poderão ser transformados em perguntas de pesquisa (MARTINO e MARQUES, 2017).

O trabalho de Jenkins (2009), por exemplo, propõe-se a descrever práticas de apropriação de produtos midiáticos pela ótica das comunidades de fãs, no qual ele se coloca tanto na posição de pesquisador quanto na figura de um tipo de consumidor bastante peculiar desses produtos. O autor reivindica sua inserção dentro da categoria de um ativo fã dos produtos que pesquisa, longe da postura de um observador neutro desses fenômenos. Essa proposta é

nomeada por ele pela expressão *ACA-Fan*, acrônimo criado a partir da junção das palavras acadêmico/pesquisador e fã.

Ao invés de considerar a existência deste distanciamento crítico, ele argumenta que esse duplo vínculo, ora próximo do objeto, ora distante, possibilita o entendimento de processos internos à cultura, ajudando mais do que dificultando na pesquisa⁶². Afinal, qual seria todo esse esforço, aqui empreendido, senão o de buscar validar o meu lugar de fala que, a um só passo, também evidencia minha preocupação em estudar situações vividas na relação com uma mídia (o jogo digital)? Podem, os pesquisadores, investigarem o jogo no qual também jogam? A comunidade na qual atuam?

Para uma abordagem positivista, atuação e biografia seriam suficientes para gerar um impedimento na construção de um lugar de fala científico: “um jogador não pode ser um estudioso do jogo”, “jogar determinado *video game* é um empecilho à pesquisa em comunicação e jogos digitais” figurariam entre alguns argumentos frequentes. Como contraproposta, há uma vertente de pesquisa que se apresenta por meio de uma narrativa biográfica⁶³. Enquanto que para a primeira o vínculo afetivo com o objeto seria responsável por impedir a pesquisa, na segunda ele se torna uma condição necessária (AARSETH, 2003; EWING, 1994; FABIAN, 2000, 2001; FAVRET-SAADA, 2005; GOULET, 2011), na qual “a biografia legitimaria o lugar de fala científico” (MARTINO e MARQUES, 2017, p. 8).

Destarte, é por uma razão estruturante, que se enreda à própria natureza do campo e ao caráter marcante de seu objeto, que o pesquisador de jogos digitais necessita da experiência do campo, tanto em um nível direto com a prática do jogo quanto pela aproximação na procura de compreender a experiência dos outros – sujeitos responsáveis por tecerem arranjos coletivos e os fios sociais que desencadeiam dinâmicas distintas. Aarseth (2003) reforça, por exemplo, que embora pesquisadores possam estudar as regras, a concepção e a mecânica do jogo, recorrendo ao contato direto com quem o desenvolveu, observar os outros jogando ou mesmo procedendo na leitura das suas críticas e relatórios, jogar os jogos que pretendem analisar é claramente uma forma melhor de análise do jogo, especialmente se combinada com as duas formas de aquisição de conhecimento sobre ele – apesar dos métodos anteriores também serem válidos.

Há muitos elementos na experiência social dos jogos digitais, mas, em síntese, grande parte deles só podem ser compreendidos e analisados por quem decidir correr o risco de

⁶² Uma vez que pesquisadores alheios a questões de ordem mais intrínseca dificilmente poderiam observar e identificar, como corrobora o método de Aarseth (2003) e segundo se evidencia nas dificuldades do trabalho de campo de T. Taylor (2012).

⁶³ Ver, por exemplo, a abordagem de Brown (2015).

participar. Somente pela experiência é possível se aproximar desses componentes ou ser afetado por eles, não é possível que se consiga observá-los – talvez, em um nível muito superficial, um pesquisador muito atento possa conseguir algumas informações mínimas, mas não conseguirá aprofundar-se mais do que alguns passos nas camadas mais internas que figuram em uma dada dinâmica.

A ausência da experimentação do jogo pessoalmente torna provável que se cometa graves erros de interpretação, por mais que um pesquisador estude a mecânica e intente adivinhar as soluções da melhor forma que puder (AARSETH, 2003). Falcão (2014a, p. 13) oferece um pensamento semelhante ao dizer que nos jogos digitais “o lugar de espectador não existe, uma vez que ele é por demais limitado, além de não conceber a interação direta daquele que assiste para com o aparato”.

Esta característica remete a uma passagem do antropólogo Johannes Fabian (2001), um dos precursores responsável por promover uma tradição experiencial de estar em campo em *Anthropology with an Attitude*, que defende uma perspectiva de que toda etnografia está conectada a uma (auto)biografia: “[...] a autobiografia não precisa ser uma fuga da objetividade. Pelo contrário, compreendida criticamente, a autobiografia é uma *condição* da objetividade etnográfica”⁶⁴ (FABIAN, 2001, p. 12, grifo do autor). Similar a essa ideia, Mariza Peirano (2008, p. 4) argumenta que “a personalidade do investigador e sua experiência pessoal não podem ser eliminadas do trabalho etnográfico”. Na realidade, elas estão intrincadas, conectadas e plantadas nos fatos etnográficos que são selecionados e interpretados. Eis, portanto, mais um motivo para que a minha experiência prévia com *League*, construída ao longo de quatro anos, seja vital para este estudo.

Para ser fiel às minhas premissas, parece-me necessário que introduza uma reflexividade nessas elucubrações, alguns elementos e aspectos da minha própria experiência pessoal, como pesquisador, face à alteridade⁶⁵ que me confrontava em uma fase inicial desta pesquisa. No tópico seguinte, portanto, inicio uma explicação ao leitor acerca do processo de aproximação com o cenário competitivo local de *League of Legends* para reconstruir o encontro com a equipe *Infinite Five e-Sports*. Concentro-me em soletrar uma síntese das minhas vivências, impressões e movimentações na comunidade local competitiva de *League* em mais algum detalhe até o primeiro contato com a equipe da qual me aproximei mais frequentemente.

⁶⁴ Livre tradução: “[...] *that autobiography need not be an escape from objectivity. On the contrary, critically understood, autobiography is a condition of ethnographic objectivity*”.

⁶⁵ Parto da compreensão do conceito no qual a identidade do sujeito é possível de ser reconhecida a partir da experiência de conhecer o outro para conhecer a si mesmo.

1.5. Tecendo uma aproximação, dos caminhos até a *Infinite Five e-Sports*: movimentos pela comunidade competitiva de *League of Legends* em Belém do Pará

Uma comunidade é um relacionamento entre os jogadores, seja adversarial ou amigável, simbólica ou competitiva. Ela é também uma forma de persistência, uma vez que sem comunidade há uma variedade de jogadores independentes que percorrem o mesmo ambiente. Segundo argumenta a pesquisadora dinamarquesa Lisbeth Klastrup (2003), as comunidades *on-line* também são dependentes do compartilhamento de espaço.

Evidentemente, alguns empecilhos técnicos figuravam: *League of Legends* não é um mundo virtual, segundo a definição de Klastrup (2003), por não dispor, nem os personagens ou o próprio mundo do jogo, de ambientes persistentes. A ausência de um mundo virtual em *LoL* torna um esforço ainda maior contatar seus jogadores, ou seja, estabelecer um *entreé* (entrada) adequado dispõe de um nível elevado de complexidade: o jogo não é suficiente, ele é por demais limitado uma vez que oferece pouco espaço para estabelecer essa relação, para além de um *chat* ao estilo de sites de redes sociais digitais.

Há muito pouco, nele, que seja responsável por reter o jogador, a não ser quando se cria uma partida. E, quando em uma partida, jogadores dificilmente utilizam do *chat* para conversar aleatoriamente (a não ser que se esteja em um aplicativo de comunicação por voz): há um fim instrumental que precisa de concentração para que possa ser alcançado e qualquer desvio de atenção, como parar para digitar no *chat* da equipe, pode desencadear uma perda de recursos, objetivos ou ainda a morte do próprio jogador – uma vez que digitar desativa o uso dos comandos que acionam as habilidades de um personagem. Não é à toa que se utiliza de um jargão bastante abreviado em partidas de *LoL*. A *Riot*, inclusive, sabendo desta característica, lançou um sistema de *emotes*⁶⁶ dentro do jogo em 2017.

Essa problemática técnica é responsável, em grande parte, pela dificuldade que enfrentei para me aproximar e estabelecer um *entreé* com um conjunto específico de jogadores engajados nas atividades de um determinado coletivo, os quais compartilham um sentimento de repetição e semiprofissionalismo para com o aparato. De fato, em decorrência desse empecilho, os primeiros meses no campo foram, ao que tudo indicava, estéreis, o que demandou uma fase inicial que se pretende relatar, mas disso decorreram transformações que trataram de implantar

⁶⁶ Criados com a ideia de evitar que os jogadores morram enquanto digitam, os *emotes* permitem que os jogadores reajam no jogo instantaneamente com um conjunto de expressões personalizáveis. É preciso, contudo, apontar que não se trata de uma ferramenta de comunicação, uma vez que esta implicaria uma intenção de ação, em outras palavras, que comunicaria algo relacionado à própria mecânica de jogo. Por sua vez, uma ferramenta de expressão refere-se à emoção que se sente no momento. Sinais de alerta, portanto, cumprem a função de um canal de comunicação, enquanto que os *emotes* assumem o papel de uma forma de expressão.

distintas estratégias na natureza do andamento da pesquisa, no intuito de viabilizá-la conforme adentro na última seção deste capítulo, cuja adoção de um novo dispositivo metodológico se fazia tanto necessária, quanto urgente.

Embora existam diferentes jogadores em um MOBA como *LoL*, em que se sobressai um *ethos* extremamente competitivo, o jogo possui uma sólida comunidade circundante que me permite discursar efetivamente sobre a criação comunitária ou de uma cultura, distinta de outros jogos *mobiles* como exemplificado por Falcão (2015). Heather Lynch (2013) reforça que o fato de se jogar um jogo encontra-se inseparável de participar do desenvolvimento e construção de uma comunidade. Sendo o contato com a comunidade/cultura um pré-requisito necessário para o desenvolvimento do meu aparato metodológico específico, identificar uma equipe de jogadores que interessaria para a pesquisa dispunha de uma carga de complexidade intensa, pois somente jogadores engajados efetivamente em equipes eram relevantes para o trabalho, e uma observação prévia demonstrava que a maioria formulava equipes efêmeras para disputarem torneios que, tão logo passados, dissolviam-se conforme foi reforçado pelos interlocutores da pesquisa.

No entanto, a comunidade construída em torno de *LoL* compartilha uma forma de espaço representado, como um fórum para seus membros interagirem. Kjastrup (2003) argumenta que os espaços sociais não precisam ser localizados no espaço ou mesmo persistentes para funcionarem como locais para a realização de encontros sociais. Todavia, ela menciona a necessidade de alguma forma de local para o atendimento comum espacial e/ou de persistência para que esses espaços se tornem comunidades *on-line* de fato.

Certamente, *League* aproxima-se da ideia de espaços de jogos sociais transitórios, como em jogos *First Person Shooters*⁶⁷ (FPS) *on-line*, da pesquisadora dinamarquesa (MACEDO e AMARAL FILHO, 2015a). Ambas as formas de espaços de jogos, tanto os espaços de jogos sociais persistentes, a exemplos dos MMORPGs, quanto os espaços de jogos sociais transitórios, como *LoL*, possuem comunidades fora do ambiente do jogo conectadas a elas, que

⁶⁷ Em tradução literal, jogos de tiro em primeira pessoa. Trata-se de um tipo de jogo que combina, geralmente, sofisticação gráfica a partir de uma perspectiva subjetiva da câmera. Segundo Bob Rehak (2008), suas raízes se estendem até meados da década de 1970, mas se popularizam, de fato, juntamente com a evolução da internet no início da década de 1990 com um aplicativo assassino para PCs em rede, no qual se permitia o confronto dos jogadores entre si em estilo *deathmatches* (partidas da morte) em arena. Esse tipo de jogo é responsável também pela geração de novas formas de *gameplay* e jogabilidade baseadas em equipes. Ainda hoje, esse tipo de jogo é um dos mais populares no âmbito dos *e-sports*, acompanhado do jogo de estratégia em tempo real e os jogos esportivos (JONASSON e THIBORG, 2010). Para mais detalhes acerca das implicações polêmicas dos FPS's, consultar Rehak (2008).

são mais ou menos persistentes, mas geralmente se encontram localizadas em locais de reunião de ponto único, como os fóruns e sites.

Mesmo com a ausência de um mundo persistente, Klastруп (2003) percebe que as comunidades de jogadores FPS evoluíram extensivamente ao redor dos seus respectivos títulos, o que não é uma exceção no caso do MOBA em questão. Mas esses jogos são particularmente interessantes como exemplos de combinações de jogos como comunidades particulares e o seu uso intensivo de sites, fóruns, arquivos compartilhados etc.

Eles apontam para a importância de combinar o estudo estrutural e estético dos jogos com os aspectos sociais relacionados ao seu uso, por exemplo, práticas comunicativas e interação social dentro dos jogos, o surgimento de clãs de jogadores, comunidades de jogadores e a proliferação “social” dos jogos fora dos próprios jogos⁶⁸ (KLAstrup, 2003, p. 192).

Parte relevante desta pesquisa debruça-se sobre a constituição de uma comunidade local competitiva de jogadores e a proliferação social dos jogos fora deles próprios. Diante dos empecilhos que figuram na adoção de um dispositivo metodológico etnográfico em jogos do gênero MOBA, uma solução recorrente encontrada por pesquisadores que se dedicam a compreender esses tipos de jogos é aplicar questionários por meio dos usuários de grupos no *Facebook*, partindo de suas próprias contas pessoais no site, como adotou Falcão (2015) – uma incursão que pouco tem a ver com a abordagem etnográfica.

No entanto, para meus objetivos, o acesso a uma comunidade local requer, efetivamente, jogar o jogo e participar de atividades que a compõem – e o uso de questionários seria por demais limitado às minhas intenções. Adotando uma estratégia de que o acesso às fontes extrajogo (sujeitos importantes do cenário) e às atividades desenvolvidas na comunidade competitiva local poderiam contribuir significativamente para o meu próprio entendimento prático da comunidade e do jogo, passei a realizar uma etnografia pelos espaços nos quais a comunidade local se constrói a partir da participação e inserção em grupos no *Facebook* da comunidade esportiva local de *LoL* e acompanhar eventos locais (divulgados nessas comunidades *on-line*) – momentos nos quais, ao me deparar com outros, era confrontado a perceber e avaliar o nível de conhecimento e experiência prévia de jogo que detinha, bem como os deles próprios. Desse processo, contatei, por acaso, a equipe que passei a acompanhar: a *Infinite Five e-Sports*.

⁶⁸ Livre tradução: “They point to the importance of combining the structural and aesthetic study of games with the social aspects related to their use in terms of, for instance, communicative practices and social interaction inside the games, the emergence of player clans, player communities and the “social” proliferation of the games outside the games themselves”.

Portanto, gostaria de informar ao leitor que, antes de me aproximar da equipe que é foco desta pesquisa e da convivência para com os interlocutores membros dela, uma etapa etnográfica anterior a esse contato com o time foi efetivada, o que remonta a junho de 2016 até junho de 2017. Tal movimento constituiu-se por meio de uma movimentação pelo cenário local competitivo de *League of Legends* em Belém a partir de alguns eventos competitivos da comunidade. O intuito por detrás da escolha dessa abordagem era o de alcançar uma aproximação inicial com os atores desse cenário, desconhecidos para mim até então, cujo objetivo era o de encontrar uma equipe disposta a participar da pesquisa. Essa trajetória levou a pesquisa ao encontro com a equipe *Infinite Five e-Sports* (também chamada de *Infive* ou *IN5* por seus membros). Aliás, jamais me senti um natural habitante da comunidade de esportes eletrônicos em geral, ou de *LoL* em particular, na cidade de Belém, e todos os sujeitos com quem conversei ao longo de um ano de duração dessa etapa que precede a pesquisa sequer, em maior ou menor grau, eram conhecidos.

Neste sentido, a jornada a partir da qual este trabalho teve seu início, como relatado, começa em 2016. Durante um ano, visitei, com certa periodicidade, uma variedade de torneios, campeonatos e demais atividades competitivas amadoras (incluindo transmissões de eventos oficiais de *LoL* na cidade) presenciais e *on-line* no cenário local competitivo de *LoL* em Belém. Cobri uma série de torneios ao longo desse período em Belém, tanto *on-line*, acompanhando eventos locais e semiprofissionais até campeonatos nacionais e internacionais, quanto participando presencialmente de um total de cinco eventos que vão desde campeonatos amadores locais (dois), transmissões de finais de campeonatos nacionais (dois) e a transmissão de um mundial (um). O quadro 1 abaixo elenca os eventos que acompanhei durante esse período, respectivamente, segundo o tipo de evento, o ano de realização e o local na cidade de Belém.

Nome do evento	Tipo de evento	Ano de realização	Local
1ª Torcida <i>LoL Orizon Line</i>	Transmissão de campeonato nacional	Junho de 2016	Sala de cinema
Torcida <i>LoL Gragas Pub</i>	Transmissão de campeonato mundial	Outubro de 2016	Bar
Torcida <i>LoL</i> Belém - Final 1º Split <i>CBLoL</i> 2017	Transmissão de campeonato nacional	Abril de 2017	Centro de Entretenimento Digital

Esamaz <i>Studio Games Challenger - League of Legends</i>	Torneio local de <i>LoL</i>	Maio-junho de 2017	Centro de Entretenimento Digital
Desafio Unama <i>e-Sport de Verão League of Legends</i>	Torneio local de <i>LoL</i>	Julho de 2017	Universidade particular

Quadro 1: Movimentação na comunidade competitiva local de *LoL* em Belém⁶⁹
 Fonte: Autoria própria

Como mostra o quadro 1, visitei diferentes espaços da cidade. O primeiro evento do qual participei ocorreu em junho de 2016, momento em que Belém começava a ganhar espaços para interação específica de um público consumidor de conteúdos sobre esporte eletrônico, com a criação de bares (embora estes sejam casos mais passageiros e gozem de pouca estabilidade) e um complexo de entretenimento digital voltado para essa audiência, além de iniciativas privadas neste sentido a partir de parcerias entre organizadores e universidades particulares do estado do Pará. Campeonatos locais mais estruturados começaram a surgir um pouco antes, entre 2014 e 2015, aproximadamente (a despeito de iniciativas amadoras existirem há muitos anos), mas cresceram consideravelmente em 2016, sobretudo em 2017, e isto parecia ser unânime entre os sujeitos com quem conversava.

O “diagnóstico” desse cenário local foi discutido em diferentes momentos com os jogadores, que indicavam um momento de ascensão no cenário a partir do ano de 2017, com expectativas de ampliação para os próximos. Um dos interlocutores desta pesquisa, Ham, capitão da equipe *Infive*, argumenta acerca da comunidade local competitiva de *LoL*.

Crescendo gradualmente, tipo, ano passado eu só via campeonato muito amador e aí esse ano já tem uns negócios maiores. É a palavra ideal pra definir, tá crescendo de um ritmo legal até, tipo, só o fato de ter quatro campeonatos pra gente jogar esse mês já é uma parada meio que destaca isso, tá crescendo sim. *LoL* tá com mais destaque por tem mais jogadores, mas têm outros jogos que também tão vindo com campeonatos [...], mas o *LoL* sempre tem mais destaque por causa do número de jogadores mesmo. (*sic*)

A conexão que ele está apontando aqui diz respeito ao início de uma maior articulação dos *e-sports* no cenário local, muito em decorrência de uma expansão e consolidação – ainda em curso – do cenário nacional de competições de *League of Legends*, com o ingresso do Brasil

⁶⁹ Acerca da realização da pesquisa nesses eventos, acordei com os sócios-proprietários (e/ou responsáveis pela promoção dos eventos) e com os jogadores/espectadores que participavam destes espaços, mediante documento formal, a permissão para que pudesse efetivar a pesquisa no local e contasse com a participação desses sujeitos.

na rota dos grandes eventos internacionais sobre o jogo⁷⁰ e, conseqüentemente, de um maior reconhecimento e cobertura da mídia tradicional⁷¹ dos campeonatos nacionais e internacionais oficiais.

Seguia, assim, uma trilha intuitiva, adentrando nos espaços dos eventos inicialmente em um exercício de observação, para coleta de dados, que se repetiu de maneira similar quando entrava no jogo – uma prática que, em muito, convergia o papel tanto de pesquisador quanto de jogador (FALCÃO, 2014a). No decorrer desses eventos, costumava ter muitas conversas informais com a multiplicidade de participantes que são encontrados nesses torneios amadores e nas transmissões de grandes campeonatos.

Após dois eventos de transmissão de campeonatos oficiais da *Riot Games* em 2016, percebi que muito dificilmente conseguiria localizar mais facilmente uma equipe de jogadores engajados no jogo *pro*. Logo, passei a perceber que poderia ser mais útil seguir um torneio ou campeonato amador local, mesmo que não fossem tão frequentes até 2016. Essa mudança de postura levou-me para o primeiro torneio local no qual havia me aproximado, sendo esse primeiro momento de ambientação responsável por me conduzir, por sorte do acaso, até a equipe que viria a acompanhar futuramente: a *line-up*⁷² de *LoL* da *Infinite Five e-Sports*.

O primeiro evento do qual me aproximei com os membros do time se deu no torneio amistoso presencial *Esamaz Studio Games Challenger - League of Legends*, em junho de 2017,

⁷⁰ O primeiro grande evento internacional sediado no Brasil foi o *International Wildcard Qualifier* (Desafio Internacional, IWC), realizado na cidade de Curitiba em 2016. No ano seguinte, em 2017, o Brasil recebeu um torneio ainda mais importante: o *Mid-Season Invitational*, considerado o segundo maior torneio do calendário competitivo internacional de *LoL* e sediado em São Paulo e no Rio de Janeiro, em que os melhores jogadores e equipes de *League* do mundo participaram. Criado 2013 e contando com seis edições realizadas, o IWC foi durante quatro anos considerada a única forma de uma região emergente no cenário competitivo do jogo (que não possui vaga garantida direta para o mundial) ingressar no *World Championship* e no *Mid-Season Invitational* (MSI), tratava-se de uma seletiva para os dois maiores torneios de nível internacional. Hoje, o sistema já não funciona mais dessa forma e o torneio *Wildcard* foi encerrado em 2017, após quatro anos. Um novo formato para as competições mundiais também foi estabelecido, abolindo a divisão entre regiões (ou ligas) emergentes (ou *wildcards*, segundo o termo utilizado pela empresa) e as principais. Outros critérios foram utilizados, baseados nos números de desempenhos nas últimas competições mundiais, e novas fases de entradas foram estabelecidas. No entanto, cada região passaria a contar com uma vaga para ingressar diretamente nas competições mundiais de *LoL*, não havendo mais uma fase classificatória. O fim do *Wildcard* também foi marcado pelo início de um novo evento: o *Rift Rivals*, um torneio que coloca adversários regionais em confronto pela vitória e vantagens no mundial. Disponível em: <http://br.leagueoflegends.com/pt/tag/msi-2017>.

⁷¹ Inclusive, a partir de 2015, o mundial do MOBA em análise recebeu a cobertura de mais alguns tradicionais meios de comunicação, como a ESPN e BBC – esta última utilizou da mesma tecnologia para cobertura de eventos esportivos tradicionais e festivais de música. Além disso, desde 2016 o canal brasileiro SporTV, do grupo Globo, vem transmitindo partidas dos campeonatos brasileiros e internacionais de *LoL*. Disponível em: <http://goo.gl/7NX8nj>, <http://goo.gl/6voB68>, <https://goo.gl/NQeBng> e <https://goo.gl/joZjRg>.

⁷² Trata-se de um termo apropriado pela comunidade dos esportes eletrônicos para se referir a uma equipe de *e-sport*. A expressão é frequentemente utilizada para se referir a um grupo de pessoas reunidas em um contexto particular, especialmente os integrantes de uma equipe de esporte.

fruto de uma parceria entre uma instituição de ensino superior de Belém com a *Studio Games*⁷³. Na época, eles ainda não haviam migrado para a organização *Infinite Five e-Sports* e jogavam pela antiga equipe, *Versus All (VsAll ou VSA)*.

O contato, não obstante começasse em espaços presenciais, continuou em espaços *on-line*, por sites de redes sociais digitais e demais canais de comunicação. No que diz respeito à proteção dos interlocutores, em conversa com os integrantes da equipe, foi sugerido e até incentivado que utilizasse, na divulgação das falas de cada um, uma forma padrão usada por eles, e demais membros do cenário competitivo, para se reportarem aos jogadores e a si mesmos. Ou seja, a partir da formatação do primeiro nome seguido, entre aspas, do nome do jogador no jogo e, por fim, do sobrenome.

Ainda que tenha sido uma decisão dos jogadores, optei por endereçá-los somente por seus *nicknames*⁷⁴ – na medida em que estes podem ser alterados em *LoL*⁷⁵ – e inserir apenas as iniciais do nome e sobrenome de cada um em dois quadros gerais, inseridos no tópico a seguir. Assim, nas demais ocorrências, os dados obtidos nesta etnografia são constituídos a partir dos *nicknames* dos jogadores, cujo objetivo é de preservar as identidades dos interlocutores para a divulgação do estudo, os quais se encontram devidamente referidos em dois quadros.

Acredito que parte dessa proposta dos integrantes da equipe advenha da ideia de que este estudo pode, na medida do possível e embora não tenha deixado isso evidente aos interlocutores para não resultar em uma expectativa não correspondida, beneficiar a equipe e alguns dos entrevistados profissionalmente ao figurarem neste trabalho. Devo admitir que esta foi a escolha mais provável para evitar conflitos e problemas futuramente. Como algumas questões estavam carregadas ou estariam condicionadas a alguns conflitos de qualquer ordem, acredito que a proteção geral da privacidade dos participantes deste estudo suplantaria os possíveis e incertos benefícios em decorrência de uma identificação individual de cada sujeito. Na seção seguinte, busco introduzir um breve histórico acerca da organização e da equipe para a qual essa pesquisa se volta, buscando contextualizar sua constituição e apresentar os membros que compõem a *line-up* de *LoL* da organização.

⁷³ Trata-se do primeiro centro de entretenimento digital voltado para o público de jogadores da região Norte do Brasil, inaugurado em março de 2017, local em que a equipe tanto se reunia durante as férias de julho de 2017 para treinar quanto disputar alguns campeonatos *on-line*, em virtude da dificuldade de acesso a uma rede estável ou mesmo de equipamentos (como computadores) por parte de alguns dos membros da equipe. Disponível em: <https://www.studio-games.com/>.

⁷⁴ Os nomes dos jogadores no ambiente do jogo.

⁷⁵ Trata-se, portanto, dos nomes dos jogadores até o momento de realização desta pesquisa.

1.5.1. A trajetória da *Infinite Five e-Sports*

A *Infinite Five e-Sports* foi fundada em junho de 2017 na cidade de Belém, no Pará, a partir da união de duas equipes dos MOBAs *Dota 2* (*Valve Corporation*, 2013) e *League of Legends*, respectivamente a *Vertigo Gaming*⁷⁶ e a *VsAll*, seguindo a tendência mundial de uma organização guarda-chuva. Minha aproximação com a *line-up* de *LoL* da entidade ocorreu ainda durante a *VsAll*, como mencionei anteriormente. Assim, antes de adentrar na descrição sobre a *Infinite Five* devo soletrar mais alguns detalhes acerca desta equipe.

A *VsAll* surgiu de uma iniciativa por parte de Ham para ingressar no mundo de competições dos *e-sports*. Sua experiência na comunidade local competitiva de *LoL* começou em abril de 2016, conjuntamente com quatro amigos, na disputa de um torneio amador de uma *lan house*⁷⁷ da cidade. Embora não tenham tido êxito, a experiência foi suficiente para marcá-lo e alimentar um sonho de um dia viver dentro do ambiente profissional de *League*. Ao longo daquele ano, apesar de não obterem sucesso em nenhum dos outros campeonatos que foram surgindo naquele ano, em novembro de 2016 Ham, juntamente com os amigos, resolveu organizar melhor a equipe que havia criado, desenvolvendo a equipe *Versus All*.

Nome	Idade	Função	Status
C. “Veceid” V.	17	<i>Top laner</i>	Titular
G. “Reeva” M.	19	Suporte	Titular
I. “Ham” B.	17	Atirador – <i>ADC (Attack Damage Carry)</i>	Titular
V. “Darkanon” G.	17	Caçador (<i>jungler</i>)	Titular
V. “Hidaka Sana” H.	18	<i>Mid laner</i>	Titular
L. “Tyrant” P.	23	<i>Top laner</i>	Reserva
A. “Ake” F.	17	Atirador	Reserva
P. “Hyouka” G.	22	<i>Top laner</i>	Reserva
I. “The Drafter” S.	19	<i>Coach</i>	Titular até julho de 2017

⁷⁶ Embora esta pesquisa não contemple a *line-up* de *Dota 2* da *Infive*, é relevante argumentar que esta equipe possui uma relevante influência no cenário local deste MOBA, incluindo a participação em importantes campeonatos na América Latina. Parte do avanço e do aprendizado da *line-up* de *LoL* da organização decorre de um laço de camaradagem entre ambas, responsável por impulsionar intercâmbios de informações e conhecimentos para com a equipe de *Dota 2*, conforme demonstrarei nesta pesquisa.

⁷⁷ Estabelecimento comercial no qual se paga para utilizar um computador com internet, também usado para outros serviços, como jogar jogos digitais por meio de uma rede local ou global.

Quadro 2: Integrantes da *VsAll* e da *line-up* de *LoL* da *Infinite Five e-Sports* em 2017

Fonte: Autoria própria.

Na época, a equipe era formada oficialmente por cinco membros titulares, três reservas e um *coach*, conforme especificado no quadro 2. A equipe disputou alguns torneios amistosos menores, mas foi na *Premier League*⁷⁸, jocosamente chamado de “cebolão paraense”⁷⁹ por Darkanon, considerado o campeonato de maior relevância do cenário local, que a equipe conquistou grande destaque a partir do seu desempenho. Ham registrou a importância desse momento, tanto em conversas comigo quanto em um documento formal criado por ele na busca por auxílio para a equipe.

Para um time totalmente novo no cenário competitivo da região, chegar às quartas de final contra times considerados extremamente fortes, antigos e de elos maiores, foi uma grande surpresa tanto para a gente quanto para os que acompanharam o torneio, e com isso, passamos de desconhecidos à uma equipe em potencial. (*sic*)

Ham ressalta que a equipe alcançou destaque por uma série de fatores, como a terceira melhor colocação do campeonato⁸⁰ e por meio de estatísticas individuais dos jogadores da equipe pelos seus desempenhos. Após o término desse primeiro grande campeonato da equipe, e do relativo sucesso e reconhecimento alcançado pela *VsAll* na comunidade local⁸¹, passaram

⁷⁸ Trata-se do principal campeonato paraense de *LoL* organizado por uma comunidade *gaming society* do estado do Pará, localizada em Belém, e fundada em 2007, a *HertzOne*. A primeira edição do evento ocorreu em 2015 em um torneio de *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (*Blizzard Entertainment*, 2014), um jogo de cartas estratégicos *on-line* desenvolvido e publicado pela *Blizzard* em 2014, carro chefe da competição segundo seus organizadores. Em 2016, a *Premier League* incluiu *League of Legends* como mais uma modalidade no repertório da competição. O evento funciona como uma liga esportiva criada com o intuito de desenvolver e unificar o cenário profissional e amador de jogos digitais na região Norte, sobretudo a comunidade paraense. A competição busca incentivar e promover a elite do *e-sport* na região. Em 2017, o campeonato teve a presença de 12 equipes divididas em dois grupos de seis times. No grupo A estavam os grandes destaques do cenário local de *LoL* no período e os mais favoritos para vencer o campeonato, Estafetas Voadoras *E-Sport*, *Team Power Mito*s e *Sadog*, além das equipes *Unama Team*, *Horizon* e *Ratatuio Gaming*, enquanto que os favoritos no grupo B eram as equipes *Veropa Gaming* (antiga *Nemesis Red*), *Tigers Gaming* Belém e *Vikings Gaming*, e integrava ainda esse grupo a *QQC Gaming*, *Cheese Players* e a *Versus All*, uma das revelações do campeonato.

⁷⁹ A brincadeira de Darkanon trata de comparar a *Premier League* como se fosse uma versão mais simplificada do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (*CBLLoL*), “é como um *CBLLoL* paraense, um *CBLLoL* das Mangueiras. É o mais importante daqui, até agora não apareceu nenhum outro”, reforçou Darkanon em referência ao título de Cidade das Mangueiras de Belém. “Cebolão”, assim, faz referência direta à sigla do *CBLLoL*. A iniciativa é uma ação da *Riot Games* para reunir todos os torneios, campeonatos e iniciativas de *e-sports* oficiais da empresa, cujo objetivo é atender ao crescimento dos times e do público de *League* no Brasil. Desde 2012, o campeonato é realizado ininterruptamente e sofreu alterações ao longo dos anos.

⁸⁰ Esse tipo de informação é alcançado a partir do índice de *AMA*, uma estatística que melhor define o desempenho em competições por meio de um cálculo de três variáveis (abates, mortes e assistências). Segundo Ham, o cálculo para chegar a essa estatística é simples: trata-se de uma soma da quantidade de abates e assistências pela divisão do número de mortes.

⁸¹ Sobretudo, conforme Ham, por conta das transmissões ao vivo pela internet dos jogos do torneio e pelo grupo no site de rede social *Facebook* chamado “*League of Legends – Belém*”.

a buscar cada vez mais a evolução do time de modo geral, “[...] melhorando nosso nível, nossos elos (*ranking* do *League of Legends*) e afins” (*sic*), segundo o capitão da equipe. O objetivo era “[...] poder ter uma melhor visibilidade no meio, e principalmente chegar ao nível dos melhores times daqui” (*sic*), acrescentou ele.

Concomitantemente ao campeonato da *Premier League*, a *Studio Games*, recém-inaugurada, organizou um amistoso em parceria com uma instituição de ensino superior da cidade, a Escola Superior da Amazônia (Esamaz). Vários times se inscreveram, porém, um sorteio escolheu apenas oito equipes divididas por elos que duelariam em um jogo de melhor de três⁸².

Após o amistoso no torneio *Esamaz Studio Games Challenger - League of Legends*⁸³, em que a *VsAll* saiu como campeã do elo platina, eles passaram a integrar formalmente uma organização chamada *Infinite Five e-Sports* à convite de J., criador da entidade e capitão da equipe de *Dota 2*, *Vertigo Gaming*. No momento, a organização já possuía uma *line-up* experiente, um *designer* e um psicólogo que os auxiliava nessa empreitada. Sobre essa decisão, Ham reforçou o significado por detrás dessa mudança.

Nós aceitamos o convite, e passamos a usar o nome de *Infinite Five*, ou *Infive*, encerrando a trajetória da *Versus All*, mas aumentando o nível de profissionalismo, pois essa formação de times sob a mesma bandeira é uma tendência mundial [...]. Uma proposta dessa é coisa que a gente não vê... é muito escasso aqui em Belém. (*sic*)

Após a migração, todos os membros da antiga *VsAll* passaram a integrar a *line-up* de *League of Legends* da organização *Infinite Five e-Sports*. No decorrer de 2017, a equipe sofreu algumas mudanças em sua *line-up* (quadro 3).

Nome	Idade	Função	Status
B. “Sniper Holmes” S.	21	Atirador – ADC (<i>Attack Damage Carry</i>)	Titular
P. “Choke7” N.	21	Suporte	Titular
C. “Veceid” V.	17	<i>Top laner</i>	Titular
V. “Darkanon” G.	17	Caçador (<i>jungler</i>)	Titular

⁸² Trata-se de um formato de competição em jogos digitais competitivos organizados, também conhecido pela abreviação *MD3*, em que duas equipes disputam um total de até três partidas (caso haja um empate entre ambas).

⁸³ No entanto, segundo Ham, o convite para participarem da criação da organização ocorreu por volta de abril a maio de 2017, durante a *Premier League*, antes mesmo desse amistoso. Quando este começou, no final de maio até junho daquele ano, eles já eram parte da organização, embora não pudessem mudar o nome da equipe por conta de uma das regras do torneio, cuja inscrição havia ocorrido um mês antes.

V. “Hidaka Sana” H.	18	<i>Mid laner</i>	Titular
P. “Hyouka” G.	22	<i>Top laner</i>	Reserva
G. “Reeva” M.	19	Suporte	Reserva
P. “Hitman” O.	20	Atirador – ADC (<i>Attack Damage Carry</i>)	Reserva
I. “Ham” B.	17	<i>Manager</i> da equipe e Atirador – ADC (<i>Attack Damage Carry</i>)	<i>Manager</i> titular e ADC reserva
S. “XPeKeh” V.	19	<i>Mid laner</i>	Reserva
E. “KaiserXD” G.	26	<i>Coach</i>	Em processo de experimentação – fevereiro de 2018

Quadro 3: Atual configuração da *line-up* de LoL da *Infinite Five e-Sports* em 2018

Fonte: Autoria própria.

Agregando duas equipes que possuem visibilidade e impacto na comunidade local⁸⁴, a *Infinite Five* rapidamente tornou-se uma das organizações mais concretas de Belém. Dentro desse contexto específico, os interlocutores foram escolhidos com base em sua relevância e engajamento tanto com o convívio social quanto com as atividades ali construídas. Como a *Infive* é também voltada para convivência e para uma experiência em seu aspecto gregário, os interlocutores foram selecionados a partir da sua participação nas atividades do coletivo.

Dito isto, é preciso reforçar alguns pontos relevantes: como nem todos os integrantes da equipe durante 2017, sobretudo os dois reservas do período e o *coach* (afastado, por conta dos estudos, desde o momento em que me aproximei com maior frequência da equipe), engajavam-se diretamente com as atividades do time, pouco me aproximei deles⁸⁵. Como estava olhando para o jogo organizado da equipe, somente os interlocutores comprometidos para com esta prática advinham, ainda que a equipe possuísse alguns membros que não estavam diretamente

⁸⁴ A página no *Facebook* da *Infinite Five e-Sports*, com atualmente 490 curtidas, é a que possui maior visibilidade entre todas as equipes da comunidade local. Disponível em: <https://www.facebook.com/InFiveEsports/>.

⁸⁵ Outro ponto relevante é que alguns jogadores titulares, ao longo de 2017, foram solicitando um afastamento temporário por conta de compromissos pessoais, como a escola, por exemplo. Dentre esses jogadores, Reeva e Veceid foram dois dos que solicitaram um afastamento temporário e suspenderam, durante um tempo considerável, suas participações nas atividades da equipe até que o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) fosse realizado e as férias chegassem – inclusive, ambos chegaram a sair da equipe, durante um determinado período, por problemas no time. Em momento oportuno, evocaré essas dinâmicas para compreender o impacto delas na estrutura do coletivo. Embora participassem aleatoriamente, esse afastamento é o principal fator responsável por ter tido uma menor aproximação para com eles ao longo deste estudo. Darkanon também solicitou esse “retiro” em dois momentos, apesar de não ter encerrado sua participação efetivamente das atividades competitivas da equipe.

interessados em compartilhar tão intensamente essa dinâmica. Isso denota que os interlocutores mais frequentes foram os jogadores tidos como titulares da equipe.

Outra informação relevante, e que precisa ser sublinhada, é que o quadro 3 foi constituído a partir de uma reestruturação recente da equipe após problemas internos durante dezembro e janeiro de 2017 e 2018. Logo, embora os novos jogadores da *line-up* de *LoL* da *Infive* façam parte do quadro de interlocutores desta pesquisa, sobretudo a partir de uma convivência para com eles a partir de uma rede de comunicação em que me fazia presente e por meio das rotinas de treinos e a disputa de eventos competitivos, o contato com eles transcorreu de modo muito mais informal e espontâneo do que com os jogadores titulares da equipe em 2017. Portanto, esses novos interlocutores agregados serão, em determinados momentos, acionados na medida em que convivi com eles em distintos momentos.

Portanto, os interlocutores citados ao longo deste estudo não foram selecionados de modo arbitrário, similar ao modo como Falcão (2014a, p. 22) empreendeu em sua pesquisa: “cada um deles demonstrou um comportamento voltado para o contato com o outro: eloquência ou vontade, mesmo, de discutir o tema”. Todos foram informados que o papel do entrevistador era o de pesquisador, sendo livremente convidados a assinar um termo de consentimento livre e esclarecido contendo informações acerca do objetivo desta pesquisa.

Ao todo, convivi com todos os jogadores da equipe mencionados no quadro 2⁸⁶, a partir de uma extensa rede de comunicação, como o clube⁸⁷ de *LoL* da equipe dentro de *League*, o grupo da organização no site de rede social *Facebook*, em grupos tanto da *line-up* de *LoL* nos aplicativos de mensagens instantâneas *WhatsApp* e *Messenger*, quanto da organização (em que as equipes de *LoL* e *Dota 2* socializavam e discutiam temas da organização) e no *Discord*⁸⁸ coletivo das equipes, conforme descreverei posteriormente. As conversas informais e entrevistas foram realizadas por meio de diferentes meios de comunicação, sejam *softwares* de áudio, como o próprio *Discord* da organização ou mesmo no próprio *chat* privado desta plataforma, via *WhatsApp*, *Messenger* e até presencialmente, em determinadas atividades da

⁸⁶ Além de alguns poucos amigos íntimos da equipe que também compartilhavam e figuravam em alguns canais de comunicação, como o *WhatsApp* da equipe e o *Discord* (um aplicativo de comunicação por voz) da organização.

⁸⁷ Os clubes funcionam como grupos sociais criados, geridos e organizados pelos próprios jogadores e constituem-se como uma sala de bate-papo persistente que continua a existir mesmo que o jogador não esteja conectado ao jogo. Cada jogador pode integrar até três diferentes clubes e, ao atingirem o mínimo de cinco integrantes, permitem ainda que os jogadores possam inserir uma sigla que é mostrada ao lado do nome do jogador (apenas a sigla de um clube será exibida) durante um jogo ou na preparação para um. É permitido a membros fazerem indicações, com base em sua lista de amigos, para o dono do clube. *League* também permite parear o site de rede social *Facebook* com a lista de amigos no jogo, permitindo adicioná-los.

⁸⁸ <https://discordapp.com/>.

equipe, como treinos presenciais, análises de *replays* e composição de estratégias nas casas dos jogadores ou na disputa de campeonatos ou torneios.

Durante essas atividades, não existia uma rotina semelhante, cada uma operava conforme seus parâmetros próprios, algumas acontecendo por volta da manhã, outras pela parte da tarde ou durante a noite. Entretanto, durante os treinos com a *Infive*, meus dias de campo começavam por volta da manhã ou pela tarde e, em muitos casos, entravam pela noite ou se estendiam pela madrugada em conversas com jogadores após determinadas situações.

Como Falcão (2014a) pontua, às vezes as entrevistas, ainda que proporcionem uma explicação acerca dos objetivos dos jogadores, revelam menos do que a própria convivência, observação e descrição de certas atitudes nesses grupos ou durante o processo de observação direta do ato de jogar e da comunicação dos jogadores, portanto, estas foram levadas em conta. No que tange à forma como se desenvolveu a coleta de dados para este trabalho, é relevante sublinhar alguns pontos essenciais para o seu entendimento a partir da adoção de recursos estratégicos de observação e convivência, necessários para que se pudesse estabelecer um *entreé*.

1.5.2. Estar fora (e dentro) do jogo: nuances para estabelecer um *entreé*, recursos estratégicos de observação, convivência e análise

A comunidade competitiva de *League of Legends* em Belém é, particularmente, fechada. De fato, os primeiros meses no campo foram, ao que tudo indicava, estéreis. Se tivesse optado por uma abordagem baseada em uma relação afastada “observando”, ou seja, mantendo uma “distância segura”, não encontraria, certamente, nada de fato para “observar”, não teria muito o que dizer para além do que é obtido por meio do limitado procedimento de investigação baseado em perguntas e respostas, ou do que poderia extrair a partir da consulta de matérias e/ou publicações na internet.

Em termos da minha própria relação com o campo, fui confrontado por um duplo processo: de um lado, pertença a essa comunidade geral de jogadores de *League of Legends*; de outro, e aqui está um paradoxo certamente derivado do primeiro, jamais me senti um natural habitante da comunidade de esportes eletrônicos em geral, ou de *LoL* em particular, em Belém. Na realidade, nunca me foi um objetivo endereçar uma possível profissionalização no MOBA, embora o desejo pela busca da perícia e pelo domínio do aspecto técnico naturalmente tenha surgido.

Certamente, isso não é um *status* que se desenvolva *ex nihilo*, segundo Falcão (2014b), mas em decorrência de um esforço e um engajamento de minha parte com uma prática de

repetição, de retorno, de jogar consecutivamente. Aarseth (2003) bem pontua que este nível perito decorre habitualmente na sequência de se ter jogado exaustivamente, evoluindo a competência para com o jogo em um processo de aprendizagem profundo ao passo que se joga – e, também, pesquisa um jogo competitivo, acrescento.

A prática de repetir, ou seja, do jogar de novo, proporciona a um jogador ultrapassar o *status* de um *noob*, “o jogador novato, de quem se zomba, por não conhecer as possibilidades do jogo” (FALCÃO, 2014a, p. 203), rumo ao *status* de *pro-player*, o jogador exímio e, em alguns casos, profissional. Não que este, naturalmente, seja o meu caso. Contudo, ao longo de quatro anos jogando *LoL* é inegável que um determinado nível de maestria e domínio para com o aparato tenha surgido e se desenvolvido durante esse período.

Talvez, por conta de outro aspecto da minha alteridade, que ora reconheço, seja confrontado em relação ao assunto desta pesquisa: não sou um grande fã de esportes modernos, embora tenha uma experiência mínima do tipo. E aqui há um forte ponto de convergência entre essa pesquisa e o trabalho de T. Taylor (2012). Não vim ao encontro dos *e-sports* porque ele ressoou com a minha própria experiência com o futebol, por exemplo, como parecia ser bastante recorrente entre jogadores e torcedores com os quais conversei durante o estágio etnográfico inicial e até com os membros da equipe, mas sim porque me despertou a curiosidade para a experiência social que se constituía em equipes engajadas no jogo *pro*. Meu interesse advém mais por ser jogador do que, necessariamente, fã de esportes.

Digo que essa relação é paradoxal, pois era esperado pelos interlocutores mais informados, especificamente jogadores da equipe que acompanhei, que eu compreendesse uma série de outras questões específicas que, tanto para um jogador (semi)profissional quanto para um jogador interessado no tema, seriam corriqueiras. Em algumas das atividades que acompanhei com a *Infive*, sejam torneios, treinos ou conversas informais, sentia uma sensação de estranhamento: embora entendesse aquilo que se passava na tela, a familiaridade entre os que ali figuravam me deslocava consideravelmente. Por conta desse aspecto, menos imersivo, fazia uma série de perguntas bastante “simplórias” para eles no início da aproximação – entender um jargão, uma frase, uma dinâmica ou algo do tipo –, mas acreditava que seriam intervenções importantes no decorrer da pesquisa.

A cada encontro com os membros da equipe era colocado à prova o meu próprio conhecimento acumulado a respeito de *LoL*, até onde havia progredido. Essa situação levou-me a problematizar até que ponto, afinal, um pesquisador precisa jogar bem para poder discutir *e-sports*? O quão bom precisa ser para dialogar e entender o que seus interlocutores estão

falando? Falcão (2014a, p. 318) empreende um questionamento similar ao perceber o quanto um problema, até então relativamente menor, alcança uma relevância epistemológica: “[...] que faculdades são necessárias a um pesquisador, para que ele consiga ter acesso aos códigos internos de uma subcultura, quando esta se relaciona tão intimamente com aspectos técnicos?”.

Parte da tarefa dos pesquisadores consiste em compreender o porquê daquilo que os sujeitos que investigam dizem e fazem parece-lhes conveniente, coerente, razoável. No entanto, outra parcela reporta-se em sempre estarem se inquirindo sobre até onde são aptos a prosseguir e acompanhar o que eles fazem e dizem, e até que ponto possuem condições de suportar a palavra dos participantes, as práticas e os saberes daqueles com quem escolhem conviver por um tempo determinado. Dito de outra forma, a proposição consiste em depreender o limite no qual um pesquisador é dotado de competência para ouvir o que um sujeito tem a dizer e levá-lo a sério. Em um só tempo, isso constitui a noção ou questão central que orienta os estudiosos seja como princípio, seja também como limitação da própria prática (GOLDMAN, 2008).

Havia nuances para as quais sequer havia atentado durante minha experiência prévia do jogo e isso naturalmente me deslocava e desestabilizava. Quebrar esse distanciamento, recorrente em minhas primeiras incursões na *Infive*, foi uma tarefa que apenas o tempo, o contato com os jogadores e o compromisso com a progressão e domínio do jogo permitiu superar. Portanto, assim como é preciso aprender a jogar, foi necessário aprender a pesquisar e até mesmo me engajar com o jogo *pro* conjuntamente com os integrantes da *Infinite Five*.

Das implicações metodológicas decorrentes disso, há uma natureza dupla em que fiquei, um interstício que ora me colocava na perspectiva de um *insider*, por meio da inclusão de elementos autobiográficos (minha própria trajetória individual que me leva a realizar este estudo, assim como o pré-conhecimento e participação, de certa forma, na cultura estudada), ora como *outsider*⁸⁹. Existe uma dimensão que ressalta uma falta de compreensão de especificidades da comunidade local de esporte eletrônico, sua organização, seus jargões, os principais times do cenário, questões que poderiam ser geralmente óbvias para os já iniciados e membros desse agrupamento, embora para mim nem sempre o fossem. No entanto, tinha esquemas interpretativos internos que me permitiam inferir algumas dessas questões, não estava em uma perspectiva completamente idêntica à relatada por T. Taylor (2012).

Quando eram realizadas reinvidicações dos meus interlocutores sobre questões de escolhas técnicas, táticas e estratégias no jogo, por exemplo, geralmente tinha plena condição

⁸⁹ Instância na qual o pesquisador não pertence ou se reconhece como parte de um determinado grupo ou comunidade.

de interpretar o que queriam dizer, e ainda indagar algumas respostas. É necessário sublinhar, portanto, que algumas das minhas observações são provenientes não somente das conversas e vivências realizadas pela ocasião do campo junto aos jogadores, mas da minha própria percepção adquirida ao longo de quatro anos de experiências que possuo com *LoL*. Talvez, por conta disso, tenha sido incorporado com maior facilidade na rede de comunicação da equipe. Contudo, entre alguns participantes, momentos de lacunas e quebra eram muito mais visíveis por conta da relação que ali se estabelecia.

Todavia, ao longo do tempo, na medida em que passei a integrar a rede de comunicação da equipe, tornou-se relativamente tranquilo estabelecer uma relação de conversa com os jogadores, chegando a conseguir alcançar um nível de relação tão intensa, que comecei a participar de reuniões de análises de *replays*, construções de estratégias e táticas na casa de um dos jogadores e até a compartilhar instantes de confraternização da equipe em um churrasco em comemoração às conquistas e vitórias de 2017 – e ao futuro que a equipe espreita: a busca pela profissionalização.

Todas essas situações ilustram que, diferentemente de T. Taylor (2012, p. 29), alcancei com frequência o “tempo de suspensão mundana”⁹⁰ com a equipe de *e-sport* sobre a qual estava escrevendo, assim como alcancei um relativo relacionamento com os membros da comunidade belenense em alguns eventos presenciais, embora algumas situações de discriminação fossem presentes até mesmo com jogadores da *Infive* após uma partida. Isso denota que, em muitos momentos, era tomado por um *ethos* de camaradagem particular à própria equipe, por esse substrato e sensação que guia o time e mantém uma determinada coesão e identidade grupal. Tornei-me, e não seria exagero de minha parte, membro dessa camaradagem, dessa comunidade de emoções que partilhava suas informações.

Contudo, partes igualmente importantes dessa experiência passaram despercebidas por conta das minhas limitações aqui expostas. Há vários autores que sugerem a manutenção dessa marginalidade no trabalho de campo, mas raros são os que se concentram em falar de uma relação tão particular que é, *pari passu*, próxima e distante, bem como dos desafios que subsistem nessa abordagem.

O deslocamento que tive, ao longo da convivência com a equipe de jogadores semiprofissionais da *line-up* de *LoL* da organização *Infinite Five e-Sports*, evidenciava uma dinâmica que me chamava a participar e compartilhar das experiências que sentiam. De início, minha aproximação com a equipe ocorria apenas a partir do acompanhamento de treinos e

⁹⁰ Livre tradução: “*the mundane hanging-out time*”.

torneios coletivos presenciais, com algumas trocas de mensagens por aplicativos de mensagens instantâneas com o capitão da equipe, Ham, sobretudo.

Apenas eu parecia demonstrar interesse pelo tema. A maioria dos meus interlocutores da *Infive*, antes, reagiam evitando entrar em detalhes sobre o assunto, negando ou se abstendo de efetivar um contato. Ham, por exemplo, em uma conversa informal confessou, após ter adquirido sua confiança ao longo do tempo, que, no início do contato para com ele, havia ficado receoso com a minha chegada repentina:

[Ham]: no começo eu fiquei mt cabreiro. Pq era mt estranho o cara aparecer do nada [...], eu até fiquei meio receoso contigo aparecendo do nada, mas acho muito legal teu trabalho, ninguém aqui faz isso [...]. Só resta passar essa energia pro pessoal. (*sic*)⁹¹

Isso denota a inexistência de um *entreé* durante a minha primeira aproximação com a equipe. Decidi, portanto, que nos encontros com os jogadores, seja nos eventos em que acompanhava ou nos treinos e torneios com os membros da *Infive*, não haveria outra escolha senão a de aceitar ocupar o lugar de participante que me era solicitado e deixar-me ser afetado por um processo de alteridade.

Nesses espaços, tratei de assumir uma postura de aprendiz e de participante, aventurando-me e deixando-me modificar e afetar pela experiência do outro, não sem que fosse percebido por eles, obviamente. Outros, por sua vez, notavam essa minha postura de aprendizagem e falavam comigo para me ajudar a evoluir para com o aparato. Veceid, por exemplo, foi um dos que notaram minha inclinação para o aprendizado de uma tática, dentro do jogo, acerca do controle de visão em *LoL* a partir do uso de *wards*⁹² que Darkanon estava repassando em um momento de análise sobre um treino da equipe.

A mudança da postura para um engajamento de participação enquanto jogador, aos poucos, abriu espaço para que fosse possível uma aproximação maior com a equipe e suas redes

⁹¹ Os pequenos problemas de formatação nesta e em outras falas dos interlocutores deste estudo foram mantidos. Optei por salvar padrões de linguagens, transcrevendo-os diretamente da internet ou das gravações de áudios, para preservar a originalidade dos discursos dos jogadores. Utilizarei esse formato (“[*Nickname*]”) para diferenciar das falas dos interlocutores coletadas presencialmente ou via aplicativos de comunicação por voz, a exemplo do *Discord*. O formato, portanto, será usado para se referir a dados oriundos de aplicativos de mensagens instantâneas como *WhatsApp* e *Messenger*, no clube da equipe em *LoL*, em mensagens nos fóruns do *Discord* e em grupos da equipe no *Facebook*, por exemplo. Acredito ser necessário diferenciar seus discursos, na medida em que pretendo preservar as falas dos interlocutores tal como foram realizadas em diferentes formas de coleta de dados.

⁹² *LoL* é um jogo de estratégia em tempo real que utiliza de uma mecânica chamada “névoa/neblina de guerra”, o que significa que as ações e o território dos oponentes de um jogador são ocultados, inicialmente, e as informações acerca das estruturas são reveladas gradualmente aos jogadores quando determinadas unidades, como aliados, o próprio jogador, *minions* e *wards* são dispostos e/ou exploram o mapa do jogo. Nesse sentido, *ward* é um tipo de item em *LoL* que permite aos jogadores conseguirem a visão temporária em uma parte oculta do mapa.

de relações. Em minha experiência, não pude deixar de notar que fui, em muitos momentos, imediatamente confrontado com um ponto de vista dos interlocutores segundo os quais uma verdadeira compreensão do cenário belenense de *e-sport*, e conseqüentemente do jogo, seria indissociável de uma experiência pessoal. Na verdade, eles exigiam que experimentasse pessoalmente, e por minha própria conta e risco, os efeitos reais que decorriam de participar de uma rede particular de comunicação humana que consiste em jogar *League of Legends* esportivamente, de ser membro de uma comunidade de emoções que partilhava suas informações (MARRANCI, 2008).

Caminhei, assim, em uma trilha intuitiva, adentrando na rede de comunicação da equipe inicialmente em um exercício de observação, para coleta de dados (FALCÃO, 2014a), que se repetiu de maneira similar quando entrei no jogo – uma prática que, em muito, convergia tanto com o meu papel tanto de pesquisador, quanto de jogador (FALCÃO, 2014a). Essa experiência, no entanto, não significa que tenha me tornado um daqueles jogadores. Ao contrário disso, essas experiências são uma rara oportunidade para vislumbrar tanto as realidades quanto as experiências morais, emocionais, físicas, intuitivas e espirituais de outros em primeira mão, à medida em que se aceita participar e ser afetado, bem como afetá-los, a partir das transformações que meus interlocutores experimentam. O que vivenciei trata-se de um tipo de experiência que emitia e outorgava minha participação cada vez mais íntima no mundo da equipe – passei a determinar o que tais experiências podem agregar na compreensão conceitual e perceptiva, vitalizando minha etnografia sobre os “outros” ao incluir minhas próprias experiências.

Como Falcão (2014a), muitas situações decorriam e marcavam presença de modo espontâneo, surgindo em meio ao acompanhamento de uma atividade da equipe, no jogo, ou em uma conversa qualquer com os jogadores, de forma aleatória: em um dia não específico ou explícito, em um momento trivial qualquer, em um instante de camaradagem desprovido de qualquer comprometimento a uma reflexão séria, nos quais “a figura do pesquisador não era proeminente à figura do jogador, dava-se uma situação particular que merecia atenção e que guardava potencial de discussão” (FALCÃO, 2014a, p. 21). Se subsiste um componente de indisciplina na constituição e desenvolvimento desta pesquisa, cabe por sua vez sublinhar que a coleta desses momentos imprevisíveis obedece a um acurado rigor necessário para convivência com os sujeitos.

Somente a partir de uma disciplina metodológica, um comprometimento e acompanhamento, é possível alcançar a experiência etnográfica, captar esses *insights*

fragmentários da realidade, o despertar de realidades incógnitas no senso comum. Essa dinâmica, própria do método etnográfico (constituído de prática e experiência etnográfica), corrobora para o fato de que “enquanto a prática é programada, contínua, a experiência é descontínua, imprevista” (MAGNANI, 2009, p. 136), involuntária, fruto até do acaso (PEIRANO, 2014). Todavia, uma induz a outra, uma deriva e depende da outra; disciplina (prática etnográfica) e indisciplina (experiência etnográfica) convivem neste estudo, uma vez que um movimento de indisciplina é precedido por uma inflexível disciplina que demanda afincos e requisita desvelo ao campo.

Nessa etapa desta pesquisa, era mais gratificante aguardar que determinada situação inusitada acontecesse e, a partir dela, dialogar – em estreita consonância com a perspectiva etnográfica descrita e com o trabalho de Falcão (2014a) – do que tentar produzi-las, induzir os interlocutores a uma discussão que pouco era representativa. No entanto, conseguir captar esses momentos inusitados não era tarefa fácil, e justamente por ocorrerem no seio das práticas cotidianas, provém somente após um “determinado” tempo em campo, do estabelecimento de uma (con)vivência que permite vislumbrar esses instantes únicos.

Um conjunto de procedimentos precedem o encontro com estas surpresas e afetações que se encontram à espreita dos pesquisadores no campo em cada instante ou momento decisivo, particularmente as imanências que compõem o ambiente dos jogos digitais, o colocar-se em perspectiva diante das experiências e dinâmicas que tecem o social nesses ambientes (e para além deles, em seus em tornos), sabendo que enfrentará, vez ou outra (geralmente no início), fortes elementos de discriminação⁹³. Nesse caminho, vários desafios recaem em pesquisadores de jogos digitais, tais como vislumbrar o campo sem temor de revelar a carga subjetiva e afetiva da pesquisa e os erros e acertos que compõe e são característicos da atividade científica (TAYLOR, T., 2012). Para o avanço do conhecimento epistemológico, é necessária uma reflexão sobre os momentos essenciais da transformação vivida em campo, devendo o pesquisador estar atento aos *insights* que possam surgir e dando-lhes a devida atenção.

Se o cenário local competitivo de *League* é fechado para estranhos, como argumentei no início deste tópico, como se aproximar de uma equipe se elas também são de difícil acesso? Como pesquisar quando até o próprio pesquisador é alvo de discriminação ao tentar se aproximar de uma equipe engajada no jogo *pro*? Como Falcão (2014a, 2014b) trata de reforçar,

⁹³ Geralmente decorrentes do “vestir-se” de pesquisador, ou seja, a partir do momento da minha identificação enquanto tal. Ao longo da aproximação com o cenário, vários dos interlocutores que abordava, por exemplo, abandonavam a entrevista antes mesmo de qualquer jogo de perguntas e respostas.

mesmo nos *Game Studies*, há uma lacuna considerável de estudos voltados às práticas profissionais em jogos digitais, como as *raiding* no caso do seu trabalho com *WoW*.

Para o autor, essa escassez possui relação com a questão de que problemáticas outras se mostram muito mais acessíveis, uma vez que possuiriam um nível menor de discriminação para com os pesquisadores. O argumento que desenvolvo aqui, bem como o relato construído acerca dos desafios e dificuldades colocados pela aproximação etnográfica em um MOBA como *LoL*, demonstram o quanto essa acepção de Falcão (2014a, 2014b) possui grande sentido em relação ao jogo *pro*, de modo geral.

O processo de aproximação para com uma equipe competitiva em um MOBA é deveras complexo, uma vez que o papel do pesquisador é estranhado e frequentemente questionado, sobretudo em aproximações iniciais, como mencionei anteriormente a partir de algumas percepções do campo. Parte disso se deve ao pouco engajamento assumido pelos estudiosos em uma equipe de uma MOBA, à medida que sua função é demais limitada. Limitada porque não acrescenta, a priori, na própria equipe, portanto, sabendo que a interação geralmente decorre por conteúdos e matérias (SIMMEL, 2006) estes são, por sua vez e não raro, ausentes àqueles que são estudados na relação pesquisador(es)-interlocutor(es).

Há pouco sentido em aceitar um estranho a se aproximar de determinada equipe. Afinal, o que se ganharia em troca? Ao longo deste estudo, vivenciei muitos estranhamentos e discriminações por parte dos jogadores da equipe na qual me engajei. Mas os jogadores também trataram de ressignificar e aproveitar minha estadia com eles, dando-me funções específicas, mesmo que de modo inconsciente e não formalizado.

A busca pela confiança dos demais membros da equipe, para passar essa “energia” a qual Ham se referiu, levou-me a assumir frequentemente uma postura de jogador, mas sabendo que jamais era somente pesquisador ou jogador. Assim, as relações fluíam geralmente quando pensavam que atuava como sendo um dos seus próprios pares, ou seja, quando reações que fugiam ao meu controle lhes indicavam que estava agindo como um jogador experiente. Em decorrência da adoção dessa postura, à medida que conquistava a confiança da equipe e passava a energia que Ham mencionava, uma rede particular de comunicação dos membros da *Infive* se abria ao passo que me dispunha a, efetivamente, participar.

Retomo, neste instante, a complexidade de se realizar um trabalho de campo e dos impactos que o ato de confissão traz, sobretudo para o pesquisador. Os casos mais específicos que ilustram e marcam essa característica, certamente, decorrem da convivência mais intensa

que tive com dois jogadores que possuíam papéis extremamente relevantes na equipe: Ham, o capitão e *manager*⁹⁴ da equipe atualmente, e Darkanon, o *shot-caller*⁹⁵.

Ambos protagonizaram vários episódios de confiança e confissão para comigo⁹⁶, os dois foram responsáveis por me repassarem informações mais internas as quais muito raramente poderia ter acesso, como discussões individuais, problemas específicos e íntimos que, conseqüentemente, impactaram na composição da equipe e foram corolários das alterações na *line-up* da equipe durante o final de 2017, conforme analisarei em momento adequado. Tudo isso somente foi possível graças ao nível de confiança que desenvolvi com eles ao longo dos nove meses de pesquisa. Tanto Ham quanto Darkanon também protagonizaram uma das maiores provas de confiança para comigo ao compartilharem suas contas para que eu tivesse acesso ao *replay* de duas partidas, uma em um campeonato local e outra em um torneio amador nacional, disputadas pela equipe em dezembro de 2017 e fevereiro de 2018, respectivamente.

Nesse contexto, ambos me viam na função tanto de um conselheiro particular, quanto de um analista da equipe⁹⁷, dirigindo-se até mim para solicitar algum conselho de ordens diversas. Após uma derrota em um torneio local, por exemplo, Darkanon chegou a me procurar para conversar sobre um sentimento de desmotivação que aquela partida lhe causou. Após refletir bastante sobre esse momento, percebi que, ao plantear meus questionamentos, determinadas catarses de emoções advinham e, com isso, muitos argumentos silenciados dos jogadores vinham à tona, incluindo as pressões que sofriam em decorrência das funções que acumulavam na equipe, como era o caso de Darkanon, ou dos problemas pessoais “extrajogo”, como ocorreu com Ham, Darkanon, Veceid e Reevea. Darkanon, por exemplo, verbalizou um desses momentos quando, em uma de nossas primeiras conversas que durou cerca de três horas, declarou:

Eu acho que é bom a gente ter essa conversa, porque, tipo, faz pensar em umas coisas, entendeu? Tu traz umas perguntas e aí tu te tocas: “po, ele fez uma

⁹⁴ Retomarei essa discussão mais adiante, durante o quarto capítulo, da saída de Ham de jogador titular para *manager* da equipe.

⁹⁵ O termo é usado para se referir a um jogador de vital importância em um jogo como *LoL*, responsável por desempenhar um papel de liderança que dá as “*calls*”, ou seja, faz as chamadas para jogadas e objetivos no jogo, assumindo um papel de “capitão” da equipe, o qual o time deve obedecer assim como deposita grande confiança. Na necessidade de tomada de decisões no jogo, o *shot-caller* surge como um dos jogadores mais essenciais em uma equipe *pro*.

⁹⁶ Darkanon, por exemplo, confessou-me tantas informações que sequer havia repassado para o capitão da equipe, Ham, e até mesmo o segredo responsável pela saída temporária de Veceid da equipe em dezembro de 2017.

⁹⁷ Tratava-se de uma função ausente e necessária na equipe, cujo papel consiste, resumidamente, em analisar as partidas, estudar o jogo, assistir aos jogos e treinos da equipe e dos adversários a partir de uma visão crítica, no intuito de coletar o máximo de informações relevantes sobre o desempenho de cada jogador e auxiliar estes e o *coach* durante os treinos. Certamente, não me engajei diretamente nesta função, embora o meu trabalho enquanto pesquisador possua certa semelhança para com ela.

pergunta que eu, tipo, não sei responder muito bem, então o que eu posso fazer?” Posso dar uma estuda mais nessa área e tal. (sic)

Cheguei, inclusive, a jogar algumas vezes com alguns membros da equipe. Em uma dessas partidas, ele me informou, posteriormente a partir da visualização dos dados da retrospectiva da temporada competitiva de 2017 disponibilizados pela *Riot Games* aos jogadores, que obteve comigo a melhor taxa de AMA entre todos os jogos que ele havia disputado ao longo daquele ano (figura 3).

Eu tava olhando as estatísticas que saíram hoje, quando tu entras no *LoL*, se tu já não entrou, tu vais ver a retrospectiva do ano, eles deram as estatísticas de tudo que tu jogou durante o ano. E aí, no final, tem uma estatística dos teus melhores duos [jogo em dupla em determinada fila de *LoL*]: tem o duo que deu mais assistências, que aí o meu foi o C.⁹⁸ [Veceid], tem o duo que deu o melhor AMA [...], foi tu que veio no meu melhor duo de AMA. [...] Tá 5,7 o AMA e isso é bem alto, na verdade. (sic)



Figura 3: Estatística de melhor duo com taxa de AMA de Ham com o autor desta pesquisa (no meio)

Fonte: *Print screen* de Ham da tela do jogo *League of Legends* (BR) em 19/12/2017

Certamente, não acreditava ser uma proposição verossímil a de que fosse suficientemente experiente para com o jogo, mas duvidava que os próprios jogadores algum dia tivessem acreditado nisso desse modo. Assim, busquei tomar cuidado para que não houvesse um despropositado envolvimento com os interlocutores, ainda que a rotina e a convivência

⁹⁸ Foram realizadas intervenções nos momentos em que os interlocutores faziam referência ao nome real dos membros da equipe, cujo objetivo foi de preservar as informações dos sujeitos mencionados. Todavia, trato de inserir, entre colchetes, o *nickname* do jogador referido para que o leitor possa compreender o argumento.

tenham me levado a tornar membro dessa camaradagem sendo, frequentemente, convidado para participar das atividades coletivas da equipe, inclusive voltadas para o lazer e manutenção de laços de camaradagem grupal.

Mesmo sabendo do perigo desse envolvimento com a pesquisa, foi graças a essa aproximação que pude adentrar no adensamento da compreensão das dinâmicas grupais que, certamente, jamais teria alcançado em uma observação distante. No convívio com os jogadores da *Infive*, a conquista da confiança dos jogadores permitiu criar um terreno comum para os encontros e uma situação interativa de comunicação que me possibilitou o diálogo, a convivência, contatar a equipe – “saber quem são, quais são suas práticas, conversar com eles” (FALCÃO, 2015, p. 386) – em suma, estabelecer um adequado *entreé*.

Ao longo das conversas, com o passar do tempo, os interlocutores expressavam facetas das suas subjetividades responsáveis por inseri-los, segundo seus próprios julgamentos e critérios, na categoria de semiprofissionais. Talvez, pelo fato de ser jogador e ter conhecimento do jogo, havia a intenção, por parte dos interlocutores, de que eu participasse e interagisse com os desabafos que estavam fazendo, de modo a validar ou refutar o que diziam.

Ham e Darkanon, por exemplo, acreditavam que nossas conversas eram relevantes e estimulavam um processo de aprendizado para eles. “[Ham]: Muito bom papear com gente mais experiente [...]. Muito obrigado pelo papo, as vezes eu preciso disso pra mexer os dedinhos” (*sic*). Ham, em uma conversa via aplicativo de mensagens instantâneas, afirmou algo que aponta tanto para o nível de participação que alcancei quanto para a fruição consequente da mudança epistemológica realizada: “[Ham]: [...] se um dia a gente virar um time profissional e de sucesso, tu vai ser uma peça chave de td isso” (*sic*). No âmbito da multiplicidade de canais e recursos que compõem o que estou aqui chamando de uma rede particular de comunicação da equipe *Infive*, refiro-me particularmente a toda uma variedade de práticas comunicativas na qual o tecido social é formado, articulado e mantido (figura 4).

De maneira mais específica, acompanhei a equipe em diferentes ambientes, a saber: (i) o grupo da equipe em dois aplicativos de mensagens instantâneas (*WhatsApp* e *Messenger*); (ii) um “clube” (“*Infinite Five –INFIV*”) dentro de *LoL*; (iii) um grupo da organização no *Facebook*; (iv) uma página da organização também no mesmo site de rede social; (v) o acesso ao servidor da organização no *Discord*; (vi) ao contato de cada um pelo *Facebook*; (vii) seus respectivos números de celulares; (viii) convivência na rotina de treinamento do time em lugares físicos e digitais (assistindo aos treinos pelo sistema de espectador do jogo ou por transmissões e acompanhando a comunicação da equipe a partir do *Discord*); (ix) participação

em reuniões de estudo do jogo, organização de estratégias e táticas, assim como das análises dos treinos (*on-line*, via *WhatsApp* ou *Discord*, até presenciais na casa dos jogadores); (x) nas discussões em diversas plataformas; (xi) e ao acompanhamento na disputa de torneios e campeonatos locais e seletivas nacionais (aproximadamente 10).

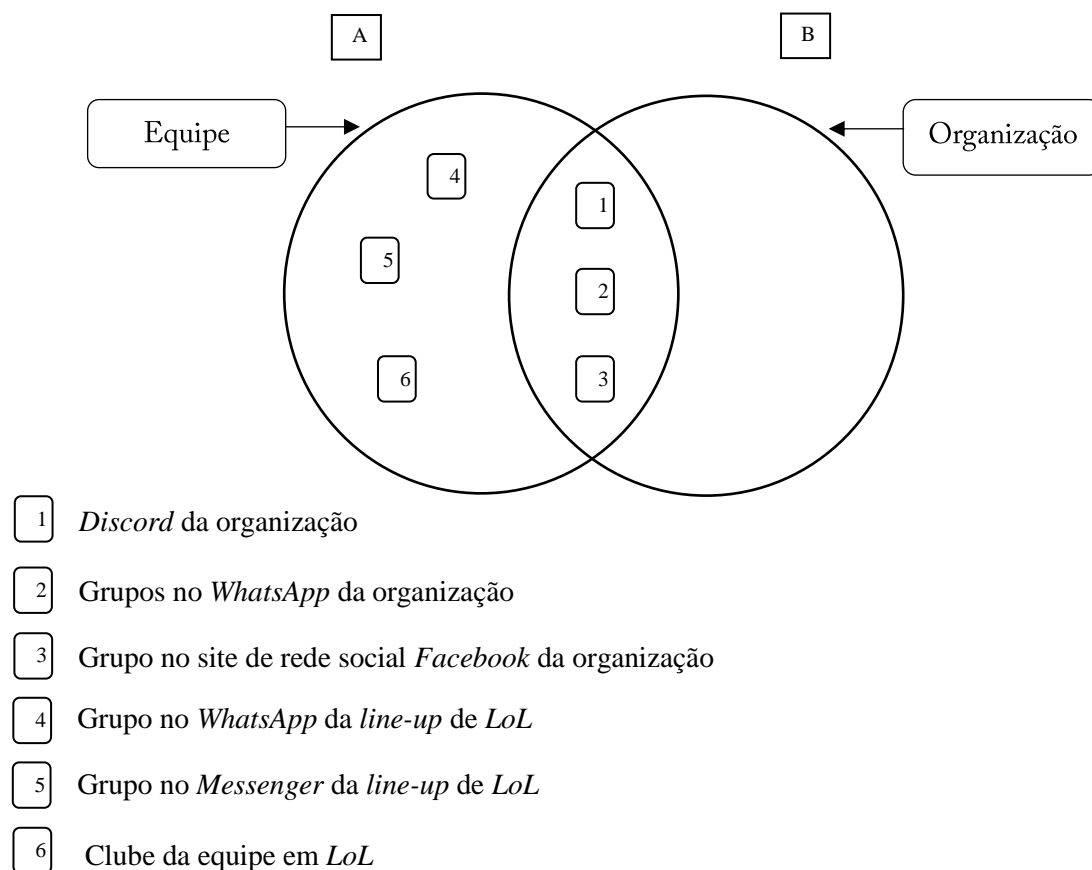


Figura 4: Rede de comunicação da *line-up* de *League of Legends* da *Infinite Five e-Sports*
 Fonte: Autoria própria

Na figura 4, as zonas de interseção demonstram os canais de comunicação (1, 2 e 3) comuns para as duas equipes que compõem a organização. Um fato relevante de se pontuar é que a organização possui dois grupos no aplicativo *WhatsApp*, um que agrega os membros das duas equipes (um total de 18 participantes, excluindo a minha presença) e outro, criado em dezembro de 2017 inicialmente para a deliberação a respeito da camisa da *Infinite Five* e chamado de “grupo dos fundos” por Ham e demais membros da organização, voltado para a discussão acerca do futuro da entidade e de assuntos sérios sobre ela (com um total de 10 membros).

Por sua vez, os canais que se encontram no lado A referem-se aos meios de comunicação próprios da *line-up* de *LoL* da *Infive*, ou seja, aqueles em que os membros da equipe fazem parte e discutem temas mais internos, como a organização, coordenação e alimentam processos de

sociabilidade. Como argumentaram Ham, Darkanon e Hidaka Sana, estes meios são muito mais utilizados pela equipe do que os canais coletivos.

Com a permissão dos jogadores, tanto da *line-up* de *LoL*, quanto do presidente da organização, J., adentrei em todos esses locais de comunicação. Não obstante sejam muitos, é necessário se pontuar que nem todos são frequentemente utilizados pela equipe ou organização. De todos os canais listados, os mais frequentemente utilizados pela equipe são o *Discord* da *Infive* e o grupo no *WhatsApp* da equipe de *LoL*, segundo seus próprios interlocutores e conforme minha observação de cada um.

Por fim, seguir uma equipe semiprofissional de *LoL* revelou-se um trabalho cansativo, que convida o pesquisador a visitar muitos espaços na cidade, movendo-se com eles. Em si, administrar uma etnografia em um trabalho de campo dessa envergadura, intimamente *on-line* e *off-line* como é próprio da dinâmica do jogo e da equipe, significa uma série de desafios metodológicos e epistemológicos para o pesquisador tanto estar fora quanto dentro do jogo e da equipe, bem como da composição de um acervo significativo de conteúdo que merece adensamentos maiores e do qual, é importante frisar, não se esgota nesta dissertação. Na realidade, esta pesquisa compõe uma parcela do material coletado que, embora representativa, não abarca a variedade de nuances que se sobressaem nas camadas que compõem o material bruto.

Meu percurso de reflexões e indagações fica, deste modo, enunciado. Entretanto, um aspecto ainda merece ser contemplado nesta reflexão: os métodos utilizados para a coleta direta, sistematização e análise dos dados etnográficos. O mecanismo de estruturação do procedimento metodológico divide-se em quatro passos: aproximação com o campo, captura de dados, análise de dados e a construção de conclusões por meio dos resultados alcançados. Duas dessas etapas foram contempladas até aqui, mas algumas informações a respeito dos passos dois e três merecem ser apontados, na medida em que se configuram como recursos técnicos e estratégias analíticas utilizadas ao longo deste estudo.

Primeiramente, o processo de coleta decorreu durante os nove meses, diariamente no caso de aplicativos de mensagens instantâneas, e obedecendo a agenda de atividades da equipe. A captura foi realizada por meio do uso de alguns instrumentais em específicos: um caderno de campo (físico e outro *on-line*, constantemente cruzados) para anotações de impressões tanto na convivência em atividades presenciais quanto via internet; uma máquina fotográfica profissional utilizada em determinadas ações presenciais para registrar em vídeo e imagem momentos *in loco* que poderiam, futuramente, ser revistos e analisados; um *smartphone* foi

acionado tanto para anotações quanto para gravação de áudios de entrevistas e atividades presenciais; em atividades *on-line*, sejam reuniões via *Discord* ou a partir da disputa em eventos competitivos, também foi usado o programa *Camtasia 9*⁹⁹ para captura da tela; por fim, para acessar os materiais dos aplicativos de mensagens instantâneas da equipe como o *WhatsApp*, realizei cópias frequentes dos dados (*backups*) para que pudesse acessar posteriormente.

No computador, sistematizei os dados gerados criando pastas que buscavam classificar com base no tipo de atividade realizada e da data em que ela havia sido efetivada, a saber: entrevistas, conversas informais, atividades competitivas (eventos disputados pela equipe, tanto *on-line* quanto presencialmente), reuniões da equipe e/ou da organização e treinamentos. Ao longo do trabalho de campo, também inseri algumas pastas extras, a partir do momento em que se mostraram necessárias no estudo: uma pasta para organizar informações coletadas em redes sociais dos jogadores (sobretudo imagens salvas da tela – *print screen*); uma para incluir imagens sobre a identidade visual da equipe e os documentos produzidos por eles; e, por fim, outra para gerar dados dos interlocutores em ferramentas de vigilância (FALCÃO, 2014a; TAYLOR, T., 2006b, 2009, 2012) – sites ou mecanismos internos ao próprio *LoL* que fornecem dados estatísticos do desempenho de um jogador em determinado jogo. Cada uma dessas pastas possui uma variedade de subpastas nas quais os dados são distribuídos no intuito de facilitar a análise posterior.

Em seguida, após a observação e o registro desses dados, também operei um processo de decupagem¹⁰⁰ do material coletado (especificamente áudios e vídeos). É difícil precisar, entre arquivos de áudio, vídeo, imagem e texto, a totalidade dos dados obtidos diariamente, levando-se em conta o período longitudinal do trabalho de campo desenvolvido no convívio com a equipe. No entanto, em uma medição automática pelo computador, são contabilizados um total de 27 mil e 50 arquivos dispostos em 214 pastas (o que inclui uma variedade de subpastas não descritas anteriormente). Na análise deste trabalho, figuram somente dados captados de natureza qualitativa, os quais se aproximavam do recorte da pesquisa.

Em se tratando de uma abordagem etnográfica, o processo de análise desses dados foi sendo diariamente realizado, a partir do momento em que se observava a incidência de

⁹⁹ Trata-se de um programa, desenvolvido pela empresa americana *TechSmith Corporation*, para criação, edição e montagens de vídeos e áudios, mas também uma ferramenta que permite a captura e gravação da tela do computador (*screen recorder*) e de áudios.

¹⁰⁰ No jornalismo, o ato de decupar refere-se a uma técnica utilizada para registrar as características (falas, imagens etc.) de cada trecho gravado e sua localização (minutos). Trata-se de um procedimento que procura facilitar a recuperação e sistematização dos dados posteriormente, análogo ao processo de indexação e classificação em categorias.

determinadas categorias frequentemente evocadas, como camaradagem, comunicação, organização, socialização, espaço, instrumental/funcional, e, portanto, estas foram escolhidas para compor a análise. Naturalmente, esta etapa vale-se recorrentemente dos métodos etnográficos de descrição, procurando cruzar, de um lado, as informações provindas dos dados e, de outro, a atribuição de significado e sentido à análise por meio de comentários interpretativos. A partir de um processo de sistematização, foi possível promover a organização dos dados levantados em padrões, categorias e construir determinadas unidades descritivas. Assim, durante a pesquisa, busquei visualizar um ponto de saturação que permitisse depreender tanto os padrões encontrados no decorrer da observação e convívio com a experiência da equipe, os quais tomei nota no caderno de campo, quanto posteriormente, na transcrição das informações coletadas.

Segundo T. Taylor (2012), é normal que a maioria das pesquisas alcance um determinado estágio de saturação, sublinhado quando o pesquisador começa a ouvir questões muito similares, quando não as mesmas, em entrevistas e conversas informais, quando começa a observar aspectos muito idênticos a outros no campo. Como optei por desenvolver um estudo de um jogo digital em específico, e com foco em uma equipe particular, há fortes indicativos de que alcancei um ponto de saturação, e que este não levaria grande tempo por conta do foco mais estreito – a própria T. Taylor (2012) reconhece que o encontro desse ponto de saturação seria mais rápido em um aspecto mais local no qual estou alinhado.

Ainda assim, não há como negar que a natureza dinâmica do campo impede a saturação e a coloca fora do alcance, o que torna essa mais uma saturação parcial do que total do fenômeno no âmbito da comunidade competitiva de *LoL* em Belém do Pará. Portanto, é relevante salientar que este trabalho apresenta uma saturação do atual momento nesse cenário, documentando parte dessa experiência social em consequência de um impulso de profissionalização nos jogos digitais em contextos locais. Os resultados obtidos nas etapas acima descritas serão introduzidos e analisados, com maior vigor, no quarto capítulo, embora figurem consideráveis problematizações ao longo dos demais capítulos.

O capítulo a seguir engaja-se em desenvolver uma arguição acerca da constituição de um cenário de pesquisa que, embora não seja por si recente (BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2015; WAGNER, 2006, 2007)¹⁰¹, envolve a

¹⁰¹ A melhor forma de se introduzir uma nota como esta é a partir de uma informação que é tão singela quanto relevante: o processo de profissionalização dos *video games* competitivos não é algo, necessariamente, novo (BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2015). Segundo T. L. Taylor

consolidação de um fenômeno de profissionalismo dos jogos digitais, além da consequente ascensão do esporte eletrônico¹⁰² como um empreendimento a que se agrega uma dimensão do esporte¹⁰³. Podemos sugerir, assim, que se compõe um fenômeno de “esportificação”¹⁰⁴ dos jogos digitais.

Inicialmente empreendendo um debate de base histórica, o intuito do capítulo que se segue é promover uma discussão teórica que enderece o aspecto híbrido dos *e-sports*, na medida em que ele faz convergir os campos da Comunicação, dos *Game Studies* e da Filosofia e Sociologia do Esporte. Assim, trato de rastrear e acionar uma literatura, sobretudo contemporânea, para desenvolver uma arguição do jogo *pro* como legítimo herdeiro do esporte moderno, ao passo que trilho uma investigação sobre dois elementos específicos dos *e-sports*: (1) uma genealogia que, é minha crença, remonta tanto aos primórdios da história dos *video games* quanto os conecta a uma tradição longínqua e milenar de práticas esportivas; e (2) uma discussão acerca de uma ontologia da prática que sublinha sua condição experiencial midiática necessariamente arraigada.

(2012), uma variedade de documentários trata de constituir uma linha do tempo em que os *e-sports* não são fenômenos que advêm do momento atual, mas que podem ser rastreados até os primórdios da história dos jogos de computador. Ainda assim, T. Taylor (2012) reduz a história do *e-sport* ao surgimento dos jogos de computador, embora reflita sobre a proliferação de uma prática competitiva nos *arcades* (fliperamas). Na realidade, acrescentaria ainda que o fenômeno remonta desde o início da história dos *video games* e, sobretudo, em suas primeiras iniciativas de comercialização, especificamente na Era dos *Arcades* e na introdução dos primeiros consoles domésticos durante a década de 1970, conforme demonstrarei no capítulo que se segue. Ademais, é possível encontrar na literatura dos *Game Studies* alguns trabalhos que já se debruçavam, ou ao menos notavam, uma incursão a respeito dessas práticas (TAYLOR, T., 2003, 2006a; WAGNER, 2006, 2007; por exemplo), ainda que a ascensão contemporânea no Brasil e no mundo seja decorrente, pelo menos nos últimos anos, especialmente a partir da chegada do título *League of Legends*.

¹⁰² Michael Borowy e Dal Yong Jin (2013) chamam a atenção para o fato de ainda existirem alguns pesquisadores, como é o caso de Dennis Hemphill (2005) em minha opinião, e *designers* de jogos que amplamente intercambiam jogos digitais esportivos e *e-sports*. Entretanto, este último refere-se ao jogo digital competitivo organizado, no qual os jogadores profissionais jogam não somente *video games* esportivos, mas também outros tipos de jogo, especialmente jogos de estratégia em tempo real (*real-time strategy*, da sigla em inglês *RTS*), como *League*.

¹⁰³ Para os propósitos desta dissertação, estarei me referindo a um esporte moderno como um jogo organizado por meio de uma estrutura de regras socialmente sancionadas, além de outros parâmetros, dotado de um aspecto competitivo e exercido por participantes a partir da fisicalidade/corporeidade (GUTTMANN, 1978; QUINN, 2009). Ademais, um esporte também exige que uma medida quantificável e objetiva do resultado deva estar em vigor (ganhar ou perder), além de requisitar que os resultados jamais sejam conhecidos antecipadamente. Essa definição defende que um esforço mínimo de atividade motora é necessário para que determinada prática seja considerada um “esporte”, o que o *e-sport* naturalmente vem problematizar. A definição tradicional de esporte moderno, além de ser caracterizado por uma atividade física, competitiva, institucionalizada e dotado por uma perspectiva científica (medida do tempo, altura e comprimento, regras padronizadas etc.), possui um certo *ethos* constituído por noções como *fair play* (o jogo limpo/justo) e a igualdade de oportunidades (JONASSON e THIBORG, 2010).

¹⁰⁴ O sociólogo francês Pierre Parlebas (1999) define a “esportificação” como um processo social e institucional pelo qual uma determinada atividade ludomotora adquire o *status* de esporte.

2. Dos caminhos para a profissionalização: o advento do processo de “esportificação” dos jogos digitais competitivos organizados

Cabe salientar que o esforço buscado nessa reflexão contempla um elemento interdisciplinar que faz convergir os campos da Comunicação, Filosofia e Sociologia do Esporte, bem como o campo dos *Game Studies*, sobretudo ao sublinhar que o enquadramento adotado para se referir aos *e-sports* na academia, ainda hoje, negligencia um aspecto próprio do esporte ao discutir esta questão¹⁰⁵, mesmo em um momento no qual se dispensa considerável atenção para o fenômeno dos *e-sports* no campo das pesquisas em jogos digitais (ADAMUS, 2012; BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2009, 2015; WAGNER, 2006, 2007; WITKOWSKI, 2009, 2012a, 2012b; por exemplo) – um problema encontrado no próprio trabalho de uma das mais influentes pesquisadoras a endereçar tal discussão no campo dos *Game Studies*, T. L. Taylor (2012). Aarseth (2017), ao questionar se este campo deveria incluir pesquisas sobre esporte, defende que o *e-sport* se trata de um esporte ou, pelo menos, que o esporte é uma perspectiva válida no âmbito do jogo *pro*.

O objetivo aqui não é reviver um relativamente polêmico e intenso caminho que já rendeu um debate controverso em torno da ideia do jogo digital como esporte, o qual implica em conceber como o conceito de *e-sport*¹⁰⁶ se adequa à definição e às características do esporte moderno – ou mesmo como ele rompe com os preceitos e o paradigma de uma cultura corporal de movimento. Não porque não seja algo necessário, mas porque alguns sociólogos e filósofos do esporte, como Dennis Hemphill (2005), Kalle Jonasson e Jesper Thiborg (2010) e Nicolas Besombes (2016a, 2016b), já o empreenderam de forma competente, e, na medida do possível, acionarei esse debate para problematizar algumas questões.

Na realidade, nesta pesquisa, não é meu propósito ampliar ainda mais o debate semântico sobre se o jogo digital pode ou não ser considerado um esporte. Não se trata de buscar analisar, especificamente, se o jogo digital possui carácter desportivo suficiente para que

¹⁰⁵ É-me impossível estar a par de todos os estudos consagrados às relações entre *e-sports* e esporte, no campo dos estudos de jogos digitais, publicados em diferentes línguas e países, apesar de ter empreendido um esforço no intuito de acessar o maior número de trabalhos disponíveis acerca deste debate. É, pois, arriscando-me a cometer injustiça que assumo aqui minha responsabilidade, ainda que não tenha encontrado uma bibliografia no âmbito dos *Game Studies* que se dedique a essa empreitada entre as interfaces do esporte no *e-sport*. As poucas referências que são citadas ao longo deste capítulo, no entanto, referem-se a pesquisadores, principalmente, dos campos da Filosofia e Sociologia do Esporte que dedicaram alguma reflexão sobre essa questão.

¹⁰⁶ O termo mantém um vínculo em uma procura (ou mesmo perseguição) pelo carácter competitivo organizado por meio de um “esporte”. Embora esteja desacoplado do “atletismo”, ainda assim a prática indica ser algo distinto da atividade física tradicional a partir da inserção da simples letra “e” em seu acrônimo *e-sport* – comumente utilizada para demarcar um aspecto digital (ou, mais especificamente, eletrônico) de algo. O trabalho de legitimação que a expressão procura realizar para a comunidade é primordial, conforme T. Taylor (2012), e a busca por situar o jogar jogos de computador dentro desse quadro dos esportes, enquanto modalidade esportiva, é vista por muitos como um movimento retórico relevante.

desponte como modalidade esportiva. Ao invés disso, meu argumento sugere uma dimensão nova que me parece essencial e que seria uma alternativa ao quadro desta nova corrente de pensamento: pensar em uma concepção do esporte que ultrapasse a própria barreira do esporte, excedendo as fronteiras de uma determinada natureza que necessita de um esforço físico e/ou relevância motora, e abranja toda a problemática social que daí decorre, sobretudo no contexto de mediação tecnológica contemporâneo que a tudo abarca, inclusive as próprias práticas esportivas tradicionais.

Isto posto, o elemento contextual parece-me adequado para auxiliar na formação de uma abordagem válida do *e-sport* enquanto esporte, procurando pensar em uma perspectiva de esporte contemporâneo que também permita pensar em uma lacuna motora que os *e-sports* preenchem na família esportiva. Fundamental para minha abordagem, como sugere T. Taylor (2012), é não realizar um julgamento de definição, mas, na medida do possível, também não ignorar as implicações que esse debate causa no desenvolvimento do jogo *pro* como esporte, como o faz T. Taylor (2012). Na medida em que busco endereçar uma reflexão acerca de como o *e-sport* constitui-se como mídia, esporte e tecnologia não há como desenvolver uma arguição que não toque, mesmo que minimamente, nessa questão.

Minha abordagem, portanto, resgata algumas definições institucionais do esporte no intuito de empreender uma crítica acerca da gênese do *e-sport*. Realizarei, neste sentido, uma análise constitutiva e sistemática do fenômeno do jogo *pro* como esporte, atualizando discussões que figuram de forma profícua – ainda que introdutória – no âmbito internacional dos *Game Studies*, mas que são previsivelmente negligenciadas no contexto brasileiro. Assim, observo as formas a partir das quais a atividade é construída, documentando como a prática do jogo *pro* é entendida como esporte, e produzida como tal. Este exercício de observação foi desenvolvido no contexto da comunidade competitiva de *League of Legends* de Belém, no Pará, especificamente a partir da aproximação com a *Infinite Five*.

No entanto, subscrevo que não estou interessado, fundamentalmente, em uma concepção do esporte enquanto forma no jogo digital *League of Legends*, ou seja, como *LoL* seria construído esportivamente. Meu argumento parte do pressuposto que o jogo digital competitivo organizado é uma forma de esporte profissional, seja por estar inserido em uma lógica e um modelo com a forma e estrutura do esporte moderno desde os primórdios do seu advento ou por sua herança esportiva¹⁰⁷ socialmente construída (COAKLEY, 2007;

¹⁰⁷ Não é segredo que o esporte seja uma atividade fortemente codificada e voltada para o público masculino (HEMPHILL, 2005; JONASSON e THIBORG, 2010), o que naturalmente não é uma exceção no caso dos *e-sports*

JONASSON, 2016; GUTTMANN, 1978; HUTCHINS, 2006, 2008; TAYLOR, T., 2012). Tudo isso, para os interlocutores desta pesquisa, já está posto; é fato.

Essa postura, contudo, não consiste em uma imposição de minha parte, mas um movimento que é realizado pelos próprios jogadores interlocutores desta pesquisa. Diferente do que argumenta T. Taylor (2012, p. 36), dentro da comunidade ávida de jogadores de *League* em Belém, especificamente, a discussão sobre o jogo ser ou não um *e-sport* não figura entre os tópicos discutidos pela comunidade local.

Entre aficionados dos *e-sports*, ao menos aqueles com os quais conversei ao longo desses 21 meses e nas comunidades que acompanho frequentemente, não se encontram conversas regulares sobre se os jogos digitais podem ser pensados enquanto esportes, nem mesmo se determinados títulos ou gêneros justificam essa inclusão. Ao questionar Ham sobre a ausência desse debate nas comunidades *on-line* de Belém seu argumento tanto reforçou o aspecto incomum dessa discussão, quanto demonstrou o modo como esta é concebida:

[O debate] fica muito internalizado, pra maioria [...], mas falta garra da comunidade pra discutir e tentar defender isso “com o corpo” mesmo [...], quanto mais pessoas falam, e *vai* passando assim, boca a boca, tem uma aceitação bem melhor. (*sic*)

Veceid, de maneira ainda mais evidente, assinalou que em comunidades, atualmente, dificilmente se discute acerca disso, na medida em que todos os membros já consideram o *e-sport* legitimado. “Em comunidades, atualmente, ninguém debate mais porque todo mundo já considera. Então, não rola mais esse debate, não nas comunidades de jogos ou em eventos, entendeu? Porque já é considerado” (*sic*). Na opinião dele, a diminuição desse debate trata-se de uma mudança entre gerações, que coloca em choque tanto o pensamento de uma geração “nova”, na qual Veceid se definiu como membro, e uma mais “velha” para a qual, em sua opinião, o esporte somente é factível por meio de um determinado esforço físico. Como argumenta Hidaka Sana, “esporte eletrônico é, tipo, uma derivação de esporte, é um esporte normal, é tipo uma natação, um futebol, um jogo de time, só que dá pra fazer pelo computador, por meio eletrônico” (*sic*). O discurso de Hidaka Sana não é um discurso da teoria, mas sim um proveniente de quem se engaja no *e-sport*, de quem joga *LoL* desde 2014.

Este cenário revela um momento mais “unificado” no qual a comunidade local se encontra e pelo qual se estrutura, em crescimento desde 2016, a partir da inauguração do primeiro centro de entretenimento digital voltado para o público de jogadores da região Norte

(TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2015), não obstante a maioria das competições seja regulamentada por gênero no primeiro e (ainda) não no segundo (JONASSON e THIBORG, 2010).

do Brasil, em Belém. Essa característica atual, todavia, não significa que os jogadores dessa “cultura de jogos” (*game culture*), para T. Taylor (2012, p. 36), não estejam ainda lutando pela compreensão do alcance do seu engajamento ou não estejam comprometidos com esses artefatos digitais, mas, ao invés disso, indica a existência de um ponto de saturação sobre a prática.

Neste contexto, sigo uma trilha que defende a percepção da prática do *e-sport* como um fenômeno que constitui uma nova fase dos esportes (JONASSON, 2013, 2016). Existem vários autores que indicam essa perspectiva, alguns com os quais promoverei um diálogo ao longo desse capítulo. Portanto, uma análise constitutiva e sistemática do *e-sport* como esporte não é algo que carece à agenda do fenômeno, embora a atualização desse debate seja algo aprazível de se promover sempre que possível, conforme também buscarei. Ainda assim, é relevante que pesquisadores não enfatizem demais seu impacto como cientistas sociais. A este respeito, Jay Coakley (2007, p. 566) destaca que “[...] as pessoas criarão o futuro do esporte; destino, prognósticos de computadores, forças sobrenaturais ou as previsões de um sociólogo não determinarão o futuro”¹⁰⁸.

Quando se aceita a definição de jogo digital enquanto esporte, um conjunto de argumentos de pesquisadores para definir a prática, dizer o que pode ou não pode ser considerado esporte, acompanham essas formulações. Decidi, desde o início, estudar as práticas de fazer o jogo digital competitivo organizado, suas dinâmicas sociais e organização, e não a definição de *e-sport* oferecida por pensadores, embora não se deva descartá-las da reflexão à qual se pretende.

Tal esforço demonstra e justifica a possibilidade do objeto *e-sport* no âmbito das pesquisas em Comunicação, momento em que posso tanto lembrar que estou, particularmente, filiado a essa área, quanto discutir a respeito do debate sobre o esporte eletrônico como um fenômeno e produto de uma cultura midiática que faz convergir as dimensões da mídia e do esporte, até então ignoradas ou pouco consideradas nos *Game Studies* e no próprio campo da Comunicação. Questões como onde subsiste uma experiência midiática comunicacional e qual (tipo) de experiência é essa não de ser, evidentemente, problematizadas.

Portanto, essa proposta possui um esforço epistemológico que este capítulo se predispõe a, na medida do possível, sustentar. Por sua vez, tal debate necessita estar adequadamente costurado, uma vez que evocá-lo (e o modo como isso se dá) é especialmente profícuo, na

¹⁰⁸ Livre tradução: “[...] *people will create the future of sport; fate, computer forecasts, supernatural forces, or the predictions of sociologist will not determine the future*”.

medida em que possibilita um reforço não somente em argumentar acerca de uma aproximação entre campos e promover um elogio à interdisciplinaridade necessária para a compreensão dessa dinâmica, mas também propicia uma fundamentação que baliza o fato de uma pesquisa desta envergadura e temática ser realizada em um Programa de Pós-Graduação em Comunicação, conferindo uma essencial atenção para os aspectos tanto do esporte quanto da comunicação para a agenda de pesquisa dos *e-sports* nos *Game Studies* – inclusive o modo como estes são academicamente descritos e analisados.

De maneira geral, a revisão que será evidenciada mostrará que as tendências mais recentes das pesquisas sobre jogos digitais e esportes demonstram o reconhecimento de uma crescente popularidade de um paradigma mais neutro e analítico, no qual a questão primordial deixa de se concentrar nos perigos potenciais e passa a ser mais descritiva, fenomenológica e relativizada. O debate, a seguir, perpassa e destaca o modo como a luta pelo reconhecimento dos *e-sports* também é uma luta política e epistemológica, ressaltando a necessidade de uma inflexão apta a puxar o limite do conceito de esporte para além. Além de poucas exceções (HEMPHILL, 2005; JONASSON e THIBORG, 2010, por exemplo), os filósofos do esporte permaneceram relativamente silenciosos no decorrer do século XXI sobre a realidade do *e-sport*, segundo argumenta o filósofo e sociólogo do esporte Ivo van Hilvoorde (2016)¹⁰⁹.

No intuito de compreender como o jogo profissional representa a configuração dos jogos de vídeo competitivos, começo o esforço de empreender essa tarefa a partir de um breve histórico sobre os *e-sports* – o qual, naturalmente, está longe de esgotar a extensa historiografia do fenômeno –, procurando delinear sua genealogia. Embora uma série de mudanças advindas ao longo dos últimos 28 anos¹¹⁰ tratem de sugerir que o fenômeno do jogo digital competitivo organizado está se tornando uma indústria de mídia de entretenimento legítima e viável, a ideia

¹⁰⁹ Hilvoorde (2016) foi editor convidado do *Journal Sport, Ethics and Philosophy* para o primeiro volume de 2016 na edição especial *Sport and play in a digital world*, em um editorial com o mesmo título. O dossiê especial editado por Hilvoorde (2016), em um periódico especificamente voltada para o debate sobre a ética e filosofia do esporte, é particularmente interessante ao demonstrar um exemplo claro de como um paradigma mais neutro e analítico, no enquadramento da agenda de pesquisa a respeito dos *e-sports*, vem sendo trilhado por estudiosos do esporte

¹¹⁰ Uma variedade de ações para legitimação do jogo digital competitivo organizado recebeu propulsão a partir do final da década de 1990, por meio da criação de diversas organizações, infraestruturas de transmissão, estratégias de promoção e *marketing*, além de meios para atrair, cultivar e reter tanto uma ampla audiência global, quanto os melhores talentos. De fato, hoje, o cenário está em ampla ascensão com muitos jogadores, organizações, competições de *e-sport* e comunidades dinâmicas e emergentes ao redor do mundo todo (JONASSON e THIBORG, 2010; TAYLOR, N., 2015; TAYLOR, T., 2012). Para mais informações, ver N. Taylor (2015) e T. Taylor (2012).

de que se trata de um fenômeno dotado de uma história curta é, no mínimo, errática (BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, N., 2015; TAYLOR, T., 2012).

A despeito de uma abundância de acontecimentos ter ocorrido desde a Era dos *Arcades*¹¹¹, principalmente atrelada ao advento da comercialização dos primeiros *video games*, e da posterior expansão da competição baseada em computadores pessoais (*PCs*) no final da década de 1990, vale ressaltar que o processo de esportificação dos jogos digitais competitivos está intimamente relacionado com o percurso histórico de desenvolvimento dos *e-sports*. Esta arguição denota, em suma, que o desenvolvimento do esporte eletrônico acompanhou *pari passu* a histórica progressão dos *video games* desde as primeiras versões disponíveis em laboratórios¹¹² até as iniciativas inaugurais para a promoção comercial do meio (*arcades* e consoles domésticos) durante as décadas de 1970 e 1980.

Assim, levar essas histórias iniciais em consideração é crucial para compreender as formas que moldaram o desenvolvimento da comunidade e a relação histórica entre mídia, esporte e tecnologia, impulsionando a experiência midiática de um modelo contemporâneo de esporte. Esse percurso histórico, como reforçado por T. Taylor (2012) – mas cujo reflexo é possível de se identificar nos trabalhos de Michael Borowy (2012), Kalle Jonasson (2016), Borowy e Dal Yong Jin (2013) e Nicholas Taylor (2015) –, também destaca que os *e-sports* contemporâneos estão conectados e inscritos em uma tradição muito mais longa e rica de jogo competitivo organizado.

2.1. Breve introdução à história dos *e-Sports*

Desde o início, os jogadores de jogos de computadores pareciam atraídos pelo espaço competitivo, proporcionado não apenas pela interação dos sujeitos com a máquina (TAYLOR, T., 2012). Buscando uma gênese mais precisa da formação do *e-sport*, a pesquisadora americana dos *Game Studies*, T. Taylor (2012), reconstrói brevemente parte da histórica importância das casas de *arcades* (fliperama), na década de 1980, para a impulsão da prática competitiva entre jogadores nos *video games*, particularmente atrelada – é minha crença – a uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros jogos em *arcades* e consoles domésticos. Entretanto, sua rápida incursão historiográfica deixa uma série de dúvidas em

¹¹¹ Máquinas operadas com moedas que integram monitor e computador (CRAWFORD, 1982). No Brasil, os *arcades* públicos foram conhecidos popularmente como casas de fliperama.

¹¹² Aquele que é considerado o primeiro torneio de *video games* de todos os tempos ocorreu no Laboratório de Inteligência Artificial da *Stanford University*, em 1972. Organizado por alunos desta instituição, o *Intergalactic Spacewar Olympics* foi realizado no verão do dia 17 de outubro de 1972. Os alunos competiram pelo prêmio de uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone* (BRAND, 1972; GOOD, 2012; SMITH, 2013d).

relação ao surgimento e institucionalização do fenômeno – iniciado, na realidade, no decênio anterior, conforme defenderei no decorrer deste tópico.

Os pesquisadores Michael Borowy e Dal Yong Jin (2013) são mais específicos ao discutirem o desenvolvimento histórico do jogo digital competitivo organizado durante os anos 1980, particularmente nos Estados Unidos da América (EUA). Ao examinarem as origens do *e-sport* como um evento comercializado e uma mercadoria experiencial, eles consideram que esse período representa uma era transitória que contribui com distintas fases nas áreas de esportes, tecnologia e *marketing*, resultando na propagação da prática do ciberatletismo competitivo¹¹³ contemporâneo.

Os autores identificam o *e-sport* como uma prática que combina diferentes fatores, articulando a cultura mais ampla dos jogadores, a história dos esportes espetaculares, uma economia emergente centrada na experiência e um encadeamento de práticas de consumo, cujo crescimento foi proporcional ao do *marketing* de eventos para *arcades* e consoles domésticos¹¹⁴ como um tipo de estratégia promocional para comercialização dos primeiros *video games* (e seus jogos, naturalmente). Embora comece a se construir um consenso entre os estudiosos da agenda de pesquisa sobre *e-sports* de que não se tratam de um fenômeno recente, Borowy e Jin (2013, p. 2254) argumentam que é a partir do início dos anos 2000 que o jogo digital competitivo jogador-*versus*-jogador tem sido uma característica fomentada fortemente no que chamam de “cultura geral do jogador”¹¹⁵.

Entretanto, é também significativo o fato da história do jogo *pro* estar resolutamente arraigada no jogo competitivo face-a-face em *arcades* e nos primeiros consoles domésticos¹¹⁶, e não decorrente da proliferação dos jogos em rede via internet durante a década de 1990 como comumente se equivocam alguns pesquisadores¹¹⁷, a exemplo de Kalle Jonasson e Jesper

¹¹³ Livre tradução: “*competitive cyberathleticism*”.

¹¹⁴ Os consoles domésticos também possuem um papel fundamental na expansão e popularização do *e-sport*. Vários torneios, alguns dos quais serão mencionados neste capítulo, incentivaram a proliferação do jogo digital competitivo organizado.

¹¹⁵ Livre tradução: “*overall gamer culture*”.

¹¹⁶ O que evoca, portanto, o advento de um processo de comercialização dos primeiros *video games* a partir do uso de torneios e eventos competitivos como um tipo de estratégia promocional.

¹¹⁷ Esse tipo de erro, frequente antes da consolidação e proliferação da agenda de pesquisa sobre os *e-sports*, acaba por confundir um determinado momento histórico no qual o jogo *pro* recebeu um largo impulso em consequência das inovações tecnológicas e informacionais desenvolvidas no final do século XX, especialmente na década de 1990 (TAYLOR, T., 2012). Uma variedade de elementos (cf. BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012), além de uma certa dificuldade de encontrar registros históricos sobre o jogo digital competitivo organizado em anos anteriores, levaram (e ainda levam) alguns estudiosos a confundirem um momento de expansão como se fosse de inauguração da prática esportiva organizada do jogo digital. Esse tipo de imprecisão discursiva, no entanto, deve ser combatido.

Thiborg (2010) e Janina Maric (2011). Essa arguição sugere e reforça aquilo que T. Taylor (2012) argumenta ao longo do contexto histórico do fenômeno: o jogo sempre foi uma busca competitiva, um reflexo da natureza competitiva de grande parte da própria vida e da sociabilidade, segundo defende o sociólogo Georg Simmel (1949)¹¹⁸. Afinal, o artifício da competição não se encontra de todo encoberto, mas é uma condição para o *video game*.

A socióloga T. Taylor (2012), como dito, também empreende uma análise histórica sobre a evolução do jogo competitivo e o quanto a competição entre jogadores, não somente jogador contra máquina, consiste em uma prática que remonta várias décadas, ainda que demarque equivocadamente a década de 1980 como inaugural¹¹⁹, e como os jogos de luta são, até hoje, saudados como o gênero precursor do jogo *pro* – não obstante se trate de uma percepção equivocada¹²⁰. O pesquisador canadense Nicholas Taylor (2015) argumenta ainda que a espetatorialidade do jogo competitivo perpassa a experiência das casas de fliperama (*arcades*) e, posteriormente, nos grupos de LAN¹²¹, na América do Norte e na Europa, durante a década de 1980 – embora esse tipo de atividade esteja em todo canto, não somente nos locais indicados pelo autor. O *e-sport* evidencia como o jogo digital tornou-se uma experiência envolvida e centrada no desempenho, bem como uma experiência espetatorial.

No entanto, o jogo competitivo como uma atividade de jogadores e espectadores formais já ocorria em meados de 1970, sobretudo em países asiáticos que começavam a sediar torneios como uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros títulos para *arcades* – na época chamados de “jogos de entretenimento para TV” (VENDING TIMES, 1974)¹²² –, a exemplo do evento *All Japan TV Game Championships* (figura 5) realizado em Tóquio, no Japão, em 1974¹²³.

¹¹⁸ Para Simmel (1949), o jogo, a sociabilidade e a vida estavam intrinsecamente enredados, mas a uma certa distância. A sociabilidade, por exemplo, era uma forma de vida onde os sujeitos poderiam ter tanto experiências quanto experimentar as preocupações da vida. A despeito da sociabilidade nunca perder sua leveza e justificativa em si mesma, ela não se torna estéril ou sequer despreendida das vidas cotidianas. Na realidade, ela depende de refletir as preocupações e batalhas que os sujeitos vivem para manter uma substância.

¹¹⁹ Conforme argumentarei a seguir, o jogo competitivo como uma atividade de jogadores e espectadores formais já acontecia desde a década de 1970.

¹²⁰ Antes mesmo da criação dos jogos de luta, determinados títulos de *arcades* e consoles domésticos (de tiro e espaçonaves, por exemplo, mas não limitados a estes) já anunciavam o fenômeno dos *e-sports* no decorrer dos decênios de 1970 e 1980.

¹²¹ *Local Area Network*, em livre tradução, rede de área local.

¹²² Livre tradução: “*TV amusement games*”.

¹²³ No final desta década e no início dos anos de 1980, contudo, a criação de torneios passou a se difundir também como uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros consoles domésticos.

Patrocinado pela fabricante de *arcades* *Sega*, este foi um dos primeiros eventos competitivos japoneses de *video games*¹²⁴. Na competição, 16 finalistas foram selecionados entre um total de 300 campeões locais em todo o Japão. Em uma edição de dezembro de 1974, a revista americana *Vending Times* (1974) informou que um funcionário da *Sega* já havia percebido “[...] a importância de tais torneios para promover melhores relações comerciais entre cliente-fabricante-local e criar uma atmosfera de competição esportiva nos jogos de entretenimento para TV”¹²⁵.



Figura 5: *All Japan TV Game Championships* realizado em Tóquio, em 1974, no Japão
Fonte: Smith (2015a, *on-line*)

Mesmo em uma época em que as ideias de *marketing* de eventos e economia de experiência começavam a se constituir, administradoras de *arcades* e desenvolvedores de *video games* utilizaram de estratégias associadas para procurar conciliar a comunidade de jogos primária ao criar um evento capaz de conectar criadores de jogos, proprietários de jogos públicos e os primeiros consumidores de *video games*, independentemente de estes serem

¹²⁴ Keith Smith (2013d) argumenta que os poucos documentos que registraram o evento (a edição de dezembro de 1974 da *Vending Times*, por exemplo) não permitem concluir com exatidão que se trata de uma competição de *arcades* ou de jogos domésticos (consoles), mas possivelmente seria a primeira competição nacional do país. Entretanto, levando-se em conta que a *Sega* patrocinou o torneio, há uma probabilidade de que tenha sido um torneio de *arcades*.

¹²⁵ Livre tradução: “[...] the importance of such tournaments to foster better business relationships between the maker-location-costumer and create an atmosphere of sports competition on TV amusement games”.

jogadores casuais¹²⁶ ou competitivos. Como assinalam Borowy e Jin (2013, 2016), as condições embrionárias de uma forma mediada de entretenimento, com potencial para obter uma qualidade esportiva, já estavam presentes há décadas na Ásia antes mesmo do século XXI ou da propagação dada pelas ferramentas de conexão em rede no decorrer da década de 1990.

Ademais, os espaços das casas de fliperama, dominados pelo público masculino, eram recorrentemente vistos como um ambiente no qual os jogadores poderiam demonstrar o domínio de um determinado jogo (assim como sobre outros jogadores) publicamente. T. Taylor (2012) e N. Taylor (2015) concordam, de fato, que os *arcades* eram espaços de atividade e *performance*, sinônimos de jogo, competição e juventude (BOROWY e JIN, 2013).

O excerto histórico de N. Taylor (2015) reforça o papel central desempenhado pelos espectadores nos jogos digitais e na consolidação de uma comunidade voltada para a competição, atentando para o fato deles, ainda hoje, serem pouco estudados tanto enquanto público, quanto em contextos privado de jogos. Ele defende que o jogo *pro* em consoles e *PCs* passou a ser enquadrado e praticado como um esporte com espectadores a partir de 1996 e 1997, anos nos quais se estabeleceram o *Evolution Fighting Game Tournament* (EVO) e a *Cyberathlete Professional League* (CPL), respectivamente dois grandes eventos do cenário. Entretanto, Borowy e Jin (2013) relatam que a presença de espectadores nos *e-sports* pioneiros já possuía uma fase prévia e midiática para os jogadores *arcades* profissionais desde meados de 1970, relativizando o discurso de N. Taylor (2015), apesar de não o invalidar uma vez que este se refere especificamente aos *PCs* e consoles de *video game*.

Se em seus primeiros dias os jogos de computador estavam confinados a laboratórios científicos e universitários, tendo como seus primeiros jogadores a comunidade acadêmica (entre professores, estudantes e pesquisadores)¹²⁷, com a migração dos jogos digitais para os *arcades*, uma variedade de novas possibilidades passou a despontar no horizonte da promissora mídia. T. Taylor (2012) menciona uma, em particular, responsável por impulsionar e impactar significativamente na prática competitiva entre os jogadores e na própria formação da cultura *arcade*: a inserção de uma lista de pontuação. Essa simples, porém, revolucionária decisão de

¹²⁶ Segundo Falcão (2014a), jogadores casuais, de maneira sintética, tratam-se de jogadores que possuem menos preocupação com os objetivos do próprio jogo, tendendo a jogar de modo mais relaxado, no intuito de se distraírem e entreterem.

¹²⁷ Registre-se, no entanto, que mesmo nesse ambiente o jogo competitivo despontou, conforme mencionado anteriormente. O *Intergalactic Spacewar Olympics*, realizado em 1972 por alunos da *Stanford University* e considerado o primeiro torneio de *video games* de todos os tempos, ocorreu no Laboratório de Inteligência Artificial desta instituição em outubro de 1972 (BRAND, 1972; GOOD, 2012; SMITH, 2013d). Esta, contudo, foi uma competição de jogo de computador, não um torneio de *arcade* – mencionado anteriormente – ou de console doméstico, o qual exemplificarei mais adiante.

design tornou o jogo competitivo algo contínuo entre os jogadores, embora listas informais fossem mantidas pelos membros da comunidade de jogadores *arcades*.

Por volta da década de 1980 (TAYLOR, T., 2012; SMITH, 2014, 2015b), já era possível observar tentativas de impulsionar essa subcultura¹²⁸, na época um fragmento da cultura do jogo, para um contexto *mainstream*. Tanto T. Taylor (2012) quanto Borowy e Jin (2013) argumentam que parte considerável do enquadramento promocional dos jogos de *video game* como esporte decorreu em função de diversos fatores que aumentaram a profissionalização das competições públicas de jogos. É possível demarcar e rastrear quatro momentos decisivos para a promoção dos *video games* como um esporte.

O primeiro desses elementos trata-se da fundação da *Twin Galaxies Video Scoreboard* por Walter Day, em 1981 – autointitulado o placar oficial de entretenimento eletrônico. Essa organização era responsável por coletar pontuações e *rankings*, dados de torneios e estatísticas baseadas exclusivamente em jogos digitais, da mesma forma que outras publicações compilam estatísticas esportivas (BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012). A constituição dessa entidade foi fundamental para o cumprimento de vários critérios exigidos para a institucionalização do *e-sport*: manutenção de registros, definição de diretrizes e o incentivo e promoção à competição¹²⁹.

Um segundo fator desponta em uma das primeiras tentativas de se formar uma liga/associação de esporte eletrônico, especialmente para os jogadores competitivos, e promover os *video games* como um esporte: a *American Video Athletic Association* (AVAA) (figura 6), ainda que sua relevância para a história, formação e institucionalização do jogo *pro* seja constantemente ignorada até mesmo pela literatura que se dedica a esse debate – a exemplo

¹²⁸ O conceito de subcultura é bastante polêmico nos campos da sociologia e antropologia. Trato de evocá-lo, particularmente, porque o termo é recorrentemente utilizado por pesquisadores, sobretudo por T. Taylor (2012), para se referir ao cenário competitivo de *e-sport*. A ideia aqui de subcultura não significa algo inferior ou menor em relação a uma cultura predominante ou mais abrangente. Na realidade, parto da compreensão da noção de subcultura como um conceito que faz referência a um grupo de sujeitos, geralmente mais específico, que possui um conjunto de características culturais particulares (comportamentos/práticas, normas e padrões determinados) que representam uma parte de uma cultura mais ampla em determinada comunidade, embora não se desprenda dela no todo.

¹²⁹ Acerca de iniciativas voltadas para a formação e manutenção do registro das conquistas nos *video games*, fundamentais para torná-los um esporte, a exemplo da criação do *Twin Galaxies Video Scoreboard* por Walter Day e, apesar de pouco reconhecido, as ações desenvolvidas por Dennis DeNure na AVAA, ver T. Taylor (2012), Borowy e Jin (2013) e Smith (2015b) para um panorama sobre o papel dessas duas organizações no cumprimento de vários critérios exigidos para a institucionalização do *e-sport*. Sublinhe-se, no entanto, que antes mesmo dos esforços realizados por diversos atores na década de 1980, especialmente, é possível rastrear no ano de 1975 um momento possivelmente seminal: o primeiro empreendimento sério, ou quiçá o primeiro nesse período, de um recorde mundial de *video game*, negligenciado pelo trabalho de Borowy e Jin (2013) e T. Taylor (2012). Em maio daquele ano, o inglês Roger Guy tentou entrar no *Guinness Book of World Records* jogando *video game* por sete dias seguidos – ou cinco, já que os detalhes não são muito claros. Para mais informações, ver Smith (2015c).

de Besombes (2016a, 2016b), Borowy (2012), Borowy e Jin (2013, 2016), Jonasson e Thiborg (2010), Jonasson (2013, 2016), T. Taylor (2012) e N. Taylor (2015).

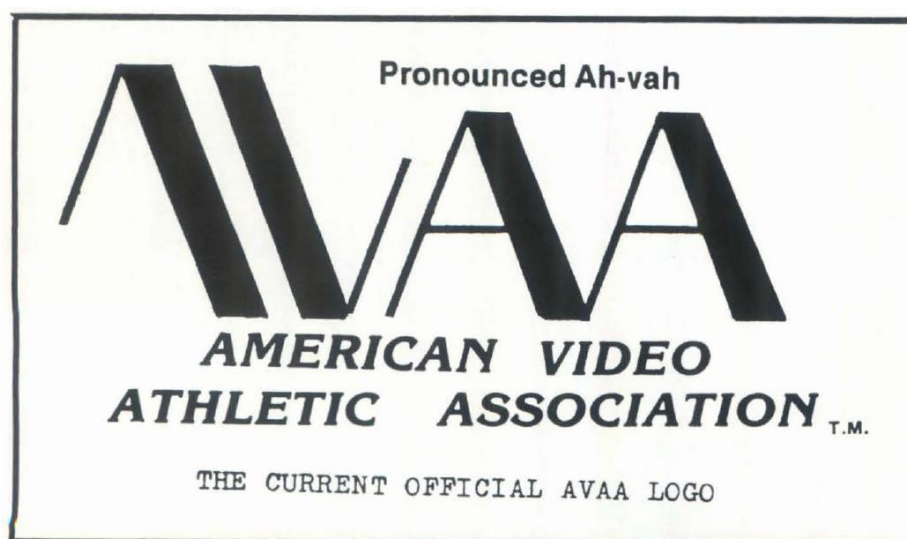


Figura 6: Logo oficial da *American Video Athletic Association* (AVAA)
Fonte: Smith (2014, 2015b, *on-line*)

A *Video Athlete Corporation* foi criada em abril de 1982 na cidade de Madison, nos EUA, pelo americano John DeNure. No *Madison Wisconsin State Journal*, em maio do mesmo ano, há o registro de um anúncio sobre um torneio de *video game* organizado pela AVAA, com um total de seis jogos¹³⁰ (SMITH, 2014). DeNure chegou a publicar um livro intitulado *The Age of the Video Athlete*, em 1983-1984, o que pode ser considerado um dos primeiros manuais sobre a promoção de jogos digitais como esporte, no qual detalhava sobre a execução dos chamados “festivais de *video games*”¹³¹ (SMITH, 2015b, *on-line*) sancionados, incluindo amostras sobre anúncios de rádios e outras informações.

Merece destaque o fato de que antes da criação da expressão “ciberatleta” (*cyberathlete*, no original), cuja origem data de meados da década de 1990 segundo T. Taylor (2012), o termo “atleta de vídeo” (*video athletic*, no original) surgia por volta do decênio de 1980, muito provavelmente no ano de 1982 com a criação da AVAA – associação que trazia em seu nome a expressão. Dois anúncios (figura 7) da criação da AVAA foram publicados nas edições de julho e agosto de 1982 da revista *Electronic Games* (1982b, 1982c), a primeira revista nos EUA a cobrir exclusivamente o cenário dos *video games*. Nesses dois anúncios idênticos,

¹³⁰ Mais informações sobre a história e relevância da AVAA para o contexto da profissionalização dos *video games* estão disponíveis no rastreamento realizado por Smith (2014, 2015b) em seus artigos.

¹³¹ Livre tradução: “*Video Game Festivals*”.

apresentando a imagem de Steve Juraszek¹³² e oferecendo uma associação de um ano na AVAA por US \$ 12,95, além de várias outras contrapartidas¹³³, figurava a seguinte *slogan*: “nós somos atletas de um tipo diferente – atleta de vídeo”¹³⁴ (ELECTRONIC GAMES, 1982b, p. 26).

Go ahead! Call attention to yourself.

STEVE JURASZEK
Glendale Heights, Ill.
Rating: **AVENGER**

FROM SCRAMBLER TO AVENGER

This kid knows what it takes and takes it to the limit. He's rated **AVENGER** in the Williams Electronics Video Game Defender. Playing the machine for 16 hours and racking up a smart 15,756,721 million points at the One Step Beyond Arcade. Steve's proud to be a Video Athlete and he knows the feeling of Machine Command. He likes it and we understand why. Congratulations Steve!

YOU KNOW THE FEEL OF VIDEO ATHLETICS.

WE ARE ATHLETES OF A DIFFERENT KIND

VIDEO ATHLETE™

You have **FUN** playing Video Games and so do we. We are **Video Athletes Across America** and we're asking you to join.

YES, I'd like to join "AVAA". Please start my membership immediately.
 NO, I'm not interested in joining at this time, but would like to submit my high score for publication consideration. (Use Favorite Game.)

The cost for a 1 year membership in "AVAA" is \$12.95. (Includes T-shirt, membership card, Video Athlete manual, quarterly newsletter.) To join send check or money order (and your high score on your favorite game) to: **AVAA, Badger Office Building, 120 West Mifflin, Madison, WI 53703.**

NAME _____
ADDRESS _____
CITY, STATE, ZIP _____
T-Shirt Size: S, M, L, XL (circle)

WE'LL SHOW YOU OFF!
As a member in "AVAA" you receive a handy pocket guide to Video Athletics. Inside-- Comparison charts, Helpful Hints, Rating Levels, Of Perfection. Scrambler, Defender, Commander, Invader and the ultimate- **AVENGER.**

Design on back of T-SHIRT

The newsletter monitors our sport with survey data and keen photos of the **Video Athletes Across America.** Members also receive a rating card, T-shirt, game verification forms & a quarterly newsletter.

American Video Athletic Association™

Figura 7: Anúncio da *American Video Athletic Association* (AVAA) veiculado nas edições de julho e agosto da *Electronic Games*, em 1982
Fonte: *Electronic Games* (1982b, p. 26)

Um terceiro elemento fundamental decorreu dois anos depois, em 1983, a partir do lançamento do time nacional de *video games* dos EUA, a *U.S. National Video Game Team*¹³⁵, que competiu em eventos como o *Video Game Masters Tournament* de 1983, promovido pelo *Guinness Book of World Records* (SMITH, 2013c). A criação desta equipe, considerado “o primeiro time de videogames profissionais da história”¹³⁶ (DEAN, 2005, *on-line*), foi um outro

¹³² Foi um jogador de *arcade* reconhecido por ser um dos primeiros a jogar durante 16 horas um único jogo (DEAN, 2005; KENT, 2001; SMITH, 2015b; TIMES, 1982). Mais adiante, falarei brevemente sobre ele.

¹³³ A saber, envio das pontuações dos jogadores sem necessidade de ingressar na associação, camiseta, cartão de membro, boletim informativo trimestral e um guia de bolso prático para o vídeo atletismo com a inclusão de dicas de jogabilidade, sistema de classificação e gráficos comparativos. Apesar disso, poucas pessoas aderiram à AVAA (SMITH, 2015b).

¹³⁴ Livre tradução: “*We are athletes of a different kind – video athlete*”.

¹³⁵ Não foi, contudo, o primeiro time de *video games* dos EUA, como equivocadamente defende Alex Lack (2017). Segundo Smith (2013c), em 10 de outubro de 1982, um grupo de estudantes da *North Missouri State University* formou o que viria a ser tanto a primeira equipe de *video games* dos Estados Unidos, quanto o primeiro time universitário deste país.

¹³⁶ Livre tradução: “*history's first professional video game team*”.

importante indicador precoce da profissionalização dos jogos digitais¹³⁷, preparando ainda caminhos para o que viria a ser o *World Cyber Games*¹³⁸ (WCG) (BOROWY e JIN, 2013).

Por fim, um quarto fator refere-se ao quanto um interesse crescente da mídia, especialmente a partir da década de 1980, incentivou o rápido avanço na realização de competições esportivas mediadas digitalmente, tornando-se cada vez mais comum a cobertura desses eventos em jornais¹³⁹, revistas especializadas (em *video games*, consumo e *marketing*, principalmente)¹⁴⁰ e reportagens de televisão. Particularmente no decorrer dos anos de formação de 1981 e 1982, essas coberturas na mídia foram cruciais para o desenvolvimento inicial do cenário de *e-sport* nos *arcades* e nos primeiros consoles domésticos, auxiliando a solidificar as competições de *video games* como novos eventos esportivos e novos constituintes de uma economia da experiência em desenvolvimento naquele período¹⁴¹ (BOROWY e JIN, 2013).

O reconhecimento da celebração de conquistas de jogadores, ao figurarem em revistas e jornais de circulação nacional, e o sucesso em competições atuaram como grandes motivadores para o jogo avançado, além de reforçarem a aceitação dos jogos públicos competitivos e as noções de jogadores experientes e maduros (BOROWY e JIN, 2013). Nesse aspecto, tanto os organizadores quanto os jogadores alcançam uma elevação em seus *status* sociais e são capazes de obterem maiores patrocínios e financiamentos (JONASSON e THIBORG, 2010). Essas coberturas tratam-se, ainda, de uma rota alternativa óbvia para justificar seus jogos e o tempo investido no jogo *pro*, a partir do qual jogadores poderiam se engajar em feitos competitivos espetaculares não somente pelo amor ao jogo, mas também por ganharem notoriedade.

¹³⁷ Para mais detalhes acerca desta equipe, ver Smith (2013c) e Paul Dean (2005).

¹³⁸ Segundo T. Taylor (2012), o *WCG* é um torneio internacional iniciado em 2000 a partir de uma parceria patrocinada pela empresa *Samsung* e o governo da Coreia do Sul (por meio do Ministério da Cultura e Turismo e do Ministério da Informação e Comunicações). O objetivo do evento era incentivar e reconhecer o desenvolvimento e a inovação tecnológica. Para detalhes sobre esta competição, ver Borowy e Jin (2016), Hutchins (2008) e T. Taylor (2012).

¹³⁹ Com a ascensão dos torneios de *arcades* e consoles domésticos nos Estados Unidos e no Canadá, incluindo as primeiras grandes disputas em cidades como Nova York, Toronto e Los Angeles, grandes meios de comunicação como o jornal americano *New York Times* começaram a cobrir as competições. Em 1981, um artigo intitulado “*For Fans of Video Games, Fast Fingers Are Big Help*” (MONTGOMERY, 1981) documentou pela primeira vez a natureza competitiva dos torneios de *video games* para os leitores do jornal (BOROWY e JIN, 2013).

¹⁴⁰ A exemplo da *Vending Times*, *Marketplace*, *Electronic Games* (figura 7), *Electronic Gaming Monthly*, *Play Meter*, *RePlay*, *LIFE* e *TIME*. A ampla maioria dessas publicações, entretanto, são americanas.

¹⁴¹ De fato, os primeiros jornais e revistas a enquadrarem o fenômeno também nos informam muito sobre as primeiras experiências competitivas de *e-sport*.

No ano de 1982, dois dos acontecimentos mais significativos na legitimação das primeiras competições de jogos como atividades esportivas ocorreram quando duas importantes revistas americanas dedicaram um espaço para o fenômeno que se expandia nos Estados Unidos na época. No início desse ano, em janeiro¹⁴², a revista *TIME* (1982) publicou uma reportagem de capa sobre o fenômeno dos *video games* que estava em ascensão no país. No artigo, Steve Juraszek (ver figura 7), um adolescente de 15 anos, figurava em uma barra lateral por ter acumulado quase 16 milhões de pontos¹⁴³ em um único jogo de *Defender* (*Atari*, 1980)¹⁴⁴ durante 16 horas (BOROWY e JIN, 2013; DEAN, 2005; KENT, 2001; SMITH, 2015b; TIMES, 1982).

A data da cobertura desta edição da *TIME* (18 de janeiro de 1982), considerada por Walter Day como o marco de nascimento da Era de Ouro dos *Arcades* de *video*, foi também uma data-chave na história dos *e-sports* (SMITH, 2015b). A publicação dessa matéria surtiu um impacto relevante para o fenômeno, na medida em que incentivou direta ou indiretamente uma série de ações posteriores, levando Day a estabelecer o seu *Twin Galaxies*, denominada por Keith Smith (2015b) como uma das primeiras tentativas sérias para tornar os *video games* em um esporte.

Em novembro daquele mesmo ano, a revista *LIFE* (1983) visitou o *arcade Twin Galaxies* para fotografar os melhores jogadores de *video game* dos EUA para a sua edição especial “*The Year in Pictures*” de 1982 (BOROWY e JIN, 2013; DEAN, 2005; LIFE, 1983). A publicação dessa sessão de fotos, com a inclusão de jogadores *arcades* no contexto de um discurso sobre esporte e atletismo¹⁴⁵, foi responsável por desencadear e influenciar, seja direta ou indiretamente, uma série de ações para a profissionalização dos *e-sports* nos anos que se seguiram, bem como foi vista como um passo relevante tanto para a indústria quanto para os jogadores. Além de atuar como incentivo para a promoção de novas competições e chamar a atenção de diversos atores sociais, essa histórica sessão de fotos serviu de inspiração para a criação da mencionada *U.S. National Video Game Team* um ano depois, em 1983 (DEAN, 2005).

¹⁴² Borowy e Jin (2013), entretanto, equivocam-se ao situarem essa publicação no ano de 1981. Aqui trato de corrigir esse equívoco dos autores.

¹⁴³ Mais especificamente 15,963,100 pontos, segundo dados do *Twin Galaxies Score Database*. Disponível em: <https://www.twingalaxies.com/scores.php?player=11287>.

¹⁴⁴ Trata-se de um jogo para *arcade* desenvolvido pela empresa americana *Williams Electronics*, em 1980. Para mais detalhes, ver Mark Wolf (2008b).

¹⁴⁵ Os jogadores da *North Missouri State University* também apareceram nessa sessão (SMITH, 2013c).

Esses quatro fatores elencados culminaram na propagação, incentivo e consolidação do cenário competitivo profissional de *video games* nos EUA, multiplicando consideravelmente o número de jogadores, competições, patrocinadores, organizações dedicadas à prática, do público e mobilizando a atenção tanto da mídia quanto de diversos atores nos anos que se seguiram, principalmente na década de 1990. Aos poucos, começava a se construir um reconhecimento do *video game* como uma competição esportiva.

A despeito de não ter sido um assunto verdadeiramente global, o discurso das competições de *e-sport* no início da década de 1980, especialmente em países como os Estados Unidos, criou um ambiente propício ao seu desenvolvimento nos anos seguintes, sobretudo a partir da propulsão que as transformações tecnológicas possibilitariam à profissionalização da prática competitiva nos jogos digitais durante o decênio de 1990 – permitindo, em seguida, sua difusão para outros países do mundo.

Após o avanço das tecnologias e a polêmica no período de 1970-1980 em torno das casas de fliperama, tidas como lugares promíscuos (voltados para o público adulto, geralmente masculino) e inadequados para o público infantil seduzido pelo maquinário (VIDEO..., 2014), o interesse em levar os *video games* para os lares do mundo sofreu considerável impulsão. Ao longo dos anos, o jogo competitivo sofreu adaptações e mudanças decorrentes da interrupção do cenário *arcade* pelo crescente apelo das versões domésticas dos *video games*, os consoles. O ambiente do lar, eventualmente, passou a ser o ponto principal de encontro e competição entre amigos e familiares, momento no qual a experiência multijogador passava a ingressar nos jogos digitais. Com essa nova dinâmica, o aspecto competitivo dos *video games* sofreu transformações à medida em que cresciam e tornavam-se uma atividade mais caseira (TAYLOR, T., 2012).

Se as ideias de *e-sport* ou jogo *pro* encontraram seu momento de emergência durante a Era dos *Arcades* e dos consoles domésticos, criando um cenário favorável à prática tanto na Europa quanto na América do Norte, seu apogeu e consolidação ocorreram, tais como seus primeiros promotores e idealizadores desenharam, alguns anos mais tarde, mais especificamente em meados da década de 1990 com o início dos jogos para *PCs* e as primeiras incursões dos jogos em rede. Isso significa que é no domínio e na ascensão dos jogos em rede que se localiza um dos próximos pontos-centrais da história recente do esporte eletrônico e nos quais ele encontrou sua força, embora o advento dos consoles domésticos e do jogo *arcade* competitivo sejam ainda responsáveis por uma parte fundamental da história dos *video games* (TAYLOR, T., 2012).

Os jogos em LAN foram imprescindíveis para a constituição de uma comunidade de *e-sports*, mas o crescimento de oportunidades de rede mais amplas (com o impulso nas capacidades dos jogos e da própria internet) mostrou-se algo sem precedentes, tanto na cultura dos jogadores (de modo mais amplo) quanto na comunidade do jogo digital competitivo organizado (TAYLOR, T., 2011, 2012). “O jogo em rede provou ser um elemento fundamental na história dos e-sports”¹⁴⁶ (TAYLOR, T., 2012, p. 9), na medida em que as tecnologias comunicacionais de suporte ao jogo (bate-papo em tempo real, canais de transmissão de áudio e vídeo, sites etc.) foram sendo criadas e sofisticadas ao longo dos anos¹⁴⁷.

Se os jogos de luta foram os pioneiros do jogo *pro*, foi na criação dos *First Person Shooters* (FPS) para PCs que se encontrou uma progressão relevante no desenvolvimento do jogo profissional. Vários títulos desse tipo de jogo, como *Doom* (id Software, 1993)¹⁴⁸ e *Quake* (id Software, 1996)¹⁴⁹, proporcionaram um sólido alicerce para que a competitividade dos jogos FPS crescesse por conta das suas propensões à conexão em rede, bem como forneceram consideráveis impulsos no cenário dos *e-sports*.

A importância do papel desses títulos, como reforça T. Taylor (2012), é inegável, seja pelo aspecto estrutural dos produtos, seja pelo desenvolvimento de grandes comunidades ao seu redor. Ambos são considerados os responsáveis por uma migração essencial dos jogos para os ambientes baseados na internet, em um processo que incentivou consideravelmente o aprendizado voltado para melhorar o combate *on-line Player vs. Player* (PvP). Nesse período, a pesquisadora argumenta que o jogo multijogador não era algo reservado aos títulos de FPS, mas se tratava de um recurso frequente de jogos para PC nos quais distintos ambientes baseados na internet concebiam aos sujeitos uma forma de jogar e competir um contra o outro em escala praticamente global, embora o acesso à internet fosse bastante limitado no período.

O valor do jogo multijogador, e o sucesso que a id Software teve com *Doom* e depois *Quake* (ainda um pilar na cena de e-sports), pode ser visto como não apenas enraizado nos próprios produtos, mas na energia da comunidade de jogos e seu envolvimento¹⁵⁰ (TAYLOR, T., 2012, p. 7, grifos da autora).

¹⁴⁶ Livre tradução: “*Network play proved to be a fundamental lynchpin in the history of e-sports*”.

¹⁴⁷ T. Taylor (2012), inclusive, argumenta que a própria comunidade de jogadores foi reforçada fora do próprio jogo.

¹⁴⁸ Uma série de jogos FPS desenvolvida pela americana id Software, em 1993. Para mais informações, ver Rehak (2008).

¹⁴⁹ Uma série de jogos FPS também criada pela empresa id Software, em 1996. Para mais detalhes, ver Rehak (2008).

¹⁵⁰ Livre tradução: “*The value of multiplayer gaming, and the success id Software had with Doom and then Quake (still a mainstay in the e-sports scene), can be seen as not only rooted in the products themselves but in the energy of the game community and their involvement*”.

Outro grande marco na história do fenômeno foi a criação da CPL, uma organização pioneira em torneios profissionais voltados para competições de *e-sports*, fundada em 1997. A entidade foi responsável por ser um dos locais de maior destaque para os esportes eletrônicos, cobrindo uma ampla variedade de jogos e estabelecendo padrões novos de ganho, parcerias corporativas e patrocinadores para o campo. O banqueiro Angel Muñoz¹⁵¹, criador da CPL, é creditado como o responsável pela popularização e comercialização do termo ciberatleta, cuja origem data de meados da década de 1990 (TAYLOR, T., 2012) ou 1980. T. Taylor (2012) oferece um lugar de destaque e influência à CPL e ao seu fundador no cenário dos esportes eletrônicos, auxiliando a moldar tanto o modo como os torneios funcionam quanto a face pública dos jogos *pro*, argumentando que nos primeiros anos a CPL foi a vitrine dos jogos competitivos para o mundo exterior¹⁵².

Os dados apresentados por Borowy e Jin (2013) vão de encontro a essa afirmação de T. Taylor (2012), uma vez que permitem relativizar seu discurso – ainda que a CPL possua relevância para a promoção do cenário competitivo de jogos digitais, há predecessores primordiais que não podem ser ignorados, a exemplo da AVAA, conforme argumentei anteriormente, e das primeiras competições de *video games*. Se as histórias necessitam de um começo, a história do *e-sport* – do jogo digital competitivo organizado – teve início na década de 1970, ainda que T. Taylor (2012) e Borowy e Jin (2013) apontem o decênio de 1980 como inicial¹⁵³.

Quando a recém-criada indústria dos *video games* foi introduzida a partir das máquinas *arcades* públicas e dos primeiros consoles domésticos, os proprietários e as empresas desenvolvedoras de jogos e dos aparatos, ao perceberem a natureza competitiva de vários dos jogadores que frequentavam esses espaços, logo começaram a produzir torneios com base na história do esporte como uma forma de jogo competitivo e como espetáculo público.

Segundo Borowy e Jin (2013, 2016), o *e-sport* não tem origem, necessariamente, pelos promotores das primeiras ligas competitivas (Muñoz, por exemplo, e sua CPL) na década de

¹⁵¹ T. Taylor (2012) defende que a expressão ciberatleta é, aparentemente, uma marca registrada por Muñoz e sua CPL.

¹⁵² Hoje, segundo Nicolas Besombes (2016a, 2016b), a vitrine para o movimento dos *e-sports* paira em títulos como *League of Legends*, frequentemente usado pela mídia convencional (televisão, rádio ou impresso) quando se trata do fenômeno, inclusive no Brasil. Isso se deve, especialmente, pela popularidade global do MOBA.

¹⁵³ Esse argumento, entretanto, possui sentido na medida em que os autores se fundamentam no fato de que embora os *video games* comerciais existissem desde o início dos anos 1970, foi no começo da década seguinte (1980) que a “explosão de *arcades*” lançou a indústria para o centro das atenções do público. Ainda assim, considero que não se pode negligenciar as primeiras incursões realizadas durante o decênio anterior, o que compõe uma (primeira) fase relevante da história dos *e-sports*. Logo, as iniciativas realizadas nesse período merecem destaque e o jogo *pro*, portanto, deve ter sua história (re)situada para essa época.

1990. Ademais, eles reforçam que até mesmo em meados de 1970¹⁵⁴ já haviam relevantes precursores na institucionalização do jogo *pro* como esporte¹⁵⁵ e os países asiáticos já começavam a sediar torneios de *video games* nesse período, embora os esforços concentrados nesse movimento indicassem se tratar de um fenômeno estritamente dos anos 1980 – o que também seria um equívoco. Pode-se perceber, portanto, que subsiste uma controvérsia acerca da adoção do discurso de esportificação nos *video games*.

Aquela que é, geralmente, considerada a primeira competição de *video games* em grande escala¹⁵⁶, ainda que não tenha sido um torneio de *arcades*¹⁵⁷, já havia sido realizada em 1980¹⁵⁸ pela *Atari*, uma produtora da versão doméstica do *video game Space Invaders (Atari, 1978)*¹⁵⁹, embora alguns torneios menores já fossem vistos desde a década de 1970, como argumentei anteriormente. O evento foi uma iniciativa de *marketing* para promoção da versão doméstica

¹⁵⁴ Sabrina Osment e Lynn Reid, por exemplo, figuram entre as primeiras jogadoras (e jogadores) competitivas (e de nível elite, inclusive) da história inicial dos *e-sports*. Nos anos de 1977, em uma turnê publicitária para o jogo *Hustle* da empresa americana *Gremlin Industries*, a equipe *Gremlin Girls* – formada pelas duas – tornou-se, provavelmente, uma das primeiras equipes profissionais ou semiprofissionais de *video games* de todos os tempos (não há uma clareza e precisão acerca disso), destruindo praticamente todos os competidores que encontravam. Elas ganharam 1.223 jogos de um total de 1.230, perdendo somente sete jogos. Na época, quem vencesse duas partidas de três da equipe levaria para casa 100 dólares como prêmio (DREWIS, 2018; SMITH, 2015a, 2015g). Não obstante tenha sido um fenômeno, o duo feminino que obliterou o cenário dos jogos nos anos 1970 é, até hoje, pouco conhecido. O porquê de elas desaparecerem, esquecidas e invisibilizadas, é algo que ainda demanda investigação e, por conseguinte, chama atenção para o papel das mulheres na história e no desenvolvimento dos *e-sports*.

¹⁵⁵ A exemplo do *Intergalactic Spacewar Olympics*, em 1972, o *All Japan TV Game Championships*, em 1974, o *International Coin Olympics*, embora não tenha sido realizado, e o *Scores Winter Pinball Olympics*, em 1979 (SMITH, 2013d, 2015a). Infelizmente, este período é mal documentado pelo que poucas histórias acerca dos *e-sports* aparecem (e não houveram muitas) em registros de jornais da época. Nos poucos casos em que esses eventos foram cobertos, prevalecem abordagens superficiais sem uma mínima profundidade. Sobre esses dois últimos torneios, ver os artigos de Smith (2013d, 2015a).

¹⁵⁶ Sublinhe-se, no entanto, que provavelmente o primeiro torneio nacional de *video games* no mundo tenha sido o *All Japan TV Game Championships*, uma vez que o *Intergalactic Spacewar Olympics* tenha se tratado de um evento de escala menor e mais circunscrito ao ambiente universitário.

¹⁵⁷ Borowy e Jin (2013) ignoram esse dado, o que acaba por aparentemente indicar que se trata de um torneio de *arcade*. Entretanto, trata-se de um campeonato de uma versão do jogo *Space Invaders* para o console doméstico da *Atari*, ainda que o jogo tenha surgido originalmente como um *arcade*. Essa informação é negligenciada pelos autores quando realizam a defesa do pioneirismo dos *arcades* para o *e-sport*. Ainda que Borowy e Jin (2013) não estejam equivocados acerca do pioneirismo destes aparelhos, o rastreamento sinalizado anteriormente aponta para o papel relevante dos primeiros consoles de *video games* para a história dos *e-sports*.

¹⁵⁸ Para um resumo de alguns outros torneios de *video games* realizados na década de 1980, ver Smith (2012a, 2013a, 2013b, 2013c, 2013e, 2015d, 2015e, 2015f).

¹⁵⁹ Trata-se de um jogo de *arcade* criado por Tomohiro Nishikado em 1978, originalmente construído pela produtora japonesa *Taito Corporation*, em que o jogador controla uma nave e precisa atirar para impedir a invasão uma horda de naves inimigas alienígenas. Em seguida, a empresa *Atari*, do americano Nolan Bushnell, adquiriu uma licença dos direitos para lançar uma versão doméstica do jogo para o seu console na década de 1980, o *Video Computer System (VCS)* conhecido popularmente como *Atari 2600*, sendo a primeira vez que esse tipo de transição havia sido feito. Na época, *Space Invaders* era o jogo de *arcade* mais popular da história e a *Atari* foi muito bem-sucedida. O jogo tornou-se uma inspiração para muitos jogos de tiro verticais posteriormente (HERMAN, 2008b; WOLF, 2008a).

do jogo de *arcade* *Space Invaders*, adaptado para o console da empresa americana – o *Atari 2600* (BOROWY e JIN, 2013; ELECTRONIC GAMES, 1982; SMITH, 2013d, 2015a).

O *National Space Invaders Championship* (figura 8), também conhecido como *First National Space Invaders Competition* e *Space Invaders World Championship*, foi realizado em novembro de 1980 e teve eventos regionais nas cidades de Los Angeles, San Francisco, Fort Worth, Chicago e Nova York. Os cinco vencedores regionais competiram na versão doméstica do jogo na sede do grupo *Warner Bros.*¹⁶⁰, em Nova York. Além disso, o evento recebeu ampla cobertura da imprensa e da televisão e, embora negligenciado atualmente, foi um dos primeiros e mais influentes torneios nacionais de *video games* nos EUA, atraindo mais de dez mil participantes (BOROWY e JIN, 2013; ELECTRONIC GAMES, 1982a; SMITH, 2013d).



Figura 8: *National Space Invaders Championship* realizado em Nova York, em 1980, nos EUA

Fonte: Borowy e Jin (2013, p. 2263)

Em março de 1982, a hoje extinta *Electronic Games* (1982a), considerada a primeira revista nos EUA a se concentrar exclusivamente na cobertura acerca dos *video games*, publicou sobre a competição em sua segunda edição. O seguinte relato demarca a importância do evento para a expansão da prática competitiva nos jogos digitais, assim como uma maior atenção dada

¹⁶⁰ A *Atari* havia sido vendida, em 1976, pela quantia de 28 milhões de dólares para a *Warner Communications* (HERMAN, 2008a).

ao meio, especialmente pelas mídias, em decorrência da repercussão do torneio naquele período:

No momento em que Bill Hememan emergiu como campeão mundial em um confronto de especialistas, centenas de artigos e histórias favoráveis sobre jogos eletrônicos foram transmitidos na televisão e impressos em jornais e revistas. Mais do que qualquer outro evento individual, o torneio ‘Space Invaders’ estabeleceu o arcade como um grande passatempo (ELECTRONIC GAMES, 1982a, p. 36-37)¹⁶¹.

Em comum, os primeiros torneios realizados nas décadas de 1970-1980 abriram o caminho para competições de *e-sports* contemporâneas estruturalmente semelhantes, a exemplo dos torneios de *League of Legends* (figura 9). Tal contexto demonstra o quanto a herança e legado deixado por esses eventos constituem-se como elementos geracionais da cultura que se estabelece atualmente, sendo cada um, a sua maneira, responsável por contribuir para o cenário experimentado hoje.

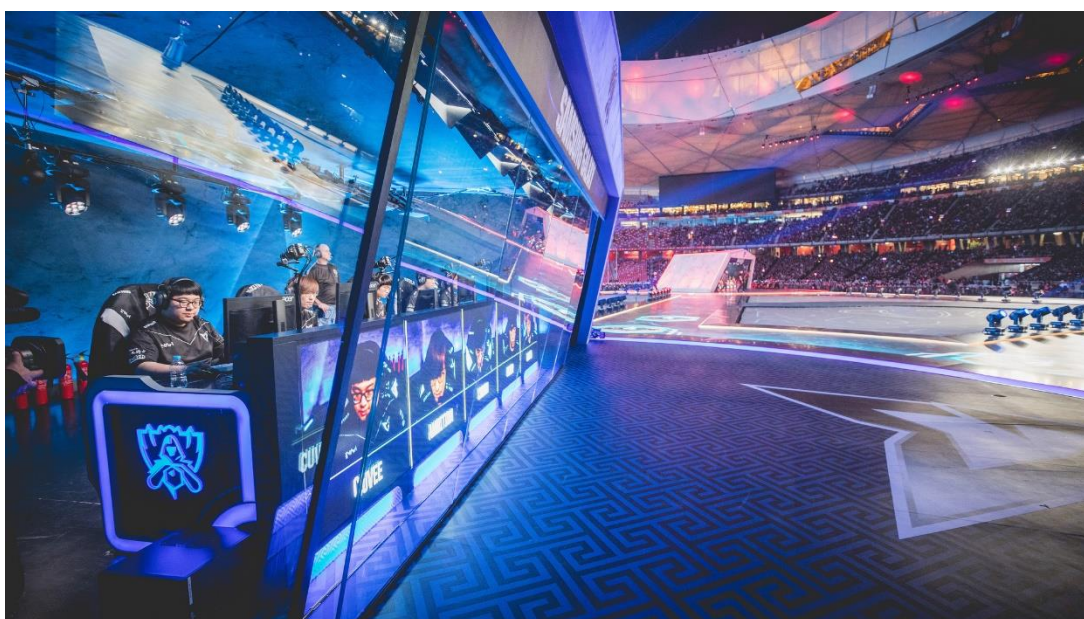


Figura 9: Fase final do *World Championship 2017* de *League of Legends*, no Estádio Nacional de Pequim, na China
Fonte: Colin Young-Wolff – *Riot Games* ©

A despeito do jogo *pro* ainda se encontrar em pleno desenvolvimento e seu formato final ainda estar pouco claro, as raízes do esporte eletrônico nas competições face-a-face (via LAN), o advento das estratégias de *marketing* e negócios voltados para a comercialização dos

¹⁶¹ Livre tradução: “By the time Bill Hememan emerged as World Champion in an expert show-down, hundreds of favorable articles and stories about electronic gaming had been aired on television and printed in newspapers and magazines. More than any other single tournament, the ‘Space Invaders’ Tournament established electronic arcading as a major hobby”.

primeiros *video games* e o envolvimento dos jogadores foram (e ainda são) fundamentais (TAYLOR, T., 2012). Para além disso, as primeiras experiências de torneios profissionais de *arcades* e consoles domésticos ecoam temas que ainda hoje são presentes nos *e-sports* contemporâneos: o fascínio com as competições de alto nível, ser pago para jogar jogos digitais e uma estruturação formal emergente de jogos digitais como esporte. “Embora nossa versão contemporânea dos *e-sports* certamente pareça diferente de uma partida inicial de arcade, muitos dos mesmos desejos e desafios permanecem”¹⁶², reforça T. Taylor (2012, p. 9).

Como mostrarei no item 2.3, muitas das ações precursoras ao longo da década de 1980 são fundamentais para o desenvolvimento do cenário dos jogos *pro* e para a ascensão da esportificação da atividade. Ademais, a progressiva atenção despendida recentemente à prática demonstra que a indústria de *video games* vem incorporando vias mais maleáveis de consumo de eventos públicos. De fato, os jogos competitivos, desde seu surgimento, continuam a desempenhar um papel relevante tanto na cultura do jogo contemporânea quanto na indústria, especialmente nos dias atuais.

No tópico que se segue, empreendo uma discussão de ordem teórica acerca da formação do *e-sport*, a partir da sua relação com o esporte, e o advento do seu lugar nas práticas esportivas contemporâneas. Esse percurso, é necessário sublinhar, reforça a compreensão de que os *e-sports* são herdeiros de uma tradição muito mais longa e rica de jogo competitivo organizado, e não um simples fenômeno de entretenimento adolescente.

2.2. Da amálgama entre *e-Sport* e esporte: em busca de pontos de convergência

Um dos primeiros pensadores do esporte a se debruçar especificamente sobre o fenômeno dos *e-sports* é Dennis Hemphill (2005), que em seu trabalho discute os limites conceituais supostamente estáveis a partir da possibilidade desencadeada por lidar com o *status* do esporte, as novas experiências vividas e as formas de conhecimento. O autor foi um dos pioneiros a explorar as possibilidades de que as simulações de computador nos jogos digitais pudessem ser consideradas esporte, embora seus enquadramentos do fenômeno ofereçam várias razões pelas quais as pessoas podem resistir à tese do ciberesporte¹⁶³ (cf. HOLT, 2016).

¹⁶² Livre tradução: “*While our contemporary version of e-sports certainly looks different than an early arcade match, many of the same desires and challenges remain*”.

¹⁶³ Aqui tomo os termos ciberesporte, *e-sport* e jogo *pro* como sinônimos. Quando opto por “ciberesporte”, na maioria dos casos, é um aceno para o artigo de Hemphill (2005) e de alguns autores que preferem o uso dessa terminologia. Onde eu opto por *e-sport* ou jogo *pro*, minha intenção é marcar vários jogos digitais (incluindo *League of Legends* e, às vezes, referindo-me especificamente a ele).

De fato, a mera menção que busque considerar os jogos digitais como uma forma de esporte é controversa, de acordo com o senso comum e os constantes discursos midiáticos e da saúde pública (BESOMBES, 2016a, 2016b; HEMPHILL, 2005; JONASSON e THIBORG, 2010), para os quais os jogadores são recorrentemente apresentados como frutos de desvios sociais (HEMPHILL, 2005). Os membros da *Infive* estão conscientes desse discurso e, no intuito de tornar sua prática reconhecida, buscam na profissionalização uma saída, como argumentou Darkanon:

A gente procura profissionalizar, porque aqui em Belém, tipo, no Brasil todo, é muito difícil, não é que nem na Coreia [do Sul]. Na Coreia tu vai ver pôster, *outdoor*, propaganda na TV sobre isso, patrocínio de marca muito famosa e tal. Aqui no Brasil tu não vai ver muita coisa assim [...]. Aqui em Belém tu não vai ter aquela empresa que vai te apoiar, aqui nunca vai ter isso. É mais algo como se fosse de gente preguiçosa, entendeu? Tipo, porque “ah po, o cara não vai estudar e tá aí jogando *video game*?” Tanto que teve uma entrevista, acho que do Fantástico [programa de televisão brasileiro produzido e exigido pela rede Globo aos domingos], que ela [a repórter] falou sobre o jogador assim: “ah, eles têm até treino”, tipo, como se fosse algo muito surreal pra eles, tipo, eles treinam? Eles só jogam *video game*, tem que ter treino? Tem preconceito ainda, muito grande, como se não fosse um trabalho. (*sic*)

Para Hidaka Sana, para quem o *e-sport* é explicado pela Ásia, essa discriminação advém da ausência de incentivo e apoio governamental. Para ele, o cenário nacional contrasta com a potência de países como a Coreia do Sul, em que o maquinário público atua diretamente na consolidação e manutenção do cenário competitivo de jogo *pro*. Para além de um debate acerca da dinâmica entre jogo e trabalho que a fala de ambos possa remeter, mas no qual essa pesquisa não procura se aprofundar¹⁶⁴, isso demonstra o quanto o jogo digital profissional é capaz de levar para o cerne determinadas questões como o crescimento do jogo digital para além de uma atividade de lazer convencional, enquanto uma prática que impele a sociedade a enfrentar as suas próprias noções sobre o que tem considerado jogo, trabalho e esporte ao longo dos anos (TAYLOR, T., 2012).

Sobre essa dinâmica, o argumento de Hidaka Sana aponta para o fato de que a promoção e regulamentação da atividade esportiva dos *pro-players*, como uma forma de trabalho, perpassa uma indispensável dimensão política. Efetivamente, sem que esse movimento seja realizado em nível ministerial (nas discussões das altas cúpulas dos Ministérios do Esporte e da Cultura), por meio de políticas públicas voltadas para o incentivo e regulação (incluindo a

¹⁶⁴ Sobre essa discussão, ver T. Taylor (2012).

proteção) da prática competitiva dos jogadores profissionais, tal como decorre na Coreia do Sul, o *e-sport* dificilmente há de desenvolver um reconhecimento institucional consolidado.

Hemphill (2005) reconhece que existem diversos argumentos sociofilosóficos a favor do ceticismo sobre a possibilidade e capacidade de considerar os jogos de computador como esporte¹⁶⁵, embora acredite que tais perspectivas são limitadas e, portanto, simplesmente sustentam estereótipos perniciosos que impedem que o enquadramento acerca dos jogos digitais se transforme.

A maioria dessas críticas sugere que as ações desempenhadas junto ao computador não são “reais”, mas sim “virtuais” – ou seja, irrelevantes – e evocam um discurso que conduz à visão dicotômica ultrapassada acerca da realidade-ciberespaço do imaginário da cibercultura, questionado há anos pelas teorias do ciberespaço (FALCÃO e RIBEIRO, 2009). Essa suposta distinção, por exemplo, baseia-se em raízes filosóficas muito profundas, mas que podem ser questionadas (LEHDONVIRTA, 2010; HOLT, 2016; MACEDO e AMARAL FILHO, 2016a). Evoque-se o pensamento de Daniel Miller e Don Slater (2000, p. 55), em *The Internet: an Ethnographic Approach*, em que “a oposição de real e virtual, em ambos os casos, perde a complexidade e diversidade das relações que as pessoas podem obter por meio da mídia comunicativa que incorpora em suas vidas sociais em curso”¹⁶⁶.

Se, por um lado, aceita-se um enquadramento discursivo de que o esporte é benéfico, proporcionando melhor saúde física e mental (HEMPHIL, 2005), a internalização de bons valores societários e a integração de diversas maneiras¹⁶⁷; por outro, o enquadramento acerca dos jogos digitais encontra-se recorrentemente associado a um vício e a uma prática fútil¹⁶⁸ (como quase tudo dotado do *status* de jogo não institucionalizado como o esporte): um desperdício de tempo que favorece o sedentarismo e prejudica as relações sociais, segundo

¹⁶⁵ Há um problema no modo de compreensão da noção de ciberesporte para Hemphill (2005), que é recorrente também na percepção de *e-sport* para Jonasson e Thiborg (2010) e T. Taylor (2012). Nos três textos, os autores referem-se ao fenômeno unicamente em relação aos jogos de computador, quando se sabe que os esportes eletrônicos jamais estiveram limitados austeramente a essa plataforma. Na verdade, como discuti anteriormente, a gênese do *e-sport* decorre de uma plataforma muito anterior ao advento dos jogos de computador: os *arcades* e os consoles. Atualmente, há um cenário competitivo organizado de jogos digitais em diversas plataformas, desde consoles, aplicativos *mobiles* até títulos para *PCs*.

¹⁶⁶ Livre tradução: “*The opposition of real and virtual in both cases completely misses the complexity and diversity of relationships that people may pursue through the communicative media that they embed into their ongoing social lives*”.

¹⁶⁷ No entanto, a análise de Brett Hutchins (2008) questiona de modo interessante essa perspectiva.

¹⁶⁸ Ainda paira sobre o *status* do jogo uma ideia de atividade voltada especificamente às crianças e jovens, não para um público adulto (JONASSON e THIBORG, 2010; MACEDO e AMARAL FILHO, 2016a). Sobre o enquadramento do jogo pela sociedade, tive a oportunidade de analisar em um estudo anterior (cf. MACEDO e AMARAL FILHO, 2016a). Para uma percepção do enraizamento dicotômico entre corpo e tecnologia, ver Besombes (2016a, 2016b) e T. Taylor (2012).

criticam Lisbeth Klastrup (2003) e Bart Simon, Kelly Boudreau e Mark Silverman (2009) – para ficar apenas em alguns exemplos de uma lista extensa.

Em contraste, o esporte organizado é tido como uma importante arena de socialização, embora também possua comportamentos desviantes como as trapaças e o *doping*¹⁶⁹ bioquímico (HUTCHINS, 2008; JONASSON, 2013, 2016), geralmente percebido como algo que contribui para a sociedade – ainda que nem sempre tenha sido assim (JONASSON e THIBORG, 2010; JONASSON, 2013, 2016; HUTCHINS, 2008). Como também percebe Besombes (2016a, 2016b), o discurso tende a contrastar os jogos digitais e atividades físicas e esportivas frequentemente. Ele demonstra, como também o fazem Jonasson e Thiborg (2010) e T. Taylor (2012), o quanto os discursos socialmente construídos acerca de ambas as práticas se desenvolvem de forma dicotômica.

Um índice da legitimidade social do esporte é o fato de que, em esportes organizados, adultos têm a oportunidade de jogar sem que isso denote infantilidade. Por sua vez, o jogo digital competitivo é considerado uma atividade de lazer popular especialmente voltada para os jovens, e que não possui tamanha aceitação ou legitimação quanto o esporte moderno organizado. Tanto as semelhanças quanto as divergências são alvo da investigação de Jonasson e Thiborg (2010).

Em um primeiro momento, a perspectiva futurista dos autores possui pouco sentido quando se leva em conta a análise empreendida por Borowy (2012) e Borowy e Jin (2013) acerca dos primeiros passos da atividade competitiva rumo ao jogo *pro*. O próprio resultado da análise de Jonasson e Thiborg (2010), a partir de uma perspectiva guttmaniana, reforça que o desenvolvimento do *e-sport* adotou (e ainda continua) as características do esporte moderno como modelo desde seus primórdios. Como Jonasson (2013, 2016) percebe em seus estudos posteriores, há uma clara percepção, como discutirei a seguir, de que o esporte eletrônico está longe de ser uma alternativa ao esporte moderno – apesar de ter sido relegado, pelo próprio esporte e pela sociedade moderna, como uma contracultura de um nicho específico de jogadores¹⁷⁰.

Assim, mesmo que a legitimação dos *e-sports* pareça improvável, desde os primórdios do jogo *pro* subsiste uma clara adoção do modelo do esporte como base para a constituição formal e estrutural do fenômeno (BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013; JONASSON,

¹⁶⁹ O *doping* trata-se do uso de drogas ou de métodos determinados com o intuito de aumentar o desempenho de um atleta durante uma competição.

¹⁷⁰ O *e-sport* não é, na sociedade contemporânea, geralmente considerado um esporte, pelo menos não de modo convencional. Diferente disso, ele é postulado como uma contracultura ou como alternativa ao esporte moderno, segundo Jonasson e Thiborg (2010).

2013, 2016). Acerca deste aspecto, que pode ser verificado tanto na produção dos torneios quanto em sua transmissão, Jonasson (2013, 2016) sublinha que ao se utilizar deste modelo estrutural e formal, o *e-sport* acaba por reforçar a hegemonia do esporte enquanto fenômeno social e midiático.

T. Taylor (2012), ao refletir sobre as imagens de jogadores competindo em campeonatos, questiona o que consiste no cerne do esporte: seria uma questão de fisicalidade? De perfeição de habilidades, de esforço ou alguma outra ação e empenho individual humano para se destacar? Neste contexto, os *e-sports* estão posicionados entre o jogo digital *lato* e o esporte. As noções de materialidade e de corpo estariam, assim, enraizadas no debate acerca do atletismo e esporte, embora as qualidades corporais e materiais não constituam parte central deste estudo¹⁷¹.

Como comentei, o jogo digital é frequentemente apresentado na mídia como uma atividade que compete com atividades ditas mais “sérias” e, conseqüentemente, mais saudáveis, como ser fisicamente ativo, socializar com amigos e fazer as atividades escolares¹⁷². Enquanto que os jogos digitais despontam como um vício, os esportes são muitas vezes vistos como uma virtude. Tendo essa perspectiva em mente, o trabalho de Jonasson e Thiborg (2010) analisa e reflete as “qualidades esportivas” que subsistem nos jogos de computador competitivos, especificamente, em relação à definição existente de esporte. Basicamente, o trabalho dos pesquisadores volta-se para uma reflexão sobre o impacto dessa atividade no futuro dos esportes em geral e como essa nova forma de esporte deve ser constituída.

Todavia, é necessário apontar que, como qualquer conceito, a própria ideia de esporte depende do contexto social no qual esta figura (COAKLEY, 2007). Mesmo Johan Huizinga, ao discutir as competições gregas como “esporte”, foi criticado em sua acepção, pois estas possuíam um aspecto religioso intrínseco que, segundo o crítico, foi negligenciado pelo historiador holandês (HUIZINGA, 2001, p. 18). Assim, deve-se perceber que por conta da popularidade dos jogos digitais e da forma como estes se apropriam de símbolos envolvidos na

¹⁷¹ Ainda que essa dinâmica envolva uma complexa coordenação entre a cognição com habilidades físicas e tecnológicas por meio de uma prática rigorosa e constante (TAYLOR, T., 2012; WITKOWSKI, 2012a, 2012b), o tipo de coordenação que estou interessado diz respeito às dinâmicas de organização no contexto de uma equipe.

¹⁷² Muitos estudos tratam, na realidade, de se concentrar em reforçar os aspectos negativos dos jogos digitais, entre os mais comuns estão a violência, isolamento social, vício ou dependência do jogo, desempenho escolar acadêmico e inatividade física (JONASSON e THIBORG, 2010; BESOMBES, 2016a, 2016b). Por sua vez, parte dessa agenda possui uma importância significativa para a aceitação do *e-sport* como parte do esporte hegemônico, na medida em que os estudos de efeitos apresentarem resultados mais positivos do que negativos do uso dos jogos digitais, certamente haverá um espaço e uma probabilidade aprimorada em direção à legitimação do jogo digital como esporte, na medida em que essas pesquisas tratam de desencadear um debate na opinião pública.

produção do esporte – pelos vieses da articulação estrutural, produtiva e midiática –, é concebível que se desenvolvam competições que impliquem na transformação da própria noção moderna e hegemônica de esporte. “O fato de que essas competições são realizadas sob formas esportivas, como ‘esportes’, explica o rótulo ‘esporte eletrônico’ ou ‘*e-Sport*’”¹⁷³ (JONASSON e THIBORG, 2010, p. 288).

Neste sentido, o *e-sport* está por definição relacionado à esfera esportiva. Todavia, a analogia com o esporte estaria, também, em busca de uma negação ao estigma mencionado nas linhas anteriores sobre os jogos digitais. Jonasson e Thiborg (2010) propõem que o *e-sport* seja descrito como um esporte dentro e por meio do ciberespaço, assumindo aspectos de esporte e de jogo digital competitivo organizado profissionalmente, no qual um jogo é delimitado no tempo e no espaço em que os jogadores estarão competindo em equipe ou individualmente.

De maneira introdutória, os pesquisadores definem o *e-sport* como “jogos de computador competitivos”¹⁷⁴ (JONASSON e THIBORG, 2010, p. 289). Deixando de lado as conotações acerca de uma limitada compreensão do fenômeno que o termo possa invocar, como argumentei a pouco, o que me interessa dessa proposta é que ela permite exceder o estado de um jogo espontâneo e aproxima-se do conceito de esporte¹⁷⁵. As discussões de longa data acerca do que constitui um esporte estão repletas de negociações, compromissos e transações, sendo interceptadas por profundas noções sobre classe, cultura e masculinidade (feminilidade) (TAYLOR, T., 2012).

Ademais, competir sem qualquer forma de organização parece ser impossível, e desde o início deste século há uma crescente proliferação de diversos e distintos torneios organizados, competições e associações organizadoras. O critério físico, entretanto, é recorrente fator de discussão, polêmica e embate em relação aos *e-sports* e a mudança na percepção desse aspecto relacionado às práticas esportivas contemporâneas pode ser a fonte que definirá a batalha pela legitimidade do fenômeno – ao passo que abrirá caminho para outras modalidades similares.

A ênfase colocada ao “e” (de eletrônico) no termo *e-sport*, ao invés de privilegiar a fisicalidade do jogador que se apresenta nesses espaços de jogo, demarca uma relevância dada ao aspecto de mídia do jogo digital. Essa característica, por sua vez, é passível de suscitar um impulso no senso comum no intuito de desqualificar qualquer alinhamento e reivindicação com uma noção de esporte, ou mesmo qualquer tentativa de um jogo digital para ser classificado

¹⁷³ Livre tradução: “*The fact that these competitions are held under sport-like forms, as ‘sports’, explains the label ‘Electronic Sport’ or ‘eSport’*”.

¹⁷⁴ Livre tradução: “*competitive computer gaming*”.

¹⁷⁵ De acordo com a definição do esporte, apresentada no final do capítulo anterior, enquanto um jogo físico, competitivo e organizado (GUTTMANN, 1978).

enquanto tal (HUTCHINS, 2006, 2008; WITKOWSKI, 2012a, 2012b). A seguir, minha reflexão volta-se para problematizar o *status* da competição a partir do surgimento dos *e-sports*.

2.2.1. O *status* da competição

Ao longo dos últimos anos, há uma atenção crescente nos *Game Studies* ao debate acerca do *e-sport* como uma competição dotada de uma determinada natureza que necessita de um esforço físico e/ou relevância motora por diversos autores (BESOMBES, 2016a, 2016b; BOROWY, 2012; HEMPHILL, 2005; HILVOORDE e POT, 2016; HOLT, 2016; JONASSON e THIBORG, 2010; JONASSON, 2016; TAYLOR, T., 2012; WAGNER, 2006, 2007; WITKOWSKI, 2009, 2012a, 2012b), embora outros considerem necessária uma verdadeira ruptura com essa percepção (HUTCHINS, 2006, 2008; JONASSON e THIBORG, 2010; JONASSON, 2013).

Embora Jonasson e Thiborg (2010) considerem essa discussão importante, ela também é problemática. Na medida em que a maioria dos esportes necessita de uma competência corporal, esta habilidade não será útil sem o exercício conjunto do intelecto – o que, por sua vez, demonstra a fragilidade da definição de esporte construída por Allen Guttmann (1978), responsável por impactar a forma com que a atividade é conceituada hoje, ao menos na academia.

A prioridade dada ao corporal e ao físico, no processo de distinção dos esportes de demais atividades lúdicas (incluindo os jogos), é proeminente na literatura de filosofia do esporte (BETTI, 2012; GUTTMANN, 1978; HEMPHILL, 2005; HÉAS e MORA, 2003; HILVOORDE e POT, 2016; HOLT, 2016; JONASSON e THIBORG, 2010; JONASSON, 2016). É essa relação corporal-motora, essa motricidade dominada pelas intencionalidades, que molda as formas culturalmente sistematizadas que hoje entendemos como esportes. É este fato que se constitui como produto e processo de uma denominada cultura corporal de movimento (BETTI, 2012).

Todavia, se, por um lado, os esportes são, tipicamente, competições puramente físicas, e que o xadrez, por outro lado, é estritamente intelectual, em que local no contínuo desses dois ideais o *e-sport* deve ser colocado? Em relação a determinados esportes, como o futebol ou handebol, por exemplo, o esporte eletrônico pode ser menos exigente fisicamente, no entanto,

em relação ao atletismo de esportes finos de habilidade motora¹⁷⁶ os *e-sports*, definitivamente, preenchem um vazio na família esportiva ao privilegiarem uma coordenação de dedos e mãos.

A argumentação de Jonasson e Thiborg (2010) indica que os *e-sports* estariam em uma zona de fronteira entre o esporte e as competições intelectuais. “Os *e-Sports*, embora intelectualmente exigentes, também dependem de habilidades físicas”¹⁷⁷ (JONASSON e THIBORG, 2010, p. 290). T. Taylor (2012, p. 38) sublinha o mesmo: o “domínio do corpo é crucial nos jogos *pro*, bem como nos esportes tradicionais”¹⁷⁸. No âmbito do *e-sport*, a demanda por uma coordenação motora rápida e precisa entre mãos e olhos se sobressai como sendo uma habilidade lucrativa àqueles que almejam um destaque na comunidade competitiva.

Em comparação com outros esportes, os pesquisadores argumentam que a questão se encontra em saber qual parte do corpo é mais ativada, e acrescentam: “a esse respeito, eSports definitivamente preenchem um vazio na família esportiva; nenhum esporte exige uma coordenação tão diversificada dos dedos como o eSport”¹⁷⁹ (JONASSON e THIBORG, 2010, p. 290).

A definição atual do esporte pode ser bastante estreita para capturar o “elemento esporte” no contexto do jogo *pro*, uma vez que o modelo de autores como Guttmann (1978), por exemplo, somente se concentra no esporte competitivo ou de conquista e, portanto, não em outras culturas corporais nas quais o *e-sport* pode ser encontrado (HUTCHINS, 2008; JONASSON e THIBORG, 2010).

Segundo Kalle Jonasson (2016), uma questão central para os estudiosos do esporte é se ele deve ser definido com base em um conteúdo fluído e mutável ou como algo finito e substancial. Toda discussão acerca de como definir o esporte é atualizada a partir do advento dos *e-sports*. Para o pesquisador, há uma dificuldade de identificar de onde e o que o esporte emana, e a incerteza que gira em torno de sua origem torna o esporte ainda mais difícil de delimitar.

¹⁷⁶ Trata-se de uma categoria na qual os *e-sports* poderiam se enquadrar de maneira aprazível, acredito. Nesse ponto, discordo do pensamento de Klaus Meier (1981), a qual Hemphill (2005) se filia, ao relatar as insuficiências de diversas definições sociológicas do esporte. O autor rejeita qualquer distinção postulada entre habilidades motoras finas e brutas/grossas como critério para diferenciar os esportes de jogos e outras atividades que envolvem habilidades físicas. Holt (2016) questiona esse movimento de ambos de maneira similar. Na opinião dele, o desenho da distinção entre os dois tipos de habilidade motoras mencionadas não são arbitrárias ou difíceis como sugerem Meier (1981) e Hemphill (2005). Para ele, o movimento estratégico desta negação das habilidades motoras finas e brutas, ainda que o objetivo final de Hemphill (2005) seja tanto incluir o ciberesporte de habilidade motora fina e bruta na classe esportiva, acaba por prejudicar o seu próprio objetivo.

¹⁷⁷ Livre tradução: “*eSports, although intellectually demanding, also rely on physical skills*”.

¹⁷⁸ Livre tradução: “[...] *the mastery of the body is crucial in pro gaming, much like in traditional sports*”.

¹⁷⁹ Livre tradução: “*In that respect, eSports definitely fill a void in the sports family; no sport requires such a diversified coordination of the fingers as eSport*”.

Basicamente, a investigação do autor (JONASSON, 2016) concentra-se na forma de encaixar e tornar um lugar possível para o *e-sport* dentro do *corpus* da própria história do esporte. Para o pesquisador, a fabricação do passado pode ser compreendida como algo decisivo para o esporte existir, embora sua história seja conceitualmente ambígua. Se o movimento do barão Pierre de Coubertin, na busca por reviver as adormecidas Olimpíadas durante a virada do século XX, apelou a uma associação da disputa ao suposto atletismo glorioso da Grécia antiga para promover um espírito fraterno entre os estados-nação participantes da competição (tornando o que hoje se chama de esporte algo intrinsecamente associado às Olimpíadas da Grécia antiga), Jonasson (2016) questiona o porquê do *e-sport* não ser igualmente comparado com uma prática antiga como o atletismo helênico.

No entanto, constantemente se argumenta que o *e-sport* é algo completamente desviante do esporte moderno, sendo recorrentemente associado como uma prática sedentária ou talvez muito violenta no que tange ao seu conteúdo. Situação similar ocorreu com os espetáculos romanos da Antiguidade, considerados infames por suas violentas carnificinas, em comparação ao atletismo grego de outrora (JONASSON, 2016). Em seu estudo, Jonasson (2016) propõe historicizar o *e-sport* como parte da história do esporte, aprofundando e matizando uma reflexão existente acerca da relação entre o jogo digital competitivo organizado e o esporte, particularmente dissertando sobre a possibilidade de existência de um lugar para o fenômeno na história do esporte e, especialmente, que lugar poderia ser esse para além do fato de caracterizar uma entidade na história contemporânea do *e-sport*, o que naturalmente é.

É fato que o *e-sport* consiste em uma indústria global de bilhões de dólares com uma quantidade crescente de praticantes, patrocinadores e espectadores em par com muitos esportes, ou mesmo maior que alguns (TAYLOR, T., 2012). É evidente que o uso do termo *e-sport* já demonstra e mantém um vínculo e um desejo na busca, ou até perseguição, de que seu caráter competitivo sério seja associado ao esporte (JONASSON, 2016; TAYLOR, 2012). Ademais, o próprio termo ciberatleta já sugere que os praticantes do jogo *pro* esportivo devam manter uma relação estreita com o legado do passado esportivo da antiga Grécia (cf. HUTCHINS, 2006, 2008).

No entanto, a atual posição cultural indeterminada dos ciberatletas é sustentada em decorrência de que nenhuma categoria existente de percepção social, seja o esporte, a mídia ou os jogos digitais, é capaz de explicar – *per se* – adequadamente a totalidade de suas atividades. Nenhuma explicação ou qualificação consegue capturar isoladamente o que está ocorrendo ou gerar um acordo sobre o que realmente está em desenvolvimento. Nesse contexto, os

ciberatletas são figuras liminares e singulares, uma vez que participam de uma atividade organizada e competitiva, mas que se constitui de modo distinto do esporte moderno, em certo sentido (HUTCHINS, 2008).

Ao invés de ver a atividade como um estranho no ambiente do esporte, Jonasson (2013, 2016) propõe tratar o jogo digital competitivo organizado como uma entidade na história do esporte e, como tal, algo apreciativo e promotor do esporte. O autor interpreta o *e-sport* como um agente na história do esporte, conservando o modelo de institucionalização e organização de competições com espírito lúdico do esporte moderno¹⁸⁰. A conclusão principal de sua tese é de que o esporte nunca foi moderno, ideia essa assumidamente inspirada no trabalho do antropólogo francês Bruno Latour (1991).

Essa abordagem baseia-se em fundamentações filosóficas advindas das implicações antropológicas do seu trabalho, bem como de uma análise conjuntural da ciência moderna e do conceito de esporte moderno a partir do arcabouço teórico da noção de modernidade de Latour (1991). “A afirmação de que o esporte nunca foi moderno, então, constitui o fundamento de uma nova abordagem normativa do esporte que o defende do ponto de vista ontológico”¹⁸¹ (JONASSON, 2013, p. 61).

Jonasson (2013) sugere que o *e-sport* deve ser compreendido, realmente, como uma vanguarda às formas do esporte moderno, sendo visto como um porvir inevitável dos esportes e do jogo (TAYLOR, T., 2012). O autor apresenta razões para se discorrer acerca do termo esporte como constituído por uma dupla face, cujas concepções largamente distintas subsistem concomitantemente: uma compreensão “restrita” e outra “ampla”¹⁸² do esporte. Segundo o pesquisador, ambos as interpretações existem tanto em diversidades legais quanto acadêmicas. Ele apresenta um exemplo no qual ambos os entendimentos são ativados sem que sejam resolvidos, mas não cabe aqui entrar nessa discussão específica.

O que me interessa desse debate realizado por Jonasson (2013, 2016) é que tal compreensão é sinônimo do dito esporte moderno, que o autor entende como competições físicas formalmente modernas executadas entre os seres humanos – um conceito inventado a partir do final do século XIX. Por sua vez, o entendimento abrangente equipara o esporte com

¹⁸⁰ Corroborar com essa perspectiva o estudo de Borowy (2012) e Borowy e Jin (2013), ao investigarem como os *e-sports*, em seus primeiros anos, acompanharam e adotaram o modelo de espetáculo midiático recém inserido nos esportes modernos durante a década de 1980.

¹⁸¹ Livre tradução: “*The claim that sport has never been modern then forms the grounding of a new normative approach to sport that defends it from an ontological point of view*”.

¹⁸² O que se deve ao fato do termo esporte ser, desde quando cunhado, objeto de uma certa quantidade de mudanças ao longo do tempo.

uma atividade física em geral, sendo anunciada por etiquetas como “esporte para todos” e “esportes de estilo de vida”. Os dois conjuntos de práticas reduzem o elemento competitivo formalizado do esporte moderno. Essa discussão, quanto ao prelúdio do entendimento do esporte em um sentido “moderno”, leva o pesquisador a refletir acerca da história do esporte, objetivo este que não é o foco deste capítulo.

Entretanto, o fato do esporte ser um termo dotado continuamente de novos sentidos faz com que se permita que o vocábulo em questão seja uma vez mais alterado. Particularmente, Jonasson (2013, 2016) acredita que essa concepção que favorece a plasticidade do esporte propicia uma discussão em relação ao advento do *e-sport*, podendo, em seguida, hipoteticamente, ser ou não reconhecido e abrigado pelo que quer pertencer (uma modalidade esportiva). “A afirmação do esporte eletrônico de ser uma parte do esporte não é considerada aqui igual ao que os praticantes querem, mas sim à simples nomeação da prática e à escolha do ‘sufixo’ esporte”¹⁸³ (JONASSON, 2016, p. 4).

O debate empreendido até aqui permite que me debruce, a seguir, em uma breve reflexão sobre alguns aspectos históricos e sociais dos esportes, no intuito de pensar em um lugar para o *e-sport* na história e no futuro das práticas esportivas. Ao realizar essa discussão, procuro prover e endereçar o *e-sport* como legítimo herdeiro do esporte moderno.

2.2.2. Aspectos históricos e sociais dos esportes: por um lugar do *e-sport* na história e no futuro das práticas esportivas contemporâneas

Desde a virada do século XX, embora se tenha começado a associar o esporte como exclusivamente ligado ao desempenho humano, nem sempre foi assim. Uma primeira fase é marcada pela percepção violenta do termo, chamada de “inferno”, difundida durante a Idade Média. A segunda é a fase da caça, decorrente em uma época conhecida como modernidade precoce, na qual o esporte foi quase que unicamente relacionado a atividades que findavam com a morte de animais. A terceira denota a interpretação atual do termo, começando aproximadamente na passagem do século XX, chamada por Jonasson (2013, 2016) de fase “humana”. O esporte moderno passa, desse ponto de vista, a ser caracterizado por ser centrado no humano, sobretudo.

Em suma, as visões do esporte apresentadas assinalam o quanto sua história é obscura e ambígua em muitos sentidos. Se uma percepção, por um lado, segue a acuidade do termo, encontrando a sua gênese na Europa medieval, por outro lado, atores individuais, como o

¹⁸³ Livre tradução: “*E-sport’s claim to be a part of sport is not regarded here to be equal to what its practitioners want, but rather to the sheer naming of the practice and choosing of the ‘suffix’ sport*”.

mencionado Pierre de Coubertin, revivem e criam a antiga Grécia como o berço virtuoso e glorioso do esporte.

Por sua vez, a percepção do papel dos jogos romanos como uma entidade que constitui a história do esporte, ao invés de sua constante invisibilidade até mesmo entre historiadores do esporte, demarca um exemplo de como a historicidade do fenômeno deve ser colocada continuamente sob escrutínio. Mas em que momento se poderia pensar em um lugar do *e-sport* na história e no futuro do esporte? Para argumentar em favor desse aspecto, tornando possível a defesa do *e-sport* como esporte, Jonasson (2016) apoia-se no pensamento da filósofa do esporte Heather Reid (2011) para pensa os jogos romanos – as lutas de gladiadores e as corridas de carruagens – como antepassados do esporte moderno, oferecendo uma interpretação que os exime da marginalidade à qual a modernidade relegou-os durante anos.

Nessa abordagem, quando os jogos romanos são distinguidos uns dos outros, seu legado no esporte moderno poderia ser percebido. Assim, no intuito de fornecer um espaço para o esporte eletrônico, Jonasson (2013, 2016) propõe uma analogia entre jogos romanos antigos e o *e-sport* como duas instâncias de jogos públicos. Para ele, a percepção da relação atual entre o esporte e o jogo digital competitivo organizado se assemelha ao enquadramento comum da dinâmica dicotômica entre os alegados vícios dos jogos romanos e as virtudes do atletismo grego.

Tal aproximação cria uma percepção para que os jogos romanos antigos sejam identificados como uma instância inicial do que seriam os chamados jogos agonísticos públicos contemporâneos, mais especificamente os jogos digitais competitivos organizados (*e-sports*) em um ambiente público (BOROWY, 2012; BOROWY; JIN, 2013; JONASSON, 2013, 2016). Por sua vez, essa abordagem permite que se possa compreender os *e-sports* como parte da história e do futuro do esporte, bem como um antepassado direto e legítimo dos jogos romanos.

A forma pela qual os jogos romanos foram compreendidos em relação ao atletismo helênico (base para o advento dos esportes na Era “Moderna”) tem sua contrapartida no modo como os *e-sports* (sendo descendentes dos ditos “infames” jogos romanos antigos) são entendidos em relação ao esporte. Assim, o jogo público como instância na história do esporte (tanto em sua fase remota quanto a mais contemporânea), quando colocado em comparação ao atletismo grego e ao esporte moderno (este proveniente do primeiro), aparece frequentemente como uma prática desviante, violenta e invisível.

Nesse contexto, o jogo público surge, ao longo do percurso histórico do esporte, como um bastardo, uma vez que desencadearia uma controvérsia que a modernidade tratou durante

muitos anos de purificar: a demarcação entre elementos humanos e não humanos mais frequentemente (JONASSON, 2016)¹⁸⁴. Isso demonstra, por sua vez, que as diferentes modalidades esportivas, e suas possibilidades de construção, devem ser valorizadas e analisadas à luz da visão presente em seu próprio tempo, e não de outro. Mas o que essa afirmação denota? Ora, que se deve pensar em jogos digitais como *e-sports* com base no momento atual, não por meio de critérios que possuíam utilidade para se referir a um mundo pregresso. Do mesmo modo, não é adequado que se analise jogos antigos, como os romanos, com base em entendimentos contemporâneos do certo e o errado (JONASSON, 2016).

Concordando com o argumento de Jonasson e Thiborg (2010)¹⁸⁵, acredito que se torna problemático, em alguns aspectos, analisar atividades anteriores (e também futuras) por padrões correntes e contemporâneos¹⁸⁶. Como qualquer conceito, a noção e a forma de esporte está passível de mudar ao longo do tempo, do mesmo modo como ocorreu com o jogo a partir do advento dos *video games*, da globalização e demais TICs. Similarmente, o *e-sport* do presente é muito distinto do que foi outrora, em seu prelúdio, e provavelmente será muito diferente do que será no futuro.

O que os *e-sports* são para o esporte, insalubre, desviante, violento, perturbador, um irmão sombrio, incapaz de condicionar a virtude, é um reflexo encontrado em uma relação muito mais antiga do que se imagina: remete ao modo como os jogos romanos são concebidos quando relacionado ao atletismo grego – de certo ponto de vista, bastante influente dentro da disciplina na história do esporte (JONASSON, 2016). Isso pode formar parte da explicação para a aversão intuitiva que Dennis Hemphill (2005) identifica contra o *e-sport*.

Assim, para que se possa inserir o *e-sport* como uma entidade na história, no presente e no futuro do esporte é necessário considerar seus antecedentes, cuja gênese se encontraria nos jogos romanos antigos para Jonasson (2013, 2016), e conceber que a fase do esporte está agora caracterizada por uma hibridez que sempre existiu e que, em nosso tempo, coloca o esporte

¹⁸⁴ Embora os esportes e o atletismo sejam invocados com frequência, T. Taylor (2012) chama atenção para o fato de que a identidade do “jogador de computador” ser também o alicerce sobre o qual os *e-sports* e a profissionalização são construídos.

¹⁸⁵ Guttmann (1978), no entanto, fornece, para além de sua definição de esporte, uma conceituação de sete características (a saber, secularismo/secularização, igualdade, especialização, burocratização, racionalização, quantificação e obsessão com a busca de registros) distintas do esporte moderno que utiliza para identificar e descrever o esporte por meio da história. Para mais informações, ver Guttmann (1978).

¹⁸⁶ A despeito dessa limitação conceitual e desse dilema, Jonasson e Thiborg (2010) optaram por promover uma análise comparativa por acreditarem ser produtivo aplicar as características de Guttmann (1978), do esporte moderno no contexto dos *e-sports*, para depreender e fornecer subsídios para a construção de um conceito de esporte do futuro. O resultado da análise dos pesquisadores reforça que o desenvolvimento do *e-sport* adotou, e ainda adota, as características do esporte moderno como modelo, em consonância com o que outros pesquisadores argumentam (BOROWY, 2012; BOROWY; JIN, 2013; JONASSON, 2013, 2016). Como essa discussão foge ao escopo desta pesquisa, não me aprofundarei nesse debate.

moderno e toda sua construção em uma encruzilhada da qual muito dificilmente conseguirá sair ou sustentar. No âmbito desse cenário contemporâneo, se a atual compreensão dominante do esporte moderno consagra, sobretudo, a “corporeidade” e a “humanidade”, como no caso do esporte de estilo de vida e do esporte para todos, o foco do *e-sport* nos aspectos híbridos nas relações esportivas, nos elementos “formais” e “competitivos” do esporte moderno, contribuirá para essa libertação, e vice-versa.

Na história dos esportes, o ciberatleta surge como uma personalidade típica do que essa atual fase híbrida do esporte proporciona: a combinação de um espectador e um controlador, espectador e praticante. É, possivelmente, em decorrência dessa característica conflitante que o *e-sport* passe a ser visto como uma provocação ultrajante para o esporte, justamente porque seus praticantes borram as funções e os atores, de certo modo bem demarcados nos esportes modernos, a partir da mediação que a mídia e a tecnologia fornecem (e por conta das simulações que são abertas) aos jogadores, reposicionando-os tanto como espectadores quanto como praticantes (BESOMBES, 2016a, 2016b; HEMPHILL, 2005; JONASSON, 2016). Constantemente, a aparente “ausência” dos humanos, atuando de maneira direta no ambiente de jogo do *e-sport*, é acionada como argumento que oferece um obstáculo no seu esforço para se tornar reconhecido como esporte. Assim, seria em decorrência de uma pretensa carência de atividade humana observável no espaço do jogo eletrônico, no modo como seu conteúdo, possivelmente provocador, consiste – e não a falta de atividade motora intensa – que impede sua legitimação.

Discordando de Brett Hutchins (2006, 2008) e T. Taylor (2012), Jonasson (2016) defende que, provavelmente, o *e-sport* não seja melhor concebido como um desafio para o esporte moderno, mas, ao invés disso, surge como uma prática destinada a conservar o modo de organização e institucionalização de competições lúdicas do esporte moderno. Essa perspectiva do esporte eletrônico como sendo um arquivamento das formas e ideais do esporte moderno sucede-se da proposta de que o esporte experimentou mudanças que buscaram isolar o elemento humano cada vez mais – processo esse responsável por originar o sentido contemporâneo do esporte, atualmente em crise, de competições corporais formalizadas entre seres humanos.

Assim, a visão crítica de Jonasson (2013, 2016) evidencia o quanto o *e-sport*, longe de ser uma atividade que decretará o fim do esporte moderno, acaba por preservar suas formas e estruturas competitivas. Ele não é, portanto, desafiador para o espírito do esporte competitivo

moderno. Antes, é um possível ramo evolutivo para o qual o esporte seria levado em seu atual curso histórico transitório, com o retorno do seu limbo híbrido no qual permanece¹⁸⁷.

No decorrer das últimas décadas, a crescente progressão e popularização dos *e-sports* tem redefinido o cenário contemporâneo, inclusive o modo como a imprensa passa a cobri-los durante os últimos anos: de uma postura satírica, que menosprezava a atividade, para uma postura pró-*e-sports*, favorável a uma aproximação e reconhecimento enquanto atividade esportiva, incluindo maior divulgação e transmissão de torneios e campeonatos até mesmo por editorias especializadas em jornalismo esportivo¹⁸⁸.

Esta conjuntura, é necessário sublinhar, implica em uma percepção incontornável: a de que enquadramento dado aos *e-sports* tende a se apropriar de uma lógica e linguagem empreendida, recorrentemente, pelo jornalismo esportivo na transmissão de esportes em seu aspecto mais amplo. Transmissões provenientes de canais consolidados, como ESPN ou SporTV, e *streams* específicas realizadas por empresas do gênero, como *Blizzard Entertainment* ou *Riot Games*, utilizam-se de um formato que sempre busca replicar o do jornalismo esportivo (AMÉRICO, 2014; MACEDO, 2018), com uma variedade de profissionais (locutores, comentaristas, analistas, repórteres e demais atores) explicando e discutindo as ações dos jogadores.

Jason Holt (2016) discorre que é necessário considerar a popularidade da crença de que um dado jogo é um esporte enquanto algo que é mais relevante para o seu *status* esportivo do que a natureza física ou lúdica da própria atividade. Embora a passos lentos, pode-se notar a adoção de uma estratégia, da perspectiva do esporte convencional (ou de setores envolvidos nele), ao incluir e integrar o *e-sport* na “família esportiva” hegemônica.

Esse discurso, portanto, não passa de retórica, cujos argumentos de ameaça ao esporte variam amplamente, a depender do que se detém enquanto valores decisivos, como é o caso da formalização e competição, humanidade e corporeidade¹⁸⁹, no caso dos *e-sports*. Esta última qualificação sempre foi uma questão polêmica e dotada de uma litigiosidade particular ao confrontar o jogo digital na procura do *status* de esporte eletrônico¹⁹⁰ (BOROWY, 2012). O

¹⁸⁷ Os argumentos de Borowy (2012) e Borowy e Jin (2013) demonstram o quanto o jogo *pro*, desde seus primórdios, continuamente se inspira no modelo hegemônico do esporte moderno.

¹⁸⁸ A exemplo de emissoras como BBC, SporTV, Esporte Interativo e ESPN. Certamente, trata-se de uma decisão muito mais comercial especialmente voltada para atrair uma parcela exponencial de milhões de espectadores (BESOMBES, 2015).

¹⁸⁹ Afinal, é pelo fato das habilidades motoras humanas não serem observáveis no espaço do jogo do esporte eletrônico que se concebe uma característica possivelmente provocativa do ponto de vista do esporte.

¹⁹⁰ Alcançar um *status* de esporte, por sua vez, tornaria a atividade automaticamente legitimada e aceita. Assim, tanto os jogadores quanto os organizadores alcançariam um *status* social mais elevado que se refletiria diretamente na obtenção de maior financiamento, patrocínio e visibilidade.

trabalho de Jonasson e Thiborg (2010) aponta para o fato de que o esporte eletrônico deve ser percebido no contexto do esporte em geral, uma vez que tomou emprestado seus primórdios (BOROWY, 2012; BOROWY e JIN, 2013) e características do esporte moderno.

Naturalmente, o discurso do *e-sport* como uma atividade pouco saudável ainda é significativo no processo para torná-lo aceito e legitimado no cenário do esporte – embora já o seja em algumas partes do mundo, como na Coreia do Sul, China, Rússia, Dinamarca, Hungria, Finlândia, Malásia e EUA¹⁹¹. Independentemente desse reconhecimento, ainda não há um consenso entre fortes associações esportivas internacionais, como o Comitê Olímpico Internacional (COI), para que a atividade seja aceita como um esporte¹⁹².

Para T. Taylor (2012), o jogo *pro* não só representa uma parte relevante da cultura do jogo, como também nos transporta para o âmago de questões acerca da natureza e *status* do jogo nos jogos de computadores, as potencialidades (e respectivas limitações) de novas formas de esporte na Era da Mídia Digital e os desafios que subculturas de jogo se defrontam, já que frequentemente se encontram, ambivalentemente, deslizando para o *mainstream*¹⁹³. Em sua análise, a socióloga americana explora algumas das formas pelas quais a prática de jogos de computador como esporte é constituída.

A abordagem de T. Taylor (2012) é distinta das realizadas por alguns dos pesquisadores que buscaram desenvolver uma crítica das definições institucionais de esporte, fornecer uma lista de verificação de fatores e, logo em seguida, apontar se o *e-sport* combina como uma prática suficientemente atlética ou esportiva. Sua proposta busca observar as formas como a atividade é constituída como tal no jogo contemporâneo: suas práticas e torneios. “Fundamental para minha abordagem é não fazer um julgamento de definição, mas documentar como é

¹⁹¹ Os EUA reconhecem, desde 2013, *League* como um esporte profissional.

¹⁹² Isso decorre por meio de diversos fatores, como a falta de manutenção de um padrão de organização e estruturação em nível global para regular todas as atividades. Embora exista um sistema de competição organizado no *e-sport*, principalmente por determinadas organizações ou pelas desenvolvedoras dos próprios jogos, tais sistemas estão longe de serem tão organizados como nos esportes competitivos modernos.

¹⁹³ Parte dessa compreensão se dá, entretanto, pela própria característica da subcultura. Como argumenta Ruth Cardoso (1975), a ideia de subcultura, embora indique as particularidades de um determinado grupo, não se encontra oposta radicalmente da cultura geral. Nesse aspecto, a subcultura dos *e-sports* encontra-se intimamente relacionada com a cultura geral dos jogadores, na realidade, advém dessa cultura maior na qual subtrai grande parte de aspectos que são necessários para o seu desenvolvimento. Não raro, uma subcultura busca tornar-se uma cultura hegemônica ou dominante, afastando-se de minorias, por exemplo, como é o caso do jogo *pro*. Em suma, a subcultura do *e-sport* não possui uma autoreprodução ou autonomia em relação a cultura do jogo digital, por exemplo (esta, por sua vez, atrelada a uma cultura mais ampla do jogo e do lúdico), mas é, “[...] por definição, parte de um todo de que depende para que possam subsistir as diferenças que a caracterizam” (CARDOSO, 1975, p. 4).

entendido como esporte e produzido como tal, dentro da própria comunidade”¹⁹⁴ (TAYLOR, T., 2012, p. 37).

Sublinhe-se que o trabalho desenvolvido por T. Taylor (2012) constitui uma ampla pesquisa sobre o domínio global que circunda o fenômeno do jogo *pro*. Com um escopo abrangente, o domínio global potencial do estudo proposto por ela articula uma variedade de torneios e países, escapando para além de um conjunto de práticas globais de *e-sport* e chegando em uma multiplicidade de significados e atividades concomitantemente situados em contextos mais locais, não obstante escape a sua abordagem uma série de especificidades mais regionais, locais e internas à própria prática competitiva em dados cenários e contextos localizados.

Quero, contudo, chamar a atenção para um aspecto relevante que a autora sublinha, segundo o qual constituiria o cerne do debate acerca do desenvolvimento dos jogos de computador como esporte, a contingência e indeterminação que se encontra no cenário competitivo testemunhado por ela: esses aspectos evidenciados na comunidade seriam simplesmente os problemas crescentes advindos de um novo esporte sendo construído e entrando em um contexto muito próprio?

Para T. Taylor (2012), essa perspectiva sugeriria que a ampla variedade dos debates, discussões e o cenário desorganizado seriam exatamente algo que decorre do surgimento de um novo fenômeno até que as normas e práticas sejam estabelecidas, embora isso não signifique que os problemas e as negociações irão cessar. Naturalmente, deve existir um ponto no qual passe a existir um certo “consenso”. Isso reforça que a complexidade das ações, regras, estruturas, competições – e acrescentaria ainda as dinâmicas entre os jogadores que atualmente se vislumbram nos esportes modernos – são certamente ecoadas neste domínio digital.

Se, por um lado, subsistem determinadas aproximações entre o *e-sport* e o esporte, bem como pontos de divergências, o que caracteriza a experiência de jogo que se agrega às dimensões do esporte, da mídia e da tecnologia que subjaz esse processo – aspectos singulares que demarcam a dinâmica daqueles que participam desse fenômeno? O tópico a seguir problematiza esta questão, no intuito de elucidar parte da experiência social que se cria e desenvolve entre jogadores que se engajam no jogo digital competitivo organizado.

¹⁹⁴ Livre tradução: “*Fundamental to my approach is to not render a definitional judgment myself, but to document how it is understood as sport, and produced as such, within the community itself*”.

2.3. A ascensão da experiência midiática no jogo *pro*: *e-Sport* como mídia, esporte e tecnologia

A questão mais relevante que se coloca aos estudiosos dos *e-sports* é que precisam observar o fenômeno como o híbrido que ele é, e deve assim ser considerado: mídia, tecnologia, jogo, entretenimento e, finalmente, esporte. Uma definição e compreensão do *e-sport* como objeto, enquanto atividade competitiva organizada baseada em jogos digitais, implica em não escapar ou ignorar a teia de relações que esta modalidade enseja e estabelece junto às tecnologias da comunicação e informação, aos *media*, ao entretenimento, ao esporte e à publicidade, dentre outras esferas no contexto da comunicação e da cultura contemporâneas.

Embora o movimento seja voltado para uma analogia para com o esporte, há diferenças fundamentais que, conforme argumentei brevemente, precisam ser salientadas. Um dos principais problemas acerca da própria definição de esporte, enquanto consequência de processos socioculturais de longínqua data, diz respeito a uma necessária autonomia em relação à esfera tecnológica e econômica para que uma definição seja realizada. O *e-sport* consiste em um fenômeno cultural complexo, na medida em que a ele se vincula uma diversidade de fatores sociais, tecnológicos, econômicos, comunicacionais e esportivos ainda em disputa e formação (DENANI, 2017). Similar ao apontamento de vários pesquisadores (JONASSON e THIBORG, 2010; BOROWY e JIN, 2013), o sociólogo francês do esporte, Nicolas Besombes (2016a, 2016b), discorre que, à primeira vista, existem numerosas semelhanças entre o esporte eletrônico e o esporte moderno – articulação essa estrutural, produtiva e midiática.

Um rápido panorama geral listado por ele revela pontos de convergência entre os dois fenômenos, de forma que subsiste um esforço por parte do mundo dos jogos digitais competitivos para a profissionalização de suas práticas e atores (HÉAS e MORA, 2003). Conforme já argumentei, a apropriação de algumas das características da forma e estrutura esportiva por parte dos *e-sport* busca emular códigos de uma prática social legitimada, por sua vez, com a esperança de adquirir o reconhecimento de uma dada sociedade que regularmente estigmatizou a prática do jogo digital enquanto causa de dois grandes males: vício e violência, sobretudo (BESOMBES, 2016a, 2016b; HEMPHILL, 2005; JONASSON e THIBORG, 2010; JONASSON, 2016). Longe de um consenso, o debate ainda divide diversos setores da sociedade, muitas vezes problematizando a inadequação das analogias entre o esporte moderno e o jogo *pro*.

A abordagem de Besombes (2016a, 2016b), embora possua particularidades que a diferenciam e até se opõem ao trabalho de Jonasson (2013, 2016), assemelha-se ao esforço empreendido por Jonasson e Thiborg (2010) no desenvolvimento de uma comparação dessas

duas práticas sociais, buscando dissolver o aspecto esportivo do *e-sport* para se chegar às questões centrais acerca da atividade – definir as originalidades e especificidades da prática. A análise é guiada por meio do confronto de quatro critérios de uma das definições do esporte (relevância motora, competição, regulamentação e institucionalização) à prática competitiva do jogo *pro*, utilizando como exemplo o jogo *League of Legends*.

Para o autor, o *MOBA* da americana *Riot Games*, pode ser uma forma bem-sucedida da organização esportiva eletrônica do futuro. A empresa organiza um modelo inspirado na estrutura esportiva moderna que tanto profissionaliza os jogadores, ao proporcionar-lhes uma remuneração regular, quanto à prática, ao oferecer maior legibilidade de sua operação para a audiência. Este caso, para Besombes (2016a, 2016b), pode se tornar uma norma dentro de alguns anos.

Os fluxos de mídia, comunicação e informação definem, hoje, a lógica e a estrutura das relações sociais de maneira considerável, uma situação responsável por afetar praticamente todas as dimensões da vida e da atividade cultural contemporâneas (HUTCHINS, 2006, 2008). Acerca da experiência midiática nos *e-sports*, a pesquisa de Hutchins (2006, 2008) é particularmente interessante ao analisar as alterações da intrincada inter-relação entre jogos digitais, mídia e esporte na contemporaneidade. O autor oferece uma das primeiras tentativas sistemáticas no intuito de interpretar essa complexa relação, a partir da análise dos fundamentos coreanos do *World Cyber Games (WCG)*.

Na opinião dele, os *e-sports* (seus eventos e seus atores, principalmente os ciberatletas) não podem ser explicados completamente usando referência a estudos isolados existentes sobre os campos do jogo digital, da mídia, do esporte, dos eventos ou das competições esportivas organizadas, ou seja, o ponto-chave da interpretação da atividade estaria na impossibilidade de dissociar a mídia da produção do evento. Não se pode pensar em termos distintos de esporte e mídia ao se considerar eventos como o *WCG* e o jogo competitivo profissional. Na realidade, o fenômeno reivindica uma compreensão necessariamente híbrida do *e-sport* como esporte e mídia, “[...] um termo que significa a interpenetração contínua do conteúdo da mídia, do esporte e das tecnologias de informação e comunicação em rede”¹⁹⁵ (HUTCHINS, 2008, p. 851).

Esta proposição implica em uma mudança no pensamento acerca dos jogos digitais e de sua relação com formas sociais e meios tradicionais de comunicação, argumentando em favor do desenvolvimento de uma sociologia da mídia que esteja atenta (e em sintonia) às

¹⁹⁵ Livre tradução: “[...] a term that signifies the seamless interpenetration of media content, sport and networked information and communications Technologies”.

transformações da atividade do jogo na Era da Informação. De maneira similar, Roger Silverstone (2002) defende que o jogo faz parte das dimensões e texturas da experiência e, ademais, assinala que a própria cultura popular sempre foi uma cultura lúdica. Para ele, o jogo precisa ser estudado como um relevante instrumento para análise da experiência midiática, assim como o próprio estudo da mídia requer uma atenção à brincadeira como sendo uma atividade central no seio da vida cotidiana.

Hutchins (2006, 2008) reforça que a compreensão de uma realidade social cada vez mais midiaticizada necessita de uma investigação sociológica contínua de uma gama abundante de atividades de jogo, questionando a ausência de estudos que contabilizem de modo adequado a evolução, existência e o caráter do jogo competitivo organizado em ambiente de mídia digital.

A perspectiva do pesquisador é de que o *WCG* é um jogo, computação, mídia e esporte de uma só vez, marcado por um formato de apresentação familiar, mas desconhecido em seu conteúdo. O evento da *WCG* provou que as tecnologias de produção, disseminação e observação habilitadas pela internet, assim como a noção de “esporte” e jogos digitais como uma forma de conteúdo midiático, fundem-se para criar um fenômeno híbrido, cujo resultado é simultaneamente um jogo, mídia, computação e evento esportivo. O reconhecimento de Hutchins (2006, 2008) da natureza mediada dos *e-sports* levanta uma série de questões acerca das experiências que a prática competitiva – e o subsequente desenvolvimento de um *ethos* de profissionalismo nos *video games* – fornece aos seus participantes (jogadores, espectadores e demais atores), bem como a crescente valorização dessas experiências na vida contemporânea.

A introdução de eventos desse tipo são indícios de uma transformação em larga escala nos sistemas e ações sociais que demarcam uma mudança no modo como a relação entre mídia e esporte ocorria, deixando de ser uma inter-relação estrutural para dar lugar a uma integração material, graças ao que Hutchins (2006, 2008) chama de revolução da tecnologia da informação e a uma progressiva e acelerada expansão da disponibilidade, capacidade e popularidade das tecnologias de comunicação digitais interativas.

Embora a mídia moderna e o esporte sejam fenômenos relativamente recentes, ambos certamente existiam antes com origens que se prologam no decorrer dos séculos XVIII e XIX (HUTCHINS, 2006, 2008). A despeito da tentação de recair no equívoco de pensar que uma aproximação entre mídia e esporte date dos últimos anos – como, de certo modo, indicam as pesquisas de Borowy (2012) e Borowy e Jin (2013) –, tanto um quanto o outro se desenvolveram *pari passu* e simbioticamente, segundo Hutchins (2008), e em conjunto com outros fatores. Certamente, contudo, as mudanças na escala e capacidade das tecnologias de

comunicação e transporte, assim como a padronização e normatização inter-relacionadas dos passatempos pré-esportivos, constituíram fundamentais transformações na aparência e estrutura de ambos.

No escopo das constantes transformações sociais e culturais desencadeadas pelos efeitos cumulativos do neoliberalismo, globalização, TICs, propagação de tecnologias transnacionais de comunicação em rede, dentre outros, os jogos estão desempenhando um papel cada vez mais relevante no âmago desse processo em áreas tão diversas como o esporte, por exemplo, por meio de sistemas de comunicação e mídia que constituem o atual ambiente físico e simbólico de produção, distribuição e consumo de jogos digitais e denauspráticas esportivas contemporâneas.

Para abordar a complexa interface entre a tríade jogos digitais, esporte e mídia, Hutchins (2006, 2008) desvia seu olhar das ênfases textual, narrativa e estética, abundantes nos *Game Studies*, ao contemplar esta tríade de aspectos no campo social mais abrangente, utilizando-os para demonstrar como relações e formas sociais são produzidas e transformam-se no decorrer do tempo. “Um resultado desta estratégia é que o jogo competitivo organizado passa a ser tratado como muito mais do que uma moda passageira; em vez disso, representa o surgimento de um novo fenômeno, o e-sport”¹⁹⁶ (HUTCHINS, 2008, p. 854). Isto implica, portanto, em uma reavaliação da relação entre jogo digital, mídia e esporte com o objetivo de melhor caracterizar a realidade da vida social contemporânea.

Embora a análise empreendida por Hutchins (2006, 2008) seja uma que procure relacionar, neste contexto, o esporte moderno, transformações e rupturas não implicam necessariamente na obsolescência desde – e, por conseguinte, a teia de significados que este aciona acerca do que é popularmente compreendido como mídia e esporte. Ao invés disso, trata-se de um processo natural de atualização das práticas esportivas no contexto da informatização da sociedade. Ainda assim, tanto o *WCG* quanto as atividades dos ciberatletas sinalizam para um fenômeno diferente, seja em seu carácter singular, seja em sua dinâmica original: “este termo [*e-sport*] foi inventado e entrou no uso (semi-)popular porque o jogo competitivo organizado representa tanto a continuidade quanto a descontinuação marcada com a relação estabelecida entre a mídia de transmissão e o esporte”¹⁹⁷ (HUTCHINS, 2008, p. 857).

¹⁹⁶ Livre tradução: “An outcome of this strategy is that organized competitive gaming is treated as much more than a passing fad; instead representing the emergence of a new phenomenon, e-sport”.

¹⁹⁷ Livre tradução: “This term has been coined and entered into (semi-)popular usage because competitive organized gaming represents both continuity and marked discontinuity with the established relationship between broadcast media and sport”.

A despeito de eventos competitivos de *e-sports* possuírem notáveis semelhanças que reproduzem a conduta e a forma do esporte moderno (cf. BESOMBES, 2016a, 2016b; HUTCHINS, 2006, 2008; JONASSON; THIBORG, 2010; JONASSON, 2016), como já argumentei¹⁹⁸, há distinções. Para Hutchins (2006, 2008), uma observação mais acurada sobre WCG revela um esporte novo originado da forma, da lógica e da estrutura da mídia – dos fluxos de comunicação e de informação a partir dos quais toda a competição decorre em ambientes constituídos digitalmente e nos quais os confrontos apresentam-se indissociáveis da tecnologia responsável por providenciar a plataforma para a competição. Na definição do autor, o *e-sport* trata-se de um “esporte midiático” (HUTCHINS, 2008, p. 853)¹⁹⁹ distinto, em que a soma dessas relações mencionadas cria um fenômeno e produto que advém de uma cultura da mídia.

O e-Sport nasceu em e da mídia, que altera os parâmetros de competição em termos de como ele é conduzido - na tela e no espaço digital - e a dinâmica do “jogo-competição” (Elias e Dunning, 1986) que, ao contrário do futebol ou do hóquei no gelo, é determinado por uma interface técnica e as possibilidades programadas contidas num jogo de computador²⁰⁰ (HUTCHINS, 2008, p. 857, grifo meu).

Embora o pesquisador aponte para as polaridades acerca das regras, o meio ambiente ou o “mundo” no qual a competição é conduzida, a dinâmica de interação e as variáveis que afetam as escolhas realizadas pelas equipes e jogadores enquanto diretamente distintas entre um jogo digital e um esporte moderno, o trabalho de T. Taylor (2012) aponta para similaridades que subsistem entre ambas as camadas mencionadas por Hutchins (2008) – como a estruturação e negociação das regras durante torneios *pro*, por exemplo.

Ham, um dos interlocutores desta pesquisa, ao discorrer sobre a camaradagem entre equipes existente no cenário local de *League*, fornece um exemplo que demonstra essa aproximação ao se referir a uma forma de jogo informal – que tanto revela uma certa compreensão acerca do amadorismo por ele, quanto evidencia o próprio caráter coloquial e informal do *e-sport* nas dinâmicas da comunidade local:

eu até comparo com time de pelada de futebol, que tem, tipo, a galerinha que se encontra no fim de semana *pra* jogar uma pelada organizada, que tem times

¹⁹⁸ A exemplo de equipes, pontuações, medalhas, nações, uma filosofia que explicitamente empresta do movimento olímpico reconhecível de modo imediato e a transmissão televisiva de jogos entre jogadores e equipes (com um quadro que inclui comentaristas, analistas, narradores etc.) para uma audiência que assiste, tanto em canais fechados (no caso do Brasil), quanto em sites de transmissão pela internet.

¹⁹⁹ Livre tradução: *media sport*.

²⁰⁰ Livre tradução; “*e-Sport is born in and of media, which alters the parameters of competition in terms of how it is conducted - on-screen and in digital space - and the dynamics of the ‘game-contest’ (Elias and Dunning, 1986) which, unlike football or ice hockey, is determined by a technical interface and the programmed possibilities contained within a computer game*”.

e tal. Eu acho meio parecido, é um negócio meio amador, mas todo mundo se conhece, acho bacana. (*sic*)

De toda forma, o esporte como mídia significa uma compreensão do *e-sport* como produto dos fluxos de mídia, comunicação e informação. Nessa amálgama, a competição intensa constitui-se em ambientes desenvolvidos digitalmente e as correspondências entre jogadores e equipes são indissociáveis por meio das redes de computação que fornecem a plataforma de competição.

A despeito do esporte moderno ter sofrido uma série de transformações ao longo da segunda metade do século XX, advindas do impacto comercial das indústrias de mídia no esporte e na televisão, a partir da implantação de um modelo esportivo espetacular argumentado tanto por Borowy (2012), Borowy e Jin (2013) quanto por Hutchins (2006, 2008), o esporte moderno mantém-se firmemente arraigado em um carácter físico corpóreo, estruturado por um “padrão” de jogo intensamente físico na maioria das vezes. Contrastando com essa perspectiva, o *e-sport* estrutura-se a partir de códigos de computador e uma interface digital, testemunhando um momento histórico significativo na criação de conteúdos de mídia, esporte e tecnologias de comunicação e informação em rede por meio da interpenetração sucessiva e contínua de esferas até então previamente distintas.

O jogo *pro*, portanto, é conduzido a partir de tecnologias de comunicação e computação em rede, o que é distinto do festival ou produto promovido pelos esportes modernos. A Olimpíada, por exemplo, é um evento de mídia televisionado que depende do alcance global das plataformas de televisão, que atuam na manutenção e perpetuação da sua popularidade e ressonância cultural, tanto com patrocinadores, quanto com telespectadores. De todo modo, os eventos de esportes eletrônicos são um festival esportivo com características semelhantes aos eventos esportivos mais tradicionais, embora essas aproximações filosóficas e de apresentação (forma e estrutura) dos eventos de *e-sports* mascarem o significado das mudanças que a prática caracteriza nessa sociedade global de mercados, fluxos de informação e redes de comunicação.

A variedade de eventos de *e-sports* sinaliza uma reorganização da fronteira entre tecnologia e atividade social, com o surgimento de uma formação cultural relativamente “nova”, o *e-sport*. A questão de saber se esses eventos alcançarão o significado ou mesmo longevidade de organizações como as Olimpíadas é algo que deverá permanecer em aberto, e seria presunçoso respondê-la agora. Mas a história dos eventos principais, bem como da própria política e dos movimentos sociais, demonstra um padrão de começos e encaixes, sucessos e derrotas, falsas promessas e resistências inesperadas (HUTCHINS, 2008).

A solução para uma série de contradições e impasses que envolvem a prática do *e-sport* requer uma alteração pequena da sintaxe, o que envolve ramificações analíticas profundas. Segundo Hutchins (2008), é preciso pensar em termos de esporte como mídia (integração material), ao invés de esportes modernos (e tradicionais) e mídia (inter-relação estrutural). Conceber esporte como mídia, portanto, implica em compreender também o *e-sport* como produto destes fluxos de mídia, comunicação e informação. Assim, o termo enfatiza uma dinâmica de mudança e ruptura com o domínio do esporte moderno enquanto uma unidade sociológica dotada de percepção.

Apesar do *e-sport* reconhecer a continuidade do jogo competitivo esportivo como um modelo organizacional e forma histórica, ele é também distinto ao criar um espaço necessário para explicitar o que há de diferente acerca dessa atividade, aqueles que fazem parte da comunidade em díspares níveis, como os próprios competidores, espectadores, *coachs*, analistas, comentaristas, narradores, *managers*, além dos milhares de outros participantes que não foram citados. Ou seja, trata-se de um termo que proporciona a continuidade na compreensão, auxiliando a conceituação das descontínuas características dessa atividade competitiva (HUTCHINS, 2008).

Embora a filosofia olímpica esteja presente no *e-sport*, este insere uma considerável camada tecnológica à sua expressão, isto porque inexiste um desempenho real do *e-sport* fora da computação e da mídia, na medida em que ele é coconstruído por meio da ação humana e da máquina (TAYLOR, T., 2012). Os eventos competitivos do jogo *pro* representam uma extensão lógica e radical de um processo de rupturas, integrando a base física, organizacional e tecnológica da competição – o que somente se efetivou com o subsídio das TICs.

Nesse cenário, o *e-sport* deve ser compreendido enquanto um fenômeno sociotécnico emergente característico de uma mudança da sociedade mediante sua informatização (HUTCHINS, 2006, 2008). Importante perceber que a aparente flexibilidade do termo “esporte”, e sua constante atualização ao longo dos anos, poderia negar a necessidade da criação de uma nova expressão como o *e-sport*. Em um contexto progresso, contudo, pensar nessa perspectiva implicava em ignorar as características que definem o jogo *pro* e, por sua vez, algo que nenhuma modalidade esportiva compartilhava à época: “a interpenetração material de conteúdo de mídia, esporte e computação em rede”²⁰¹ (HUTCHINS, 2008, p. 864). O cenário contemporâneo, entretanto, aponta que mesmo nas práticas esportivas modernas esta relação sociotécnica passa a ser constantemente inscrita – ainda que hajam especificidades.

²⁰¹ Livre tradução: “*the material interpenetration of media content, sport and networked computing*”.

O estudo de Borowy e Jin (2013) é útil para esta pesquisa em muitos sentidos, porém, especialmente por promover uma análise da formação deste novo evento esportivo, auxilia-me a responder perguntas tão caras mencionadas anteriormente: como se dá a constituição de atividades esportivas, como elas são promovidas e, sobretudo, o que o conceito de mídia como esporte pode nos contar. O trabalho dos autores evidencia o quanto aspectos estruturais do esporte estão envolvidos desde os primórdios da ascensão dos *e-sports*. O próprio modelo de esporte eletrônico baseava-se no esporte convencional, passando por intensas mudanças essenciais durante a década de 1980 em suas práticas de venda e *marketing*.

Enquanto o governo apoia a produção de estádios, programas educacionais, co-promoção e vários outros subsídios e apoios, a introdução de sinergias corporativas mídia-esporte infundiria o esporte com o capital por meio da intervenção da mídia (especialmente a televisão) e um massivo influxo de publicidade acompanharia uma transformação geral do esporte a partir da introdução desses novos componentes auxiliares²⁰² (BOROWY e JIN, 2013, p. 2259).

Essa discussão, contudo, está mais voltada para a compreensão da emergência do modelo esportivo espetacular, no qual o público em massa de eventos esportivos é gerado tanto como fãs ao vivo, quanto mediados pela televisão²⁰³ – estrutura essa incorporada pelo cenário dos *e-sports* desde sua concepção²⁰⁴. Todavia, embora haja nessa reflexão uma questão acerca das transformações nas formas de esportividade que escapa o escopo desta pesquisa, é decorrente do aumento da indústria de *video games* e da competição pública que os modelos

²⁰² Livre tradução: “While government supports produced stadia, educational programs, co-promotion, and various other subsidies and supports, the introduction of corporate media-sport synergies would infuse sport with capital through media intervention (especially television) and a massive influx of advertising and accompany an overall transformation of sport by introducing these new ancillary constituents”.

²⁰³ Embora Borowy e Jin (2013) estejam se referindo a uma forma de produção e transmissão de eventos esportivos em escala global, T. Taylor (2012) trata de demonstrar que já por volta da década de 1980 era possível observar diversas tentativas de levar o jogo *arcade* competitivo a uma audiência maior para a televisão. Um dos exemplos mais marcantes foi o programa *Starcade*, ativo entre 1982 a 1984 na televisão dos EUA. *Starcade* é considerado um excelente vislumbre dentre vários experimentos durante esse período para integrar uma nova forma de lazer, os *video games*, em uma já existente mídia: a televisão. Anterior ao *Starcade*, Smith (2013a) recupera a existência de um *reality show*, produzido e televisionado pela emissora americana *American Broadcasting Company* (ABC), chamado *That's Incredible!*. O programa foi ao ar de 1980 a 1984 e promoveu alguns torneios de *video games*, como o *Ms. Pac-Man tournament*, em 1982, e o *North American Video Game Olympics*, em 1983 (SMITH, 2013a). Programas de TV como esse eram relevantes não somente para desenhar a comparação desejada entre *video games* e esportes, mas também para construir o sistema de estrelas dos jogadores (BOROWY e JIN, 2013). Para mais informações sobre o *Starcade*, consultar Borowy e Jin (2013), Smith (2012b) e T. Taylor (2012), para mais detalhes do *That's Incredible!* e dos eventos mencionados, ver Borowy e Jin (2013) e Smith (2013a).

²⁰⁴ Tive a oportunidade de desenvolver, em dois momentos, uma breve análise de como o modelo esportivo espetacular, sobretudo do futebol, é apropriado pelo cenário competitivo de *e-sport* em *League of Legends* (MACEDO e AMARAL FILHO, 2015b, 2016b). Entretanto, essa aproximação não é algo recente, como demonstram Borowy e Jin (2013).

conceituais de esporte e mídia se amalgamaram, tornando possível o surgimento dos *e-sports* como um produto desse ambiente que advém de uma cultura midiática.

As múltiplas práticas culturais, algumas das quais mencionadas ao longo desse capítulo, assim como as estratégias de *marketing* e negócios, foram responsáveis por estimular a expansão da cultura esportiva e propiciar o impulso para uma maior comercialização dos *e-sports* iniciais como eventos no mercado de experiências digitais. Isso denota que ao passo que o reconhecimento dos *arcades* como o verdadeiro lugar de nascimento do movimento dos jogos digitais competitivos aumenta, há escassas discussões sobre sua experiência social e como o *e-sport* se ampliou em uma resposta à progressiva economia de experiência voltada para os eventos. Borowy e Jin (2013) defendem que os requisitos necessários para transformar a atividade em um esporte legítimo já se encontravam firmemente estabelecidos até meados da década de 1980²⁰⁵, como um órgão de governo centralizado, a definição de diretrizes, a promoção e estímulo de uma competição leal e a manutenção de registros formais.

Já naquele momento, durante o final dos anos 1970 e início de 1980, defendem os autores, as competições de *arcade* tornaram-se gradativamente mais sancionadas e organizadas como competições públicas completas, dotadas de patrocinadores, audiências e até cobertura midiática. Em comum, esses eventos de *e-sports* constituíram-se como veículos responsáveis por promoverem plataformas de mídia e vincular esporte e tecnologia (HUTCHINS, 2008).

O resultado desse movimento de incorporação de competições públicas de jogos resultou em uma fase prévia e midiaticizada para os ciberatletas. Durante meados do decênio de 1980, era possível que um jogador *arcade* profissional se tornasse uma celebridade, com direito a patrocínio, fama e cobertura da imprensa. “À medida que a indústria de jogos arcades se expandia no início dos anos 80, empreendedores astutos organizaram torneios de videogames e começaram a construir um diálogo de institucionalização e profissionalização”²⁰⁶ (BOROWY e JIN, 2013, p. 2265), conforme apresentado anteriormente.

Embora o jogo *pro* tenha sofrido uma institucionalização esportiva parcial, a perspectiva contrasta com o atual cenário da indústria global de *e-sports*, o qual sugere uma integração menos volátil e mais homogênea em algumas maneiras-chaves do que nos últimos anos. Em parte, essa propagação e organização ocorre em decorrência da crescente popularidade de alguns títulos como *League of Legends*, segundo N. Taylor (2015), mas isso também se dá por

²⁰⁵ A exemplo da mencionada *American Video Athletic Association*.

²⁰⁶ Livre tradução: “As the arcade gaming industry ballooned in the early 1980s, shrewd entrepreneurs staged video game tournaments and began to construct a dialogue of institutionalization and professionalization”.

conta do surgimento de serviços de transmissão ao vivo usados por muitos jogadores, equipes, organizações, guildas, entre outros, para divulgação de jogos competitivos.

Para além do advento desses serviços da popularidade global de determinados jogos competitivos, o crescimento dos *e-sports* também se encontra fundamentalmente conectado ao desenvolvimento e diversificação das comunidades de base (TAYLOR, N., 2015; TAYLOR, T., 2012), tanto fornecendo insumos na disseminação da prática, quanto na autorregulação e institucionalização do fenômeno. Enquanto que os primórdios indicam que o esporte eletrônico surgiu em ambientes públicos ou semipúblicos de *LAN*, *arcades* ou *cybercafés*, sua propagação também se deu para outros contextos. Segundo N. Taylor (2015), isso incluiria competições realizadas como parte de grandes grupos de *LAN* com torneios em uma diversidade ampla de jogos e gêneros competitivos.

Besombes (2016a, 2016b) argumenta que, desde a primeira década do século XXI, a quantidade de competições sofreu um aumento exponencial drástico de uma pequena dúzia de torneios organizados anualmente no ano 2000, para quase 700 em 2010, ampliando seu público de um círculo mais limitado de seguidores para alcançar uma ampla variedade (em idade e gênero) de audiência. A segunda década deste século, portanto, observa o estabelecimento de um processo real de profissionalização na organização das competições, nos recursos financeiros e técnicos investidos e mais aproximados dos padrões atuais de programas de esportes na televisão. *LoL* reforça essa conjuntura no Brasil, a partir da criação de um estúdio, em 2015, de transmissões de partidas voltado especificamente para produzir conteúdo sobre o cenário competitivo do *MOBA* no país e no exterior para o público brasileiro.

O cenário atual é marcado pelo fato de muitos desenvolvedores de jogos digitais, como *League* para Holt (2016) e Besombes (2016a, 2016b), estarem desenvolvendo e estruturando seus sistemas competitivos e regulatórios a partir da constituição de órgãos administrativos apropriados, regras padronizadas, treinamento e fomentando culturas de fãs e competições profissionais como qualquer uma das teorias e definições institucionais citadas anteriormente poderiam razoavelmente requisitar para a formalização e legitimação de uma nova modalidade esportiva. “Se *League of Legends* prova não ser um esporte, isso não será porque ele não possui uma sobreposição institucional suficiente, mas sim porque não é o tipo certo de jogo físico”²⁰⁷ (HOLT, 2016, p. 3, grifo do autor).

²⁰⁷ Livre tradução: “If *League of Legends* proves not to be a sport, this will not be because it fails to possess a sufficient institutional overlay but rather because it is not the right sort of physical game”.

Portanto, é relevante ter em mente que o conceito de esporte é dinâmico e dependente do contexto histórico no qual ele se enquadra. Na sociedade ocidental, por exemplo, o esporte moderno está vigorosamente relacionado ao mercado e aos processos de comercialização e globalização. Devido ao desenvolvimento tecnológico ao longo dos anos, é frequente que as características de práticas sociais – do esporte, inclusive – possam conter “virtualidade”. Ademais, o exame do desenvolvimento do campo do esporte implica em perceber que o conceito é fruto de uma construção social, um reflexo da cultura que lhe dá origem, sendo historicamente datado e situado (BESOMBES, 2016a, 2016b; COAKLEY, 2007; GUTTMANN, 1978; HUTCHINS, 2008; JONASSON, 2016). Finalizo esse capítulo com um argumento de Veceid, quando conversamos, juntamente com Hidaka Sana, sobre a discussão acerca da defesa do *e-sport* nas comunidades. Baseado em sua leitura, enquanto estudante de física, ele oferece uma percepção que é oportuna de ser evidenciada:

A pessoa com mente fechada ela pensa que só o passado dela serve, só que agora eu vou falar como físico, preste atenção. A verdade é relativa, então, ela depende do espaço e do tempo, logo, naquele tempo de antigamente aquilo era uma certa verdade e hoje em dia é outra verdade que a gente vive. [...] A realidade não é mais a mesma porque o tempo passou. (*sic*)

O discurso de Veceid assinala que somente o observador mais ingênuo e desprovido de um contexto histórico poderia incorrer no equívoco de sugerir que a cobiçada legitimidade do *e-sport* seja concedida de modo objetivo, fora de quaisquer valores culturais profundos e de negociações pelas quais se constitui uma ação humana e social significativa em dado espaço-tempo (TAYLOR, T., 2012). Sua percepção aponta para a compreensão de uma sociedade a partir de um determinado invólucro histórico. Significa dizer, em síntese, que cada sociedade veste a roupa de seu tempo. A noção do esporte como etapa de um processo histórico, presente tanto na arguição de Veceid quanto no debate teórico empreendido em linhas anteriores²⁰⁸, é um dos elementos fundamentais de sua caracterização. Nesse sentido, as relações entre espaço e tempo se constroem em um espaço particular, na medida em que as distinções entre lugares decorrem do arranjo espacial (SANTOS, 2008).

A noção de esporte, portanto, é indissociável de um contexto representado e tornado concreto por uma dada sociedade consolidada sobre uma base territorial historicamente determinada. Por sua vez, a percepção do *e-sport* é inseparável das realidades e percepções de espaço e de sociedade. Estas definições são produzidas em consequência das relações que caracterizam uma sociedade em uma época determinada. De fato, a continuidade e

²⁰⁸ Particularmente, alvo de preocupação de Jonasson (2016).

descontinuidade na construção dos conceitos de esporte e *e-sport* não pode ser realizada senão no espaço-tempo e pelo espaço-tempo²⁰⁹.

Concomitantemente, sejam quais forem as posições morais e/ou conceituais no debate sobre o *status* do jogo *pro*, o fato é que a tecnologia digital desempenha hoje um papel crucial na vida cotidiana de cada vez mais pessoas, ressaltando a necessidade de uma inflexão capaz de puxar o limite do conceito de esporte para além. Atualmente, como fizeram várias outras transformações tecnológicas no curso da história humana, os jogos digitais continuam ganhando relevância em todo o mundo e desafiam o conceito hegemônico de esporte. De fato, o *e-sport* compete com o esporte pelo tempo²¹⁰, por dinheiro, por prestígio, por atenção, mas, sobretudo, pela predominância de sua visão de mundo.

O capítulo a seguir procura traçar um breve excerto acerca da constituição de um amplo cenário de pesquisa que envolve as formas de sociação e sociabilidade no universo dos *video games*, um dos marcos centrais desta dissertação.

²⁰⁹ O enfoque espaço-temporal é, particularmente, útil ao estudo das dinâmicas no esporte eletrônico em domínios regionais, pois é o único que permite depreender sua heterogeneidade estrutural e compreender o modo como, em cada lugar, articulam-se, segundo uma lógica própria, variáveis ligadas a distintos tempos históricos. Essa abordagem será levada em conta no decorrer da minha análise.

²¹⁰ Para uma contextualização acerca de uma sobreposição substancial que a audiência atual de *e-sport* passa a desenvolver em relação aos esportes modernos (o quanto competições de esporte eletrônico estão tirando horas que costumavam ser despendidas com esportes “tradicionais”), em termos de popularidade e acesso entre o público masculino, ver um estudo anterior de minha autoria (MACEDO, 2018).

3. *Game Studies* e Sociabilidade: as múltiplas faces da natureza social nos jogos *on-line*

Uma gama irrestrita de pesquisadores no âmbito dos *Game Studies* tem se preocupado em demonstrar, a partir de diversas pesquisas empíricas, que o jogo digital não é um vazio sociocultural (DONALDSON, 2015; DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2004, 2007; FALCÃO, 2014a; KLASTRUP, 2003; SALEN e ZIMMERMAN, 2004; TAYLOR, T., 2006a, 2006b, 2011; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003). Essa agenda de pesquisa sobre diversos MMOGs documenta as ricas vidas sociais e psicológicas complexas que os participantes desses ambientes têm, apontando para o fato de que não existe nenhum elemento de irreal sobre os sujeitos que participam, as interações entre si ou os afetos que a experiência evoca em cada um (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; KLASTRUP, 2003)²¹¹.

A arguição geral que figura neste capítulo compartilha um entendimento comum de que os tipos de interações sociais que estão emergindo no ambiente dos jogos *on-line* são mais complexos e não podem, portanto, ser capturados em acepções utópicas ou distópicas unilateralmente, conforme semelhantemente reiteram diversos pesquisadores (KLASTRUP, 2003; DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2004, 2007; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009). Sequer estou interessado em perguntar se a interação social *on-line*, no contexto de *LoL*, “é boa” ou “ruim”, uma vez que meu foco é descrever e analisar as dinâmicas da interação social grupal à medida que elas simplesmente existem. Na verdade, sustento a ideia de que jogar este jogo (*League of Legends*) depende da interação social não menos do que (e talvez não mais) outros aspectos da vida cotidiana de um jogador qualquer.

Obviamente, discutir sobre a noção de sociabilidade que subsiste no universo dos *video games* não é um pioneirismo e nem exclusivo de *League*, seja porque ela já vem sendo investigada no campo dos *Game Studies*, seja porque articulações acerca desse fenômeno não são reservadas e oriundas exclusivamente dos jogos digitais – em vez disso, refletem a vida social e a sociedade contemporânea urbana, uma vez que todos seus âmbitos estão carregados de múltiplas formas de sociabilidade, como já foi descrito no início do século por Georg Simmel (1949, 1950, 1972, 1983, 2006).

Isso denota que esse debate também permeia uma variedade de outros aparatos tecnológicos midiáticos que ensejam distintas formas de sociação e sociabilidade ao longo dos avanços tecnológicos. Dito de outra forma, a interação social também constitui parte de vários outros jogos *off-line*, como argumenta Klasttrup (2003), embora existam especificidades em

²¹¹ Consultar, por exemplo, a ideia de “efeito de realidade”, decorrente da vivência em mundos virtuais, de Lisbeth Klasttrup (2003).

cada um. Nesta conjuntura, é necessário destacar que minha reflexão sobre a noção de sociabilidade nos *video games* não é nada original, não somente porque o conceito é intensamente explorado no campo da Comunicação e dos *Game Studies* por meio de variados aportes teóricos, como discussões sobre o fenômeno encontram difusão na literatura brasileira a respeito do tema (ANDRADE, 2007; FALCÃO e BITTENCOURT, 2013; THOMAZ, 2012).

Portanto, há, naturalmente, uma grande bibliografia que se dedica ao estudo da formação de um tecido social imanente nos mais diversos tipos de jogos digitais, ou mesmo das formas de sociabilidade que lhes são específicas nesse cenário digital em que vivemos, que acompanha toda a trajetória do campo dos *Game Studies* e suas interfaces com diversos outros. Não cabe, aqui, esgotá-la, o que significa caminhar ao largo do aprofundamento de algumas questões que evadiriam o escopo da discussão pretendida e despenderiam um espaço considerável para tal, mas de reconhecer sua relevância e complexidade no debate que subjaz as dinâmicas sociais em jogos digitais.

No entanto, ao estabelecer um projeto de pesquisa, uma revisão de como os outros pesquisadores realizaram trabalhos similares sempre é algo útil (TAYLOR, T., 2002). As discussões, aqui iniciadas de maneira preliminar, serão refinadas com maior propriedade no decorrer do desenvolvimento desta pesquisa, que deverá retomar cada ponto explicitado de forma mais ampla e adequada. Nesse intento, essa tarefa consiste em ressaltar uma argumentação que dê insumos ao leitor na compreensão da análise que se desdobrará.

Embora muito, a partir de múltiplos vieses, já se tenha discutido sobre *Game Studies* e sociabilidade, não se trata de um objetivo recair e rever um amplo e intenso caminho que já rendeu um longo debate²¹² descrito por pesquisadores que se voltam aos aspectos socioculturais dos jogos, envolvendo diretamente questões voltadas para a sociabilidade nesses ambientes. Cabe registrar que diversas questões de ordem acadêmica foram levantadas pelos mais variados pensadores²¹³ do mundo dos jogos digitais endereçando um esforço na compreensão das relações e dos comportamentos sociais em diferentes jogos *on-line* e ambientes lúdicos, seja

²¹² Por exemplo, ao longo dos anos uma importante agenda de pesquisa buscou considerar jogos *on-line*, especialmente mundos virtuais, como “terceiros lugares” (DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2004, 2007; FRAGOSO, 2008; SOARES, 2013; STEINKUEHLER, 2005; STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006; WADLEY et al, 2003). Contudo, uma análise crítica mais acurada sobre esse programa de pesquisa escapa o escopo deste capítulo e, conseqüentemente, desse trabalho.

²¹³ Tais como Bart Simon, Kelly Boudreau e Mark Silverman (2009), Castulus Kolo e Timo Baur (2004), Constance Steinkuehler e Dmitri Williams (2006), Espen Aarseth (2009), Thiago Falcão (2010b, 2014a), Lisbeth Klastrup (2003, 2010), Luiz Adolfo (2007), Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), Mikael Jakobsson (2006), Nick Yee (2009) e Nicolas Ducheneaut, Robert Moore e Eric Nickell (2004, 2007), Ducheneaut et al (2006), René Glas (2012), Suely Fragoso (2008), T. L. Taylor (2002, 2003, 2004, 2006a), Taylor e Jakobsson (2003), para citar alguns poucos de uma base muito ampla.

realizando estudos exploratórios pontuais, seja consolidando programas e projetos de pesquisa para o entendimento das relações que derivam desses ambientes.

Destarte, compreender a noção de sociabilidade em jogos digitais requer um entendimento proeminente de que o processo de construção do tecido social nesses ambientes possui uma estreita correlação com as estruturas técnico-operacionais que o constituem, ou seja, o próprio sistema do *design* do jogo – e sua subjacente arquitetura social. Significa dizer que a formação do tecido social em um *MOBA* como *League* não se dá de modo similar ao de outros tipos de jogos *on-line* como MMORPGs, a exemplo de *WoW*.

Entretanto, as experiências nesses dois tipos de jogos podem ter o mesmo sentido ou estar em um mesmo nível social em termos simmelianos, o que naturalmente torna minha abordagem distinta da de autores que consideram o chamado “jogo instrumental”²¹⁴ não sociável na perspectiva simmeliana (DUCHENEAUT; MOORE, NICKELL, 2004, 2007; STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006). Todavia, no sentido formal, do *design* do jogo, as experiências que se desenvolvem em cada tipo de jogo possuem especificidades que podem torná-las diferentes, uma vez que incutem nas dinâmicas sociais que se construirão – e ser diferente não significa hierárquico, melhor ou pior. Parte importante das páginas que se seguem dedica-se a expor a problematização acerca do significado do teor advindo dessa reflexão.

Acredito que as interfaces possibilitadas por essa aproximação em um nível social, contudo, devem ser aproveitadas, esforço este que tanto este capítulo, de modo mais específico, quanto esta pesquisa, de modo mais amplo, buscam consolidar, uma vez que uma série de elementos do *MOBA* em análise atende a dinâmicas que são conhecidas de jogadores de jogos *on-line* ou outros *video games* já há décadas, o que significa que não há um ineditismo por detrás disso, já que é um fenômeno comum jogos se basearem em outros títulos (DONALDSON, 2015).

Não pretendo, e nem faz parte do escopo deste trabalho, elencar os diferentes tipos de sociabilidade formados em variados gêneros de jogos *on-line*, conforme suas estruturas técnicas o permitem, ou debater as práticas de subversão e/ou apropriação que povoam esses ambientes

²¹⁴ O jogo instrumental, geralmente, possui o foco na eficiência e orientação instrumental/funcional para com o aparato, no compromisso para com o entendimento das estruturas e sistemas de jogo subjacentes, na definição de objetivos dinâmicos, no domínio e perícia acerca dos aspectos técnico-operacionais, no desenvolvimento de expertise e de uma proficiência técnica e de habilidades (TAYLOR, T., 2003, 2006a). Coloco o termo entre aspas para demarcar que, embora muitos autores refiram-se a essa prática como puramente “instrumental” (DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2004, 2007; STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006), estou interessado em argumentar a favor de uma dinâmica social que subjaz esse tipo de compromisso e engajamento para com o jogo, como fizeram alguns pesquisadores apesar de não se referirem a uma dinâmica do *e-sport* especificamente (TAYLOR, T., 2003, 2006a; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009).

e desencadeiam distintas formas de interação, ou mesmo dar conta de toda uma multiplicidade de formas de interação que constroem um único jogo. Longe de endereçar uma análise que se pretenda comparativa, o que demarco aqui é essa diferenciação primordial que subjaz em cada formato de jogo digital e, conseqüentemente, o inerente impacto que recai e afeta a própria experiência social e até mesmo a *gameplay*/jogabilidade de um jogo.

Não obstante essa distinção exista, não significa dizer que não se encontram similaridades na experiência social de outros jogos no contexto digital. Na realidade, e encaminho uma reflexão que trilha esse percurso, é provável que se possa aprender em muito com a experiência de outros jogos para, dali, depreender a própria dinâmica de como o tecido social se articula e estabelece em uma equipe de jogadores de *League*, foco principal do meu olhar. Embora abunde uma multiplicidade de formas de sociação e sociabilidade em um jogo como *LoL*, cujas dificuldades de mapeamento tornariam este trabalho extenso demais, meu foco, como mencionado anteriormente, debruça-se especificamente sobre as dinâmicas grupais em uma equipe, delimitando a análise que pretendo empreender.

Seguindo o pensamento de Bart Simon, Kelly Boudreau e Mark Silverman (2009), *League* também possui elementos de um jogo social. Mas o que essa assertiva pode significar, exatamente? Os autores acreditam que, para os sociólogos, não existe um jogo que não seja, em si, “social”. Para além do esforço de desenvolver uma extensa digressão a respeito do que a afirmação anterior denota, em um nível básico, ela está passível de significar um confronto aos discursos dos efeitos de mídia (durante anos culturalmente preponderantes) que capturavam todos os tipos de jogos digitais sobre a égide de argumentos acerca da falta de consciência, do consumo passivo e de uma mídia antissocial, os quais foram duramente criticados por diversos autores dos *Game Studies* (KLASTRUP, 2003; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; TAYLOR, T., 2011).

Em tais discursos, que na realidade nunca se sustentaram, paira o imaginário equivocado de que o ato de se sentar sozinho em frente a um aparelho tecnológico, como um computador ou dispositivo móvel, durante horas a fio, pode ser visto como sendo sintoma e uma causa da desintegração das relações sociais íntimas, em seus mais diversos níveis (da família, perpassando a comunidade e até o estado-nação) (SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009).

Neil Postman (1994) já argumentava, por exemplo, que é um equívoco supor que qualquer tipo de inovação tecnológica possui somente um efeito unilateral. Em sua opinião, toda tecnologia é tanto um fardo como uma benção, logo, não se constitui como uma coisa ou outra,

mas sim por ambas. Para o autor, não é possível circunscrever os efeitos de uma tecnologia nova com base em uma esfera limitada da atividade humana, ou seja, não se concebe uma mudança tecnológica nem de modo aditivo e nem subtrativo, mas sim de maneira ampliada, na medida em que ela realiza uma transformação social estrutural. “Uma tecnologia nova não acrescenta nem subtrai coisa alguma. Ela muda tudo” (POSTMAN, 1994, p. 27). Embora o estudo crítico dos fenômenos nesses ambientes deva ser considerado e encorajado, desde que tomando as devidas relativizações, o extremismo pouco nos diz, para além de frases de efeito passíveis de repetição e reprodução, sobre a conjuntura contemporânea e a experiência social que decorre nesses ambientes *on-line*.

Klastrup (2003) apresenta pontos de vistas que são identificados no âmbito desse discurso midiático que tende a concentrar-se muito mais nas repercussões “terríveis” do vício em jogos *on-line* e demais problemas subjacentes²¹⁵, como algo que arruína a vida *off-line*, enquanto uma variedade de cientistas de diversas áreas de conhecimento, especialmente advindos dos campos da sociologia, antropologia e educação, buscam enfatizar o quanto o jogo *on-line* cria vínculos sociais diversos (efêmeros ou fortes), bem como várias habilidades sociais e cognitivas dos sujeitos podem melhorar a partir da participação nesses ambientes. A autora defende que a tecnologia não é, em si mesma, decisiva, mas um meio de interação que deve ser investigado a partir da natureza e do caráter das suas redes, que não podem ser compreensíveis sem os contextos em que estão inseridas. “De ambas as perspectivas, a mídia raramente toma o tempo para se concentrar mais no contexto particular dos jogos ou das pessoas em questão”²¹⁶ (KLASTRUP, 2003, p. 143).

Ademais, o discurso midiático comumente aponta para uma tensão típica no entendimento popular e de senso comum da experiência de jogo em jogos digitais como algo que estimula o isolamento social fundamentado no mito do jogador isolado (TAYLOR, T., 2003, 2006a). Na esteira de vários teóricos (SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; STEINKUEHLER, 2005; STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006; TAYLOR, T., 2002, 2003, 2006a; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003), acredito que a afirmação de que *LoL* é particularmente social pretende sugerir que, ao invés de gerar condições de “secessão social”²¹⁷ ou do mito do jogador isolado

²¹⁵ Embate este reinflamado a partir da decisão da Organização Mundial da Saúde (OMS), em janeiro de 2018, a favor de incluir, pela primeira vez, o transtorno por *video games* como doença mental na próxima edição da Classificação Internacional de Doenças (CID-11). Certamente, isso se torna um obstáculo para a legitimação dos *e-sports*.

²¹⁶ Livre tradução: “*From both perspectives, media rarely takes the time to focus more closely on the particular contexts of the games or the people in question*”.

²¹⁷ O que não significa, de minha parte, defender que essa dinâmica inexistente.

(TAYLOR, T., 2003, 2006a), o jogo incentiva a interação social. Essa declaração, todavia, não significa inibir ou amenizar que no jogo subsistam problemas decorrentes das relações sociais que ali se constituem e, naturalmente, também merecem acurada atenção – autores como Aarseth (2009), René Glas (2012) e Nicolas Ducheneaut et al. (2006), por exemplo, sublinham até que ponto a interação social é um recurso positivo para a experiência em jogos *on-line*, o que retomarei na segunda parte deste capítulo.

Dizer que *League* impele e incita a interação entre os jogadores não exprime que esta é, *per se*, “social”, mas que, independente de um pensamento maniqueísta binário, há um processo de socialização que merece atenção, seja ele qual for. Assim, inicio este capítulo, dividido em três partes, cujo intento é de problematizar o jogo social, a partir de uma revisão de uma proposta que busca argumentar sobre uma experiência de jogo coletiva, resultante de um engajamento tanto de uma sociabilidade jogada pelo jogador quanto de uma sociabilidade projetada pelo sistema (SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009).

Certamente, ambas as experiências estão em relação, sendo mutuamente influenciadas. Posteriormente, encaminharei uma reflexão relativa à experiência de jogo solitária em face a uma sociabilidade projetada pelo sistema de jogo. Finalizo este trabalho retomando, de maneira mais direta, alguns pressupostos mais “arcanos” que dizem respeito a uma compreensão da sociologia simmeliana a respeito da noção de sociabilidade e socialidade.

3.1. O lado social dos jogos *on-line*: jogando com outros

Os jogos *on-line* são potenciais espaços sociais, novos mundos sociais nos quais os jogadores interagem com outros e podem passar o tempo, além de construírem amizades ou encontrarem futuros parceiros de vida (KLASTRUP, 2003; TAYLOR, 2006a). Como a americana T. L. Taylor (2002, 2006a), Gitte Stald (2001) defende que jogos *on-line* são espaços para encontros sociais e culturais. Klastруп (2003), por sua vez, discorre que, embora comunidades *on-line* não compartilhem um espaço físico ou um “lugar”, esses grupos ainda assim constituem espaços sociais para si próprios. Esses argumentos, que reverberam com os de muitos pesquisadores que se dedicam aos elementos socioculturais dos *video games*, demonstra o quanto, ao longo de séculos, os jogos são valorizados como experiências sociais, como uma forma tanto das pessoas se relacionarem, quanto interagirem ludicamente (SALEN e ZIMMERMAN, 2004).

No entanto, Katie Salen e Eric Zimmerman (2004) discorrem que o fato dos jogos digitais estarem voltando a estimular e propiciar as experiências coletivas com multijogadores (*multiplayers*) não é, certamente, uma tendência recente, embora a escala dessas interações

tenha sido impulsionada para a casa dos milhões (o que não quer dizer que haja interações entre todos) com o avanço tecnológico e a conexão global em rede desde as últimas três décadas: significa somente que os jogos estão regressando às suas origens como interação social, o que é reforçado pelo argumento de Kjastrup (2003) para quem a interação social também constitui parte da dinâmica dos próprios jogos *off-line*.

Assim, inicio esta percepção da noção de sociabilidade nos jogos *on-line* partindo das contribuições de T. Taylor (2002), uma das primeiras a se dedicar ao estudo do processo de socialização em jogos *on-line* e pela razão de muitos dos seus trabalhos suscitarem discussões que são recuperadas por muitos dos pesquisadores, incluindo alguns dos anteriormente citados, que se dedicam ou contribuíram com o estudo acerca do fenômeno da sociabilidade em jogos digitais – permitindo-me acionar um diálogo pertinente com demais autores.

Neste artigo, sua reflexão encontra-se voltada para apresentar um conjunto de questões identificadas e extraídas da sua tese sobre tecnologia emergente de comunicação por computador e sua relação com corpos e identidades, quando a autora buscava empreender um entendimento de como o corpo – seja em suas formas digitais ou corporais – encontra-se adequadamente inserido nas facetas das nossas vidas, assim como de que forma se estabelece tanto a relação entre o corpóreo e o corpo *on-line*, quanto a natureza do próprio *embodiment*²¹⁸ digital. Para poder viabilizar seu estudo, T. Taylor (2002) concentra-se no estudo de um sistema multijogador gráfico determinado chamado *The Dreamscape* (Fujitsu, 1995)²¹⁹, um tipo de mundo virtual²²⁰ 2-D (duas dimensões) em perspectiva de terceira pessoa no qual os usuários

²¹⁸ O termo *embodiment* não possui uma tradução exata para o português, podendo aparecer com o significado de “incorporação”, “corporificação”, “encarnação” ou “personificação”, por exemplo, a depender da conjuntura de uso e do campo científico que adotá-lo. No entanto, em decorrência de T. Taylor (2002) o transformar em conceito, e é com dificuldade que se concebe uma tradução adequada para este, optei por mantê-lo em inglês.

²¹⁹ Criado pela empresa japonesa Fujitsu em 1995, é considerado um dos primeiros protótipos responsável por antecipar os mundos virtuais multijogadores massivos (TAYLOR, T., 2006a). Seu desenvolvimento é derivado do jogo *Habitat*, criado em uma parceria entre *Lucasfilm Games* e *Quantum Computer Services* em 1985, responsável por desencadear uma mudança fundamental na *gameplay* dos jogos *on-line* para os primeiros computadores, até então baseada em texto, ao inserir interfaces gráficas com animações em tempo real em um mundo simulado *on-line* (BOUDREAU, 2008). Mais informações sobre *The Dreamscape* encontram-se disponíveis em T. Taylor (2002, 2006a) e Kelly Boudreau (2008).

²²⁰ Para Kjastrup (2003, 2010), uma das primeiras pesquisadoras dos *Game Studies* a tratar especificamente dos gêneros dos mundos virtuais a partir de uma abordagem textual, um mundo virtual é uma representação *on-line* persistente, ou seja, cuja estrutura se mantém ativa praticamente o dia todo independente do jogador estar ou não *on-line*, proporcionando a comunicação entre usuários em um mundo projetado como um universo explorável pelo sujeito. Mundos virtuais, contudo, são distintos de ambientes virtuais, enquanto que este é mais flexível genérico ao abranger uma ampla variedade de espaços *on-line*, o primeiro conceito é mais específico. Há uma série de critérios para que caracterização de um ambiente virtual em mundo virtual. Para uma diferenciação entre mundos virtuais e ambientes virtuais e uma melhor definição do termo, consultar Kjastrup (2003, 2010).

podem se envolver, em tempo real, com um mundo simulado e imerso no qual objetos e outros sujeitos ocupam o espaço (TAYLOR, T., 2002).

Em um primeiro momento, embora sua proposta figure em um ponto que se mostra distante do objetivo ulterior deste capítulo, algumas das nuances observadas por T. Taylor (2002) em seu trabalho de campo tratam de indicar aspectos e componentes nos quais a questão da socialização emerge. Para ela, nos mundos *multiplayers*, o poder de construir uma encarnação está também geralmente conectado a uma prática em que a presença é encarada diretamente como atividade social. Nesse sentido, a inscrição do sujeito no espaço é compreendida como uma experiência socialmente mediada. “Através da ação, comunicação e estar em relação aos outros, os usuários se encontram ‘lá’”²²¹ (TAYLOR, T., 2002, p. 44).

T. Taylor (2002) argumenta que jogadores *on-line* de mundos virtuais tendem a usar seus corpos *on-line*, seus *avatares*²²², como meio que enseja a interação social básica. *Avatares*, na maioria das vezes, são artefatos centrais responsáveis pelo processo de construção não somente de vidas sociais, mas das próprias identidades dos sujeitos nesses ambientes digitais. Para a teórica americana, eles são pontos de aproximação na formação de afiliações, comunicação, socialização e trabalho por meio da articulação de vários *selves*. Segundo T. Taylor (2002), a despeito de parte considerável do que havia sido escrito sobre os ambientes virtuais até aquele momento ter focado na comunicação ou na identidade, sua arguição buscou trilhar o modo como o *avatar*, enquanto corpo, é tecido na estrutura social desses mundos.

Outra importante pensadora em que a discussão acerca das práticas de interação social *on-line* jaz em sua pesquisa é a dinamarquesa Lisbeth Klastrup (2003). A autora dedica parte considerável de sua discussão a respeito do significado da presença de múltiplos jogadores no ambiente do jogo para a experiência dos jogos *on-line*. Ela aponta para o fato de que existe uma estreita relação entre socialização em um jogo e a construção da realidade experimentada deste mundo. Buscando abordar mundos virtuais tanto como jogos, quanto como espaços sociais simultaneamente, Klastrup (2003) mostra-se consciente da existência de que outras formas de sociabilidade são promovidas em ambientes de jogo em relação a outros tipos advindos dos ambientes sociais puros.

A pesquisadora foi uma das primeiras, no âmbito dos *Game Studies*, a considerar os MMOs como jogos e o estudo dos jogos como espaços sociais. Ela defende que, ao invés de olhar para mundos virtuais como simplesmente espaços sociais ou jogos, é preciso entendê-los como

²²¹ Livre tradução: “*Through action, communication, and being in relation to others, users come to find themselves ‘there’*”.

²²² Para a autora, um *avatar* é uma construção pictórica usada para habitar um mundo gráfico.

ambos, para que os complexos processos desses ambientes sejam reconhecidos. Segundo sua arguição, a internet não apenas ensina a contingência de uma interação social “anônima” no mundo de jogos, mas igualmente uma grande interação em torno dos jogos.

Klastrup (2003, p. 179) desenvolve uma análise em favor da interação social como um jogo em mundos virtuais sociais, ou seja, o “avanço social”²²³ deve também ser visto como um objetivo, o que acredito ser amplamente válido no contexto de *League*. Como ela argumenta, a possibilidade de obter maior poder ou controle do mundo por meio do nivelamento, o que em *LoL* se dá pela disputa por ascender nas ligas e elos que compõem o *ranking* competitivo do MOBA, até, finalmente, tornar-se um “mestre” ou “desafiante”, contém uma atração considerável em um jogo competitivo ao nível de *League*.

Esta digressão, de alguma forma, auxilia no entendimento do sentido da experiência social, em nível de sociabilidade, dos jogos digitais? A resposta é sim. Uma vez que Klastrup (2003) atenta para estrutura das interações sociais, algumas de suas proposições colaboram para o desenvolvimento da arguição que este trabalho pretende. A teórica dinamarquesa, por exemplo, também compreende o espaço como decorrente de uma prática social, na qual os mais diferentes tipos de espaços significam formas igualmente distintas de práticas sociais capazes de gerarem diversas construções mentais que, por conseguinte, desencadeiam a constituição de múltiplas formas de sociabilidade nesses ambientes digitais (KLASTRUP, 2003).

Posteriormente, o processo de socialização em um MMOG, mais especificamente um MMORPG, é foco de investigação em um estudo realizado a partir da parceria entre Taylor e Jakobsson (2003). Eles exploram as formas pelas quais a interação social é responsável por desenvolver um substancial papel no jogo *on-line EverQuest* (*Sony/Verant Interactive*, 1999)²²⁴, argumentando que as redes sociais constituem um elemento potente da *gameplay* e experiência de jogo. Os pesquisadores apontam para o fato de que tais redes precisam ser

²²³ Isso torna, como argumenta Klastrup (2003), o conceito de jogo muito complexo e de difícil definição precisa, uma vez que depende do engajamento e das apropriações dos próprios jogadores (FRASCA, 2007; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009). Por sua vez, isso reforça que a convencional categorização de jogos digitais por gênero torna-se cada vez menos útil na medida em que a linha tênue entre eles é constantemente borrada. Steve Poole (2000), por exemplo, coloca os jogos em “famílias” com base em algo que é relevante: o que os jogadores fazem – similar ao entendimento de Falcão (2011, 2014a) e Glas (2012), para os quais o direcionamento do olhar para aspectos estruturais (sejam sistemas narrativos ou conjuntos de regras) não é suficiente para determiná-lo como tal, uma vez que reduzem a complexidade do fenômeno e minimizam a importância dos sujeitos: é, pois, necessário levar em conta a atitude e a subjetividade do jogador. Livre tradução: “*social advancement*”.

²²⁴ *EverQuest* (*EQ*) trata-se de um MMORPG criado e publicado, primeiramente, pelo estúdio de desenvolvimento de jogos *Verant Interactive*, adquirido pela *Sony Online Entertainment* em 2000. Lançado em 1999, é considerado o segundo do gênero a ser comercialmente viável para o lançamento. Em seu mundo virtual 3D, os jogadores poderiam optar por uma raça e classe, criando um personagem com um conjunto determinado de habilidades. Foi um dos mais bem-sucedidos MMORPGs em sua época (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003). Para mais informações sobre o jogo, sugiro consultar Taylor e Jakobsson (2003) e T. Taylor (2006a).

seriamente ponderadas para que se possa apreender a natureza dos mais variados MMOGs. Eles ainda discorrem sobre a dissonância que figura entre o modo pelo qual o jogo é descrito e como ele é, de fato, jogado, assim como investigam o papel das redes sociais e das interações para indagar como as amizades que se constituem entre os jogadores seriam capazes de serem concebidas como uma forma de melhor esclarecer o jogo.

Segundo Taylor e Jakobsson (2003), subsiste uma camada, considerada mais importante, de atividade a ser considerada ao se pensar em uma vida com êxito no mundo de *EQ*. Os autores acreditam que as expectativas criadas em decorrência das primeiras impressões do jogo, retiradas de materiais como o próprio manual, logo se subscrevem com base em diversos equívocos. O principal aspecto decisivo para o *status* de um jogador dentro da comunidade do MMORPG relaciona-se com o domínio das habilidades dos personagens que cada sujeito estabelece dentro do jogo, constituindo-se como o primeiro erro. Embora o manual descreva que se deva levar em consideração as habilidades individuais de cada membro que será convidado para formar uma *party*²²⁵, fatores como reputação e conexão são, no mínimo, igualmente relevantes, apesar de não mencionados no manual do jogo.

O apontamento de Taylor e Jakobsson (2003) tensiona um aspecto fundamental das dinâmicas entre grupos de sujeitos, no que concerne às suas ações e aos seus papéis em jogo como partes de um determinado ajuntamento e as suas contribuições específicas que, de um lado, tanto auxiliam no desenvolvimento do coletivo como, de outro, atuam na manutenção da permanência de cada jogador como integrante de uma equipe.

O fato substancial é que, embora exista uma série de conselhos e diretrizes que buscam conduzir uma forma de comportamento ideal nesses ambientes, a partir de manuais, guias ou códigos, jogadores comumente ignoram essas normas e, em muitos casos, reinventam-nas, ressignificando conforme os próprios interesses coletivamente aceitos na comunidade de jogadores (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; TAYLOR, T., 2007, 2011). A pesquisadora Anne Thorhauge (2013) discorre para algo similar ao defender que o que se refere, normalmente, como “as regras do jogo” trata-se de “convenções comunicativas aplicadas ao jogo pelos jogadores, enquanto que os comportamentos dos videos games representam outro tipo de fenômeno de regra” (THORHAUGE, 2013, p. 372). Falcão (2010b, p. 1) argumenta, de modo similar, para a ideia de regras próprias que são articuladas tanto por uma esfera imanente, ou seja, regras do mundo, quanto “na esfera da apropriação (regras entre os jogadores)”.

²²⁵ Termo usado em MMORPGs para se referir, geralmente, a formação de um grupo de jogadores para objetivos específicos.

Retomando as contribuições do estudo de Taylor e Jakobsson (2003), eles apontam para o fato de que a existência de que diferentes modos de apresentação das pessoas demarcavam variados níveis de relação e proximidade para com aquele que o apresentava – o que sublinha, diretamente, para a importância de uma rede de conexões e reputações que os autores defendem. Iniciar um jogo com um relacionamento social instantâneo, e geralmente com apoio dos companheiros que o recebem, implica demarcar que um jogador nessas condições terá um efeito profundo em sua compreensão e aceção de jogo decorrente desse processo (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009).

Enquanto que existe uma quantidade considerável de jogadores que demoram para desenvolver qualquer tipo de relacionamento no jogo que seja descrito como significativo (DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON, 2006; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003), há alguns que são imediatamente admitidos em guildas ou associações organizadas, recebendo ajuda de seus parceiros e um espaço para o fomento da sociabilidade (SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003).

É evidente, no entanto, que a maioria dos jogadores progride por meio das estruturas sociais projetadas do jogo (DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON, 2006; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009), desde interações muito ocasionais e efêmeras (*buffing*²²⁶ amigáveis, troca de informações, comércio etc.), parcerias didáticas ou voltadas para um objetivo em comum (ganhar pontos de experiência juntos, por exemplo, por compartilharem o mesmo nível de jogo ou o mesmo espaço em dado momento), até a formação de grupos pequenos (*parties*) ou grupos maiores como as guildas, conforme descrito por Jakobsson (2006).

Em outro trabalho, Jakobsson (2006) descreve o seu movimento de uma experiência de principiante, em grande parte baseada em jogar sozinho, para uma forma mais intensiva de jogo social (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003). O momento dessa passagem, embora em decorrência da influência das redes sociais *off-line*, está no centro da abordagem de Taylor e Jakobsson (2003). Entretanto, minha preocupação, similar ao trabalho de Simon, Boudreau e Silverman (2009), ao contrário de Jakobsson (2006) e Taylor e Jakobsson (2003), não busca contemplar o modo como as estruturas mecânicas e sociais de *LoL* podem mediar a experiência de jogo, tanto quanto a significância dessas estruturas por parte dos jogadores. Jakobsson (2006) não está, todavia, equivocado ao experimentar uma mudança de jogo *solo* para social, mas para alguns

²²⁶ Tratam-se de habilidades internas ao jogo, tanto que determinadas classes de personagens possuem quanto itens, responsáveis por aumentarem estatísticas para jogadores-alvos (FALCÃO, 2010a).

jogadores pode haver uma transição reconhecível nesta dinâmica baseada em estruturas que definam os estágios ou etapas do progresso em um jogo (*earlygame*, *midgame* e *late* ou *endgame*).

A partir de uma aproximação com conceitos clássicos que envolvem a construção e manutenção das redes sociais das máfias enquanto uma espécie de heurística, como honra, silêncio, confiança, reputação, favores e a família, os autores procuram enquadrar um paralelo próximo a ser desenhado na análise e descrição das estruturas e da importância do tecido social em *EverQuest*. Partindo da compreensão das conexões intrínsecas, dos rituais sociais, das trocas de favores, o *status* de um *insider/outsider* e a confiança geral que repercute em outros, os pesquisadores passam por tópicos como os principais mecanismos pelos quais a socialização é formalizada no jogo, a dinâmica das associações temporárias que decorrem da filiação de jogadores em grupos e as conexões mais permanentes encontradas por meio de redes familiares e de amizade.

Taylor e Jakobsson (2003) argumentam que a filiação a um grupo específico é capaz de tornar o jogador individual vulnerável a atos maliciosos realizados por outros integrantes do grupo. Para eles, até mesmo jogadores que optam por trilhar um caminho *solo*, em suma, que costumam e/ou preferem jogar sozinhos, também não estão livres do risco de sofrerem com as ações de outrem. Embora existam vários perigos ocasionados pela presença de outros jogadores, “o jogo é projetado de forma a tornar o agrupamento essencial para alcançar o sucesso”²²⁷ (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003, p. 83). Os autores discorrem, destarte, que este conceito vem sendo central em jogos RPGs desde quando foram jogados com livros de regras, canetas e papel.

Essa diz respeito a uma lógica básica para a composição de grupos, entretanto, há ainda outras vantagens semelhantemente relevantes de se estar filiado a um coletivo. Taylor e Jakobsson (2003) argumentam que participar de um grupo é aceitar integrar automaticamente uma rede de comunicação, como um canal de bate-papo (*chat*) dedicado especificamente aos membros do grupo, uma vez que estes atuam como uma rede social de micro-nível e de curto prazo, algumas vezes. Esses canais são usados para a conversação geral, apesar de também serem predominantemente utilizados para o que eles chamam de “interação estratégica”²²⁸ (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003, p. 82). A função específica de um *chat*, ainda que designada formalmente como um simples mecanismo para o ganho de experiência na prática, é passível de adquirir usos diversos e transformar-se em um espaço social no qual os sujeitos tecem não

²²⁷ Livre tradução: “*the game is designed in a way that makes grouping essential for achieving success*”.

²²⁸ Livre tradução: “*strategic interaction*”.

somente a *gameplay*, mas também conduzem processos de socialização carregados de elementos *off-line* (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003).

Na opinião dos autores, grupos de caça de monstros em *EQ* formam um tipo de rede muito fluída, geralmente constituídos provisoriamente para alcançar determinado objetivo. Em jogos como *LoL* e *WoW*, esse tipo de agregação recebe o nome de *pugs*, um acrônimo usado para a expressão *pick-up group* especialmente desde que *WoW* praticamente o introduziu e popularizou no universo dos jogos *on-line*. Em outros termos, trata-se de um grupo aleatório criado para atender a necessidades específicas, e não por laços organizacionais ou pela amizade (FALCÃO, 2014a), como ocorre no caso das guildas²²⁹ ou de uma equipe como a *Infive*. Segundo Falcão (2014a), a dinâmica dos *pugs* é, geralmente, efêmera e oposta a uma equipe *premade*²³⁰, os jogadores costumam adentrar e sair sem objetivarem mais do que os próprios interesses pessoais em sua progressão, ou seja, não constroem um compromisso maior com o grupo ou engajam-se em uma atividade cujos interesses coletivos buscam beneficiar um agregado de jogadores.

Em um jogo como *LoL*, a dinâmica de *pugs* é um dos principais vetores que guia o jogo. Partidas de nível ranqueado, por exemplo, possuem uma *SoloQueue* (usualmente chamada pela comunidade pela abreviação *SoloQ*), um termo em inglês que diz respeito a uma fila específica²³¹ em que o jogador entra em partidas sem um conhecido convidado, ou seja, sozinho. Nesse tipo de fila, a prática de *pug* é a mais frequente, embora também esteja presente em outros formatos de partidas de *LoL*, a exemplo das filas normais e na fila ranqueada flexível

²²⁹ Guildas, segundo Falcão (2014a), tratam-se de grupos de pessoas que, geralmente, possuem objetivos alinhados e encontram-se definidos por uma mesma alcunha. Para ele, cada guilda tem propósitos específicos, possuindo diferentes acepções a respeito do universo no qual se encontram inseridas. Para Taylor e Jakobsson (2003), as guildas são organizações sancionadas de jogadores que possuem uma estrutura de liderança com base em uma dinâmica hierárquica básica. Elas tratam de fornecer uma adesão dos jogadores a uma rede de comunicação específica, como canais de bate-papo privado via texto ou aplicativos para comunicação de voz, uma marca sob seus respectivos nomes que trata de declarar sua filiação a uma guilda e, em alguns casos, até mesmo a participação em sites, fóruns, páginas, comunidades ou grupos em sites de redes sociais digitais ou ainda em listas de *e-mails*. Para uma aproximação sobre a noção de guilda em MMORPGs e as guildas medievais da sociedade feudal, consultar Andrade (2007).

²³⁰ Trata-se de um termo utilizado na comunidade de *LoL* para se referir a uma equipe pré-definida por jogadores conhecidos, geralmente amigos, que visam constituir uma equipe.

²³¹ Não obstante seja recorrentemente chamada de *SoloQ*, essa mesma fila comporta também a *DuoQ*. Na versão brasileira do jogo, essa fila é chamada de “ranqueada *solo/duo*” sendo limitado o convite a, no máximo, um convidado (*DuoQ*). Em níveis mais elevados, como no *tier* desafiante, há restrições de que são aplicadas, por exemplo, a fila continua sendo limitada somente ao jogo *solo*. Houve um tempo, contudo, por volta de 2013, em que esse *tier*, tido como o mais avançado de todos, era exclusivo para jogos em equipes de cinco jogadores. Em outras palavras, aqueles que chegassem jogando *solo/duo* ou em equipe de três jogadores precisariam encontrar outros do mesmo nível e formar um time, caso quisessem se engajar na prática profissional.

(*flex*)²³². Entretanto, há um consenso na comunidade do jogo de que alcançar um elo elevado na *SoloQ* costuma dar maior prestígio a um jogador, um *status* distinto do nível adquirido em uma fila *flex*, por especificamente remeter ao nível de habilidade e desempenho individual deste no jogo, geralmente em uma determinada função. A *SoloQ* é vista como um lugar essencial para o treino e o aprimoramento de habilidades e desempenhos individuais.

Para Taylor e Jakobsson (2003), embora os grupos de caça possuam uma dinâmica efêmera, eles ainda desempenham um papel relevante no processo de socialização uma vez que permitem um contato que pode, a depender de cada jogador e até do seu desempenho em uma partida, construir conexões de longo prazo que são iniciadas pela primeira vez dentro desses grupos – algo que também pode ocorrer na dinâmica dos *pugs*. Se dois ou mais jogadores comportarem-se especialmente bem em um *pug* em jogos como *LoL*, por exemplo, e quiserem manter um contato mais regular entre eles, o jogo permite que, ao final de uma partida, eles possam se adicionar em uma “lista de amigos” e desenvolver uma forte relação de sociabilidade, cujo potencial pode superar o próprio espaço do jogo e migrar para as redes sociais pessoais dos jogadores, sobretudo com o advento dos sites de redes sociais, e até mesmo marcar encontros presenciais.

Os jogos costumam fornecer ferramentas adicionais para que os jogadores se componham de maneira permanente em suas redes (TAYLOR e JAKOBSSON, 2003). Falcão (2014a, p. 41) reforça essa perspectiva ao mencionar que as guildas das quais se aproximou constituem-se como “um índice de que as relações sociais estabelecidas não ficam confinadas ao jogo”. Em jogos como *LoL*, assim como *WoW* (cf. FALCÃO, 2014a), a própria *Riot Games*, inclusive, reconhecendo esta característica, organização e coordenação assumida por estas relações, produziu uma aplicação para dispositivos móveis chamada *League Friends* como um dos novos recursos sociais para facilitar o jogo entre amigos.

O aplicativo permite que os jogadores possam adicionar, a partir dos seus *smartphones*, novos jogadores e a integrem clubes, visualizarem perfis e históricos de partidas²³³, além de acessarem recursos de bate-papo do jogo sem a necessidade de entrar nele diretamente, como a

²³² *Flex* é uma abreviação da palavra “flexível” e diz respeito a uma fila, na versão brasileira do jogo, nomeada de “ranqueada flexível”. A fila *flex* é a fila ranqueada que busca recompensar partidas com uma coordenação melhor de equipe, permitindo que o jogador possa tanto entrar *solo* (embora não seja uma *SoloQ*) quanto montar uma equipe com dois, três ou cinco jogadores juntos.

²³³ Inclui também o acesso à pontuação de maestria de campeões, campeões jogados com frequência e anotações dos seus amigos. O histórico permite ainda a visualização dos campeões mais jogados, feitiços, duração de partidas, itemização, números de abates, mortes e assistências, dentre outros. Cada dado encontra-se vinculado à experiência web completa, na qual o jogador pode verificar estatísticas mais avançadas.

lista de amigos, *chats* privados e os clubes dos quais fazem parte, para se comunicarem com os demais membros para marcarem horários de partidas ou apenas para conversar.

Isso demonstra, como argumentam Taylor e Jakobsson (2003) e Kolo e Baur (2004), que se deve compreender que as intensas relações sociais *on-line* não existem sem implicações e efeitos nas relações *off-line* – assim como o oposto também é válido. A forte interatividade nesses ambientes não somente por meio dos seus personagens no jogo, mas também a partir de uma rede de comunicação composta por variados canais paralelos, leva diversos pesquisadores (CONSALVO, 2009; KOLO e BAUR, 2004; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; TAYLOR, T., 1999, 2002, 2006a; FALCÃO, 2014a; LEHDONVIRTA, 2010; MACEDO e AMARAL FILHO, 2016a; RIBEIRO e FALCÃO, 2009) a demarcarem o quanto os laços sociais entre jogadores *on-line* e o mundo *off-line* estão longe de estarem perfeitamente segregados, e sim constantemente entrelaçados.

Esse tipo de pensamento, na realidade, trilha o caminho da suplantada dicotomia realidade-ciberespaço do universo imaginário da cibercultura, colocada em questão pelas teorias do cibercultura há tempo considerável (FALCÃO e RIBEIRO, 2009). Em 2003, Klastруп (2003) já argumentava que pesquisadores deveriam enfrentar ainda um longo caminho para estudar a interação social e a interação do mundo digital em termos iguais, isto é, sem defender uma experiência em detrimento da outra, embora seja o que ela acredita que certas tentativas findam por fazer. Para ela, a realidade social *on-line* pode ser tão real quanto a *off-line*, assim como as redes nas quais nos integramos ou estabelecemos não existem em outra esfera distinta e separada das nossas vidas *off-line*. Na verdade, Klastруп (2003) corrobora que elas são parte integrantes das esferas definidas socialmente e que compõem o contexto da vida urbana. “A vida online não é necessariamente muito diferente do que vivemos offline, é apenas ‘o mesmo de uma maneira diferente’”²³⁴ (KLASTRUP, 2003, p. 145).

T. Taylor (2007, p. 113) mostra um pensamento similar acerca da questão: “tal como acontece com as críticas à dicotomização da vida online e offline, a linha entre o jogo e o mundo ‘real’ muitas vezes se torna desfocada”²³⁵. Em outro trabalho, ela complementa:

Imaginar que nós podemos segregar essas coisas – jogo e não jogo, social e jogo, *on-line* e *off-line*, virtual e real – não apenas compreende errado nosso

²³⁴ Livre tradução: “*Life online is not necessarily very different from what we live offline, it is just ‘the same in a different way’*”.

²³⁵ Livre tradução: “*As with critiques of the dichotomization of online and offline life, the line between game and ‘real’ world often becomes blurred*”.

relacionamento com a tecnologia, como também nosso relacionamento com a cultura²³⁶ (TAYLOR, T., 2006a, p. 153).

Outro aspecto de conexões comuns entre jogadores elencados pelos autores são a proximidade cultural ou física e as experiências de jogos compartilhados anteriormente, como também argumentam Constance Steinkuehler (2005) e Steinkuehler e Dmitri Williams (2006). Em *LoL*, por exemplo, a maioria dos jogadores brasileiros que o jogam conhecem outros brasileiros, embora seja possível transferir a conta para qualquer uma das regiões que possuem um servidor de *League*. Aqui, o idioma português, o fuso horário e a cultura em geral são compartilhados, além de que esta, segundo os autores, trata de constituir uma função que condiciona, a priori, o desenvolvimento das redes. Em muitos casos, as similaridades existentes entre o *off-line* e o *on-line* articulam-se ainda mais, argumentam os pesquisadores.

Em suma, *EQ*²³⁷ representa um exemplo importante de processos de socialização explícitos existentes em um jogo e fornece um exímio modelo para outros MMOs como *League*, em diversos aspectos. Naturalmente, ao passo que o próprio gênero se desenvolve à medida que a tecnologia evolui, novos modelos de interação e relacionamentos mais sofisticados são formados. A compreensão da natureza do coletivo e da experiência social nos mais diferentes tipos de jogos *on-line*, tanto em suas associações temporárias (ou não) de nível micro (grupos ou equipes/times) quanto em organizações mais formais de nível meso (guildas ou organizações) e macro (comunidades e redes), tornam-se fundamentais – níveis estes vistos aqui como formas gerais elementares de socialização nos *video games*.

Como disse anteriormente, se a premissa fundamental considera que a interação social é uma circunstância normal de jogo em *LoL*, então uma das questões mais relevantes endereça a seguinte abordagem: qual a natureza dessa interação e como ela afeta os diferentes contextos daqueles que jogam um tipo de jogo competitivo? Esta pergunta aponta para as formas de interação, ou mais especificamente, as formas de sociabilidade que podem caracterizar *League*, particularmente, outros jogos competitivos do gênero MOBA e, de modo geral, os MMOGs. No entanto, cabe sublinhar que meu objetivo, nesta dissertação, é contemplar uma das dinâmicas desse coletivo, mais especificamente de ordem micro, em uma equipe de jogadores semiprofissionais de *LoL*. Segundo a revisão proposta por Harald Warmelink e Marko Siitonen

²³⁶ Livre tradução: “*To imagine we can segregate these things—game and nongame, social and game, on- and offline, virtual and real—not only misunderstands our relationship with technology, but our relationship with culture*”.

²³⁷ A complexidade social e cultural de *EQ* foi mais abrangentemente abordada por T. Taylor (2006a). Para mais detalhes, sugiro a leitura da obra.

(2011, 2013), os conceitos de equipe/time e grupo encaixam-se em uma perspectiva micro, uma vez que se concentram na discussão a respeito de pequenos grupos.

Simmel (1987, p. 16) já argumentava que é possível descobrir o sentido global em cada pequeno detalhe da vida cotidiana, uma capacidade inata de “ver no individual o universal”. Seguindo em muito o exemplo da abordagem simmeliana, ao me voltar para uma equipe, não estou interessado na procura de grandes leis pelas quais seria possível entender as amplas transformações de uma comunidade – como a de *League* – que perpassa por processos sociais de alterações constantes. Ao invés disso, estou mais interessado na compreensão de uma equipe inserida em um dado cenário local competitivo, em uma comunidade muito específica que é a belenense.

É, portanto, tendo em vista que a sociedade não se constitui como um dado adquirido, algo acabado, estático ou feito, como postula o pensamento simmeliano ao longo de sua vasta obra, mas, oposto disto, um fluxo incessante de *vir-a-ser*, de fazer-se, desfazer-se e refazer-se, no qual laços que tecem o social e “atam” os indivíduos são arranjados, desfeitos e reparados em uma sucessiva fluidez (FALCÃO, 2014a; SIMMEL, 2006, 2009).

Naturalmente, o meu objetivo não é tirar conclusões generalizadas que possam ser úteis para teorizar a vida de muitos jogadores, tanto da comunidade global de *LoL*, quanto a comunidade local de Belém, mas sim compreender as muitas e diversas formas pelas quais os indivíduos negociam a experiência social. Nessa proposta, proponho a aplicação de uma metodologia híbrida que combina uma perspectiva de *ser* jogador e *ser* pesquisador, conforme descrito no capítulo anterior, com o uso de premissas etnográficas para descrever e explorar algumas das nuances e diversidades da experiência social de uma equipe de jogadores em *LoL*.

Embora a pergunta pregressa acerca dos elementos da interação em *League* possa, habitualmente, demandar pesquisa de opinião e vários tipos de estudos qualitativos, como argumentaram Simon, Boudreau e Silverman (2009) em relação a *EQ*, minha abordagem aqui é considerar a “sociabilidade” em *LoL* como consequência do entendimento dos jogadores sobre o que ela significa em seu próprio jogo, normalmente compreendida pela noção de “camaradagem” por eles. Trata-se de um esforço que reforça, como sugeriram Taylor e Jakobsson (2003), o fato de que qualquer abordagem metodológica que não busque os participantes como atores centrais tende a produzir resultados problemáticos.

As estruturas sociais emergentes, tanto em nível micro, meso ou macro, que os participantes desses ambientes, inevitavelmente, desenvolverão necessitam ser compreendidas e devidamente observadas e atendidas também a partir da esfera da apropriação, ou seja, na

acurada observação sobre a constituição de suas próprias formas, normas e regras de organização e coordenação entre si (FALCÃO, 2010b; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; THORHAUGE, 2013). Para além dessa argumentação, pretendo me referir a essa dinâmica como a “sociabilidade jogada” em oposição a uma precária “sociabilidade projetada” incentivada pelo jogo (AARSETH, 2009; DUCHENEAUT et al., 2006; GLAS, 2012; KLASTRUP, 2009; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009).

Em síntese, embora reconheça que as formas de sociabilidade ou estruturas sociais foram, literalmente, programadas e codificadas pelas preferências de programação dos *designers*²³⁸ e pelas circunstâncias de mediação da interface de *hardware*, o alicerce do significado das interações sociais em um jogo consiste na interpretação ativa dos jogadores que se engajam com o *design* (SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009)²³⁹. O trabalho de Taylor e Jakobsson (2003) e Simon, Boudreau e Silverman (2009) exemplificam ambos os processos.

A expressão “sociabilidade jogada” que aqui postulo é tomada emprestada da noção de “socialidade jogada” introduzida por Simon, Boudreau e Silverman (2009). Para os autores, a ideia de socialidade jogada é modelada a partir dos entendimentos biográficos do ciclo de vida dos jogadores. Eles definem dois aspectos da socialidade em jogos: (i) a socialidade projetada, ou seja, desenvolvida pela arquitetura/estrutura social do jogo; (ii) e a socialidade jogada, logo, o que os jogadores costumam desenvolver dentro dessas estruturas.

Subsiste, contudo, um problema no uso da acepção “socialidade” por Simon, Boudreau e Silverman (2009) que não pode ser negligenciado. A carência de uma definição clara acerca do que entendem por “socialidade” gera uma imprecisão que dificulta o uso da noção em termos analíticos, tanto de modo mais abrangente quanto mais específico. Sociabilidade e socialidade não constituem termos sinônimos, conforme aprofundarei no tópico 3.4 deste capítulo.

Em suma, a ideia de socialidade é marcada pelo efêmero e diz respeito a uma instância de sociabilidade, um primeiro estímulo que indica a capacidade e tendência para formar, ou não, a depender de múltiplos fatores, uma relação mais estável (grupo, equipe/time, comunidade, organização, sociedade etc.) e duradoura, recorrentemente chamada de “sociabilidade”,

²³⁸ Deve-se entender o termo aqui como sendo “aquele que cria o design” do *video game*, que em grande medida era correspondido como sendo um engenheiro, até o início da década de 1980, quando se passou a existir especialização voltada para o design de *video games* (LUZ, 2010, p. 82).

²³⁹ Simmel (2006) já assinalava para o potencial criativo dos sujeitos quando mencionava que estes elaboram suas visões com base nas condições e nas necessidades práticas que tomam do mundo. “De acordo com nossos propósitos, damos a esses materiais determinadas formas, e apenas com tais formas esse material é usado como elemento de nossas vidas” (SIMMEL, 2006, p. 61).

fenômeno mais amplo dotado de maior abrangência que, de maneira direta, envolve a socialidade – seu “gatilho”. O trabalho de Simon, Boudreau e Silverman (2009) apresenta alguns poucos casos em que o uso do termo “socialidade” possui algum sentido, entretanto, no geral, eles utilizam o termo “socialidade” de modo inadequado para se referir a experiências típicas de sociabilidade.

De toda forma, cabe pontuar que essas duas formas de sociabilidade regulam a *gameplay* social e estão em constante dependência e conexão uma com a outra. A maneira como emprego o termo considera a sociabilidade projetada como o rendimento para o jogo social dentro da arquitetura do jogo, enquanto que a sociabilidade jogada corresponde à forma como os jogadores experimentam e usam esses benefícios, assim como recorrem para outros no intuito de melhor constituírem suas práticas de interação estratégica e coordenação.

Nesta acepção, não apenas o envolvimento social significativo em *LoL* depende da interpretação ativa do jogador e da tessitura da natureza com a criatividade dos sujeitos (SIMMEL, 2006), mas, conseqüentemente, as formas particulares de sociabilidade jogada experimentadas pelos jogadores podem, como naturalmente ocorre segundo evidenciam as pesquisas de Taylor e Jakobsson (2003), T. Taylor (2007, 2011), Thorhauge (2013), Ducheneaut et al. (2006) e outros, diferir da sociabilidade projetada pelos desenvolvedores. Embora este último, como argumentam Simon, Boudreau e Silverman (2009), certamente deva exercer uma influência sobre o primeiro (e não há dúvida que exista muito disso em *LoL*), estou interessado aqui, principalmente, em chamar a atenção para a sociabilidade como um distinto objeto de análise. Localizar a acepção da sociabilidade jogada em *LoL*, desta maneira, é assinalar para um estudo etnográfico dos jogadores e seus contextos de jogo.

No cerne dessa discussão subsiste a problemática da estrutura e agência²⁴⁰, tanto no sentido da existência de uma força ou estrutura externa que incute determinadas ações, quanto das negociações travadas pelos indivíduos frente às estruturas em torno deles. Essa discussão relativa a uma apropriação do jogo pelos jogadores encaminha-me a uma segunda parte deste capítulo, cuja proposta, de refletir sobre a dinâmica dessa relação entre sociabilidade jogada e sociabilidade projetada pelo jogo, vislumbra outra experiência em que, no âmago, há uma aproximação com uma prática de subversão.

²⁴⁰ Entretanto, é importante notar que, nesta pesquisa, o percurso trilhado tem sido naturalmente acerca das relações entre os sujeitos (suas dinâmicas grupais), e não necessariamente privilegiando a relação entre sujeito e artefato (jogo), embora essa aproximação naturalmente seja evidenciada em alguns aspectos, o que também pode influenciar a experiência e o estabelecimento de uma equipe e comunidade (cf. KLASTRUP, 2003). Para uma discussão relativa às condições agenciais nos *video games*, Falcão (2014a) apresenta um amplo debate sobre o tema.

Trata-se de uma compreensão de como os sujeitos “dobram” e moldam a forma da estrutura social proposta pelo sistema do jogo – a sociabilidade projetada pelos *designers*. Ainda que em *League* isso se dê de modo muito mais sutil, a partir do uso de aplicativos de terceiros para o auxílio da organização e da experiência competitiva, ainda assim se constitui como parte de um tecido social que, ao meu ver, permite visualizar determinadas práticas dos jogadores frente ao sistema do jogo.

3.2. Problematizando o jogo social: jogando junto, mas sozinho

A natureza sociável²⁴¹ de ambientes *on-line* como os jogos é usada frequentemente para explicar o seu sucesso: “ao contrário dos videogames anteriores, os MMOGs exigem que os jogadores troquem informações e colaborem em tempo real para progredir no jogo”²⁴² (DUCHENEATU; MOORE; NICKELL, 2007, p. 129; DUCHENEATU et al., 2006). Embora exista a ideia de que MMOGs são ambientes sociais, os quais requerem frequentemente colaboração para um jogo bem-sucedido (GLAS, 2012; KLASTRUP, 2003; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; TAYLOR, 2003, 2006a), isso certamente não é uniforme. Taylor e Jakobsson (2003), assim como Klastруп (2003), figuram entre os primeiros pesquisadores a argumentarem acerca da construção de uma estrutura social a ser explicitamente considerada pelos desenvolvedores de jogos como *EverQuest*, até certo ponto, ao construírem mecanismos sociais por meio de comandos como *friends* que estabelecem, segundo os autores, uma dependência profunda para o agrupamento e a estrutura para apoiar guildas.

O coletivo de pesquisadores Nicolas Ducheneaut, Nicholas Yee, Eric Nickell e Robert Moore (2006), por sua vez, explorou a dinâmica social (padrões de jogo e agrupamento) no MMOG *World of Warcraft* – a frequência com que os jogadores se juntam e como isso afeta seu progresso no jogo –, a partir de uma compreensão do fator social e do funcionamento de *WoW* como mundo social. Suas observações indicaram que a prevalência e extensão das atividades sociais nos MMOGs podem ter sido superestimadas, bem como os desafios enfrentados pelas comunidades de jogos que atingem diretamente a sua coesão e eventual durabilidade.

²⁴¹ A natureza social dos jogos *on-line* exige que o *design* do sistema abranja a sociabilidade como parte da *gameplay*, conforme Klastруп (2003) ao se referir aos MUDs. Além de precisar projetar uma estrutura com possibilidade para criar eventos de jogo, eles também devem projetar uma estrutura para a comunidade e interação social, “[...] para encorajar os jogadores a interagir socialmente e a permanecerem envolvidos no mundo” (KLASTRUP, 2003, p. 291). Livre tradução: “[...] to encourage the players to socially interact and remain engaged in the world”.

²⁴² Livre tradução: “unlike previous video games, MMOGs require players to exchange information and collaborate in real-time to progress in the game”.

As evidências de Ducheneaut et al. (2006) sugerem que alguns jogadores preferem jogar sozinhos, especialmente nos estágios iniciais do jogo nos quais as atividades conjuntas não são muito predominantes. Não obstante a própria mecânica dos jogos estimule e reforce a interação social, sendo de fato muitas atividades em MMOGs dotadas de um alto nível social (KLAstrup, 2003, 2010), há jogadores que preferem jogar por conta própria, sobretudo em níveis mais baixos (Ducheneaut et al., 2006; Jakobsson, 2006; Taylor e Jakobsson, 2003; Simon; Boudreau; Silverman, 2009). No geral, as conclusões da mineração de dados em larga escala desenvolvida pelo coletivo de pesquisadores mostra que a presença social de outros tende a ser vista, ao menos nos servidores estudados por eles, mais como público e espectadores para as atividades de alguém, podendo ser mais útil e importante para os jogadores do que o próprio jogo social com os demais.

Essa conclusão é diferente do que se poderia esperar potencialmente de um jogo para vários jogadores como *WoW*, mas mostra o quanto o jogo individual e o jogo individualizado em grupo, ao invés de jogar em grupo, equivale a uma parte considerável da experiência geral de jogo (GLAS, 2012). O resultado do estudo qualitativo e quantitativo de Ducheneaut et al. (2006) reforça que o agrupamento é tido como uma maneira ineficaz de evoluir no jogo, além de que muitos preferem escolher classes mais “solitárias” e que permitam uma maior independência até o *endgame*, momento no jogo em que os jogadores alcançam o nível máximo de um personagem e as masmorras se tornam difíceis para um jogador solitário encarar²⁴³. Desta forma, “*WoW* parece ser um jogo onde o *endgame* é social, não o jogo como um todo”²⁴⁴ (Ducheneaut et al., 2006, p. 4). Muitos jogadores ignoram as possibilidades de filiação até que atinjam níveis mais altos com seus personagens, optando por começarem a se juntar apenas neste momento.

Ducheneaut et al. (2006) chama esse jogo individual em grupo de “juntos sozinhos”²⁴⁵, conforme um dos seus interlocutores definiu a situação: jogar rodeado por outros ao invés de jogar com eles. Embora essa característica revele um outro lado matizado da natureza social dos MMORPGs do que a literatura à época havia produzido, eles não consideram que esses jogadores que preferem por jogar individualmente sejam, necessariamente, antissociais.

²⁴³ Jakobsson (2006) fornece uma visão relevante ao propor cinco níveis distintos em um jogo MMORPG (iniciante, intermediário, *high-end*, *endgame* e morte), com base em sua avaliação acerca da crescente complexidade dos processos dinâmicos de interações sociais que os jogadores encontram na jornada de aprender a jogar um jogo. Para mais detalhes, consultar Jakobsson (2006).

²⁴⁴ Livre tradução: “*Therefore WoW seems like a game where the endgame is social, not the game as a whole*”.

²⁴⁵ Livre tradução: “*alone together*”.

Embora os dados quantitativos do coletivo de pesquisadores tornem a pesquisa valiosa, as considerações decorrentes dela não são completamente originais. Klastруп (2003) já assinalava para considerações muito similares durante sua experiência em *EverQuest* para sua tese. Ela cita um exemplo do avanço de nivelamento à medida que um jogador passa de um estágio mais inicial (cujo nível é mais baixo), para um mais final, no qual os níveis são altos, em um *gameworld*²⁴⁶. Observando esses aspectos em relação à *EQ*, a pesquisadora dinamarquesa discorre quanto ao que os jogadores experientes lhe disseram que era compatível com a sua própria experiência de jogo: eles tendem a se juntar e fazer *quests*²⁴⁷ juntos muito mais frequentemente ao passo que se elevam acima dos níveis 8 a 12.

De modo similar ao que Ducheneaut et al. (2006) argumentam, ela conclui: “Isso levaria a concluir que a interação social irá dominar mais tarde na experiência de jogo, mas não no início”²⁴⁸ (KLASTRUP, 2003, p. 281), embora cada jogador seja simplesmente distinto e, logo, pode continuar mantendo uma forma de interação que lhe seja preferida, seja qual for o nível por ele alcançado (KLASTRUP, 2003).

Isso denota que, mesmo quando um jogo é socialmente orientado, os agrupamentos ou aglomerações dos jogadores não implicam em uma efetiva interação para com outros (DUCHENEAUT et al., 2006; DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2007; GLAS, 2012). Acerca disso, Glas (2012), embora se filie em parte a esse pensamento, destoa dele ao enfatizar que, e em termos de *design* de jogos, *gameworlds* como *WoW* não são desenvolvidos necessariamente para fornecer, sobretudo, interação social, mas são constituídos como um ambiente que também facilita – ou ao menos não impede – formas de jogo desviantes²⁴⁹ e antissociais²⁵⁰ – o que Ducheneaut et al. (2006) não consideram – que ele chama de “jogo individualizado em grupo”²⁵¹, noção construída a partir da influência do trabalho destes autores.

²⁴⁶ Segundo Falcão (2014a), o termo significa, literalmente, mundo do jogo, mas como Kristine Jørgensen tratou de transformá-lo em conceito, sigo a recomendação de Falcão (2014a) e opto por mantê-lo em inglês, na medida em que é com dificuldade que se concebe uma adequada tradução para ele. Para mais informações acerca do conceito de *gameworld*, ver Falcão (2014a).

²⁴⁷ No jargão dos jogos *on-line*, *quests* representam missões de curto prazo que os jogadores precisam realizar para obterem quantias de pontos de experiência ou outros recursos.

²⁴⁸ Livre tradução: “*This would lead one to conclude that social interaction will dominate later in the gaming experience, but not in the beginning*”.

²⁴⁹ A ideia de jogo desviante de Glas (2012) é tomada por inspiração no conceito de estratégias desviantes da pesquisadora dos *Game Studies* Torill Mortensen (2009).

²⁵⁰ Quais os limites para se pensar nessas formas de jogo como antissociais? Até que ponto essas práticas, de fato, são antissociais é algo a ser questionado e debatido, a depender do caso específico, uma vez que aquilo que é antissocial para um determinado coletivo (uma parcela da comunidade de jogadores) pode não ser para outros (os desenvolvedores de um jogo e os jogadores que realizam tais ações).

²⁵¹ Livre tradução: “*individualized group play*”. Para Glas (2012), o jogo individualizado em grupo é uma forma de jogo que o autor trata de acrescentar no modo como *WoW* é construído socialmente por jogadores tanto mais

Para o pesquisador, jogar e apreciar esse tipo de *gameworld* não requer a exigência de outros jogadores, embora sejam notórios exemplos de jogos multijogadores. “Os jogadores podem realmente se concentrar em metas e objetivos pessoais, e o progresso quantificável (como nivelamento) geralmente não está limitado àqueles que jogam em grupos”²⁵² (GLAS, 2012, p. 22).

É comum que classes em jogos não estejam equipadas igualmente para jogar *solo*, o que enseja uma necessidade de jogadores individuais a constituírem grupos para objetivos determinados com o único intento de utilizarem as habilidades particulares de cada um (DUCHENEAUT et al., 2006; GLAS, 2012; KLASTRUP, 2010). Para Glas (2012), essa dinâmica torna o jogo em grupo um resultado obtido pelo *design* do jogo, não o resultado da vontade dos jogadores em socializar, embora sejam forçados a fazê-lo, o que ainda assim não implica em um jogo social, como demonstraram Ducheneaut, Moore e Nickell (2007) ao investigarem a tentativa direta, frustrada pelas apropriações dos jogadores, de *Star Wars Galaxies* (Sony, 2003)²⁵³, explicitamente projetado para enfatizar aspectos mais sociais do jogo multijogador, ao tentar melhor apoiar o carácter social²⁵⁴ dos MMORPGs uma vez que nem todos os participantes no ambiente multijogador estavam ali para socializar efetivamente.

Para o pesquisador dinamarquês dos *Game Studies*, esta forma de jogo, na qual os jogadores jogam um ao lado do outro e não conjuntamente com outros dentro do mesmo jogo, somente existe em jogos nos quais os participantes possuem liberdade para se moverem entre

descompromissados com o jogo mais “instrumental” e voltados mais para o prazer pessoal quanto com forte ênfase nesse tipo de jogo, revelando outra face do mundo virtual em questão. Trata-se de um modo mais amplo que o autor adota para se referir a duas formas específicas de jogo: a primeira é o que ele chama de jogo “instrumental” “sozinho juntos”, ao qual Ducheneaut et al. (2006) tratam de exemplificar; a segunda refere-se ao jogo livre, voltado para o gozo pessoal do jogador e, portanto, modos desviantes de jogo. Acredito, contudo, que a ideia de jogo individualizado em grupo de Glas (2012) aparece, mesmo que sem esse termo, na discussão e nos dados apresentados por Ducheneaut et al. (2006) ao se referirem aos padrões de interação nos agrupamentos em *WoW*, especificamente ao revelarem que muitos jogadores que pertencem a guildas não interagem com os membros (ou, ao menos, não com a maioria), em uma dinâmica de demonstra o quanto estar em agrupamento compartilhando um grupo (juntos) não faz deles um coletivo, mas sim reforça o lado solitário dessa prática de filiação a um jogo grupal forçado pelo sistema do jogo.

²⁵² Liver tradução: “*Players can actually focus on personal goals and objectives, and quantifiable progress (like leveling up) is usually not limited to those who play in groups*”.

²⁵³ *Star Wars Galaxies* (SWG) é um MMORPG criado pela Sony Online Entertainment em 2003, baseado na franquia de cinema *Star Wars* (DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2004, 2007).

²⁵⁴ O espaço em SWG foi estruturado para que os jogadores tivessem que se reunir em determinados locais, aquilo que Klastруп (2003) chamou de regras de jogo que exigem a socialização. Ela argumenta ainda que em um mundo habitado por jogadores espalhados em todo o lugar, a experiência dos sujeitos tende a se reunir em determinados lugares, o que se pode esperar que estes passem a se configurar como centro sociais. Tais ambientes abundam no sistema de SWG e alguns deles foram analisados por Ducheneaut, Moore e Nickell (2004, 2007). Segundo Klastруп (2003), os *designers* de EQ, em parte, fizeram isso ao tornar a viagem em grupo um pré-requisito para que um jogador possa sobreviver à jornada a partir de terras perigosas.

o jogo individual e grupal à vontade sem que o jogo impeça ou pare. O fato da argumentação de Glas (2012) voltar-se para a particularidade dos MMORPGs, especificamente *WoW*, poderia dificultar uma aproximação com as características de *League*, distintas de um MMORPG, sobretudo quanto ao modo como o autor endereça a compreensão desse fenômeno, descrevendo o fato do jogador poder “decidir”²⁵⁵ entre trilhar um jogo solitário ou adentrar em um jogo grupal.

Um jogador em *LoL* está, em um nível mais específico, impossibilitado de fazer essa escolha, uma vez que todos são forçados a consentirem em um contrato social no qual deverão se unir em equipes para que a partida seja, então, gerada e, assim, adentrem no jogo. Em suma, *LoL* é organizado para que os jogadores sejam orientados para o ambiente do jogo no qual a sociabilidade deve ocorrer, minimamente, o que nem sempre se efetiva.

Em um nível mais amplo, um jogador em *League* ainda pode “decidir” por uma experiência mais solitária ou grupal ao optar por uma determinada fila no jogo²⁵⁶, já pôde deliberar sobre se filiar a uma equipe ranqueada (quando elas existiam) e, ainda hoje, pode decidir entre permanecer em um clube social (algo que pode, em certos termos, substituir a antiga interface de gerenciamento dedicada para as equipes ranqueadas), adicionar jogadores aleatórios de uma partida recém jogada e gerenciar sua lista de contatos. Todas essas possibilidades indicam que em *LoL* o jogador pode, respeitadas as devidas proporções, optar por um tipo de jogo individual, a despeito de em um nível mais profundo ser obrigado a integrar uma experiência de jogo grupal.

No entanto, mesmo nesse tipo de forma e experiência de jogo, os jogadores podem praticar aquilo que Glas (2012) chama de jogo individualizado em grupo. A respeito disso, ele argumenta que quando jogadores se juntam com estranhos não é raro que a comunicação fique limitada a um austero mínimo e sigam uma dinâmica de “cada um por si”. Embora pareça que eles estejam tecnicamente jogando juntos ao se filiarem temporariamente a um coletivo para realizar uma *quest* particular, na realidade eles estão jogando sozinhos. A partir de quatro anos de experiências de jogo em *LoL*, é com facilidade que posso afirmar que as dinâmicas de partidas no MOBA, especialmente em níveis mais amadores na *SoloQ*, são frequentemente guiadas por essas práticas de jogo individual e jogo individualizado em grupo (no quarto

²⁵⁵ Embora a discussão sobre a noção de agência não seja um dos pontos dessa dissertação, o uso das aspas no verbo trata de contemplar os esforços de Glas (2012) e Falcão (2014a), assim como de demais autores, acerca do quanto essa ação de decidir pode ser menos uma expressão das próprias escolhas do jogador e mais uma adaptação em face das decisões essenciais desenvolvidas pelos *designers* em termos de estrutura.

²⁵⁶ *SoloQ*, *DuoQ* ou em equipe de três ou cinco jogadores, o que talvez seja uma alternativa para lidar com as diferentes formas de jogo e tipos de jogadores.

capítulo, retomarei o debate sobre as filas ranqueadas em *LoL* e do aspecto de “carregar sozinho” um jogo).

Essa noção de jogo individualizado em grupo demonstra que, mesmo que *LoL* seja em princípio uma experiência de jogo que propiciaria a interação social entre os jogadores ao serem forçados a “jogarem juntos”, “‘social’ nem sempre indica interação e comunicação significativa ou positiva entre os jogadores”²⁵⁷ (GLAS, 2012, p. 27), como assinala Glas em relação a *WoW*. Ademais, dois dos seus argumentos quanto às nuances que diferenciam mundos sociais²⁵⁸ de *gameworlds* são úteis para entender o jogo individualizado em grupo – seja em sua forma de jogo livre, seja em sua forma de jogo “instrumental” –, e essa prática também me ajuda a esclarecer dois aspectos acerca da dinâmica de jogo em *LoL*.

Primeiramente, “o jogo individual é sempre incorporado em um ambiente social, tornando impossível o jogo individual verdadeiro visto nos jogos single-player”²⁵⁹ (GLAS, 2012, p. 28). Em segundo lugar, *League* é um jogo competitivo, não um mundo social, e não se deve pensar, ou pelo menos não superestimar, *LoL* como um ambiente puramente social em termos de jogo, como faz a abordagem de Susana Soares (2013) ao tomar a metáfora dos “terceiros lugares”²⁶⁰ e aplicá-la em *LoL* – tamanha incongruência representa um problema todo particular que desconsiderar o seu próprio contexto, objetivo e o *ethos* que subjaz a experiência agonística que o título estimula e que, mesmo aparecendo nos dados de seu trabalho, Soares (2013) trata de ignorar ou pouco arguir.

Ao contrário do que ela defende, qualquer incursão a um servidor disponível do MOBA vai demonstrar que uma série de elementos do jogo atende a dinâmicas características do que Roger Caillois (1990) identificaria como da categoria *agôn*, típica de jogos competitivos e de perícia, em que, na hora do jogo, na maioria dos casos, os jogadores necessitam de um aspecto muito mais mecânico – o próprio fato dos jogadores sinalizarem para Soares (2013) que as

²⁵⁷ Livre tradução: “‘social’ does not always indicate meaningful or positive interaction and communication between players”.

²⁵⁸ A ideia de mundos sociais, aqui empregada, refere-se a um gênero de mundo virtual. Para Klasttrup (2003), um mundo social é um ambiente digital no qual a essência repousa em conhecer outros sujeitos e interagir com eles. Geralmente, esse tipo de mundo virtual não permite o combate ou a matança, embora a construção e extensão do mundo sejam possíveis ao jogador, na maioria dos casos.

²⁵⁹ Livre tradução: “individual play is always embedded in a social environment, making true individual play as seen in single-player games impossible”.

²⁶⁰ Terceiro lugar é um conceito criado por Ray Oldenburg (1989), distinto do primeiro (a casa ou lar, lugar da socialização primária) e segundo (trabalho, que também fornece um ambiente de interações sociais e um senso de comunidade) lugares, que substitui a ideia de *great good place* e busca dividir o espaço social. Os terceiros lugares estão muito mais abertos aos sujeitos, diferentemente das instituições formais da sociedade que tratam de impor reivindicações mais fortes sobre os indivíduos.

discussões sobre táticas para combinar estratégias de jogo figuram na maioria dos conteúdos das conversas estabelecidos entre eles no MOBA demonstra isto.

Para além disso, por mais que exista uma dinâmica social por trás de *League*, especialmente entre comunidades e equipes *premade*s, cujo foco da minha argumentação busca não desconsiderar, anos da minha experiência permitem-me, com considerável facilidade, identificar nele traços que não são capazes de satisfazerem os princípios que pertencem a uma suposta ideia purista dos terceiros lugares.

Ou seja, pouco da experiência social no título é compatível em nível com a definição de Ray Oldenburg (1989)²⁶¹ para que a autora assuma que *LoL* “pode ser encarado como um terceiro lugar” (SOARES, 2013, p. 54, 69) ou ainda que “*League of Legends* é, à semelhança do que dizia Oldenburg, igualitário e inclusivo” (SOARES, 2013, p. 70, grifo da autora), na medida em que subsistem distintos aspectos de discriminação no âmbito do próprio MOBA, alguns dos quais detalharei no quarto capítulo. Significa dizer que, embora minha pesquisa seja certamente auxiliada por uma literatura acerca da pesquisa em mundos sociais, com diversos MMOGs como seu objeto de estudo, não devo perder a noção de que *League* trata-se, principalmente, de um jogo com grande viés competitivo.

Klastrup (2010) alinha-se com esse argumento ao discursar sobre o fato de que muitos estudos costumam abordar mundos *on-line*, sobretudo, como fenômenos sociais ao invés de tratá-los pelo que são: mundos como tais. De maneira complementar, em sua tese (KLASTRUP, 2003), ela argumenta que o objetivo principal dos mundos sociais é, evidentemente, socializar, e, geralmente, os jogadores estão propensos a ser cordiais com cojogadores, enquanto que em *gameworlds* os sujeitos tendem a, sobretudo, jogar, sendo a socialização, às vezes, tida como algo que o jogador tem para ganhar no jogo no que diz respeito ao nivelamento, objetivos e poder social – e dificilmente o contrário.

A autora dinamarquesa não nega, contudo, a relevância da socialidade quando se busca descrever a atração dos mundos *on-line*, mas critica o fato de que se essa perspectiva que aborda os *gameworlds on-line* permanece, sobretudo, focada em aspectos mais sociais e comunitários que, como descrito pelo trabalho de Ducheneaut et al. (2006) e Glas (2012), “talvez não possamos explicar o porquê [...] alguns jogadores gostam de brincar e se envolver com um mundo de jogos principalmente como um esforço solitário”²⁶² (KLASTRUP, 2010, p. 311).

²⁶¹ Sobretudo se for levar em consideração a dinâmica dos *pugs* em algumas filas do jogo, como mencionado anteriormente.

²⁶² Livre tradução: “*we might not be able to explain why [...] some players enjoy playing and engaging with a gameworld mostly as a solitary endeavor*”.

No entanto, essa assertiva não implica que as dimensões sociais dos MOBAs, ou MMOGs de modo mais amplo, são inexistentes, devendo ser negligenciadas ou minimizar a relevância da interação social em e ao redor dos jogos competitivos, como Ducheneaut et al. (2006) e Glas (2012) reafirmam no contexto dos MMORPGs. A demarcação de *LoL* como um jogo competitivo não nega seu caráter social particular, a versatilidade e flexibilidade que são conferidas pelos jogadores a esse ambiente. Mas embora os MMOGs sejam claramente ambientes sociais, a extensão e a natureza das atividades sociais dos jogadores diferem significativamente de acordo com cada tipo de jogo e suas especificidades de *game design* (técnicas, mecânicas e *gameplay*).

Embora Glas (2012) discorra que em MMORPGs tal interação social não seja vital para jogar, mas algo opcional, o mesmo não se pode dizer no caso de *LoL*, como dito em algumas linhas atrás. É por isso que argumentei, no início desse capítulo, que o jogo encoraja a interação social, a princípio. Seguindo esta visão geral das formas de jogo, é possível dizer que o *design* de *LoL* permite e até incentiva os jogadores a se moverem constantemente entre modos distintos de jogo livres e instrumentais e individuais e grupais, mesmo em um jogo no qual o mundo não seja persistente, a despeito de ser compartilhado.

Todavia, o jogo em grupo, ainda que seja um resultado advindo muito mais das projeções do *design* do MOBA do que da vontade própria dos jogadores²⁶³, ainda não implica em oferecer um jogo mais social para sua comunidade ou mesmo somente opções de interação. Isso significa dizer que ele também é projetado para oferecer, ou ao menos não necessariamente impedir, uma ampla escala de práticas de jogo que podem ser consideradas de natureza individualista (portanto, desviantes das normas estabelecidas pelo coletivo de jogadores, por ignorância das normas implícitas da comunidade ou por puro gozo) ou até prejudiciais ao *fair play* (a depender de quem age ou sofre com essas formas de jogo), ou seja, o jogo limpo ou justo.

Talvez, essa reflexão ajude a compreender parte do motivo pelo qual, em jogos competitivos estilo MOBA, proliferam jogadores tóxicos²⁶⁴ com os quais os desenvolvedores e a comunidade de jogadores precisam lidar – um problema agravado pelas interdependências introduzidas pelo *design* do jogo, do qual dificilmente há como se livrar. Acredito que *LoL*,

²⁶³ A julgar por minhas próprias observações no fórum oficial brasileiro e no site do jogo, estive em contato com uma série de comentários críticos de jogadores quanto à relação de interdependência entre eles em partidas, base da estrutura social do *design* de *LoL*, conforme discutirei na seção seguinte.

²⁶⁴ Em *League of Legends*, a ideia de jogador tóxico encontra-se vinculada, principalmente, com práticas nocivas (agressões verbais e insultos, por exemplo) que tratam de prejudicar a experiência de jogo em uma partida. Geralmente, essa ideia encontra-se associada a termos como *tiltar* e *rage*. Por sua vez, *tiltar* é uma gíria brasileira, frequente em jogos *on-line*, usada para definir quando um jogador fica bravo. Definirei melhor esta expressão posteriormente.

como *WoW* para Glas (2012), pode ser, portanto, considerado um jogo altamente evasivo quando se trata de jogar.

Subsiste no seio dessa reflexão de Glas (2012), no entanto, um entendimento acerca de *WoW* que não pode ser desprezado. Ele caracteriza o MMORPG como um “jogo” baseado em uma simples tecnicidade, ao dispensar uma atenção às nuances que distinguem mundos sociais de *gameworlds* – uma categoria problemática para definir um fenômeno híbrido como *WoW* (KLASTRUP, 2003). A própria Klastруп (2003), embora introduza uma distinção imediata entre os múltiplos mundos virtuais, acredita que essas diferenças podem ser difíceis de se manter em alguns ambientes *on-line* específicos, sobretudo com o avanço tecnológico e as múltiplas subjetividades e interpretações dos jogadores.

Falcão (2014a), por sua vez, empreende uma crítica a essa demarcação de Glas (2012) ao recorrer efetivamente às características ontológicas que o artefato carrega, o que torna de difícil manutenção aspectos que pertencem a uma suposta pureza da categoria. Alinhando-me ao pensamento de Falcão (2014a), acredito que seja ineficiente uma digressão acerca de sutilezas terminológicas a partir da matriz de minha análise, uma vez que uma categorização de *LoL* como jogo instrumental ou social pouco oferece em benefícios analíticos. “Epistemologicamente, esta manobra consiste em pouco além de uma farsa engendrada para que assumamos uma série de valores, causas e conseqüências como advindos do ato de caracterizar” (FALCÃO, 2014a, p. 32).

Nesse sentido, parece-me menos relevante fazer uma distinção entre jogos com base no propósito geral do jogo (seja ele aprender, divertir, competir, socializar etc.), que está intimamente relacionado com a forma pela qual o artefato é programado e projetado, como prefere Klastруп (2003), e muito mais em seguir observando a perspectiva geral da experiência dos jogadores. Esse debate, que levaria a discursar acerca de um binarismo entre social e instrumental, seria pouco útil para além de aplicar rótulos gerais como “este é um jogo que visa a instrumentalidade” ou “este é um jogo social”, o que acaba por não conceber quais aspectos do jogo constituem a diferença em qualquer experiência dessas.

Ao invés disso, os nove meses de convivência com os membros da *Infive*, desde o início da formação da equipe até a disputa dos primeiros campeonatos e a estruturação do time, levaram-me a considerar *LoL* um jogo tanto orientado à ação quanto socialmente projetado. Como Falcão (2014a), ao invés de um debate taxonômico, opto por simplesmente observar as dinâmicas grupais e as práticas dedicadas a formas de jogo em grupo que decorrem na equipe

Infive. Para minha surpresa, conforme advindo dos resultados obtidos com o trabalho de campo, identifiquei formas de jogo individual e individualizado em grupo que mereciam atenção.

O âmbito dessa discussão relativa às formas de jogo individuais e grupais remete a uma tensão importante inerente aos jogos multijogadores que repercute no tecido social dos jogos *on-line*, mas que igualmente é um embate sociológico clássico entre indivíduo e grupo, foco de um amplo e problematizado debate que figura na obra simmeliana, embate este que será aprofundado em minha análise. O tópico a seguir busca alinhar, de modo introdutório, uma compreensão quanto ao funcionamento da sociabilidade projetada em *LoL*.

3.3. Acerca da sociabilidade projetada em *League of Legends*

Klastrup (2003, p. 177) argumenta que “[...] a necessidade de interação social se reflete na concepção e desenvolvimento”²⁶⁵ dos jogos *on-line*, deslocando aquele que seria o foco da experiência dos jogos de aventura *single-player*, no qual o jogador é guiado por questões como “onde está o personagem Y que detém as informações necessárias para mim agora?”, para outro quadro no qual as perguntas são “em qual jogo provavelmente eu acharei pessoas mais interessantes?” e, quando se entra no jogo, surgem questionamentos como “onde estão meus amigos?” e “para sobreviver a essa jornada, quantas pessoas eu preciso me socializar no caminho?” (KLASTRUP, 2003).

Como diversos autores têm argumentado, é crucial para o *design* de um sistema considerar uma camada social nos sistemas de computação. O desenvolvimento de comunidades *on-line* estaria diretamente envolvido com esse aspecto (KLASTRUP, 2003; WADLEY et al., 2003). Além de incluir o apoio a interações sociais e o planejamento e desenvolvimento de políticas e normas sociais, a noção de sociabilidade incorpora também as características de *design* da tecnologia de mediação que tanto orientam e regem, quanto influenciam os comportamentos *on-line* (WADLEY et al., 2003).

Embora a maioria das análises empreendidas pelos autores discutidos anteriormente refiram-se a um tipo de ambiente muito distinto de *League*, o MOBA utiliza muitas das estruturas de outros tipos MMOGs a partir de estratégias de *design* para encorajar os jogadores a se agruparem. Ducheneaut, Moore e Nickell (2007), Nick Yee (2009), Taylor e Jakobsson (2003) e T. Taylor (2004) chamam uma dessas características de interdependência entre os personagens.

²⁶⁵ Livre tradução: “*The need for social interaction is reflected in the design and development of these games*”.

Ao olhar para a comunicação mediada por computador em *EQ*, o pesquisador americano Yee (2009) argumenta a favor da relevância por detrás da sociabilidade projetada. Sendo *EQ* um jogo difícil para progredir sozinho, uma vez que os diferentes personagens são altamente dependentes um dos outros, esta situação promove uma cultura de busca e assistência constante, ao passo que a arquitetura social do MMORPG oferece modos pelos quais os jogadores podem auxiliar uns aos outros. Para Yee (2009), jogos como *EQ* possuem uma arquitetura social que, em parte, é uma forma de engenharia social que torna possível determinadas ações do jogo. Todavia, para Simon, Boudreau e Silverman (2009), a socialidade jogada é uma parte relevante da vida social *on-line*, em que os jogadores apropriam e usam jogos para atenderem às suas próprias necessidades e desejos.

Essa relação de interdependência dos jogadores, as guildas criadas por eles, os agrupamentos dos jogadores e demais recursos de engenharia social são formas pelas quais os desenvolvedores de jogos *on-line* costumam promover o engajamento social, a criação de uma comunidade e a interação entre os sujeitos nesses ambientes (DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2007; DUCHENEAUT et al., 2006; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003, 2006a; TAYLOR, 2004; KLASTRUP, 2003, 2010; YEE, 2009). Embora nos MMOGs os jogadores sejam postos a competirem entre si, eles também são estimulados a trabalharem juntos em equipe e podem, na medida dos seus próprios interesses pessoais, construir relacionamentos mais efêmeros ou duradouros. Eles oferecem, em síntese, muitas oportunidades de interação social (KOLO e BAUER, 2004; DUCHENEAUT e MOORE, 2004), embora nem sempre signifique socialização entre os sujeitos, como discuti anteriormente.

Isso denota, por sua vez, que tomar as estruturas sociais dentro dos jogos como fixas é uma suposição defeituosa, uma vez que a realidade social vivida nesses ambientes é tão dinâmica quanto a própria realidade social mais ampla, um processo contínuo e, portanto, jamais um conjunto de regras imutáveis. Logo, a própria realidade social de qualquer ambiente *on-line* está propensa a mudar, não apenas pelas alterações advindas pelas imposições do *design* (sociabilidade projetada), mas também em decorrência das próprias interpretações dos sujeitos (sociabilidade jogada) – assim como a própria consequência das dinâmicas da *gameplay* projetada e jogada (*playability*). Ambas as formas de sociabilidade flutuam *pari passu* ao tempo e as normas sociais.

Ducheneaut, Moore e Nickell (2007) reconhecem que os desenvolvedores de jogos buscam promover inúmeras interações entre os jogadores de seus títulos, pois reconhecem que esses encontros são primordiais para o sucesso de seus mundos virtuais, como reforçou o *designer* de

EQ, Brad McQuaid (2002, *on-line*), na época em que o MMORPG liderava o gênero: “em EverQuest, forçamos a interdependência de várias maneiras e, embora tenhamos sido criticados por isso, acho que é uma das razões por trás do nosso sucesso e liderança atual”²⁶⁶. Trata-se da inserção de regras de jogo que exigem a socialização (KLAstrup, 2003).

Acerca dessa questão, Aarseth (2009) menciona uma ética de trabalho peculiar, ao descrever a necessidade da interação social incorporada nas estruturas sociais e forçada como consequência da dinâmica de *gameplay* em MMORPGs, responsável por obrigar um grupo de jogadores a terem de se encontrar com um grau elevado de regularidade caso queiram progredir de modo eficiente no jogo, mesmo quando as interações sociais possuem como objetivo consecutivo a conquista de realizações em um nível pessoal. Para ele, a falha em um grupo corresponde a um erro na procura pelo nivelamento e, por conseguinte, os jogadores estarão postos na busca por outro grupo²⁶⁷.

Os MOBAs, como os MMORPGs, são um tipo de jogo massivo no qual, segundo Aarseth (2009, p. 115) pontuou, subsiste um mecanismo dotado de uma “crueldade social automática”²⁶⁸, visível em muitos momentos do jogo, que é tão elegante quanto antiética. Em determinado momento, Hidaka Sana menciona uma experiência de jogar em grupo (preferencialmente com amigos) que é requisitada em níveis mais elevados: “[Jogar com amigos] fica mais difícil, mas é bem melhor, porque como tu tá com alguma pessoa é uma vantagem²⁶⁹, então o time inimigo vem mais forte [...]” (*sic*). Essa ideia aponta para o fato que tenho argumentado até aqui, a partir da aproximação com as constatações advindas de vários pesquisadores: a quase impossibilidade de se jogar só, ao ponto de chegar a, inclusive, ser desestimulante (FALCÃO, 2014a).

Assim como em *WoW*, *EQ*, *SWG* e demais jogos, *LoL* encoraja os jogadores a formarem grupos usando dois mecanismos básicos por meio da criação de uma complexa rede de interdependências construídas entre os jogadores: os campeões possuem classes e subclasses com funções e um conjunto de habilidades específicas que se complementam e são

²⁶⁶ Livre tradução: “*In EverQuest, we forced interdependence in several ways and although we’ve been criticized for it, I think it’s one of a couple of reasons behind our success and current lead*”.

²⁶⁷ Sugiro, por exemplo, uma consulta ao trabalho de Falcão (2014a) para exemplos práticos a respeito dessa dinâmica no caso específico de *WoW*.

²⁶⁸ Livre tradução: “*The automatic social cruelty of this mechanism is as elegant as it is unethical*”.

²⁶⁹ Dentre as vantagens mencionadas por Hidaka Sana, estão a possibilidade de construir estratégias e táticas antecipadamente com um parceiro em uma fila *solo/duo*, realizar rotações conjuntas pelo mapa, conseguir uma melhor sincronia nas ações a partir da comunicação que se estabelece entre eles por meio de aplicativos de voz de terceiros, por exemplo.

estimuladas²⁷⁰. Classes e subclasses, contudo, não se confundem com rotas e posições no jogo, embora cada subclasse naturalmente se dirija para uma posição determinada.

Desse modo, o agrupamento com jogadores de classes, subclasses e funções diferentes deve aumentar a eficácia da equipe, na medida em que cada campeão deve ser distinto um do outro com um conjunto de mecânicas de jogo específicas. Em segundo lugar, os modos de jogo disponíveis são todos voltados para composições de equipes, sejam elas aleatórias (*pugs*) ou predefinidas (*premade*), embora o jogador possa disputar uma partida personalizada mais flexível (1 vs 1, 2 vs 2 e assim por diante), apesar de ser necessário uma quantidade de mínima de membros e de tempo em jogo para que possa ganhar recompensas (espólios e pontos de experiência).

Enquanto que o primeiro aspecto está estreitamente ligado com a descrição de Ducheneaut et al. (2006), o segundo é um pouco mais específico. Para eles, a maioria das masmorras e missões (*quests*)²⁷¹ em *WoW* possuem um alto grau de dificuldade, o que as impede de serem abordadas sozinhas. Assim, os jogadores são “incentivados” a formarem uma *party* (com cinco jogadores, geralmente) ou mesmo uma *raid* (40 jogadores, segundo eles) para que as chances de sucesso e de conclusão sejam altas, permitindo adquirir os valiosos itens *dropados*²⁷² de monstros chefes nesses locais específicos. Trata-se de uma forma de estruturar as atividades no jogo para interações máximas, no intuito de ampliar o apelo em seus mundos a partir da implementação de uma sociabilidade projetada, em outras palavras, por meio da estruturação de atividades do jogo para que os jogadores tenham muitos “incentivos” e “oportunidades” geradas pelo sistema para que possam formar relacionamentos (DUCHENEAUT; MOORE; NICKELL, 2007).

Enquanto que em *WoW* existem associações de jogadores mais formais e longas, como as guildas, em *LoL* as equipes/times de jogadores foram, durante um longo período, as únicas

²⁷⁰ Por exemplo, tanques são melhores na linha de frente e em repelir o dano recebido, os lutadores são melhores em combates corpo-a-corpo duráveis e magos são conjuradores que distribuem fontes intensas de dano à distância.

²⁷¹ Não obstante *LoL* seja um jogo PvP (*player versus player*) com foco no enfrentamento no campo de batalha, um recurso de missões era lançado periodicamente na forma de eventos, sendo o primeiro realizado em julho de 2015. Longe de ser igual a MMORPGs como *WoW*, a principal atividade de *League* não é cumprir tarefas ou *dropar* itens, mas as missões, que foram testadas como essa denominação em um evento de junho de 2017 e passaram a integrar o cliente do jogo como um recurso fixo desde agosto de 2017, é aprofundar aspectos do jogo permitindo que novos objetivos e recompensas surjam. Para mais informações sobre esse recurso, e os problemas decorrentes da sua implantação, consultar o blog do desenvolvedor. Disponível em: <https://goo.gl/6vwm1f>.

²⁷² Segundo Falcão (2014a), *dropar* é um neologismo derivado do inglês *to drop*. É comum, após derrotar um *boss* (chefão) no jogo, que ele deixe cair espólios. A expressão, então, passou a ser usada como jargão em muitos jogos com dinâmicas semelhantes, ainda que em *LoL* ela seja raramente aplicável – são poucos os objetivos que necessitam ser *dropados*.

filiações nas quais eles poderiam perdurar por mais tempo – até a atualização mais recente do cliente ser implementada em 2017, haviam clubes abertos²⁷³ lançados em 2016 que funcionavam, na realidade, como salas de bate-papo públicas, extintas de *LoL* em 2014 e retornando como clubes.

Embora uma equipe ranqueada formal seja uma equipe *premade*, estes podem ser também uma agregação predeterminada de jogadores que pouco ou quase nada se conhecem. A ideia de “equipe ranqueada” referia-se a uma fila de jogo formada exclusivamente para equipes de jogadores 5 vs 5 e 3 vs 3, a depender do mapa de jogo selecionado – extinta a partir da temporada 2017. Nessa fila, jogadores poderiam criar equipes a partir de algumas exigências como, na época, estar no nível máximo do jogo equivalente ao 30 e ter 16 personagens diferentes habilitados. Nessa fila, aqueles que criam equipes são considerados os capitães e podem convidar um total de oito jogadores, já que o limite era de nove por equipe. A cada jogador, era permitido participar de até cinco equipes. Essa fila foi substituída por outra, a fila flexível.

Nesse sentido, o intento desse tópico, portanto, é reforçar que a sociabilidade em *LoL* deve ser encarada como algo tão difuso quanto em MMORPGs como *WoW*, embora *League* seja ainda dotado de uma série de especificidades que tornam a formação e manutenção de laços duradouros algo que exige um considerável esforço por parte dos jogadores, uma vez que as limitações técnicas do *design* do MOBA (com a ausência de um mundo persistentes, por exemplo) e as poucas ferramentas sociais oferecidas pelo próprio jogo oferecem pouco ao jogador. A partir dessa introdução, o próximo tópico volta-se para refinar as noções sociabilidade e socialidade, tão difundidas nas pesquisas em ciências sociais, buscando traçar elementos que permitam uma compreensão de dois dos conceitos-chaves desta pesquisa.

3.4. A sociologia da sociabilidade e socialidade: uma breve incursão

As noções de “sociabilidade” e “socialidade” são cada vez mais utilizadas em uma abordagem conhecida como sociologia da vida cotidiana (AMIROU, 1989). É inegável que Georg Simmel (2006) é o grande precursor de uma sociologia da forma (“formante”), influência constante na sociologia maffesoliniana (LEMOS, 1997) e em diversos outros autores (CASTRO, 2016a, 2016b). Ele é apontado como o primeiro a dedicar uma análise acurada sobre o fenômeno da sociabilidade. Para Simmel (2006), a sociedade deve ser compreendida enquanto um processo que se cria em um embate entre formas e conteúdos. A variedade das formas de

²⁷³ Os clubes, embora ainda existam e possam ser criados, não possuem mais uma versão aberta desde que o cliente (o *patch* de *LoL*) do foi atualizado em 2017, estando limitados às listas de amigos de cada jogador.

uma determinada cultura, sejam elas institucionais, simbólicas, técnicas etc., buscam enquadrar a vida, controlá-la e regulá-la. Contudo, segundo o “formismo” de Simmel (1949, 2006), a vida está constantemente impondo-se sempre contra os limites advindos da forma. “A vida necessita da forma para ‘ex-istir’, da mesma maneira que ela deve estar para além das formas” (LEMOS, 1997, p. 16).

Segundo Simmel (2006), o conceito padrão de sociedade diz respeito a uma interação psíquica entre os indivíduos. Esse tipo de definição, todavia, não permite que uma série de eventos limítrofes possam coexistir ou mesmo nela se adaptarem. Para exemplificar e demonstrar os problemas decorrentes da adoção dessa definição de sociedade, o sociólogo alemão oferece uma relação entre duas pessoas que cruzam olhares fugazmente ou que se esbarram em uma fila da bilheteria, argumentando que não seria possível afirmar que elas estariam se sociando. Conforme essa perspectiva, a sociação seria ainda tão inicial e passageira que apenas se poderia falar em sociação, segundo seu padrão, no momento em que tais efeitos recíprocos passam a ser mais intensos e frequentes, o que precisaria ainda considerar um conjunto de outros efeitos diversos que, no geral, fossem análogos.

De acordo com Simmel (2006, p. 16, grifo do autor),

[...] estaríamos, porém, nos aprisionando ao emprego superficial do termo – certamente útil para a práxis externa – se condicionássemos a denominação “social” somente às interações *duradouras*, àquelas que já tenham sido objetivadas em formas que se constituem em unidades perfeitamente caracterizadas como: Estado, família, corporações, igrejas, classes, associações etc.

Para além dessas formas de sociabilidade tradicionais, há uma quantidade inumerável de relações e modos entre indivíduos que aparecem em abundância na vida cotidiana, embora pareçam insignificantes em casos isolados, mas que, dotados nas formalizações constituídas como oficiais e abrangentes, sustentam as relações sociais na sociedade tal como conhecemos (SIMMEL, 2006). Os fatos sociais não são somente sociais, mas possuem conteúdos objetivos, de tipos diversos desde sensoriais, psicológicos, espirituais ou técnicos, corporificados que geram a totalidade da vida social. Para Simmel (2006), os laços de associação constituídos entre os indivíduos são continuamente feitos e desfeitos, para serem, novamente então, refeitos, construindo um fluxo sucessivo e “uma pulsação que atam os indivíduos mesmo quando não atingem a forma de verdadeiras organizações” (SIMMEL, 2006, p. 17).

Milhões são as relações, cujos exemplos citados por Simmel (2006) são escolhidos aleatoriamente, praticadas de uma a uma pessoa que, de maneira direta, une os sujeitos ininterruptamente, sejam elas *duradouras* (sociabilidade) ou *momentâneas* (socialidade),

conscientes ou inconscientes, consequentes ou inconsequentes. Em todas essas interações, para o sociólogo alemão, “encontramos a reciprocidade entre os elementos que carregam consigo todo o rigor e a elasticidade, toda a variedade policromática e a unidade dessa vida social tão clara e tão misteriosa” (SIMMEL, 2006, p. 17). Repousa no pensamento de Simmel (2006) uma clara aproximação e defesa das relações passageiras, reconhecidas como atos de socialidade²⁷⁴, como um substrato que guia e no qual toda a sociedade está firmada, até mesmo os grandes sistemas e organizações supra-individuais, dos quais o conceito de sociedade está intimamente relacionado e cuja vida se efetua por um fluxo ininterrupto.

Estes, por sua vez, não passam de cristalizações de efeitos recíprocos diretos, vividos a cada instante e durante toda a existência, de indivíduo para indivíduo. Assim, o sociólogo alemão constitui um conceito de sociedade no qual os indivíduos estão sempre em ligação uns com os outros, por meio de uma recíproca influência que exercem entre si e, também, a partir da mútua determinação que praticam uns sobre os outros. De acordo com esse caráter funcional, no qual os indivíduos sofrem e fazem *pari passu*, ele propõe falar de sociação, não de sociedade, uma vez que esta estaria fundamentada por constantes e incessantes práticas de sociação, já que a ideia de “sociedade” estaria vinculada a, nada menos, que um círculo de indivíduos conectados uns com os outros por efeito das relações síncronas.

O autor procura desconstruir o conceito de sociedade, enquanto unidade social coesa, ao desvelar que o social é composto por uma ideia de unidade pertencente a um sistema que funciona por meio de influências recíprocas de seus atores, por uma variedade de relações que moldam e sem as quais essa dita “sociedade” jamais funcionaria. Esta, para Simmel (2006, p. 18), não seria uma substância ou algo concreto, mas um acontecer que “recebe de outrem ou comunica a outrem um destino e uma forma”.

Nesse intento, se a sociedade é concebida como a interação entre indivíduos, ou seja, a ação mútua entre eles, Simmel (2006) defende que a função, objeto e tarefa dessa ciência específica, chamada por ele de “sociologia pura ou formal”, deveria se dedicar ao estudo e descrição das diferentes formas de interação, responsável por colher dos fenômenos o seu momento de sociação. Conforme o autor, a interação surge sempre a partir de certos impulsos ou pela procura de determinadas intenções, que fazem com que os sujeitos entrem em uma

²⁷⁴ O pesquisador brasileiro Fábio Castro (2016a, 2016b), para quem Simmel é um pensador central para a pesquisa em comunicação e em cultura, advoga um problema de tradução da obra simmeliana que, inadequadamente, utiliza o termo “sociabilidade” quando, na realidade, o que o sociólogo alemão estaria se referindo são formas de “socialidade”, ao passo que Simmel também realiza uma crítica ao conceito mais amplo. Sou adepto, particularmente, dessa perspectiva e compartilho desse entendimento que apresenta a questão comunicativa como sendo constitutiva da própria noção de socialidade e sociabilidade.

relação de convívio com outros, “de atuação com referência ao outro, com o outro e contra o outro” (SIMMEL, 2006, p. 60). A interação social em um encontro não é uniforme, mas pode assumir uma variedade de formas que dão distintos significados à interação.

A abordagem simmeliana define várias formas de interação: troca, conflito, dominação e subordinação, imitação, representação, divisão do trabalho, coesão perante o mundo exterior e simultaneidade da união interna, além de tantas outras incontáveis formas próximas, que se encontram tanto em instituições mais amplas, quanto em uma família, como na camaradagem de um time de esporte eletrônico, ao meu ver.

Neste sentido, Simmel (2006, p. 60) define conteúdo e matéria de sociação como “tudo o que existir nos indivíduos e nos lugares concretos de toda realidade histórica como impulso, interesse, finalidade, tendência, condicionamento psíquico e movimento nos indivíduos”, tudo aquilo que se manifesta nele de maneira a mediatizar os efeitos dos outros e sobre os outros. Essas matérias que completam a vida, estímulos que a empurram, não possuem natureza social *per se*. Passam a serem sociais quando “[...] transformam a mera agregação isolada dos indivíduos em determinadas formas de estar com o outro e de ser para o outro que pertencem ao conceito geral de interação” (SIMMEL, 2006, p. 60).

Para Simmel (2006), embora os interesses, dos quais resulta a sociação, sejam múltiplos, as formas pelas quais eles se efetivam podem ser idênticas. Por sua vez, um mesmo interesse pode ser realizado por diversas formas de interação, ou seja, conteúdos divergentes podem ser análogos à forma em que se apresentam, assim como a matéria pode continuar a mesma, ao passo que a comunhão dos atores que a mantém trilha uma pluralidade de formas. Assim, as formas tornam-se autônomas e independentes, não correspondendo, de modo orgânico, a uma dada associação concreta, o que significa que um estilo de relação específico em um grupo pode ser encontrado entre outros coletivos. Os significados podem até sofrer variações, mas as formas permanecem invariáveis como uma substância pura. Ademais, o fato de um determinado grupo poder assumir distintas formas de sociabilidade não contradiz essa argumentação.

A sociação é, para o sociólogo, uma forma que se realiza de múltiplas maneiras distintas na qual os indivíduos, por motivações de interesses específicos diversos (sensoriais, passageiros, prolongados, inconscientes ou conscientes) e instigados por causalidades ou determinados por elas, ampliam-se coletivamente em direção a uma unidade (um grupo, uma comunidade) na qual essas motivações concretizam-se. Esses interesses, portanto, esses conteúdos em uma visão simmeliana, são a base da sociedade como a compreendemos e formam uma estética da realidade social.

O conceito de socialidade aqui é tomado baseado em Simmel (2006), resgatado por Michel Maffesoli (2003), responsável por dar uma nova vida ao conceito (AMIROU, 1989) utilizando-o para definir os novos ajuntamentos urbanos, baseados nas relações efêmeras banais do cotidiano, no presenteísmo, no hedonismo e no sentir coletivo, características típicas, segundo Maffesoli (2003, 2010), das sociedades ocidentais contemporâneas. Refiro-me a uma perspectiva de sociação, particularmente socialidade, como um conceito que sustenta todas as práticas sociais que podem gerar laços de sociabilidade. Contudo, ao considerá-los em relação a formalização oficial e predominantemente abrangente, fundamentariam toda a sociedade como compreendemos (SIMMEL, 2006). Isto porque a sociabilidade é fruto de um conjunto de outros efeitos de relações intermediárias (socialidade) que podem, ou não, gerar laços duradouros (SIMMEL, 2006).

Em outros termos, em relação a essas variadas sociabilidades experimentadas pelos indivíduos, pode-se falar em descontinuidade, ou seja, a socialidade advém como resultado das sociabilidades cristalizadas em distintos tipos, como conflitos entre pessoas, peregrinações, sedução, cortesia, hospitalidade e uma variedade de outros hábitos sociais de significado e origem hipotéticos (AMIROU, 1989). Para o sociólogo francês Rachid Amirou (1989, p. 118), “a sociabilidade também é o momento perceptível quando a socialidade se revela”²⁷⁵. Para ele, o vínculo com o senso comum, com a inércia da prática coletiva, com a vida cotidiana e a natureza das coisas compõem as variantes essenciais da socialidade. Ela possui uma certa nostalgia da comunhão como seu conteúdo essencial, cujo ideal remete a uma unidade primordial.

O termo surge, para Maffesoli (2003, 2014), como um contraponto à noção de “sociabilidade” que regeu em grande parte a vida social no período que compreendeu a modernidade. Enquanto que esta estaria caracteriza por relações institucionalizadas e formais no âmbito de uma sociedade determinada, a socialidade é a marca dos grupos urbanos contemporâneos para o sociólogo francês, ao dar ênfase ao instante vivido, a experiência vivida nas relações corriqueiras e banais²⁷⁶ do cotidiano, em momentos não institucionalizados. Trata-se de um agregado de práticas cotidianas que, para Maffesoli, escapam completamente a um controle social, ressaltando aspectos do presenteísmo, tribalismo – em uma perspectiva própria do autor distinta do termo usado nos primórdios da antropologia – e hedonismo. Para Maffesoli,

²⁷⁵ Livre tradução: “*Sociability is also the perceptible moment when sociality reveals itself*”.

²⁷⁶ Longe de um sentido negativo ao qual o termo, geralmente, é evocado.

a socialidade é responsável por caracterizar e ser o substrato da vida societária, seja ela qual for, não apenas a contemporânea.

Para Simmel (2006, p. 65), a sociabilidade é, portanto, uma “forma lúdica de sociação”, *mutatis mutandis*, um impulso humano básico que independe do interesse econômico ou racional. Na sociabilidade pura idealizada do autor, as personalidades de cada indivíduo não possuem interferência, sejam elas significações de riqueza, posição social, erudição, méritos etc. Os indivíduos, para Simmel (2006), são um complexo informe de possibilidades, formas e conteúdos que elaboram sua imagem diferenciada em cada situação específica. Há, como percebe Simmel (2006, p. 64), uma espécie de “impulso de socialidade”, em efetividade pura, que se desgruda das realidades da vida social e da simples prática de sociação como felicidade e valor para construir o que o autor denomina de “sociabilidade”.

Assim, contra uma certa formalização da organização social, aparece a noção de “socialidade” como resistência ao fato social, com sua consistência própria, suas finalidades e estratégias e, de outro lado, há uma nebulosa na qual diversas agregações efêmeras e mal definidas se cristalizam – a dita “sociabilidade”. Por sua vez, a sociologia maffesoliniana opõe-se a um certo “legalismo” da sociedade, baseada em formas de controle político, econômico, conceitual ou qualquer outro tipo de controle sobre a vida humana, um tipo de legalismo avesso a toda vida – à essa efervescência social chamada de “socialidade”.

Destarte, a sociabilidade é aceita como um conceito sociológico pertinente e uma chave para a compreensão das numerosas conexões sociais. Entretanto, tanto Simmel (2006) quanto Maffesoli (2003, 2014) oferecem um “ideal tipo” (WEBER, 1949) de sociação. Utilizar o conceito sociológico de sociabilidade ou socialidade requer enfatizar a natureza, não raro, idealizada da percepção do social simmeliana e maffesoliniana, da qual estou consciente.

Fazendo uma interlocução com o trabalho de Luiz Martino (2007), se os pesquisadores do campo dos *Game Studies* explicam por meio da centralidade dos fenômenos lúdicos nos jogos digitais, o “comunicólogo deve explicar a realidade humana a partir dos fenômenos comunicacionais” (MARTINO, 2007, p. 28), perspectiva a partir da qual os fenômenos humanos serão lidos e interpretados. O “comunicacional”, neste sentido, não o toma como causa necessariamente, mas como fator central para o entendimento dos fenômenos. Embora essa hipótese fundamental faça sentido, ela caracteriza uma tomada de posição que impetra a definição de comunicação como se fosse algo que não possui relação com outras áreas do conhecimento. Cai-se no equívoco da cientificidade que costuma colocar a comunicação como se fosse algo raro, difícil de se encontrar, a ser desvendado como se fosse necessário dar a ela

um grau de superioridade em relação a comunicação prática da vida cotidiana, caracterizada pela socialidade e sociabilidade.

Quando Luiz Martino (2007) argumenta que o sociólogo analisa a partir da centralidade dos fenômenos sociais (estrutura, organização social, evolução...) parece-me que a comunicação (*lato sensu*) forçosamente é colocada para fora deles. Exclui, da pesquisa em comunicação, o estudo do processo da construção que se estabelece na relação entre pessoas comunicantes, da ocorrência da comunicação por meio do social, que muitas vezes possui caráter único, corriqueiro, efêmero, na qual a questão comunicativa encontra-se constitutiva da própria noção de socialidade e sociabilidade (CASTRO, 2016a, 2016b). A comunicação, seguindo um caminho trilhado por Castro (2016a, 2016b) e por Maffesoli (2003, p. 13-14), para fazer jus ao vocabulário habitual maffesoliniano, “é o que faz *reliance* (relição). A comunicação é cimento social [e] [...], antes de tudo, remete ao estar-junto”. A comunicação, neste sentido, é uma forma contemporânea para expressar essa antiga forma arquetípica de comunhão ao redor de um “totem” (MAFFESOLI, 2003).

Maffesoli (2003) aponta que as ciências da Comunicação e da Informação tendem a esbarrar em dificuldades para compreender as vibrações em comum e pensar o mundo sensível. Para ele, costuma-se focalizar aparentemente em questões mais objetivas, deixando-se de lado o cerne que compõe a questão: o que quer dizer comunicar? Na opinião do sociólogo francês, seria “estar-junto, estar em relação, estar em vibração comum” (MAFFESOLI, 2003, p. 16), uma percepção da comunicação como experiência social (relacional). O autor defende que a comunicação põe em relação, na qual o sujeito só é o que é na relação que estabelece com outras pessoas e “[pela] qual percebemos que não podemos nos compreender individualmente, mas que só podemos existir e compreendermo-nos na relação com o outro” (MAFFESOLI, 2003, p. 13).

Nessa perspectiva, a comunicação pressupõe encontro e este somente pode existir quando se participa de um destino comum. Para Maffesoli (2003), a ideia de comunicação faz referência à criação desse destino comum, diz respeito aquilo que une uma pessoa a outra(s), enquanto um elemento responsável por ligar os sujeitos pela mediação da comunicação, de acordo com o princípio de relação que conecta um ao outro. Ainda assim, o essencial costuma ser deixado de lado nas pesquisas em Comunicação, segundo Maffesoli (2003): o elemento participativo, da partilha e do laço social tendem a desaparecer. “Continua a existir uma imensa dificuldade de pensar sensitivamente, incluindo a parte sensível da vida” (MAFFESOLI, 2003, p. 16). Não obstante, a comunicação dá uma nova substância a essa função comunitária.

O próximo capítulo, portanto, procura introduzir essas aproximações tecendo um relato de cunho misto – pessoal e acadêmico, seguindo preceitos apontados por pesquisadores dos *Game Studies* – que se inicia de modo genérico (a forma como o tecido social comunitário constitui-se) e culmina nas dinâmicas sociais internas das relações que se desenvolvem em um âmbito contextual mais abrangente. Por meio desse relato em particular, é possível vislumbrar alguns dos vetores responsáveis pela manutenção e subsistência do tecido social na equipe e compreender a comunidade local, de modo mais amplo.

4. Tecendo o social: dinâmicas grupais na *line-up* de *League of Legends* da *Infinite Five e-Sports*

A revisão realizada até aqui fornece o arcabouço teórico necessário para que seja possível compreender de que forma se articulam as dinâmicas sociais da *Infive*, inseparáveis do contexto em que se inserem: a comunidade competitiva de *League* em Belém. Neste capítulo, portanto, o propósito é apresentar, analisar e discutir os resultados obtidos pela pesquisa etnográfica, buscando selecionar determinadas experiências relevantes e problematizá-las, as quais sublinham e ilustram as relações desencadeadas no âmbito do jogo. Embora o objetivo ulterior desta pesquisa esteja voltado para a compreensão das relações grupais desta equipe em particular, o esforço empreendido para a obtenção de informações durante os nove meses de observação e convivência com a equipe é responsável por revelar uma dinâmica social interna das relações que se desenvolvem no tecido social contextual mais amplo ali pulsante, implicando no entendimento de dinâmicas da própria comunidade belenense de *e-sport* na medida em que a equipe foi introduzida no cenário local.

Essa percepção indica uma reflexão que o próprio trabalho de Simmel (2006) já buscava desconstruir a respeito do pretense conceito de “sociedade” enquanto unidade social coesa. O sociólogo alemão, em sua obra, procurou desvelar uma compreensão do social como composto por uma ideia de unidade que pertence a um sistema que funciona a partir de influências recíprocas de seus atores, por uma variedade de relações que moldam e sem as quais essa dita “sociedade” jamais funcionaria. Assim, a sociedade, para Simmel (2006, p. 18), não seria uma substância ou algo concreto, mas um acontecer que “recebe de outrem ou comunica a outrem um destino e uma forma”. De maneira semelhante, argumento que a *Infive* diz respeito a uma unidade que pertence a uma rede ou comunidade maior, que funciona por meio de mútuas influências dos demais atores que compõem a comunidade competitiva local, repleta de jogadores e entusiastas, espectadores, organizadores de eventos, empresas, *coachs*, *managers*, além dos milhares de outros participantes que não foram citados.

Sendo a comunidade local competitiva tanto urbana quanto *on-line*, ela é, sobretudo, uma comunidade de interesses (KLASTRUP, 2003). Certamente, jogadores participam dela não para escapar das suas vidas *off-line*, mas para ampliar suas próprias redes sociais ainda mais. Embora a pesquisadora Lisbeth Klastrup (2003) proponha uma distinção de três formas

de comunidades de interesses *on-line*²⁷⁷, ela é pouco útil uma vez que, seja no caso da *Infive* ou da comunidade competitiva de Belém, os três tipos possuem fronteiras muito difusas.

A comunidade competitiva local e a própria organização *Infive* poderiam ser centradas em interesses compartilhados previamente (tipo i), levando-se em conta que se tratam de comunidades que advém de outra mais ampla (a comunidade geral de *League* em Belém), mas também são passíveis de serem tanto baseadas em torno de um determinado interesse que surge do envolvimento na vida *on-line* (tipo ii), quanto fruto do interesse compartilhado em um ambiente digital (tipo iii). Portanto, ao invés de procurar classificar ambas as comunidades, concentrarei minha análise no modo como elas minimamente necessitam uma da outra para (co)existirem, o quanto interagem e relacionam-se constantemente por meio das dinâmicas que estabelecem entre si.

No segundo capítulo, demonstrei a última nota da estrutura teórica necessária para que sejam adequadamente decodificadas as relações grupais desenvolvidas no âmbito da *Infive*, tendo a equipe como vetor, no sentido de que, ao mesmo tempo em que pode ser uma entidade formal, constituída por jogadores, estes devem ser percebidos tanto como parte relevante para o desenvolvimento do contexto mais amplo, quanto sujeitos por si só. Assim, a equipe em questão pertence a um todo que se pode chamar de “sociedade”, um conceito nitidamente abstrato (SIMMEL, 2006), mas no qual os mais diversos agrupamentos e configurações aglomerados em tal conceito são “um objeto a ser investigado e digno de ser pesquisado, e de maneira alguma podem ser constituídos pela particularidade das formas individuais da existência (SIMMEL, 2006, p. 11).

Minha reflexão se inicia com uma nota introduzida durante a revisão teórica trabalhada no segundo capítulo. Retomarei as relações sociais estruturais construindo, no próximo tópico, um esqueleto analítico que permita uma compreensão do ecossistema das dinâmicas da equipe. Tal esqueleto elencará três camadas: micro, meso e macro²⁷⁸. Naturalmente tratam-se de abstrações que procuram dissecar a experiência e dizem respeito às formas gerais elementares de socialização nos jogos digitais. Trata-se de um cenário traduzido com base no convívio e na observação com a equipe e com outras experiências em jogos digitais.

²⁷⁷ A saber, (i) comunidades ou redes sociais centradas em interesses compartilhados previamente existentes; (ii) comunidades ou redes centradas em interesses que os sujeitos não tinham o conhecimento antes de integrarem à rede ou centradas em torno de um interesse que se desenvolve do envolvimento na vida *on-line*; e, por fim, (iii) um tipo de comunidade que surge do interesse compartilhado em um determinado ambiente ou mundo virtual (KLASTRUP, 2003).

²⁷⁸ Ei de saber combinar a compreensão do que se passa nas diferentes escalas, micro, meso e macro, compreendendo que elas se encontram constantemente atravessadas e conformadas também por relações sociais diversas, aspecto este que particularmente mais interessa a essa pesquisa.

Assim, este capítulo possui como intenção expor e analisar as essenciais contribuições advindas dos resultados adquiridos a partir do trabalho de campo, bem como do referencial teórico selecionado enquanto metodologia para o entendimento do estudo da comunicação, organização e camaradagem nas dinâmicas da equipe. Estes, por sua vez, devem ser entendidos enquanto operadores centrais que são perpassados por categorias/conceitos diversos, como sociabilidade, coesão grupal, dentre outros. Considero os operadores variáveis advindas das próprias práticas na equipe, embora muitos outros também possam ser acionados. Portanto, a análise qualitativa dos dados pretende oferecer, principalmente, uma teoria descritiva, ou seja, que pretende interpretar e descrever a dinâmica social, da organização e funcionamento da equipe enquanto tal.

4.1. O ecossistema de três camadas estruturais e relacionais de afiliações de jogadores

A compreensão da natureza do coletivo e da experiência social nos mais diferentes tipos de jogos *on-line*, como relatado, constitui-se por meio de camadas de estruturas sociais relacionadas, que diferem conforme o grau de participação no âmbito das associações possíveis em tais jogos. Como demonstrei anteriormente, há uma numerosa quantidade de estudiosos no campo dos *Game Studies* que escreveram sobre as dinâmicas sociais das comunidades de jogadores em jogos *on-line multiplayer*s. O primeiro aspecto a ser levantado diz respeito a estruturação social da *VsAll*, atual *line-up* de *LoL* da *Infinite Five e-Sports*, de como a extinção desta equipe e o processo de migração para a *Infive* estão intimamente conectados com a constituição da estrutura e do tecido social da equipe, envolvendo uma mudança de um estágio micro para um meso e macro mais amplo.

Embora meu foco analítico acerca da tessitura do social da equipe esteja situado em uma perspectiva microssociológica, portanto, em um nível microestrutural da natureza das relações, interações e dinâmicas grupais, o estudo de equipes competitivas locais constituídas requisita ter como ponto de partida um caráter dinâmico e conflitivo dos fenômenos culturais por meio das articulações e relações exercidas por outras camadas (meso e macro) que comportam, por exemplo, entidades sociais mais institucionalizadas e uma dada formação/unidade social.

Assim, trabalhar com uma perspectiva micro é admitir que as distinções existem e a cultura é palco de recriações contínuas em que a posição e o reconhecimento entre os grupos variados se refazem de modo permanente. Por isso que o destino da comunidade de *e-sport*, seja em um nível local (como em Belém), nacional (no Brasil), regional ou internacional, não está em suas próprias mãos, mas encontra-se relacionado a um todo mais extenso. Os próprios

processos de integração ou de maior marginalização de práticas de jogo ou grupos de jogadores (como equipes locais, por exemplo) somente são explicados pela percepção das condições gerais, pelo dinamismo do sistema global do jogo, ou seja, a partir de uma análise (ou melhor, vigilância) realizada por atores do cenário na propagação contínua da incorporação de um tipo de jogo padronizado globalmente.

Naturalmente, as influências do global no jogo local não são tão poderosas que apaguem definitivamente as diferenças e as transformações advindas das formas locais de jogo²⁷⁹; e muito menos as particularidades podem sobreviver sem um processo de reconstrução do qual nascem novas significações para padrões, traços, ações e comportamentos/práticas antigas no âmbito dos jogos. Significa dizer que não há movimento de unificação que, concomitantemente, não reproduza sobre bases novas determinadas especificidades; ao passo que as particularidades não podem subsistir sem implicar na constituição de um movimento de unificação que, *pari passu*, também reproduz e institui padrões sobre bases específicas²⁸⁰.

Trata-se, antes, de uma dinâmica de retroalimentação em que tanto o global influencia o jogo local, quanto este impacta no jogo global, por meio da construção de novas formas e padrões de jogo e na medida em que este é, por sua vez, constantemente adaptado, remixado e transformado em algo novo pelas dinâmicas do jogo local. Neste sentido, o jogo é hoje cada vez mais integrado por forças do mercado e da cultura, mas, simultaneamente, o modo de jogar é cada vez mais incorporado ao jogo macro e percebido na relação com as formas de jogos nacionais e regionais que se confundem, em partes, com o próprio jogo global.

Neste contexto, ao longo de minha análise, estarei atento para não desconsiderar as relações de dependência que tornam a equipe parte de um todo que é, *per se*, heterogêneo. Para poder compreender as distâncias e os relativos isolamentos de que certos grupos podem desfrutar, é necessário, contudo, levar em consideração essas relações subjacentes e retroalimentadas.

Retomando a discussão, existe um crescente volume de literatura científica acerca da organização social dentro de jogos *on-line*, muitas das quais foram revisitadas no segundo capítulo desta dissertação. Os pesquisadores Harald Warmelink e Marko Siitonen (2011, 2013) realizam uma revisão sistemática das publicações resultantes de pesquisas empíricas durante uma década, correspondendo a um *corpus* datado de 2000 a 2010 de publicações em inglês

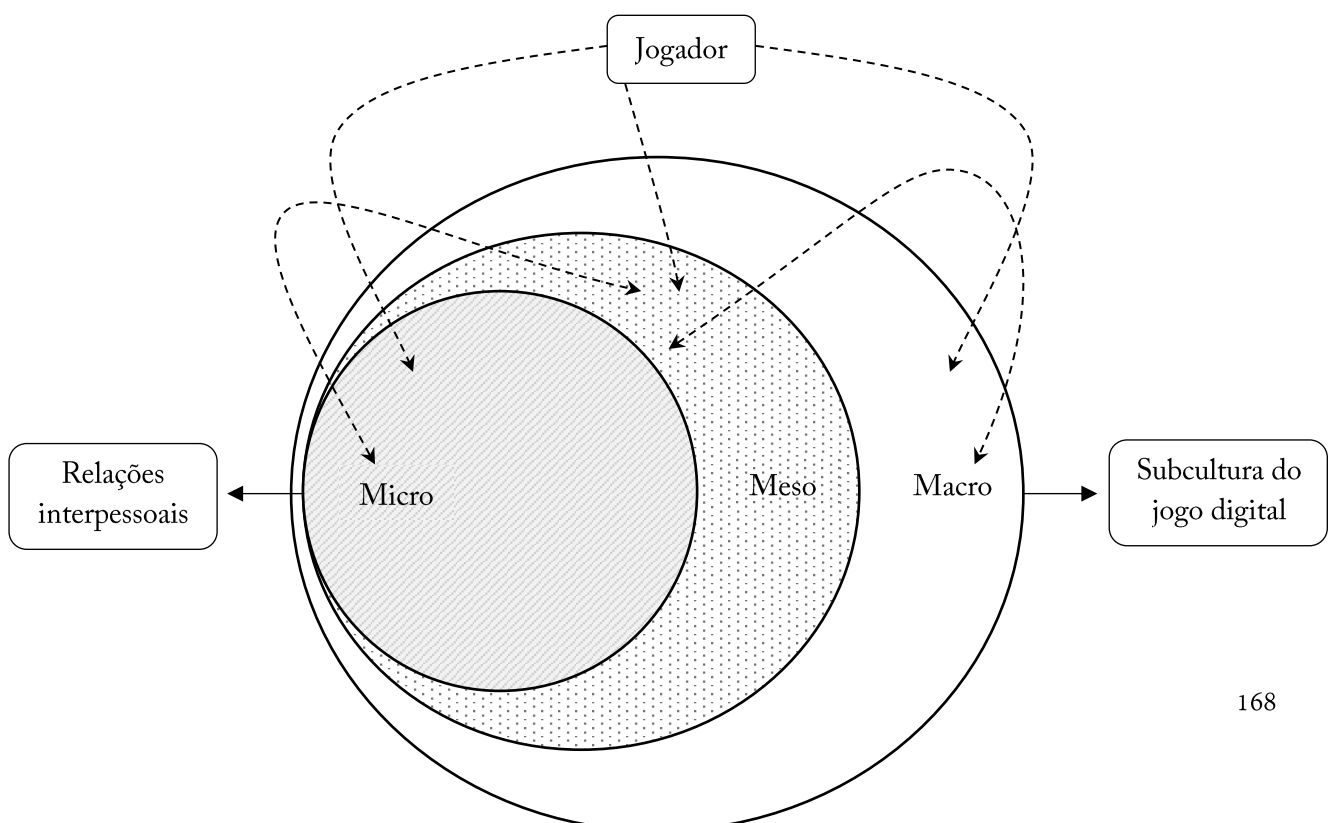
²⁷⁹ Se não pode criar formas novas de jogo ou renovar as antigas, as determinações nas formas de jogo tendem a se adaptarem. O dado global assume, assim um significado particular para cada lugar.

²⁸⁰ O movimento do *e-sport*, isto é, sua evolução, é simultaneamente um efeito e uma condição do movimento de uma sociedade sociotécnica global.

entre livros, periódicos revisados por pares e em anais de conferências. Nesta pesquisa, eles sintetizam os principais métodos e conceitos que os estudiosos utilizam para investigar, definir e caracterizar as comunidades de jogadores, assim como os elementos e operacionalizações nas quais se concentram.

O resultado dessa análise demonstra que as abordagens qualitativas são muito mais populares do que as quantitativas nessa agenda de pesquisa dos *Game Studies*. Já os conceitos usados para a definição e caracterização das comunidades de jogadores, embora tratem de evidenciar uma adoção frequentemente não muito clara deles ou mesmo uma sobreposição entre os termos, revelam uma prevalência de perspectivas micro (cujo foco são grupos ou equipes/times menores), meso (guildas ou organizações) e macro (comunidades e redes), por sua vez, três camadas estruturais e relacionais de análise sociológica. Cada um desses níveis constitui formas diversas de socialização nos *video games* e, juntos, formam um ecossistema de três estratos das comunidades de jogadores (figura 10).

No âmbito desses ambientes digitais, as organizações sociais de jogadores dentro e ao redor possuem inúmeros nomes, incluindo organização, comunidade, guildas e clãs. As expressões grupo e equipe/time também são usadas, especialmente no que tange aos jogos com grupos de jogadores menores, como em muitos *MOBAs* como *LoL*. O trabalho de Warmelink e Siitonen (2011, 2013) é de particular interesse para este estudo, na medida em que inclui publicações com foco geral ou substancial em dinâmicas de nível de grupo e comunidade. A análise dos pesquisadores revelou que uma variedade de conceitos distintos é adotada para definir e caracterizar as comunidades de jogadores.






-  **Nível macro:** todo o conjunto de jogadores, uma rede ou comunidade mais ampla compreendida como uma formação/unidade social, uma “sociedade de jogadores”.
-  **Nível meso:** comunidades de jogadores semelhantes a guildas/clãs ou organizações.
-  **Nível micro:** grupos pequenos, como *pugs*, *party*, equipes/times etc.

Figura 10: Ecosistema de três camadas estruturais e relacionais das dinâmicas sociais de afiliações de jogadores
 Fonte: Autoria própria

É de suma relevância reconhecer que estas três camadas se tratam de categorias de pesquisa, embora não seja meu intuito solidificar duas destas camadas (meso e macro) profundamente. A concepção desses três estratos estruturais e relacionais das dinâmicas sociais, que guarda nuances com a experiência social em *League*, fornece, neste sentido, um mecanismo de aproximação inicial para a compreensão da formação do tecido social da equipe e o contexto maior no qual ela se incorpora. É relevante notar que ter identificado estes níveis não me garante nada, somente proporciona orientações para as quais mirar, a despeito destas não cederem ou assegurarem, em si mesmas, algo concreto. Portanto, seguirei uma série de relatos advindos do campo para que se torne possível o entendimento acerca da formação e manutenção desta equipe engajada no jogo *pro*, procurando, assim, uma descrição que seja apropriada para este contexto particular do MOBA.

A composição deste esqueleto, é preciso considerar, proporciona pouco quanto a prática de jogar ou mesmo quanto a cultura que a circula. Apesar disso, estas camadas podem auxiliar na compreensão das dinâmicas da equipe, mesmo que imbuídas de um sentido de abstração próprio das estruturas analíticas sociológicas, afinal, elas provêm da própria práxis. Cada um desses três componentes genéricos organizados, os quais se conectam em outros conceitos, atestam para uma relação entre distintas dinâmicas sociais que compõem a prática de jogar um jogo digital. Rejeitá-las é o mesmo que negar à práxis sua existência (FALCÃO, 2014a).

Mas se essas distintas camadas ensejam e significam diferentes formas de práticas sociais e geram diferentes construções mentais, de onde elas advêm? De certo, da própria prática de jogo. Os três conceitos mais corriqueiramente usados (comunidade, guilda e grupo) na literatura sobre as dinâmicas grupais acabam por sugerir essas três abordagens possíveis. Segundo Warmelink e Siitonen (2011, 2013), outros conceitos podem ser evocados e interligados a essas três abordagens. Como já argumentei, os termos equipe/time, *pug* e *party*, por exemplo, encaixam-se na micro perspectiva ao se concentrarem especialmente em grupos pequenos. Por sua vez, os conceitos de organização, clã e formação/unidade social, dentre

outros, referem-se a entidades sociais mais amplas as quais, em geral, aproximam-se da abordagem meso. Entretanto, a formação/unidade social ou rede ajustam-se tanto na perspectiva meso quanto na macro, sendo esta a maior das entidades sociais.

Essa fluidez, segundo Warmelink e Siitonen (2011, 2013), geralmente ocorre devido ao uso de múltiplos focos nos projetos de pesquisas, distintas interpretações, meramente um desejo de tornar o texto mais vivo a partir da utilização de sinônimos relativamente próximos e até mesmo confusões teóricas. Vili Lehdonvirta (2010), por exemplo, elenca várias problemáticas no uso de um modelo para o estudo e análise de jogos digitais que compreende a classificação da base de jogadores de MMOs como sendo “uma comunidade” fundamentada no conceito de Howard Rheingold (2005). Obviamente, Lehdonvirta (2010) não desconsidera a importância do conceito de comunidade virtual deste autor, mas desenvolve uma crítica ao modo como o conceito de comunidade é empregado por pesquisadores e desenvolvedores demasiadamente abrangente.

Para ela, o termo comunidade é mal ajustado para definir a base geral de jogadores de MMOs, mas não descarta a criação de comunidades no interior desses tipos de jogos *on-line* que podem funcionar como uma arena na qual comunidades específicas se reúnem. Isto porque o conceito de comunidade virtual, na perspectiva de Rheingold (2005) e da noção sociológica clássica, é caracterizado por certos interesses em comum, familiaridade, unidade e até intimidade. Portanto, milhões de jogadores que decidem criar uma conta em um mesmo jogo não vão compartilhar essas características, muito provavelmente. Essa crítica empreendida por Lehdonvirta (2010) contrasta com a definição da comunidade de jogos como “[...] certos grupos que as pessoas organizam para alcançar objetivos comuns”²⁸¹ de YeiBeech Jang e SeoungHo Ryu (2011, p. 617), proposta que inclui tanto as guildas e organizações como a *Infive* (perspectiva meso), quanto as equipes/times que a constituem (abordagem micro).

Há muitos autores, embora existam exceções como o trabalho de Steinkuehler e Williams (2006), que utilizam de conceitos-chaves de forma variável, oferecendo definições pouco claras para os termos escolhidos. Entretanto, esse uso de conceitos comuns recorrentemente intercambiáveis e com a falta geral de definições no intuito de melhor transmitir sua compreensão ao leitor, ao invés de tornar as coisas mais evidentes, geralmente leva a uma maior confusão, sobretudo em casos nos quais o foco do estudo corresponde a múltiplas das perspectivas introduzidas na figura 10.

²⁸¹ Livre tradução: “[...] *certain groups that people organize to achieve common goals*”.

Essa postura indica uma particularidade: as três camadas estruturais e relacionais são construídas para obedecer a uma certa progressão e podem ser colocadas em um contínuo de tempo (figura 11), sendo estágios nos quais os jogadores usualmente iniciam o jogo²⁸², embora eles possam estacionar em algumas delas²⁸³ ou mesmo não seguir a sucessão de etapas ou fases (micro – meso – macro) previamente definidas²⁸⁴. Em síntese, no ecossistema das dinâmicas sociais de filiações de jogadores, as três estruturas que o compõe estão articuladas, são relacionais, embora possam ser separadas analiticamente ou mesmo jogadores possam permanecer unicamente em uma delas sem que transitem nas demais – embora seja algo, relativamente, difícil.



Figura 11: Progressão padrão do ecossistema das dinâmicas sociais de filiações de jogadores com base em um contínuo de tempo

Fonte: Autoria própria

O fato de existir uma progressão torna comum que mais de uma dessas camadas seja usada em pesquisas, embora alguns estudos apresentem problemas decorrentes do uso inadequado que toma os conceitos que integram essas categorias (como comunidade e grupo), geralmente, como se fossem dados adquiridos desnecessários de uma definição mínima introdutiva ou investigação apartada.

²⁸² Tive a oportunidade de refletir, acerca dessa questão, no segundo capítulo que compõe esta dissertação, especificamente no tópico (3.2) que problematiza o jogo social nos jogos *on-line*.

²⁸³ Um jogador que integra um nível macro, a exemplo da comunidade local competitiva de *League*, possui forte pré-disposição para engajar-se em um nível meso na medida em que determinadas redes ajustam-se tanto em uma perspectiva meso quanto macro (WARMELINK e SIITONEN, 2011, 2013). Ademais, jogadores que participam de organizações (grau meso) possuem a capacidade de constituir grupos (micro), redes ou participar de comunidades (macro) mais facilmente (DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; KOLO e BAUR, 2004; TAYLOR, T., 2006b).

²⁸⁴ As setas que abundam na figura 11 tratam de incorporar a natureza fluída que envolve o ecossistema das dinâmicas sociais dos jogadores. Neste sentido, um jogador pode tanto seguir a estrutura (micro – meso – macro) quanto rompê-la (meso – macro – micro; macro – meso – micro; micro – macro; macro – micro, dentre outras possibilidades). Dois exemplos sobre essa dinâmica, na literatura dos *Game Studies*, são apresentados nos trabalhos de Jakobsson e Taylor (2003) e Simon, Boudreau e Silverman (2009). Particularmente, as duas experiências relatadas no trabalho Simon, Boudreau e Silverman (2009) são radicalmente diferentes uma da outra, sendo uma ilustração direta de um tipo de jogador que segue as etapas previamente estabelecidas enquanto que outra retrata justamente uma experiência que quebra com essa estruturação a partir das influências das redes sociais pessoais e o quanto elas podem incutir no modo e na forma de experimentar o jogo (JAKOBSSON e TALOR, 2003; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009).

Em síntese, o enquadramento das dinâmicas sociais dos jogadores em três camadas dispostas nas categorias micro, meso e macro permite uma compreensão da progressão padrão diante do aparato. O paradigma clássico (figura 11) demonstra que ao se ingressar em *LoL*, ou outro jogo, o jogador inicia sua experiência geralmente “sozinho”²⁸⁵ e, a partir de certo tempo, integrará equipes efêmeras orientadas para objetivos específicos (micro), geralmente instrumentais (CHEN, 2009, 2010; DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; RATAN et al., 2010; TAYLOR, T., 2006b).

De maneira direta, na medida em que o jogador progride em relação ao jogo, conquistando níveis e liberando objetivos, pode passar a se filiar em associações socialmente mais sólidas, sobretudo caso se engaje no jogo instrumental, mas que demanda um certo tempo para que se alcance (meso). Por fim, um jogador pode, a partir dessas organizações, constituir tanto grupos (micro) quanto comunidades ou redes (macro) mais facilmente (DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; KOLO e BAUR, 2004; TAYLOR, T., 2006b), o que naturalmente requisita de um tempo ainda maior. Obviamente, esse modelo (figura 11) baseado em uma progressão em um determinado contínuo do tempo não dá conta e não responde a todas as nuances complexas que formam as dinâmicas sociais nos jogos *on-line*, como as pesquisas de Jakobsson e Taylor (2003) e Simon, Boudreau e Silverman (2009), por exemplo, contextualizam. A seguir, descreverei mais especificamente as três camadas.

Utilizando uma perspectiva macro, vários estudiosos caracterizam as comunidades como sendo dotadas de uma identidade determinada, porém, na maioria das vezes tacitamente ratificada por meio do valor compartilhado de pertencimento a uma comunidade de jogo, por exemplo, que joga uma multiplicidade de tipos de jogos juntos ou fornecem suporte tecnológico e informativo para encarar a mecânica de jogos complexos (TAYLOR, T., 2006b). Embora as caracterizações incluam a identidade que os membros sustentam, elas não se restringem a ela. Essa abordagem foca em comunidades e redes maiores, muitas vezes simbólicas no sentido de que elas são somente vinculadas por uma determinada identidade comum.

Ao escolherem uma abordagem meso, vários pesquisadores (DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; KOLO e BAUR, 2004; TAYLOR, T., 2006b) caracterizaram as guildas, clãs ou comunidades como entidades sociais institucionalizadas em termos simmelianos, maiores e mais duradouras, ou seja, organizações nas quais os jogadores

²⁸⁵ Insiro aqui aspas para que o leitor possa compreender que, na realidade, um jogador em um MOBA como *LoL* não joga, de fato, sozinho. Para que possa jogar, ele precisa consentir em assumir uma função dentro do jogo e, a partir disso, o sistema colocará ele em conjunto com mais quatro jogadores aleatórios (no mapa de *Summoners Rift*) que possuem um nível de habilidade similar.

possuem a capacidade de constituir grupos ou redes mais facilmente (DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; KOLO e BAUR, 2004; TAYLOR, T., 2006b).

Finalmente, pesquisadores que utilizam da perspectiva micro caracterizam grupos como relativamente pequenos, temporários e orientados para objetivos específicos (CHEN, 2009, 2010; DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; RATAN et al., 2010; TAYLOR, T., 2006b). Algumas publicações apontam que o compromisso ou o tempo gasto *online* tende a ser mais elevado ou foi valorizado mais amplamente em uma comunidade maior e mais organizada do que em um grupo temporário e menor (DUCHENEAUT et al., 2006). Naturalmente, a percepção da literatura acerca da abordagem micro é decorrente das dinâmicas da própria estrutura do *design* dos jogos analisados, ou seja, alguns pesquisadores optam pelo uso de terminologias específicas do jogo, termos pelos quais tanto os jogadores quanto os desenvolvedores costumam utilizar para se referirem a determinadas formas de associações, como *pugs*, *raids*, *parties*, *premade*s, por exemplo.

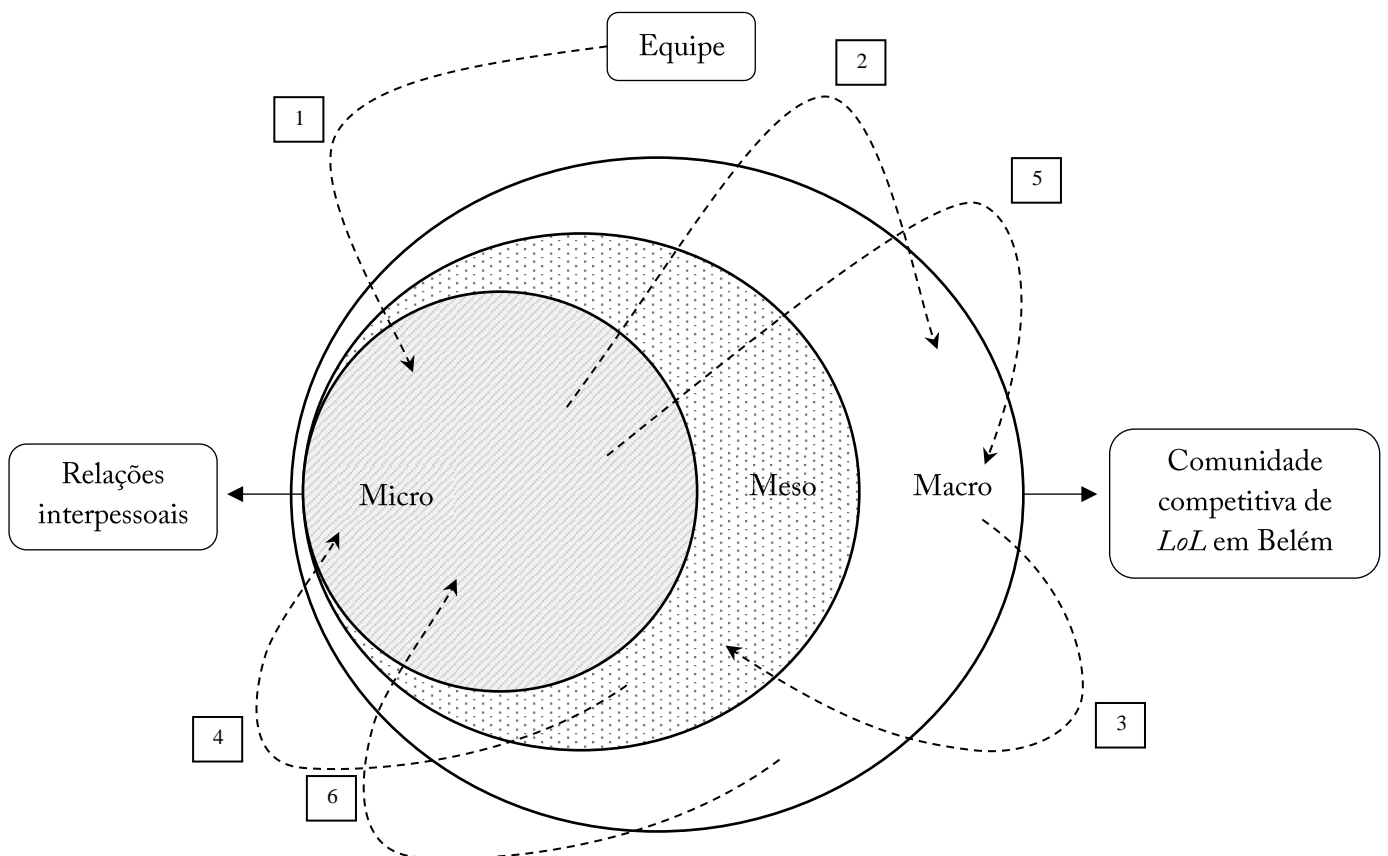
Minha compreensão dessa abordagem, embora seja semelhante em relação a própria dinâmica grupal geral de *League*, é diferente na medida em que me debruço na observação, convivência e análise de uma equipe engajada no jogo digital competitivo organizado – o que é uma característica completamente distinta de uma equipe em nível *pug* ou *party* de outros MMOs. Naturalmente, são contextos distintos que não precisam ser, diretamente, comparados para que possa se legitimar uma determinada prática. No tópico seguinte, desenvolvo um esquema que (re)constrói a trajetória progressiva da estrutura social relacional das dinâmicas de filiações dos jogadores da *VsAll* com base nas três camadas relacionais anteriormente apresentadas.

4.2. Articulando uma estruturação social da *Infinite Five e-Sports*

Ao invés de argumentar acerca de uma abordagem micro como sendo temporária e orientada para um objetivo em específico (geralmente segundo uma lógica instrumental/funcional em relação ao aparato), o que é compreensível em uma investigação cujo foco do projeto de pesquisa seja observar exclusivamente as dinâmicas interacionais no ambiente do jogo, os resultados advindos da minha experiência de campo demonstram que uma equipe engajada no jogo *pro* pode ser uma entidade social institucionalizada em termos simmelianos, permitindo práticas de sociabilidade, na qual jogadores podem constituir tanto um grupo (micro) quanto organizações (meso), comunidades e redes (macro) mais facilmente, estas últimas características típicas de níveis meso e macro. Certamente isso, embora seja particularmente relevante em relação a um MOBA como *LoL*, não possui todo um ineditismo,

uma vez que nas dinâmicas de *pugs* em um jogo como *WoW* há relatos de jogadores que enfatizaram ser possível fazer amigos e até mesmo ser convidado para se juntar em guildas mais casuais (EKLUND e JOHNASSON, 2013).

Meu trabalho de campo, de nove meses com a *Infive*, revela que o compromisso ou o tempo gasto *on-line* tende também a ser mais amplamente valorizado e elevado em um grupo menor do que apenas em uma comunidade maior e mais organizada, em contraponto com o que argumentaram Ducheneaut et al (2006), apesar dos autores utilizarem uma metodologia distinta da empreendida neste estudo. Na figura 12, apresento um esquema que (re)constrói a trajetória progressiva da estrutura social relacional das dinâmicas de filiações dos jogadores da *VsAll* com base nas três camadas relacionais construídas.



- 1 **Nível micro:** Criação da equipe *Versus All* em novembro de 2016.
- 2 **Nível macro:** Ingresso na comunidade competitiva de *LoL* em Belém em junho de 2017, a partir da participação em um evento do cenário local;
- 3 **Nível meso:** Migração para a organização *Infinite Five e-Sports* em junho de 2017.
- 4 **Nível micro:** Criação da *line-up* de *LoL* da *Infive* e aproximação com a equipe de *Dota 2* da organização em junho de 2017.

- 5 **Nível macro:** Engajamento em eventos (torneios e campeonatos) na comunidade competitiva de *LoL* em Belém e maior difusão da equipe no cenário.
- 6 **Nível micro:** Aproximação com equipes, jogadores, *coachs*, analistas e demais atores do cenário competitivo de *LoL* em Belém.

Figura 12: Trajetória progressiva da estrutura social relacional das dinâmicas de filiações dos jogadores da *Infinite Five e-Sports* com base nas três camadas relacionais
Fonte: Autoria própria

Isso se dá, todavia, em um grau distinto das associações temporárias em nível micro dos ambientes do jogo, por conta de uma diferença essencial que meu trabalho de campo sugere: a formação e manutenção do tecido social da comunidade local competitiva de *League* não somente transcorre no ambiente do jogo²⁸⁶, mas também é, sobretudo, circundante a ele. A equipe na qual me aproximei – a *line-up* de *LoL* da *Infinite Five e-Sports* – é um índice de que as relações sociais estabelecidas na comunidade competitiva local não permanecem confinadas ao jogo, mas se desenvolvem e expandem ao seu entorno, em diversos espaços da cidade de Belém nos quais eventos de *e-sports* são realizados.

T. Taylor (2012) já argumentava que, embora o caminho para a progressão na carreira de amador para profissional seja assaz acidentado e malsucedido em muitos casos, este domínio se encontra vigorosamente dependente de uma ativa socialização em uma identidade profissional decorrente de toda uma série de atores e forças. Esta afirmação, em consonância com a obra simmeliana, além de condizer com uma compreensão que corrobora com uma dinâmica processual da aproximação com um qualquer tipo de objeto técnico (FALCÃO, 2014a, 2014b), ainda aponta para um objetivo circunstancial desta pesquisa, o discurso para um modo de existência organizacional que paira em grupos de jogadores – equipes – orientados e comprometidos para com a prática do jogo digital competitivo organizado.

Ademais, reforça ainda que o estudo acerca dos jogadores *pro* e sua individualidade (e, portanto, do *e-sport*) deve levar em consideração as formas como o coletivo (atores e forças) opera no individual e das diversas interpretações e consequências advindas da prática do jogo digital competitivo organizado, conforme destaca o trabalho de campo: os distintos níveis de impacto que as relações do cenário local competitivo de *LoL*, baseadas muitas vezes no alto desempenho, camaradagem, confiança e reconhecimento²⁸⁷, podem causar à constituição da

²⁸⁶ O que justifica uma percepção, por parte da literatura, de uma dificuldade na constituição de associações grupais mais estáveis, portanto, sendo esses grupos menores dotados de um caráter muito mais temporário (cf. FALCÃO, 2014a; CHEN, 2009, 2010; DUCHENEAUT et al., 2006; JAKOBSSON e TAYLOR, 2003; RATAN et al., 2010; TAYLOR, T., 2006b).

²⁸⁷ Essa discussão pode ser obtida no debate acerca da noção de *cama* de Pierre Bourdieu, James Coleman e Robert Putnam utilizando-se da teoria dos capitais dos referidos autores, ou mesmo nas discussões no Brasil a partir da abordagem de Raquel Recuero, cujas contribuições são inegáveis, mas fogem ao escopo desta pesquisa.

equipe enquanto *pro* e sua pertença a uma determinada comunidade de jogadores locais de elite. Na seção 4.4.2 discutirei essas questões de modo mais específico.

Em uma ocasião em que conversava, no servidor do *Discord* da organização, com um dos interlocutores da pesquisa, Hidaka Sana, a respeito de como ele observava o cenário local, como se enxergava nele enquanto jogador individual e como via a equipe, de modo mais amplo, ele relatou o seguinte diagnóstico acerca da comunidade local competitiva de *League*.

O cenário local ele é muito panelinha, é muito *status*, tipo, tu tem que se dar bem com o pessoal pra ter alguma chance. No nosso caso, a gente conhece uma galera, a gente já conhece o pessoal da Estafetas²⁸⁸, a gente já é amigo do pessoal de lá, eu, geralmente, falo com o Suito, geralmente falo com o Emerok²⁸⁹, converso sempre com eles quando dá [...]. Então, a gente já conhece uma galera e tal do cenário e isso faz o nosso time também ser um pouquinho mais à frente, porque, tipo, se a gente não conhecesse ninguém, não fosse amigo de ninguém, a gente iria ficar meio esquecido e eles iam começar a excluir. E, tipo, quando tu conhece o pessoal é mais fácil de acontecer *scrim*²⁹⁰ e tal, de ter treino mais frequente e pá, é mais fácil de ir treinando com os outros times, tu conheces os outros times melhor também. Meio que tem uma parada de camaradagem entre as equipes. (*sic*)

Vale recordar que o convite para que os jogadores da *VsAll* (seta 1 – camada micro) integrassem e migrassem para a organização *Infinite Five e-Sports* (seta 3 – camada meso), cujo objetivo seria de construir a *line-up* de *League of Legends* da organização (seta 4 – camada micro), é consequência da constituição de uma equipe (a *VsAll*, portanto, micro, seta 1) e da sua participação em um dos principais eventos da comunidade competitiva local do jogo (seta 2 – camada macro), a *Premier League*, marcando o ingresso da equipe na comunidade.

Isso é evidenciado em uma fala do capitão da equipe, Ham. Em diferentes momentos em que conversamos, ele reforçou que o instante a partir do qual a equipe ficou mais reconhecida e adquiriu maior visibilidade na comunidade ocorreu quando jogaram a *Premier League*.

Uma coisa que foi muito importante pra gente esse ano [2017] foi, justamente, entrar nesse meio, porque a gente não conhecia ninguém, a gente era

²⁸⁸ A Estafetas Voadores *E-Sport* é um dos tradicionais times do cenário local, autodefinido como um time amador paraense de *LoL*. Trata-se de uma das equipes mais respeitadas e considerada uma das melhores na comunidade. É a atual campeã da *Premier League* de 2017, o campeonato mais importante de Belém até então, e, juntamente com a *Infive*, é uma das poucas equipes do cenário competitivo que nunca deu *disband*, segundo argumentaram Ham, Hidaka Sana e Darkanon. O termo inglês é mais uma *verbification* resultante de uma apropriação pelo jargão da subcultura de *League*, o qual advém do verbo “*disband*”, cujo significado literal é desmembrar, dispersar ou separar. Seu uso refere-se ao fim de uma equipe.

²⁸⁹ Tanto Suito quanto Emerok são dois jogadores que possuem um grande respeito no cenário local. Emerok já pertenceu ao time da Estafetas, mas atualmente não permanece na equipe.

²⁹⁰ Segundo Ham, *scrim* é um termo utilizado para um tipo de partida personalizada entre dois times com o objetivo de treinar, popularizado por equipes estrangeiras para dar nome aos treinos realizados entre times.

desconhecido e, aí, eu entrei naquele grupo *LoL* Belém, e aquele grupo difunde muito, o campeonato da *Premier League* difundiu e aí “alguém” conhece a gente hoje minimamente, mas esse pessoalzinho aí, já tem o nosso conhecimento, acho isso bem legal.

[Ham]: foi o período que a gente conheceu mais pessoas, jogadores, *coachs*, times e enfim, daqui de Belém. depois disso claro q só aumentou. Mas esse foi o *hype*²⁹¹. (*sic*)

Estava, contudo, relativamente, descrente com a segunda afirmação de Ham. Pouco satisfeito com a resposta curta, cheguei a ser mais enfático e questionei quando ele acreditava que, de fato, a equipe havia conseguido entrar no cenário competitivo local, tornar-se integrada no tecido social da comunidade. O capitão da equipe foi ainda mais assertivo.

[Ham]: Nesse período [...]. Apesar de ter sido nosso primeiro *camp*[eonato], a gente foi bem e geral passou a nos conhecer, teve entrevista²⁹² com o V. [Hidaka Sana] que postaram no grupo do *lol* Belém e etc. dps disso a gente jogou mais *camps* e isso ajudou a difundir mais. (*sic*)

A conexão que Ham está fazendo aqui é de que a participação em eventos na comunidade competitiva local do jogo tornou possível a expansão das redes da equipe e, particularmente, de cada um dos jogadores integrantes dela (seta 5 – camada macro). Na realidade, segundo ele, o convite feito pelo líder da organização da *Infive*, J., ocorreu durante a *Premier League* e em decorrência de ele ter assistido a equipe *VsAll* competindo nesse campeonato na *Studio Games*, da presença constante da equipe neste espaço e também por conta de os membros do time terem assistido a uma palestra de *e-sport* do criador da organização nesse centro de entretenimento digital.

Esses argumentos reforçam a expansão das redes adquiridas pelos jogadores a partir do momento que passam a ingressar no cenário local competitivo, ganhando maior visibilidade no meio. Visibilidade é algo de relevância crescente para os membros da equipe, mas também se trata de um elemento primordial para a progressão no cenário competitivo, segundo meus

²⁹¹ Trata-se de uma gíria, frequentemente utilizada na internet, que diz respeito a algo que está sendo bastante repercutido no momento, normalmente com avaliações positivas no âmbito popular, ou seja, que está na “moda” ou que é “descolado”. Segundo Ham, muitas dessas siglas são criadas por *screamers* e tornam-se populares.

²⁹² Essa entrevista refere-se a uma espécie de *talk show*, intitulado *Thresh talk* (referência ao nome de um dos personagens do jogo, Thresh), realizado no site de rede social *Facebook*. Criada em maio 2017, a página dedica-se a comentar e promover o cenário dos *e-sports* paraense em *LoL*. Em 2017, a página realizou uma intensa cobertura das partidas do que chamaram de “o principal campeonato paraense de *League*”, realizando análises dos confrontos, sínteses dos jogos e quadros como o Sentença da audiência (um tipo de quadro *pro vs pro* de Belém, conforme definido por eles, em que os jogadores perguntavam e respondiam seus adversários) e *Thresh Entrevista*. Segundo os criadores, este último trata-se de um programa de entrevista com jogadores de Belém, cujo objetivo era de fazer com que a comunidade passe a melhor conhecer não somente o ponto de vista do entrevistado, mas também um pouco dos times que estavam disputando a *Premier League* naquele ano. Hidaka Sana, como mencionado por Ham, foi um dos entrevistados desse quadro em decorrência do destaque que obteve durante a competição. A equipe, na época *VsAll*, foi definida como sendo um time que vinha evoluindo muito no campeonato.

interlocutores. Ela é, em grande medida, responsável por tornar possível a ascensão de um cenário competitivo local para o profissional em nível nacional. Darkanon mencionou, em determinado momento, que a visibilidade é capaz de permitir a conquista de patrocínios e investimentos que dificilmente seriam possíveis no cenário de Belém.

Hidaka Sana, por sua vez, argumentou que o time necessita, primeiramente, adquirir maior visibilidade na cidade para, em seguida, poder avançar na progressão competitiva. O primeiro desafio de uma equipe competitiva engajada no jogo *pro*, segundo ele, é ganhar visibilidade, o que envolve jogar uma variedade de eventos competitivos disponíveis e um esforço para vencer. “Com a visibilidade que eles ganham, eles vão conseguir mais coisas pra frente” (*sic*), ratificou Hidaka Sana, o que inclui marcar *scrims* mais facilmente, conhecer outras equipes e evoluir a partir dessa interação. A visibilidade, portanto, encontra-se diretamente relacionada com o bom desempenho no âmbito do jogo.

Por sua vez, esse reconhecimento por parte da comunidade competitiva em Belém auxiliou e ainda auxilia na aproximação da equipe com demais jogadores e equipes do cenário local (seta 6 – camada micro), como mencionado por Ham e Hidaka Sana. É importante reforçar, entretanto, que a equipe, não obstante integre outras estruturas sociais (meso e macro) constantemente, continua pertencendo a um grupo pequeno (micro) integrado em uma organização (meso) e em uma comunidade competitiva local (macro). Essa dinâmica, portanto, demonstra o quanto equipes locais encontram-se ativamente dependentes de um processo de socialização em uma dada comunidade local competitiva – e toda sua variedade de atores e forças (TAYLOR, T., 2012).

Isso denota que, embora todo jogador que se inscreva em um jogo seja alocado automaticamente em uma rede mais ampla, para que um determinado jogador seja aceito e integre uma comunidade dentro dessa rede de maneira efetiva é preciso dela se aproximar com objetivos e certos interesses em comum, familiaridade, unidade e até intimidade (LEHDONVIRTA, 2010; RHEINGOLD, 2005). No cenário local competitivo de *League* em Belém, não basta que um jogador jogue competitivamente sozinho para que ele seja aceito na comunidade. É preciso que se engaje em eventos, torneios, campeonatos e demais atividades do cenário local para que possa integrar essa comunidade específica, seja jogando ou desenvolvendo outras ações como analista, *manager*, *coach*, espectador etc.

Ambas as fala, de Ham e Hidaka Sana, demonstram o quanto que uma equipe/time é capaz de facilitar a integração dos jogadores em entidades sociais mais amplas as quais, em geral, aproximam-se e ajustam-se tanto nas perspectivas meso quanto na macro. Tornam,

portanto, possível uma formação/unidade social mais abrangente, como participar de uma organização de uma equipe e até mesmo auxiliar na expansão das redes dos jogadores ao introduzi-los na comunidade competitiva de *League* em Belém, muito mais restrita do que o cenário local de *LoL* da cidade (a qual abriga a comunidade competitiva), como argumenta Hidaka Sana.

4.3. Na procura pelo alicerce de pertencimento grupal

A ideia de que o ser humano é gregário por natureza e apenas existe, ou melhor subsiste, em função de seus inter-relacionamentos grupais é recorrente tanto em uma abordagem sociológica (BRUHN, 2009; SIMMEL, 1949, 1950, 1972, 1983, 2006, 2009; MAFFESOLI, 2003, 2014) quanto psicológica (FORSYTH, 1990; ZIMERMAN, 1997). Todo sujeito está propenso a participar de diferentes grupos, segundo o psicanalista brasileiro David Zimerman (1997) e o psicólogo americano Donelson Forsyth (2010), perpassando continuamente uma dialética entre a procura da sua própria identidade individual e uma necessária identidade grupal e social.

Para Zimerman (1997), um conjunto de sujeitos forma um grupo, um conjunto de grupos, por sua vez, configura uma comunidade e um conjunto interativo destas constitui uma sociedade. Para o sociólogo alemão Georg Simmel (2006), a sociedade significa sempre um processo no qual os indivíduos encontram-se ligados uns aos outros pela influência recíproca que exercem entre si e também pela determinação mútua que exercem uns sobre os outros. A ideia de sociedade, para Simmel (2006), diz respeito a algo funcional no qual os indivíduos tanto fazem quanto sofrem *pari passu*. “Sociedade é, assim, somente o nome para um círculo de indivíduos que estão, de uma maneira determinada, ligados uns aos outros por efeito das relações mútuas, e que por isso podem ser caracterizados como uma unidade” (SIMMEL, 2006, p. 18).

Ao longo da vida, Zimerman (1997) argumenta que os sujeitos estabelecem vínculos diversificados, nos quais os grupos se renovam durante o curso da existência. Da mesma forma que Simmel (1949, 1950, 1972, 1983, 2006), Zimerman (1997) acredita que assim como o mundo interior e exterior constitui-se enquanto uma continuidade um do outro (e de maneira similar se pode pensar em relação à equipe *Infive* e à comunidade competitiva de *League* em Belém), do mesmo modo o individual e o social não existem separadamente. Ao invés disso, ambos se confundem, diluem-se, interpenetram e complementam-se entre si.

Na ampla literatura sociológica e psicológica, o termo “grupo” é marcado por uma definição vaga e imprecisa, na medida em que designa um amplo leque de conceituações muito díspares. No âmbito da sociologia, um grupo é constantemente definido como duas ou mais pessoas interpostas e independentes que se unem para alcançar determinados objetivos específicos (BRUHN, 2009). Para John Bruhn (2009), esta ampla definição incorpora grupos de tamanhos e tipos diversos, que vão desde díades até sociedades inteiras. Zimerman (1997), de maneira similar, nota que a acepção “grupo” é utilizada tanto para definir um conjunto de pessoas (incluindo duas pessoas) como também pode conceituar unidades sociais mais institucionalizadas, a exemplo da família, além de outros tipos grupais, tal como uma turma ou gangue de formação espontânea, uma composição artificial de grupos – a exemplo de uma classe de aula, uma fila de ônibus, um auditório e uma torcida em um estádio –, dentre outros.

Ademais, a definição de grupo pode até mesmo se estender a um nível de abstração maior, como um dado conjunto de indivíduos que compõe uma audiência sintonizada em um programa de televisão (ZIMERMAN, 1997). Há, portanto, grupos de diversos tipos, mas uma primeira subdivisão recorrente merece ser evocada para o entendimento dessas associações entre os sujeitos: uma que trata de distinguir os grandes grupos (pertencendo à referida abordagem macrossociológica) dos pequenos grupos (perspectiva microssociológica), anteriormente referida. Geralmente, os sociólogos tendem a se concentrar em macro aspectos da vida grupal, como a estrutura e a integração social, enquanto a psicologia social costuma focar nos micros aspectos dos grupos, sobretudo no modo como a interação dos sentimentos, pensamentos e comportamentos do indivíduo sofrem influências da presença real, implícita ou imaginada de outros (BRUHN, 2009; SIMMEL, 2006; ZIMERMAN, 1997).

Todavia, e é relevante de se pontuar, geralmente os microgrupos – como é o caso da equipe *Infive* – costumam reproduzir, em escala reduzida, muitas das características sócio-econômico-políticas e a dinâmica psicológica dos grandes grupos (ZIMERMAN, 1997). Esta pesquisa, como se tem recorrentemente assinalado, debruça-se, sobretudo, em um aspecto micro ao utilizar uma equipe como o contexto que se deseja observar. No âmbito desse objeto, é importante se considerar uma segunda diferenciação em relação aos microgrupos, cuja classificação é responsável por desencadear dinâmicas específicas: de um lado encontra-se a acepção de agrupamento, de outro a noção de grupo. Por “agrupamento”, Zimerman (1997, p. 27) refere-se, especificamente, a “um conjunto de pessoas que convive partilhando de um mesmo espaço e que guardam entre si uma certa valência de inter-relacionamento e uma potencialidade em virem a se constituir como um grupo propriamente dito”.

No caso específico da comunidade local competitiva de *League*, conforme relatos frequentes dos interlocutores desta pesquisa, há uma dinâmica que indica um processo de agrupamento muito mais assíduo do que o desenvolvimento de grupos, segundo a definição de Zimmerman (1997). Hidaka Sana, por exemplo, ainda que não tenha sido o único, quando discursava acerca do diferencial da *Infive* de nunca ter dado *disband*²⁹³ como algo que contrasta com essa dinâmica constante dos times do cenário local em Belém, teceu um comentário que sinaliza a respeito dessa questão:

[...] tem uma galera aqui de Belém que é boa, só que eles só, tipo, eles pegam uns dias ou meses antes dos campeonatos, fazem um time aleatório, treinam só pra jogar aquele campeonato, daí eles dão *disband*, sem nenhum interesse no competitivo, só pra ganhar o prêmio. (*sic*)

A situação competitiva da comunidade local serve de exemplo para uma certa “serialidade” de jogadores renomados que se agregam momentaneamente para criar uma equipe exclusivamente para disputar um dado campeonato: esses jogadores compartilhem um mesmo interesse (vencer, sobretudo, e ganhar o prêmio), no entanto, dificilmente há um vínculo efetivo entre eles, até que um incidente determinado²⁹⁴ seja capaz de modificar toda a configuração grupal – tamanha a fraqueza dos laços que tornaram aquela agregação possível.

Uma ocasião comum, responsável por ilustrar essa relação de agrupamento em *League* de maneira mais ampla, figura em uma situação de um determinado conjunto de jogadores que entram em uma partida ranqueada na *SoloQ*²⁹⁵: embora estejam aproximados em decorrência do sistema do jogo, não se conhecem efetivamente e suas interações são marcadas por um grau de efemeridade que os aloca enquanto um agrupamento. Somente após se adicionem ao término de uma partida e constituírem uma equipe *premade* são capazes de, talvez, desenvolverem-se como um interativo grupo.

²⁹³ Dar *disband* é, particularmente, visto como um problema para jogadores mais novos no cenário. Darkanon, por exemplo, argumentou que esse ato dificulta a progressão competitiva justamente pela necessidade de se precisar se acostumar com novos jogadores, *gameplays* e jogabilidades distintas etc.

²⁹⁴ Seja em decorrência da falta de uma sintonia e coordenação entre jogadores de uma equipe, da ausência de uma boa convivência entre seus membros ou simplesmente por conta de demandas consideradas frequentemente como mais “sérias” que tratam de requisitar maior tempo dos jogadores (como a família, os estudos, relacionamentos etc.) e que, por sua vez, prejudicam o compromisso e engajamento para com a progressão competitiva no jogo e no domínio do sistema. Como argumenta T. Taylor (2012), um jogador *pro* que aspira o profissionalismo ainda tem sua atividade residindo em algum lugar entre a subcultura e a ocupação.

²⁹⁵ Em *LoL*, como mencionei, há duas filas que ranqueiam os jogadores: uma fila *solo/duo* e outra fila flexível. Via de regra, a primeira é voltada para um estilo de jogo mais “solitário” e para jogadores que preferem demonstrar suas habilidades de carregar sozinho uma partida com sua habilidade individual, enquanto que a segunda fila é mais voltada para o trabalho em equipe. Em cada uma, o elo e as recompensas são separados, ou seja, um jogador pode ser diamante em uma *SoloQ* e ser ouro (ou inferior) em uma fila flexível, e vice-versa.

Em um dia aleatório, Darkanon, de maneira similar, construiu um argumento que se aproxima do raciocínio de Hidaka Sana.

[...] Daqui de Belém que eu conheço... tipo, normalmente o pessoal só tá: “ah, eu vou ganhar dinheiro e é isso”. É, tipo, eu vou montar meu time, ganhar campeonato e aí depois foda-se. Eu acho que o único time, que eu soube, que, tipo, tentou alguma coisa, foi o time da *Power Mito*s, [porque] eles jogaram a dedicatória pro *CBLolL*²⁹⁶, pro Circuito Desafiante²⁹⁷ [...]. [Foi] o único time que eu sei que tentou alguma coisa adiante, entendeu? O resto é, tipo, muito campeonato aqui e depois dá *disband* e tal, esse tipo de coisa, ou se acomodam. (*sic*)

Ao questioná-lo sobre o que motivo do cenário ser assim, repleto de equipes temporárias que não duram mais do que um campeonato, Darkanon reforçou que os jogadores pensam muito mais em ganharem campeonatos sem que haja um interesse em progredir competitivamente. Para ele, há muito mais uma falta de interesse nas equipes em Belém.

[...] Eu não posso fazer um time que ganha todas... tá certo que a gente não ganhou muitos campeonatos, a gente ganhou uns campeonatos e tal, só que a gente, tipo, tinha uma meta, entendeu? A meta é ir pro *CBLolL* e tem gente que pensa que a meta é, tipo, chegar [lá] em um ano ou seis meses de trabalho, entendeu? [...] Tipo, pode ser que a gente não entre no *CBLolL* no próximo ano? Pode. Pode ser que a gente entre? Pode. Depende do que a gente vai fazer esse ano [2018], não vai ser uma coisa instantânea, a gente vai treinar e três meses depois: *CBLolL*! Não é assim, entendeu? O pessoal daqui de Belém meio que se acomoda. Só quer ganhar dinheiro [imediatamente] e depois parar de jogar. A [equipe] Estafetas tá viva até hoje, mas, tipo, não sei se eles têm um foco, porque a *line-up* deles tá toda hora cagada [ou seja, sofre constantes mudanças]. (*sic*)

Essa “galera” ou “pessoal”, a quem Hidaka Sana e Darkanon recorrentemente referem-se, remete a um tipo de jogador que pertence a uma classificação dada por eles de *old school*. O termo é usado, normalmente, para se referir ao compromisso e tempo gasto na comunidade local competitiva por um determinado grupo de jogadores renomados, em sua maioria

²⁹⁶ O Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLolL), inicialmente conhecido como Circuito Brasileiro, é a primeira iniciativa da *Riot Games* para reunir todos os torneios, campeonatos e iniciativas de *e-sports* oficiais da empresa, cujo objetivo é atender ao crescimento dos times e do público de *League* no Brasil. Desde 2012, o campeonato é realizado ininterruptamente e sofreu alterações ao longo dos anos. Particularmente, uma das grandes mudanças ocorreu em 2014, quando a temporada trouxe a realização de duas edições do CBLolL, pela primeira vez, no ano. Um histórico das mudanças no formato do torneio, seus vencedores e demais informações estão disponíveis em: <http://br.lolesports.com/ligas/cblol> e <https://goo.gl/B1e8CK>.

²⁹⁷ O Circuito Desafiante é conhecido como a segunda divisão de *LoL* no cenário competitivo do Brasil, sendo uma porta de entrada e um torneio de acesso (classificatório) direto para a primeira divisão: o CBLolL. Criado em 2015, por meio de uma reformulação do cenário competitivo brasileiro pela *Riot*, desde 2016 tornou-se um campeonato em formato de liga e com *playoffs* (em competições esportivas, é um sistema eliminatório ou mata-mata) próprias, reservado para jogadores que buscam entrar no cenário competitivo nacional. Não existem restrições de elo para participar do campeonato, segundo me informaram Darkanon e Ham. Atualmente, é realizado pela empresa carioca *Promo Arena* e times de todo o Brasil disputam *on-line* por uma vaga promocional para o campeonato brasileiro.

“aposentados” – uma vez que se encontram afastados das atividades no âmbito do cenário local, embora tenham uma reputação prestigiada em decorrência dos desempenhos alcançados durante eventos competitivos na cidade. Para Darkanon, o termo diz respeito a um

[...] pessoal meio que se aposentou, porque, tipo, esse pessoal é meio *old school* aqui de Belém, tanto que a gente, nosso time, eu acho que é o mais jovem daqui de Belém, que tá num nível alto, acho que o nosso time é o mais jovem, porque a gente tem média de idade de 17 pra cima, entendeu? Então, tipo, o pessoal [*old school*] tem vinte e poucos anos, é uma galera bem mais velha, como o pessoal da Estafetas, da Veropa. [...] Jogadores *old school*, normalmente, têm uns 24 anos pra cima, não chega a ser 30 anos. (*sic*)

O diagnóstico crítico de Darkanon a respeito de um certo comodismo que paira na comunidade local competitiva de *LoL* encontra, também, ressonância em uma das falas de Ham quando conversávamos sobre o quanto proliferam, em Belém, jogadores – incluindo *old school* – com desempenhos considerados altos, mas que peregrinam sozinhos na comunidade sem uma equipe constituída. Não é raro perceber que esses jogadores montam times temporários para disputarem um determinado evento local. Ao questionar Ham acerca da ausência de equipes sólidas no cenário local, ele considerou ser algo relativo na medida em que existem alguns times sólidos, ainda que tenha citado somente a Estafetas Voadoras *e-Sport*:

[...] Eles tão com uma galera constante ali a bastante tempo, aí de vez em quando eles fazem uma ou outra substituição, mas o time permanece, em grande parte, mantendo a identidade [grupala] deles lá e beleza. Agora, têm outros casos como muitos jogadores da cidade, acho que a maioria na verdade, que vivem migrando, não têm um time sólido que eles passem alguns meses jogando [...]. Agora, têm muitos jogadores bons, como é o caso do próprio Hydrogen [...]. Eu acho que ele tem uns 20 anos, 20 poucos anos, ele é o maior Ganglank [um dos personagens de *LoL*] do Brasil e um dos melhores do mundo [...]. Os jogadores profissionais conhecem ele de *SoloQueue*, tipo, “ah é aquele Gangplank que joga bem”. Ele tem tudo pra jogar bem no competitivo nacional, eu não sei se o que falta pra ele é realmente um time, se falta pra ele da iniciativa de ter um time ou se falta mesmo vontade, mas o cara... é muito bom. (*sic*)

Ao falar sobre o fato de no cenário local não existirem muitos times, Ham acredita que, na realidade, qualquer lugar pode se constituir enquanto uma potência eminente de equipes no cenário competitivo de um determinado jogo, citando o caso de uma equipe portuguesa recente da qual havia acompanhado o crescimento ao longo de 2017, a *Sharks Esports Team*²⁹⁸, que também conta com jogadores brasileiros em sua *line-up*. “[...] Do nada eles começaram e já tão, assim, no *ranking* mundial de times” (*sic*). Foi a partir dessa experiência que adveio, para o

²⁹⁸ Trata-se de uma organização portuguesa de *e-sport* criada em julho de 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/SharksEsportsTeam>

capitão da equipe, a ideia de que seria possível conquistar espaço no cenário nacional. “[...] Esses caras surgiram do nada, de um lugar sei lá da onde, viajaram pra Portugal e já tão famosos lá. Eu pensei assim: ‘po, qualquer lugar pode surgir um time desses, basta a galera ser focada’” (*sic*).

O caminho para a progressão no jogo *pro* não é, contudo, um processo que surge *ex nihilo*. Ham bem pontua que este percurso é fortemente dependente de alguns recursos específicos, os quais, na medida do possível, os integrantes da *Infive* possuem, segundo sua opinião.

[...] A gente tem uma internet minimamente boa, que na verdade nem é tão boa, mas dá pra jogar, a gente tem... cada um tem sua casinha com o seu computador e basta, é só isso que a gente precisa, e muita vontade, velho. Tipo, com dedicação a gente entra em qualquer lugar, só precisa... a galera de times daqui de Belém têm muita gente com potencial, tem muita gente que joga muito bem, tem muita gente que tem tudo pra tá lá [no cenário profissional nacional], só que eu acho que falta garra mesmo, acho que falta garra, a galera seguir forte. (*sic*)

Embora o argumento de Ham sinalize a necessidade de um aspecto material que será debatido com mais acuidade no quarto capítulo, sua arguição demanda imediatamente uma explicação. O apontamento exposto gira em torno de uma materialidade sem a qual o jogo *pro* torna-se inviável, e do quanto a qualidade dessas disputas é afetada em decorrência da infraestrutura disponível da rede e dos computadores em dado espaço. Uma dimensão econômica, por conseguinte, atravessa a prática competitiva na medida em que o acesso a essas materialidades e infraestruturas provém de vias monetárias e depende do poder de consumo de cada jogador. É possível observar, ao se analisar esse raciocínio de Ham, o quanto que o jogo de computador profissional se encontra conectado com distintas práticas materiais, ainda que seja relativamente fácil cair na ideia de que espaços de jogos de computador são simplesmente virtuais e ignoram uma estrutura material (TAYLOR, T., 2012). Ainda assim, é necessário sublinhar que o acesso a máquinas semelhantes não reduz por si só as assimetrias sociais e instrumentais latentes na prática competitiva.

Como discorre T. Taylor (2012), no âmbito do jogo competitivo em equipe, a estrutura da rede e o tipo de máquina que um jogador possui disponível são capazes de afetar diretamente o tempo de resposta de um jogador, sendo centrais para a ação e os estilos de jogo que um jogador pode desempenhar. Ademais, não obstante muito se tenha argumentado sobre o quanto a internet é capaz de tornar as distâncias algo irrelevante, a geografia é particularmente relevante em jogos competitivos, na medida em que o lugar em que um jogador se encontra

afeta diretamente tanto a qualidade e estabilidade da rede, quanto a capacidade de um jogador de chegar a um determinado torneio²⁹⁹ (TAYLOR, T., 2012). Isso denota, portanto, que para além da dimensão social assiduamente sublinhada nesta pesquisa, há também a interferência das camadas tecnológica, infraestrutural, espacial e econômica responsáveis por influenciarem consideravelmente na prática do *e-sport*.

Durante o período de convivência com a equipe, relatos de problemas de conexão de jogadores eram tão comuns quanto frequentes, seja antes ou durante uma partida – o que afetava diretamente em suas capacidades gerais para agir e reagir no jogo. Uma das constantes queixas dos jogadores girava em torno dos problemas causados por conta da instabilidade da conexão com a internet em Belém, cujo serviço é relativamente precário em determinadas áreas, e o quanto isso restringia as oportunidades de prática deles. Nos jogos *on-line* multijogador, o tempo necessário para que as máquinas dos jogadores se comuniquem com o servidor do jogo é fundamental para o jogo limpo (*fair play*), segundo T. Taylor (2012).

Essa simples situação na qual um determinado agrupamento ou um grupo, que se encontra reunido para uma tarefa determinada, desfaz-se quando esta ou é alcançada ou não consegue ser finalizada não é incomum: um conjunto de amigos ou de desconhecidos jogando colaborativamente, tentando vencer um obstáculo aleatório (FALCÃO, 2014a). Uma circunstância desta, embora seja comum a jogos *on-line* como *LoL* ou *Warcraft* (CHEN, 2009, 2010; FALCÃO, 2014a; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003) e seja um fenômeno sobre o qual o argumento desta pesquisa recorrentemente retoma, segundo Falcão (2014a), encontra-se evidente nos mais variados exemplos de jogos que se possa imaginar, tanto *on-line* quanto jogos de tabuleiros.

Afinal, como questiona o pesquisador, “quem nunca participou de um grupo de amigos no trabalho que simplesmente se desfez? Que não teve forças para se sustentar e cujo propósito foi simplesmente deixado de lado?” (FALCÃO, 2014a, 238). E, acrescentaria ainda, quem nunca participou de um determinado agrupamento que, ao ser cumprido, esfacelou-se imediatamente – tão rarefeito seu objetivo?

Esse argumento ilustra um discurso frequente, tanto para meus interlocutores quanto igualmente visível durante minha observação na comunidade, acerca de um comportamento de prática de *disband* (dispersar, debandar, separar) comum a muitas equipes na comunidade local. Relações como esta não são em nada incomuns neste cenário competitivo: até hoje existem

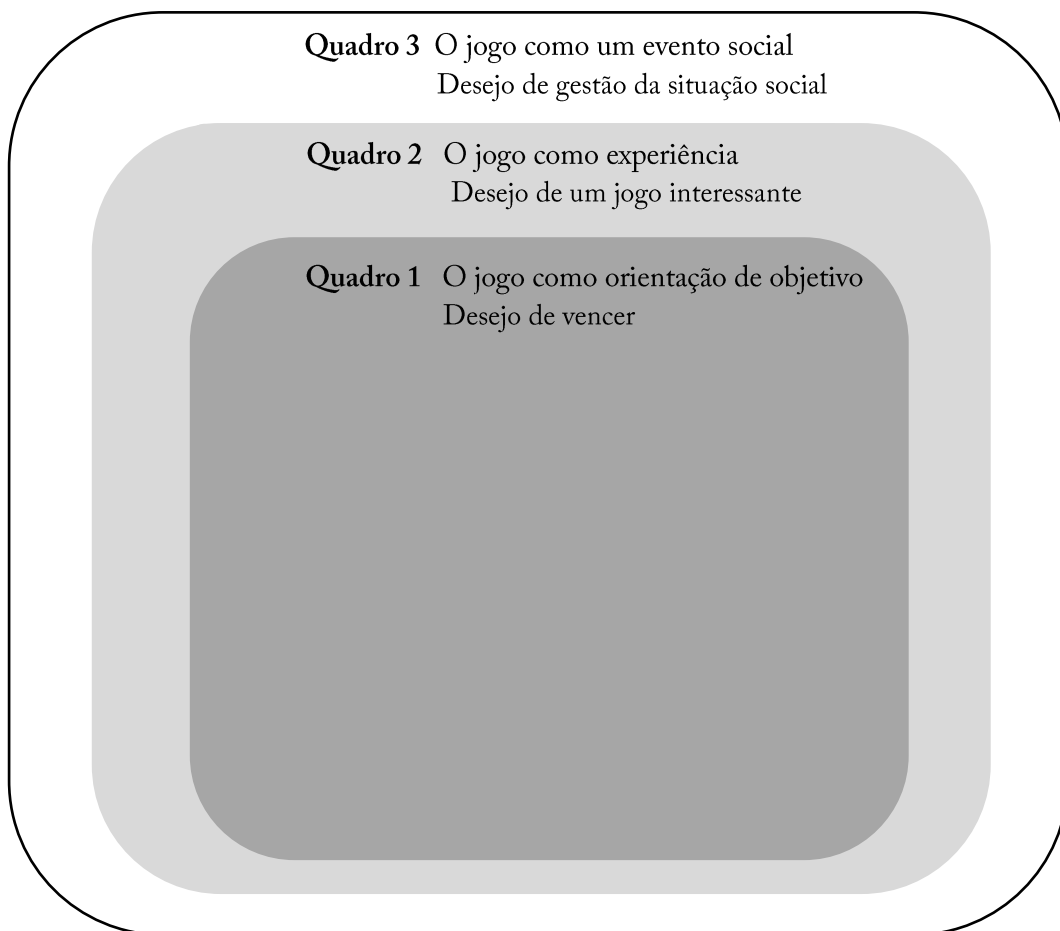
²⁹⁹ A despeito desta questão não ser desenvolvida com profundidade por T. Taylor (2012) – e ser, particularmente, relevante para o contexto deste estudo –, tratarei de evocá-la no quarto capítulo.

muitas equipes que são marcadas por uma efemeridade. Para todos os fins, o que se pode concluir desse cenário é que a falta de camaradagem, coordenação e sinergia (ou entrosamento) para com a equipe também podem inibir o desempenho dos jogadores e são igualmente responsáveis pelo esfacelamento das equipes na comunidade local.

Por que um jogo estratégico como *LoL*, tipicamente concebido pelo predomínio instrumental, pode também ser dotado de elementos de um jogo social? O primeiro ponto é que as funções de troca de mensagens, presentes para outros jogadores e a possibilidade de jogar em grupo (em filas competitivas determinadas) permitem que ele assuma um significado por meio do contexto em que é jogado. Na medida em que o MOBA permite tais dinâmicas, é assim que seus jogadores realizam ações socialmente significativas ao passo que se engajam em um coletivo competitivo.

Um segundo ponto pode ser compreendido a partir de uma aproximação com uma discussão de Jesper Juul (2010) acerca do significado social e das metas sociais em jogos multijogadores, em que a mecânica permite que o jogador execute ações em que cada escolha deve levar em conta três considerações: primeiramente, um jogador quer vencer – para o autor, geralmente, essa é uma boa ideia para capturar um jogo. Em segundo lugar, um jogador pode querer equilibrar o jogo; por fim, em um terceiro momento, um jogador pode procurar administrar a situação social. Dependendo de contra quem se esteja jogando, Juul (2010) argumenta que determinadas ações podem ter consequência sociais que um jogador pode não desejar.

Se uma apreensão compartilhada dos objetivos é parte de como se joga jogos *multiplayers*, como isso influenciaria a maneira como se joga? Para o pesquisador de jogos dinamarquês, estas três considerações podem ser identificadas em qualquer jogo multijogador, o que permite uma aproximação para com o contexto desta pesquisa. Como jogos competitivos *multiplayers*, a exemplo de *League of Legends*, não deixam de ser jogados em ambientes sociais, considerações sociais também podem se tornar parte das deliberações de um jogador e até mesmo de uma equipe ou organização engajada competitivamente, como argumentarei na seção 4.4.1 deste capítulo. Isso denota que, para cada escolha em um jogo, há três considerações distintas que um jogador deve ponderar e acionar umas contra as outras (figura 13), segundo Juul (2010).



- Quadro 1:** a consideração da orientação de objetivo/meta. Um jogador quer ganhar.
- Quadro 2:** a consideração da experiência de jogo. Um jogador quer que o jogo seja divertido e sabe que isso implica em se certificar de que existe incerteza sobre o resultado. Para manter um jogo multijogador interessante, ele pode até jogar um pouco mal.
- Quadro 3:** a consideração da gestão social. Um jogador deseja gerenciar a situação social, ao jogar com outros. Ele sabe que o resultado do jogo é capaz de causar certos sentimentos de tristeza ou felicidade em determinados jogadores. Ele sabe que o resultado do jogo também pode influenciar na sua posição social e a dinâmica social do grupo.

Figura 13: Três considerações para avaliar uma ação em um jogo
Fonte: Juul (2010, p. 127)

A figura 13 ilustra como essas três considerações enquadram cada ação do jogo de três formas distintas, ainda que não excludentes e por vezes vistas como concorrentes por determinados autores (DUCHENEAUT; MOORE, NICKELL, 2004, 2007; JUUL, 2010; STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006). Certamente, a descrição nominal de um jogo argumentará para que os jogadores se concentrem na primeira proposição, mas as outras duas considerações repetidamente entram em jogo, embora particularmente a segunda não seja foco

desta investigação. Naturalmente, os jogadores tendem a terem percepções distintas sobre a relevância dos três diferentes quadros apresentados.

No âmbito da comunidade competitiva de *LoL* em Belém, os jogadores tendem a discordar sobre a importância desses três diferentes quadros: enquanto alguns enfatizam a orientação para o objetivo do MOBA, o desejo de vencer ou de avançar no ranqueamento competitivo do jogo ou no cenário profissional, equipes como a *Infive* enfatizam uma gestão social, a experiência de jogo e também uma orientação para um objetivo/meta instrumental: a necessidade de ganhar e progredir competitivamente no cenário do jogo *pro*.

Parte considerável dos jogadores e equipes que são marcados pela prática do *disband* na comunidade local de Belém, isto é, o fim de um time competitivo, possuem uma atitude *hardcore*³⁰⁰ estereotipada em relação ao MOBA, uma que se fundamenta pela seguinte aceção: um bom desempenho no jogo é mais importante do que a amizade. Todavia, a afirmação por parte dos membros da *Infive*, conforme se verá recorrentemente nas páginas que se seguem, dos laços sociais íntimos (relações de sociabilidade inscritas em camaradagem, companheirismo, amizade, fraternidade, dentre outros) como algo de relevância crescente não estimularia uma atitude casual por parte da equipe, como argumenta Juul (2010) em relação a uma experiência similar em *WoW* na qual a amizade e diversão seriam mais importantes do que o desempenho do jogador durante este MMORPG. Certamente, isso não é válido para o contexto que aqui se subscreve.

De fato, o choque pela inter-relação incerta entre essas considerações é conhecido por resultar no fim de ambas as partes e relacionamentos. Naturalmente, alguns jogadores acreditam, em determinados momentos oportunos, que um amigo tem por obrigação ajudá-los em um jogo. Novamente, enquanto ir ao auxílio de outro jogador em um jogo pode ser interpretado como um gesto amigável, ele também pode ser considerado como rude, condescendente ou até mesmo ferir as regras do próprio jogo por outros sujeitos (cf. TAYLOR e JAKOBSSON, 2003; SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; TAYLOR, T., 2006a).

³⁰⁰ Em contraponto aos jogadores casuais, os *hardcores* são caracterizados por levarem o jogo “a sério”, “normalmente fazendo dele uma parte importante de sua vida” (FALCÃO, 2014a, p. 210). Há, também, uma classificação desses tipos de jogadores com base na quantidade de tempo despendido para com o aparato, de jogo, portanto, sendo os *hardcore* aqueles que costumam jogar durante muitas horas e os casuais aqueles cujo tempo gasto trata-se de períodos curtos. Admito, no entanto, que as relações dos sujeitos para com os jogos, durante o período de experiência com eles, podem transitar por ambas as categorias, devido as responsabilidades que assumem ao longo da vida, bem como as conexões que se estabelecem entre jogo e jogador ao longo da experiência tecnológica. Juul (2010), de maneira específica, aborda diferentes questões em relação a estes dois tipos de jogadores, delimitando mais precisamente as características, estereótipos, contradições e os distintos níveis de um polo e outro dessas categorias de usuários de jogos digitais. Naturalmente, elas fogem do escopo da discussão que se pretende. Para mais informações a respeito deste debate, recomenda-se a leitura de Juul (2010).

Juul (2010) argumenta que qualquer jogo *multiplayer* assume um significado por meio das relações sociais que se desenvolvem entre jogadores. Porém, em determinados jogos como *LoL*, especialmente para jogadores que se engajam no jogo digital competitivo organizado, parte considerável de suas ações decorrem fora do próprio computador, ou seja, em ambientes nos quais jogadores estudam, debatem e constroem distintos modos de jogar, uma vez que este incentiva a interação no espaço do jogador.

Nessa perspectiva, os jogos multijogadores assumem um significado a partir de onde e com quem se joga³⁰¹, na medida em que um jogo em particular, jogado exatamente com o mesmo conjunto de regras, é capaz de significar coisas distintas para pessoas diferentes (GARFIELD, 2000). Como reforça Juul (2010), os jogos multijogadores são marcados por uma ambiguidade responsável por carregar, *pari passu*, tanto uma noção de competição nobre quanto uma ampla gama de consequências sociais, de significados indeterminados e variáveis conforme onde e com quem se joga. Nesse sentido, “nos jogos multijogadores, cada ação tem muitos significados”³⁰² (JUUL, 2010, p. 128).

Conforme Falcão (2014a), o senso comum informa que as pessoas se distanciam uma das outras e que as relações são contingentes e transitórias. Elas dependem de uma dinâmica para se sustentar, uma a qual cada membro possui um certo papel, que deve carregar algo, concedendo-lhe sua força, sem a qual tudo pode desaparecer, desestabilizar. Seja em um projeto com amigos, uma dada atividade científica ou em uma determinada intenção, esse processo de consolidação decorre à custa de um intenso trabalho daqueles que são impulsionados.

Após ter dialogado com todo um arcabouço teórico que evoquei até o momento, o ponto é que seria relativamente simples visualizar esse “trabalho” como fruto de uma prática de intensa repetição, uma vez que se ignora o social subjacente nessa relação, mas tal cenário não pode ser concebido desta forma. Como separar, afinal, a prática da interação social que a compõe? Se uma determinada literatura dos *Game Studies* (DUCHENEAUT; MOORE, NICKELL, 2004, 2007; STEINKUEHLER e WILLIAMS, 2006) vê somente uma certa instrumentalidade em oposição a uma relação social, separando uma da outra, é porque ela escolheu ignorar aspectos (sociais) relevantes ou simplesmente porque seu lugar de observação era demasiado superficial, não tendo conseguido adentrar em nuances mais específicas e

³⁰¹ É válido, no entanto, assinalar que lidar com a problemática do processo de produção de significações e significados por distintos jogadores – ao decidirem por jogar um *video game* particular – foge ao escopo desta pesquisa, embora uma aproximação seja minimamente necessária para o debate e arguição que se empreende em determinados momentos deste estudo.

³⁰² Livre tradução: “*In multiplayer games, every action has many meanings*”.

socialmente relevantes que compõem a prática do jogo instrumental (SIMON; BOUDREAU; SILVERMAN, 2009; TAYLOR, T., 2003, 2006a; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003).

É por esse motivo que o mencionado esforço de trabalho necessário a cada integrante da *Infive*, conforme nove meses de convivência e observação para com a equipe, advém tanto de um objetivo funcional (fruto da prática, repetição e do domínio do sistema) quanto de uma convivência social (na qual se tecem laços de camaradagem) inerente deste primeiro, e sem a qual dificilmente um determinado agrupamento poderia vir a se estabilizar enquanto grupo, pelo menos não em uma comunidade local competitiva como a de Belém – ausente de investimentos e patrocínios de empresas, como certa vez destacou Darkanon. Se o cenário local é marcado por uma transitoriedade entre equipes, a seção seguinte argumenta a respeito da construção de uma determinada coesão grupal, responsável por fornecer insumos que permitem à *Infive* resistir aos testes de desestabilização.

4.3.1. “Uma equipe, um sonho em comum”³⁰³: processos para formação de uma coesão grupal

Dissertar acerca de um processo de formação de uma determinada coesão grupal no âmbito da *Infive* é algo de vital relevância, na medida em que essa questão leva para o cerne da compreensão da configuração da equipe enquanto grupo. Zimmerman (1997) fornece um ponto de percepção que pode orientar na jornada para o entendimento dessa relação: a passagem da condição de um agrupamento rumo a um grupo consiste em uma transformação eminente de “interesses comuns” para a de “interesses em comum”. Subjaz nessa diferença, aparentemente sutil, um aspecto importante para a apreensão das dinâmicas grupais internas à equipe. No processo de construção dessa coesão, não há como negar a relevância do resultado de uma perícia pessoal (ser bom para com o jogo), de uma ação técnica com um fim funcional (FALCÃO, 2014a, 2014b), assim como não se pode negligenciar um aspecto de identidade/identificação.

As falas dos interlocutores revelam uma dinâmica de agrupamento mais assídua na comunidade local do que a composição de grupos, mas também fornecem indícios para o entendimento daquilo que seria o vetor que constitui a *Infive*. Como explicar e o que caracteriza, então, a progressão e união de uma equipe em um cenário competitivo local em que

³⁰³ A frase entre aspas que dá o título dessa seção é uma referência a um documento, cujo título é “Uma equipe, um sonho em comum: profissionalismo em *e-Sports*”, criado por Ham para buscar patrocínio em empresas locais em Belém. Ao mesmo tempo, esta frase sinaliza para um aspecto em comum que guia a equipe: o sonho de serem profissionais.

predominam times se desmontando? Como e a partir do que o grupo se sustenta? A partir do que é visualizado como grupo? O que tornar a *Infive* um caso tão peculiar nesse cenário? Por meio das observações e das experiências advindas da pesquisa de campo, ordeno um conjunto de 12 características básicas preenchidas pela equipe³⁰⁴, com base em uma adaptação das ideias de Zimerman (1997) para o contexto do jogo *pro* – alguns pontos alinhavados não de ser melhor abordados em diferentes momentos dessa análise.

1) Um primeiro ponto concerne à ideia de que um grupo não se constitui meramente como uma somatória de sujeitos, ao invés disso, ele se constrói como uma entidade nova, dotada de leis e mecanismos determinados e próprios para a coordenação e gerenciamento (ZIMERMAN, 1997; SIMMEL, 2006). 2) Um segundo elemento subsiste na compreensão de que todos os membros da *Infive* se encontram reunidos em torno de um objetivo e de uma tarefa comuns aos interesses deles. Em uma conversa entre Ham e Reeva com alguns jogadores conhecidos na comunidade durante um processo de recrutamento de novos jogadores para a *line-up* da equipe em janeiro de 2018, Ham esclareceu aquilo que pode ser percebido enquanto o interesse em comum que os guia: “[...] o que a gente compartilha desde que montou o time é que, pelo menos eu e toda a galera que eu chamei, a gente tem muito o sonho de tá lá no alto [do cenário profissional] um dia, tipo, pensando alto” (*sic*).

Em um documento desenvolvido com o intuito de angariar patrocínios de empresas locais, o capitão da equipe menciona ainda que, em 2018, as metas da equipe são ainda maiores: jogar a classificatória para o Circuito Desafiante, disputar quantos campeonatos e torneios conseguirem (sejam *on-line* ou presenciais) e, constantemente, procurar a evolução dos níveis individuais de cada jogador e da equipe, com o objetivo de atingir o maior nível de *LoL*: a liga desafiante. Darkanon, como mencionado, argumenta que a meta da equipe, desde 2017, tem sido chegar ao *CBLLoL*.

Certa vez, quando conversávamos em um dia aleatório, questionei Darkanon acerca de qual motivo seria responsável por fazê-lo acreditar na atual estabilidade da *Infive* nessa comunidade de equipes tão efêmeras. A resposta do *shot-caller* da equipe indicou três aspectos que merecem destaque:

Primeiramente, a amizade, a meta que a gente tem e as coisas que a gente conquista. Tipo, a gente ganhou campeonato, ganhou dinheiro, ganhou

³⁰⁴ Ainda que seja possível classificar determinadas equipes de acordo com algumas categorias gerais, elencando elementos que conformam um processo para formação de uma coesão grupal coletiva, tal estruturação é apenas evocada aqui para auxiliar a localizar os pólos. Não deve fazer com que se esqueça que cada grupo social, em dado momento, encontra-se em situação *sui generis* e transitória frente às tecnologias, somente podendo ser situado, portanto, sobre um *continuum* complexo.

visibilidade, vai ganhar mais agora, é um sonho, tá ligado? Ser *pro-player* [em resumo], a meta, o objetivo e a amizade. (*sic*)

A conexão que Darkanon está fazendo aqui, que remete diretamente a essa ideia de um “sonho” em comum mencionada por Ham e por muitos outros interlocutores, indica três elementos essenciais para uma coesão da equipe: em primeiro lugar, ele elenca a amizade, portanto, um senso de camaradagem e companheirismo que se cria na equipe – vínculos de ordem afetiva. Um segundo aspecto diz respeito a existência de uma meta, um objetivo e uma tarefa em comum e, por fim, um terceiro elemento relaciona-se a uma progressão competitiva no cenário a partir da conquista de resultados. Em outros termos, um certo sentido de realização que advém de uma perícia pessoal e do grupo.

3) Um terceiro aspecto relevante diz respeito ao tamanho do grupo. Segundo Zimerman (1997), este não deve exceder um certo limite que seja capaz de pôr em risco a indispensável estabilidade e preservação da comunicação, seja visual, auditiva e conceitual. Há uma determinação quantitativa dos grupos sociais que não pode ser perdida de vista, na medida em que ela influi na organização destes. Significa dizer que existe uma variedade de formas de convivência, de unificação de ação mútua entre os indivíduos, que costuma atender a um determinado número de sujeitos sociados nas referidas formas (SIMMEL, 1983).

Para Simmel (1983), no mero número de indivíduos sociados subsiste uma influência capaz de dizer sobre as formas de vida social, as combinações e interações entre os sujeitos. Seu argumento gira em torno da ideia de que um grupo, após atingir um determinado tamanho, necessita estabelecer formas e órgãos que sirvam à sua promoção e manutenção – o que trato, especificamente, no tópico 4.4.1 – o que, muito provavelmente, talvez não fosse necessário em relação a um grupo menor. Uma equipe pequena como a *Infive*, certamente, encontra-se dotada de um conjunto de qualidades, incluindo tipos de interação entre seus membros como a camaradagem aqui argumentada, que podem desaparecer se o grupo aumentar (SIMMEL, 1983).

Basicamente, é isto que Simmel (1983) chama de uma determinação quantitativa do grupo, a qual denota uma dupla função: em uma perspectiva negativa, há certos desenvolvimentos que somente podem ser alcançados abaixo ou acima de um dado número de elementos – em alguns campeonatos locais, por exemplo, uma equipe de *LoL* necessita minimamente de cinco membros titulares, um *coach* e um ou dois reservas. Em um sentido positivo, determinados desenvolvimentos outros são impostos ao grupo a partir de modificações simplesmente quantitativas – a definição de jogadores titulares e reservas, por exemplo –, mas sequer tais incrementos advêm automaticamente, na medida em que também dependem de

outras características, para além das numéricas (SIMMEL, 1983) – a habilidade e competência para com o jogo, a perícia pessoal de um jogador em determinada função, portanto (FALCÃO, 2014a).

Em todos os casos, Simmel (1983) reconhece uma dificuldade para conciliar as relações pessoais – “o verdadeiro princípio vital dos pequenos grupos” (SIMMEL, 1983, p. 99) – com a frieza e distância das normas abstratas e objetivas, sem as quais um grupo grande não pode subsistir. Certa vez, antes de uma partida em um campeonato, Reeva perguntou para Ham o porquê de Orijin, um amigo de Hyouka que embora jogue *LoL* não fazia parte da equipe, ter sido adicionado no grupo do time no aplicativo *WhatsApp*. O capitão, em um tom de deboche, respondeu: “não sei, ele é amiguinho do pessoal, aí já tão botando... virou grupo de amiguinhos parece” (*sic*). Ao interpelar Ham sobre terem colocado alguém estranho no grupo, ele foi enfático:

Assim, eu não gostei muito da ideia de botarem ele no grupo, em si, mas já tá ficando meio avacalhado o negócio, daquele grupo lá Centenário Comunista [nome do grupo da equipe durante aquele momento], então, não achei muito... não tenho nada contra ele, mas achei meio inadequado, porque ele não é do time. (*sic*)

Em outro momento, Reeva também criticou o fato de pessoas aleatórias serem adicionadas no grupo do *WhatsApp* e o quanto isto, de alguma forma, poderia aumentar a dispersão da equipe e pôr em risco a estabilidade da comunicação entre eles, já que o uso do *WhatsApp*, a despeito de ser voltado para descontração, é também uma ferramenta comunicacional fundamental para a organização e coordenação da equipe.

4) Chega-se, então, a um quarto elemento que caracteriza a equipe: a instituição do cumprimento de certas atividades realizadas pelos seus membros, incluindo a participação em atividades diversas da equipe, sejam em treinos, análises de jogos, campeonatos, dentre outros. Ham, buscando estabelecer um calendário de atividades da equipe, argumentou sobre a estrutura das atividades a serem levadas a sério.

[...] O plano é assim: a gente ter de dois a três dias por semana pra treinar, o padrão, um horário fixo, e aí jogar tudo que é campeonato que der pra jogar, dependendo da disponibilidade de vocês. O que eu queria fazer era, pelo menos, dois dias na semana pra treinar e, se desse até três, com uma duração de duas a três horas [...]. Mas antes de vocês confirmarem, vocês precisam ter em mente que esses horários vão ser treinos semanais, então a gente vai ter que tá lá toda semana, vai ter que ter compromisso, então toda semana naquele horário daquele dia a gente vai *logar* [entrar no jogo], de casa mesmo, pra treinar. Aí tantas horinhas, algumas partidas, entendeu? A gente vai decidir isso junto, até que horas dá pra ficar, mas tem que ter compromisso. Se vocês

não puderem ir algum dia avisem antes, pra gente arranjar alguém pra substituir e tudo mais, porque vai ser importante.

[Ham]: Terça-feira de tarde, sexta-feira a tarde e sábado a noite. São os que ficam melhor pra mim. (*sic*)

Nesse sentido, além de ser necessário objetivos claramente definidos, o grupo precisa levar em conta uma relevante preservação de um compromisso para com o coletivo, incluindo o espaço (o local e os dias das reuniões de análises, treinos, eventos competitivos etc.), o tempo (os horários, o tempo de duração das reuniões de análises, dos treinos, dentre outros) e a combinação de um determinado número de normas, regras e outras variáveis que normalizam e delimitam a atividade grupal proposta. Durante uma entrevista informal de Ham e Reeva com Hitman e XPeKeh³⁰⁵ para o ingresso deles na *line-up* da equipe, por exemplo, Ham questionou ambos sobre qual seria o plano deles para com o jogo e se estariam dispostos a se comprometer com a equipe.

Velho, agora, eu quero saber o quê que tu almeja chegar, tipo, esse ano jogando tu pretende, sei lá, te tornar o melhor jogador daqui de Belém, o melhor ADC de Belém, ganhar os campeonatos daqui, de fora, quais são as tuas metas? [...] Então, velho, se estiver disposto a levar a sério bonitinho, jogar tranquilo, acho que tem tudo pra dar certo. (*sic*)

Aqui, antes mesmo de me aproximar da descrição dos critérios necessários para um jogador que pleiteia uma vaga na equipe, é possível se enxergar uma das camadas que dizem respeito ao ingresso de alguém no coletivo: para fazer parte da *Infive*, um dos requisitos é o tempo de permanência na equipe, o qual se encontra alinhado a um objetivo funcional em comum que um jogador detenha para com o jogo.

5) Uma quinta característica da equipe, enquanto grupo, é a compreensão dela como uma dada unidade que se comporta como uma totalidade, e vice-versa, de forma que, tão relevante quanto o fato de ela se organizar em função e a serviço de seus integrantes, é também a recíproca dessa dinâmica. Uma analogia que cabe para depreender esse aspecto é a relação que subsiste entre as peças separadas de um quebra-cabeças e deste com um todo a ser construído pelas partes. Ao interpelar Darkanon a respeito de um processo de atualização e aprendizagem constante em *League*, ele evocou em seu discurso uma percepção rarefeita de muitos jogadores que assistem campeonatos, uma certa tendência para creditar a vitória de uma

³⁰⁵ Ambos pertenciam a uma equipe criada por Hitman em 2017, a *Warriors Elite Gaming*, que deu *disband* no mesmo ano por conta da saída de alguns jogadores. Os dois migraram para a *Infinite Five* em janeiro de 2018. XPeKeh enviou uma mensagem para Ham, via *Facebook*, e marcaram uma conversa via *Discord* que tive a permissão de acompanhar.

equipe ao desempenho de um jogador (e, conseqüentemente, da sua habilidade individual) em particular – no caso da *Infive*, geralmente o *mid laner* da equipe, Hidaka Sana.

Tal tipo de suposição desses sujeitos, para ele, advém de uma observação estatística utilizada para medir o desempenho dos jogadores, o mencionado *KDA* (*kills*, *deaths* e *assistances*), sigla em inglês usada para se referir ao que Ham chamou de *AMA*, conforme a tradução para o português. Por meio dela, os jogadores acreditam que aquele que mais conseguiu abates (*kills*) seria o melhor do time.

Tipo, num campeonato todo mundo só dava valor pra quem dava muito dano. O pessoal olha o *KDA*: “ah, esse aqui matou mais, esse aqui é o melhor do time”. Não que o V. [Hidaka Sana] não seja, tipo, muito bom, ele é muito bom, só que ele não é o melhor porque nosso time não tem um melhor, entendeu? A gente joga em conjunto, não tem porque falar, “ah, esse daqui é o melhor”, ele pode ser o melhor mecanicamente, mas, tipo, ele nunca é o melhor que se tem na equipe, entendeu? Pessoal não vê, só vê, tipo, *KDA*. Não é somente uma figura, é a composição toda da equipe.

O argumento de Darkanon reforça que o sucesso do time depende diretamente da sua capacidade de definir e manter uma identidade de grupo coerente e estabelecer incentivos sociais compartilhados entre os membros, como reconhecimento, em vez de incentivos individuais para a participação (CHEN, 2009). Zimmerman (1997), particularmente, propõe a existência de um vínculo do reconhecimento nas dinâmicas grupais, por meio do qual torna apreensível perceber o quanto cada indivíduo necessita, de maneira vital, ser reconhecido pelos demais integrantes do grupo como alguém que pertence ao grupo, de fato.

6) Essa configuração leva a um sexto aspecto da *Infive*: embora o grupo se constitua enquanto uma nova entidade, sendo dotado de uma identidade grupal que lhe é própria, torna-se indispensável que sejam evidentemente preservadas, de modo separado, as específicas identidades de cada um dos jogadores que compõem o time. Essa questão envolve diretamente o estilo de jogo como algo que está intimamente relacionado com a identidade de cada jogador, de maneira direta, e que possui uma interferência eminente na interação dos jogadores em uma equipe e na sinergia grupal que se constitui – discussão essa que retomo mais adiante. Em uma conversa via *Discord* com Hidaka Sana, em um momento em que chegávamos a esse assunto, Veceid chegou, de súbito, e apresentou sua opinião acerca dessa questão. Então, um diálogo se deu a respeito do que seria o “estilo de jogo”, na percepção de cada um, e o quanto essa informação aproxima-se da personalidade de cada jogador:

Hidaka Sana: É, tipo, como o cara sabe jogar e como o cara gosta mais de jogar, depende do cara, da personalidade. O cara pode jogar mais passivo, o cara jogar mais ativo, pode jogar mais [...] O C. [Veceid] gosta de ficar

trocando na *lane* [rota] toda hora, ele gosta de ser muito agressivo, ele fica batendo no cara toda hora.

Veceid: Troca, que ele diz, é troca de dano [...]. Estilo de jogo existem mais de dois, creio eu, não é só o ofensivo e defensivo, tipo, o V. [Hidaka Sana] muda muito o estilo de jogo dele quando ele joga com campeões diferentes, tipo, quando ele joga de Galio ele fica mais na *lane* dele, ele só sai da *lane* dele quando tá *level 6*, mas quando ele joga de Aurelion Sol não fica na *lane*, ele só fica dando *roaming*³⁰⁶, entendeu? É claro que tu vai ser melhor em um estilo de jogo, meu melhor estilo é ser agressivo, por isso que eu jogo de Kled, porque Kled é campeão de *snowball*³⁰⁷, de *stack*³⁰⁸, aquele campeão que tu pega uma vantagem no começo e já era [...].

O argumento demonstra que construir esse comum também é, em um certo nível, construir a diferença, um comum que não é homogeneizado demais, mas que comporta a diferença como aquilo que conforma o tecido social e as formas de inscrição do outro nas relações grupais. Simmel (2006) já argumentava, no âmbito da ação das relações do indivíduo, que a diferença perante outros é muito mais relevante do que a semelhança entre eles. É a diferenciação perante outros sujeitos o que incentiva e determina, em grande parte, a atividade dos sujeitos. “Precisamos observar as diferenças dos outros caso queiramos utilizá-las e assumir o lugar adequado entre eles” (SIMMEL, 2006, p. 46). Esse aspecto da diferenciação como algo necessário para a equipe figura em uma crítica de Darkanon acerca de uma mudança realizada por Veceid em seu estilo de jogo: de personagens lutadores mais agressivos (melhores em combates corpo-a-corpo duráveis) para outros mais *tanks* (personagens mais utilitários e apropriados na linha de frente para suportar danos).

[Darkanon]: N gostei dele ter trocado

[Darkanon]: Ele era especializado nos *splits*³⁰⁹

³⁰⁶ Um termo usado para se referir ao ato de se vaguear pelo mapa do jogo. Trata-se de uma tática comum em *League* na qual os jogadores saem de suas rotas para conseguir vantagens em outros lugares no jogo, algo crucial em qualquer posição. Algumas das oportunidades de se sair de determinada rota são: roubar *buffs* de equipes adversárias, emboscar um inimigo avançado em uma rota ou mesmo garantir visão para a equipe de objetivos e pontos estratégicos do jogo.

³⁰⁷ Trata-se de mais uma *verbification* apropriada pela comunidade de *League*, traduzida como “efeito bola de neve”. Consiste em usar vantagem para obter mais vantagens, ou seja, aproveitar determinada vantagem para impor mais pressão, conquistar mais objetivos e ampliar ainda mais essa vantagem. No Brasil, é muito comum usar o termo como verbo: *snowbolar*.

³⁰⁸ *Stack*, termo em inglês que pode ser traduzido como “empilhar”, também referido no Brasil como *stackar*, é mais uma palavra que pertence ao jargão usado em *LoL*. Sua ideia remete ao acúmulo de determinado elemento em jogo para conquistar algo. Esse tipo de prática é integrado na mecânica de determinados personagens em *LoL*, como é o caso de Nasus, por exemplo, ou seja, a partir do momento que se elimina um *minion* ou monstro neutro com dada habilidade do personagem esta passa a ganhar “pontos” de dano. O termo também é usado para itens que possuem acúmulos conforme determinado efeito passivo. No caso da fala de Veceid, ele está se referindo tanto a um efeito passivo do personagem Kled, quanto ao fato dele, ao acumular vantagens em ouro, crescer expressivamente em uma partida.

³⁰⁹ *Split push* refere-se a um tipo de estratégia do tipo investigada dividida usada em partidas de *League of Legends*. A atividade consiste na pressão de mais de uma rota, simultaneamente, no intuito de capitalizar objetivos. A equipe costuma se dividir em duas *lanes*, sendo um jogador solo em uma rota (geralmente, na rota inferior ou no topo) e os demais (quatro) em outra, ainda que sujeita a adaptações. Trata-se de uma estratégia realizada, frequentemente, por campeões que possuem algum tipo de mobilidade para sobreviverem em caso de alguma embosta inimiga.

[Darkanon]: E o P. [Hyouka] mais c *tank* e utilidade
[Darkanon]: Ai como C. [Veceid] trocou pro msm estilo do P. [Hyouka] n
acrescenta em nd
[Darkanon]: Pq podendo fazer algo q o time inimigo n esperava
[Darkanon]: Meio q acaba
[Darkanon]: Pq ele n tem mais um leque de opções
[Darkanon]: [Mas] Provavelmente vai voltar os duelistas no *top* [rota do topo].
(*sic*)

A avaliação de Darkanon consiste na ideia de que a mudança de estilo de jogo de Veceid, decorrente de uma decisão pessoal no intuito de se adaptar às mudanças impostas pelo jogo que tornavam mais viável um determinado estilo de jogo naquele período (*tanks*), constitui-se como uma faca de dois gumes. Na medida em que Veceid passava a focar em um estilo de jogo, por meio de alguns personagens, permitindo alcançar certa perícia pessoal com este modo de jogar, em contrapartida, essa estratégia poderia fazê-lo perder o domínio para com os personagens com estilo duelista, com os quais detinha conhecimento anterior, na medida em que a prática com essa prática de jogo seria cessada.

Essa atitude de Veceid, relativamente conscientizado por Darkanon, vai de encontro à noção de hedonismo utilitário argumentada por Torill Mortensen (2011), na qual um jogador pode jogar simplesmente para satisfazer o desejo de um grupo de amigos, embora não esteja interessado em jogar propriamente, abrindo mão significativamente do seu prazer individual em detrimento do prazer do grupo.

O que se vislumbra nesse exemplo diz respeito muito mais a uma vontade de Veceid em se enquadrar ao jogo do que, necessariamente, no dever que tem para com o coletivo. É sabido que em *League* uma *champion pool*³¹⁰ diversificada de um jogador aumenta consideravelmente as chances de vitória de uma equipe, e na medida em que esta possui uma variedade de personagens à disposição, é possível se evitar *counter-picks*³¹¹ indesejados. Assim, quanto maior o número de campeões que um jogador domina, menor seriam seus riscos e suas oportunidades de resposta aos *picks* e estratégias dos adversários.

³¹⁰ *Champion Pool* diz respeito a um leque de campeões que o determinado jogador se sente confortável para jogar em uma determinada função no jogo. Um jogador que possui uma galera de personagens pequena, pode passar dificuldades caso o personagem que ele possua seja banido durante a fase de *picks* e *bans* de uma partida (em partidas ranqueadas, jogadores podem escolher um campeão e cada um dos cinco integrantes tem o direito de banir um entre os mais diversos que existem). É recomendado aos jogadores ter uma certa variedade de personagens em uma determinada rota do jogo.

³¹¹ A expressão *counter* é um termo em inglês que significa “contra” e é utilizado em situações nas quais uma escolha é baseada nas fraquezas do inimigo, podendo ser usada contra campeões, itens ou estratégias. Durante a fase pré-partida em que são realizadas as escolhas (*picks*) e banimentos (*bans*) de personagens, popularmente chamada de *draft*, *counter-pick* é uma escolha de personagem que trata de responder melhor em relação ao *kit* de mecânicas (habilidades) de um determinado personagem, a princípio. *Counters* não existem apenas a nível de personagens, mas também em níveis de estratégias e composições que são melhores que outras.

Darkanon, embora não seja o único, demonstra o quanto abriu mão do seu desejo por jogar um estilo de jogo preferido em prol do grupo e o quanto essa mentalidade do “cada-um-por-si” (FALCÃO, 2014a, p. 279) impera em partidas ranqueadas na *SoloQ*:

[Darkanon]: Mas aí tu não precisa trocar totalmente teu estilo de jogo, só se adaptar

[Darkanon]: Se fores ver a minha *soloq* eu vario entre *jk* [*junle*] ofensivo e defensivo. Aí eu tenho uma *pool safe* [segura] nos *jgs* q são *tanks utility* [utilidade]. E como eu já jogava c *jk* ofensivo. Então é mais pra praticar

[O entendimento é de que] O cara que dá dano carregou o jogo, só que não é assim, entendeu? Normalmente, em partidas ranqueadas, tu te depara com isso: tu vê que teu time tá todo *split*, que é, tipo, [quando] não tem *tank* [na equipe]. Aí tu fala: “po, pega um *tank* aí”. E a resposta é: “não, não vou pegar”. É como se fosse uma questão, tipo, mérito [pessoal]: o cara quer carregar [ser o mais forte a ponto de vencer sozinho] o jogo, demonstrar que é bom o suficiente, mas ele não vê que não precisa mais de dano no teu time, tu precisa do que? De *tank*, pra utilidade, mas ele não vê desse modo, entendeu? (*sic*)

A partir do pensamento de Mortensen (2011), é viável compreender esse dilema. Não obstante o que Darkanon realmente queira seja jogar com um estilo de campeão mais agressivo (sua especialidade), sabe que, para a composição das estratégias da equipe, o que beneficiará a sua equipe é escolher um estilo de jogo mais defensivo e utilitário. Se opta por seguir seus desejos, arrisca-se a perder o jogo e comprometer a estratégia da equipe. Talvez, ele seja considerado culpado e o excluam da equipe. “Como parte de uma unidade, o prazer deixa de ser apenas uma questão do que você quer; ele passa a ter ramificações maiores que as opções solitárias que você mesmo faz” (MORTENSEN, 2011, p. 148).

Tanto o caso de Veceid quanto de Darkanon, os quais realizaram adaptações em seus estilos de jogos no intuito de se adequar às mudanças impostas pelo sistema que tornavam mais viável um determinado tipo de jogo naquele período (*tanks*), demonstram o quanto o significado do “querer” nem sempre é decorrente de uma vontade de escolha livre dos jogadores, mas de um enquadramento do coletivo em relação aos desejos do indivíduo. Esse exemplo toca diretamente naquilo que Simmel (1973, 2006) argumenta ser um dos problemas relativos às condições do “poder” de grupos em sua diferença, ou seja, em relação às condições de poder dos indivíduos. Estes são sempre, e a todo instante, mediados por forças mais amplas. Para Simmel (1973), há constantemente uma reivindicação por parte dos sujeitos em preservar a autonomia e individualidade de sua existência diante das esmagadoras forças sociais e da cultura externa. Esse é um dilema razoável, sobretudo em equipes menores e mais coesas como a *Infive*, embora não seja uma particularidade dela ou do MOBA em específico.

7) Uma sétima característica também imanente à compreensão da equipe é a existência de alguma forma de interação afetiva entre os seus integrantes, a qual geralmente se manifesta

dos mais diversos modos por meio da rede de comunicação que lhe é particular. Em qualquer forma de comunicação, subsiste a possibilidade de criação, em determinado momento, de um totem pelo desejo e criação de um grupo por meio de um elemento comum (MAFFESOLI, 2003), como a sonho de ser *pro-player* e uma ascensão competitiva profissional. Esses elementos dentre muitos outros, por sua vez, oferecem um ponto de encontro, uma referência, um elo de identificação pelos quais comungam os jogadores da equipe e os quais também fortalecem a criação, manutenção e participação de um destino em comum. Neste caso, o fator de relação entre os integrantes da equipe é o da ordem emocional.

Assim, no âmbito do grupo, é cada vez mais valorizada a forma como os vínculos (de conhecimento, reconhecimento, raiva, felicidade etc.) manifestam-se e articulam-se entre si, nos mais diversos planos dos sujeitos – um exemplo será apresentado posteriormente (item 9).

8) No ambiente dos grupos, e, portanto, das equipes *pro*, sempre há de existir uma distribuição hierárquica de posições e de papéis, de diferentes modalidades, conforme critérios utilizados pelo próprio grupo. Na *Infive*, cada jogador assume uma posição no domínio do jogo, conforme demonstrado nos quadros 2 e 3 no primeiro capítulo³¹².

9) Um nono ponto diz respeito a comunicação. Ela, seja nas suas mais diversas formas de apresentação (tanto verbais quanto não-verbais), constitui-se como um dos elementos de relevância especial na dinâmica do grupo – tanto no âmbito do jogo quanto fora dele. Para a maioria dos jogadores, a conversação constante por meio do acionamento de uma rede de comunicação (inúmeros canais de bate-papo) não somente é necessária para construir uma coordenação frente aos desafios diversos no cenário competitivo (por exemplo, criar estratégias e táticas, organizar *comps*³¹³, compartilhar informações, marcar atividades de lazer etc.), mas trata-se da própria base a partir da qual os sujeitos formam e mantêm, em parte, tanto normas comunitárias e culturais da equipe, quanto constroem diariamente uma atmosfera de fraternidade, relacionamentos de solidariedade, companheirismo, sociabilidade, confiança, amizade, enfim, que constituem tudo aquilo que se pode resumir pela palavra camaradagem – todos os elementos incluídos por este termo.

A conversação, enquanto o veículo mais genérico para as mais diversas situações que os sujeitos têm em comum (SIMMEL, 1983, 2006), oscila ora como um elemento da sociabilidade relevante no contexto da manutenção da camaradagem, ora como um elemento indispensável à coordenação e organização da equipe.

³¹² Ainda que observar essa dinâmica hierárquica seja relevante na compreensão da organização e coordenação do coletivo, em decorrência dos limites desta pesquisa não adentrarei no âmbito dessa camada analítica.

³¹³ Termo usado para se referir às composições das equipes.

Utilizando a perspectiva simmeliana (1983, 2006), pode-se argumentar que esta última se trata de uma conversa realizada com base em um conteúdo instrumental, em que os jogadores querem comunicar ou sobre o qual querem se compreender na seriedade do jogo, enquanto na reunião social do primeiro, por sua vez, conversam por conversar. No primeiro caso, a conversa possui um sentido naturalista enquanto forma, que faz dela mera tagarelice. No segundo ela atinge seus verdadeiros fins por meio de conteúdos que ganham relevância como uma arte da conversação pautada em suas próprias leis (SIMMEL, 1983, 2006). Apesar do conteúdo de uma conversação formal pura (SIMMEL, 1983, 2006) ser necessariamente atraente, interessante e mesmo relevante, ele não deve se tornar o propósito dela, não deve haver um fim objetivo.

A partir de uma rede de comunicação diversa, os jogadores trocam uma variedade de mensagens (em formatos diversos, seja por meio de interações linguísticas primárias, como o texto, seja por áudio, imagem, vídeos, *gifs* etc.) que cimentam os vínculos sociais entre eles, mensagens estas que refletem acerca de histórias compartilhadas e entendimentos (e até mal-entendidos) quanto às normas locais implícitas sempre em constante evolução para essas interações. Independentemente de a interação de condução da mecânica do jogo ser, principalmente, uma colaboração competitiva, a conversa é claramente uma forma de conteúdo desejada para os jogadores da equipe.

Nesse aspecto, a comunicação pode ser, como argumenta Maffesoli (2003), um ato em si como nas conversas sem grandes razões da vida cotidiana: conversar por conversar, para passar o tempo, para estar-junto, como zombaria e jocosidade, para dividir um sentimento, como emoção, um pequeno instante, um pequeno nada de cada dia, cujo ato exprime o desejo de estar com o outro, desejo de interação e de troca, de participação, de partilha e de construção de um laço social, de um ser em comum. Comunicar por, simplesmente, comunicar. Apesar de a conversa não ter tido, para os jogadores, nenhum valor operacional e efetivo, ela serviu de elo, de assunto, de laço social, de motivo para estar com o outro. Esses momentos de partilha, embora possam ser apreendidas como inúteis por alguns estudiosos, dizem respeito a um elemento fundamental para a manutenção do substrato grupal, reforçando um grupo de afinidades, estabelecendo uma comunidade espiritual arraigado na forma comum.

A *Infive*, portanto, nessa rede de comunicação mencionada, encontra-se constituída não só por atividades conjuntas em relação ao MOBA, mas também é esmagadoramente marcada por uma conversa incessante a respeito do jogo e temas bem além, variando desde discussões sobre a mecânica de *League*, criação de *comps* e análises de treinos e eventos competitivos que

participaram, até o debate acerca da vida pessoal de cada um, perpassando temas como sexo, universidade, política, cultura e diversos outros jogos, para ficar em alguns.

Assim, os comentários sobre as aventuras individuais ou compartilhadas dos jogadores, especialmente os jogadores regulares engajados no coletivo, tornam-se uma atividade principal nesses ambientes comunicativos, que reforçam o senso de pertencimento grupal e camaradagem da equipe³¹⁴. A interação com os companheiros da equipe torna-se um meio vital e diário para a própria realização do coletivo. Naturalmente, alguns membros da equipe são parceiros frequentes fora do jogo, embora todos o sejam no jogo, cultivando e compartilhando uma reputação, *status* e uma história contínua. A *Infive* é um índice de que as relações sociais estabelecidas em uma equipe engajada no jogo *pro* não ficam confinadas ao jogo.

Nesse contexto, a rede de comunicação também age como um dispositivo discriminatório do nível de progressão competitiva no jogo *pro*, uma vez que é requisitada tanto para um fim social (a criação e manutenção de laços de camaradagem) quanto instrumental (em níveis de construção e definição de táticas, estratégias, estudo do jogo, compartilhamento de informações, análises e estudos do jogo). Durante diferentes momentos de conversa com os interlocutores, é possível encontrar distintos momentos em que eles demarcam esse uso dos canais de comunicação. Hidaka Sana e Darkanon, por exemplo, fornecem explicações a respeito do uso do *WhatsApp* pela equipe que ilustram bem o que tenho argumentado até aqui acerca dessa dupla compreensão sobre essa rede de comunicação como ambiente para articulação social, afetiva (item 7) e estratégica da equipe.

[Hidaka Sana]: A gente usa [o *WhatsApp*] pra várias coisas, mas acho que a maior parte das coisas que a gente faz é dar uma brincada lá, a gente fala do nosso dia a dia, fala de algumas coisas lá. Eu gosto bastante de colocar meus jogos lá [...], [isso] dá uma reforçada na amizade.

[Darkanon]: O *WhatsApp* é pra falar do time. Tipo, o do time a gente fala só de coisas do time, mas, tipo, como tem só os amigos lá, normalmente, a gente fala umas coisas, tipo, grupal, entendeu? “Ah, não sei quê e pá, vamos reunir pra sair amanhã e tal, não sei quê, falar sobre a vida um do outro e tal, tipo, zoeira” [...]. O *WhatsApp* não é só pra se divertir, porque nem sempre todo mundo tá *on-line* no jogo. Já pensou se todo mundo fosse se comunicar só quando tivesse *on-line*? Seria algo impossível, sabe. (*sic*)

Existe, portanto, um alto nível de brincadeiras e zombarias dentro do grupo, tal como notaram Taylor e Jakobsson (2003) no caso de *EQ*. Segundo eles, o conceito de “bom grupo” encontra-se associado tanto com o quão bem seus membros conseguem desempenhar suas

³¹⁴ Tais conversas, no entanto, também se estendem a espaços presenciais, como em um churrasco recentemente realizado para comemorar as conquistas de 2017 e o futuro que os espreita em 2018.

tarefas quanto como é agradável e/ou divertido participar da interação no âmbito dele – o que é algo que esclarece bem a dinâmica da *Infive*, assim como ilustra um trecho de um diálogo realizado no grupo da equipe no *WhatsApp*, repleto de jargões próprios de *League* e internos à equipe:

[Hidaka Sana]: “Aqui o time em conjunto fuba [fuma] um seloiro [droga]”
[Ham]: HAUEHAUEHAUEHAUEAHHjsbsuabhahshhausabshshsjej
[Choke7]:
SSAKJDSANKDJSANDKJSANDKJSANKDJSANKJNAKDJSANDKJNS
ASAD
[Hidaka Sana]: “So tem figura nesse time”
[Hidaka Sana]: “*Mid 13 Anos*”
[Hidaka Sana]: “Captão *cuck*³¹⁵”
[Hidaka Sana]: “*Best bardo br*”
[Hidaka Sana]: “Tio da lasanha”
[Hidaka Sana]: “*Jg mec*³¹⁶”
[Hidaka Sana]: “*Top brisado*”
[Reeva]: *Lolicon*³¹⁷ *top*
[Choke7]: *Top brisado KKK*
[Darkanon]: *Mid preso*
[Reeva]: fala assim “a gente nunca deu *disband* e nem briga entre si”
[Ham]: Só fala pra ele que ngm da *rage*³¹⁸ tb e a gente tá junto desde o começo do ano já
[Choke7]: *Mid preso*
[Hidaka Sana]: Mano
[Hidaka Sana]: Dps de tanto *gank* q o emerok deu em mim
[Hyouka]: KKKKKKKKKKKK
[Hyouka]: CORNINHO
[Hyouka]: Sniper holmes me falou uma vez
[Hyouka]: “Caralho guaracorno tu joga d+, tu de gp é melhor que a choke3 de bardo”
[Hyouka]: Aí eu respondi
[Hyouka]: “Valeu meu parça chifrudo, tamo junto”
[Hyouka]: História verídica
[Sniper Holmes]: Além de *cuck* mentiroso
[Hidaka Sana]: KAKAKSKSK
[Choke7]: KKKKKKKKKKKK
[Darkanon]: *Only* [somente] farpeiros nesse time
[Veceid]: SÓ GOLDINHOS ONLINE

³¹⁵ *Cuck* é um termo jocoso usado pela equipe para se referirem entre si. Trata-se de uma redução da expressão em inglês “*cuckold*”, um termo utilizado para se referir a alguém que possui prazer sexual em ver seu/sua parceiro(a) realizando práticas sexuais com outras pessoas. Embora a palavra obtenha, na internet, uma variedade de sentidos que podem fazer referências a outras formas de expressão, o time costuma utilizá-la para se referir ao termo “corno”, em português.

³¹⁶ Trata-se de uma gíria cujo significado é, frequentemente, “tranquilo”.

³¹⁷ *Lolicon* é uma abreviação da expressão “*Lolita complex*”, dotado de diferentes significados, embora neste caso seja usado de maneira jocosa. No diálogo, a palavra refere-se a um complexo usado para caracterizar sujeitos que sentem atração por pessoas jovens/menores de idade.

³¹⁸ *Rage* é uma palavra inglesa que significa raiva, um tipo de reação negativa de um jogador após problemas durante o jogo. Trata-se de um comportamento de forma irritada e estressada durante uma partida e, não raro, responsável por propagar o estresse no time aliado ou inimigo.

[Darkanon]: Corninhos dourados *onlyne*
[Veceid]: *Cuckao*
[Darkanon]: OLHA ESSA PORRA
[Hidaka Sana]: HJ O GRUPO TA COMO
[Hidaka Sana]: EHEJSJSJSJSP
[Veceid]: *CUCK*
[Sniper Holmes]: *Meeeeeeeeee*³¹⁹ (*sic*).

Simmel (1983, 2006) já argumentava que a conversa seria a forma mais elevada e pura de reciprocidade entre todos os fenômenos sociológicos. Para ele, a conversa é a realização de uma relação que não pretende, por assim dizer, ser nada além de si mesma – uma relação. É por esse motivo que, para o sociólogo alemão, embora contar histórias, anedotas e piadas seja frequentemente classificado como um atestado de pobreza espiritual e visto como um passatempo, tais práticas revelam toda a sutileza de tato que reflete os elementos de sociabilidade, na medida em que o assunto é tido simplesmente como um meio indispensável para que a troca viva de palavras possa efetivar seus encantos por meio de uma conversação puramente sociável (SIMMEL, 1983, 2006).

A comunicação, portanto, torna-se um elo que transcorre, geralmente, a partir de uma rede de comunicação da equipe em múltiplos canais comunicacionais mencionados anteriormente. A respeito do quanto a comunicação baliza as relações há uma situação que ilustra bem e merece ser narrada. Em janeiro de 2018, após algumas mudanças na *line-up* da equipe, Hitman havia sido selecionado para ser o atirador titular da equipe. No entanto, havia um problema de comunicação com ele: não possuía *WhatsApp* e, conseqüentemente, passou a se ausentar tanto de um círculo de amizade quanto das primeiras atividades da equipe (como treinos e campeonatos amistosos). Um modo de tentar integrá-lo foi reativar o grupo da equipe no *Messenger*, conquanto por curto período; ainda assim, a situação permaneceu nesse ínterim até o início de fevereiro. Por conta dessas ausências constantes, Ham realizou uma enquete no grupo da equipe para votar acerca da permanência de Hitman na equipe. Questionado por Choke7 sobre qual seria os pontos negativos do novo integrante, um diálogo, então, ocorreu:

[Choke7]: O que você tem de pontos negativos no Hitman?
[Ham]: Vou compartilhar meus pontos
[Ham]: 1° no dia que eu chamei ele no *discord* pra conversar a 1° vez, tava eu e o G. [Reeva], explicando pra ele as coisas do time e nossos projetos e tal, e ele tava *FULL* [completamente] desinteressado, jogando algum jogo distraído e só tava concordando, não falou nadinha, e ainda disse que nem pretendia jogar *LOL* esse ano, mas que como eu convidei ele, ia se dedicar e treinar.
[Ham]: 2° ele é de difícil contato, sem *wpp*, essa semana ele sumiu por 1 dia do *Facebook* justamente no dia que eu avisei pra ele que ia ter *camp* (desde a véspera) e o holmes teve q jogar de ultima hora.

³¹⁹ *Meee* é uma expressão usada para se referir a uma situação desagradável, irritante ou um momento de raiva.

[Hidaka Sana]: Ele n tem Wpp?
[Hidaka Sana]: UAT [What, o quê?]
[Ham]: nn [não, não]
[Ham]: 3° ele realmente n parece mt interessado até agr, naquele último *camp* que ele jogou domingo, teve que sair na hora que ia começar o nosso jogo pq alguém ia ter que estudar no quarto dele e ele não ia poder jogar (!), e depois foi pra igreja no meio do *camp* ainda, tipo sei lá, sei que é uma coisa dele e tal
[Ham]: mas ele joga bem e tá aí
[Ham]: então n sei
[Choke7]: Meu voto é deixar o Hitman de reserva para presencial KKKKK
[Ham]: boa (*sic*).

Um veredito, contudo, não foi alcançado naquele dia. Um consenso e mais uma votação foram deixados para uma reunião presencial, previamente marcada para apresentar um modelo pronto da camisa da equipe aos demais integrantes da organização, na qual se decidiu por seguir a sugestão de Choke7: Hitman passaria de jogador titular a integrar o quadro de reservas da equipe. Ao interpelar Reeva sobre sua opinião a respeito dessa questão, ele argumentou que não participar do grupo da equipe se tratava de um “problemão”. O que se pode concluir desta situação é que a ausência da comunicação dificilmente torna possível o jogo *pro* e impacta diretamente na progressão competitiva. Ela, portanto, é tanto necessária para o desenvolvimento de um aspecto mais funcional (coordenação e organização da equipe), quanto social (camaradagem). Todavia, embora seja desenvolvida, sobretudo, nesses canais, ela também é evidenciada a partir de uma comunicação realizada presencialmente.

10) Um décimo elemento diz respeito ao fato de que um grupo se constitui como uma galeria de espelhos na qual cada membro pode refletir e ser refletido nos e pelos outros (ZIMERMAN, 1997). Como argumenta Simmel (2006), os indivíduos exercem efeitos sobre os demais e também sofrem efeitos por parte deles. Decorre disso, por exemplo, a importância que se dá para a comunicação no intuito de evitar que a perda de um determinado objetivo, um erro qualquer no jogo ou, na pior das hipóteses, até mesmo uma derrota em um evento competitivo acabe por contaminar o grupo e desestabilizar as relações ali. Na *Infive*, o principal jogador reconhecido por efetivar esse tipo de comunicação é Hidaka Sana, segundo mencionaram Ham, Darkanon e Veceid. Quando havia interpelado Hidaka Sana acerca de qual outra função teria no jogo, ele argumentou sobre ser um “porto seguro” para os membros da equipe *in-game*.

Dentro do jogo, eu, além de ser *mid laner* [jogador da rota do meio], sirvo pra tentar amenizar as coisas. Eu sou, tipo, um porto seguro, porque eu acho que

eu e o V. [Darkanon] somos os mais calmos do time, e os que *tiltam*³²⁰ menos também. Por exemplo, eu posso tá 0/10 [os dois primeiros placares do AMA, portanto, abates e mortes, respectivamente], mas eu 0/10 vou jogar do mesmo jeito que se eu tivesse 10/0: eu vou tá calmo, sério e confiante, do mesmo jeito. Então, por exemplo, se alguém tá *feedando*³²¹ e tal eu não brigo com o cara, entendeu? Eu tento amenizar, tento falar: “relaxa, a gente vai fazer isso aqui que nem o V. [Darkanon] falou e a gente vai seguir isso aqui e vai dar certo no jogo”. Daí, tipo, eu tento ajudar com que o cara do nosso time não fique *tiltado*.

Na *Infive*, costuma aparecer um fenômeno específico e típico, que na verdade se trata de uma característica presente em diversos grupos: a ressonância. Como seu próprio nome já antecede, ela consiste no fato de que uma comunicação trazida por um dos integrantes da equipe vai ressoar em um outro, o qual, por sua vez, pode impactar diretamente no jogo, nos objetivos e no senso de união da equipe. Em determinada ocasião, Ham também relatou um episódio que aponta para os problemas internos que cada um precisa enfrentar.

Cara, todo mundo, hoje ainda, tem seus probleminhas e tal de lidar, coisas que eu acho, por exemplo, que às vezes o P. [Hyouka] é negativo demais numa partida, que ele joga o time pra baixo, ou outras coisas bestas, mas isso dá pra lidar, sacas, a gente conversa e fica de boa [...]. Tipo, hoje no *scrim*, a gente tava jogando, tava bem atrás numa hora, e aí ele falou: “ah, a gente não volta mais pra esse jogo”. Ele fala assim e dá uma desmotivada, sacas? Meio desnecessário [...] [além disso], acho que, às vezes, o G. [Reeva] *tilta* rápido, às vezes ele se estressa rápido com o jogo. Ter fé na equipe é importante, às vezes falta isso. Quem consegue fazer isso melhor é o V. [Hidaka Sana], ele anima bastante a gente. (*sic*)

Reeva, por exemplo, relatou que o primeiro *jungle* da equipe era muito tóxico: “[Reeva]: Ele ficava desmotivado mt fácil e acabava desmotivando a gente. Foi triste jogar com ele” (*sic*).

11) Uma outra característica relevante nas dinâmicas grupais diz respeito ao surgimento de um “jogo ativo de *identificações*” (ZIMERMAN, 1997, p. 30).

A importância para esse debate avulta na medida em que as identificações se constituem como um elemento formador de um certo senso de identidade profissional. A equipe, então, cria determinados elementos comuns que ligam a todos, que oferecem um ponto de encontro, elementos de identificação e referência, objetos pelos quais os atores que pertencem a esse grupo comungam “uma empatia particular com o ambiente comunitário” (MAFFESOLI, 2010,

³²⁰ *Tiltar* é uma palavra que se refere a um estado mental no qual o jogador para de pensar e agir logicamente devido a uma situação de estresse decorrente, geralmente, de um nervosismo, deixando determinados sentimentos negativos tomarem conta.

³²¹ Um termo que vem do inglês *feed* que significa alimentar. Trata-se da morte consecutiva de um jogador, por vezes até intencional, que concede ouro à equipe adversária. Segundo as regras de *LoL*, o *feed* intencional, ou seja, o ato de morrer propositalmente, é considerado uma prática antijogo e pode resultar na suspensão da conta de um jogador.

p. 14). Entre os itens que demarcam uma identificação e coesão grupal, é possível mencionar a própria identidade visual da equipe (figura 14), a camisa, a página no site de rede social *Facebook*³²², a *tag IN5* (uma contração da palavra *Infive*, já que as *tags* não podem ser grandes) no jogo que precede o *nickname* dos jogadores, ao menos os titulares, e os mais variados canais de comunicação da equipe.



Figura 14: Identidade visual (marca) *Infinite Five e-Sports*³²³
Fonte: *Infinite Five e-Sports*

A respeito das páginas no site de rede social *Facebook* de algumas equipes de *e-sport* na comunidade local competitiva de *League*, Darkanon mencionou para a existência de um certo *status* profissional que elas tratam de transpassar. Na opinião dele, “rola um crescimento, né? Vem camisa, fotos, depois vem outras coisas” (*sic*), assim, a página, juntamente com o uniforme da equipe (figura 15), seria responsável por indicar um maior profissionalismo de determinada equipe, uma vez que, para ele, “o *Facebook* tem uma visibilidade muito grande, [...] dá uma visibilidade maior pro time [...], [transmite] uma coisa séria” (*sic*). Seja para Darkanon, seja para os demais membros, como Hidaka Sana e Ham, por exemplo, a página possui a relevante função de tanto divulgar o time para um público maior, quanto a respeito do fechamento de certas parcerias e patrocínios com empresas locais.

³²² Disponível em: <https://www.facebook.com/InFiveEsports/>.

³²³ A identidade visual da equipe é composta de uma série de outras peças, algumas específicas para sites de redes sociais, por exemplo, mas me limitarei a apresentar a marca, na medida em que ela se constitui como o elemento principal da identidade do time – além de figurar em outras peças.



Figura 15: Modelos da camisa da *Infinite Five e-Sports*
Fonte: *Infinite Five e-Sports*

Embora a camisa oficial da equipe seja algo que esteja se concretizando a partir de um processo de reestruturação da equipe e de construção de insumos para uma profissionalização, desde 2017 Darkanon já argumentava sobre a importância dela para a constituição de uma identidade profissional da *Infive*.

O uniforme mostra quem tu é, por exemplo, tem gente que conhece só meu nome no jogo, entendeu? Não conhece meu nome fora de jogo, aí tipo teve... depois desses campeonatos que a gente jogou, da Unama [Desafio Unama de e-Sport de Verão *League of Legends*], tem gente no meu *Facebook* que me adiciona e fala: “e aí não sei quê, mano, tu que é aquele tal de Darkanon? Égua [regionalismo paraense, interjeição usada para demonstrar espanto], tu é muito bom”, tipo, [já estou] criando uma *fanbase* [base de fãs], entendeu? Aí, tipo, tem gente que não sabe quem sou eu, quer me elogiar, ou sei lá, falar bem, falar alguma crítica, só que, tipo, não me conhece, entendeu? Aí, sei lá, daria uma visibilidade melhor, sem dizer que, tipo, ter a camisa parece [demonstrar]

algo que tá indo pra frente, entendeu? Não que não esteja indo pra frente, mas dá um *up* assim entendeu? [...]; [porque, sem camisa] aí fica... meio, tipo, menos profissionalizante, [a camisa] dá uma unida, dá, tipo, uma identidade, uma coesão, [é] um símbolo da gente [...]. A questão da camisa ajuda também a divulgar o time. Mostra uma coisa séria, que, tipo, a gente não tá aqui brincando, assim, não tá jogando aqui um jogo pra se divertir não. (*sic*)

Nessa perspectiva, cada um desses elementos também produz identificação de cada indivíduo com o grupo, por meio dos quais os jogadores podem operar um reconhecimento de si mesmos a partir de algo exterior, seja em um objeto ou em outro. No fim, o que importa é se reconhecer em outro, a partir de outro (MAFFESOLI, 2010), ou como argumenta Simmel (2006, p. 24), a “partilha comum de objetos no processo de sociação dos seres humanos”. Esses distintos elementos tornam-se vetores de agregação, fornecem uma variedade de cultos comuns. Um último aspecto de identificação ao coletivo diz respeito ao uso de uma *tag* da equipe que é acrescentada permanentemente ao *nickname* do jogador (figura 16).

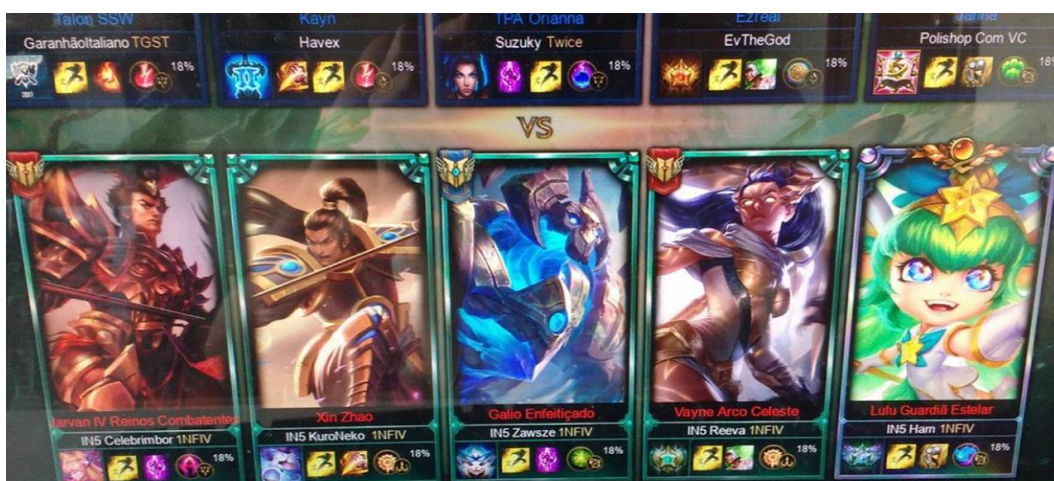


Figura 16: Tela de carregamento de uma partida da *Infive* com todos os jogadores³²⁴ usando a *tag IN5*, publicada por Ham em seu *Instagram*

Fonte: Elaborado pelo autor; *print screen* do *Instagram* de Ham em 05/12/2017

No caso dos interlocutores desta pesquisa, a *tag IN5* antecede o nome de cada um dos jogadores titulares da equipe de 2017. Para os membros da equipe, trata-se de uma forma de demonstrar uma filiação ao grupo, um modo de assumir a identidade da equipe, uma vez que, para eles, ainda que não seja obrigatório, participar desse coletivo pressupõe adotar a *tag* do time. O uso da *tag* transmite maior estabilidade e confiança do jogador em determinada equipe, segundo Ham.

³²⁴ Na imagem, alguns jogadores figuram com seus antigos *nicknames*, a saber Celebrimbor (Veceid) e Zawsze (Hidaka Sana).

Naturalmente, há ainda uma inevitável formação de um campo grupal dinâmico, no qual gravitam outras questões de constituição grupal como ansiedades³²⁵, fantasias, funções, mecanismos defensivos etc., além de alguns outros fenômenos determinados e próprios dos grupos que, embora sejam relevantes, escapam a esta pesquisa por dizerem respeito a aspectos de um quadro psíquico mais específico (cf. ZIMERMAN, 1997).

12) Por fim, como argumenta Zimerman (1997, p. 28), “em todo grupo coexistem duas forças contraditórias permanentemente em jogo: uma tendente à sua coesão, e a outra, à sua desintegração”. No momento atual em que vivemos, grupos são organizados de modo mais ou menos passageiro, compartilham valores, até mesmo minúsculos, entre si, que se chocam, atraem-se, repelem-se a todo instante (MAFFESOLI, 2010). Evidentemente, uma série de fatores são responsáveis para que uma ou outra dessas forças se sobreponha em determinado momento (CHEN, 2009, 2010; FALCÃO, 2014a). Esta dinâmica constitui um embate de forças constante: de um lado coesivas e de outro disruptivas – em que a comunicação, camaradagem, organização e coordenação constituem-se como componentes definidores nesse choque.

Certa vez, Hidaka Sana mencionou uma particularidade que a *Infive* teria em relação às demais equipes na comunidade local: “a gente nunca deu *disband*, então acho que, pelo menos, é uma coisa que a gente tem bem de diferencial, só o nosso time e do Estafetas que não dá *disband*” (*sic*). Se no cenário local abunda uma prática de *disband* de equipes, ou seja, há uma tendência para a desintegração das equipes, certamente a *Infive* contrasta com esse padrão local ao ter uma certa coesão, a partir dos 12 elementos descritos anteriormente, que vai de encontro com a própria comunidade.

No cerne dessa questão, subsiste um laço de amizade e companheirismo, um relacionamento de sociabilidade, amizade, confiança, enfim, elementos que constituem tudo aquilo que pode ser definido a partir de um *ethos* de camaradagem grupal. Não obstante a camaradagem seja, direta ou indiretamente, alvo de menção até aqui, o tópico a seguir debruça-se, especificamente, em sublinhar o papel dela nas dinâmicas grupais e competitivas que subjazem a equipe enquanto grupo.

³²⁵ Estas, por exemplo, circulam no campo grupal e resultam tanto em conflitos mais internos como podem desencadear, por conta das inevitáveis frustrações impostas pela realidade externa (problemas extrajogo), impactos no próprio desempenho de cada jogador. Além disso, há também uma presença manifesta, permanente, oculta ou disfarçada sob a forma de desejos, demandas, necessidades, invejas e seus derivados, ideias etc.

4.4. Um *ethos* de camaradagem, substrato grupal

A noção de camaradagem encontra-se intimamente relacionada com uma boa harmonia e correspondência entre um determinado grupo de sujeitos. De modo geral, a ideia remete a um elo entre camaradas, pessoas que formam uma espécie de organização, comunidade ou equipe. A solidariedade, companheirismo, harmonia, confiança e reconhecimento são alguns dos termos que compõem a diversidade do que se pode chamar de camaradagem. Para Brigid Costello e Ernest Edmonds (2007), ela diz respeito ao prazer de construir um sentimento de amizade, companheirismo ou intimidade com algo, seja uma pessoa ou mesmo com um personagem virtual.

Nos *Game Studies*, para citar alguns poucos pesquisadores de uma base relativamente extensa, a ideia de camaradagem aparece na obra de Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), em seu antológico tratado *Rules of Play*, associada à noção de *metagame*³²⁶. Segundo os autores, uma das formas pela qual o *metagame* decorre durante o jogo são fatores sociais como competição e camaradagem. De maneira implícita, o argumento até aqui tem girado em torno de uma análise acerca de elementos externos que são próprios de uma perspectiva de *metagame*, mais especificamente concentrando-se em um aspecto específico deste: as relações sociais entre os jogadores.

De modo similar, Juul (2010), ao discutir sobre a atração (*pull*) – a experiência subjetiva de observar um *video game* e querer jogá-lo –, converge igualmente a esta característica do *metagame* aqui evocada. Tal ideia argumenta em favor de que a presença de amigos consiste em uma grande motivação responsável por levar outros jogadores a adentrarem em um dado jogo. Para Juul (2010), essa camaradagem, presente em diversos jogos, é um dos fatores responsáveis por impulsionar a experimentação para com o aparato. Para ele, em um jogo para múltiplos jogadores, a atração encontra-se intimamente relacionada com quem determinado jogador se encontra jogando, na medida em que alguns são mais atraídos a jogar com certas pessoas em detrimento de outras. Isso denota, portanto, que com “quem você joga também influencia como você joga”³²⁷ (JUUL, 2010, p. 122).

³²⁶ *Metagame* ou *metagaming* refere-se ao “jogo além do jogo”, um fenômeno do jogo social que se refere à relação de um jogo com elementos fora do jogo, ou seja, externos a ele, incluindo tudo, “[...] desde atitudes dos jogadores e estilos de jogo até reputações sociais e contextos sociais nos quais o jogo é jogado” (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 481). Esse conceito reporta-se a aspectos do jogo que derivam da interação com contextos circundantes, e não das regras do jogo. Livre tradução: “[...] including everything from player attitudes and play styles to social reputations and social contexts in which the game is played”.

³²⁷ Livre tradução: “Who you play with also influences how you play”.

Outra pesquisadora que se debruça a respeito do fenômeno é Bonnie Nardi (2010), que descreve o quanto as incursões com sua aliança causavam uma sensação de trabalho em equipe e um senso de camaradagem responsável por impulsionar as ações da guilda de modo coordenado. Mark Chen (2009, 2010) é outro pesquisador que participa e descreve a importância da camaradagem e de uma rede de amizade na manutenção e prática de *raiding* de um grupo em *WoW*.

No âmbito da sociologia e psicologia do esporte, é reconhecido que a camaradagem, dentro de uma organização ou um grupo esportivo, é a base para o trabalho em equipe bem-sucedido (BLOOM; STEVENS; WICKWIRE, 2003; GONÇALVES e VAZ, 2015; THEBERGE, 1995; ORLICK, 1986; YUKELSON, 1997). Essas pesquisas apontam para o fato de que os times cujos integrantes compartilham normas de conduta, valores e objetivos são aqueles que são mais propensos a obterem sucesso a partir da construção diária de uma atmosfera de fraternidade. A pesquisa de David Yukelson (1997) a respeito dos princípios de intervenções efetivas de capacitação em equipes esportivas destaca que os atletas devem ter oportunidades para se conhecerem tanto fora quanto dentro do esporte que praticam.

Seu argumento de que deve existir honestidade em um nível pessoal e um sentimento de camaradagem e união em nível grupal é tanto útil para a compreensão da formação de equipes de esporte quanto de *e-sport*. Para o autor, similar aos processos que se realizam em uma família, a construção de equipes requisita um clima de honestidade e abertura grupal, no qual os problemas e assuntos preocupantes não somente são apropriados, mas especialmente encorajados. Se estão aprimorando as suas habilidades técnicas e sociais ou apertando os seus laços sócio-emocionais, os atletas costumam gostar de estarem juntos dentro e fora do campo atlético (YUKELSON, 1997).

A importância da criação e manutenção de um ambiente de camaradagem em equipes competitivas aparece como um fator decisivo, segundo demonstra a pesquisa de Gordon Bloom, Diane Stevens e Tamara Wickwire (2003) acerca da percepção da construção de equipes por treinadores especialistas. Segundo eles, frases como coesão grupal, dinâmica de grupo, química do time, confiança, camaradagem e a aproximação dos sujeitos em busca de um objetivo em comum foram usadas para descrever o significado da construção de uma equipe. Diversos pesquisadores também descreveram a construção de equipes como uma sinergia, na qual o todo era maior do que a soma de suas partes individuais (BOOM; STEVENS; WICKWIRE, 2003).

Afinal, dificilmente seria possível jogar algum esporte esperando que no campo ou na quadra estejam sempre pessoas aleatórias dispostas a formar equipes temporárias e casuais. Em

outros termos, o que se argumenta aqui é para a necessidade de se pertencer a um dado grupo enquanto fator necessário para progredir em uma comunidade competitiva qualquer, o que não haveria de ser diferente em relação a uma equipe de esporte eletrônico.

Minhas experiências com a *Infive* e com o cenário local competitivo de *LoL* em Belém sugerem que os constantes *disbands* das equipes e a efemeridade dos times locais dificultam a progressão competitiva dos jogadores a partir da ausência de uma relação mais estável entre seus membros. A camaradagem, portanto, apresenta-se como um exemplo que aponta para uma melhor manutenção de uma equipe de *e-sport* local semiprofissional ou amadora. Nesse contexto, particularmente importante é o vínculo que cresce a partir da camaradagem e do tempo gasto ao jogar coletivamente com um determinado grupo com objetivos (funcionais, diga-se de passagem) em comum. Darkanon, em decorrência de uma situação de crise relatada posteriormente, teceu o seguinte comentário:

[Darkanon]: Ter relação boa fora de *game* melhora mt dentro

[Darkanon]: Pq se tu n se sente confortável c uma pessoa

[Darkanon]: Jogar deve ser mt pior

[Darkanon]: Eh tipo como em esportes tradicionais, tu não tem como ter um bom desempenho se n tiver uma boa convivência neh (*sic*).

No âmbito de uma equipe como a *Infive*, a camaradagem constitui-se como a base para um trabalho em equipe bem-sucedido e permite que se crie uma coesão entre os membros, responsável por operar tanto habilidades individuais quanto coletivas para alcançar um resultado melhor na ação do grupo – ou mesmo para lidar com momentos de crise. A *line-up* de *League* da *Infinite Five* segue um formato de formação grupal que é muito comum em diversos tipos de MMOs, que se orienta por meio daquilo que Juul (2010) chama de atração, conforme explicado anteriormente.

Essa ideia encontra consonância com o argumento de Taylor e Jakobsson (2003), para quem não é incomum encontrar grupos de amigos que se movem de um jogo para outro. Nessas situações, o jogo passa a, simplesmente, ser mais um ambiente para habitar uma rede pré-estabelecida. Acerca da *Infive*, é relevante sublinhar que, para os jogadores titulares da equipe, ela se trata de um reduto de amigos que passaram a jogar juntos em distintos momentos, sendo composta primariamente por uma rede pré-existente. Ham, o capitão e criador da equipe, é amigo de infância de Reeva e Hidaka Sana. Este, por sua vez, é amigo de Veceid e de Darkanon, jogadores que adentraram na equipe, a partir da sua indicação, para assumirem funções que estavam disponíveis. Todos jogavam *League* há certo tempo, desde a temporada competitiva de 2013, aproximadamente. Isso significa dizer que todos possuíam o nível máximo de *LoL* na

época e que o grupo possuía uma identidade prévia, “proveniente do comportamento corriqueiro de quem convive fora do jogo” (FALCÃO, 2014a, p. 296).

Em diferentes momentos de diálogo com os interlocutores, havia um discurso evidente de que a camaradagem, um círculo de amizade, seria um dos principais diferenciais da equipe em relação à comunidade local e um dos motivos responsáveis pela equipe superar situações de crises e evitar o *disband* até aqui. Em uma postagem fixada no grupo da organização no *Facebook*, encontra-se a seguinte mensagem escrita por um dos integrantes da equipe de *Dota 2* da *Infinite Five*:

A *InFive* é uma construção coletiva, organização baseada em confiança e amizade. Por isso preciso da ajuda de vocês para construir tudo que necessitamos. Assim que a gente for talhando melhor, as coisas vão se amadurecer e dar frutos ótimos. Garanto. ❤️

Ao passo que ganhava maior confiança com os jogadores, um *ethos* de camaradagem se evidenciava como algo certamente de relevância crescente, embora não fosse o aspecto mais importante em absoluto – a ela se associa também a ideia de jogar, minimamente, bem. Pude presenciar discursos como o que se segue de Ham:

Além da questão de jogar bem e ter o time, amizade é uma coisa que faz uma diferença muito grande tanto em relação no teu sucesso e tudo, na minha opinião. [...] Eu já tive até um pedido de um garoto que [...] é o Deadshot, é um cara diamante daqui de Belém, ex atirador também de um time, só que ele nunca tem um time sólido assim, ele monta um time com uma galera pra jogar campeonato, só que ele é muito bom, e aí teve um dia que ele chegou e pediu: “mano, tem como entrar no time de vocês? Tipo, vocês são organizados, bonitinho”; assim, eu fiquei muito feliz quando ouvi aquilo dele. Tipo, outros já falaram assim: “po, o time de vocês tem uma coisa que nenhum daqui quase tem, que é a amizade, dane-se, vocês são amigos e tão jogando”. É uma coisa que fortifica muito, a gente pode perder, pode ficar triste, a gente pode discutir, mas a gente sempre tá de boa um com o outro, nunca tem uma briga séria ou coisa do tipo. Se a gente passa, assim, uma semana meio tensa, a galera não tá se falando muito direito, a gente senta, a gente sai pra comer uma pizza, a gente se acerta. Então, nessa questão, o treino presencial também conta bastante pra nossa amizade, a gente sempre tá zoando, fazendo piada, essas coisas. (*sic*)

Para o capitão da equipe, momentos de descontração são fundamentais para auxiliar na manutenção da equipe. Segundo Yukelson (1997), em equipes esportivas próximas existe um nível de honestidade pessoal, camaradagem e sentimentos de apoio genuíno em nível de grupo. Para o pesquisador, as atividades informais fora da prática e das competições esportivas, como refeições em equipe, funções sociais, atividades recreativas de equipe e até as piadas práticas que dão um espírito de diversão, são consideradas relevantes no desenvolvimento da unidade

da equipe, apoio social, espírito de equipe e vínculo pessoal. Tudo isso, evidenciado no argumento de Ham, é visível na *Infive*.

A camaradagem, no âmbito da *Infive*, assume um aspecto relevante da organização social da equipe enquanto aquilo que, segundo os interlocutores, seria o substrato grupal. Ham relata, inclusive, uma determinada viagem que realizou em janeiro de 2017 com a equipe no intuito de melhorar as relações entre os membros:

Isso [a amizade] é essencial, cara, tipo, é como se fossem amigos mesmo, tá saindo ali num fim de semana pra descontrair e tal, é um movimento muito bacana [...]. Rola muito uma camaradagem, um companheirismo, inclusive, em janeiro desse ano [2017], acho que bem no comecinho, a gente tava começando a jogar em time e aí eu levei a galera lá pra [ilha de] Mosqueiro, a gente viajou e passou um fim de semana lá, muito da hora, muito da hora mesmo, experiência muito da hora [...]. Uma coisa muito bacana, que descontraí, relaxa, é bem legal. (*sic*)

Como Ham, vários outros membros da equipe argumentaram em favor da relevância desse senso de camaradagem. Darkanon, por exemplo, defendeu a importância da amizade para a equipe em muitos momentos em que conversamos. “[...] A gente vai ser amigo de qualquer jeito, entendeu? Então... mesmo que não vire *pro-player*, vai ter amizade” (*sic*). Mencionei, anteriormente, uma fala em que ele explica o motivo pelo qual acredita que, atualmente, a equipe é possível. Interpelando sua resposta de que a amizade seria o primeiro dos indicadores, Darkanon fez uma autoavaliação que merece ser evocada:

Pra mim, desde a primeira entrevista que eu fiz pra ti, eu sempre falei de amizade, amizade, amizade. Eu acho que é por causa da minha personalidade, entendeu? Eu acho que quando tu é muito mais do que qualquer outra coisa, tipo, as pessoas que tu traz, as pessoas com quem tu te sentes bem, tipo, é muito mais importante do que qualquer outra coisa. Pra mim, as pessoas com quem tu convive, tu gosta, é mais importante do que qualquer outra coisa. (*sic*)

Para Darkanon, o sucesso da equipe é construído a partir do estabelecimento de uma meta (um objetivo em comum), a amizade e a progressão no cenário competitivo por meio da conquista de alguns resultados (vitórias em atividades da equipe, como campeonatos e treinos), um certo sentido de realização concreta do avanço do grupo, mas, especialmente, a “amizade é a base de tudo”, reforçou.

Se é possível sintetizar a problemática da comunidade local, diria que o jogador que menos sofre os efeitos da discriminação na comunidade é aquele que tanto possui uma habilidade e competência técnica pessoal para com o jogo, quanto é sociavelmente agradável. Naturalmente, tal dinâmica não é exclusiva aos jogos, trata-se de uma lógica que se aplica em várias outras atividades competitivas grupais tanto nos esportes (BLOOM; STEVENS;

WICKWIRE, 2003; GONÇALVES e VAZ, 2015; THEBERGE, 1995; ORLICK, 1986; YUKELSON, 1997) quanto, em geral, nos jogos de raciocínio, contemplando os jogos digitais.

O ponto é que essa arguição possui simetria: a procura pelo reconhecimento de que, em um contexto determinado, vencer um jogo é uma combinação do uso de reflexos e coordenação motora rápida e precisa entre mãos e olhos – o domínio de relações matemáticas e específicas de cada personagem e item disponíveis no jogo –, ao passo que tal reflexo apropriado advém, conseqüentemente, de uma aprazível convivência entre os jogadores antes, durante e após a partida. Dedicção ao treinamento, trabalho em equipe e a execução precisa de manobras, estratégias e táticas planejadas são sinais de competição esportiva de alto nível (HUTCHINS, 2008), mas essas práticas não são suficientes em si mesmas no jogo *pro*. Esse nível de camaradagem, por sua vez, é tão necessário quanto ter um alto nível de maestria com o sistema de *LoL*. Não à toa me deparei com mensagens como esta:

[Choke7]: Ele [Deadshot] joga bem em alguns pontos, tipo mecânica mas
[Choke7]: Ele é muito *tiltado*
[Choke7]: não tem como jogar com gente assim
[Ham]: Sim
[Choke7]: Ele é um cara legal e tal, mas jogando não é (*sic*).

Esse tipo de diálogo evidencia que, para um jogador fazer parte de um grupo para progredir no cenário competitivo local, ele precisa exibir ao menos um nível de camaradagem; ser sociavelmente agradável. O que torna o argumento aqui singular é o fato de que em jogos digitais, especialmente competitivos, inseridos no contexto de uma dada comunidade local competitiva como a de Belém – nitidamente afastada dos grandes centros em que a prática do jogo *pro* é estimulada a partir de uma variedade de insumos (desenvolvedora do jogo, empresas, equipes de esporte consolidadas e demais atores) –, a camaradagem é um poderoso vetor de manutenção do tecido social, conforme o tópico seguinte ilustrará, ao passo que também dispõe de uma crítica em relação a essa experiência.

Situações como a relatada demonstram as dificuldades decorrentes da carência de um nível de camaradagem – e das dificuldades para se construí-la – que opere na manutenção de um time local semiprofissional ou amador. Tal dinâmica releva que embora um fim funcional seja um poderoso vetor para formação do tecido social em jogos especialmente competitivos (FALCÃO, 2014a, 2014b), o motivo e objetivo funcional da união de uma dada equipe, sua manutenção, certamente, também depende de uma forte relação social, de um *ethos* de camaradagem alcançado e reforçado pela comunicação, sobretudo, como elo.

Ainda que jogos sejam atividades naturalmente agônicas, a progressão em um cenário competitivo local como o de Belém não depende somente de se ser bom no jogo (FALCÃO, 2014a), de um desempenho aprazível do jogador, de um nível de competência e habilidade individual. Aliás, uma dinâmica merece atenção: até certo ponto, a progressão no sistema de ligas de *League* seria possível a partir de um tipo de habilidade pessoal, no entanto, em um determinado momento, um jogador precisaria se engajar no jogo em grupo na medida em que o jogo ranqueado passa a esbarrar na fronteira do jogo profissional.

O relato do jogador profissional sueco Martin “Rekkles” Larsson ao jornalista Mike Diver (2016) sobre sua experiência como atirador da equipe *Fnatic*³²⁸, documentado no livro “Como ser um *gamer* profissional: um guia para *League of Legends*”, aponta o quanto mesmo entre *pro-players* a camaradagem é tanto essencial quanto parte necessária para a progressão competitiva:

O papel principal de um atirador é causar o máximo de dano possível ao adversário. No entanto, a posição exige muito mais que isso. Ao longo dos anos, acabei entendendo que, mesmo que eu seja um dos melhores jogadores nessa posição, só é possível chegar a níveis mais altos no jogo estando bem integrado aos outros membros da equipe. E isso vale para as relações “fora do jogo” também, já que seus companheiros são responsáveis por definir quem você é e qual o seu papel na organização daquele quinteto. Em *League of Legends*, a importância de se saber jogar em equipe tornou-se cada vez maior ao longo dos anos. Isso se deve ao fato não apenas do crescimento do game como um todo, mas aos esforços da Riot em levar o jogo nessa direção, ou seja, encorajando a cooperação entre os jogadores. Quando comecei a jogar *LoL*, trabalhar em equipe não era algo essencial para se chegar à vitória. Mesmo quando me tornei profissional, esse tipo de cooperação não era tão importante assim: você ia lá, jogava, se divertia e fazia o que tinha de fazer. Acho que precisei chegar à quinta temporada para finalmente perceber que *League of Legends* é muito mais que só jogar bem individualmente. O game depende de como você interage com as pessoas ao seu redor e como você trata seus companheiros de equipe: não apenas como amigos, mas como colegas de trabalho (DIVER, 2016, localização 2163-2173)³²⁹.

De maneira similar, o *pro-player* francês Bora “YellowStaR” Kim discorreu sobre o seu papel como suporte da *Fnatic*, durante diferentes momentos de sua carreira (janeiro de 2013 a dezembro de 2015 e de maio de 2016 a outubro desse mesmo ano), para Diver (2016):

³²⁸ Trata-se de uma organização profissional inglesa de *e-sports* com sede em Londres, no Reino Unido, com times em vários jogos competitivos *on-line*. Fundada em 2004, a equipe de *League of Legends* da *Fnatic* é reconhecida por ser a vencedora da primeira edição do *League of Legends World Championship*, o campeonato mundial de *LoL*, em 2011. Disponível em: <https://fnatic.com> e <https://lol.gamepedia.com/Fnatic>.

³²⁹ Por se tratar de um livro em formato digital (*e-book*), não há paginação, mas localização (*location*). É por este motivo que utilizo um formato de citação que substitui a paginação pela *location* indicada pelo leitor do arquivo.

Como ser humano, eu sempre procurei prestar atenção nos outros. Manter um ambiente de trabalho saudável deixa tudo muito mais fácil, mais confortável, especialmente quando você também tem que morar com esses seus colegas. E acho que algumas das outras equipes não prestam muita atenção nisso. Elas vão lá e contratam os melhores jogadores, achando que com isso automaticamente se tornarão as melhores equipes. Mas não é assim que funciona, não mesmo. As coisas não são assim. Em uma equipe formada com superestrelas, cada um joga por si, e não pelos outros [...]. No entanto, acabei compreendendo que *LoL* é um game para ser jogado em equipes e que, se todos não estiverem trabalhando em busca do mesmo objetivo, isso viraria um problema (DIVER, 2016, localização 1358-1362, 1481-1482).

O conjunto desses discursos, realizado por dois jogadores profissionais, aponta para o fato de que todas as competências que um jogador de elite, ou que esteja à procura desse nível perito, possa possuir na vida com os aparatos não induzem qualquer competência na vida social com outros jogadores – tal como o inverso. As máquinas, portanto, não simplificam forçosamente as relações humanas e sociais, muito menos abolem a necessidade destas dinâmicas ou o tempo essencial para a progressão e o aperfeiçoamento competitivo.

Certamente, há um objetivo funcional anterior que não deve ser desconsiderado no âmbito da composição de equipes de jogadores engajadas profissionalmente, na medida em que ele age enquanto vetor para formação do tecido social como argumenta Falcão (2014a, 2014b), um que se desenvolve quando um jogador se compromete com um grupo específico e passa a existir em função deste propósito em comum: a ascensão competitiva. Como foi mencionado, este tipo de organização voltada para a constituição de um time por meio da desenvoltura de seus membros para com requisitos técnicos torna o desempenho de cada jogador algo que passa a ser levado muito a sério, sujeito a expectativas, cobranças e punições, constituindo-se como um aspecto relevante para a organização e composição de uma equipe.

Evoque-se, uma vez mais, o mecanismo antiético e elegante que subjaz na “crueldade social automática”³³⁰ acentuada por Espen Aarseth (2009, p. 115), novamente visível, quando descreve uma necessária interação social em MMORPGs, por mais que o objetivo ulterior destes seja a conquista de feitos pessoais (FALCÃO, 2014a). É o que transparece, por exemplo, em uma das falas de Hidaka Sana, embora não lhe seja exclusivo – um jogador que chegou a atingir o elo diamante divisão 1, próximo da liga mestre, uma das mais prestigiadas do MOBA.

No *LoL*, a partir de um momento, tu consegues subir do bronze até o diamante só em *skill* [habilidade] individual, daí pra frente tem que aprender o jogo, mas até o diamante só *skill* individual. [Do diamante em diante] tem que começar a pensar, o jogo já não é jogo de basquete que tem *kill* [abates] pra cacete, [...] que tem o *score* [pontuação] largo pra cacete, tipo, 43 a 49 [em termos de abates]. Aí já é um negócio mais 12 a 7 [abates] e tal, uma coisa escassa; o

³³⁰ Livre tradução: “*The automatic social cruelty of this mechanism is as elegant as it is unethical*”.

first blood [primeiro abate em uma partida], às vezes, demora pra acontecer, tem muita *ward* [visão e controle de informação], é muito escroto de *gankar*³³¹, tem que ser muito oportunista, tem que pensar demais. Quanto mais vai subindo, mais o nível vai aumentando, mais o pessoal já é bom, mas se sabe que pode dar *outplay*³³², mas o *jungle* inimigo vai estar esperto pro *counter-gank* [o contra *gank*], aí tem que ser um pouquinho mais cauteloso, tem que jogar um pouco mais na calma e tem que jogar, tipo, pensando mais do que só com o dedo, assim, tem que saber os limites do [teu] boneco, tem que saber os limites do boneco do cara. (*sic*)

O jargão “dedo”, recorrente em jogos *on-line* (FALCÃO, 2014a), aparece, aqui, sendo utilizado de forma jocosa. Sua origem encontra-se por meio de uma relação entre uma óbvia interface experimentada pelo jogador de *League* a partir da relação mouse-teclado. De modo geral, jogadores brasileiros cunharam o termo e costumam se referir a ele a partir de uma suposta deficiência por parte do jogador na realização de determinadas ações no jogo. “Como a interface de um teclado é composta de botões, e usam-se, afinal, dedos para pressioná-los, costuma-se dizer que ‘quem não sabe jogar não tem dedos’, porque não pode/não consegue simplesmente apertar botões” (FALCÃO, 2014a, p. 279).

A ideia de que um jogador em elos mais elevados precisa não apenas pensar só com o dedo, busca sublinhar que a ele é requisitado muito mais do que saber pressionar um conjunto de botões que resultam em uma determinada ação. O limiar, presente no discurso de Hidaka Sana, assinala para um instante de transição do jogo ranqueado para o jogo profissional organizado e coordenado – muito menos intuitivo e muito mais planejado – que, conseqüentemente, exige muito do intelecto dos jogadores. Parte dessa dificuldade em *LoL*, que aumenta ao passo que um jogador sobe no ranqueamento, decorre do fato de figurarem nas ligas mais altas jogadores que pertencem justamente ao jogo profissional institucionalizado (aquele que se encontra, principalmente, no eixo Sul-Sudeste do país com o apoio principal da *Riot*).

Quando Hidaka Sana me dizia no jargão do jogo, certo de que não foi o único, que era possível progredir no sistema de nivelamento competitivo de *LoL*, até certo ponto, a partir de suas próprias habilidades individuais, por meio de um conjunto daquilo que jogadores de *LoL*

³³¹ *Gank*, ou *gankar* como é popularmente conhecido na comunidade de *LoL* no Brasil, diz respeito ao ato de matar jogadores por meio de emboscadas repentinas. *Ganks* podem ser realizados por grupos de jogadores que saem de suas *lanes* (rotas) originais, mas em *League* há um jogador que possui, especificamente, essa função: o referido *jungle*.

³³² *Outplay* consiste na realização de uma contra jogada ou contra-ataque realizado em resposta a uma jogada (*play*). De maneira mais óbvia, trata-se do momento em que um jogador efetivamente realiza uma leitura da jogada do inimigo ao desviar de um *combo* (rápido uso de habilidades de um mesmo personagem) para, em seguida, utilizar de todas as suas habilidades para finalizar o inimigo.

chamam de *micro plays*³³³, sua ideia remetia a uma certa habilidade de carregar um jogo sozinho (também mencionada anteriormente por Darkanon), especialmente em uma fila determinada em que esse tipo de habilidade é, sobretudo, incentivada: a fila solo, popularmente conhecida como *SoloQueue*. É reconhecido, entre jogadores do MOBA, que nessa fila a habilidade de carregar o jogo é melhor recompensada e até mesmo que a ideia seria testar o poder de carregar de um dado jogador. Uma vez que uma quantidade ínfima de equipes aleatórias costuma combinar suas estratégias antecipadamente nela, existe uma maior ênfase nessa habilidade (*micro plays*) de ganhar nas fases de rota (*lane phases*) para distribuir o poder adquirido ao longo do mapa.

O argumento de Hidaka Sana, recorrente entre os demais interlocutores em muitos momentos desta pesquisa, pairava em torno da ideia de que filas diferentes do jogo demandam comportamentos diferentes. Certamente, jogadores que não compartilham um contexto cultural ou um quadro epistemológico (o engajamento ao jogo *pro*, por exemplo) encontram muitos dos mesmos bloqueios na realização e compreensão da ação coletiva em jogo, tendo dificuldades de desenvolver uma atividade coesa. Em uma fila ranqueada solo, como a que ele menciona, dificilmente figura um comportamento mais cordial ou um espírito de trabalho em equipe – a dinâmica é marcada muito mais pela máxima “cada-um-por-si” (FALCÃO, 2014a, 279). Naturalmente, isso aponta para diferenças fundamentais, e diria até irreconciliáveis, entre as filas ranqueadas *solo/duo* e as flexíveis (*flex*).

Não cabe, aqui, adentrar as especificidades que constituem essas duas formas de experiências no MOBA e as múltiplas experiências competitivas que figuram no jogo – as quais a complexidade da problemática requisitaria –, mas sublinhar que tal debate, certamente, possui uma aproximação com o que a literatura dos *Game Studies* discorre em relação ao jogo em grupo e o jogo individual em grupo, sobretudo nos MMORPGs. Trata-se, portanto, de um paralelo que precisava ser apontado com relação a um MOBA como *League*, conforme havia sugerido anteriormente.

Embora idiosincrasias sejam perceptíveis em cada um desses jogos, e que perpassam contextos distintos que não precisam ser diretamente comparados para que se possa legitimar

³³³ *Micro plays* referem-se a estratégias e táticas que são executadas individualmente. Tratam-se de um conjunto de jogadas (estratégicas e táticas) que cada jogador pode realizar sozinho, o que diz respeito a sua habilidade individual. Em termos mais claros, reporta-se a como jogar com seu personagem e contra campeões inimigos dele: *micro plays* são bons desvios das habilidades de um adversário, o bom uso de habilidades, saber pressionar os botões no momento adequado para causar um *combo*, o uso de feitiços de invocador de modo sólido e sincronizado por meio de uma combinação com precisão, dentre outras.

uma determinada prática, um argumento pode ser evocado para compreender essa dinâmica e o que implica a própria *Infive*: um que gira em torno não de uma questão de *level design*³³⁴ – o processo de criação de um jogo –, mas em relação ao juízo de valor que desencadeia alterações nas próprias dinâmicas e estruturas de sociação de um dado cenário competitivo.

Do contrário, se estaria criando uma hierarquia na qual a camaradagem advém de uma dependência para com o tipo de jogo, isto é, que os usos de qualquer jogo são determinados, em grande parte, pela estrutura dele em si (seu *design*), logo, que suas funções resultam, simplesmente, de sua forma. No entanto, o uso que se faz do jogo também é essencial, ainda que essa estrutura desempenhe um papel relevante nas dinâmicas que (possivelmente) decorrem em jogos *on-line* (e digitais), e cuja influência não deve ser negligenciada na medida em que o *design* do jogo não é neutro, mas obedece a certas intencionalidades de diversas ordens.

Mas o que significa este juízo de valor? De maneira direta, de acordo com o modo como cada comunidade, jogador ou equipe percebe o jogo, a camaradagem pode ganhar um *status sui generis*. Uma distinção, talvez, possa ser encontrada em uma rápida analogia entre o jogo *pro* institucionalizado de *League* e o jogo competitivo amador e/ou semipro em uma comunidade local como a de Belém. Em cada contexto, a camaradagem pode ter um certo grau de relevância diferente, ainda que se tratando de um mesmo jogo, a partir dos ambientes situados e particulares que retroalimentam cada cenário.

No primeiro, a camaradagem não necessariamente passa a ser um pré-requisito indispensável em detrimento da maestria, perícia pessoal e progressão competitiva (FALCÃO, 2014a), enquanto que no segundo, como a *Infive* e outras poucas equipes ilustram, é possível que se configure como uma estratégia. No cenário *pro* brasileiro de *LoL*, jogadores precisam, mesmo que obrigatoriamente, construir uma mínima relação de camaradagem para com os membros da equipe na qual se filiam. No final, devem obedecer a um contrato em que precisam apresentar resultados práticos que não advém somente da maestria pessoal, ao menos não em um jogo competitivo entre equipes. Isso denota que ser tão bom quanto sociavelmente agradável

³³⁴ No entanto, sendo *League* um jogo de modo *player versus player* (PvP), a imprevisibilidade do jogo com outros jogadores faz com que mesmo estratégias, táticas e composições precisem ser revistas e (re)construídas até mesmo durante a ação no ambiente, cujo objetivo é o de se adaptar aos momentos múltiplos que compõem o jogo. Como argumentado por Ham, frequentemente um jogador bom, que possui um elo alto, é acompanhado por um “ego inflado”, principalmente em uma comunidade local relativamente pequena como em Belém. As citações dos *pro-players* Bora “YellOwStaR” Kim e Martin “Rekkles” Larsson, apresentadas anteriormente, apontam para essa mesma perspectiva, ao passo que também dissertam acerca da importância de se construir um jogo em equipe no qual se busque um mesmo objetivo em comum.

é um requisito a um jogador profissional, afinal, caso o jogador apresente problemas de relação com os integrantes de um time ele pode, simplesmente, ser desligado e substituído por outro.

Em uma comunidade local como a de Belém, a camaradagem, no entanto, soa como uma estratégia que atua na formação (de certo modo) e, principalmente, na manutenção da coesão de uma equipe, assumindo uma configuração relevante na organização social do grupo enquanto seu substrato. É neste sentido que, embora na maioria dos casos um viés instrumental possa ser responsável por agregar jogadores e levá-los a formar uma equipe (FALCÃO, 2014a, 2014b), um dos elementos que a sustentaria estaria envolto de uma relação de camaradagem a partir da construção diária de uma atmosfera de fraternidade.

Significa dizer que, por mais que um(a) jogador(a) com competência técnica – com habilidades suficientes em relação à *LoL* mecanicamente – possa substituir jogadores que possuem um laço de amizade maior com os demais integrantes, a priori, esse domínio para com o sistema pode não ser capaz de fazer com que o time consiga rodar e progredir perante o jogo, uma vez que a ausência de camaradagem entre eles também pode inibir o desempenho da equipe a partir do instante que um incidente determinado (um erro, por exemplo) coloque em risco e comprometa a estabilidade alcançada. Hidaka Sana ilustra essa questão ao mencionar o quanto um problema externo ao jogo, de natureza a afetar a camaradagem e o laço de confiança entre os membros, poderia impactar na sinergia e nas macro *plays*³³⁵:

Afeta em coisa de confiança [...], tu não vai confiar no mesmo jeito no cara, né? Do jeito que tu confiava antes e tal. Acho que afeta bastante a sinergia do grupo, mas não tanto a *gameplay* assim individual [micro *plays*], *gameplay* individual fica de boa, mas quando juntar os quatro... (*sic*)

Somado a isso, equipes comprometidas com o jogo *pro* na comunidade local possuem uma séria dificuldade para encontrar jogadores capazes de substituírem o desligamento de um jogador por conta de compromissos pessoais – uma das causas dos constantes *disbands*. Diversos relatos reforçavam a dificuldade de se localizar jogadores responsáveis, engajados e comprometidos com o jogo *pro* em Belém. Durante uma entrevista realizada para o ingresso de Hitman na equipe, esse debate se evidencia em uma das falas de Ham: “é foda montar um time

³³⁵ Macro *plays* referem-se a estratégias que são executadas coletivamente. Tratam-se de um conjunto de conceitos estratégicos do jogo que são realizados em equipe, como posicionamento de *wards*, movimentações, rotações, pressão de mapa, chamadas de objetivo, controle das ondas de tropas, dentre outros. Em termos mais claros, macro diz respeito a como jogar o jogo em equipe. Geralmente, um jogo entre duas equipes com habilidades macro elevadas (em filas ranqueadas altas e no jogo *pro*) é muito mais longo e baseado na busca incessante por informações.

constante, tanto que a gente ficou uns meses com mesma *line-up* até o *top* sair agora³³⁶, então, tipo, normalmente quando a gente monta aqui um [jogador] fica bastante tempo” (*sic*). Darkanon argumentou que a complexidade para encontrar jogadores na cidade decorre do fato de poucos jogadores jogarem *LoL* na comunidade e os poucos que o fazem não serem tão bons ou não quererem se dedicar; além disso, seria necessário entrosar bastante para que fosse possível agregar um jogador aleatório.

Os distintos exemplos dados anteriormente permitem perceber que uma competência instrumental não é, sobretudo, aquilo que mantém um grupo unido, embora seja também necessária (FALCÃO, 2014a, 2014b). Provavelmente, o cenário seria diferente no jogo *pro* institucional, na medida em que envolve recursos financeiros. No entanto, estando estes ausentes da comunidade local em Belém, ou seja, um jogador não recebe para suportar outros, muito dificilmente ele permaneceria um tempo considerável em dada equipe. Um jogador aleatório, por melhor que seja, precisa ser minimamente sociável e agradável de se conviver para que possa ser integrado junto à equipe, segundo os interlocutores.

Enquanto estratégia, a camaradagem revela nuances muito profundas do jogo competitivo acerca de como um time se mantém em um cenário local para alcançar saltos maiores rumo à profissionalização: o nível de amizade desenvolvido pelos jogadores da *Infive*, uma identidade prévia com base em um comportamento corriqueiro de quem convive fora e até mesmo anterior ao próprio jogo, foi-me relatado, diversas vezes, como um dos fatores responsáveis por impedir que a equipe se esfacelasse em decorrência de várias derrotas ou mesmo pelo apelido, interno, de serem “eternos vices”. Esse argumento encontra apoio em uma experiência descrita por Chen (2009, 2010), na qual a manutenção de um grupo de *raid*, após uma derrota, foi mantida por meio de um senso de camaradagem que permitiu ao coletivo resistir.

Entretanto, o conjunto das afirmações até aqui deve ser concebido como relacional e situado, ou seja, precisa ser percebido enquanto algo que se remete ao cenário local competitivo de *League* em Belém, embora possa encontrar semelhanças com contextos outros. Talvez, o formato de jogo PvP e de estratégia em tempo real, em decorrência desse caráter muito mais instável e improvisado que configura tais tipos de jogos, faça com que em um MOBA como *LoL*, tão privilegiado quanto a perícia pessoal, seja uma relação de convivência. Afinal, a competição contra outros jogadores é, simplesmente, dura. No próximo tópico, disserto

³³⁶ Em dezembro de 2017, Veceid saiu da equipe em decorrência de um desentendimento com um dos jogadores da equipe, retornando apenas em janeiro de 2018. O relato e as implicações acerca disso na dinâmica da equipe será apresentado na seção a seguir.

especificamente acerca de dois momentos de crise que comprometeram a estabilidade da *Infive* durante o ano de 2017, momentos esses que permitem confrontar o seu *ethos* – ou aquilo que os próprios jogadores acreditavam como sendo este –, bem como observar um movimento voltado à implantação de uma série de critérios para a proteção desse substrato.

4.4.1 *Infinite Five*: confrontando seu *ethos*

Há de se considerar que um grupo com a configuração da *Infive* possui uma fidelidade à sua trajetória, sobretudo porque, no decorrer de quase um ano e meio³³⁷ de sua criação (o que engloba tanto a *VsAll* até a migração para a *Infive*), seus membros tiveram de enfrentar uma série de desafios que chegaram a ameaçar por inúmeras vezes a equipe de se dissolver.

Essa característica da equipe, ainda que seja comum em muitos jogos *on-line* de estilo MMORPG, não parece ser, contudo, frequente no gênero MOBA – ao menos na maioria das equipes semiprofissionais ou amadoras de *League* em Belém. Grande parte delas pouco mediam suas dinâmicas para algo que seja distinto de um viés utilitarista. Para os times, o requisito basta em ser o melhor. Falcão (2014a), por exemplo, discorre que em sua experiência com jogos de estratégia, dificilmente um sentimento de camaradagem decorria. Do mesmo modo, argumenta que as guildas voltadas para a profissionalização em *WoW* “pouco mediam suas relações por algo diferente das dinâmicas de discriminação e prescrição” (FALCÃO, 2014a, p. 296).

Essa composição da equipe com base em laços de amizade, contudo, nem sempre fora assim. Na realidade, desde o surgimento da *VsAll* era comum ao grupo passar por contínuas mudanças em sua *line-up*. Aos poucos, entretanto, esse processo de estabilização passou a ocorrer a partir do momento em que cada um dos membros titulares da equipe procurou indicar um jogador da sua rede particular para participar do coletivo e, até meados de abril de 2017, tal estrutura estava consolidada.

A firmação dessa configuração foi responsável por algumas definições no que tange à estrutura do grupo: a equipe dificilmente tolerava membros externos aleatórios e desconhecidos porque precisavam deles, mesmo que fossem dotados de uma perícia pessoal, de uma ação técnica (FALCÃO, 2014a) considerável o suficiente para assumirem determinada função no time. Mesmo aqueles que seriam colocados na equipe deveriam demonstrar um evidente

³³⁷ Não obstante o tempo possa parecer curto, ao se comparar, por exemplo, com guildas em MMORPGs, é relevante sublinhar que tal período de existência é considerado alto em uma comunidade local competitiva como a de Belém, particularmente em um MOBA como *LoL* em que as equipes locais costumam ser marcadas por darem *disband* após poucos meses de criação.

compromisso, responsabilidade, credibilidade e provarem-se leais para chegarem a ser considerados como parte da equipe.

Muitas vezes, um jogador é convidado a participar da equipe somente se ele ou ela atender a esses requisitos impostos pelo grupo. Isso funciona a partir do pressuposto de que o jogador esteja igualmente habilitado e familiarizado com a mecânica do jogo para jogar efetivamente. No entanto, este não se trata de um único fator: geralmente, a preferência costuma ser dada a amigos (ou ao menos a não estranhos) que, minimamente, atendem aos requisitos da função disponível.

Todavia novamente, nem sempre foi assim. Tal norma advém de uma dada situação considerada como um dos primeiros testes para a integridade da equipe, talvez um que não tivesse ameaçado o grupo em especial, mas um que confrontou, indubitavelmente, o seu *ethos* – ou, ao menos, aquilo que os próprios jogadores acreditavam como sendo este. Embora esse momento que descreverei tenha ocorrido um pouco antes da minha aproximação para com o grupo, ele me foi narrada inúmeras vezes pelos interlocutores, sobretudo Ham – talvez, por ter sido o principal responsável pela decisão da ação que se pretende narrar.

Um dos momentos em que o capitão do time remeteu a esse evento foi durante uma conversa sobre a necessidade de um *coach* para a equipe. Naquela ocasião, em determinado instante, Ham mencionou que encontrar um *coach* para o grupo se dava por meio de um processo rígido de seleção dividido em etapas complementares. Antes mesmo de uma aproximação quanto ao fato em si, ele tratou de me ambientar a respeito das camadas necessárias para que um novo membro possa fazer parte de um grupo como a *Infive*. Em síntese, a existência de uma série de pré-requisitos combinados para a avaliação da integração de um novo jogador ao núcleo do coletivo – critérios estes estabelecidos após uma situação de crise que os tornou tanto necessários quanto fundamentais para a subsistência da equipe nesse cenário local.

Aqui, antes mesmo de me aproximar do ocorrido, é possível enxergar uma das camadas que dizem respeito ao ingresso de alguém no coletivo. Segundo Ham, ele não pode escolher colocar qualquer pessoa na equipe, uma vez que deve obedecer a um rígido processo de seleção que compreende, em uma das primeiras fases, o uso de um formulário, justamente para que possa ter um conhecimento e uma noção do que a pessoa responde – seu conhecimento tanto operacional em relação ao jogo quanto social. Em meio a descrição dessa etapa, Ham interrompe seu raciocínio e afirma:

[...] só que o grande ponto é que eu tenho muito receio de colocar qualquer pessoa no time, tipo, eu tenho que, primeiro, jogar... jogar um pouco antes, conviver com a pessoa, conversar com ela. (*sic*)

Em seguida, inicia o relato do primeiro teste que a equipe enfrentou: um jogador tóxico cujo *nickname* era Mirrael³³⁸. No período, a equipe precisava de um *jungle* para compor a *line-up* e Hidaka Sana havia indicado seu amigo, Darkanon, para integrar o quadro de jogadores titulares da equipe (na época, *VsAll*). No entanto, quando começaram os treinos para o campeonato da *Premier League* de 2017, realizados praticamente toda noite, este possuía pouca disponibilidade para jogar com a equipe por conta de atividades pessoais. Ham, embora sabendo que ele jogava bem, decidiu inserir mais um caçador para dividir a função com Darkanon e, em seu *Facebook*, escreveu uma publicação em que explicava da necessidade de um *jungle* ou suporte para a equipe, já que Reeva também podia assumir a função de caçador. A restrição de elo colocada pelo capitão da equipe era que o jogador estivesse, no mínimo, na liga ouro divisão 5, um nível relativamente baixo, mas sua escolha ocorreu por conta de existirem jogadores que figuravam naquele elo durante o período – citando Reeva como um exemplo.

Na publicação, aproximadamente quatro ou cinco pessoas conhecidas comentaram e demonstraram interesse. Ham acabou por colocar Mirrael, um jogador que era relativamente bom, estava no elo platina como a maioria dos jogadores da equipe, no entanto, os problemas decorrentes dessa decisão apressada quase custaram a sobrevivência e estabilidade da equipe.

Ele [Mirrael] deu muito problema, não que ele seja ruim, só que ele era *rage* e tudo mais. Só que como eu me precipitei, só botei ele no time, antes de falar, tipo, com o pessoal direito, antes de conhecer ele, e aí foi difícil de tirar depois, sacas? [...]. Na verdade, pra desligar não deu muito trabalho, só conversei com ele e foi numa boa, mas deu trabalho enquanto ele tava na equipe, basicamente. Era desagradável o jeito que ele [...], tipo, ele se achava muito jogando e não jogava muito bem, ele tinha o ego muito inflado³³⁹. (*sic*)

Sobre a entrada de Mirrael, Reeva comentou que ele não era bom e muito menos “gente boa”. Na perspectiva dele, havia sido um erro da equipe, uma vez que precisavam de um caçador e acabaram por colocar qualquer um no momento de necessidade. Ele mencionou ainda que, a

³³⁸ Nome fictício para preservar a identificação desse sujeito, na medida em que não constitui parte do meu quadro de interlocutores.

³³⁹ É válido evocar Simmel (2006), o qual acredita que para manter uma igualdade entre os membros de um dado coletivo é preciso “rebaixar” os elementos mais elevados de individualidade dos integrantes com qualidades superiores. Para alcançar a sociabilidade e a igualdade é preciso, segundo o sociólogo, uma completa eliminação daquilo que é inteiramente pessoal e material de um sujeito, dos seus conteúdos objetivos, portanto, para se tornarem sociavelmente iguais perante um grupo. Feito isto, haveria um espírito comum unitário no qual prevaleceriam contribuições iguais (SIMMEL, 2006). Neste sentido, “cada qual só pode obter para si os valores de socialidade se os outros com quem interage também os obtenham” (SIMMEL, 2006, p. 71). Significa dizer que mesmo um jogador melhor que outros precisa nivelar-se para se aproximar do coletivo e tornar as relações de sociação possíveis, embora essa seja uma escolha que dificilmente ocorre entre jogadores de muitas equipes locais.

partir dessa experiência, Ham passou a analisar a personalidade antes de inserir um jogador no time, mesmo sendo alguém conhecido. Hoje, “ele não ia chamar alguém *full tiltado*, mesmo jogando bem” (*sic*), reforçou.

A despeito de Mirrael ser relativamente conhecido de Ham, ele nunca havia jogado ou conversado com ele, apenas o colocou diretamente na equipe. Dessa experiência, ele relatou ter aprendido a lição de que não basta somente inserir um jogador, por mais que o conheça. Era preciso, ao menos, realizar uma conversa antes para entender que jogador é esse.

Se o cara falar que quer entrar no time, eu vou pegar as pessoas, assim, que aparentam jogar bem, tipo, inicialmente pelo elo mesmo, pelo perfil do cara, aí eu vou chamar: “não, entra lá pra conversar comigo e tal”, vamo trocar uma ideia, como se fosse uma entrevista, saca? Eu vou falar com o cara pra meio que sentir, assim, como ele é. (*sic*)

Tanto na publicação no *Facebook* por Ham, quanto neste relato é possível identificar um segundo critério básico para a inserção de um jogador na equipe (o primeiro é a criação de um formulário, inserido após esse incidente): para fazer parte de um grupo como a *Infive* é essencial saber jogar. Em um primeiro momento, enxerga-se essa competência e habilidade a partir do nivelamento competitivo de um jogador no ranqueamento de *League*, ou seja, seu elo. Em grande medida, o sistema de ligas funciona como um macro indicador que determina, em nível de maestria e perícia pessoal, até onde um jogador chegou e o quanto possui de micro *play* e macro *play* – a depender, no entanto, do tipo de fila ranqueada que tenha jogado³⁴⁰.

O que procuro com este argumento, entretanto, é assinalar que o sistema de nivelamento ranqueado de *LoL* (o elo de um jogador) é limitado, na medida em que não consegue captar a complexidade da experiência competitiva de determinado jogador. Ciente desta restrição, tanto a *Infive* quanto várias outras equipes (e até mesmo jogadores) utilizam uma forma de medir o desempenho de um jogador com base no uso de ferramentas de vigilâncias, como o *site OP.GG*³⁴¹ (figura 17) (FALCÃO, 2014a; TAYLOR, T., 2006b, 2009, 2012). Amplamente usado pela comunidade de *LoL*, os membros da *Infive* costumam utilizá-lo frequentemente para obter informações acerca dos seus oponentes, no intuito de maximizar suas vantagens. Como

³⁴⁰ As micro *plays* costumam ser desenvolvidas, e melhores medidas, a partir do elo que um jogador alcançou na mencionada ranqueada *SoloQ*, enquanto que as macro *plays* são medidas com base no elo alcançado por ele em uma fila ranqueada *flex*.

³⁴¹ *OP.GG* é um site que armazena detalhes de partidas apresentando uma variedade de dados acerca de um determinado jogador. Esses serviços *on-line*, como o *OP.GG*, acumulam e exibem dados de uma variedade de categorias além de registros de jogadores individuais, recuperando informações que permitem avaliar a eficácia (ou ineficácia) de um jogador com determinados personagens e itens, a frequência de escolha de personagens, a classificação do jogador no sistema de ligas de *LoL*, gráficos de elo, seu MMR, rota preferida, histórico de partidas, taxa de vitórias e derrotas (*win rate*), dentre outros.

percebe T. Taylor (2012), jogadores de nível superior em jogos *on-line multiplayer*s costumam se esforçar para utilizarem informações sobre seus adversários no intuito de maximizarem suas vantagens, tal como ocorre de forma semelhante em relação a jogos esportivos e demais jogos tradicionais. No caso de *LoL*, tais estatísticas são particularmente úteis durante o *draft*, a etapa de *picks* [escolhas] e *bans* [banimentos] do MOBA³⁴².

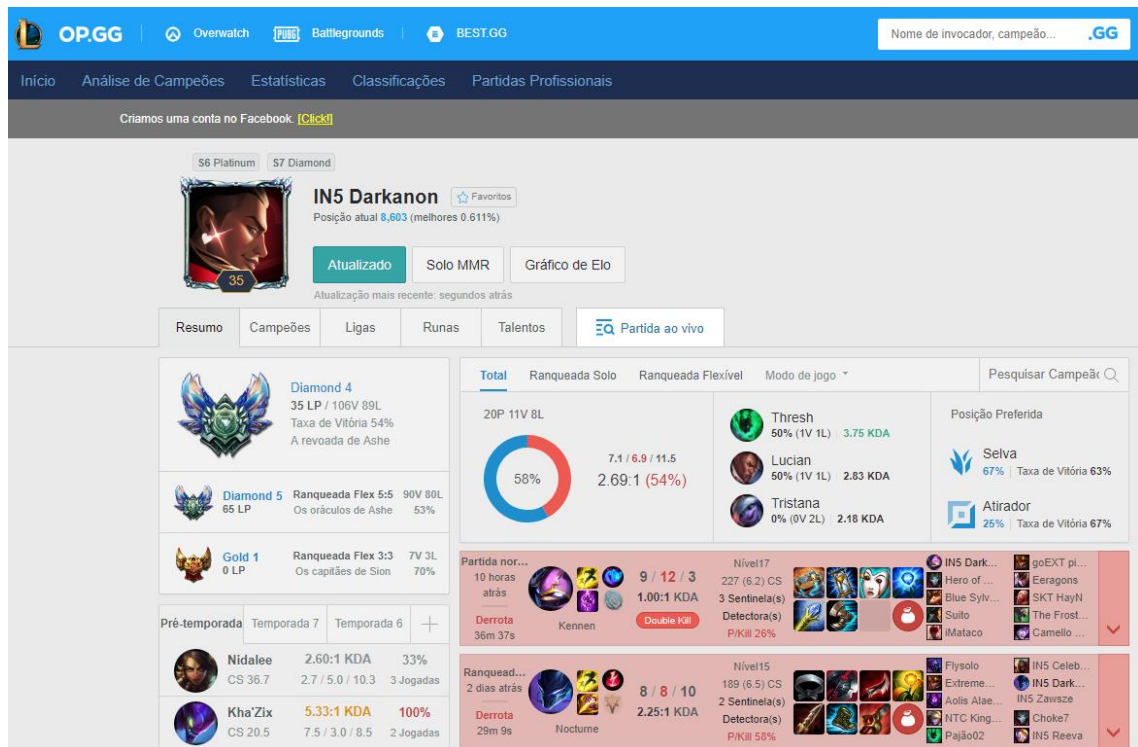


Figura 17: Estatísticas do jogador Darkanon no *OP.GG*, em 2017
 Fonte: Elaborado pelo autor; *print screen* do site *OP.GG* em 02/12/2017

Ainda assim, esta prática e tipo de organização, voltada para a composição de um grupo com base na observação de classificações a partir de ferramentas de vigilância para medir o desempenho (a desenvoltura com requisitos técnicos) de um jogador, é inconclusiva na tarefa de seleção de novos membros por dois motivos: o primeiro diz respeito a ideia de que um jogador pode, simplesmente, pagar para que a sua progressão competitiva em *LoL* seja realizada, impactando diretamente nos resultados coletados pelas ferramentas de vigilância mencionadas. Relações como esta não são em nada incomuns em jogos *on-line*, sobretudo em MOBAs. Até hoje é possível encontrar jogadores utilizando *scripts*³⁴³ engajados na prática

³⁴² Naturalmente, não se trata de uma prática exclusiva de *League*, na realidade, a análise de dados do jogo é parte fundamental em muitos jogos competitivos.

³⁴³ Embora não seja tão frequente quanto a prática de *elojob* ou *MMR boosting*, durante meu trabalho de campo com a *Infive*, houve um momento em que Hidaka Sana reclamava de ter jogado uma partida contra um jogador fazendo uso de programas que executam ações mecanicamente no jogo (FALCÃO, 2014a).

chamada de *eljob* ou *MMR boosting*³⁴⁴, vendendo um serviço que promete o progresso competitivo em contas de jogadores que procuram ignorar o período de progressão simplesmente contratando alguém para executar este serviço.

Orijin, por exemplo, já prestou serviços como este cobrando em *Riot Points* (RP)³⁴⁵ para que alguns jogadores pudessem ignorar o processo até a liga prata, ouro e platina. A prática, no entanto, foi descoberta pela *Riot* e resultou em uma punição em sua conta, consequentemente na aplicação de um banimento de 14 dias, além de outras suspensões. Ao relatar a situação no grupo da equipe, por meio de um áudio, ele explicou o modo como a empresa o detectou a partir do uso de um sistema de vigilância que utiliza para monitorar os jogadores:

Foi, tipo assim, eu fui *logar* na minha conta e tava com a mensagem de *ban*, né? Entrei no *e-mail* pra ver e tava escrito que eu fui banido por participar de *MMR boosting*, aí tava falando que no ano passado a *Riot* acompanhou e chegou à conclusão de que eu tinha feito *MMR boosting* e, por isso, eu estaria sendo penalizado com 14 dias de *ban* e perdi todas as minhas recompensas das temporadas de 2012, 2013, 2014, 2015, 2016 e 2017. E foi isso, mano, tipo, só. Basicamente eu fiquei triste por causa das *skins* e dos ícones, né mano, mas, tipo, bordinha eu vou pegar outra de qualquer jeito [...]. A *Riot* ela tem um *bot* de inteligência artificial que ela controla o *chat in game* e o *chat* dos jogadores, né? Conforme ele vai pegando, tipo, o padrão seu de coisa errada ela vai te colocando numa lista. Foram analisando meu caso por meses e concluíram que eu fiz *eljob*, o que eu realmente fiz [...]. (*sic*)

O relato de Orijin é pertinente para entender esta faceta, na medida em que fornece o necessário para que seja possível adentrar no segundo motivo que torna o uso de ferramentas de vigilância falho na seleção de novos membros: trata-se do fato de que, na fila *flex*, o jogador participa de partidas com vários jogadores – e o mesmo decorre na fila solo, embora com a restrição de apenas um jogador³⁴⁶ –, portanto, um jogador poderia ter sua progressão facilitada

³⁴⁴ Trata-se de uma manipulação de dados ranqueados. É um tipo de prática em que um jogador (*boostee*) paga para que um outro (*booster*) acesse sua conta com a finalidade de melhorar o *MMR* da conta dessa pessoa, consequentemente fazendo-a subir de liga no ranqueamento. Existe também o *eloboost*, quando um jogador cede o acesso sua conta para que outro jogue partidas ranqueadas e suba de liga, não necessariamente havendo a cobrança. Ambas as práticas são proibidas pela *Riot Games* e, quando detectadas, pode resultar em suspensões e até o banimento permanente das contas dos jogadores. Existe, inclusive, um site específico voltado para a comercialização desse tipo de prática no Brasil, o *Elo-rocket*, que também oferta uma série de outros serviços. ³⁴⁴ Disponível em: <https://www.eljobbrasil.com.br>.

³⁴⁵ Trata-se da moeda utilizada no MOBA, adquirida por dinheiro, para a aquisição de *skins*, *design* customizados com transformações estéticas de personagens dentro do ambiente digital de *LoL*. Elas, contudo, não alteram as estatísticas ou fornecem atributos aos jogadores. A prática de *eljob* é frequentemente cobrada em dinheiro, embora Orijin tenha feito por *RPs*. A discussão a respeito das experiências de consumo no MOBA tem sido objeto de minha investigação ao longo dos anos (cf. MACEDO e CORRAL VIEIRA, 2017a, 2017b, 2018).

³⁴⁶ Este jogador que acompanha um outro na fila solo é chamado de *duo*. No site *Elo-rocket*, existe um serviço disponível chamado de *duo boost*, também conhecido como *eloboost*, uma prática em que um jogador paga (também pode ser gratuito) para jogar na fila solo/duo ou *flex* com um jogador com micro e macro *plays* o suficiente para “carregar” o contratante do serviço. Os jogadores podem conversar via *softwares* de comunicação por voz e

por um outro companheiro a partir da referida prática de *eloboost*, dificultando uma percepção do nível de macro e micro *plays* – como uma das falas anteriores de Hidaka Sana ratificava.

Como nesses casos é impossível ter certeza se o sistema aponta para uma verdade ou não, uma vez que um jogador pode blefar e/ou omitir informações, a única forma de julgamento mais adequada, enquanto um terceiro critério para adesão de um jogador na equipe, é jogar com ele. Se um jogador afirma saber jogar, há duas formas pelas quais a *Infive* pode verificar se a afirmação é verídica: jogando com ele, dando a ele a oportunidade de ingressar a equipe e medindo seu desempenho utilizando de algumas ferramentas de vigilância do próprio MOBA, a exemplo das estatísticas no fim da partida (figura 18) e da análise do *replay*, além de sites como o referido *OP.GG*.

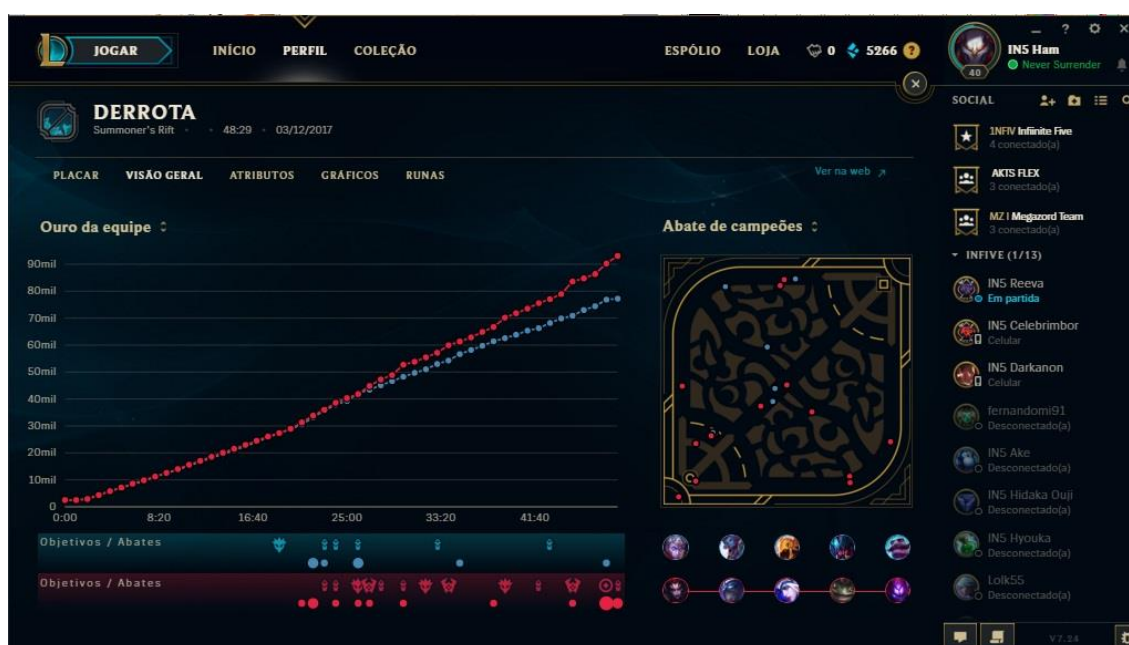


Figura 18: Estatísticas da *Infive* após o fim de uma partida em um campeonato local
Fonte: Elaborado pelo autor; *print screen* da tela do jogo *League of Legends* (BR) em 07/12/2017

No entanto, ainda assim o macro indicador que ranqueia as habilidades dos jogadores (sistema de ligas) não é capaz de captar o aspecto do tecido social que subsiste ali e, por isso, é preciso conversar com os sujeitos, como relatado por Ham, para compreender o comportamento do jogador. Do contrário, o mesmo erro causado pela inserção de um jogador com base em seu elo (um mecanismo falho de avaliação, isoladamente) poderia ser repetido. Ao passo que jogos competitivos *multiplayers* (como é o caso de *LoL*), são, naturalmente, jogados em ambientes

o pagante define os horários dos jogos. Diferente de *elobj/elo boost*, a prática de *duo boost* não vai contra as regras do jogo, portanto não existe chance de suspensão, mas ela é vista frequentemente por muitos jogadores como desleal ou falta de *fair play*, uma vez que faz sumir a dificuldade do jogo e prejudica quem busca subir.

sociais, considerações sociais podem também se tornar parte das deliberações do jogador para a manutenção de equipes competitivas, e conseqüentemente do processo de seleção de novos jogadores para determinado time.

Neste ponto, é possível enxergar uma das camadas que delimitam a aceitação de um jogador na equipe, e uma das mais importantes para eles: é preciso ser sociavelmente agradável, ou melhor, ser um camarada – e tudo que a palavra arrola, como companheirismo, fraternidade, amizade, tempo de permanência, confiança etc. A acerca dessa discussão não ser, diretamente, operacional, ela se justifica no suposto substrato da equipe, considerando que o núcleo que a constitui encontra-se composto, sobretudo, por amigos. Esta é uma prática relativamente frequente entre guildas em MMORPGs (CHEN, 2009, 2010; FALCÃO, 2014a; TAYLOR e JAKOBSSON, 2003), na medida em que aumenta a retenção dos jogadores, “estimulando-os a se tornarem parte ativa da comunidade, não apenas entrar, participar de uma ou duas sessões de jogo e sair” (FALCÃO, 2014a, p. 296).

Assim, para Ham, embora dê prioridade para os jogadores que conhece ou para as indicações dos demais membros da equipe, a conversa é um importante elemento na seleção de novos integrantes: “no caso de não conhecer, conviver um pouco com o jogador antes de admiti-lo na equipe é necessário, uma espécie de estágio probatório, tu sentir firmeza no meliante antes de colocá-lo pra valer no time” (*sic*).

Reeva é um jogador que possui muita desconfiança em relação às pessoas novas, ainda que aceite se houver demonstração de responsabilidade, comprometimento, credibilidade e confiança. Para ele, “[Reeva]: não se pode colocar qualquer um em uma empresa” e, portanto, é preciso estabelecer critérios que filtrem esses tipos de jogadores no intuito de evitar os problemas que tiveram anteriormente. Seu receio é maior em relação a jogadores que não possuem comprometimento e nem responsabilidade para com o time, citando como exemplo o atirador ausente da equipe, Hitman, para quem “[Reeva]: parece não ter comprometimento nenhum com o time [...], ta entrando no time só pra ter algum tipo de reconhecimento, mesmo que mínimo” (*sic*). A noção de determinação quantitativa do grupo de Simmel (1983) encontra-se aqui presente, na medida em que um determinado grupo sofre modificações quantitativas, a eficiência desses membros também é afetada.

Naturalmente, observar a construção desses critérios de autopreservação por parte da equipe dá uma magnitude particularmente relevante para essa pesquisa. Embora seja necessário um certo nível enquanto fator de restrição para que se possa adentrar em uma equipe semiprofissional, enfrentar determinados encontros, como seria possível chegar até eles sem

que se possua um nível de ranqueamento adequado? É válido pontuar que, em caso de jogadores conhecidos que possuam minimamente um nível ranqueado competitivo, existe uma abertura que ainda está condicionada a uma avaliação do desempenho no jogo. Reevea, por exemplo, quando questionado acerca dessa relação, relatou: “[Reeva]: não sei, a gente teria que ver como ele é *in game*” (*sic*). Permitir a entrada de um jogador assim, entretanto, pode ser uma solução diante da dificuldade de encontrar jogadores na comunidade, segundo argumentaram Hidaka Sana, Darkanon e Ham.

Atrelado a isso, existe uma dedução que aponta para a possibilidade de que a equipe poderia suprir, temporariamente durante o referido período probatório, a ineficiência de outro a partir de um compromisso e engajamento deste para com a prática e o aprendizado no jogo. Nesse contexto, uma regra básica se instaurava: era necessário estudar. Certa vez, ao questionar Hidaka Sana sobre o que seria necessário para que um determinado jogador integrasse a equipe, deparei-me com o seguinte argumento:

Assim, pro cara entrar, apesar dele ser bom, ele nem precisa ser tão bom assim, ele só precisa ser mais ou menos, na média, alguma coisa assim, mas ele, pelo menos, tem que ser legal, porque bom, bom, dá pra deixar o cara bom, dá pra treinar o cara pra ele ficar bom, mas se o cara for escroto não dá pra fazer nada com ele, ele só vai ser um escroto e não dá pra conviver com uma pessoa escrota [...]. Bom, bom, dá pra todo mundo ser bom, todo mundo consegue ser bom, mas ser legal não é pra todo mundo também. Precisa não ser idiota, porque bom a gente dá um jeito, não ser escroto, não ser chato, não ser *tiltado*, basicamente, é o que conta. (*sic*)

A dinâmica necessária a esse jogador e que se instaura, portanto, é a de repetição (FALCÃO, 2014a), não obstante também seja requisitada aos membros titulares. Este entendimento é necessário porque esta progressão no cenário competitivo, e conseqüentemente no sistema de ranqueamento de *League*, realiza-se, precisamente, com base na repetição, mas não uma qualquer. O excerto evoca o mais puro exemplo da experiência trivial de que a prática assídua leva à perfeição, mas há uma distinção aqui que merece ser sinalizada: a prática por si, contrariando o senso comum, não leva à perfeição na maioria dos casos. Isso denota que a repetição e prática frequente do jogo, por vezes incessante, desprovida do estudo e da análise da experiência, dificilmente levará um jogador ao domínio do aparato. Aquilo que sustenta essa percepção advém tanto da minha própria vivência e experiência com o MOBA, quanto a partir de um raciocínio de Hidaka Sana, em um dado momento em que lhe confrontava acerca do quanto jogar *LoL* a sério consumia tempo.

[O consumo do tempo] Depende... depende de como tu escolhe jogar *LoL*, por exemplo, tem gente que escolhe jogar *LoL* vendo mais *replays*, tem gente que escolher jogar *LoL*, tipo, mais na garra, jogar quinhentos jogos por dia pra poder melhorar, tem gente que olha o próprio *replay* pra ver o que fez de errado e vai tomar nota disso, tem gente que vê campeonato e vê o que pode fazer em time, tem gente que joga mais pensando... que nem joga né, que fica pensando o que pode fazer com o que já sabe do jogo. Têm diversos jeitos... o que demora mais é o que fica *spamando* [jogar repetidas vezes] o jogo que nem um desgraçado, o que eu fazia antigamente. Inclusive, nem melhora tanto assim, é meio escroto, acaba não retendo muito porque joga muito, fica cansado, tu não consegue fazer nada, tu não se lembra do que tu fez também. Pra um jogo estratégico competitivo, não é muito adequado ficar *spamando* jogos. (*sic*)

As percepções presentes nos discursos de Hidaka Sana, embora com a ressalva anterior, remetem a duas ideias inerentes a um MOBA como *LoL*: a prática e a repetição. Certamente, subsiste uma certa ingenuidade quanto ao seu argumento de que qualquer jogador pode ser bom³⁴⁷. Tal como em outros jogos, a repetição é relevante em *LoL* em uma série de aspectos, trata-se de um mediador poderoso de relações sociais entre jogadores (FALCÃO, 2014a). A prática de repetir, ou seja, do jogar de novo, proporciona a um jogador superar o *status* de um *noob*, “o jogador novato, de quem se zomba, por não conhecer as possibilidades do jogo” (FALCÃO, 2014a, p. 203), rumo ao *status* de *pro-player*, o jogador exímio e, em alguns casos, profissional.

Para Aarseth (2003, p. 21), “jogos consecutivos e jogos a nível de perito surgem habitualmente na sequência de se ter jogado exaustivamente”, evoluindo no jogo em um processo de aprendizagem profundo ao passo que se joga. Essa ação em um jogo, da qual Hidaka Sana refere-se, envolve, portanto, dias de treinamento e aprendizado de maneiras específicas de comportamentos em jogo, requerendo a todo momento o achado de como adequar as ações no jogo em relação às condições pessoais e grupais em dada partida.

Evoque-se a ideia de mecânica, para os interlocutores, como algo que diz respeito ao saber jogar com um determinado personagem, ter domínio de uma micro *play* individual. Hidaka Sana relatou que ter mecânica é saber se portar especificamente nas mais distintas situações que se enfrenta com um personagem. Esse domínio, segundo ele, “é uma coisa que se adquire com a experiência, com a prática. São coisas que tu vai aprendendo, tipo, de tanto tu fazer [...]. A gente adquire essas coisas por experiência” (*sic*).

³⁴⁷ Como evoquei anteriormente, é preciso ter noção de que há jogadores que simplesmente não são tão bons em jogar ou avançar em dado jogo – sejam eles pesquisadores ou não. Em face disso, parece que jogar determinados jogos, como *LoL*, não seriam uma experiência bem-sucedida para aqueles que não gostam de jogos competitivos, que vêm ao mundo com habilidades cognitivas menos desenvolvidas ou qualquer tipo de dificuldade de outra ordem.

Ambos os relatos contrastam com a reputação de um determinado jogador da comunidade local, um que já pediu inúmeras vezes para integrar a *Infive*, mencionado anteriormente por Ham, cuja alcunha é Deadshot. Em diferentes momentos, seu nome foi evocado pelos jogadores da equipe como um exemplo de jogador competente, porém, altamente *rage*. Isso demonstra que a reputação e experiência social de um dado jogador em uma comunidade afeta suas possibilidades de ser aceito em uma equipe (KLAstrup, 2003). Dessa experiência de crise anterior, Ham tirou algumas importantes lições e a equipe, então, estabeleceu critérios de seleção de novos jogadores por meio de um complexo sistema de abertura e fechamento, que tanto isola quanto permite a penetração na rede de comunicação da equipe.

Aprendi que não é só botar, entendeu? Mesmo que eu conheça, eu tenho que, pelo menos, ter uma conversa antes pra sentir [o jogador]. Por exemplo, o Deadshot já pediu umas quinhentas vezes pra entrar no time, eu sei que ele é diamante, que ele joga bem, mecanicamente o cara é bom e tal, mas eu também já tenho referência de que ele é muito *rage*, muito horrível. Se fosse um Deadshot no lugar do Mirrael eu acho que ia ser muito pior se eu tivesse colocado assim de cara, ia dar muito problema, então, por exemplo, se um Deadshot que eu não conheça peça pra entrar no time ou quando tiver precisando, tipo agora, preciso de um *top laner* [jogador da rota do topo], vou atrás de um *top laner* e aí aparece um cara que tem um elo alto e tal, fala comigo: “quero entrar no time”, assim, pelo *Facebook*, aí se fosse fazer a mesma merda eu ia só: “beleza, já tá no time”, entendeu? Ia ser um negócio meio sem nexa, mas agora não. (*sic*)

No exemplo abaixo, ocorrido em dezembro de 2017, Deadshot buscou, novamente, tentar adentrar na *Infive*, gerando um debate no qual sua participação no grupo, uma vez mais, fora negada:

[Ham]: O deadshot tava me enchendo o saco de manhã
[Ham]: Aff
[Ham]: E agora
[Choke7]: Por que? KSJADJKS
[Ham]: Pq queria ser reserva do nosso timr
[Hidaka Sana]: Ainda?
[Sniper Holmes]: Eu nao acho ele bom
[Choke7]: Cara
[Sniper Holmes]: Caça outro ham
[Reeva]: NEM EU E AINDA É RAGE
[Choke7]: não faz isso tipo
[Choke7]: Ele joga bem em alguns pontos, tipo mecânica mas
[Choke7]: Ele é muito *tiltado*
[Choke7]: não tem como jogar com gente assim
[Ham]: Sim
[Choke7]: Ele é um cara legal e tal, mas jogando não é
[Ham]: Eu não gosto do deadshot
[Ham]: Falo msm
[Choke7]: No *chat* ele falava VAMO GANHAR ESSE CAMP

[Choke7]: Ai iamos jogar *scrim*
[Choke7]: primeira derrota
[Choke7]: *kitava* [saia] *discord*
[Choke7]: puto
[Choke7]: ata [ironia]
[Choke7]: Nem queria conversar
[Sniper Holmes]: O deadshot era dedicado pra vencer
[Sniper Holmes]: Ainda sim era *tiltado* (*sic*).

Durante a entrevista que realiza por Ham com XPeKeh e Hitman, este último detinha uma experiência de time com Deadshot durante um campeonato local, o seguinte diálogo, então, ocorreu:

[Ham]: Conhecem o Deadshot, né?
[Hitman]: Conheço.
[Ham]: Ele cansou de pedir pra entrar no time, velho, jamais que eu quero ele aqui.
[Hitman]: Mano, ele ia passar dois treinos, duas *scrims*, se vocês perdessem ele ia sair do time.
[Ham]: Tô ligado. Terrível. (*sic*)

Argumentos como esse tornam visíveis os desafios que confrontam a manutenção da camaradagem enquanto substrato de uma equipe competitiva local engajada no jogo *pro*, especificamente um que diz respeito a entrada de jogadores tóxicos no coletivo. Após uma experiência negativa, foi possível identificar o início de um movimento que passou a estabelecer uma série de critérios e pré-requisitos necessários para permitir a entrada de um jogador na equipe.

Por sua vez, os argumentos dos interlocutores também ilustram algo que não se pode deixar de lado nessa dinâmica que constitui o cenário em Belém: é preciso saber jogar. Trata-se da existência de condições funcionais que necessitam estar explícitas, o que diz respeito à noção de que as equipes são formadas a partir de um viés utilitarista, funcional (FALCÃO, 2014a, 2014b).

A *Infive* é construída por bons amigos que se dão bem, mas, sobretudo, que sabem jogar. Não há como se perder de vista que, quando se está jogando, existe uma condição de objetivo, uma condição funcional que precisa ser levada em conta – e esses grupos, inicialmente, são formados por meio desta condição, na maioria dos casos (FALCÃO, 2014a, 2014b). É válido reforçar um argumento de Simmel (1983) ao dissertar acerca do conflito como força integradora de um coletivo: não é provável que a amizade, por si só, produza ou mantenha permanentemente

um grupo coeso. Não há como um indivíduo se ligar ao outro por um elo de camaradagem somente³⁴⁸, como argumenta Falcão (2014a).

Esse raciocínio permite formular alguns questionamentos em relação a esse suposto *ethos*: até que ponto essa amizade manteria a equipe unida? Se houvesse um jogador que não estivesse jogando bem, será que o grupo se sustentaria? Darkanon e Hidaka Sana chegaram, em distintos momentos, a criticarem o desempenho de Ham e Reevea como alguém do necessário. Pelos bastidores, em conversas mais informais e privadas, pairava uma ideia de que Darkanon, Hidaka Sana e Veceid eram os três melhores da equipe, como reforça a seguinte fala:

[Hidaka Sana]: A gente sempre foi, eu, o V. [Darkanon] e o C. [Veceid], nós sempre fomos os três melhores do time, sempre quando a gente ganhava o jogo ou era porque eu, o V. [Darkanon] ou o C. [Veceid] tava *feedado*. O I. [Ham] sempre fez o papel dele lá, só que o G. [Reevea], às vezes ele era bem abaixo da média, ele era alguém. (*sic*)

Esse mesmo discurso também surgiu em conversas com Darkanon, para quem toda vez que a equipe jogava uma partida *flex*, ou seja, com todos os membros da equipe, ocorria o mesmo que era visível nos campeonatos: “eu e o V. [Hidaka Sana] destruía o *game* e o pessoal só ia subindo, tipo, fazendo o arroz com feijão” (*sic*). Ham estava, contudo, ciente dessa crítica e sabia que o resultado do jogo também era capaz de influenciar definitivamente na sua posição no coletivo e na própria dinâmica social do grupo:

Eu ainda me acho, em comparação com o resto do time, eu e o G. [Reevea], os dois que têm a mecânica inferior, se comparar com o V. [Darkanon], V. [Hidaka Sana], o C. [Veceid] e o P. [Hyouka] [...]. Se eu for comparar, durante todos os jogos que a gente jogou em campeonatos e na maioria das ranqueadas, mas mais em campeonato mesmo que é onde a gente marca mais as partidas que são mais únicas, difícil, muito dificilmente eu ou o G. [Reevea] a gente se destacava muito no jogo. Eu posso contar no dedo quantas partidas de campeonato que a gente jogou que eu fiz a diferença, assim, tipo, que eu fiz uma jogada que mudou o *game*, que eu chamei a responsabilidade e desequilibrei a partida, mesma coisa o G. [Reevea]. O G. [Reevea] eu ainda acredito que seja mais do que eu, por conta de ser suporte [...], mas, tipo, são poucos esses jogos que a gente consegue um destaque, que a gente consegue *stompar*³⁴⁹ na *lane*, ganhar uma vantagem absurda como o V. [Hidaka Sana] consegue fazer, como o C. [Veceid] consegue fazer, às vezes, como o V. [Darkanon] consegue desbalancear o *game*, entendeu? O P. [Hyouka]... isso que eu considero como mecânica, eu não sei exatamente onde reside esse

³⁴⁸ Da mesma forma, diria que não é provável que a perícia pessoal seja responsável por produzir e manter um grupo permanentemente, ao menos em equipes engajadas no jogo *pro* em um MOBA como *LoL* e em uma comunidade local como a de Belém.

³⁴⁹ *Stompar* é uma expressão usada quando um jogador consegue ganhar a *lane phase* de uma forma em que o seu oponente fique extremamente fraco quando comparados. Também se refere a uma partida em que um time inteiro ganha de outro com uma diferença considerável.

problema, se é de fato na mecânica, no domínio do campeão, ou se é na noção de jogo... eu acho que é na noção de jogo que a gente peca. (*sic*)

A ideia que paira nesses argumentos retoma um aspecto que não se pode deixar de evidenciar: “jogos são atividades necessariamente agônicas” (FALCÃO, 2014a, p. 261), sobretudo em uma MOBA como *League*. Embora uma equipe consiga, com bastante obstáculo, estabelecer uma sensação de camaradagem, o jogo não esconde a sua verdadeira natureza da competição por trás das práticas sociais que lhe constituem. Se considerar a dinâmica da equipe, em especial dando ênfase para sua profissionalização (TAYLOR, T., 2012), é fácil de se observar que o jogador que consegue extrair mais de determinado personagem, que domina de forma mais precisa a sua mecânica, que seja dotado de alta *micro play* e que possui ainda um elevado nível de *macro plays*, trata-se de um jogador que sofre menos cobranças em relação ao seu desempenho.

Esses relatos colocam em crise o próprio ideal tipo de socição de Simmel (2006), a ideia de um mundo artificial da sociabilidade em que haveria uma democracia sem atritos entre iguais, na medida em que se estabelece uma diferença entre os membros que inibe uma suposta relação de igualdade. Para o sociólogo alemão, “abstraída da socição pela arte e pelo jogo, a sociabilidade demanda o tipo mais puro, claro e atraente de interação, aquele que se dá entre iguais” (SIMMEL, 2006, p. 71). O conjunto dos relatos anteriores colocam em risco o próprio jogo de “faz-de-conta” em que os jogadores fingem serem todos iguais ao mesmo tempo em que cada um é especialmente honrado (SIMMEL, 2006).

No entanto, como bem argumenta Simmel (2006), por mais frequentemente que isso ocorra, tal fenômeno nem sempre se dá: para um jogador mais experiente, embora existam alguns que se dedicam em ajudar iniciantes ao rebaixem seus níveis para ensinar outros³⁵⁰, seria quase impossível se comportar em um nível inferior no jogo e abrir mão de suas qualidades mais elevadas.

Ao confrontar a relevância do *ethos* grupal colocada inúmeras vezes por Darkanon, por exemplo, seu argumento passou a indicar uma condição funcional intrínseca à equipe: a ausência constante de resultados, de um sentido de realização que retroalimenta o grupo, dificilmente tornaria possível a manutenção da equipe. Significa dizer que o resultado do jogo também pode influenciar diretamente na dinâmica social do grupo (CHEN, 2009, 2010;

³⁵⁰ É relativamente comum, em *League*, jogadores mais experientes criarem contas *smurfs* para ensinarem outros. A ideia de contas *smurfs*, todavia, diz respeito a uma conta secundária, normalmente com elo diferente em relação à conta principal, usada para treinar, testar composições, runas, personagens sem realizar alterações constantes em sua conta principal.

FALCÃO, 2014a, 2014b; JUUL, 2010). Para ele, se a equipe disputasse todos os campeonatos que participou e não obtivesse sentido de realização, o fim da equipe estaria decretado.

[...] Se a gente disputasse todos os campeonatos que a gente disputou e não ganhasse pelo menos um eu acho que... *disband, disband* na certa [risos]. É, tipo, tu pode ser muito amigo, mas tem que ter algum problema no time, tipo, dez campeonatos e não tá ganhando nenhum? Alguma coisa tá errada. Não é possível que tu não consiga ganhar um campeonato, pelo menos um campeonato de dez né. Tem que ter amigo muito ruim pra fazer isso, véi [risos]. Ou é tu ou são os amigos, ou o problema é tu ou tá acontecendo alguma coisa errada. (*sic*)

Darkanon me confessou que, se não tivesse o nível de amizade que possui com os membros da *Infive*, não saberia dizer se permaneceria na equipe ainda desde o início. Seu compromisso para com o coletivo, certamente, era um destaque em relação aos demais jogadores, sobretudo pelo acúmulo de tarefas (*shot-caller*, analista e *jungle*):

[...] porque tu sabe que eu sempre fui muito sobrecarregado e eu sempre me cobrei muito quando a gente perdia, então, tipo, [na época] eu via que ninguém melhorava, então... [...]. Tu vê que tu tá melhorando e teu time não melhora, isso é preocupante, entendeu? Porque, tipo, tu te esforças e tal e tu não vê o teu time se esforçando pra melhorar.... tu ver eles se acomodando, isso é um problema porque tu melhora, aí tu vê o resto do teu time: “ah, vou melhorar”, só na promessa [...]. Tanto que eu pensei em sair do time mesmo com meus amigos, entendeu [Veceid e Hidaka Sana]? Então, não sei se eu continuaria no time se não tivesse o mesmo nível de amizade com o pessoal, provavelmente não. (*sic*)

Essa saída a qual Darkanon refere-se diz respeito a um terceiro momento de crise³⁵¹ que comprometeu a estabilidade da *Infive* durante o ano de 2017. Um que, em especial, ameaçou o grupo como nenhuma outra força de desintegração (FORSYTH, 2010; SIMMEL, 1983; ZIMERMAN, 1997) até então: um problema – externo ao jogo – entre amigos de uma mesma equipe, como me explicou. Nas exposições precedentes, a variabilidade da equipe foi estudada como um meio da observação de como ela se adapta às necessidades para subsistência no cenário local, ou seja, consistindo em dobrar-se e instituir critérios de seleção a fim de impedir que tudo se quebre, e essa flexibilidade durante a primeira crise, por exemplo, impôs-se em um

³⁵¹ O primeiro foi, anteriormente, relatado. O segundo diz respeito a um afastamento temporário de muitos jogadores por conta do Enem e por outras atividades escolares, mas, para além de impactarem nas rotinas de treino e no desligamento provisório de alguns jogadores, pouco oferecem de mudanças para que seja necessário despender grandes argumentos acerca dele, para além de um, que parece óbvio: o relativo hiato nas atividades. A despeito disso, a equipe continuou participando de torneios *on-line* na medida do possível, não paralisou as atividades no grupo do time no *WhatsApp* e este, por sua vez, foi um dos meios que permitiu a estabilização da equipe durante esse período. Este terceiro conflito, no entanto, requisitou de minha parte um desarmamento enquanto pesquisador para que me pudesse ser relatado o sigiloso motivo da saída de Veceid.

momento em que a forma social (sociabilidade) não estava consolidada com força suficiente para desafiar todas as forças destrutivas.

Todavia, se o primeiro evento de crise havia decorrido por conta do ingresso de um jogador tóxico, o terceiro, por sua vez, trata-se de um conflito interno ao grupo – um que advém, justamente, a partir da consolidação do tecido social grupal, da sua forma. Simmel (1983) já pontuava que, quanto mais estreitamente unido é um grupo, tanto mais a hostilidade entre seus integrantes pode resultar em consequências opostas a essa coesão. Por um lado, por conta da sua intimidade, um grupo pode suportar determinadas situações de antagonismos/conflitos internos sem se dividir, segundo o sociólogo alemão, desde que o vigor das forças sintéticas (de coesão) possa competir com o vigor de suas antíteses (de desintegração).

Por sua vez, Simmel (1983) também argumenta que um grupo, cujo princípio trata-se de uma considerável unidade e um sentimento de comunhão, encontra-se particularmente, nessa medida, ameaçado por cada conflito interno – tal como a *Infive*, o que torna a terceira crise particularmente impactante na estrutura do coletivo. Dito com outras palavras, significa dizer que essa mesma camaradagem, embora seja aquilo que baliza as relações grupais, pode ser igualmente um insumo ao conflito. No entanto, “de acordo com outras circunstâncias, a mesma centripetalidade torna o grupo mais ou menos capaz de resistir a perigos surgidos de animosidades entre seus membros” (SIMMEL, 1983, p. 142), portanto, a mesma camaradagem, responsável por desencadear o conflito, pode se tornar algo capaz de fazê-lo resistir a este.

Na *Infive*, ambas as situações decorrem *pari passu*. Simmel (1983) reconhece que há poucos grupos que possam tolerar ódio, antipatia, colisões e injúrias contínuas, sem que se despedace externamente, quanto o casamento e a família. Por outro lado, a equipe constitui um relacionamento que, a partir de uma ruptura dificilmente perceptível, verbalizável, até mesmo por meio de uma única palavra ou ação de antagonismo, pode pôr em risco toda a profundidade do significado da camaradagem – que nenhuma vontade solidária, inclusive de ambos os camaradas, é capaz de restaurar. Particularmente, o evento que relatarei é responsável por surtir um efeito em cascata responsável por afetar a estrutura toda do coletivo – que só é possível em decorrência da determinação quantitativa da *Infive* como um grupo pequeno e, por sua vez, pelos membros estarem intimamente ligados uns aos outros.

Acerca dessa situação, menos importa sublinhar o motivo pessoal que resultou na saída de Veceid, na medida em que se configura como um tema sensível e íntimo decorrente de um desentendimento com um dos jogadores da equipe, mas compreender as dinâmicas subsequentes e as implicações no coletivo decorrentes desse contexto de crise enquanto mais

um evento, talvez o mais ilustrativo, que demonstra algo que vem sendo extensivamente argumentado ao longo desta pesquisa: o quanto elementos externos (especificamente a partir da camaradagem) ao jogo são capazes de incutirem diretamente na experiência para com o MOBA, especialmente nas dinâmicas grupais e nas relações interpessoais.

[Veceid]: Seguinte time, eu vim aqui avisar que to saindo do time, n sei elaborar textos mas vou tentar agradecer da minha maneira. mt obrigado por toda a experiência de competitivo que vcs me deram e por terem me ajudado a evoluir no jogo, amo mt todos vcs, vou continuar a falar com a maioria, é isso galera, Tamo junto sempre. ♡♡♡♡ (sic)

A publicação dessa mensagem gerou um imediato e intenso burburinho para compreender a saída de Veceid. Um primeiro argumento de Ham parecia nitidamente preocupado com as implicações dessa situação na estabilidade da equipe:

[Ham]: vou dar um jeito na falta dele até sexta q é o dia do nosso treino
[Ham]: mas a questão não é essa agora
[Reeva]: Não é nem questão de substituição
[Ham]: sim
[Ham]: mas não é essa a onda maior
[Ham]: é o que fez ele sair e o quanto isso pode afetar a gente dependendo do que for (sic).

Pouco tempo depois da saída de Veceid, uma reunião, então, fora convocada pelo capitão da equipe, Ham, para decidir o futuro da *Infive* – uma conversa que não durou mais que vinte minutos. Toda a *line-up* titular da equipe participou da reunião realizada no *Discord* da organização, a saber: Reeva (o suporte), Hidaka Sana (o *mid laner*), Ham (o atirador e capitão da equipe), Hyouka (o *top laner* reserva) e Darkanon (o *jungle*). A conversa girou em torno de duas questões: o tempo dos jogadores e as expectativas deles jogando. Em uma rápida retrospectiva dos ganhos e perdas da equipe durante 2017, Ham argumentou:

A gente passou o ano todo, desde abril, jogando junto praticamente, a gente com certeza evoluiu pra caramba, todo mundo quase pegou diamante, a gente jogou vários campeonatos, mas, ao mesmo tempo, a gente teve muitas frustrações durante o ano, tipo, a gente perdeu, eu tive muitas frustrações de ter jogado mal, às vezes, ou de ter feito merda, enfim. Embora não tenha atingido todas as metas que eu queria, não ter pego meu diamante na solo, eu consegui, tipo, eu fiquei muito feliz durante uma vez que a gente, sei lá, jogou campeonato, ganhou das Estafetas, se reuniu pra conversar e tal, comer. Eu ainda tenho um sonho muito grande de ser jogador profissional um dia, embora, tipo, esteja com 17 e isso é teoricamente uma ideia “cedo”, a gente, todo mundo praticamente tem a mesma idade aqui, a gente não pode ficar sem saber o que fazer, tipo, vocês querem alguma coisa diferente pra vida ou se vocês ainda têm esse sonho de jogar profissionalmente? Eu preciso realmente saber disso vindo de vocês [...]. Caso todo mundo ainda tenha motivação, ainda tenha energia pra continuar a jogar e vocês ainda tenham vontade, a

gente vai conseguir organizar bonitinho as coisas pra conseguir levar esse sonho pra frente. (sic)

Todos os jogadores presentes decidiram continuar a jogar, para a surpresa de Ham que os percebia pouco motivados para continuar na equipe após tantos percalços. Havia ficado decidido, durante a reunião, que um processo de seleção se daria para encontrar um novo *top laner* titular para a equipe. Mas o estrago, no entanto, já estava feito: aquele problema fora do jogo havia sido capaz de gerar uma tensão interna de natureza que comprometia aquele *ethos* de camaradagem, porque perturbava aquela rede de sociabilidade até então, aparentemente, consolidada. Passado certo tempo, o que ninguém, talvez, esperasse foi que Darkanon, um amigo próximo de Veceid, fosse sair do grupo no *WhatsApp* poucos dias após aquela reunião. Segundo Ham, seu argumento para sair do grupo era de que precisava de um tempo para pensar nele. Tive a oportunidade de interpelá-lo acerca da questão e a resposta que obtive, pontual, foi de que Darkanon não estava confortável por estar em uma mesma equipe com um jogador pouco confiável.

Um dia após a saída de Darkanon do grupo da equipe, marquei uma conversa com Ham para debatermos aquela situação, particularmente, e o quanto ela afetava no futuro da equipe dali em diante. Durante esse diálogo, em determinado momento, ele me confessou uma possibilidade de se tornar o *manager* da equipe:

Ano que vem [2018], se ficar muito pesado pra eu jogar, não tiver dando pra jogar, não tiver dando resultado, não tiver jogando direito, eu não vou querer abandonar o time nem nada, vai doer muito se eu fizer isso, como eu te disse. Então eu pensei, em tipo, em uma possibilidade de eu botar alguém no meu lugar pra jogar de *adc* e ficar com essa parte de *manager* [...]. Mano, eu não vou querer sair do time mesmo que fique escroto, mas se eu tiver jogando mal também não vou querer ficar atrapalhando, sacas? Então fiquei pensando nessa onda, e acho que daria certo até. (sic)

Alguns dias depois, no grupo da equipe, Ham tomou algumas decisões e anunciou que passaria a assumir efetivamente a função de *manager*, algo que já lhe era desempenhado informalmente. A decisão é consequência de uma autoavaliação por conta de compromissos pessoais que assumirá, mas, de algum modo, possui um paralelo com a crítica estabelecida acerca do seu desempenho para com o jogo. O discurso de Ham demonstra, por sua vez, a formulação de um envolvimento apaixonado com o jogo e um compromisso mais amplo como algo que é gritante no âmbito de uma cultura de jogadores de *e-sport* com o jogo de computador (TAYLOR, T., 2012).

O discurso do capitão da equipe remete para uma ideia de T. Taylor (2012) em que, mesmo os não jogadores do cenário (embora não seja o caso de Ham), como comentaristas, donos das equipes, *managers*, *coachs* etc., falam regularmente sobre suas devoções aos *e-sports* e ao jogo, ressaltando que, até mesmo quando suas próprias habilidades não mantiveram a promessa da profissionalização, eles mudaram para outras carreiras como um modo de continuar pertencendo ao universo dos esportes eletrônicos.

[Ham]: Eu vou virar *manager* de vcs, tomar conta de toda a parte administrativa do time, buscar patrocínios, negociações, camisa, organização de treinos, página de *Facebook*, puxar a orelha de vcs pra treinar, e ainda vou ajudar na parte de *coaching* assistindo jogos de tudo q é canto e analisando inimigos de vcs nos campeonatos e tal, assistindo os treinos de equipe, vou cuidar das relações entre vcs, dos *rolés* [pequenos passeios, voltas], da parte que envolve grana, etc. (*sic*)

A ideia de hedonismo utilitário (MORTENSEN, 2011) faz-se, uma vez mais, presente nessa decisão de tornar-se atirador reserva, em casos de necessidade. Darkanon, no entanto, decidiu por retornar à equipe e, em uma conversa que tivemos sobre o assunto, argumentou que tanto ele, quanto Hidaka Sana estavam incomodados há certo tempo por perceberem que estavam, em suas palavras, dando o “maior gás” para o grupo e não havia uma colaboração do restante dos jogadores.

Aí eu falei com ele [Hidaka Sana], que a gente jogou junto, aí a gente conversou e falei: “mano, bora dar mais uma tentativa, bora ver o que vai dar. Se não der certo, a gente tenta outra coisa”. Aí eu falei com o Ian: “mano, posso voltar pro time, mas eu quero te dizer que tô desconfortável com essa situação”. (*sic*)

Nesse período, Hitman ingressou em janeiro de 2018 como o novo atirador (*ADC*) titular da equipe junto com XPeKeh como reserva de Hidaka Sana na rota do meio. Algum tempo depois, no entanto, Veceid retornou à equipe por um convite de Ham e, em seguida, Reeva acabou saindo em decorrência de problemas pessoais, deixando a vaga de suporte em aberto. Choke7, uma amiga da equipe que figura no cenário local, foi convidada e assumiu a vaga deixada por Reeva. Do mesmo modo, Sniper Holmes, um jogador de São Paulo que acompanha de perto a comunidade local e um amigo próximo dos membros do time, passou a integrar como o novo *ADC* titular da equipe, na medida em que a mencionada votação rebaixou Hitman para o quadro de reservas. Certo tempo, após o convite de Ham, Reeva retornou assumindo a vaga de suporte reserva da equipe, mas com a necessidade de melhorar sua *micro play*.

Como argumenta Falcão (2014a), mesmo nos esportes, de modo geral, quando um jogador não conhece determinados aspectos táticos de um time, ele pode ser colocado na reserva

até que possa aprendê-los – em *LoL*, o mesmo se dá, ainda que também possa ocorrer em decorrência de um pedido de afastamento temporário (como solicitado por Veceid, Reeva e Darkanon em momentos de 2017, não obstante afetasse muito mais as rotinas de treinos do que a participação em torneios) ou por conta de uma falta de compromisso para com o coletivo – no caso de Hitman. Embora uma série de desventuras tenham quase levado a equipe ao colapso, ela, uma vez mais, resistiu.

No fim, as reformulações que se seguiram durante janeiro e fevereiro de 2018 na equipe não decorreram, sobretudo, de uma falta de desenvoltura para com o aparato (FALCÃO, 2014a), mas, principalmente, por conta de problemas externos ao jogo. Ainda que seja recorrente considerar a paz e a harmonia como algo que imuniza um coletivo e atua na manutenção do grupo, frequentemente observa-se a oposição enquanto algo que parece criar um perigo a um dado coletivo. Ignora-se e desperdiça-se esterilmente, segundo Simmel (1983), forças que poderiam ser usadas para um trabalho positivo de coordenação e de organização.

Um conflito tem potencial, portanto, de ter efeitos capazes de dar mais relevo a unidade do coletivo porque, novamente, aperta os vínculos sociais entre os membros, os tornam mais sensíveis. É certo que esses momentos de crise também podem ser um meio de rompê-los, no entanto, enquanto esse limite extremo não for alcançado, tais conflitos supõem um fundo de solidariedade, os tornam mais atuantes (SIMMEL, 1983) – a saída de Darkanon do grupo, por exemplo, em apoio a Veceid, mesmo sem a consciência direta dos sujeitos. Simmel (1983) apresenta o exemplo da concorrência econômica para demonstrar o quanto as ações e reações determinam, colocam em conexão mais íntima comerciantes e clientes que, entre si, fazem uma concorrência constante, mas que também aumenta a dependência mútua de ambos. As guerras, embora tenham origem no egoísmo e medidas legislativas, também “[...] dão à comunidade um sentimento mais vivo de sua unidade e sua solidariedade” (SIMMEL, 1983, p. 55-56).

Na realidade, o amplo desejo de antecipar-se às oposições e aos conflitos, de buscar atenuar as suas consequências, conduz a acordos, a convenções comerciais, sociais e outras que, a despeito de advindas de antagonismos latentes ou reais, contribuem de modo positivo à coesão do todo (SIMMEL, 1983). Essa dupla oposição é também encontrada nesses momentos de crise da equipe, uma vez que os sujeitos, segundo Simmel (1983), detêm também necessidades de se oporem para permanecerem unidos. Para ele, “[...] a amizade e o amor necessitam, vez por outra, de desavenças, porque a reconciliação lhes dá todo o seu sentido e toda a sua força” (SIMMEL, 1983, p. 56).

Para o sociólogo, a vitória de um grupo sobre outro nem sempre parece tão favorável assim, ao menos em termos sociológicos, a partir do momento em que pode diminuir a energia (a camaradagem, neste caso, pode ceder lugar ao ego individual) que garante a unidade do grupo e as forças de dissolução, sempre em funcionamento conforme o autor, ganham terreno. No interior de alguns grupos, pode ser um indício de sabedoria cuidar para que haja sempre adversários, a fim de que a coesão dos integrantes continue efetiva e para que o coletivo continue consciente de uma unidade como algo de interesse vital.

Os conflitos citados, portanto, foram úteis à conservação do vínculo social da *Infive* na medida em que permitiram estruturar uma série de pré-requisitos para blindarem ao coletivo. A razão é que havia uma ausência de tomada de consciência de solidariedade e, em consequência disso, existia somente um frágil sentimento, dificilmente algo pode ser mais adequado para estimular essa camaradagem do que esses choques e esses conflitos, seguidos de reconciliações, na medida em que “é da própria luta que nasce a unidade” (SIMMEL, 1983, p. 56).

É válido retornar ao ponto de partida dessas considerações para finalizar essa reflexão: a oposição, portanto, serve à manutenção e conservação do tecido social na equipe. Isso se prova interessante na medida em que permite depreender o quanto essa última crise desencadeou um movimento de organização e profissionalização da equipe, encadeado a partir de dezembro de 2017 e intensificado entre janeiro e fevereiro de 2018 para além da própria reestruturação da *line-up*, impulsionando a criação do uniforme da organização, a busca e o estabelecimento de patrocínios com empresas locais e a movimentação das redes sociais da *Infive*.

Dito isto, não significa fazer aqui um elogio à camaradagem, ou argumentar que a maestria e a perícia pessoal, por exemplo, sejam menos necessárias nesse processo. Subsiste nesse senso de camaradagem, criado entre jogadores de uma equipe e entre equipes em uma comunidade local competitiva como a de Belém, um auxílio direto a um fim instrumental e à progressão da equipe diante do nível competitivo – e de relevância crescente que não deve ser negligenciada em prol de um ideal de sociabilidade simmeliano. É reconhecido pelos jogadores que a amizade ajuda no entrosamento *in-game*, enquanto um viés funcional importante que leva muitas equipes a buscarem uma integração nesse cenário local com o intuito de crescer competitivamente.

Reeva, assim como os outros membros da equipe em distintos momentos, argumentou para essa dinâmica em determinado momento: “[Reeva]: Tem que ter amizade né. Ajuda no entrosamento *in-game*” (*sic*). Isto significa que tal relação é particular aos jogos digitais,

sobretudo jogados em rede via internet? Certamente que não, em nenhum momento. Esse reconhecimento dos laços sociais íntimos entre jogadores não é, naturalmente, uma dinâmica que seja particular aos jogos digitais, na medida em que ela advém do próprio esporte (BLOOM; STEVENS; WICKWIRE, 2003; GONÇALVES e VAZ, 2015; THEBERGE, 1995; ORLICK, 1986; YUKELSON, 1997), como argumentado anteriormente.

No entanto, a forma de sociação que se dá nessas relações, tanto no esporte quanto no *e-sport*, não é completamente pura em termos simmelianos, ou seja, a interação pela própria interação – ainda que não se possa negar determinados momentos em que a sociabilidade e socialidade pura ocorra entre jogadores em uma equipe ou entre times em dada comunidade competitiva. Não se pode argumentar que os membros da *Infive* jogam o MOBA possuindo como fim primordial o prazer e o sentimento de estar junto, “por uma satisfação de estar justamente socializado” (SIMMEL, 2006, p. 64), de praticar o jogo enquanto forma pura ou lúdica de sociação livre de matérias e conteúdos (SIMMEL, 2006).

A interação que decorre entre os jogadores de uma equipe e entre jogadores de equipes diferentes na comunidade local advém de impulsos determinados ou da procura de certas finalidades – impulsos esses de ordem funcional, sobretudo³⁵². Na medida em que o *design* do ambiente do MOBA incita a participação em atividades que possuem fins específicos – a progressão competitiva, a vitória e o avanço no sistema de ranqueamento e/ou em um cenário competitivo –, a sociação dos jogadores passa a se tornar um instrumento direto das suas intenções e dos acontecimentos que pairam sob a realidade prática que lhes dizem respeito – no caso da *Infive*, serem *pro-players*, progredirem no cenário competitivo.

Não obstante subsista uma relação mínima de estabelecimento de igualdade entre os sujeitos de uma mesma equipe ou na mesma comunidade, o próprio Simmel (2006) reconhece que seria um equívoco imaginar que cada sujeito entra na sociabilidade deixando de lado todas as suas atribuições, as idas e vindas, as carências e os excessos os quais moldam aquilo que cada um é, uma vez que a vida se encontra saturada de conteúdos objetivos e exigências práticas.

Neste sentido, é necessário estar ciente de que a interação entre os membros não ocorre entre iguais, mas existe a partir de um certo fim, seja entre jogadores de uma equipe em que a

³⁵² Entretanto, uma vez mais, é relevante se pontuar que subsistem determinados instantes (alguns destes evocados no item 4.3.1) em que as interações entre os sujeitos sejam realizadas em si mesmas: em uma conversa informal, em um jogo aleatório, em um encontro com jogadores de uma equipe ou mesmo entre membros de equipes pode existir a busca pelo prazer e sentimento de estar junto e de exercer a sociação como forma pura ou lúdica em termos simmelianos. Ainda assim, mesmo nesses momentos, é difícil depreender e definir com precisão a fronteira entre essas sociações ora livres de matérias e conteúdos, ora dependentes ativamente destes.

camaradagem se estabelece enquanto estratégia para manutenção do coletivo em face de um cenário instável, seja nas relações entre equipes que compõem essa comunidade local com o objetivo de progredir. Tais impulsos que guiam essas relações, como dito, são baseadas em interesses e conteúdos instrumentais: conversar sobre o jogo, saber dicas, receber críticas do seu desempenho, jogar com jogadores experientes, ganhar reconhecimento, marcar treinos com equipes locais, permitir que jogadores de algumas equipes possam jogar temporariamente na equipe em caso de ausências, além de muitas outras que serão retomadas na seção seguinte.

Para tanto, é preciso entender que estas situações, a partir delas mesmas e dos impulsos que irradiam, possuem uma vida própria que não se trata de um exercício livre de conteúdos materiais próprios do fenômeno da sociabilidade pura simmeliana – aquela que não tem outro fim senão a própria interação em si mesma.

Até aqui, embora tenha apresentado exemplos que indiquem essa postura, no tópico seguinte me concentrarei em dissertar a respeito de uma camaradagem entre equipes, na comunidade competitiva de *League* em Belém, como um exemplo do uso da camaradagem enquanto um instrumento das intenções e dos acontecimentos que pairam sob a realidade prática dos jogadores e das equipes, conforme um impulso e finalidade de ordem muito mais funcional – ainda que ela, por conseguinte, seja um gatilho ao desenvolvimento da sociabilidade como forma lúdica de socialização.

4.5. A camaradagem entre equipes na comunidade competitiva de *League of Legends* em Belém do Pará

A camaradagem não se desenvolve como algo *sui generis* do cerne dos times, mas se constitui enquanto uma prática que baliza as relações da própria comunidade, no cenário local competitivo de modo geral. Na comunidade local competitiva de Belém, é muito comum, inclusive, que em equipes comprometidas com a prática do jogo *pro* os jogadores conheçam uns aos outros e o tecido social comunitário se forme mais em torno de uma camaradagem esportiva, entre times (FALCÃO, 2014a; TAYLOR, T., 2012), do que em torno de um princípio de profissionalismo. Em determinado momento, Hidaka Sana me relatou esse aspecto que marca as relações no cenário:

Tem que ter uma amizade pra trocar ideia sobre o jogo, falar sobre o que tá forte ou não, ficar brincando com os outros, porque, tipo, no cenário que a gente tá é chato só ter aquele profissionalismo com todo mundo. Tem que ter uma amizade pra conversar com o cara direito, daí ele te dá dicas sobre o que tu tem que fazer pra ti melhorar naquilo, por causa que, como sendo ele de outro time, é mais fácil dele ver o que tu tá errando do que tu mesmo ver o

que tu tá errando, daí ele fala pra ti o que tu tá errando e aí tu vai melhorar naquilo que ele falou pra ti. (*sic*)

A exemplo dele, vários outros interlocutores desta pesquisa ressaltaram, em uma miríade de momentos aleatórios ou em conversas mais formais, o quanto o cenário local possui uma dinâmica de proximidade, o quanto é pequeno e todos, de alguma forma, acabam circulando. Darkanon, por exemplo, recorreu a uma ideia, frequente em Belém, que compara a cidade como sendo um “ovo”. Ele usa esse argumento para destacar que, em dado momento, chegou a se encontrar em algumas festas com determinados jogadores famosos da comunidade, como Emerok, mesmo sem saber que se tratava de um dos mais prestigiados jogadores do cenário local. “Belém é um ovo, então, todo mundo se conhece [...], normalmente vai encontrar alguém, queira ou não” (*sic*).

Certa vez, durante um *scrim* realizado pela equipe, Orijin (o mesmo que causou um certo embaraço após sua entrada no grupo do time) encontrava-se no *Discord* e acompanhava o treino. Um diálogo entre ele, Hyouka e Hidaka Sana é digno de menção, na medida em que reforça essa perspectiva:

[Orijin] É mó da hora esses campeonatos aí porque, tipo, Belém é pequena, aí na maioria dos campeonatos acaba conhecendo todo mundo que joga *LoL* em Belém.

[Hyouka] É, todo mundo se conhece, mano.

[Hidaka Sana]: É.

[Hyouka] Aqui, em São Paulo, se for tentar conhecer todo mundo você tá fudido né (*sic*).

Como eles, Ham, em uma ocasião em que intenta explicar as interações que ocorrem na comunidade competitiva, constrói a seguinte aproximação:

[...] Eu acho, eu até comparo com time de pelada de futebol, que tem, tipo a galerinha que se encontra assim, no fim de semana, pra jogar uma pelada organizada, que tem times e tal, eu acho parecido: um negócio meio amador, mas todo mundo se conhece... acho bacana, na real. (*sic*)

Em última instância, o curioso desses raciocínios é que, embora hiperbólicos, são precisos na medida em que apontam para uma relação entre jogadores e equipes na comunidade. E aqui subsiste o imenso valor da competição para o círculo social do qual estes atores são membros. Evoque-se o polêmico pensamento de Georg Simmel (1983), em seu *Soziologie*, para quem o conflito e a competição constituem-se como formas elementares de socialização entre os indivíduos. É válido recordar que, para o sociólogo, a sociedade somente é viável por meio da existência das formas de sociação, uma forma lógica de sua existência. De fato, os capítulos da referida obra são exemplos diretos dessas condições formais, apesar de não exaustivos.

A primeira dessas formas, já referida, é a determinação quantitativa dos grupos, mas há uma outra condição, no entanto, que merece atenção por envolver diretamente o que se disserta aqui: o conflito e a competição. O conflito trata-se de uma forma pura de sociação tão necessária à continuidade e à vida de um grupo como o consenso, sendo indispensável para o próprio processo de coesão grupal. A competição, por sua vez, é concebida por Simmel (1983) enquanto uma forma indireta do conflito, cuja manifestação na sociedade é sempre a mesma, não obstante com intensa variedade do seu conteúdo.

O conflito e a competição que se dão entre os jogadores e equipes, como nos esportes em geral, não devem ser vistos aqui como patológicos ou nocivos à vida social, como frequentemente recaem as análises sobre ambos, mas justamente pelo contrário: são condições para a própria manutenção do tecido social de equipes e dos jogadores, em particular, e do cenário local, de modo geral. Por sinal, embora o argumento pareça retórico, Simmel (1983, p. 122) defende que “[...] se toda interação entre os homens é uma sociação, o conflito – afinal, uma das mais vívidas interações e que, além disso, não pode ser exercida por um indivíduo apenas – deve certamente ser considerado uma sociação”.

A competição, a despeito de todos os seus efeitos destrutivos e venenosos serem enfatizados, é dotada de um enorme efeito sociativo para Simmel (1983). Segundo ele, qualquer tipo de competição resulta também em uma conexão, na construção de um relacionamento, em uma aproximação, no estabelecimento de laços com outros – até mesmo em uma relação momentânea. O que estou sinalizando aqui é o fato do conflito e a competição agirem enquanto vetores para a formação da comunidade local competitiva, ainda que o grau nessa escala de unificação à base de ambos possua uma forma menos aguda constituída por meio de associações mantidas somente por um determinado estado de espírito em comum, bem como por certos impulsos e finalidades. Hidaka Sana teceu um argumento a respeito dessa relação que dialoga com essa reflexão:

Querendo ou não são pessoas do mesmo meio que tu, elas tão vivendo coisas parecidas contigo, elas fazem, jogam *LoL* assim como tu, têm as mesmas dificuldades jogando *LoL* assim como tu e elas jogam pra subir assim como tu também, então, tipo, é uma coisa bem parecida então. De certa forma é até fácil, é até divertido de conversar. (*sic*)

Hidaka Sana, certo de que não foi o único, também reforçou a importância de ser aceito como parte dessa comunidade local e do quanto essa inserção, tornar-se membro dessa camaradagem entre equipes, permitia o progresso competitivo da *Infive*. Existem determinadas informações que só podem ser aprendidas e acessadas quando os jogadores, bem como os times,

atingem o circuito regular e passam a ser reconhecidos para, então, serem aceitos e engajados na comunidade local, entrando em contato com uma série de atores que constituem o cenário – jogadores, equipes, *coachs*, analistas, dentre outros.

Para Hidaka Sana, conhecer os demais times e jogadores da comunidade tornava mais fácil e viável marca *scrims*, ter treinos mais frequentes, facilitava conhecer os membros do cenário melhor, adquirir informações sobre eles, conseguir treinar com outras equipes locais e, conseqüentemente, o time conseguiria melhorar mais na medida em que passaria a praticar assiduamente. “Um vai dando suporte pro outro, vão crescendo juntos, mas é meio que essa parada da panelinha, ou tu te juntas na panela ou fica fora dela” (*sic*), reforçou. Manter uma camaradagem com demais equipes e jogadores também é útil para se manter informado acerca de campeonatos e torneios disponíveis, conforme seu argumento:

Às vezes o Emerok fala pra gente que vai ter um campeonato tal dia de alguma coisa, ou alguém de outro time vem com a gente e pergunta se a gente vai participar de tal campeonato. E, tipo, isso não aconteceria se a gente não conhecesse os caras, então, é mais fácil da gente tomar conhecimento de algum campeonato se a gente tiver alguma amizade, se conhecer o pessoal daqui. (*sic*)

Há de se levar em conta que a amizade é algo que sempre existe com jogadores de outros times, segundo os interlocutores. Ela constantemente acompanha a comunidade competitiva nacional e internacional de *LoL*, mesmo no cenário *pro* institucionalizado (aquele que decorre, principalmente, no eixo Sul-Sudeste com o apoio da *Riot*), de acordo com Hidaka Sana, que acompanha assiduamente o cenário profissional de *League*. Para fundamentar seu argumento, ele cita o exemplo de jogadores da *paiN Gaming*³⁵³, da *RED Canids*³⁵⁴ e *KaBuM! e-Sports*³⁵⁵, três tradicionais equipes do cenário nacional de esporte eletrônico em *League of Legends*, que

³⁵³ Trata-se de uma organização brasileira de *e-sports* com sede em São Paulo capital. Fundada em 2010, a entidade se define como o maior clube e equipe de esporte eletrônico da América Latina. Com times em vários jogos competitivos *on-line*, a organização é uma das mais tradicionais no cenário de *e-sports* no Brasil. A equipe de *League of Legends* da *paiN Gaming* é reconhecida por ser a segunda equipe brasileira a participar do Campeonato Mundial de *LoL*, em 2015, além de deter dois títulos do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBL*oL*), respectivamente, em 2013 e 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2tHzX6p> e <https://bit.ly/2IBNBN9>.

³⁵⁴ É uma organização de esporte eletrônico brasileira com sede em São Paulo capital. Formada em 2015, a partir da aquisição da *INTZ Red* logo após o anúncio da *Riot Games* de que nenhuma organização poderia ter mais de uma equipe no CBL*oL*, a equipe de *League of Legends* da entidade ganhou destaque após vencer o campeonato brasileiro de 2017 e a primeira edição do *Rift Rivals*, no mesmo ano, sagrando o Brasil como a melhor região de *League of Legends* na América Latina. Disponível em: https://lol.gamepedia.com/RED_Canids.

³⁵⁵ Trata-se de uma organização brasileira de esporte eletrônico com sede em São Paulo capital. Fundada em 2013 pela empresa de comércio eletrônico (varejo *on-line*) especializada no segmento de Informática e Eletrônicos, *KaBuM!*, a entidade figura entre as mais tradicionais no cenário brasileiro de *e-sports* com times em vários jogos competitivos *on-line*. A equipe de *League of Legends* da *KaBuM!* é reconhecida por ser a primeira equipe brasileira a ser campeã do *International Wildcard* (IWC) e a participar do Campeonato Mundial de *LoL*, em 2014, além de deter dois títulos do CBL*oL*, ambos em 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2MAoBbg> e <https://bit.ly/2KvjIj7>.

jogaram juntos e ainda hoje saem para atividades de lazer independentemente de serem de equipes adversárias.

Darkanon mencionou, certa vez, que as equipes que dão *disband*, geralmente, são aquelas que possuem os jogadores mais velhos (*old school*) da comunidade, aqueles que detêm bastante conhecimento acumulado do jogo, que são dotadas de competência e desenvoltura para com o MOBA (FALCÃO, 2014a) e que podem, por isso, espalhar um pouco para cada equipe do cenário. Klastrup (2003) argumenta que quanto mais tempo se joga e mais regularmente em um mesmo cenário, a reputação do jogador e o seu comportamento passam a ser relevantes e, por conseguinte, afetam as possibilidades de ele ser aceito em um determinado grupo.

Esses jogadores *old school*, portanto, possuem um papel relevante na comunidade na medida em que disseminam conhecimento para cada equipe, conforme falava Darkanon. Há, naturalmente, times com jogadores menos experientes que pouco impactam no cenário quando dão *disband*, como ponderou: “[há um impacto na comunidade] se esse pessoal que der *disband* toda hora for pessoal bom! Se for qualquer pessoal, assim, que começou um dia desses e não sabe nada, não vai fazer muita diferença”. Dessa forma, o que se pode concluir desses argumentos é que a experiência da vida social se encontra intimamente relacionada com o jogador individual (KLASTRUP, 2003).

A camaradagem da *Infive*, no entanto, não se restringe somente na relação dos seus membros com a comunidade local competitiva de *League of Legends*. Sendo parte de uma organização maior, compartilhada com o time de *Dota 2* (*Vertigo Gaming*), há uma relação intensa entre ambas que merece ser mencionada, na medida em que parte do avanço e do aprendizado dos jogadores de *LoL* decorre de um laço de camaradagem entre ambas as equipes, responsável por impulsionar intercâmbios de informações e conhecimentos com o time de *Dota 2*. Como mencionado por Darkanon, os jogadores da *Vertigo* acumulam experiências que são repassadas para os jogadores constantemente:

[...] Como *Dota* é um MOBA, então dá pra passar, tipo, coisas do *Dota* pro *LoL*, entendeu? A gente não tinha costume de rever a nossa tática antes e depois, [por exemplo]. Certa vez, a gente tava jogando campeonato e eles tavam vendo a gente jogar, aí eles viram que a gente perdeu ficou, tipo... muito mal. Eles, então, falaram: “por que vocês tão assim? Vocês só perderam um jogo”. Aí a gente comentou: “po, mas a gente perdeu um jogo, por isso a gente tá triste”. Aí eles falaram: “mano, mesmo que tu perca o jogo tu vai ter que tirar alguma coisa de importante, então, eu quero que vocês, antes de começar a partida e depois da partida, vocês tirem um momento pra falar no que aquilo foi bom. Por exemplo, ganhou a partida, mas o que... qual foi o motivo de vocês ganharem a partida? Vocês ganharam a partida *clean* [de modo limpo, sem erros] ou teve alguns erros? [...] Vejam o que vocês erraram e o que vocês acertaram e tirem um tempo pra comentar e, depois, voltem pro jogo” [...]. A

gente melhorou muito em questão, tipo, do psicológico, entendeu? [...]. A gente aprendeu com eles que uma derrota não é só derrota, mas que sempre tem alguma vitória. (sic)

Esta linha de reflexão, além de remeter para um argumento de Simmel (1983) já introduzido acerca do quanto uma derrota detém um potencial de unir um dado coletivo, também permite uma aproximação com o argumento de Juul (2013) a respeito do sentimento de fracasso enquanto algo central para a fruição de jogos. Embora os jogadores sejam confrontados com a derrota e o fracasso, estes, entretanto, são circundáveis na medida em que permite o retorno, a repetição e, possivelmente, a vitória (FALCÃO, 2014a; JUUL, 2013).

Ademais, como Juul (1999) apontou, “ganhar” no jogo também acarreta em uma forma de evento no mundo vivido. Klastруп (2003) reforça que esse ato não se constitui como algo que produza significado somente no jogo, mas também repercute diretamente fora dele. Certamente, quando os jogadores da *Infive* conquistaram a vitória de uma partida em um total de três, durante a final do Desafio Unama de *e-Sport* de Verão em 2017, contra a renomada Estafetas Voadoras *e-Sports*, houve um burburinho na comunidade local. Veceid, naquela ocasião, mencionou pouco antes do início do jogo que vencer a Estafetas causaria uma reviravolta no cenário local, seria capaz de torná-los mais importantes: “foca nesse jogo. Ganhar esse jogo muda o cenário competitivo um pouco. A gente vai ser meio foda” (sic).

Essa vitória, diga-se de passagem, materializou-se em reconhecimento e convites para *scrims* com várias equipes, incluindo a própria Estafetas. Quando questionei Darkanon sobre isso, ele mencionou que o time, hoje, está muito melhor do que antes, sobretudo a partir das mudanças realizadas na *line-up* em 2018 e na reencenação da “arte do fracasso” (JUUL, 2013). Ele argumenta:

Jogar contra a *Sadog* e contra a Estafetas era muito chato, porque, tipo, todas as *lanes* deles eram melhores em relação a nossa, só que, tipo, faz muito tempo já. Tem *lane* nossa, agora, que tá muito melhor que a da Estafetas. O V. [Hidaka Sana] passou o Suito [jogador da Estafetas] em questão de elo, de conhecimento, tanto que o Suito veio falar um dia desses com ele: “e aí mano, tu tá upando muito rápido tua conta e tal, o que aconteceu contigo?” Tipo, pedindo ajuda, entendeu? O que acontecia antes... veja, o V. [Hidaka Sana] pedia informação pro Suito, [...] só que tá sendo o contrário agora, o V. [Hidaka Sana] tá ajudando o Suito. (sic)

De maneira geral, o que se pode concluir acerca dessa dinâmica de ser socializado em uma comunidade de jogadores e adquirir uma dada reputação dentro dela, é de que tanto mais rica for a participação de uma equipe ou de um jogador na vida social da comunidade local,

tanto maior será o número de círculos sociais a que pertencerá. Quanto mais forte é a sua independência, mais destacada sua personalidade e sua reputação.

Para se ter alguma chance nesse cenário local, portanto, é preciso se dar bem com os jogadores e as equipes que nele figuram. O fato da *Infive* ter conquistado uma certa visibilidade, ser reconhecida no cenário e seus jogadores serem conhecidos pelos seus *nicknames*, faz com que a equipe esteja um pouco mais à frente. Do contrário, para Hidaka Sana, “se a gente não conhecesse ninguém, não fosse amigo de ninguém, a gente iria ficar meio esquecido e eles iam começar a excluir” (*sic*). Ao questioná-lo sobre as formas de ser excluído e esquecido pela comunidade, ele completou: “[...] porque o pessoal, tipo, não iria querer fazer *scrims* com a gente e tal. E a gente iria acabar só aparecendo em campeonato e teria que treinar com time de fora” (*sic*).

Para além deste, consiste em outros modos de exclusão, segundo ele, não ser chamado para jogar partidas aleatórias não ranqueadas e não ser avisado de campeonatos. Ademais, conhecer jogadores de outras equipes é relevante para fazer uma amizade que permita trocar informações acerca do jogo, comentar sobre o que estaria forte ou não, ter uma relação de brincadeira com os demais e até mesmo ser chamado ou poder convocar algum jogador conhecido para preencher uma vaga de um membro titular ausente na equipe.

Um membro do nosso time não pode jogar um campeonato, porque tá viajando ou coisa do tipo, a gente fala pra, por exemplo, alguém de outro time vir pra “encher” pra gente aqui, porque a gente não vai conseguir achar alguém bom até aquele tempo. Aí o cara, se for amigo da gente, ele aceita, dá uma ajuda, tipo, ele entra no nosso time temporariamente só pra jogar aquele campeonato e depois sai. De vez em quando isso acontece, já me chamaram pra jogar outros campeonatos, pra “filar” [remente à ideia de que compor uma equipe consiste em entrar em uma fila no jogo] time – preencher vaga de jogador ausente. (*sic*)

Situações como essa são comuns na comunidade, como se evidencia na presença da jogadora Choke7 no grupo da equipe antes mesmo de tornar-se um membro titular da *Infive*, em janeiro de 2018. Em diferentes momentos, ela foi chamada para prestar assistência ao grupo em situações de necessidade. Darkanon a definiu, naquele período, como sendo uma “suporte não oficial” do time. Ao questioná-lo sobre o motivo dela ter sido convocada para socorrer a equipe, a amizade havia sido um dos fatores evidentes, mas sua resposta reforça a relevância de um aspecto operacional intrínseco: “não é nem a questão da amizade, amizade conta bastante, mas ela joga muito bem, entendeu? É um fator decisivo pra alguém jogar no time” (*sic*). Choke7 detinha uma desenvoltura em relação aos requisitos técnicos (FALCÃO, 2014a),

além de deter uma camaradagem com a equipe que a tornava alguém importante de se manter por perto.

Um outro aspecto relevante de ser socializado na comunidade diz respeito a um processo de aprendizado ao jogar. A experiência cotidiana demonstra, com relativa facilidade, o quanto um conflito entre dois indivíduos é capaz de transformar cada um deles, não somente em sua relação um com o outro, mas igualmente consigo mesmo (SIMMEL, 1983). Nas interações da *Infive* com o cenário local, há uma relação que aponta para o argumento simmeliano de maneira muito evidente, uma, em especial, que envolve um potencial processo de aprendizagem ao confrontar jogadores e equipes de Belém.

Quando a pessoa conhece outro time ou outros jogadores, elas aprendem outro tipo de *gameplay*. Por exemplo, tem um time que gosta de jogar mais de um jeito, tem uma pessoa de outro time que gosta de jogar mais com uns bonecos e joga com aquele boneco de tal jeito. Daí tu vai tomando conhecimento de outro jeito de jogar, daí tu pode tentar implementar pro teu time isso ou não, depende do padrão do teu time, depende do que teu time quer, mas é importante pra ter uma versatilidade maior. (*sic*)

Isso denota, portanto, que com “quem você joga também influencia como você joga”³⁵⁶ (JUUL, 2010, p. 122). Esse argumento, que reforça a importância da aproximação com a comunidade, também revela esta outra significação sociológica do conflito para Simmel (1983), que diz respeito não às relações mútuas das partes diante dele, mas a própria estrutura interna de cada parte em si mesma. Há consequências, para os sujeitos e particularmente às equipes, enfraquecedoras e fortalecedoras diante do conflito. O argumento anterior reforça um resultado fortalecedor diante do conflito, no entanto, treinar com jogadores locais implica igualmente em um problema.

Como argumentado por T. Taylor (2012), o foco de competir contra os outros leva ao cerne das histórias dos jogadores *pro*. Apesar de ser muito mais valioso treinar com equipes locais por meio de *scrims*³⁵⁷, ao mesmo tempo constitui-se enquanto um problema justamente por dificultar o crescimento no cenário competitivo mais amplo, na medida em que times e jogadores acabam se nivelando com base em suas respectivas comunidades e cenários. Uma

³⁵⁶ Livre tradução: “Who you play with also influences how you play”.

³⁵⁷ Reside aqui um fim estratégico de treinar a partir de *scrims* (partidas gerenciadas): uma vez que há a garantia de que ambas as equipes são formadas por cinco jogadores de cada lado (o que não se pode confirmar em um *premade* organizado pelo sistema de *LoL*) e que, muito provavelmente, já treinam em time há algum tempo, há tanto um grau mais elevado de dificuldade no jogo quanto, ao término, o sistema do MOBA não registra no histórico dos jogadores a partida, o que impossibilita o acesso dessas informações aos times adversários por meio de ferramentas de vigilância (FALCÃO, 2014a; TAYLOR, T., 2006b, 2009).

citação de um dos interlocutores de T. Taylor (2012, p. 46) é útil para exemplificar essa dinâmica de treinos em comunidades locais:

Na América, podemos apenas jogar contra outras equipes na América. Encontramos um servidor que está centralmente localizado, vamos jogar com cinquenta de ping³⁵⁸ e há realmente apenas entre quatro ou oito equipes que até valem a pena praticar e, mesmo assim, você se aborrece ao jogar com as mesmas equipes e torna-se inútil, eles já sabem o que está fazendo. E você também está competindo muito com eles em torneios para que você não queira perceber o que você faz³⁵⁹.

Testar as habilidades além da rede de amigos e do cenário local é um desafio no qual os jogadores *pro* são constantemente tensionados, embora muitos jogadores e equipes inicias tendam a encontrar dificuldades em decorrência das diferenças infraestruturais de rede que são fundamentais à experiência, como destacado anteriormente. No entanto, um relato de Ham acerca da progressão competitiva necessária no cenário local, a partir de uma aproximação com a equipe *Team Villa Mix* (que vem conquistando destaque na comunidade), tanto realiza uma aproximação com o argumento anterior de um dos *pro-players* entrevistados por T. Taylor (2012) quanto sinaliza para as etapas da progressão competitiva, particularmente para o modo como a *Infive* procurará superar suas redes de amizade do cenário local, em termos de habilidade, e começará a expandir seus contatos para outras regiões do Brasil no intuito de procurar por desafios adicionais.

O primeiro passo que eu taria vendo resultado nisso [na progressão] é estar ganhando os campeonatos daqui de Belém, ou pelo menos estar sempre chegando lá em cima nesses campeonatos como da *Studio* – chegar na final, na semifinal pelo menos. Não que a gente ainda não fez isso esse ano [2017], a gente teve um engrandecimento bacana, mas eu digo conseguir bater de frente e ganhar, porque, por mais que a gente consiga bater de frente, a gente ainda não ganhou – além daquele jogo da Estafetas lá, um jogo porque não foi a série [MD3] – de nenhum time desses tradicionais mais fortes [...]. Quando a gente tiver ganhando bem desses times, aí eu já vou sentir que tá uma melhora muito boa e aí depois disso já é... depois que a gente já tiver, tipo, que nem o time do Zane, que é o time que ganhou [um campeonato local], o *Villa Mix*, ele veio aqui em casa um dia e me falou: “mano, a gente nem joga mais *scrim* com os times daqui de Belém, nem vale a pena mais porque”, tipo, eles ganharam todos os últimos campeonatos, né? Então, teoricamente, eles são o melhor time daqui. Aí se se eles jogam com gente daqui ele só tá revelando a estratégia dele, saca? Já não é mais o nível deles de jogar, eles já jogam com gente de São Paulo, de outros lugares, entende? Quería tá num

³⁵⁸ A palavra *ping* trata-se de uma contração do termo em inglês *Packet Internet Network Grouper*. Trata-se de uma forma de testar a qualidade da conectividade entre equipamentos de uma rede.

³⁵⁹ Livre tradução: “*In America we can only play against other teams in America. We find a server that's centrally located, we'll play with like fifty ping and there's really only between four or eight teams that are even worth practicing against and even then you get bored with playing the same teams and it becomes pointless, they already know what you're doing. And you also are competing with them a lot in tournaments so you don't want to give away what you do*”.

nível além dos daqui de Belém pra já ir procurando coisas pelo Brasil [há grupos específicos em sites de redes sociais com esse objetivo]. (*sic*)

O relato evidencia tanto a problemática apontada sobre competir contra jogadores de uma dada comunidade local (revelar informações acerca de táticas e estratégias), quanto um processo de progressão competitiva que move jogadores de seus círculos locais para campos de jogo maiores – e o quanto a mudança para jogar além de sua própria rede social imediata é crucial. Em outras palavras, a procura por novas pessoas para competir é um relevante passo do desenvolvimento na vida de um jogador profissional (TAYLOR, T., 2012). Essa reflexão, por sua vez, encaminha a uma compreensão quanto ao papel do espaço nas dinâmicas sociais e na prática competitiva do jogo *pro*.

Nessa abordagem, o espaço é entendido como conjuntura histórica e forma social que recebe seus sentidos a partir dos processos sociais que se expressam por meio dele (SANTOS, 2008). Partindo da compreensão do espaço de Kjastrup (2003) como decorrente de uma prática social, na qual os mais diferentes tipos de espaços significam formas igualmente distintas de práticas sociais capazes de gerarem diversas construções mentais – logo, a constituição de múltiplas formas práticas de se jogar –, cada região competitiva de *League of Legends* é suscetível de produzir, em contrapartida, formas e atividades específicas de jogar que produzem efeitos significativos sobre as práticas dominantes, em determinadas localidades de outras regiões, pelo modo particular de articulação das instâncias mecânicas do jogo.

Parte disso explicaria, por exemplo, a razão de haver uma assimetria evidente no nível competitivo profissional existente entre uma região³⁶⁰ como o Brasil e a República da Coreia. Entre as discussões no grupo da equipe, havia um debate recorrente acerca de um desempenho aquém do ideal das equipes profissionais brasileiras em campeonatos internacionais. A respeito disso, Hidaka Sana e Hyouka argumentaram para a existência de uma forte discrepância e desfavorecimento dos jogadores brasileiros por conta do lugar em que vivem e da cultura de prática criada no país. Em uma ocasião em que os membros da *Infive* conversavam sobre a participação de times brasileiros em um campeonato internacional, o seguinte diálogo, então, se deu:

³⁶⁰ Atualmente, o cenário competitivo profissional de *League of Legends* é formado por um total de onze regiões. Algumas regiões são formadas por um país (uma promoção que os eleva à posição de regiões competitivas independentes, dotadas de vagas garantidas em eventos internacionais) e outras por um conjunto de países, um critério que varia conforme a qualidade dos jogadores, um ecossistema competitivo maduro e uma base sólida de jogadores. Assim, o cenário em *LoL* encontra-se dividido no formato de regiões da seguinte maneira (não se trata de uma disposição classificatória, entretanto): América do Norte, UE Ocidental, UE Nórdica e Leste, América Latina Norte, América Latina Sul, Brasil, Japão, Rússia, Turquia, Oceania e República da Coreia.

[Reeva]: Vcs conseguem ver algum futuro no *cblol*? Tipo, os times realmente evoluindo

[Hyouka]: Não vejo isso pro *LoL*

[Hyouka]: No *cs* [*Counter Striker*] tem vários evoluindo porque eles se enfrentam muitas vezes

[Hyouka]: aqui a gente treina com a região fraca do lado

[Hyouka]: O Brasil estagnou e a Lyon [equipe *pro* da região da América Latina do Norte] cresceu

[Hyouka]: Sabe porque? Pq eles conseguem treinar com o *NA*

[Hyouka]: *NA* evoluindo > Lyon Evolui e assim vai

[Darkanon]: Tem q fazer q nem a red fez

[Darkanon]: Trazer jogar c outra mentalidade

[Darkanon]: E outra forma de ver o game

[Hyouka]: O problema é que aqui ninguém tentou ideias novas

[Hyouka]: Se for pra copiar os caras

[Hyouka]: Copia direito

[Hyouka]: A gente tá copiando o que os caras faziam em 2014

[Ham]: égua me incomoda toda vez ver brasil tomando soco nos campeonatos internacionais

[Ham]: e desde q o *lol* começou isso

[Reeva]: Ta estagnado essa porra

[Reeva]: Todo mundo evolui menos a gente

[Hidaka Sana]: A gente é mt desfavorecido

[Hidaka Sana]: Pelo lugar que a gente vive

[Darkanon]: Turquia e o resto joga c kr [República da Coreia] eu [Europa] china japao

[Darkanon]: E *cblol* joga contra *cblol*

[Hidaka Sana]: Tipo n tem uma região pica p gente jogar

[Ham]: japão e sudeste asiático tão e sempre foram medíocres também, conseguem estar pior que o brasil

[Ham]: Oceania, *las* [América Latina do Sul] e *lan* [América Latina do Norte] parecem estar melhorando

[Ham]: acho q não jogar com os caras é um fator que influencia sim mas não é desculpa

[Darkanon]: N é só questão de jogar

[Darkanon] Contra os caras la

[Darkanon]: E sim de aperfeiçoar oq tu ja faz

[Sniper Holmes]: C O M P R O M E T I M E N T O

[Sniper Holmes]: nego aqui acha daora ser *proplayer* e se diverte

[Sniper Holmes]: Lá é um trabalho mesmo

[Darkanon]: E eles são mt bons

[Sniper Holmes]: Seriedade e os crl

[Sniper Holmes]: Pra serem os melhores

[Hidaka Sana]: SABE PQ A COREIA GANHA TD?

[Hidaka Sana]: PQ OS JOGADORES N PODEM NEM NAMORAR

[Hidaka Sana]: É ISTO

[Hidaka Sana]: 100% FOCO

[Hidaka Sana]: TEM UM MONTE DE COISA DO GOVERNO LA

[Hidaka Sana]: P *E-SPORT*

[Ham]: uhum

[Ham]: tem canal de TV fechada só de *e-sports*

[Ham]: lá é uma cultura fixada, aqui é emergente

[Ham]: já tem vários fatores, mas acho que daria pra sermos melhores

O que se revela nesse diálogo é a existência de uma geografia do *e-sport*, o quanto a realização prática no jogo *pro* supõe um local próprio, dotado de particularidades e singularidades que diferem para cada práxis espacial. É esta configuração que concede a dado local, em um momento histórico específico, uma significação particular. Assim, as assimetrias entre lugares (e suas respectivas produções práticas nos *e-sports*) são o resultado dos arranjos espaciais, econômicos, sociais, instrumentais, políticos e de toda a malha que constitui a tecnologia e infraestrutura de acesso à rede, conforme argumentarei mais adiante. Substancialmente, embora estas sete dimensões estejam atravessadas interdependentemente³⁶¹, o “valor” da prática competitiva de cada local depende dos níveis qualitativos tecnológicos (materialidades dos computadores e demais periféricos) e infraestruturais da conexão e da maneira como a atividade se combina com a perícia técnica (instrumental/funcional) e o tecido social.

O espaço, portanto, não possui um papel neutro no âmbito do *e-sport* e na evolução da prática competitiva. Trata-se, pois, de uma camada que se mostra como fundamental para a análise e percepção das dinâmicas competitivas que se desenvolvem em torno de um determinado jogo digital competitivo organizado – e o quanto este obedece e encontra-se atravessado por formações socioespaciais.

Naturalmente, essa mudança para jogar além de sua própria rede social imediata não é algo que todas as equipes locais fazem com certa assiduidade, muito por conta da mencionada falta de interesse ou em decorrência de problemas tecnológicos e/ou infraestruturais na conexão, na medida em que a rede afeta na promoção de uma cultura de prática distinta, segundo T. Taylor (2012).

³⁶¹ Todas essas camadas, portanto, estão concatenadas, cada uma possui uma conexão direta com a outra, na medida em que tanto influencia quanto sofre influência das diversas outras dimensões mencionadas: o social, por exemplo, não subsiste sem um processo instrumental, econômico, espacial, infraestrutural, político e tecnológico, assim com o mesmo é válido para qualquer uma dessas sete dimensões. É possível, para qualquer uma delas, estabelecer uma relação que aponta para um vínculo entre cada uma, uma interligada para com a outra, seja de maneira latente ou mais evidente a depender da camada centralizada – o modo como ela se constitui e relaciona com outras, bem com o próprio espaço-tempo contextual em que se insere. Essas camadas, entretanto, não necessariamente obedecem a uma determinada ordem de relevância. Parto do pressuposto de que estabelecer um ordenamento hierárquico não faria muito sentido para o objetivo que se propõe, na medida em que, a depender de múltiplos fatores e contextos (incluindo as próprias dimensões propostas), a disposição e estabilidade do escalamento de uma em relação à outra é passível de ser modificada. Assim, cada uma dessas dimensões se articula a outra, em alguns casos pode até mesmo haver uma sobreposição entre a forma como se engendram, mas cada uma influencia a outra e é por uma influenciada. O grau dessa dinâmica, entretanto, varia conforme as particularidades que compõem cada espaço-tempo específico, mas o conjunto delas é responsável por possibilitar distintos níveis para uma formação e/ou manutenção da progressão competitiva em nível profissional.

As condições estruturais da rede, portanto, são um empecilho à progressão competitiva de equipes em cenários locais afastados e com certas deficiências (ou instabilidades) no fornecimento de serviços banda larga, como é o caso de Belém. Em muitas partidas da *Infive*, a latência instável da conexão causou percalços que impactaram diretamente no desempenho da equipe. A discussão acerca do *ping* é recorrentemente evocada no grupo da equipe, em geral para demarcar um contraste entre os *pings* dos jogadores de Belém³⁶² com os de outros membros do grupo que residem em São Paulo, por exemplo, como pude presenciar no diálogo que se segue:

[Darkanon]: *Mds* [meu Deus]
[Darkanon]: *Webcucks*
[Darkanon]: Ta oscilando o *ping* ai?
[Darkanon]: Essa porra ta indo de 80+ pra 100+
[Darkanon]: Q isso
[Hidaka Sana]: *league of lag*³⁶³
[Hidaka Sana]: Vou colocar 60 *megas* aq em casa
[Hidaka Sana]: Estou emocionado
[Hidaka Sana]: Das 8 ate as 13 de amanha
[Hidaka Sana]: Irei estar chorando
[Hidaka Sana]: De felicidade
[Veceid]: Aqui é 75 *mega*
[Veceid]: Meu *ping* é 72 padrao
[Hidaka Sana]: Mas tu mora na casa do crlh ne
[Hidaka Sana]: Tem q ver isto
[Orijin]: Eu tenho 10 *mega*
[Orijin]: *Ping* 12
[Hidaka Sana]: *Vsf* [vai se fuder]
[Hidaka Sana]: *Kika* [expulsa] ele do grupo
[Orijin]: Mano to mto feliz
[Orijin]: Tem varios lugares de SP
[Orijin]: Q ta com *wifi* de gratis
[Orijin]: E com qualidade
[Orijin]: To aqui no centro cultural de sp fazendo trabalho da facul, logo fui testar o *ping* e tava 30

³⁶² Até mesmo em Belém, há determinadas regiões que possuem diferentes qualidades de conexão com a internet. Choke7 e Ham, por exemplo, sofrem constantemente por conta da instabilidade na rede por morarem em áreas mais afastadas do centro de Belém, respectivamente no distrito de Icoaraci. Por sua vez, Veceid menciona uma melhor qualidade na rede por morar em uma região central na capital do Estado. Como mencionado anteriormente, a geografia é particularmente importante em jogos competitivos, uma vez que o lugar no qual um jogador se localiza afeta diretamente tanto a qualidade e estabilidade da rede quanto a capacidade de um jogador de chegar a um determinado torneio (TAYLOR, T., 2012). Essa característica aponta, portanto, para assimetrias intra-regionais no acesso à internet na Amazônia brasileira.

³⁶³ *Lag* é a abreviação da expressão em inglês *Latency at Game* (em português, latência no jogo), cujo significado refere-se aos atrasos na comunicação entre computador aparelhos conectados por uma rede. Na computação, o termo é utilizado definir o tempo que um pacote de dados demora para sair de um computador local até o seu destino e, em seguida, retornar (diretamente associado ao termo *ping*). Em jogos *on-line*, o *lag* diz respeito ao período de tempo no qual a máquina de um jogador atrasa em relação ao servidor principal, devido a uma alta latência na conexão, portanto, uma baixa taxa de transferência de dados pela conexão.

[Orijin]: Nice
[Darkanon]: Q nem aq em Belém
[Darkanon]: *Kappa*³⁶⁴
[Darkanon]: Nem o *wifi* de casa ta c qualidade
[Darkanon]: Ta caindo mais q a minha vida
[Darkanon]: Crl
[Choke7]: Daqui tá ridículo também
[Darkanon]: Esses dias a *net* ta de parabens
[Hyouka]: Tá caindo mais do que meu rendimento (*sic*).

Na opinião de Ham, que se alinha precisamente com um dos interlocutores de T. Taylor (2012), a gama de equipes que determinado jogador pode enfrentar e as boas condições de rede promovem uma atmosfera de prática mais séria e dedicada. Essa problemática argumenta em torno da existência de uma geografia da internet no *e-sport*, e consequentemente a defasagem em relação às condições infraestruturais da rede em determinadas localidades na periferia dos grandes centros econômicos, tanto nacional, quanto global. Isso é ainda mais evidente na persistência da separação digital entre países e nos países, dependendo diretamente do poder de consumo de cada jogador e do nível disponível de infraestrutura na área de comunicação.

A despeito do acesso crescente à internet e à comunicação sem fio, uma assimetria profunda no acesso à banda larga e as lacunas educacionais (em nível instrumental, inclusive), na capacidade de operar uma cultura digital – intimamente associada a uma cultura de *e-sports* – tendem a reproduzir e mesmo ampliar as estruturas étnicas, raciais, etárias, de classe e de gênero de dominação social seja entre países e até mesmo dentro dos próprios países, solidificando uma hierarquia mundial e estabelecendo potências nacionais no âmbito do jogo *pro*. A Amazônia, logo, também estaria disposta no que poderia ser uma periferia do *e-sport*, na medida em que a localização geográfica e social da região interfere diretamente na formação e manutenção da prática competitiva no jogo *pro*, conforme argumento a seguir.

No Brasil, a dinâmica desse cenário é evidenciada na 12ª edição da pesquisa TIC Domicílios, que se dedica à investigação sobre o uso das TICs nos domicílios brasileiros, desenvolvida em 2016 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil e conduzida pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br). O pesquisador Paulo Neto (2017), um dos especialistas integrantes da equipe da TIC Domicílios e autor de um dos artigos que compõe a coletânea de resultados, constrói uma análise a respeito das variáveis que impactam na qualidade da internet nas macrorregiões geográficas do Brasil – Centro-Oeste, Nordeste, Norte, Sudeste e Sul – sob uma perspectiva socioeconômica.

³⁶⁴ Trata-se de um *meme* (termo usado para se referir a um fenômeno viral na internet, algo que se espalha rapidamente pela rede) irônico utilizado, geralmente, na plataforma *Twitch* após alguma piada.

O estudo, ao se debruçar sobre a medição de qualidade da internet no país, analisa dados que compreendem um período de 2013 a 2015 (NETO, 2017). Desta forma, a figura 19, obtida a partir de uma ferramenta de análise de medições do Sistema de Medição de Tráfego Internet (Simet)³⁶⁵, demonstra a evolução da velocidade de internet (velocidade de *download* via protocolo TCP³⁶⁶) em *quilobits* por segundo (*Kbps*) para *web* (conexão cabeada), dividido por cada região do Brasil. Segundo Neto (2017), o gráfico foi gerado por meio de uma opção comparativa de regiões e os dados, extraídos das medições realizadas pelos usuários, da base integral do Simet.

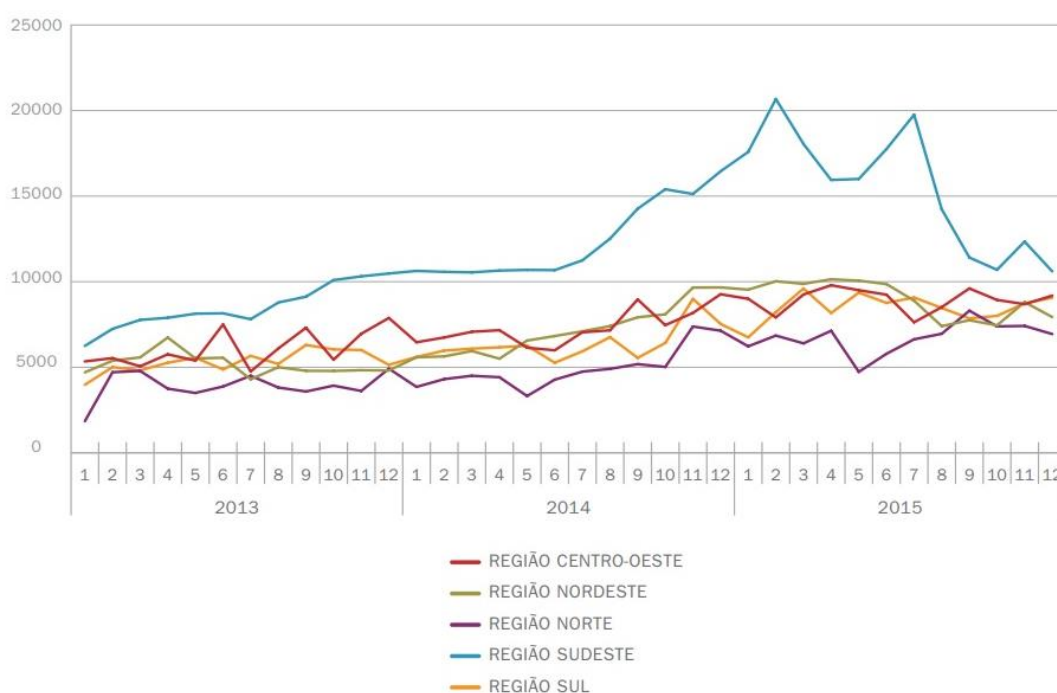


Figura 19: Velocidade de *download* via protocolo TCP em *kbps* (*Web*) (2013-2016)
 Fonte: Neto (2017, p. 51)

Segundo Neto (2017), o gráfico apresenta um ligeiro incremento nas linhas de velocidade no decorrer dos anos, apesar de cada região partir de valores diferenciados em 2013, o que demonstra uma tendência, em geral, de melhoria da qualidade da conexão. Ademais, a proporção da velocidade de *download* por regiões do Brasil reproduz um modelo que evidencia assimetrias inter-regionais, bem como intra-regionais, prevalecendo uma predominância do

³⁶⁵ Trata-se de um sistema de medições desenvolvido pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (Nic.br), cujo objetivo é oferecer análises da qualidade da internet automaticamente, monitorando a velocidade da conexão e realizando vários outros testes. Ao utilizar o sistema, os resultados dos testes dos usuários servem para que operadores e o Nic.br possam construir análises da qualidade da internet nas mais diversas localidades do Brasil. Disponível em: <https://simet.nic.br/>.

³⁶⁶ *Transmission Control Protocol (TCP)/Internet Protocol (IP)* trata-se de um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede. Para mais informações, ver Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (2017).

Sudeste e tendo o Norte uma velocidade média ainda inferior em relação às outras regiões, tanto em conexões cabeadas quanto via dispositivos móveis. Vários elementos e fatores podem ser acionados no intuito de compreender quais seriam os motivos e indicadores socioeconômicos capazes de auxiliar na percepção dessa discrepância entre as regiões: “seriam eles regionais, devido à carência de infraestrutura, ou socioeconômicos, tendo em vista a variação do Produto Interno Bruto (PIB) em cada um dos estados brasileiros?” (NETO, 2017, p. 51)³⁶⁷.

O estudo também indica alguns dos motivos responsáveis pela falta de acesso à rede nos domicílios, particularmente relevante na compreensão de como a internet afeta uma prática dos jogadores em regiões como a Amazônia, cuja localização periférica se encontra situada no interior de países que igualmente se deparam à margem do sistema mundo capitalista moderno-colonial (PORTO-GONÇALVES, 2017). Para além do que diz respeito ao preço do serviço, um dos pontos dessa análise leva em consideração uma determinada política pública: a qualidade infraestrutural para levar a internet aos domicílios brasileiros (figura 20).

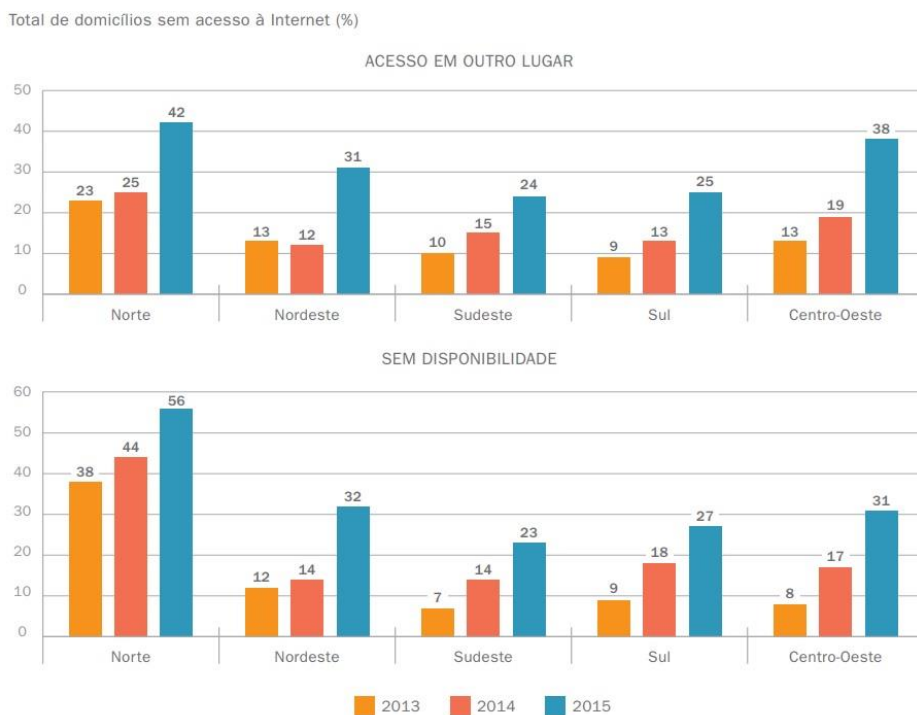


Figura 20: Proporção de domicílios sem acesso à internet, por motivos para a falta de internet, por região (2013-2015)

Fonte: Neto (2017, p. 57)

Na figura 20, observa-se que, entre os motivos principais para a não utilização da internet na região Norte, está a falta de disponibilidade de rede na localidade em que o domicílio

³⁶⁷ Embora parte dessa variação possa ser atribuída em decorrência das diferenças econômicas que existem entre as regiões brasileiras, o autor argumenta para a existência de alguns indicadores sociais que estariam sendo mascarados. Para mais informações, ver Neto (2017).

se encontra situado, o preço do serviço e, como consequência destes dois itens assinalados, o fato do usuário realizar o acesso a partir de algum outro local além dos residenciais, como, por exemplo, em centros públicos de acesso pago (15%), centros de acesso público gratuito (ambientes educacionais, 22%), espaços públicos, dentre outros. Para os referidos itens, os percentuais da região Norte, embora sejam ainda com proporção menor, são seguidos também pelo Centro-Oeste e Nordeste (NETO, 2017).

Na região Norte, 42% dos domicílios apontaram que o motivo de não obterem internet em suas residências decorre do acesso do morador em outra localidade, enquanto 56% assinalaram que o motivo é a ausência de disponibilidade do serviço onde a residência se encontra localizada. Apesar dos dados da TIC Domicílios 2016 apontarem para uma aparente tendência de crescimento no acesso à rede, eles partem de um ponto ainda bastante desigual em sua distribuição ao longo do território nacional. Como argumenta Postman (1994, p. 19), “os benefícios e déficits de uma tecnologia nova não são distribuídos por igual. Há, por assim dizer, ganhadores e perdedores”. Não obstante ainda perdurem grandes disparidades no fornecimento da conexão à internet, a promoção e fomento da ampliação e qualidade da rede para mais domicílios a um custo baixo torna necessário que as políticas públicas invistam, a longo prazo, em infraestruturas de acesso.

O conjunto desses dados revelam um latente, ainda que recorrente, problema relatado pelos jogadores da *Infive* e por demais membros da comunidade competitiva local de Belém do Pará. Da mesma forma, as informações evidenciam o quanto ainda persistem inquietudes sobre o acesso e a extensão/cobertura da banda larga no território nacional, o quanto a geografia da internet é responsável por influenciar no jogo *on-line*, de modo geral, mas, sobretudo, na prática competitiva organizada quando determinados jogadores residentes de regiões específicas do Brasil possuem uma oferta de serviço com maior qualidade.

Isso denota, portanto, que alguns jogadores, especialmente os que habitam as regiões Sul e Sudeste do país, podem receber uma vantagem técnica em relação a outros que residem em uma região periférica, na medida em que seu tempo de resposta para uma ação no ambiente do jogo pode ser mais rápido do que em comparação com a de um jogador que mora em uma cidade marginalizada³⁶⁸ como Belém, situada em uma posição periférica em uma região periférica (a Amazônia brasileira) no interior de países à margem do sistema mundo capitalista moderno-colonial (PORTO-GONÇALVES, 2017), distante dos servidores que hospedam o

³⁶⁸ Ou seja, posta à margem dos grandes centros econômicos do país, consequentemente dotados de alta densidade e qualidade no fornecimento infraestrutural para o acesso à rede.

jogo. Não se deve negar o impacto que essa característica possui, por si só, ao promover uma interferência direta na capacidade de progressão competitiva de jogadores e equipes regionais no âmbito do *e-sport*, na medida em que pode impactar no rendimento destes. Significa dizer, em síntese, que as práticas no jogo *pro* estão sujeitas a sofrerem constantemente a interferência de arranjos espaciais em cenários competitivos regionais/locais mais afastados.

De modo mais específico, noções como *fair play* e igualdade de oportunidades, pilares fundamentais da prática esportiva, encontram-se particularmente comprometidas no jogo *pro*, sobretudo em torneios de acesso disputados *on-line* como o Circuito Desafiante. Ao que parece, desenvolvedoras como a *Riot* não costumam levar em consideração determinadas implicações infraestruturais desencadeadas em um dado contexto local. Em certo sentido, essa disparidade em relação ao acesso à rede poderia implicar em um obstáculo na consolidação e legitimação do *e-sport* enquanto modalidade esportiva, no entanto, não se deve omitir que até mesmo no esporte moderno subsistem desigualdades infraestruturais de acesso, em nível técnico, com base nas regiões em que jogadores e equipes são formados.

Significa dizer, portanto, que a geografia, tanto no jogo *pro*, quanto no esporte moderno, possui uma intervenção direta na progressão competitiva, podendo até mesmo condicioná-la na medida em que a prática de jogar em um dado segmento de espaço em um momento é, em grande parte, função das condições infraestruturais existentes em um território. Longe de argumentar a respeito de um determinismo geográfico/espacial na prática do *e-sport*, o que se propõe é não ignorar ou negligenciar as influências e os impactos que essa dimensão é capaz de acionar e ensejar no âmbito da prática competitiva, na medida em que o espaço geográfico constitui-se como uma acumulação desigual de tempos, segunda a tese defendida pelo geógrafo brasileiro Milton Santos (2006).

É importante sublinhar, entretanto, que tomo a expressão de Santos (2006) emprestada para referir-me a uma dinâmica distinta daquela para a qual o geógrafo empreende sua arguição. Minha percepção é de que o processo de acumulação do tempo em dado espaço, partindo especificamente da prática competitiva como ponto de reflexão, pode estabelecer um conjunto de acúmulos que podem acarretar em um avanço e desenvolvimento da prática competitiva (domínio instrumental e social) do aparato nessas espacialidades. Naturalmente, esse processo de acumulação também não se encontra dissociado das capacidades infraestruturais, tecnológicas, socioculturais, econômicas e políticas desses territórios, mas é, geralmente, condição para que uma progressão competitiva seja construída ao longo do tempo (e da prática).

À medida que o jogar bem, e a consequente progressão competitiva, depende do acúmulo de um tempo prático despendido para o aparato (ver figura 11), a experiência (seja instrumental, seja social) tende a ser acumulada em um contínuo de espaço-tempo³⁶⁹. Tal dinâmica, no entanto, não se trata de um aspecto particular aos *video games*, mas pode ser rastreada em diversas atividades que compõem todas as esferas da vida cotidiana. Aprender mais abrangentemente o modo como este processo se engendra requer acionar as sete dimensões apresentadas anteriormente, as quais são responsáveis por conceber uma forma específica ao *e-sport* em cada cenário e contexto específico em um determinado espaço-tempo.

Partindo desse pressuposto, o fenômeno coreano nos *e-sports* advém de um processo de acumulação de tempo (instrumental e social) que remonta à década de 1990, contando com infraestrutura e tecnologia necessária à progressão, um processo interno de institucionalização e promoção da prática pela via de políticas públicas implementadas pelo estado, aspectos socioculturais específicos e capacidades econômicas dos jogadores que se desdobram no espaço. Compreende-se, assim, múltiplas temporalidades na prática do *e-sport* de acordo com as dimensões espaciais que tanto influenciam, quanto sofrem influências das demais dimensões mencionadas anteriormente.

Um rastreamento do período em que a prática competitiva profissional dos jogos digitais passou a despontar no Brasil, por exemplo, indicará o quanto que o engajamento a esta atividade é muito mais emergente quando comparado com uma longa prática, desenvolvimento e fixação de uma cultura de *e-sports* em países como a Coreia do Sul, conforme evidenciado por Ham em um dos diálogos anteriores. O processo de acumulação do tempo, logo, decorre de maneira desigual quando determinados espaços geográficos são postos em comparação. Uma outra maneira de argumentar acerca disso é que os benefícios e déficits na prática esportiva desenvolvida no jogo *pro* não são distribuídos por igual nos diferentes espaços-tempos.

Ademais, nesse contexto, é necessário sublinhar que o acesso a máquinas semelhantes não reduz por si só as desigualdades sociais, instrumentais (competência técnica, perícia para com o jogo) e infraestruturais latentes na prática competitiva profissional no âmbito dos *e-sports*, ainda que confira a alguns uma possibilidade real de que é possível operar uma progressão para com o jogo, obter um melhor desempenho.

³⁶⁹ Deve-se, contudo, relativizar esse discurso, uma vez que nem sempre jogar muito (ou com antecedência) é sinônimo de melhor eficácia em relação a outro, e isto vale para todos os aspectos da vida; mas como refiro-me a um processo de profissionalização, a um engajamento competitivo levado à sério, essa diferença de tempo pode se efetivar em vantagens concretas para uma comunidade/equipes/jogadores.

Afinal, no cenário profissional institucionalizado de *League of Legends* no Brasil, especialmente no Sudeste, algumas equipes e *pro-players* têm acesso aos mesmos equipamentos usados por demais times espalhadas ao redor do mundo, mas ainda assim possuem um rendimento e um desempenho aquém quando comparados com determinadas equipes e jogadores internacionais. Não se trata, portanto, de um problema unicamente de ordem instrumental, reitero, mas de uma complexa cultura de desenvolvimento, fixação e prática atrelada aos *e-sports*, em cuja inserção se inscreve em uma tradição muito mais longa e rica do jogo digital competitivo organizado em determinados países.

O que se evidencia, portanto, é que o estudo do *e-sport* não deve desconsiderar as especificidades que constituem determinadas localidades, sejam elas variáveis de níveis infraestruturais, econômicas e até sociais, e a forma como estas podem incutir na prática do jogo *pro*. Tomar esses elementos contextuais e depreender o modo como eles se articulam e enredam na prática competitiva dos jogadores é de particular importância em estudos regionalmente situados, na medida em que o esporte eletrônico – e as três variáveis evocadas – não se escreve fora do espaço e não há prática competitiva a-espacial. Suas dinâmicas estão sempre localizadas em um dado espaço, o qual exerce papel considerável na construção da práxis competitiva. Neste sentido, cada combinação de práticas de jogo constitui o atributo produtivo realizado no espaço-tempo e pelo espaço-tempo.

Como argumentou Caillois (1964, p. 58), o espaço impõe a cada coisa um particular conjunto de relações porque cada uma dessas coisas ocupa um dado espaço. Cabe, portanto, compreender que o espaço não se constitui como um simples pano de fundo neutro e inerte, mas é responsável por condicionar a evolução da formação social a partir da sua organização, como assinala Santos (2008). Nessa perspectiva, o espaço tem um papel decisivo na evolução e na continuidade das formações e dinâmicas sociais, instrumentais, econômicas, tecnológicas, políticas e infraestruturais que influenciam os mais variados setores da vida cotidiana, incluindo o jogo *pro*. Este é, igualmente, tributário dos imperativos espaciais, de uma geografia da internet desenhada no território brasileiro.

Destarte, no *e-sport* essas sete dimensões (social, instrumental, tecnologia, infraestrutura, economia, espaço e política) constituem-se de maneira interdependente e concatenada. As camadas, logo, estão sobrepostas uma em relação à outra, não necessariamente obedecendo a uma classificação por importância. Isso denota que todos os processos que tratam de moldar a prática competitiva, conjuntamente, encontram-se “determinados” econômico, espacial e historicamente em um movimento conjunto e, por sua vez, por meio de uma formação

social, instrumental e espacial demarcada por condições tecnológicas e infraestruturais específicas (e, quiçá, características desses territórios). Portanto, se a percepção do processo de propagação do jogo *pro* para novos domínios regionalmente situados nos encaminha e corresponde às diversas práticas de jogar, ela não pode ser concebida sem que se faça referência à noção de espaço, na medida em que essa categoria possui um papel relevante no processo social (SANTOS, 2008), não obstante seja recorrentemente negligenciada, despercebida ou não analisada em acuidade.

À guisa de conclusão, a partir dos inúmeros relatos aqui inseridos, apesar de ser visível que a comunidade é marcada por novas associações temporárias sendo feitas entre jogadores para constituírem times e pela frequente prática de *disband*, há uma segunda camada mais profunda de relação social presente que diz respeito a uma comunidade formada mais em torno de uma camaradagem esportiva, entre equipes (FALCÃO, 2014a; TAYLOR, T., 2012), do que em torno de um *ethos* de profissionalismo. Dentro do cenário local competitivo, há um número restrito, porém considerável, de sujeitos em conjunto com relações mais duradouras, ao passo que também se observa a necessidade de superação dos círculos sociais locais em detrimento de uma progressão competitiva no âmbito competitivo do MOBA.

Nesse contexto, embora um senso de camaradagem seja responsável por operar na manutenção e união da equipe até aqui, ele também auxilia significativamente em uma contínua progressão no cenário competitivo. Portanto, a camaradagem, tal como a comunicação, também age como um dispositivo discriminatório do nível de progressão competitiva no jogo *pro* na comunidade competitiva local de Belém, uma vez que é requisitada tanto para um fim social (a criação e manutenção de círculos sociais), quanto instrumental (na socialização de dicas, estratégias, táticas, estilos de jogos, compartilhamento de informações e análises por meio da convivência com a variedade de atores que compõem o cenário).

Com base na perspectiva simmeliana, é possível inferir que o jogo *pro* não é, portanto, somente social. Subsiste sempre em detrimento de um determinado conteúdo objetivo, de ordens diversas como de um tipo funcional, socialmente corporificado, produzido e propagado, tanto entre jogadores de um time, quanto entre as equipes e seus jogadores. Os relatos deste tópico, de maneira específica, tratam de demonstrar o quanto equipes locais encontram-se ativamente dependentes de um processo de socialização em uma dada comunidade local competitiva – e toda sua variedade de atores e forças – para seguir na carreira de amador/semipro para profissional, longe de ser um caminho bastante acidentado, a despeito do que sugere T. Taylor (2012).

Considerações Finais

A intenção deste estudo procurou compreender o quanto dinâmicas sociais são parte relevante no processo de formação e, sobretudo, manutenção de grupos de jogadores em equipes competitivas engajadas e comprometidas com uma experiência de jogo profissional. Investigar o que acontece quando as pessoas interagem com a tecnologia, aqui especificamente os jogos digitais, requer levar em consideração o uso, bem como a forma como os jogadores dão sentido para as suas atividades cotidianas. Embora a história do jogo *pro* se estabeleça a partir das interações entre uma miríade de atores e forças, segundo argumenta T. Taylor (2012), a captura de parte da prática advém de uma observação de como os jogadores se comportam em determinados cenários locais competitivos de *e-sport*. Seguindo essa perspectiva, o esforço deste estudo buscou depreender o que a multiplicidade de atividades e significados simultaneamente situados em um contexto mais local pode desencadear.

Nesse viés, no estudo crítico de jogos competitivos, em que tanto a perícia do aparato (o domínio dos aspectos técnico-operacionais), manutenção e desenvolvimento de habilidades continuam a desempenhar um papel relevante e devem, naturalmente, ser considerados, advogo para uma igual atenção para a constituição de um tecido social mais amplo no qual todo jogador está inserido, queira ele ou não. Isso porque, particularmente, jogar *LoL* incorpora uma dinâmica que demanda um duplo processo de aprendizagem: a aquisição de conhecimentos e habilidades mecânicas, da prática e repetição, é inerente de um tecido social contextual exterior, no qual o jogo também se desenvolve e influencia no domínio técnico-operacional-mecânico dos controles. Isso denota, por sua vez, que uma percepção do *e-sport* se inscreve indissociavelmente em uma cadeia de relações sociais diretas, pessoais.

Simmel (2009) foi um dos primeiros sociólogos a chamar atenção para o fato de nós sermos apenas “[...] o local onde os fios sociais se amarram” (SIMMEL, 2009, p. 20)³⁷⁰, e não sua fonte. Essa metáfora é, aqui, apropriada, porque reflete, como argumenta Falcão (2014a), o modo como o social – o contexto no qual as ações, transformações e conexões são tecidas – organiza-se. Esta tessitura – este tecido social desenvolvido por um emaranhado em rede de fios simbólicos que tratam de ligar sujeito e tecnologia em um fluxo contínuo – não apenas é responsável por nos conectar como é capaz de puxar-nos, cada um, para uma infinidade de direções (FALCÃO, 2014a).

Embora a prática do jogo *pro* seja produzida por uma comunidade investida de competência técnica, dotada de uma determinada capacidade de agir e falar legitimamente,

³⁷⁰ Livre tradução: “[...] *the location where social threads link [...]*”.

ainda assim é tributária das esmagadoras forças sociais. O fato da práxis competitiva (disposta em múltiplas escalas locais/regionais/nacionais/global) nesse cenário sofrer interferência direta de um discurso autorizado e com autoridade, cuja prática é socialmente outorgada a determinados sujeitos (*pro-players* e outros jogadores-estrelas) e direcionada a essa dada comunidade competitiva conforme observei em estudo anterior (MACEDO e CORRAL VIEIRA, 2017a), aponta para essa compreensão.

Esses atores que cultivam a competência no uso do jogo digital tornam-se um grupo de elite ao qual aqueles que não detêm tal competência atuam na garantia e manutenção da autoridade e prestígio desse pequeno grupo de sujeitos. Assim, não basta aos jogadores terem o pleno domínio das mecânicas e dos controles, serem rápidos nos dedos, se não adquirirem ao menos um nível social necessário para que possam progredir e serem eficazes no ambiente competitivo, especialmente em níveis mais elevados e, possivelmente, profissionais.

Evidentemente, pretender que a dinâmica do *e-sport* – tal como nos esportes – tenha uma disposição para manifestar uma propriedade (a dependência de laços sociais entre os jogadores), ou que ela possa expressá-la potencialmente, não significa pretender que esta propriedade se manifeste de forma efetiva. Afinal, dizer que um tecido social é combustível e vetor tanto para a experiência de jogo quanto para a progressão competitiva não é o mesmo que dizer que ele está tornando possível o avanço profissional. Falar que a madeira é combustível não é, certamente, o mesmo que arguir que ela está ardendo em chamas. A metáfora, ainda que simples, é suficiente para argumentar acerca da relativização deste estudo e situá-lo: naturalmente, pode ocorrer que o *e-sport* tenha certas propriedades em potencial que nunca chegue a mostrá-las.

Uma equipe de amigos, que se pensa menos propensa a uma ruptura, pode ser dissolvida no primeiro obstáculo, em um incipiente momento de atrito e crise – Falcão (2014a) e Juul (2010), por exemplo, apresentam relatos de dois grupos que simplesmente se desfizeram em decorrência da ausência de progressão em *WoW*. Da mesma forma, uma equipe de jogadores de elite pouco sociável pode, por outro lado, jamais ser desfeita em face do seu profundo engajamento a um *status* profissional e competitivo. Afasta-se, assim, uma pretensa ideia de determinismo social, em relação ao instrumental, que se possa criar na leitura deste trabalho.

Significa dizer, portanto, que os resultados dessa pesquisa devem ser compreendidos enquanto situados e contextualizados. Não obstante possam ser úteis no entendimento de outros contextos locais, eles se referem, especificamente, a uma comunidade local. Em outros contextos, as associações provavelmente dar-se-ão de modos distintos, os sujeitos serão

desdobrados conforme dinâmicas outras e o próprio tecido será, potencialmente, diferente. De fato, afirmações de base etnometodológicas não devem ser tomadas como se elas fossem escaláveis para cenários quais queres, na medida em que movimentos observados e experimentados podem se organizar, inclusive, de modo completamente distinto entre um MOBA e outro, conforme determinadas características relacionadas a um momento específico.

Nenhum jogo possui funções permanentes, nem um nível de regras fixas; nenhum é marcado por formas definitivas de conduta, de relações sociais. Enquanto etapas no decorrer de um processo, os *e-sports* não podem ser entendidos senão no quadro de um movimento dinâmico, no qual todos os seus elementos são variáveis que interagem e evoluem juntas ao longo do tempo e do espaço, submetidos às leis sociais, instrumentais, tecnológicas, econômicas, políticas, espaciais e (infra)estruturais. As diferenças (incluindo as assimetrias) entre os jogos e as comunidades competitivas são o resultado do (re)arranjo de todas essas leis/categorias particulares.

Embora o alinhamento a essa ideia pareça mera retórica, não o é. Existem características de *League* que se replicam em outros MOBAs ou contextos similares? Certamente. Entretanto, importar uma dada característica pouco acrescenta na compreensão do tecido social se ela não for confrontada com uma percepção da experiência específica do jogo. Obviamente, não há um ineditismo em minha afirmação. O que pretendo, ao contrário, é novamente chamar a atenção para esse aspecto ao passo que se vislumbra uma recorrente separação das dinâmicas sociais das práticas técnico-operacionais, ganhando largo destaque em estudos sobre o desempenho de alto rendimento em jogadores de elite na agenda de pesquisa a respeito dos *e-sports*.

Esta pesquisa, portanto, argumentou em favor de uma abordagem que favorece uma perspectiva social no âmbito do jogo instrumental competitivo, ainda que não desconsidere o elemento funcional que a experiência agonística incute no próprio jogo *pro*. Uma arguição válida para o entendimento da dinâmica explicitada em jogos competitivos pode ser resumida em uma frase: ser um jogador *pro* bem-sucedido, especialmente em cenários periféricos como o de Belém, não somente depende do domínio das mecânicas do jogo, mas também das regras do jogo social desse ambiente agonístico em que ele joga e da comunidade local em que se encontra inserido, da qual é ativamente dependente de um processo de socialização constante por meio uma variedade de atores e forças.

Destarte, diferente do que alguns autores costumam argumentar, mesmo em jogos cujo *ethos* agonístico é a força motriz, há um conjunto de regras sociais que os jogadores tratam de constituir, inclusive no intuito de aumentar os seus próprios desempenhos de alto rendimento.

Como Falcão (2014a, p. 47), acredito que “não se pode discursar, portanto, acerca de uma existência que se exima do social: não se sustenta, neste sentido, a ideia de indivíduo”.

Simmel (1983) já alertava que os problemas mais graves da vida moderna decorrem da reivindicação que fazem os indivíduos de preservarem suas autonomias e individualidades existenciais em face das “esmagadoras forças sociais” (SIMMEL, 1983, p. 11). Trata-se, em muito, de um pensamento que surge da aproximação com uma certa literatura dos *Game Studies* e de toda uma corrente presente na psicologia e sociologia do esporte que, novamente, evoco: o resgate da formação de um tecido social – o qual decorre da constituição do fenômeno das dinâmicas de sociação – como um dos fatores centrais no sucesso dos jogadores e, mais especificamente, de equipes competitivas na busca pela progressão no cenário competitivo. Isso denota que um aspecto social, portanto, é indissociável de uma maestria operacional. Assim, a evolução de uma equipe no cenário local competitivo de Belém decorre, e estaria em partes condicionada, em função da organização de um tecido social.

Em outras palavras, significa dizer que um *ethos* de camaradagem constitui também um elemento potente da *gameplay*, jogabilidade e experiência no jogo competitivo – Juul (2010), por exemplo, evoca parte deste argumento quando discute a respeito da atração dos *video games*. A socialização pode ser necessária para ter sucesso ou ganhar um jogo e, de certo modo, ela, por sua vez, é forçada tanto para jogadores quanto para equipes em comunidades competitivas locais no intuito de funcionar como uma estratégia vencedora essencial tal qual uma necessidade social – T. Taylor (2003), por sua vez, ilustra este argumento em relação ao MMORPG *EverQuest*, enquanto que esta pesquisa se volta para um MOBA como representante dos *e-sports*.

Neste sentido, a comunidade de jogadores que se forma no cenário competitivo local de *LoL* em Belém, baseada no engajamento de atividades operacionais e especificamente orientada à prática do jogo *pro* – bem com o reconhecimento que decorre uns com os outros –, encontra-se fundamentalmente dependente de certa camaradagem esportiva, de uma dinâmica entre times.

Ao longo desta pesquisa, busquei explorar as formas pelas quais as dinâmicas sociais são responsáveis por desenvolverem um substancial papel em um cenário local particular de *e-sports*, argumentando para o aspecto de que um tecido social (a camaradagem, os círculos de amizade, a fraternidade, o companheirismo, dentre outros) atua como um relevante vetor tanto para a experiência de jogo, quanto para a progressão competitiva. Acredito, portanto, que tal tecido precisa ser seriamente considerado para que se possa depreender a natureza dos mais variados jogos digitais competitivos organizados. Logo, a produção de um ambiente de

camaradagem e um vínculo de pertencimento a determinados círculos de amizade entre jogadores e equipes se revelam como aspectos importantes a serem considerados no estudo de um dado cenário local particular de jogo *pro*.

Como é recorrente, descrever os jogos como conjuntos de regras voltados para a instrumentalidade faz com que eles pareçam rígidos e se incorra, recorrentemente, em uma percepção que aparenta desconsiderar a relevância de aspectos sociais e/ou emocionais desencadeados na experiência de jogo, ou mesmo que estes elementos sejam diminuídos ao passo que um jogador se aproxima de um objetivo funcional. A busca pela progressão competitiva (o compromisso e engajamento com objetivos profissional do jogo) no cenário de *League* por equipes da comunidade em Belém, incluindo nesse escopo a *Infive* e seus membros, torna o MOBA social, ainda que não seja facilmente apontável e visível nenhum conteúdo social nas regras de um jogo como *LoL* ou no ato de assistir uma partida nele.

Acredito que isso pode ser estendido para jogos competitivos multijogadores pensando em como a progressão (objetivos/metasp) funciona em contextos sociais: jogadores costumam jogar por objetivos pessoais, frequentemente estão cientes dos objetivos de outros jogadores (no caso de equipes *premade*s ou de determinadas filas competitivas, embora esta última apresente problemas neste sentido) e o entendimento compartilhado da intencionalidade torna as ações do jogo socialmente significativas.

A compreensão compartilhada das metas permite ações úteis no jogo. Se os jogadores da *Infive* não compartilhassem essa percepção mútua dos objetivos, as ações no MOBA potencialmente não teriam o mesmo valor social e emocional que detêm ao estarem inscritos em uma mesma equipe. Ao passo que jogos competitivos *multiplayers* (como é o caso de *LoL*), são, naturalmente, jogados em ambientes sociais, considerações sociais podem também se tornar parte das deliberações do jogador para a manutenção de equipes competitivas.

O argumento inclina-se para conceber que em um nível competitivo elevado, *LoL* necessita de um substrato interacional tanto em seu sentido social como instrumental. Contudo, os membros da equipe que busquei observar dependem também dos pontos fortes e das façanhas individuais uns dos outros para seu propício sucesso coletivo no jogo, cultivando uma reputação de equipe, compartilhando riquezas e envolvendo atividades conjuntas de benefício mútuo. Os jogadores da *Infive*, portanto, precisam tanto se envolverem ativamente no jogo – seus objetos e aprender constantemente acerca do conjunto de suas regras para atuar da melhor forma nele – quanto se envolverem em um jogo social com os outros membros da equipe e do cenário local, cujo propósito é a busca por uma experiência bem-sucedida.

Se estão aprimorando as suas habilidades técnicas e instrumentais ou apertando os seus laços sócio-emocionais, os jogadores da *Infive* costumam gostar de estarem juntos dentro e fora do MOBA. A equipe se estabelece como uma forma que dá sentido à camaradagem, ao tecido social ali pulsante, aos laços entre os amigos; constrói-se como uma forma que responde a uma mudança na prática de um dado coletivo. Essa forma de organização desenvolve-se como algo que dá sustento e constitui-se como um substrato que fornece sentido às suas dinâmicas sociais.

Isso permite inferir, portanto, que os integrantes de uma equipe competitiva comprometida com a prática do jogo *pro* em determinado cenário local devem ter oportunidades para se conhecerem tanto fora quanto dentro do *e-sport* que praticam, caso almejem a progressão competitiva. Isso, certamente, não é nada novo em relação a outros esportes, conforme argumentado, mas aproximar ambas as questões parece ser um passo relevante para demonstrar a dimensão de esporte que jaz no jogo *pro*.

Nesta pesquisa, procurei argumentar que, embora existam muitos estudiosos que se dedicam a reconhecer a formação e manutenção de laços sociais íntimos (relações de sociabilidade subscritas em camaradagem, companheirismo, amizade, fraternidade, dentre outros) em jogos *on-line*, especialmente na revisão realizada no terceiro capítulo, estes, por sua vez, não são baseados somente em si mesmos. Ou seja, não possuem objetivo exclusivo, senão a sociação em termos simmelianos – como a agenda de pesquisa que propõe jogos *on-line* com terceiros lugares e alguns outros autores procuram argumentar. Na realidade, para além dessa dinâmica, esses laços são dotados de um intenso fim instrumental, de um latente viés utilitarista. Significa que essa relação é nova ou exclusiva aos *e-sports*? Certamente que não, na medida em que se trata de uma característica que advém dos próprios esportes.

Este estudo não descobriu a relevância do social em detrimento do instrumental, enquanto algo menos necessário no jogo *pro*. Dever-se-ia até perguntar se é possível falar de jogo *pro* sem incluir a categoria social. Trata-se, de fato, de uma camada sócio-instrumental mais do que de uma perspectiva instrumental/funcional, tal como ainda hoje é interpretada. Aceitá-la sem levar em conta o social levaria a recair no equívoco da interpretação dualista das relações entre sujeito-objeto (tecnologia). Ao invés disso, meu argumento é de sugerir uma dimensão que me parece essencial e que seria uma alternativa ao quadro desta nova agenda de estudos: pensar em uma concepção do *e-sport* que ultrapasse as fronteiras instrumentais e abranja toda a problemática social que daí decorre. Na medida em que subscrevo que o *e-sport* é, ele mesmo, social, sua história é também, e sob este aspecto, fruto da sucessão das dinâmicas sociais criadas a seu serviço, em decorrência da própria práxis competitiva.

O que se revela, porquanto, é que sem ambos dificilmente se consegue sustentar a prática e a progressão competitiva de uma determinada equipe. Nenhuma das atividades instrumentais tem tamanha imposição sobre os sujeitos, nenhuma está tão presente no cotidiano dos indivíduos sem que esteja envolta de uma dinâmica social. Seja no jogo, nos ambientes de convívio digital, nos lugares de treino, nos pontos de encontro para reuniões ou em inúmeros momentos de lazer, os caminhos que convergem esses espaços são igualmente elementos passivos de um tecido social que condiciona a atividade dos jogadores e comanda (em certo sentido) a prática funcional no âmbito do jogo *pro*.

A práxis, ingrediente fundamental na dinâmica do *e-sport*, é um dado instrumental/funcional, mas é também tributária dos imperativos sociais. Este impõe a cada situação, sujeito ou coisa um conjunto particular de relações porque cada situação, sujeito ou coisa ocupa um dado espaço social, sendo por ele influenciado – suas relações, suas práticas, suas dinâmicas, suas formas de agir e estar com outro. Portanto, o que se propõe com esta pesquisa é uma percepção de que essas relações estão continuamente entrelaçadas, logo, que se deve mudar o eixo de uma compreensão dicotômica do social *versus* instrumental para pensar em uma aproximação do tecido social com a instrumentalidade em um esforço para melhor entender o modo como um *ethos* de profissionalismo vem sendo desenvolvido nos jogos digitais, especialmente em um contexto regional.

Se é buscado um esforço para melhor compreender o desenvolvimento em curso de um fenômeno de profissionalização e esportificação nos jogos digitais, sobretudo em dado contexto regional particular, procurando contemplar a complexidade das diferentes dinâmicas que constituem o jogo *pro* – suas técnicas, relações sociais e formas de organização –, ele não pode ser concebido sem referência a um tecido social contextual no qual seja um jogador, uma equipe, uma organização ou uma comunidade estão indissociáveis. Nesse sentido, meu ponto de vista é de que o instrumental (técnicas, estratégias, habilidades, competências etc.) e o social (a camaradagem, os círculos de amizade, a fraternidade, o companheirismo, dentre outros) devem ser pensados *pari passu*.

Isto denota dizer que tais laços são, tal como nos esportes, muitas vezes vistos como uma construção necessária à subsistência e progresso de uma equipe competitiva. Em síntese, eles possuem um sentido prático e são requisitados frequentemente para a progressão e manutenção de um coletivo competitivo, seja no esporte ou no *e-sport*. Sublinhar essa relação é estabelecer uma necessária aproximação com uma natureza e dimensão do esporte no jogo

pro, mesmo em dinâmicas que se desenvolvem e constituem muitos jogos *on-line*, até então negligenciadas ou pouco consideradas no campo dos *Game Studies*.

Afinal, como pudemos esquecer por tanto tempo esta inseparabilidade do social inerente à categoria instrumental/funcional? Somente o atraso teórico, advindo das conseqüentes limitações empírico-metodológicas, no campo dos estudos dos jogos digitais ao tratar essas duas noções possa explicar que não se tenha buscado relacioná-las em um conceito único. Penso que não se pode falar de uma instrumentalidade separada da evolução das dinâmicas sociais. De fato, é de dinâmicas sócio-instrumentais (e, portanto, sociotécnicas) que se trata o jogo *pro*, sobretudo em um contexto no qual a crescente propagação das produções disponíveis na rede passa a influenciar sobremaneira no modo como os jogos são e/ou devem ser jogados. O que é relevante, nesse contexto, não é um em detrimento do outro (a centralidade no social ou no instrumental), mas os dois em interação conjunta, os processos de negociação que se estabelecem nas relações sócio-instrumentais no domínio do *e-sport* enquanto fenômeno sociotécnico que ele é.

A literatura evocada demonstra que qualquer situação de jogo competitivo contém algum esboço, pelo menos áspero, de uma relação social de camaradagem entre seus membros (ou, pelo menos, ela é desejada). Esse é um componente necessário para produzir uma experiência de jogo compartilhada e uma série de vantagens no trabalho em equipe. Os atletas regularmente têm noções de bom espírito esportivo que orientam as suas condutas e decisões (TAYLOR, T., 2012), o que demonstra o quanto tal nível de relação é requisitado em equipes competitivas no âmbito do *e-sport*.

A mencionada pesquisa de Yukelson (1997), por exemplo, ao refletir sobre a construção de equipes de esporte em uma universidade americana, reforça o quanto a existência de um sistema de comunicação é relevante para melhorar tanto os objetivos nos quais determinada equipe se engaja quanto a atmosfera que o grupo deseja. Ao longo desta pesquisa, argumentei para a relevância de uma conversação informal desenvolvida a partir de uma rede de comunicação responsável por desencadear tal tipo de vínculo e laço entre os membros da equipe. Nessa perspectiva, quanto mais abertos e honestos os jogadores forem uns com os outros, melhores serão suas chances de sucesso e de alcance dos objetivos individuais e da equipe.

Todavia, ao mesmo tempo em que é possível se deparar com a mesma camaradagem encontrada nos esportes, o mesmo respeito ou a mesma “mão-de-ferro” identificada em uma organização como outra qualquer, certamente é provável que se debruce sobre práticas sociais

que são para muitos pesquisadores, a princípio, até mesmo alienígenas e particulares (FALCÃO, 2014a). É neste sentido que, embora na maioria dos casos um viés instrumental possa ser responsável por agregar jogadores e levá-los a formar uma equipe, um dos elementos que a sustentaria estaria envolta de uma relação de camaradagem a partir da construção diária de uma atmosfera de fraternidade.

Assim, a progressão competitiva no cenário local de *League* depende muito da compreensão subjetiva dos jogadores acerca desse progresso em relação a outros jogadores. Quem um jogador conhece e sua posição dentro do cenário local é uma parte central para quem busca o profissionalismo em *League of Legends*, ao menos na comunidade competitiva em Belém do Pará. Argumento, portanto, que o jogo social é tão relevante quanto o instrumental no contexto da *Infive*, especificamente, perspectiva esta que contrasta com a percepção de uma determinada literatura dos *Game Studies* que dicotomiza o jogo instrumental e social, separando-os e defendendo que na medida em que um jogador se engaja no jogo instrumental um aspecto social tende a ser apagado. Esse tipo de pensamento dicotômico parece ser pouco útil para explicar, com precisão, o modo como um *locus* de profissionalismo vem sendo desenvolvido nos jogos digitais, especialmente em um contexto particular.

Em resumo, quando se tratam de jogos digitais competitivos organizados não se pode negligenciar suas complexidades e nem apagar a natureza dinâmica dos fenômenos (culturais) que o próprio jogo *pro* carrega. Para as investigações sobre equipes engajadas nesse tipo de jogo, sublinhar o caráter dinâmico das relações de negociação e comunicação entre as especificidades culturais locais e as influências globais, dando ênfase ao processo permanente de reelaboração (cultural) do *e-sport* em contextos particulares, é parte relevante de uma abordagem localizada.

Os pesquisadores descobriram que o esporte eletrônico é uma atividade difícil de se definir. No entanto, defendo nesta pesquisa que o *e-sport* pode ser compreendido como uma nova entidade social híbrida: uma que se compõe de forma interdisciplinar entre esporte, tecnologia, jogo digital, mídia e entretenimento, especialmente ao propor (re)pensar o conceito de esporte à luz da cultura digital que abunda no contexto contemporâneo, transformando a concepção e o funcionamento de diversas práticas até então consolidadas.

No advento das atualizações provocadas pela inserção do digital em diversas práticas, uma série de atividades influenciadas pelas dinâmicas tecnológicas passaram a incluir as partículas “*e*”, “*cyber*” (ciber, em países de língua portuguesa), “*net*”, “*web*”, “*virtual*”, “*digital*” etc., comumente para demarcar um aspecto digital (ou, mais especificamente, eletrônico) de

algo. Assim foi com a etnografia, com o jornalismo, com a fotografia e com os *video games*, embora essa acepção não se limite a estes.

Maffesoli (2003) adequadamente argumenta que novas palavras despontam para rotular práticas antigas ou mesmo velhas palavras são ressignificadas para caracterizar a nova força de práticas sempre existentes. De modo similar, Postman (1994) defende que as tecnologias costumam criar novas definições para antigos termos. Para ele, o que é novo requer novas palavras, mas acrescenta ainda que essa novidade também modifica palavras velhas, as quais possuem significados com raízes profundas. O *e-sport*, como defendi anteriormente, muda o que antes chamávamos de “esporte” profundamente – e a constante inserção da tecnologia transforma a própria prática esportiva contemporânea.

Passada algumas décadas, já vigora atualmente a ideia de “etnografia” e não mais “etnografia virtual”, dentre muitos outros termos, e o mesmo poderá ocorrer com outros processos atrelados à digitalização das práticas, processos e dinâmicas, ainda que algumas abordagens permaneçam utilizando essas nomenclaturas na medida em que consideram cada ambiência responsável por requisitar determinadas formas (estratégicas) de ação/atitude dos sujeitos (práticas/comportamentos) e dos pesquisadores (metodológicas – técnicas e métodos). Mas não seria o processo de atualização de práticas, técnicas e métodos parte constante nas adaptações requisitadas pela vida cotidiana e, por conseguinte, nas abordagens metodológicas?

Ao longo do tempo, pode ser que o “esporte eletrônico” seja reconhecido como simplesmente “esporte”, especialmente quando observamos uma variedade de aparatos tecnológicos³⁷¹ cada vez mais frequentemente utilizados nas competições esportivas. Pensar nessa perspectiva, diferente do que defende Hutchins (2008), não implica em ignorar as características que definem o jogo *pro* e, por sua vez, uma interpenetração material de conteúdo de mídia, esporte e tecnologia como se nenhuma modalidade esportiva atual compartilhasse dessa dinâmica, sendo por ela influenciada – embora, é necessário sublinhar, fizesse sentido no contexto em que o pesquisador publicou o artigo: há dez anos atrás.

Ainda que subsistam especificidades nessa relação sociotécnica para com cada modalidade (incluindo os *e-sports*), naturalmente, atletas com próteses e o *doping* genético em competições esportivas regulares apontam que estamos no limiar desta Era dos Esportes

³⁷¹ E se formos pensar na noção de tecnologia como algo muito mais amplo e não delimitado pela ideia aparelhos eletroeletrônicos (como é mais continuamente remetido), mas tudo aquilo que se constitui como técnica desenvolvida pelo homem, seja ela qual for, veremos que o esporte é, intrinsecamente, em volto por uma variedade de tecnologias. A esgrima, por exemplo, não existe sem seus acessórios, assim como o futebol não existiria sem a bola, trave etc., ou o halterofilismo sem os pesos e as barras, assim como a ginástica seria inconcebível sem seus aparatos, dentre muitos outros exemplos.

“Modernos” e de sua fase humana, reivindicando uma série de controvérsias que precisam ser desveladas e que se encontravam fechadas ou negligenciadas durante tempo considerável.

Sendo os objetos tecnológicos recorrentemente integrados na cena dos esportes competitivos modernos, tanto na mediação da arbitragem (a partir de câmeras que gravam em câmera lenta e fornecem informações precisas que aos olhos humanos escapam, como é o caso do *Video Assistant Referee* – VAR –, o árbitro assistente de vídeo, no futebol) quanto no auxílio para com os treinamentos (usando dos mais avançados equipamentos tecnológicos para medir o desempenho) no intuito de potencializar a máxima eficácia dos atletas, uma ampla diversidade de esportes também existe sob a égide da relação esporte como mídia, incorporando certamente uma grande atividade de objetos técnicos em suas práticas. De fato, a relação entre corpo e tecnologia no esporte sempre existiu, de tal forma que o corpo esportivo sempre esteve conectado à tecnologia de uma forma ou de outra (TAYLOR, T., 2012).

Isso evidencia, portanto, que a complexa dinâmica entre tecnologias, atletismo e ação humana é perceptível não somente nos *e-sports*, mas em uma diversidade de tipos de esportes modernos, como o basquete, o futebol e a natação por exemplo, os quais não estão livres de uma ação sem o circuito corpóreo-técnico e as dinâmicas sociotécnicas, evidenciando a necessária coconstrução do atletismo contemporâneo para com as máquinas. No âmbito desse enquadramento de esportes contemporâneos, os *e-sports* e o atletismo corpóreo dos jogadores certamente encontram um lar familiar, como também reforça T. Taylor (2012).

Ademais, da mesma como argumentei, não parece fazer muito sentido segmentar as práticas de jogos (digitais ou não) em uma dada tipologia ou genealogia com base em determinadas características, plataformas ou mídias. Volta-se a pensar na natureza híbrida que compõe as práticas lúdicas ao longo dos séculos, das quais as categorizações pouco oferecem em benefícios analíticos. Ao se assumir uma postura epistemológica baseada na classificação, uma série de valores, causas e consequências advindos do ato de caracterizar fazem com que se perca muito da complexidade que paira em determinadas experiências lúdicas, sobretudo as contemporâneas como os *video games*.

Este é o princípio da construção social dos fenômenos, nos quais há comportamentos e tecnologias que se ajustam ou acomodam aos novos ambientes em que estão inseridos. A mudança significativa gerada pelos *e-sports* provoca uma mudança total. A percepção de um conceito, portanto, depende de seu invólucro histórico, cultural, espacial e temporal. Neste sentido, o *e-sport* origina-se como uma resposta aos desenvolvimentos históricos que se evidenciam no contemporâneo.

Ao reconhecer a natureza mediada e híbrida do *e-sport*, enquanto parte cada vez mais constitutiva da atual fase do esporte contemporâneo – bem como seu caráter que impossibilita dissociar a mídia da produção do evento –, a compreensão da prática segue a perspectiva de uma construção social mutável da experiência esportiva (e do conceito de esporte) no decorrer de um dado espaço-tempo (COAKLEY, 2007). Ao seguir esta linha, ao invés de interpretar o jogo *pro* como uma variação adaptada de jogo e esporte moderno (AMÉRICO, 2014), proponho que o *e-sport* se configura como uma atualização e manifestação da prática esportiva para o contexto e como produto de uma determinada cultura contemporânea midiática e digital.

Nesse cenário, o estudioso do *e-sport* ficará inclinado, de múltiplas maneiras, a explicar o jogo *pro* em decorrência de uma disposição e engajamento a um domínio do aparato em termos de um fim instrumental/funcional que é comum a todos os esportes eletrônicos. Ele pode ser tentado a subordinar o jogador, inspirado com base em um viés funcional que esteja situado para além da vida social dos sujeitos, ao poder dos conteúdos do próprio jogo *pro*. No entanto, uma convivência mais acurada com os jogadores, e com a própria comunidade na qual eles se inserem, pode demonstrar aos pesquisadores interessados que o comportamento que subsiste no jogo digital competitivo organizado não está exclusivamente ligado a um conteúdo profissional, mas representa uma forma humana universal que se realiza sob o estímulo não somente de certos objetivos funcionais/instrumentais, mas também de outras motivações e ordens, sobretudo sociais.

Mesmo que o *e-sport* possua um fim instrumental que lhe é inerente, há todo um substrato, uma potência “societal” que força, em momentos determinados, uma concepção a ocupar novamente o centro da cena, o plano primeiro no palco das práticas sociais que ali figuram. Mesmo que o jogo *pro* seja analisado por um ponto de vista instrumental, a potência subterrânea tende a impor a força comunicativa, e, portanto, relacional, da atividade de jogar e competir profissionalmente em jogos digitais. Em outras palavras, a capacidade dos atores (especificamente jogadores) estabelecerem comunhão e partilharem algo entre demais sujeitos e grupos. Esse *ethos* não é menos importante para a coesão e vitória de uma equipe competitiva engajada profissionalmente no *e-sport*.

No fundo, segundo argumenta Maffesoli (2003), o que conta é a partilha diária e segmentada de pequenos acontecimentos e emoções. Como reforça o sociólogo francês, “mesmo na internet o aspecto interativo predomina sobre o utilitário” (MAFFESOLI, 2003, p. 15). A variedade destas motivações para jogar junto chama a atenção para o fato das práticas competitivas, no cenário do esporte eletrônico, estarem investidas de sentidos que não se

esgotam no puro domínio do aparato, dos seus aspectos instrumentais. Não que aqui se busque defender uma pretensa preponderância do social sobre o instrumental ou mesmo de uma irrelevância deste, mas de apontar para um regime no qual ambos são inseparáveis de uma percepção mais ampla de uma prática esportiva contemporânea como o *e-sport*.

No seu conjunto, tratam-se de modificações nas relações sociais e instrumentais, o que aponta para o quanto o domínio da comunicação gera símbolos nos quais se constrói uma relação indissociável com o desempenho funcional. Como visto, o esporte também é uma modalidade que remete a uma forma global de estar em relação, do estar-junto, do contato social, mesmo que se tratem de relações mediadas tecnologicamente, como no esporte eletrônico.

O que se buscou mostrar é o quanto essas dinâmicas relacionais de empatia são decisivas na estruturação do tecido social na vida cotidiana (SIMMEL, 1983, 2006; MAFFESOLI, 2003), do qual jogadores e times engajados no *e-sport* não estão isentos. Essas formas de vibrar em comum – sejam presenciais ou virtuais – ultrapassam qualquer conteúdo, na medida em que são, antes de tudo, forma (MAFFESOLI, 2003).

Essas relações, no entanto, são dotadas de interesses práticos, finalidades funcionais propriamente ditas: aproximar-se de um jogador ou de uma equipe simplesmente para aprender com eles, conversar sobre o jogo, receber dicas e, assim, crescer competitivamente. Entenderá, portanto, algo que também é essencial para a manutenção do jogo *pro*: o fato de que, mesmo em um engajamento funcional, estão contidos elementos não especificamente instrumentais, mas sociais. Naturalmente, quando são sociologicamente isolados, é possível se mostrar, dentro do complexo profissional geral, que elementos podem ser com legitimidade considerados puramente instrumentais – e, portanto, independentes de tudo o que é social. Tais elementos – tipos específicos de comportamentos e atitudes –, todavia, fundem-se organicamente com a disposição funcional. Isso decorre na medida em que cada aspecto, inclusive do jogo instrumental, encontra-se atravessado *pari passu* pelo social, por ele sendo “determinado”.

Por sua vez, essa “determinação” é tecida no cerne de outros preceitos provenientes de demais elementos (técnico, cultural, material, cognitivo etc.). Trata-se de questionar essa circunstância de que o jogo *pro* têm um puro caráter objetivo, funcional. Embora esse conteúdo objetivo possa ser de um tipo técnico, cognitivo, intelectual etc., traz consigo também o desenvolvimento de forças sociais que tratam de sustentar tal progressão em direções e fronteiras determinadas por intermédio das próprias características, leis e lógicas que regem as comunidades locais em que o jogo é jogado. Nisso tudo, entram motivações

utilitárias/instrumentais/funcionais, práticas, intelectuais, mas também lúdicas, relacionais, oníricas, que pode ou não se esgotarem em si mesmas.

No decorrer desta pesquisa, a observação do cenário comunitário local competitivo, a partir do modo como determinada equipe relaciona-se com atores e forças sociais subjacentes, constitui-se como parte integrante da análise empreendida acerca do jogo *pro*. Assim com o *e-sport* pode ser analisado por meio do seu significado puramente instrumental e situado dentro de uma série de produtos funcionais advindos de uma variedade de relações, ele também pode ser apreendido a partir da personalidade, do desenvolvimento, das tendências e das vivências dos jogadores profissionais, como pulsação ou resultado imediato da vida individual e coletiva, cuja continuidade, vista nesse sentido, não se desvencilha no âmbito do jogo digital profissional.

O objetivo dessa discussão consistiu em demonstrar que não existe apenas uma lógica instrumental/funcional como força fundadora do jogo *pro*, ou como sua fórmula. Essa prática deve ser deduzida e também interpretada nesses termos, precisando ser finalmente compreendida na tessitura da natureza com um todo maior no qual se articula. Não se trata, contudo, de desprezar a habilidade técnica. Por conseguinte, e é disso que se trata, nenhuma dessas duas instâncias (instrumental e social) poderão ser o caminho único e adequado para a apreensão do cenário prático do *e-sport*, nem mesmo aquela que pareça se mostrar mais evidente, porque ambas são somente parciais, complementares entre si.

Em suma, os esportes eletrônicos não são constituídos apenas por uma propriedade instrumental ou formas sociais de relação entre jogadores e equipes, não se pode conceber a experiência simplesmente observando o processo de desenvolvimento de uma perícia pessoal, nem é possível capturá-la completamente observando somente como os jogadores se comportam entre si. A percepção do fenômeno, entretanto, é sobre a interação de ambos. A prática competitiva no jogo *pro* pode variar em múltiplas dimensões, como o tamanho e estruturação da equipe e/ou organização envolvida, as práticas sociais e instrumentais (sócio-instrumentais, portanto, além de demais dinâmicas sociais internas), os elementos econômicos (e consequentemente tecnológicos e infraestruturais disponíveis), o número e a variedade de jogadores e demais profissionais, as estratégias e coordenações por trás, as políticas públicas de regulamentação e promoção à prática, as comunidades e os cenários competitivos, e assim por diante.

A prática no *e-sport* não existe isoladamente, mas sim na relação simbiótica estabelecida com estruturas sociais, instrumentais (ou sócio-instrumentais, como sugeri), econômicas, tecnológicas, infraestruturais, políticas e espaciais. Logo, compreender o contexto estrutural –

disposto em múltiplas escalas (local, regional, nacional ou global) – no qual o esporte eletrônico é produzido constitui-se como parte relevante e indispensável à análise acurada sobre o fenômeno.

A prática competitiva, portanto, não é homogênea e decorre de maneira distinta de acordo com as dinâmicas socioculturais e instrumentais (ou melhor, sócio-instrumentais), os espaços, aspectos econômicos, as circunstâncias de uma organização e/ou equipe, as condições de acesso às tecnologias digitais e à internet, as políticas públicas e as mentalidades (perícia/habilidade/competência) dos jogadores. Todas essas dimensões/camadas/categorias possuem uma relação de intrínseca interdependência, de modo que o conjunto dessas dinâmicas é responsável por conceber uma práxis particular no campo do jogo *pro*.

Consecutivamente à proposta de definição do jogo digital competitivo organizado aqui introduzida, a prática do *e-sport*, logo, varia de acordo com os aspectos socioculturais, tanto particulares interno às equipes, quanto mais amplos em relação ao contexto no qual os jogadores e os times se inserem (determinada sociedade), as dinâmicas instrumentais, o espaço-tempo, as condições financeiras de cada jogador e equipe, a infraestrutura de acesso à rede, a tecnologia disponível e até as políticas públicas capazes de promover a atividade, dando condições para sua subsistência e proliferação.

Destaco, assim, a necessidade de superar, na análise do *e-sport*, (1) a separação social e instrumental, (2) a dicotomia espaço e tempo, sujeito e objeto (tecnologia), (3) a visão linear do esporte (seus pressupostos “clássicos”) e o(s) (4) etnocentrismo(s) nas abordagens situadas acerca do fenômeno e da temática tecnológica em regiões e locais periféricos. Dito de outra forma, para que se possa depreender o desenvolvimento da prática institucionalizada do jogo digital competitivo organizado em contextos localizados, é essencial que se ultrapasse a colonialidade do saber e do poder que ainda prevalece nas análises a respeito dos debates sobre tecnologia em regiões e locais periféricos.

O crescente processo de profissionalização dos jogadores configura um complexo quadro que aciona uma série de lógicas próprias, demandando uma abordagem que leve em consideração as singularidades do *e-sport* enquanto campo, sobretudo acerca das especificidades em contextos regionais e locais, sem que se esqueça de fazer referência à noção de espaço. Não se pode compreender o jogo digital institucionalizado, sobretudo em estudos cuja perspectiva seja localizada, ignorando as tensões espaciais e (infra)estruturais que atravessam a prática competitiva, responsáveis por demarcar configurações que incidem em dada malha nacional/regional/local. Pensar no jogo *pro* como campo, portanto, pressupõe

construir estudos situados e produzir quadros analíticos, instrumentais metodológicos e interpretações capazes de refletirem acerca de dinâmicas e práticas específicas que se alastram no espaço-tempo. Nesse processo, subsiste uma multiplicidade de relações sócio-instrumentais entre os sujeitos, e sujeitos e objetos, que merece acurada investigação nos próximos anos.

Para o estudo dos cenários competitivos locais e regionais constituídos pela articulação de grupos e dimensões diversas, é relevante ter como ponto de partida um caráter dinâmico e conflitivo dos fenômenos culturais. Para poder compreender as distâncias e os isolamentos relativos que certos grupos podem desfrutar, é necessário, contudo e sincronamente, levar em consideração as relações de dependência que os tornam partes de um todo que é heterogêneo.

Talvez, mais do que oferecer respostas para muitos fenômenos que tenham sido suscitados nesta pesquisa, estabeleço algumas perguntas que, acredito, são pertinentes para a compreensão de um cenário local particular de *e-sport*, mesmo que voltado para um jogo em específico, bem como das dinâmicas sociais que daí são incutidas. É nesse intuito que a pesquisa construída é, de fato, parcial e profundamente guiada pelas próprias posições contextuais das quais tive acesso e experimentei – e deve ser compreendida deste modo. “Em última análise, uma história completa dos e-sports se desenvolverá através de uma produção coletiva de vários trabalhos sobre o assunto”³⁷² (TAYLOR, T., 2012, p. 30).

Espero que este trabalho possa oferecer um contributo para que cenários competitivos locais e regionais possam ser estudados com mais acuidade no Brasil, seja em termos de trabalhos analíticos em múltiplos campos do saber, seja pela documentação dessas práticas. E resulte, ainda, em uma coleção continuada de pesquisas sobre a temática que possam ajudar no entendimento dos mais vários aspectos dos cenários localizados em que a prática do jogo *pro* passa a se disseminar, dando a devida compreensão ao quanto a geografia (e todo o conjunto de elementos que ela articula) possui um papel atuante como um componente significativo à compreensão das práticas no âmbito do *e-sport*. Dito de outra forma, cabe aos pesquisadores estarem atentos ao quanto as práticas no jogo *pro* estão sujeitas a sofrerem a interferência de arranjos espaciais, especialmente em cenários competitivos regionais/locais.

Se os *Game Studies* desejam interpretar o *e-sport* como o fenômeno social que ele é, somente a compreensão da dinâmica instrumental aliada a um tecido social contextual pode atuar como fundamento da percepção das práticas competitivas em sua potencialidade,

³⁷² Livre tradução: “*Ultimately a complete story of e-sports will unfold through a collective production of various works on the subject*”.

permitindo compreender as suas transformações a serviço do jogo *pro*. Pois o esporte eletrônico não se escreve fora do social e não há prática competitiva a-social.

O *e-sport*, ele mesmo, é social. Tal tecido social é, por conseguinte, marcado pela conjuntura história e forma social que recebe seu sentido por meio dos processos práticos que se expressam a partir dele. Esse tecido é, ainda, suscetível de produzir, conseqüentemente, efeitos específicos capazes até mesmo de desafiar todas as forças coesivas e gerar um processo de desintegração. O social, portanto, jamais está determinado, ele é sempre marcado por um processo dinâmico que sofre influência tanto quanto influencia diversos aspectos da vida cotidiana, inclusive na prática competitiva no jogo *pro* – da mesma forma, não se nega aqui que o instrumental possa subverter o social.

Ao defender a abordagem do *e-sport* como uma nova forma social, é preciso atentar-se que essa tessitura exerce um papel no processo competitivo, nas dinâmicas que constituem o *e-sport*, e é ainda, pois, identificável em qualquer contexto no qual nós fazemos parte. Sem esse tecido social, e a despeito da instrumentalidade que se impõe aos nossos sentidos, a compreensão do *e-sport* não é possível. E não o é pelo argumento, recorrentemente evocado nesta pesquisa, de que o processo de aprendizagem instrumental/funcional (o domínio do jogo) encontra-se intrinsecamente relacionado a um contexto social, e não existe separadamente deste, ainda que subsistam evidentes distinções entre ambos.

Embora parte do esforço que trilhei tenha buscado uma aproximação entre o tecido social e a instrumentalidade que reside em uma prática de engajamento para com atividades operacionais, e especificamente orientada à progressão competitiva no cenário local de *e-sport* em Belém do Pará, é preciso reconhecer que uma lacuna subsiste em relação a esse aspecto funcional no âmbito da equipe observada – em decorrência dos recortes necessários para viabilizar o estudo. Certamente, apesar de estar ciente dessas questões, carecem informações mais técnicas sobre a relação entre jogador-equipe para com o aparato, a exemplo dos modos como se organizam e coordenam dividindo funções e papéis hierarquicamente e a forma como operam na construção e ressignificação de estratégias, táticas e manobras em partidas competitivas – aspectos estes que advém e estão documentados no trabalho de campo realizado.

Para além desses casos elencados, subsiste uma série de outras dinâmicas pouco contempladas neste estudo. Assim, o contínuo crescimento dos *e-sports* no cenário local problematiza as distinções convencionais entre trabalho, lazer e jogo, entre jogar e assistir; evidencia o debate acerca do papel da mulher no cenário competitivo local; os desequilíbrios de gênero na comunidade; a presença de equipes competitivas exclusivamente femininas; as

práticas dos fãs de *e-sports* e os *fandoms* de *pro-players*; as materialidades que configuram o jogo *pro*; a interferência de arranjos espaciais nas práticas competitivas; a rediscussão das noções de jogo e trabalho; as dinâmicas e práticas espectatoriais (em níveis sociais, presenciais e virtuais) que o esporte eletrônico engendra e suas conexões com a economia da experiência; dentre outros temas sobre gênero, etnia e sexualidade nos *e-sports*.

Ao passo que se observa uma progressiva propagação da profissionalização no cenário do jogo *pro*, por outro desponta uma ausência de representatividade no campo, excluindo minorias de gênero, etnia e classe. Todos estes itens representam uma pequena amostra de futuras direções que este trabalho pode fornecer, e as quais pretendo me dedicar nos próximos anos, no intuito de contemplar determinados questionamentos que possam ser suscitados, bem como exceder estas limitações momentâneas.

Minha trajetória de reflexões e indagações fica, deste modo, enunciada. Não creio, contudo, que todo o meu “querer-dizer” esteja contido nas páginas deste trabalho. A sensação de que inúmeras veredas vão se abrindo à medida que se estende, continuamente, o olhar é que é o grande desafio. Nada me resta a não ser aceitar seguir por entre esses caminhos daqui em diante. Longe de esgotar o tema, uma vez que reconheço as lacunas que certamente figuram nesta pesquisa decorrentes do modo como enderecei a minha argumentação, compreender este cenário é um desafio a ser seguido.

Sendo o *e-sport* uma prática dinâmica, repleta de mudanças constantes, a própria comunidade local de Belém (até aqui relatada) encontra-se passível de mudanças estruturais no decorrer dos próximos anos. Independentemente dos limites deste estudo, acredito que esta dissertação pode oferecer contribuições para futuros e atuais pesquisadores sobre a formação e manutenção de equipes engajadas no jogo *pro*, desenvolvendo uma síntese útil de abordagens, descobertas ou mesmo pontos que permanecem em debate.

Assim, este trabalho pretende ser uma contribuição ao necessário empreendimento e esforço analítico coletivo na agenda de estudos sobre o fenômeno do *e-sport* no Brasil, sobretudo com o objetivo de compreender parte dessa experiência social em um cenário competitivo localizado em uma região disposta na periferia do Brasil e do mundo: a Amazônia, cujo processo de marginalização de um conjunto de práticas e experiências associadas às tecnologias é frequente. Nesse sentido, é frequente que o discurso da realidade concebida da região amazônica, presente tanto em órgãos governamentais quanto na mídia, sobreponha-se a uma realidade vivida pelos sujeitos que habitam a região, cuja experiência sociocultural é

constantemente ignorada e, não raro, alvo de um processo de deslegitimação por parte deste outro discurso.

Sabendo que à região escapa até mesmo o poder de falar sobre si mesma, dada a sua posição no sistema mundo capitalista moderno-colonial em que se prevalecem perspectivas sobre a Amazônia e não da Amazônia (PORTO-GONÇALVES, 2017), esta pesquisa buscou oferecer visões sobre a prática do *e-sport* de uma equipe da região amazônica. A pesquisa, portanto, buscou pensar o *e-sport* a partir desta realidade vivida por determinados jogadores amazônidas, com base nesta espacialidade. Oferece, assim, um entendimento do fenômeno pela perspectiva deste coletivo amazônida: suas práticas, suas dinâmicas, seus modos de agir, suas relações, enfim, tudo aquilo que configura o seu tecido social particular, mas, concomitantemente, que permite inferir e compreender sobre dinâmicas sociais mais amplas inscritas nos *e-sports*.

Na medida em que se passa compreender o vivido, aquele discurso concebido tende a ser revisto e a dar lugar a uma percepção social experimentada em dado espaço. A Amazônia, assim, coloca em escrutínio diversas teorias ao tensioná-las pelas substâncias que compõem o seu rico tecido social. Não se pode, desta maneira, tratar de fenômenos como homogêneos na medida em que estes são submetidos as esmagadoras forças do social. Isto posto, a desconstrução dos mitos que se produzem e reproduzem na atualidade da Amazônica, portanto, requer uma postura atenta às proposições, abordagens e discursos que reduzem a complexidade dos fenômenos sociais a determinados padrões ou esquemas simplificadores, como se os mesmos fossem capazes de configurar a diversidade que compõe as relações desencadeadas nas variadas localidades que compõem a região, assim como a vida social que se constitui diariamente no espaço amazônico.

Experiências sociais como a indagada ao longo deste estudo são, até então, consideravelmente invisibilizadas, silenciadas e negligenciadas em detrimento de um discurso colonizador dominante, enraizado geralmente sob a forma de estereótipos, que demarca a visão de uma região “selvagem”, “inóspita”, “isolada” e “não civilizada” – imagem colonial esta que marca a formação geo-histórica da região a partir da chegada do autodeclarado “colonizador”. Conseqüentemente, sem acesso às tecnologias e a todo um rico tecido social que delas advém. Espero que pesquisas futuras possam contribuir para o confronto a esse discurso e à superação da lógica colonial que ainda nos sobrepuja, assim como para o entendimento de vários outros aspectos que compõem as comunidades competitivas locais regionais, cuja necessidade de pesquisa e documentação é tão necessária quanto urgente.

Destarte, o contínuo crescimento e diversificação de contextos, comunidades e audiências de jogos competitivos, na medida em que a prática se espalha para novos domínios regionalmente localizados ao longo dos últimos anos, oferece amplas oportunidades para estudos de caso específicos e de práticas de *e-sports* particulares em comunidades locais. Compreender o que a multiplicidade de atividades e significados simultaneamente situados em contextos mais locais podem desencadear é, particularmente, um dos desafios que se avultam para os pesquisadores.

Investigar como essas relações sociais continuarão se delineando reivindica uma observação profunda em torno de questões acerca das dinâmicas sociais, jogo instrumental e os meandros que compõem a conquista do *status* de profissional, sabendo reconhecer a relevância e o lugar que os jogos digitais conquistaram em nossa cultura, subsistindo neles uma trama social em que são tecidos significados variados e intensos capazes de ativarem questões tão complexas quanto outros fenômenos evidentes na cultura contemporânea – inclusive nos esportes modernos.

A contribuição dos estudos regionais sobre o jogo *pro* está na possibilidade que tais pesquisas oferecem para permitir o conhecimento da prática do esporte eletrônico nas suas frações, mas sempre como um conhecimento específico, identificado em um dado momento de sua evolução. Um estudo situado, portanto, permite reconhecer, a partir de um lugar determinado, as similaridades/particularidades entre diferentes práticas competitivas organizadas. Possibilita, ainda, definir a singularidade de cada dinâmica, o que a distingue das outras formas de jogo *pro* – um momento do todo –, assim como os modos como o *e-sport* global se reproduz em uma localidade específica.

Pensar criticamente nos enredos e nuances que incorporam esse mundo contemporâneo reivindica a criação de uma agenda e um programa de pesquisa complexo para dar conta dessas questões diversas que se colocam na seara de discussão acerca do esporte eletrônico. Compreender esses cenários, preencher lacunas e ampliar a história da propagação do *e-sport* deverá ser o ofício que se vislumbra para os trabalhos futuros nos próximos anos, empreendendo tanto oportunidades emergentes, quanto multiplicando os desafios para os estudiosos que realizam ou pretendem realizar pesquisas nesta área recém introduzida no Brasil.

Referências

- AARSETH, Espen. **Cybertext**. Editorial: Computer Games Studies, Year On. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 06 ago. 2017.
- _____. O Jogo da Investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, Lisboa, n. 4, 2003, p. 9-23.
- _____. A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (Eds.). **Digital Culture, Play and Identity**. A World of Warcraft Reader. Cambridge: The MIT Press, 2009, p. 111-122.
- _____. Editorial: Just Games. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 17, n. 1, jul. 2017. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>>. Acesso em: 06 ago. 2017.
- ADAMUS, Tanja. Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field. In: FROMME, Johannes; UNGER, Alexander (Eds.). **Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies**. Berlin: Springer, 2012, p. 477-490.
- AMÉRICO, Marcos. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (*E-Sports*). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 316-327, jul./dez. 2014.
- AMIROU, Rachid. Sociability/"Sociality". **Current Sociology**, London and Thousand Oaks, v. 37, n. 1, p. 115-120, 1989.
- ANDRADE, Luiz. **A Galáxia de Lucas: Sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007.
- APPERLEY, Thomaz; JAYEMANE, Darshana. Game Studies' Material Turn. **Westminster Papers in Communication and Culture**, London, v. 9, n. 1, p. 5-25, 2012.
- BETTI, Mauro. Educação Física, cultura e sociedade. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 17, n. 174, 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/2IoNW5s>>. Acesso em: 20 abr. 2015.
- BESOMBES, Nicolas. **Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités**. 2016a. Thèse (Docteur de L'université Paris Descartes en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives) – Ecole Doctorale 566: Sciences du sport, de la motricité et du mouvement humain, Université Paris Descartes, Paris, 2016a.
- _____. Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique. **Sciences du jeu**, Paris, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2016b.
- BLOOM, Gordon; STEVENS, Diane; WICKWIRE, Tamara. Expert Coaches' Perceptions of Team Building. **Journal of Applied Sport Psychology**, London, v. 15, n. 2, p. 129-143, 2010.

BOROWY, Michael. **Public gaming**: eSport and event marketing in the experience economy. 2012. Thesis (Master of Arts) – School of Communication, University of British Columbia, Burnaby, 2012.

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, California, v. 7, p. 1-21, 2013.

_____. Mega-events of the future: The experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport. In: GRUNEAU, Richard; HORNE, John (Eds.). **Mega-Events and Globalization**: Capital and spectacle in a changing world order. New York: Routledge, 2016, p. 206-219.

BOUDREAU, Kelly. Online Role-Playing Games. In: WOLF, Mark (Ed.). **The Video Game Explosion**: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008, p. 173-176.

BRAND, Stewart. Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Burns. **Rolling Stone**, Stanford, dec. 1972. Disponível em: <<https://bit.ly/1sFU8wK>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

BROWN, Ashley. Awkward: The importance of reflexivity in ethnographic methods. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Eds.). **Game Research Methods**: An Overview. Pittsburgh: ETC Press, 2015, p. 77-92.

BRUHN, John. **The Group Effect**: Social Cohesion and Health Outcomes. New York: Springer, 2009.

CAILLOIS, Roger. **Instinct et Societé**. Paris: Gonthier, 1964.

_____. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARDOSO, Ruth. Sub-cultura: uma terminologia adequada? **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 14, p. 3-5, 1975.

CASTELLS, Castells. **A Sociedade em Rede** – A Era da Informação: economia, sociedade e cultura. v. 1. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTRO, Fábio. **A teoria da socialidade de Georg Simmel**. 2016a. Aula ministrada na disciplina Comunicação, Socialidade e Intersubjetividade, do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação do Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará. Belém, 2016a.

_____. **Por uma hermenêutica da socialidade**. 2016b. Aula ministrada na disciplina Comunicação, Socialidade e Intersubjetividade, do curso de Mestrado em Ciências da Comunicação do Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará. Belém, 2016b.

CHEN, Mark. Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, v. 4, n. 1, p. 47-73, 2009.

_____. **Leet Noobs: Expertise and Collaboration in a World of Warcraft Player Group as Distributed Sociomaterial Practice**. 2010. Thesis (Doctor of Philosophy in Education) – College of Education, University of Washington, Seattle, Washington, 2010.

COAKLEY, Jay. **Sport in Society: Issues and Controversies**. New York: McGraw-Hill, 2007.

CONSALVO, Mia. There is No Magic Circle. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, v. 4, n. 4, 2009, p. 408-417.

COSTELLO, Brigid; EDMONDS, Ernest. A Study in Play, Pleasure and Interaction Design. In: **PROCEEDING DPPI '07 PROCEEDINGS OF THE 2007 CONFERENCE ON DESIGNING PLEASURABLE PRODUCTS AND INTERFACES**, 2007, Helsinki. Proceeding... Helsinki, 2007.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Vancouver: Washington State University Vancouver, 1982.

DEAN, Paul. U.S. National Video Game Team (1985). In: **Coin-Op World Records**. 2005. Disponível em: <<https://bit.ly/2tE0BwQ>>. Acesso em. 28 jun. 2018.

DENANI, Gustavo. Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano. **Metamorfose: arte, ciência e tecnologia**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 296-316, 2017.

DIVER, Mike. **Como ser um gamer profissional: Um guia para League of Legends**. Tradução Mateus Erthal. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2016. (Edição do Kindle, *e-book*).

DONALDSON, Scott. Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, online first, 2015, p. 1-19.

DREWIS, Deena. The Little-Known Female Duo That Obliterated The Gaming Scene In The '70s. In: **Girl Boss**. 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2s2Wol5>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

DUCHENEAUT, Nicolas; MOORE, Robert. The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. In: Computer-Supported Cooperative Work (CSCW) 04, 2004, Chicago. **Proceedings...** Chicago, 2004.

DUCHENEAUT, Nicolas; MOORE, Robert; NICKELL, Eric. Designing for sociability in massively multiplayer games: an examination of the “third places” of SWG. In: SMITH, Jonas; SICART, Miguel (Eds.). **Proceedings of the Other Players conference**. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2004.

_____. Virtual “Third Places”: A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games. **Computer Supported Cooperative Work (CSCW)**, Berlin, v. 16, n. 1-2, p. 129-166, 2007.

DUCHENEAUT, Nicolas; YEE, Nick; NICKELL, Eric; MOORE, Robert. Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. In: ACM CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2006, Montreal. **Proceedings...** Montreal, 2006.

DURLAUF, Steven; YOUNG, Peyton. **Social Dynamics**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

ELECTRONIC GAMES: Videogames – Computer Games – Stand-Alone Games – Arcades. New York: Reese Publishing Company, v. 1, n. 5, jul. 1982b.

_____. New York: Reese Publishing Company, v. 1, n. 6, aug. 1982c.

EKLUND, Lina; JOHANSSON, Magnus. Played and Designed Sociality in a Massive Multiplayer Online Game. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, Singapore, v. 7, n. 1, p. 35-54, 2013.

EWING, Katherine. Dreams from a Saint: Anthropological Atheism and the Temptation to Believe. **American Anthropologist**, Arlington, v. 96, n. 3, p. 571-583, set. 1994.

FABIAN, Johannes. **Out of our minds**: reason and madness in the exploration of Central Africa. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2000.

_____. **Anthropology with an Attitude**: Critical Essays. Stanford: Stanford University Press, 2001.

FALCÃO, Thiago; RIBEIRO, José. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 84-96, 2009.

FALCÃO, Thiago. **Uma incursão sobre as Estruturas Comunicacionais em Mundos Virtuais**: estudo sobre a mediação dos diálogos pela figura do jogo. 2010a. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010a.

_____. Às margens de uma nova corrida do ouro. Notas introdutórias sobre Trabalho e Lazer em Mundos Virtuais. **Revista Comtempo**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 1-10, 2010b.

FALCÃO, Thiago; BITTENCOURT, Maria. Camadas Relacionais de Prescrição: rascunhos para uma metodologia de análise dos jogos eletrônicos. **Esferas**, Brasília, v. 1, n. 2, p. 145-158, jan./jun. 2013.

FALCÃO, Thiago. **Não-humanos em Jogo**. Agência e Prescrição em *World of Warcraft*. 2014a. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014a.

_____. Não-humanos em jogo. Agência e Prescrição em *World of Warcraft*. In: XXIII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2014b, Belém. **Anais...** Belém, 2014b.

_____. Paratextos, programas de ação? **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, v. 42, n. 44, p. 373-392, 2015.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. Editorial: Aprendendo a jogar. **Revista Metamorfose**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 6-11, jul. 2017.

FAVRET-SAADA, Jeanne. **Les mots, La mort, les sorts**: La Sorcellerie dans le bocage. Paris: Gallimard, 1977.

_____. “Ser afetado”, de Jeanne Favret-Saada. **Revista Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 13, n. 13, p. 155-161, 2005.

FERREIRA, Emmanoel; BOECHAT, André; CARVALHO, Louise; OLIVEIRA, Thaianie. Modders e Fan-game-makers. O processo histórico de resistência na participação dos fãs de

- videogames no Brasil. In: Estação Transmídia. **Revista Ciberlegenda**, 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/sD8EDF>>. Acesso em: 20 out. 2015.
- FEAK, Steve; MESCON, Steve. **Postmortem: Defense of the Ancients**. 2009. Disponível em: <<http://goo.gl/1z31nS>>. Acesso em: 20 out. 2015.
- FORSYTH, Donelson. **Group Dynamics**. 5. ed. Belmont: Wadsworth Cengage Learning, 2010.
- FRAGOSO, Suely. Games online como terceiros lugares. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 10, n. 1, p. 36-45, jan./abr. 2008.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. 2. reimp. São Leopoldo: Sulina, 2013. (Coleção Cibercultura).
- FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric**. 2007. Thesis (Doctor of Philosophy) – Department for Digital Aesthetics and Communication, IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.
- GARFIELD, Richard. Metagames. In: DIETZ, Jim (ed.). **Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying**. Charleston, IL: Jolly Rogers Games, 2000, p. 14-21.
- GLAS, René. **Battlefields of Negotiation**. Control Agency and Ownership in World of Warcraft. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- GOOD, Owen. **Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament**. In: Kotaku. 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2JGFgMt>>. Acesso em: 20 jan. 2018.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 20. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- GOLDMAN, Marcio. Os tambores do antropólogo: Antropologia pós-social e etnografia. **Ponto Urbe**, São Paulo, ano 2, n. 3, jul. 2008
- GONÇALVES, Michelle; VAZ, Alexandre. Resíduos do amadorismo no esporte: a exemplo de uma equipe de rúgbi feminino. **Movimento**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 591-601, jul./set. 2015.
- GOULET, Jean-Guy. Trois manières d'être sur le terrain: une brève histoire des conceptions de l'intersubjectivité. **Anthropologie et Sociétés**, Quebec, v. 35, n. 3, 2011, p. 107-125.
- GOULET, Jean-Guy; MILLER, Bruce. Beyond Our Known Worlds. In: _____. **Extraordinary Anthropology**. Transformations in the Field. Lincoln: Nebraska University Press, 2007, p. 15-16.
- GUTTMANN, Allen. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports**. New York: Columbia University Press, 1978.
- HÉAS, Stéphane; MORA, Philippe. Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif: vers un professionnalisme florissant de l'élite?. In: ROUSTAN, Mélanie (Dir.). **La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?** Paris: L'Harmattan, 2003, p. 131-146.

HEMPHILL, Dennis. Cybersport. **Journal of the Philosophy of Sport**, London, v. 35, n. 2, p. 195-207, 2005.

HERMAN, Leonard. Company Profile: Atari. In: WOLF, Mark (Ed.). **The Video Game Explosion: a history from Pong to Playstation and beyond**. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008a, p. 59-62.

_____. System Profile: The Atari Video Computer System (VCS). In: WOLF, Mark (Ed.). **The Video Game Explosion: a history from Pong to Playstation and beyond**. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008b, p. 63-66.

HILVOORDE, Ivo van. Sport and play in a digital world. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 1-4, 2016.

HILVOORDE, Ivo van; POT, Niek. Embodiment and fundamental motor skills in eSports. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 14-27, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUTCHINS, Brett. Computer Gaming, Media and e-Sport. In: TASA CONFERENCE, 2006, Perth. **Proceedings...** Perth, 2006.

_____. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. **New Media & Society**, London, v. 10, n. 6, p. 851–869, 2008.

HOLT, Jason. Virtual domains for sports and games. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 5-13, 2016.

JAKOBSSON, Mikael. Questing for knowledge—Virtual worlds as dynamic processes of social interaction. In: SCHROEDER, Ralph; AXELSSON, Ann-Sofie. **Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments**. London: Springer, 2006, p. 209-225.

JANG, YeiBeech; RYU, SeungHo. Exploring game leadership and online game community. **British Journal of Educational Technology**, London, v. 42, n. 4, p. 616-623, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic Sport and Its Impacto on Future Sport. **Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.

JONASSON, Kalle. **Sport Has Never Been Modern**. 2013. Thesis (Doctor of Philosophy in Food and Nutrition) – Department of Food and Nutrition, and Sport Science, University of Gothenburg, Nordenskiöldgatan, 2013.

_____. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.

JUUL, Jesper. **A Clash between Game and Narrative: a thesis on computer games and interactive fiction**. 1998. Thesis (Doctor of Philosophy) – Institute of Nordic Language and

Literature, University of Copenhagen, Copenhagen, 1999. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/thesis/>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

_____. **A Casual Revolution**: reinventing video games and their players. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.

_____. **The Art of Failure**. An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge: The MIT Press, 2013.

KENT, Steven. **The Ultimate History of Video Games**: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. New York: Three Rivers Press, 2001.

KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds**: Multi-User Textuality and the Emergence of Story. 2003. Thesis (Doctor of Philosophy) – Department for Digital Aesthetics and Communication, IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2003.

_____. Understanding Online (Game)worlds. In: HUNSINGER, Jeremy; KLASTRUP, Lisbeth; ALLEN, Matthew. (Org.). **International Handbook of Internet Research**. 1. ed. New York: Springer, 2010, v. 1, 309-323.

KOLO, Castulus; BAUR, Timo. Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. **Game Studies**: The International Journal of Computer Game Research, Copenhagen, v. 4, n. 1, 2004. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>>. Acesso em: 28 dez. 2017.

LACK, Alex. **A Comprehensive History of Esports**: The Good, The Bad, and The Atari 1976 Space Invaders Tournament. Disponível em: <<https://bit.ly/2JpBB6A>>. Acesso em: 20 de jan. 2018.

LATOURE, Bruno. **Jamais Fomos Modernos**. São Paulo: Editora 34, 1991.

LEHDONVIRTA, Vili. Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies. **Game Studies**: The International Journal of Computer Game Research, Copenhagen, v. 10, n. 1, 2010. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>>. Acesso em: 25 jan. 2018.

LIFE: Special Issue 1982 – The Year in Pictures. New York: Time Inc., 1 jan. 1983.

LEMOS, André. Cibersocialidade. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 6, p. 15-19, 1997.

LUZ, Alan. **Video game**: história, linguagem e expressão gráfica. (Coleção pensando o design). São Paulo: Blucher, 2010.

LYNCH, Heather. **Composing a gamer**: a case study of one gamer's experience of symbiotic flow. 2013. Thesis (Doctor of Philosophy) – Middle-Secondary Education and Instructional Technology, Georgia State University, Atlanta, 2013.

MACEDO, Tarcízio. A Amazônia em jogo: notas sobre a representação em jogos digitais. **Revista Extraprensa**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 114-127, jun. 2016.

_____. Quando os fãs-jogadores encontram o ativismo: repensando a participação e resistência nas práticas digitais do *fandom* de *League of Legends* no Brasil. In: FALCÃO, Thiago;

MARQUES, Daniel. (Orgs.). **Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017, p. 165-207.

_____. Dos teclados às arenas: o consumo do *e-Sport* como espetáculo. In: AMARAL FILHO, Otacílio; ALVES, Regina (Orgs.). **Espetáculos Culturais na Amazônia**. Curitiba: Editora CRV, 2018, no prelo.

MACEDO; Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em *League of Legends*. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 17, n. 2, p. 231-247, maio/ago. 2015a.

_____. A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem. In: XIV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORTE, 2015b, Manaus. **Anais...** Manaus, 2015b.

_____. Isto é uma brincadeira? Por uma fenomenologia do jogar: o “círculo mágico” como mediador das relações e experiências sociais. **Revista Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 30, n. 73, p. 79-93, jan./abr. 2016a.

MACEDO, Tarcízio; CORRAL VIEIRA, Manuela. Mais do que apenas dedos rápidos: narrativas e experiências de performances em *League of Legends*. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-20, jan./abr. 2017a.

_____. Muito além dos pixels: experiências de consumo e cultura material em *League of Legends*. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 14, n. 41, p. 146-170, set./dez. 2017b.

_____. Dinâmicas do consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de *League of Legends*. **E-Compós: Revista da Associação Nacional do Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 21, n. 1, p. 1-26, jan./abr. 2018.

MACEDO, Tarcízio; CUNHA, Elaide. Quando o ativismo de *fã-gamers* entra em jogo: participação, resistências e práticas do *fandom* de *League of Legends* no Brasil. **Revista Conexão: Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 16, n. 2, p. 21-50, 2017.

MARIC, Janina. Electronic Sport: How pro-gaming negotiates territorial belonging and gender. **PLATFORM: Journal of Media and Communication**, Melbourne, v. 2, n. 2, p. 6-23, nov. 2011.

MCQUAID, Brad. **Brad McQuaid Interview**. 2000. Disponível em: <http://archive.is/exJyf#selection-831.0-828.3>. Acesso em: 10 jan. 2018.

MAFFESOLI, Michel. A comunicação em fim (teoria pós-moderna da comunicação). **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v. 10, n. 20, p. 13-20, 2003.

_____. **No fundo das aparências**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

_____. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

MAGNANI, José. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 11-29, 2002.

_____. Etnografia como prática e experiência. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 129-156, 2009.

_____. A etnografia é um método, não uma mera ferramenta de pesquisa... que se pode usar de qualquer maneira. **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v. 43, n. 2, p. 169-178, jul./dez. 2012.

MAIA, A. A materialidade de jogar no Kinect: o terror ganha outras proporções. In: ANAIS DO XXII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2013a, Salvador. **Anais...** Salvador, 2013.

MALABY, Thomas. Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience. **New Literary History**, Baltimore, v. 40, n. 1, p. 205-218, winter 2009.

MARRANCI, Gabriele. **The Anthropology of Islam**. Oxford: Berg Publishers, 2008.

MARTINO, Luís; MARQUES, Angela. Afetividade do conhecimento na epistemologia: a subjetividade das escolhas na pesquisa em Comunicação. ANAIS DO XXVI ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2017, São Paulo. **Anais...** São Paulo, SP, 2017.

MARTINO, Luiz. Uma Questão Prévia: existem teorias da comunicação? In: _____. (Org.). **Teorias da Comunicação: Muitas ou Poucas?** São Paulo: Ateliê Editorial, 2007, p. 13-42.

MEIER, Klaus. On the Inadequacies of Sociological Definitions of Sport. **International Review for the Sociology of Sport**, London, v. 16, n. 2, p. 79-102, 1981.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. **The Internet: an Ethnographic Approach**. Oxford: Berg, 2000.

MONTGOMERY, Paul. For Fans of Video Games, Fast Fingers Are Big Help. **New York Times**, New York, p. 45, 11 oct. 1981.

MORTENSEN, Torill. Humans playing World of Warcraft: or deviant strategies? In: CORNELIUSSEN, Hilde; RETTBERG, Jill. (Eds.). **Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2009, p. 203-224.

_____. O Jogo enquanto Vida Moralmente Correta. Hedonismo Utilitário, a Ética do Jogo? Tradução de Thiago Falcão. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 20, n. 20, p. 142-149, 2011.

MURPHY, Sheila. Controllers. In: WOLF, Mark; PERRON, Bernard. (Ed.). **The Routledge Companion of Video Game Studies**. New York: Routledge, 2014, p. 19-24.

NARDI, Bonnie. **My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of the World of Warcraft**. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 2010.

NETO, Paulo. Ecosistema digital: a inclusão digital como fator de transformação socioeconômica. In: NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (org.). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC domicílios 2016**. São Paulo: CGI.br, 2017, p. 47-58.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR – NIC.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2016**. São Paulo: CGI.br, 2017.

- OLDENBURG, Ray. **The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community.** New York: Paragon House, 1989.
- ORLICK, Terry. **Psyching for sport.** Champaign, IL: Human Kinetics, 1986.
- PARLEBAS, Pierre. **Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice.** Paris: INSEP, 1999.
- PAVÃO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG). In: ANAIS DA 23ª REUNIÃO DA ANPED, 2000, Caxambu. **Anais...** Caxambu, MG, 2000.
- PEIRANO, Mariza. Etnografia, ou a teoria vivida. **Ponto Urbe**, São Paulo, v. 2, p. 1-11, fev. 2008.
- _____. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 20, n. 42, p. 377-391, jul./dez. 2014.
- PERUZZO, Cecília. Observação participante e pesquisa-ação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- PLAYERS Guide To Electronic Science Fiction Games. **Electronic Games**, New York, v. 1, n. 2, p. 35-39, mar. 1982a.
- POOLE, Steven. **Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution.** New York: Arcade Publishing, 2000.
- PORTO-GONÇALVES, Carlos. **Amazônia: encruzilhada civilizatória, tensões territoriais em curso.** Rio de Janeiro: Consequência, 2017.
- POSTMAN, Neil. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia.** Tradução de Reinaldo Guarany. São Paulo: Nobel, 1994.
- QUINN, Kevin. **Sports and their Fans: The History, Economics and Culture of the Relationship Between Spectator and Sport.** Jefferson: McFarland, 2009.
- RATAN, Rabindra; CHUNG, Jae; SHEN, Cuihua; WILLIAMS, Dmitri; POOLE, Marshall. Schmoozing and Smiting: Trust, Social Institutions, and Communication Patterns in an MMOG. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Pennsylvania, v. 16, n. 1, p. 93-114, oct. 2010.
- RECUERO, Raquel. Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia Wars. In: ANDRADE, Adolfo; FALCÃO, Thiago. (Orgs.). **Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social.** São Paulo: Scortecci, 2012, p. 19-40.
- REHAK, Bob. Genre Profile: First-Person Shooting Games. In: WOLF, Mark (Ed.). **The Video Game Explosion: a history from Pong to Playstation and beyond.** Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008, p. 187-193.
- REID, Heather. **Athletics and philosophy in the ancient world: Contests of virtue.** New York, NY: Routledge, 2011.

REMO, Chris; SHEFFIELD, Brandom. **DOTA Creator Goes Commercial With League of Legends**. 2008. Disponível em: <<http://goo.gl/7YDBUO>>. Acesso em: 22 out. 2015.

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Community**. 2005. Disponível em: <<http://goo.gl/fqcJGI>>. Acesso em: 20 out. 2015.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge/MA: MIT Press, 2004.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. São Paulo: Edusp, 2006.

_____. Sociedade e espaço: a formação social como teoria e como método. In: _____. **Da totalidade ao lugar**. São Paulo: Edusp, 2008, p. 21-41.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

SIMMEL, Georg. The Sociology of Sociability. **American Journal of Sociology**, Chicago, v. 55, n. 3, p. 254-261, 1949.

_____. **The Sociology of Georg Simmel**. Glencoe: Free Press, 1950.

_____. **On Individuality and Social Forms**. Chicago: University of Chicago Press, 1972.

_____. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973, p. 11-25.

_____. **Georg Simmel: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

_____. **Questões fundamentais da sociologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

_____. **Sociology**. Inquiries into the Constitution of Social Forms. v. 1. Boston: Brill, 2009.

SIMON, Bart; BOUDREAU, Kelly; SILVERMAN, Mark. Two Players: Biography and 'Played Sociality' in EverQuest. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 9, n. 1, *on-line*, 2009. Disponível em: <<https://bit.ly/2Jqmzh2>>. Acesso em: 28 dez. 2017.

SMITH, Keith. The Atari \$50,000 Centipede Fiasco. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2012a. Disponível em: <<https://bit.ly/2Mv7uHT>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

_____. Starcade. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2012b. Disponível em: <<https://bit.ly/2Kj2A4j>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

_____. That's Incredible - The North American Video Game Olympics. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2013a. Disponível em: <<https://bit.ly/2tLEvb6>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

_____. The Electronic Circus. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2013b. Disponível em: <<https://bit.ly/2tLEvb6>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

_____. The US National Video Game Team and the North American Video Game Challenge/1983 Video Game Masters. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2013c. Disponível em: <<https://bit.ly/2Kskili>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

- _____. Early Video Game Tournaments and Players. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2013d. Disponível em: <<https://bit.ly/2fk0RK9>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. More Golden Age Tournaments. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2013e. Disponível em: <<https://bit.ly/2yBQL3M>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. The American Video Athletic Association/A Literary” History of the Golden Age of Video Games - Golden Age Video Game Books Part 9. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2014. Disponível em: <<https://bit.ly/2M2NY6e>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. Photo Odds and Ends. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015a. Disponível em: <<https://bit.ly/2sCq1ux>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. More on the American Video Athletic Association. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015b. Disponível em: <<https://bit.ly/2xRs7M2>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. The Prehistory of esports - The First Video Game World Record?. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015c. Disponível em: <<https://bit.ly/2JlaqWA>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. The 1982 Tron Tournament - eSports' First Super Tournament?. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015d. Disponível em: <<https://bit.ly/2MzdKhN>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. The 1982 Wizard vs. Wizards Tournament - eSport's forgotten competition. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015e. Disponível em: <<https://bit.ly/2MzdKhN>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. 1982 Tron Tournament Press Kit and Other Tourney Photos. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015f. Disponível em: <<https://bit.ly/2IDeIaC>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. The Ultimate (So-Far) History of Gremlin Industries Part 2. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2015g. Disponível em: <<https://bit.ly/2GC06Y8>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- SOARES, Susana. **A Representação dos Lugares no Jogo Online *League of Legends***. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação Multimédia) – Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2013.
- STALD, Gitte. Meeting in the combat zone: Online multi-player computer games as spaces for social and cultural encounters. In: IR2: INTERCONNECTIONS, THE SECOND INTERNATIONAL CONFERENCE OF THE ASSOCIATION OF INTERNET RESEARCHERS, 2001, Minneapolis. **Proceedings...** Mineapolis, 2001.
- STEINKUEHLER, Constance. The new third place: Massively multiplayer online gaming in American youth culture. **Tidskrift Journal of Research in Teacher Education**, Umeå, v. 3, n. 3, p. 17-32, 2005.
- STEINKUEHLER, Constance; DMITRI, Williams. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Pennsylvania, v. 11, n. 4, p. 885-909, 2006.

TAYLOR, Nicholas. **Power Play: Digital Gaming Goes Pro**. 2009. Thesis (Doctor of Philosophy in Education) – Graduate Program in Education, York University, Toronto, 2009.

_____. Professional Gaming. In: MANSELL, Robin; ANG, Peng (Ed.). **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**. v. 1. London: Wiley Blackwell, 2015, p. 987-990.

TAYLOR, T. L. Life in virtual worlds: Plural Existence, Multimodalities, and other Online Research Challenges. **American Behavioral Scientist**, London and Thousand Oaks, v. 43, n. 3, p. 436-449, 1999.

_____. Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In: SCHROEDER, Ralph (Ed.). **The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments**. London: Springer Verlag, 2002, p. 40-62.

_____. Power gamers just want to have fun? Instrumental play in a MMOG. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost (Eds.). **Level Up Games Conference Proceedings**. Utrecht: Universiteit Utrecht, 2003, p. 300-311.

_____. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge: The MIT Press, 2006a.

_____. Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, v. 1, n. 4, p. 318-337, 2006b.

_____. Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. In: KARAGANIS, J. (Ed.). **Structures of participation in digital culture**. New York: Social Science Research Council, 2007, p. 113-130.

_____. The Assemblage of Play. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, v. 4, n. 4, p. 331-339, 2009.

_____. Internet and Games. In: CONSALVO, Mia; ESS, Charles. (Ed.). **The Handbook of Internet Studies**. UK: John Wiley and Sons, 2011, p. 369-383.

_____. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge/MA: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T.; JAKOBSSON, Mikael. The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games. In: **PROCEEDINGS OF DAC**, 2003, Melbourne. **Proceedings...** 2003, Melbourne.

TEIXEIRA, Luíz. Criticismo ludológico: simulação ergódica (jogabilidade) vs ficção narrativa. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, Lisboa, v. 8, 2007, p. 29-36.

THEBERGE, Nancy. Gender, Sport, and the Construction of Community: A Case Study From Women's Ice Hockey. **Sociology of Sport Journal**, Champaign, v. 12, n. 4, p. 389-402, 1995.

THOMAZ, Felipe. **Eu, Avatar: As flexões do Ser nos MMORPGs**. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010a.

THORHAUGE, Anne. The Rules of the Game – The Rules of the Player. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, v. 8, n. 6, 2013, p. 371 -391.

TIME. New York: Time Inc., v. 119, n. 3, 18 jan. 1982.

TRAVANCAS, Isabel. A experiência etnográfica no campo da comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, António. (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005, p. 98-109.

URIARTE, Urpi. Podemos todos ser etnógrafos? **Redobra**, Salvador, v. 10, p. 171-189, 2012a.

_____. O que é fazer etnografia para os antropólogos. **Ponto Urbe**, São Paulo, v. 11, p. 1-15, 2012b.

SEGA sponsors all Japan TV game championships. **Vending Times**, New York, v. 14, n. 69, dec. 1974.

VIDEO GAMES. O filme. Direção: Jeremy Snead. Estados Unidos. Produção executiva: Zach Braff. [S.l.]: Netflix, Mediajuice Studios, 2014. DVD (105 min), son., color. Título original: Video Games: The Movie.

WADLEY, Greg; GIBBS, Martin; HEW, Kevin; GRAHAM, Connor. Computer Supported Cooperative Play, Third Places and Online Videogames. In: VILLER, S.; WYETH, P. (Eds.). **Proceedings of the Thirteenth Australian Conference on Computer Human Interaction**. Brisbane: University of Queensland, 2003, p. 238-241.

WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSport. In: PROCEEDINGS OF THE 2006 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING AND CONFERENCE ON COMPUTER GAME DEVELOPMENT, 2006, Las Vegas. **Proceedings...** Nevada, 2006.

_____. Competing in Metagame Space: eSport as the First Professionalized Computer Metagames. In: BORIES, Friedrich von; WALTZ, Seffen; BÖTTGER, Matthias (Eds.). **Space Time Play: Computer Games, Architecture, and Urbanism, the Next Level**. Berlin: Birkhauser Verlag, 2007, p. 182-185.

WARMELINK, Harald; SIITONEN, Marko. Player Communities in Multiplayer Online Games: A Systematic Review of Empirical Research. In: WAERN, A.; KENNEDY, H. (Eds.). **Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play**. Netherlands: Digital Games Research Association DiGRA, 2011, p. 1-21.

_____. A decade of research into player communities in online games. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 5, n. 3, p. 271-293, 2013.

WEBER, Max. **The Methodology of the Social Sciences**. Illinois: The Free Press of Glencoe, 1949.

WITKOWSKI, Emma. Probing the Sportiness of eSports. In: CHRISTOPHERS, Julia; SCHOLZ, Tobias (Eds.). **eSports Yearbook 2009**. Germany: Books on Demand GmbH, 2009, p. 53-56.

_____. **Inside the Huddle: The Phenomenology and Sociology of Team Play in Networked Computer Games.** 2012a. Thesis (Doctor of Philosophy) – Department for Digital Aesthetics and Communication, IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2012a.

_____. On the Digital Playing Field: How We “Do Sport” With Networked Computer Games. **Games and Culture**, London and Thousand Oaks, v. 7, n. 5, p. 349–374, 2012b.

WILKES, Barbara. Reveal or Conceal? In: GOULET, Jean-Guy; MILLER, Bruce (Eds.). **Extraordinary Anthropology.** Transformations in the Field. Lincoln: Nebraska University Press, 2007, p. 53-84.

WOLF, Mark. Vector Games. In: _____. (Ed.). **The Video Game Explosion: a history from Pong to Playstation and beyond.** Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008a, p. 67-71.

WOLF, Mark. Arcade Games of the 1980s. In: _____. (Ed.). **The Video Game Explosion: a history from Pong to Playstation and beyond.** Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008b, p. 91-98.

YEE, Nick. Befriending Ogres and Wood-Elves: Relationship Formation and The Social Architecture of Norrath. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 9, n. 1, *on-line*, 2009. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0901/articles/yee>>. Acesso em: 5 jan. 2018.

YUKELSON, David. Principles of effective team building interventions in sport: A direct services approach at Penn State University. **Journal of Applied Sport Psychology**, London, v. 9, n. 1, p. 73-96, 1997.

ZIMERMAN, David. Fundamentos teóricos. In: ____; OSORIO, Luiz (Orgs.). **Como trabalhamos com grupos.** Porto Alegre: Artes Médias, 1997, p. 23-31.

Ludografia

Jogos Digitais

Defender, Atari, 1980.

Defenses of the Ancients, Icefrog, 2005.

Defenses of the Ancients 2, Valve Corporation, 2013

Doom, id Software, 1993.

EverQuest, Sony/Verant Interactive, 1999.

Hearthstone: Heroes of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2014.

League of Legends, Riot Games, 2009.

Quake, id Software, 1996.

StarCraft, Blizzard Entertainment, 1998.

Star Wars Galaxies, Sony, 2003.

The Dreamscape, Fujitsu, 1995.

Warcraft III: Reign of Chaos, Blizzard Entertainment, 2002.

Warcraft III: The Frozen Throne, Blizzard Entertainment, 2003.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.