

Derivas do *esport* Tumulto teórico, privilégio epistêmico e perspectivas desde o Sul

TARCÍZIO MACEDO

Universidade Federal Fluminense
Niterói, Rio de Janeiro, Brasil

ID 3010

Recebido em

20.02.2024

Aceito em

06.07.2024

/resumo



Este artigo debate questões relacionadas ao conceito e às histórias dos *esports*, mais especificamente sobre como são abordadas as atividades esportivas em videogames. A partir de três perspectivas gerais, discute-se o tumulto teórico e o privilégio epistêmico que sustentam a caracterização mais comum dos esports usada pela comunidade acadêmica. Argumenta-se que os modelos epistêmicos oriundos do Norte Global, baseados em histórias locais de movimentos profissionais e na evolução de um pequeno grupo em espaços hegemônicos, são insuficientes para dar sentido à diversidade das práticas e situações de jogos nos *esports*. Ao final, propõe-se uma definição que seja epistemicamente mais justa ao Sul.

Palavras-chave: Game studies. Esports. Cultura digital. Cultura gamer. Sul Global.

Esport Drifts: Theoretical Turmoil, Epistemic Privilege, and Perspectives from the South

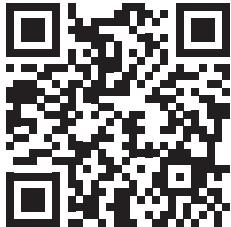
This article discusses issues related to the concept and histories of esports, specifically how sports activities in video games are approached. From three general perspectives, it examines the theoretical turmoil and epistemic privilege that underpins the most common characterization of esports used by the academic community. It argues that epistemic models originating from the Global North, based on local stories of professional movements and the evolution of a small group in hegemonic spaces, are insufficient to make sense of the diversity of practices and gaming situations in esports. Ultimately, it proposes a definition that is epistemically fairer to the South.

Keywords: Game studies. Esports. Digital culture. Gamer culture. Global South.

Derivas del deporte: tumulto teórico, privilegio epistémico y perspectivas desde el Sur

Este artículo aborda cuestiones relacionadas con el concepto y las historias de los esports, más específicamente cómo se abordan las actividades deportivas en los videojuegos. Desde tres perspectivas generales, se discute el tumulto teórico y el privilegio epistémico que sustentan la caracterización más común de los esports utilizada por la comunidad académica. Se argumenta que los modelos epistémicos del Norte Global, basados en historias locales de movimientos profesionales y en la evolución de un pequeño grupo en espacios hegemónicos, son insuficientes para dar sentido a la diversidad de prácticas y situaciones de juego en los esports. Al final, se propone una definición que sea epistémicamente más justa para el Sur.

Palabras clave: Game studies. Esports. Cultura digital. Cultura gamer. Sur Global.



ORCID

Tarcízio MACEDO

Pesquisador e professor associado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM/UFRJ), em regime de pós-doutorado financiado pelo CNPq. Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pela UFPA e pelo Museu Paraense Emílio Goeldi (MPEG). Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, pela mesma instituição. Atua como pesquisador associado ao Laboratório de Pesquisa em Culturas Urbanas e Tecnologias (LabCult/UFRJ), ao medialudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade (UFF), ao GamerLab: Laboratório de pesquisa em Games, Gambiaras e Mediações em Rede (UFF e UFMA), ao Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS) e ao grupo de pesquisa em Inovação e Convergência na Comunicação (InovaCom/UFPA).

Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, Brasil

E-mail: tarciziopmacedo@gmail.com

Introdução: a definição dos *esports*, um problema resistente

Esport, e-sport, cybersport, eSport, virtual sport, e-Sport e *pro gaming* são alguns exemplos do número diversificado de denominações encontradas para se referir ao que se convencionou chamar de *esportes eletrônicos*. Essa variedade em torno de sua nomenclatura não apenas dificulta a indexação de trabalhos e a avaliação do seu estado da arte, como cria uma confusão generalizada que não dá conta da profundidade do fenômeno. O efeito que se produz é inversamente proporcional ao esforço desejado: a banalização do que são os *esports* e a disputa pelos seus sentidos sobressai aos olhos de quem se aproxima. Um sintoma desse diagnóstico pode ser localizado, por exemplo, nas próprias referências bibliográficas usadas ao longo deste artigo, as quais apontam um emprego aparentemente aleatório das formas de grafá-los⁰¹. De fato, existem tantos itinerários de pesquisa e uma diversidade tão ampla de posições e maneiras de se reportar aos *esports* que eles poderiam ser facilmente caracterizados como um tumulto teórico.

Por outro lado, a multiplicidade de maneiras de se referir às atividades esportivas em videogames também é acompanhada por um contingente proporcional de definições para a prática, que costuma sofrer com a amplitude de sua semântica. Na literatura especializada dos *game studies*, porém, os *esports* são recorrentemente identificados como uma configuração dos videogames competitivos, em que a atividade de jogo é definida pela profissionalização de seus membros (Jin, 2010; Jonasson; Thiborg, 2010; Taylor, 2012, 2018). Em outras palavras, esse entendimento genérico enquadra os *esports* como uma forma profissional de se jogar jogos digitais. Não seria adequado ignorar que essas concepções sobre o que caracteriza um *esport* são, em última instância, fundamentadas em uma perspectiva epistêmica específica que favorece o Norte Global e está intrinsecamente ligada a valores hipercapitalistas e neoliberais (Faustino; Lippold, 2023), o que inclui as ideias de empreendedorismo, meritocracia (Paul, 2018), trabalho de risco (Neff, 2012) e trabalho de esperança (Kuehn; Corrigan, 2013; Macedo; Kurtz, 2021).

O modo como as tecnologias locais produzidas no Norte Global são exportadas e apropriadas globalmente constitui aquilo que Deivison Faustino e Walter Lippold (2023) chamam de *colonialismo digital*, uma característica objetiva da atual fase de desenvolvimento do modo de produção capitalista. A história dos *esports*, como mais uma construção narrativa oriunda de lugares norte-cêntricos, reforça essa nova partilha do mundo mencionada pelos autores, atualizando, por sua vez, a colonialidade (em sua dimensão tripla) dentro da cultura *gamer*. Isso é feito, principalmente, ao reduzir o chamado Sul Global a mero território consumidor tardio de práticas esportivas em videogames.

Definir os *esports* com base em histórias locais de movimentos profissionais fortalece o privilégio epistêmico (Mignolo, 2002, 2009) de certos contextos em que a profissionalização, ou o conjunto de condições para sua produção, está disponível em maior escala. Revela, ainda, como determinadas histórias locais são inventadas e implementadas como projetos globais (Mignolo, 2003), a partir dos quais são reproduzidos em caráter universal. Se quisermos desafiar essa injustiça epistêmica (Mignolo, 2002, 2009), aprendendo sobre os *esports* nos seus próprios termos, devemos identificar e valorizar os pensamentos construídos por aqueles que dão vida a esses movimentos competitivos, ao invés de nos basearmos em teorias prontas vindas de outros lugares. Para isso, no entanto, é preciso partir de uma definição de *esport* que permita a abertura a essas epistemologias e práticas de conhecimento.

Com base nesse argumento, a compreensão que compartilhamos do fenômeno, matizada por experiências de campo, é de que o status profissional é apenas parte da ideia de esportivização dos jogos digitais, não sua dimensão central. Embora a profissionalização seja relevante e não deva ser negligenciada,

01 Em respeito às escolhas epistemológicas, o estilo adotado por cada autor será preservado neste trabalho. Gradativamente, porém, o termo *esport* vem conquistando espaço e consenso entre comunidades de jogadores, jornalistas, associações, pesquisadores e demais profissionais da comunicação.

essa mudança de perspectiva nos parece mais apropriada no sentido de reagregar os *esports* como uma área muito mais ampla de atividades esportivas voltadas aos videogames – sendo não apenas profissional, mas também recreativa, comunitária e escolar (Macedo, 2023). Deste ponto de vista, esse ajuste teórico seria útil para, primeiramente, contemplar de forma mais adequada a diversidade estética e temática das práticas esportivas em jogos digitais, proposta em um estudo recente (Macedo, 2023); e, em seguida, sugerir uma economia política diferente para os *esports* – uma que seja mais próxima da cultura participativa e da promoção intelectual, cultural e recreativa dos esportes convencionais.

A partir desse enquadramento, este artigo discute um flanco quase sempre desguarnecido quando se trata de estudos sobre os *esports*: a fragilidade de sua definição, seja por sua extensão, ambivalência ou polissemia. As reflexões que fundamentam este texto são baseadas em um extenso trabalho de campo etnográfico com comunidades de *esports* pelo Brasil desde 2016, tanto em jogos para dispositivos móveis quanto para computador. A participação em circuitos que compõem a formação/produção de jogadores profissionais (*pro-players*), justamente esse espaço-tempo em que as carreiras são forjadas e o dom/talento é manipulado, produziu e simultaneamente contribuiu para esclarecer esta proposta. Esse movimento, por outro lado, abriu espaço para acolher o caráter abrangente do fenômeno, a partir de sua função múltipla: recreativa, formativa, sociocultural e educacional.

Nosso argumento central pretende dar conta de que as concepções sobre o que caracteriza um *esport* hoje são, em última instância, baseadas em um arranjo epistêmico particular que favorece economicamente e geograficamente apenas as experiências de jogo de sujeitos do Norte Global – ou daqueles que compartilham da mesma perspectiva e do mesmo privilégio epistêmico (Mignolo, 2002, 2009). De maneira geral, a discussão apresentada aqui expõe as limitações e a inadequação desses modelos e paradigmas epistemológicos importados e aplicados, com frequência, para dar sentido às particularidades das práticas esportivas do Sul Global. Isso inclui, por exemplo, o desenvolvimento histórico dos *esports* em um país como o Brasil, ou mesmo o entendimento da atividade como um fenômeno sociocultural. Essa interpretação central é o ponto de partida que guia a construção deste artigo, cujo objetivo é revisitar o dilema conceitual encontrado na definição das práticas esportivas em videogames e desafiar a forma como os paradigmas norte-centrados historicamente estruturaram os *esports* enquanto uma indústria e um ecossistema global.

Nesse horizonte interpretativo, sustentar nossas bases epistemológicas em contribuições oriundas dos jogadores que acompanhamos e de pensadores latino-americanos nos alinha a esforços recentes que atuam no sentido de redefinir e decolonizar as culturas de jogos a partir do Sul (Carneiro; Falcão, 2024; De Paula, 2021; Messias *et al.*, 2022; Rodrigues *et al.*, 2023; Penix-Tadsen, 2016, 2019), sobretudo no contexto das realidades de jogo latino-americanas. O primeiro passo rumo a esse objetivo é observar as histórias dos *esports*.

Breve introdução às histórias dos *esports*

O processo de esportivização dos videogames não é algo novo (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Taylor, 2012). Na realidade, a própria genealogia do tema nos leva ao início das histórias dos videogames, com seu desenvolvimento desdobrando-se de forma complexa ao longo de pelo menos cinco décadas. Em seu último trabalho, T. L. Taylor (2018) sugere pensar na trajetória da atividade como “ondas” a partir das quais determinados elementos assumem centralidade e ganham importância no decorrer do tempo. Ela identifica, então, três grandes ondas dos *esports* – um caminho adequado para se começar a entender sua complexidade e diversidade.

A primeira delas ocorreu nas décadas de 1970 e 1980, impulsionada pelos *arcades* e consoles domésticos, em que o espaço local dominava. Nesse momento, a ideia de “jogo” ainda era o enquadramento preponderante e se fundamentava em comunidades entusiastas de lazer. Nesses espaços de convívio local

predominavam competições e orientações amadoras e *pro-am*, que incluíam equipes formadas por jogadores tanto amadores quanto profissionais. A segunda onda, desenvolvida entre 1990 e 2010, recebeu impulso graças aos avanços da internet e sua capacidade de conexões multijogador. Esse cenário permitiu que o espaço competitivo de jogo ultrapassasse as barreiras geográficas locais e conquistasse um nível nacional e mundial.

Além da expansão dos *esports* para um fenômeno global (Jin, 2021), esse período também trouxe à tona a força das plataformas de redes sociais como meios para construir uma nova indústria esportiva – em grande medida, alinhada ao modelo vigente dos esportes (Macedo, 2018; Taylor, 2012, 2018). Nessa fase, a ideia de “esporte” passa a ser o quadro dominante. A proliferação de organizações competitivas com infraestruturas relativamente sustentáveis, profissionalismo e regulamentação assume destaque e se torna a imagem para jogadores e uma variedade de outros atores envolvidos na construção dessa indústria e ecossistema (Taylor, 2018).

A terceira onda, de 2010 até os dias atuais, é caracterizada pela ascensão do *live streaming*, um momento particular que expande o poder das plataformas de redes sociais e o combina com a linguagem televisiva. Taylor (2018) descreve que é a partir desse contexto que os *esports* assumem características tanto de um produto esportivo quanto de uma mídia de entretenimento. Nesse estágio, a noção de *esport* baseada nessas qualidades assume protagonismo. A autora aponta que os holofotes são agora direcionados à produção, ao público e ao entretenimento midiático.

Embora a ideia de Taylor (2018) sobre as três fases dos *esports* seja interessante na medida em que constrói uma linha do tempo na qual se permite que outras histórias locais sejam inseridas, sua percepção, assim como a maior parte da historiografia disponível sobre o fenômeno (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Taylor, 2012), fundamenta-se no privilégio epistêmico (Mignolo, 2002, 2009) de lugares hegemônicos onde os modelos que existem hoje foram criados para serem amplamente replicados em escala global. A atividade esportiva baseada em videogames, no entanto, possui uma longa tradição no Brasil e na América do Sul, com comunidades engajadas e com rico histórico competitivo.

Diferentemente do que uma perspectiva ingênua e centrada no Norte Global poderia imaginar, e não muito distante do contexto experimentado nos Estados Unidos, no Japão e na Europa Ocidental (Borowy; Jin, 2013; Taylor, 2012), a cultura dos *esports* no Brasil tem uma história profundamente enraizada que remonta à década de 1980. Nesse período, os campeonatos e torneios de videogame também foram introduzidos pela primeira vez como estratégias promocionais para comercializar os jogos e consoles nacionais recém-disponíveis no país (Chiado, 2016).

Um exemplo nesse sentido foi o 1º Torneio Nacional de Videogame Odyssey, realizado durante o festival de férias do Playcenter, em São Paulo, de 1 a 31 de julho de 1984 (Chiado, 2016; Torneio..., 1984). Com duração de vinte dias, aquela que talvez seja a primeira competição de videogame em grande escala no Brasil recebeu aproximadamente 6.250 inscrições de pessoas em sua primeira fase, grande parte delas com idade entre 14 e 15 anos. Além disso, como reforça Emmanuel Ferreira (2017, p. 83), “várias empresas e organizações brasileiras, como SESC, organizavam campeonatos de videogames, desde a era do Atari 2600. Estas competições eram divulgadas pela grande mídia e reuniam dezenas e centenas de competidores em torno de um mesmo título”.

Na época, iniciativas de donos de locadoras espalhadas por todo o território brasileiro também se somavam e esses estabelecimentos foram, na verdade, os precursores dessas competições. Nesse período, as revistas especializadas para o público *gamer* em formação no país também faziam sua parte, seja cobrindo, seja estimulando competições em território nacional. Juntas, essas ações desempenharam um papel crucial no desenvolvimento dos *esports* e da cultura *gamer* brasileira durante os primeiros anos de uma comunidade de jogos que só cresceu ao longo dos anos (Chiado, 2016; Ferreira, 2017).

Considerando esse contexto, dizer que os *esports* surgiram nos Estados Unidos e no Japão não só soa inadequado, porque ignora as experiências locais de outros lugares pelo mundo, como legitima uma narrativa universal que simplifica a diversidade de suas histórias com base em iniciativas “pioneiras” (Borowy; Jin, 2013; Taylor, 2012) e na evolução progressiva de um pequeno grupo de protagonistas em espaços hegemônicos. Desconstruir esse tipo de discurso e desaprender o que aprendemos é um movimento importante a se fazer, embora recontar as histórias brasileiras dos *esports* ultrapasse o escopo deste artigo.

Ainda assim, a evolução do fenômeno ao longo do tempo, com a transição de uma “onda” para outra, transformou significativamente seu entendimento conceitual. Em sua origem, registrada pela primeira vez durante a segunda onda, a expressão *esport* dizia respeito ao âmbito limitado das ligas esportivas que competiam por meio de jogos em rede. Com o crescimento da popularidade dos jogos *on-line* durante o novo século e a passagem da segunda para a terceira onda, esse alcance teórico foi expandido para incluir também as atividades culturais e de natureza mercantil que vão do trabalho dos jogadores midiatisados ao consumo, produção e distribuição de conteúdos e bens virtuais. Essa cobertura incorporou também os conjuntos de ícones e ídolos publicitários-midiáticos provenientes das arenas dos jogos digitais (Jin, 2010).

Mais recentemente, a transformação dos *esports* em um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Wohn; Freeman, 2020), que abrange uma diversidade de situações de jogo, ampliou os desafios e diversificou as oportunidades para a compreensão do fenômeno. Ainda assim, mais de cinquenta anos depois de surgirem as primeiras experiências relacionadas aos *esports* (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Taylor, 2012, 2018), o problema em relação a sua definição permanece resistente. Em parte, essa questão deriva da própria natureza multidimensional do fenômeno, aspecto que os estudos de Guo Freeman e Donghee Wohn (2017, 2020) reiteraram há pouco tempo. No entanto, conceituar os *esports* e situá-los tem sido um movimento retórico relevante para inúmeros pesquisadores, porque fundamenta o enquadramento de suas pesquisas ao tema (Reitman *et al.*, 2020; Taylor, 2012). Com a emergência de uma literatura conceitual e qualitativa sobre os *esports*, algumas definições foram propostas no intuito de compreender a prática.

Entretanto, apesar do impulso acadêmico conquistado nos últimos anos (cf. Reitman *et al.*, 2020), as definições propostas ainda sofrem com imprecisões e com a carência de especificidades. Um dos principais desafios para os estudos de *esports* persiste na falta de entendimento de seus escopo e conceito, das suas condições de fronteira e contexto, da diversidade de modalidades e situações de jogo, das composições, formas, alcances e modos de fazer dos seus cenários, das epistemologias e práticas de conhecimento dos seus movimentos competitivos, das diferenças em relação aos seus formatos e plataformas, das variações e especificidades características de cada modelo e de tudo aquilo que permeia os *esports* como um tópico de pesquisa particular dentro dos *game studies* e da Comunicação.

Um primeiro passo para abordar esse conjunto de questões consiste em revisitar criticamente, embora não exaustivamente, algumas das principais definições oferecidas ao tema por uma variedade de disciplinas. Iniciamos esse percurso a partir de três perspectivas gerais, por meio das quais podemos agregar algumas das definições sobre *esports* oferecidas por autorias consideradas representativas para o campo. A elas acrescentamos uma quarta abordagem, inspirada pelo trabalho de Wohn e Freeman (2020), no sentido de conectá-las e contribuir para o debate.

***Esports* como esporte mediado por computador**

Um movimento comum e uma tendência recorrente consiste em observar os *esports* sob uma lente voltada para identificar o elemento esportivo atribuído à prática. Essa leitura é construída tanto a partir de uma perspectiva que associa o fenômeno à ideia eurocentrada de esporte e às suas qualidades (Hemphill, 2005; Jonasson; Thiborg, 2010; Taylor, 2012), quanto por uma abordagem rompe radicalmente com os critérios objetivos e operacionais que prescrevem o desporto – a relevância motora da atividade, a organização

das competições, o sistema regulatório e o arranjo institucional, por exemplo (Besombes, 2016; Hutchins, 2008; Jonasson, 2013, 2016).

Um dos primeiros pensadores do esporte a se debruçar especificamente sobre o fenômeno dos *e-sports* foi Hemphill (2005). Seu trabalho foi pioneiro ao explorar a ideia de que as simulações de computador poderiam ser consideradas um esporte, embora sua definição se limite a considerar *esport* apenas jogos digitais esportivos. Adotando o termo “ciberesporte” (*cybersport*), Hemphill (2005, p. 199, tradução nossa) definiu o que chamou à época de “realidades esportivas alternativas”⁰². Um ano depois, Michael Wagner (2006) foi um dos primeiros pesquisadores a introduzir o termo *esport* no debate acadêmico. O autor oferece, ainda, uma definição sobre o assunto, segundo a qual “esports é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”⁰³ (Wagner, 2006, p. 438, tradução nossa).

Para Wagner (2006), essa interpretação representa uma mudança de paradigma nos esportes, indo de uma sociedade industrial, caracterizada por uma cultura do movimento humano, para a sociedade digital de hoje. Esta definição, embora exclua o aspecto da competição, da plataforma e do modo como os *e-sports* são jogados, foi o ponto de partida de diferentes trabalhos (Hamari; Sjöblom, 2017; Jin, 2010; Macedo, 2018; Taylor, 2012). Sua contribuição exerceu, aliás, forte influência nos estudos preliminares sobre o tema que se debruçaram, em especial, sobre as qualidades esportivas da prática (Freeman; Wohn, 2017). É o que fazem, posteriormente, pesquisadores como Kalle Jonasson e Jesper Thiborg (2010) ao avaliarem o potencial esportivo dos *e-sports* com base na estrutura dos esportes convencionais.

Outros autores (como Hutchins, 2008; Summerley, 2020; Taylor, 2012) desenvolveram estudos de caso críticos sobre competições de *e-sports*. Para Brett Hutchins (2008), observar esses eventos mostra uma nova modalidade esportiva originada da forma, da lógica e da estrutura da mídia e dos fluxos de comunicação e informação. Na definição deste autor (Hutchins, 2008, p. 853, tradução nossa), o *esport* é um “esporte midiático”⁰⁴ distinto, no qual o conjunto de interações entre mídia, jogo, esporte e tecnologias da informação e comunicação (TICs) em rede cria um fenômeno e um produto que derivam da cultura midiática.

Nessa definição, o *esport* surge na e da mídia, mudando os parâmetros de competição nos termos de como o jogo é praticado (em uma tela e no ambiente digital) e a dinâmica do jogo-competição. Diferentemente de outras modalidades esportivas, o autor defende que o *esport* é determinado por uma interface técnica e pelas possibilidades programadas de um jogo digital (Hutchins, 2008). De outro lado, Jonasson (2016) historicizou e caracterizou o *esport* como parte da história do esporte. Nicolas Besombes (2016), por sua vez, discutiu o processo de esportivização dos *e-sports* e questionou sua definição com base em critérios usados para classificar o jogo esportivo. Seth Jenny *et al.* (2017), em seguida, buscaram entender onde as práticas esportivas em videogames se enquadrariam na definição de esporte.

Em 2017, Juho Hamari e Max Sjöblom realizaram um esforço de revisão sobre o conceito. A partir das propostas que resgataram, os autores definiram o *esport* como

02 No original: “alternative sport realities”.

03 No original: “eSports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies”.

04 No original: “media sport”.

[...] uma prática esportiva em que os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; [e] o *input* dos jogadores e times, bem como o *output* do sistema de *eSports*, são mediados por interfaces humano-computador. Em termos mais práticos, os *eSports* geralmente se referem a videogames competitivos (profissionais e amadores) que muitas vezes são coordenados por diferentes ligas, escalões, e torneios [...]⁰⁵ (Hamari; Sjöblom, 2017, p. 211, tradução nossa).

Rory Summerley (2020), por outro lado, desenvolveu uma análise comparativa do processo de institucionalização inicial dos esportes e dos *eSports* para, assim, estabelecer paralelos e diferenças entre ambas as instituições esportivas. O debate sobre o lugar dos *eSports* na história e no futuro das práticas esportivas contemporâneas persiste ainda hoje. Essa permanência é vista especialmente nas ciências do esporte, a partir de uma agenda voltada à categorização da atividade no contínuo das práticas esportivas (Reitman et al., 2020). Como mostramos brevemente, a discussão sobre a institucionalização dos *eSports* continua um tópico presente no campo científico.

Espor como jogo competitivo

Espor como jogo competitivo é uma interpretação prática que favorece o mecanismo central de jogos e da experiência de jogo – a base que fundamenta a própria indústria e o ecossistema de diferentes modalidades (Jenny et al., 2017). Inúmeros autores, alguns dos quais listados adiante, descreveram as práticas esportivas em videogames a partir do conceito de *competição*. Dessa perspectiva, a atividade foi compreendida sob diferentes expressões que, em comum, convergem a ideia de jogos competitivos – com alguma variação no seu predicado final: *on-line*, de computador ou de videogames.

A maioria dessas leituras, contudo, privilegiou a cultura profissional dentro do contexto das práticas esportivas nos jogos digitais, limitando, assim, a compreensão de sua diversidade (Macedo, 2023). Dal Jin, um desses autores, apresenta uma definição de *espport* extraída de um dicionário, descrevendo-o como “um jogo de computador jogado em competições profissionais, especialmente quando é assistido por fãs e transmitido pela internet ou pela televisão”⁰⁶ (Jin, 2010, p. 64, tradução nossa). Essa perspectiva, porém, dá demasiado destaque à atmosfera profissional no âmbito dos *eSports*, mas ela não é a única.

Em uma das obras mais populares sobre o assunto, Taylor (2012) prefere documentar a maneira como a própria comunidade comprehende e produz a prática enquanto esporte. Embora não ofereça uma definição direta, a autora registra de maneira extensa como jogos de computador se tornaram esportes dirigidos ao espectador. Sua leitura epistemológica, no entanto, é frequentemente direcionada aos *eSports* profissionais. A autora direciona os leitores às concepções de Wagner (2006) e de Jonasson e Thiborg (2010), já mencionadas. Reproduzindo o mesmo enquadramento norte-centrado de vários pesquisadores, estes últimos entendem os *eSports* como modalidades esportivas que têm lugar no e por meio do ciberespaço e representam uma nova forma esportiva – competitiva e profissional – de jogar no computador.

Seguindo a mesma abordagem, Michael Borowy e Dal Jin (2013) partem da noção de *eSports* como jogos digitais competitivos organizados para historicizar o desenvolvimento do fenômeno no início da década de 1980, nos Estados Unidos. Jenny et al. (2017) seguem essa mesma ideia para comparar os *eSports* com definições filosóficas e sociológicas convencionais do esporte. No intuito de oferecer o que creem ser uma definição mais desenvolvida da atividade, eles conceituam os *eSports* simplesmente como “competições or-

05 No original: “a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. In more practical terms, eSports commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments”.

06 No original: “a computer game played in professional competitions, especially when it is watched by fans and broadcast on the Internet or on television”.

ganizadas de videogames”⁰⁷ (Jenny et al., 2017, p. 4, tradução nossa).

Omar Ruvalcaba et al. (2018), por outro lado, conceituaram o fenômeno como uma modalidade competitiva de videogames realizada em ambientes públicos presenciais, *on-line* ou em *live streaming* de jogos, nos quais os jogadores competem presencialmente ou pela internet. Ao contrário do enfoque dos autores citados anteriormente, estes não colocam ênfase no contexto profissional e sugerem que os *eSports*, como muitos outros esportes de natureza recreativa, existem em níveis tanto amador quanto profissional. “Semelhante a jogar um jogo de basquete no parque local, um jogador pode participar de uma partida de eSports *on-line* com amigos ou jogadores escolhidos aleatoriamente”⁰⁸, completam (Ruvalcaba et al., 2018, p. 2, tradução nossa).

Buscando por uma definição que diferencie os *eSports* dos videogames, Ismael Pedraza-Ramirez et al. (2020) propuseram uma contribuição mais detalhada ao incluir também os dispositivos móveis. Para eles,

[...] *eSports* é a atividade competitiva casual ou organizada de jogar videogames específicos que proporcionam desenvolvimento profissional e/ou pessoal ao jogador. Essa prática é facilitada por sistemas eletrônicos, como computadores, consoles, tablets ou telefones celulares, nos quais equipes e jogadores individuais praticam e competem *on-line* e/ou em torneios de rede local em nível profissional ou amador⁰⁹ (Pedraza-Ramirez et al., 2020, p. 4, tradução nossa).

Essa definição considera que nem todo videogame é um *eSport*, mas todo *eSport* é um videogame. Além desses pesquisadores, até mesmo outros autores mais abertos à diversidade do fenômeno costumam mencionar a ideia de competição em suas chaves de leitura: Hamari; Sjöblom (2017) e Ruvalcaba et al. (2018), em suas contribuições, por exemplo, também se referem aos *eSports* como videogames competitivos. Da mesma forma, é significativo que Wagner (2006, p. 1, tradução nossa) utilize a expressão “jogo competitivo de computador”¹⁰ para fazer referência aos *eSports*.

Mais recentemente, Wohn e Freeman (2020) propõem uma definição que leva em consideração diferentes perspectivas e características do fenômeno, mas recai na premissa que considera o coenvolvimento entre jogar e assistir jogos de *eSports*. A competição é um elemento essencial na definição de *eSports*, porque a base da indústria e da própria experiência de jogo está concentrada nesse mecanismo. De fato, a noção de competição é um dos mais básicos fundamentos para se entender o jogo em sua forma arcana ou contemporânea, já que a disputa entre forças opostas por um prêmio está presente na maioria de suas práticas, sobretudo hoje. Afinal, o convite ao jogo geralmente implica em vencedores e perdedores, e os videogames, ao longo de sua rica história, têm reforçado essa característica básica que a expressão “impulso lúdico” esforça-se para endereçar.

Espors** como espetáculo**

A natureza espetacular tem sido reconhecida como uma das principais responsáveis pela distinção entre os *eSports* profissionais e outras situações de jogo (Freeman; Wohn, 2017; Macedo; Fragoso, 2023). Os reflexos dessa modelagem dos *eSports* aos termos do esporte são visíveis nos primeiros torneios de grande

07 No original: “organized video game competitions”.

08 No original: “Similar to playing a pickup basketball game at the local park, a player can join an online eSports match with friends or randomly picked players.”

09 No original: “*Espor**s** is the casual or organized competitive activity of playing specific videogames that provide professional and/or personal development to the player. This practice is facilitated by electronic systems, either computers, consoles, tablets, or mobile phones, on which teams and individual players practice and compete online and/or in local-area-network tournaments at the professional or amateur level*”.

10 No original: “Competitive computer gaming”.

escala internacional, como o *World Cyber Games* – fortemente influenciado pelas Olimpíadas – e o *World Series of Video Games*, fundados, respectivamente, em 2000 e 2002. Essas iniciativas globais foram substanciais na conceituação do fenômeno como espetáculo, argumenta Taylor (2018). Mais do que isso, elas colocaram os jogos digitais no radar dos eventos esportivos espetaculares, atraindo multidões às arenas, e deram força para a institucionalização dos *eports* em todo o mundo.

Ao longo dos anos, as atividades de jogos passaram de experiências individuais – em ambientes gerados por máquinas – para experiências públicas (Freeman; Wohin, 2017) que redefiniram o curso da história dos videogames. O panorama apresentado reforça a existência de um consenso de que a ascensão dos *eports* se deve às inúmeras evoluções que se sucederam nas experiências de jogos desde as décadas de 1970 e 1980 (Borowy; Jin, 2013; Jin, 2010; Taylor, 2012, 2018). Dentro desse escopo, a expansão e o aumento da qualidade de conexão com a internet, assim como a popularidade de serviços de *live streaming* de jogos (*Twitch* e *YouTube*, principalmente), encontram lugar cativo na história dos *eports*. O conjunto desses fatores promoveu um impulso ainda maior da audiência e abriu um caminho à espetacularização das atividades de jogos digitais ao longo dos anos, sejam elas de origem profissional ou não.

Autores precedentes, como Borowy e Jin (2013), endereçaram os diferentes fatores que constituem os *eports*, entre os quais está a espetacularidade. Os pesquisadores também costumam interpretar a relevância e os valores subjacentes dos *eports* de diversos modos. Freeman e Wohin (2017) mostram que os jogadores entendem o espetáculo como um elemento fundamental para definir a estrutura social, a manutenção e a sustentabilidade das atividades esportivas em videogames como um empreendimento capitalista.

É importante incluir o espetáculo na definição dos *eports*, porque o crescimento e a audiência de atividades esportivas profissionais voltadas aos videogames são amplamente atribuídos à acessibilidade das competições *on-line* e ao seu formato interativo. Desse ponto de vista, o espetáculo seria um elemento que permitiria o desenvolvimento de uma cultura em torno dos *eports* (Freeman; Wohin, 2017), embora essa perspectiva seja incapaz de dar conta da amplitude da diversidade sociocultural produzida pelas diferentes situações esportivas em jogos digitais, como propusemos em um estudo recente (Macedo, 2023).

Definindo os *eports* a partir do Sul

Como um campo transdisciplinar e híbrido, os estudos de *eports* se beneficiam largamente das teorias e metodologias preexistentes. Essas contribuições podem ser úteis e valiosas, principalmente quando oferecem abordagens e interseções com outras disciplinas. No entanto, muitas dessas mesmas construções são pensadas a partir de contextos locais norte-centrados que consideram que a profissionalização está a apenas alguns passos da maioria dos jogadores que dispõem de “talento” ou “dom”¹¹. Contudo, essa não é, como temos defendido ao longo dos últimos anos (Macedo, 2018, 2023), uma realidade do contexto brasileiro ou de muitos dos países que compõem o Sul Global. Não devemos, por outro lado, ignorar as epistemologias, pensamentos e metodologias que emergem das próprias práticas de conhecimento com as quais nos envolvemos em campo.

As definições acima apontam para algum esforço, no âmbito da literatura especializada, no sentido de demarcar o fenômeno, ainda que a partir de uma epistemologia determinada. Os autores citados servem para mostrar a existência de uma progressão temporal crescente na procura por dar conta das lacunas deixadas pelos precursores desse debate, como Wagner (2006) e Taylor (2012). Nota-se que a maior parte das propostas são operacionais aos seus respectivos contextos locais, e podem até ser consideradas como pontos de partida para diferentes abordagens, embora um tanto incompletas. As três principais perspecti-

¹¹ Trata-se de um diferencial que emerge durante a prática bricolada do esport e que, na realidade, diz respeito a um mérito técnico desenvolvido e aperfeiçoado no decorrer da formação de um pro-player.

vas partem de uma concepção de esporte anterior aos *esports* e, portanto, concentram-se muito mais na análise a partir de pressupostos básicos do desporto – as qualidades esportivas, a competição e a natureza espetacular.

Concebido por ideias eurocentradas, essa abordagem é construída com base em um modelo epistemológico do esporte que se fundamenta, por exemplo, em um entendimento cartesiano responsável por separar os jogos competitivos em dois níveis: os de corpo (competições físicas) e os de mente (competições intelectuais), estabelecendo, assim, uma divisão binária típica do pensamento e da retórica moderno/colonial (Mignolo, 2003). Como a maioria dos esportes necessita de uma competência corporal, essa habilidade não será útil sem o exercício conjunto do intelecto – o que, por sua vez, demonstra a fragilidade da definição de esporte construída por Guttmann (1978), responsável por impactar a forma como a atividade é conceituada hoje, ao menos no ambiente acadêmico.

Embora exista um número considerável de inconstâncias na caracterização do fenômeno, cada uma das três abordagens descritas anteriormente contempla fragmentos que, quando considerados em conjunto, ajudam a compor parte de um quadro mais completo sobre a atividade. É inviável obter uma imagem mais abrangente dos *esports* enquanto uma complexa e emergente prática sociotécnica contemporânea sem considerar a interseção entre as três perspectivas aqui descritas. Esse cenário aponta, portanto, para a existência de definições limítrofes, ao menos até agora.

Não é incomum que os autores mencionados neste artigo integrem aspectos dessas três abordagens para pensar os *esports*. Entre todas as definições revisadas, aquelas apresentadas por Hamari e Sjöblom (2017), Freeman e Wohn (2017), Ruvalcaba *et al.* (2018), Pedraza-Ramirez *et al.* (2020) e Wohn e Freeman (2020), contudo, facilmente se mobilizam entre as três perspectivas apresentadas, e são as mais completas até então. Nesses trabalhos, ainda assim, o termo *esport* presta-se como referência a uma extensão de elementos diferentes e é descrito a partir de uma variedade de plataformas, gêneros e modalidades. Para estabelecer relações entre esses aspectos, convém, primeiramente, separá-los de forma estratégica com base em três componentes estruturais. O primeiro diz respeito a uma característica oriunda da mediação ou dimensão tecnológica da plataforma. Esta camada, muito mais relacionada com as materialidades do meio, é um elemento definidor das atividades esportivas em videogames e pode ser muito variada, incluindo consoles, computadores, dispositivos móveis e emuladores.

O segundo componente envolve uma extensiva tipologia responsável por categorizar os jogos digitais em variações e subtipos, conforme os aspectos a serem demarcados. As classificações de gênero são múltiplas e costumam distinguir os muitos formatos de jogo de acordo com características como produção¹², estilo¹³, gráfico¹⁴ e *gameplay*¹⁵. Cada uma dessas características possui um conjunto de categorias, algumas das quais com subcategorias. Essas classificações não são, porém, coletivamente exaustivas ou mutuamente exclusivas, o que permite que um jogo transite entre mais de uma categoria sugerida.

O terceiro componente estrutural dos *esports* abrange a diversidade de situações de jogo, que pode, assim, ser organizada em pelo menos quatro configurações (profissional, bricolada, comunitária e escolar), conforme definimos mais adequadamente em um estudo anterior (Macedo, 2023). Com base nessa estrutura, oferecendo uma contribuição comprometida a partir do Sul e com o Sul, defendemos que os *esports* referem-se a toda forma de praticar um jogo competitivo mediado por dispositivos tecnológicos (primeiro componente estrutural) e regras específicas, que pode ser assistido *on-line* e/ou presencialmente por um número variável de espectadores.

¹² Comerciais, independentes, *arcades*, educacionais, sociais, *advergames* etc.

¹³ *First-person shooter*, ação, aventura, estratégia, *role-playing game*, esporte, corrida, *on-line*, simulação, *battle royale*, cartas, tabuleiro, dentre outros.

¹⁴ Texto, vetoriais, 2D, 3D etc.

¹⁵ Luta, mundo aberto, tiro, baseado em turnos e assim por diante.

Essa caracterização inclui diferentes níveis de *gameplay* (profissional, entusiasta e casual) e cobre vários comportamentos de jogo, como competição, colaboração, coordenação, interação, espetáculo, transmissão e *casting*. Ela também descreve uma variedade de formatos, gêneros e modalidades de jogo (segundo componente estrutural), considerando diferentes grupos de jogadores (habilidosos, medianos e casuais), tipos de equipes (aleatórias ou duradouras e socialmente conectadas) e situações de jogo (terceiro componente). Essa definição, entretanto, ainda é insuficiente para abranger os *eports* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Wohn; Freeman, 2020) que se estabelece na interseção entre diversos elementos¹⁶.

Entre 2020 e 2023, realizamos um trabalho etnográfico com comunidades de *eports* no Brasil, focando especificamente nas práticas de conhecimento e nos modos de fazer de jogadores periféricos de *Free Fire* (FF)¹⁷ (Macedo, 2023)¹⁸. Durante esse período, fomos confrontados com uma perspectiva que nos levou a buscar recursos para não traír, na escrita, o que experienciamos em campo. A partir das informações a que tivemos acesso, era necessário evitar a completa sujeição dos nossos encontros epistêmicos a quadros mais abrangentes e rejeitar, nesse sentido, algumas das prescrições provenientes dessas contextualizações. Isso não significou um isolamento do material etnográfico. Ao invés disso, decidimos acompanhar a expansividade do cenário, sem posicioná-lo dentro de um dado enquadramento, para construir associações traçadas a partir dele mesmo.

Libertar a cena comunitária de *FF* de possíveis amarras de sua contextualização para expor os próprios vínculos que ela articulava conduziu-nos também a liberar nosso próprio texto dos encaminhamentos que se seguiriam a sua inserção no debate corrente sobre os conceitos de *eport*, jogo e trabalho. Afinal, o “debate público”, ainda que circunscrito a uma parcela da comunidade *gamer*, aos veículos especializados e à academia, coloca questões em torno das quais os *eports* gravitam e cujos termos parecem já estar definidos de antemão – a atividade de jogo é frequentemente associada, como o dissemos, à profissionalização de seus membros. Essa discussão, que se propagou e dominou os discursos midiático e acadêmico nos últimos anos, mostrou-se exterior ao material que acessamos.

Um desses movimentos, por exemplo, está relacionado à compreensão de que todos os jogadores com quem falamos do cenário de *FF*, independentemente de estarem sob contratos profissionais, consideravam-se praticantes de um *eport*, ainda que em sua dimensão comunitária e bricolada (cf. Macedo, 2023). “A galera tem um preconceito, por ser eletrônico, se é esporte ou não é esporte. Eu me sinto jogando como qualquer outro esporte, como futebol”, disse um dos nossos interlocutores de Paranaguá, no interior do Paraná.

À medida que entrávamos no circuito de *FF* no Brasil, percebemos a necessidade de acrescentar à nossa definição elementos que ultrapassassem a experiência estrita de jogo – e, portanto, deslocar a primazia da relação jogo-jogador na definição de *eport* oferecida pela maioria das perspectivas produzidas no Norte Global. Desse deslocamento epistêmico, enxergamos que as atividades envolvidas nesse ecossistema reivindicavam uma quantidade significativa de comportamentos em diferentes escalas¹⁹, vários grupos de atores²⁰ e formas específicas de relacionamentos (mediados) entre eles²¹.

16 Jogo, esporte, competição, entretenimento, mídia, espetáculo, visualizações, gastos, negócios, tecnologias, *live streaming*, movimentos de base comunitária e uma infraestrutura administrativa complexa, envolvendo organização, moderação e outros.

17 Jogo de tiro para dispositivos móveis desenvolvido e publicado pela desenvolvedora Garena, de Singapura.

18 Maiores detalhes metodológicos sobre esta pesquisa podem ser consultados em Macedo (2023).

19 Jogar, *streamar*, assistir, gastar, organizar, moderar, treinar, narrar, comentar, vender etc.

20 Jogo, jogadores, desenvolvedoras, *pro-players*, streamers, organizadores de eventos, espectadores, *coachs*, *managers*, comentaristas e *casters*, por exemplo.

21 Interações jogador-organizador, jogador-jogo, jogador-coach, organizador-organizador, jogador-jogador, jogador-desenvolvedora, doador-streamer, streamer-espectador e assim por diante.

Em *FF*, por exemplo, há inúmeras práticas e maneiras de alcançar ganhos financeiros no jogo, e nem todas se resumem a ser um jogador. Esse era um conhecimento reiterado por todos aqueles com quem convivemos. “O cara que quiser construir um campeonato agora, em menos de um mês, vai tá com o campeonato bem estruturado, se tiver e souber fazer uma organização”, disse-nos um jogador de Belém, no Pará. A venda de treinos, de vagas e a organização de torneios, por exemplo, compõem alguns tipos de comportamentos e oportunidades de renda disponíveis àqueles que dão forma aos cenários de *esports* em *FF*. Como é de se esperar, as relações entre esses grupos de atores são múltiplas.

Além disso, existe um circuito alternativo baseado em torneios construídos e financiados pelas e para as comunidades, com patrocinadores limitados e nenhum reconhecimento formal ou envolvimento direto da Garena. Nesse cenário, as práticas de autogestão também costumam ser negociadas de forma coletiva entre as muitas comunidades de base de *FF*. A natureza dessa dinâmica entre diferentes atores do cenário nos foi explicada, em dado momento, por um jogador do Rio de Janeiro:

Os organizadores se juntam, fazem o cronograma certinho até pra conseguir que o público seja maior. Aí ajuda tanto a gente, que somos jogadores, quanto os organizadores. [...] No campeonato amador é assim, é um ajudando o outro. [...] No final, tinha um cenário bom pra todo mundo.

Com os jogadores das periferias de diferentes cidades do Brasil, vimos que o conceito de *esport não deve levar em conta apenas* as especificidades da experiência particular do jogador com o jogo – como as dimensões esportiva, competitiva e espetacular, ou as questões técnicas relacionadas aos dispositivos, plataformas, sistemas de computação, tipologias de jogo e assim em diante. É preciso, sobretudo, entender as condições mais amplas que atravessam a forma como a prática de jogo é, afinal, experimentada. Um jogador de Campo Grande, no Mato Grosso do Sul, foi um entre muitos que nos ensinaram sobre a necessidade de desaprender aquilo que sabíamos para poder, novamente, aprender de outra maneira. Em um de nossos diálogos, em 2022, ele teceu um comentário questionando a invisibilidade de sua equipe, campeã estadual e nacional de uma competição comunitária de *FF*, ante a visibilidade de uma outra campeã estadual por São Paulo, naquele mesmo campeonato.

É mais difícil pra gente entrar no competitivo. Onde eu moro dificulta muito, muito mesmo, por falta de oportunidade, falta de quem investir no nosso jogo. [...] A gente foi duas vezes campeão estadual aqui em Mato Grosso do Sul e foi campeão nacional e não chegou nenhuma oportunidade [...] pra gente. Então sim, creio que dificulta muito a região que nós estamos. Tudo isso torna tudo mais difícil. Não basta ser da quebrada, tem que ser da quebrada e do lugar certo, regiões polarizadas.

Alguns dos relatos também expuseram o quanto o local onde um jogador se encontra produz um impacto direto não apenas na qualidade e na estabilidade de sua conexão de rede, mas também na sua capacidade de adquirir equipamentos e de participar de competições. Um dos nossos interlocutores, que joga a partir da Amazônia, na cidade de Boa Vista, em Roraima, trouxe relatos sensíveis sobre essa relação que merecem destaque: “Eu, se for pedir um celular pra jogar um campeonato dia 15 de janeiro de 2023 agora, o celular não vai chegar a tempo. Às vezes, a gente paga o melhor frete e ainda demora por conta da geografia daqui, que é uma das piores”. Além de terem que jogar com *hardwares* desatualizados, os jogadores que residem em áreas periféricas também se deparam com problemas de conexão instável e baixa velocidade de internet. “A internet no Norte é uma das piores”, completa ele.

Exemplos de uma base muito ampla, esse conjunto de histórias mostra a forma como os espaços e contextos mais amplos em que o jogo está situado são influenciados pelas tecnologias disponíveis, pelas regras dos poderosos, pelas (geo)políticas, pelos recursos materiais (como a disponibilidade de antena, conexão e eletricidade) e por outras restrições. Além disso, também demonstra como a infraestrutura para jogos e *esports* molda as interações e os futuros possíveis de jogadores competitivos. Se essas questões

são relevantes o suficiente para impactar nas carreiras e nas experiências dos jogadores com quem conversamos, elas também devem ser parte da definição de *esport*. Portanto, para que esse conceito seja epistemicamente ainda mais justo àqueles que habitam as culturas de *esports* no Sul, precisamos considerar que a atividade esportiva em videogames é *continuamente atravessada por uma série de lógicas e mediações/dimensões* que perpassam o sistema-mundo moderno/colonial (cf. Macedo, 2023), uma vez que os *esports* também são orientados pelos referenciais geográficos, geopolíticos, capitalistas e moderno/coloniais (Macedo; Fragoso, 2023; Macedo; Kurtz, 2021; Messias et al., 2022; Rodrigues et al., 2023).

Embora adotar a definição de *esports* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional ofereça inúmeras informações que contemplam o próprio contexto brasileiro, é preciso melhor interpretá-la, entender suas fronteiras, traçar especificidades, identificar conexões e compreender a diversidade nas práticas competitivas que envolvem os *esports*. Nesse aspecto, a contribuição de Wohn e Freeman (2020), ao tentarem enquadrar parcialmente a diversidade das situações de jogo nos *esports*, é significativa. Ainda que a definição proposta pelas autoras desestabilize alguns pressupostos das narrativas hegemônicas sobre as relações Norte-Sul nos *esports*, elas se abstêm de desafiar a epistemologia dominante orientada para o aspecto profissional e geopolítico das situações de jogo. Mais uma vez, percebe-se a limitação dos modelos de conhecimento norte-centrados, largamente adotados em âmbito nacional por desenvolvedoras e pesquisadoras de estudos de jogos, para compreender plenamente as complexidades e particularidades dos *esports* no contexto brasileiro e, de forma mais ampla, no Sul Global.

Ao defender as práticas esportivas em videogames como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional, Wohn e Freeman (2020) concebem uma noção que se concentra na ascensão dos *esports* como um domínio profissionalizado, movido por uma indústria global em busca de um público massivo para o videogame profissional. Entretanto, elas não contestam e nem se propõem a superar as mesmas estruturas epistemológicas universais estabelecidas pelo Norte Global no estudo dos *esports* como fenômenos socioculturais. Sua concepção ignora a multidimensionalidade e a diversidade das situações de jogo que compõem a cultura dos *esports* em territórios pós-coloniais como o Brasil, cujas experiências contemplam não apenas a prática profissional, mas também a recreativa, a comunitária e a escolar (Messias et al., 2022; Nascimento, 2023; Rodrigues et al., 2023; Silva, 2022), atravessadas por inúmeras dimensões ou mediações moderno/coloniais.

Considerações finais

Neste artigo, argumentamos que tão crucial quanto reconhecer os contextos profissionais da prática esportiva em videogames é compreender como esses processos de profissionalização não acontecem de forma isolada ou a partir de fluxos unilaterais e centralizados. Não são apenas as equipes e os jogadores do Norte Global ou do eixo Sul-Sudeste brasileiro que se profissionalizam, enquanto outras regiões do mundo – ou mesmo do Brasil – permanecem como meras espectadoras das competições. Nosso argumento reitera que os *esports*, a despeito dessa narrativa, não foram “importados” da América do Norte, do Leste Asiático ou da Europa Ocidental para o Brasil, mas surgiram, de forma orgânica e estimulada, desde a chegada dessa mídia nos trópicos, ainda que o modelo que estrutura a indústria hoje seja em grande parte derivado de contextos hegemônicos. É um tanto irônico que esse tipo de leitura nos coloque, como atores latino-americanos ou jogadores de regiões periféricas do país, como a Amazônia, em uma posição similar à maneira como as perspectivas históricas coloniais retrataram as Américas: um continente rico, mas passivo, aguardando ser descoberto. O reexame das histórias desse fenômeno para além dos espaços convencionais mostra, por outro ângulo, a importância de se reconhecer a multiplicidade dos *esports* como um primeiro caminho para desafiar essa injustiça epistêmica.

A abordagem defendida neste trabalho ajuda a ver mais do que permite uma história limitada das atividades esportivas em videogames, baseada principalmente em “*esports* pioneiros” (Borowy; Jin, 2013) e no desenvolvimento tecnológico incremental por parte de um punhado de atores em espaços hegemônicos (De Paula, 2021). Os pensamentos periféricos que os movimentos de jogadores do Sul Global nos colocam permite discutir as histórias locais dos *esports* frente a seus projetos globais. São histórias que não estão centradas apenas nas experiências convencionais e nos modelos epistemológicos hegemônicos, mas em perspectivas locais que se encontram (e negociam) com abordagens globais. Elas permitem reimaginar contextos ditos “periféricos”, entendendo esses espaços como locais de produção de conhecimento (De Paula, 2021) e de práticas esportivas em sua pluralidade. Essa leitura, portanto, resulta em uma compreensão mais epistemológica das histórias e do conceito de *esport*, reconhecendo a importância das práticas e dos conhecimentos locais para sua constituição como um fenômeno sociocultural difundido globalmente (Jin, 2021).

Por fim, do ponto de vista brasileiro, embora sem des caracterizar a relevância do elemento esportivo nos *esports*, aqui importa considerar que ele é somente uma interpretação limitada de um processo mais amplo. Para dar conta da complexidade do fenômeno, é relevante, portanto, atentar-se para as demais condições e características que configuram essa atividade, e que vão além do âmbito das competições e transmissões. É preciso, nesse sentido, considerar também outras mediações e associações necessárias à prática e atravessadas por lógicas geográficas, geopolíticas, capitalistas e moderno/coloniais. Essa interpretação, porém, está à mercê de um mosaico que só recentemente começa a ser montado (Macedo, 2023; Messias et al., 2022; Nascimento, 2023; Rodrigues et al., 2023; Silva, 2022). Como consolo, essa montagem caminha a passos interessantes, graças à abertura e ao acolhimento do tema pelo campo da Comunicação no Brasil.

No entanto, se quisermos pensar os *esports* no Sul e a partir do Sul, é fundamental deixar de lado os padrões econômicos e as narrativas triunfalistas (De Paula, 2021) para obter uma compreensão mais precisa de uma cultura de *esports* local, singular e diversa, que não pode ser simplesmente reduzida a uma versão menor de contextos hegemônicos. A complexidade das questões colocadas neste artigo mostra que o *esport* não deve ser tratado como instituição periférica na medida em que ele dramatiza, tal qual o futebol, alguns dilemas da própria sociedade brasileira. Ele e o jogo, defendemos, não são senão a superfície que tanto encobre quanto embeleza uma intrincada rede de significados.

Referências

- BESOMBES, N. **Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités**. 2016. 640 f. Thèse (Docteur en Sciences) – Université Paris Descartes, Paris, 2016.
- BOROWY, M.; JIN, D. Pioneering eSport: the Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, v. 7, p. 2254-2274, 2013.
- CARNEIRO, A.; FALCÃO, T. Colonialismo de dados e RPGs independentes: práticas de criadores nas plataformas digitais. **Galáxia**, São Paulo, v. 49, n. 1, p. 1-22, 2024.
- CHIADO, M. **1983+1984**: quando os videogames chegaram. 2 ed. São Paulo: Edição do autor, 2016.
- DE PAULA, B. "Emergent Countries Play, Too!": the Zeebo Console as a (Partial) Decolonial Project. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 2, p. 1-14, 2021.
- FAUSTINO, D.; LIPPOLD, W. **Colonialismo digital**: por uma crítica hacker-fanoniana. São Paulo: Boitempo Editorial, 2023.
- FERREIRA, E. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, 72-84, 2017.
- FREEMAN, G.; WOHN, D. eSports as an Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions. In: CHI'17, 17., 2017, New York. **Proceedings...** Nova York: ACM, 2017. p. 1601-1608.
- GUTTMANN, A. **From Ritual to Record**: the Nature of Modern Sports. Nova York: Columbia University Press, 1978.
- HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and Why do People Watch It? **Internet Research**, v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017.
- HEMPHILL, D. Cybersport. **Journal of the Philosophy of Sport**, Londres, v. 35, n. 2, p. 195-207, 2005.
- HUTCHINS, B. Signs of Meta-Change in Second Modernity: the Growth of E-sport and the World Cyber Games. **New Media and Society**, v. 10, n. 6, p. 851-869, 2008.
- JENNY, S.; MANNING, R. D.; KEIPER, M.; OLRICH, T. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". **Quest**, v. 69, n. 1, p. 1-18, 2017.
- JIN, D. **Korea's Online Gaming Empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.
- JIN, D. (Ed.). **Global Esports**: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming. Nova York: Bloomsbury Academic, 2021.
- JONASSON, K. **Sport Has Never Been Modern**. 2013. 89 f. Dissertation (Ph.D. in Food and Nutrition) – UG, Nordenskiöldgatan, 2013.
- JONASSON, K. Broadband and Circuits: the Place of Public Gaming in the History of Sport. **Sport Ethics and Philosophy**, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic Sport and Its Impact on Future Sport. **Sport in Society**, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.

KUEHN, K.; CORRIGAN, T. Hope Labor: the Role of Employment Prospects in Online Social Production. **The Political Economy of Communication**, v. 1, n. 1, p. 9-25, 2013.

MACEDO, T. **Like a Pro**: dinâmicas Sociais no e-sport. 2018. 300 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

MACEDO, T. **Quem não sonhou em ser jogador de videogame?** *Free Fire, movimento e as mediações do esport* no Brasil. 2023. 430 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

MACEDO, T.; FRAGOSO, S. *Esports*, o esporte mais antivírus do mundo? Enquadramentos sobre a prática profissional de esports durante a pandemia de covid-19. **Revista Fronteiras**, São Leopoldo, v. 15, n. 1, 1-14, 2023.

MACEDO, T.; KURTZ, G. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em *Free Fire*. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. 1-23, 2021.

MESSIAS, J.; MOURA, C.; SOUSA, J.; PEREIRA, L.; VIANA, G.; BARROS, A. L. Projetos globais e histórias locais em Free Fire: apontamentos sobre a cena gamer de Imperatriz, no Maranhão. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 45., 2022, João Pessoa. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2022. p. 1-13.

MIGNOLO, W. The Enduring Enchantment (or the Epistemic Privilege of Modernity and Where to go From Here). **The South Atlantic Quarterly**, Durham, v. 101, n. 4, p. 927-954, 2002.

MIGNOLO, W. **Historias locales/disenos globales**: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Madrid: Akal, 2003.

MIGNOLO, W. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. **Theory Culture and Society**, v. 26, n. 7-8, 159-181, 2009.

NASCIMENTO, Y. **Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil**: o caso do Counter-Strike. 2023. 201 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

NEFF, G. **Venture labor**: Work and the Burden of Risk in Innovation Industries. Cambridge: MIT Press, 2012.

PAUL, C. **The Toxic Meritocracy of Video Games**: Why Gaming Culture Is the Worst. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

PEDRAZA-RAMIREZ, I.; RAAB, M.; LABORDE, S.; MUSCULUS, L. Setting the Scientific Stage for Esports Psychology: a Systematic Review. **International Review of Sport and Exercise Psychology**, v. 13, n. 1, p. 319-352, 2020.

PENIX-TADSEN, P. **Cultural Code**: Video Games and Latin America. Cambridge: The MIT Press, 2016.

PENIX-TADSEN, P. (Ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2019.

REITMAN, J.; WU, M.; ANDERSON-COTO, M. J.; LEE, J. S. Esports Research: a Literature Review. **Games and Culture**, Londres, v. 15, n. 1, p. 32-50, 2020.

RODRIGUES, K; SANTOS, J. O.; AMARAL, D.; PEREIRA, L.; MOURA, C.; LOPES, L.; ARAÚJO, A.; MENDES, K.; MESSIAS, J. *Free fire e a diversidade configuracional dos esports: jogo comunitário e ideal de profissionalização em guildas do Maranhão*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023, Belo Horizonte. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2023. p. 1-16.

RUVALCABA, O.; SHULZE, J.; KIM, A.; BERZENSKI, S.; OTTEN, M. P. Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. **Journal of Sport and Social Issues**, v. 42, n. 4, p. 295-311, 2018.

SILVA, R. **Sociabilidade e esportivização**: a equipe de *counter-strike* da UFMG e o *e-sport* universitário. 2022. 181 f. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

SUMMERLEY, R. The Development of Sports: a Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. **Games and Culture**, v. 15, n. 1, p. 51-72, 2020.

TAYLOR, T. **Raising the Stakes**: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T. **Watch Me Play**: Twitch and the Rise of Game Live Streaming. Princeton: Princeton University Press, 2018.

TORNEIO NACIONAL ODYSSEY. **Odyssey Aventura**, São Paulo, n. 5, p. 2-7, 1984.

WAGNER, M. On the Scientific Relevance of eSport. In: THE 2006 ICOMP, 2006, Las Vegas. **Proceedings...** Nevada: 2006. p. 1-4.

WOHN, D.; FREEMAN, G. Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. **Games and Culture**, Londres, v. 15, n. 1, p. 73-88, 2020.

informações do artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese

Uma versão anterior do artigo fez parte da tese de doutorado do autor, intitulada *Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esport no Brasil*, desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS).

Fontes de financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 – modalidade bolsa de doutorado.

Apresentação anterior

Um resumo deste artigo foi apresentado durante a sessão temática “Esports e Performance” do II Encontro da Digital Games Research Association (DiGRA) Brasil, evento realizado na Universidade Federal Fluminense entre 8 e 9 de maio de 2024 em Niterói, Rio de Janeiro. Este texto é uma versão revista e ampliada do trabalho, acrescentando chaves teóricas e novos materiais etnográficos a partir dos quais os resultados são atualizados.

Agradecimentos/Contribuições adicionais

Agradeço aos comentários, críticas e sugestões construtivas oferecidas pelos pareceristas anônimos da revista E-Compós, cujas observações contribuíram substancialmente para o refino de alguns pontos deste artigo.

informações sobre cuidados éticos e integridade científica

A pesquisa que resultou neste artigo teve financiamento?

Sim.

Financiadores influenciaram em alguma etapa ou resultado da pesquisa?

Não.

Liste os financiadores da pesquisa:

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com os financiadores da pesquisa?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não se aplica.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização mencionada pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Autora, autor, autores têm algum vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização que pode ser afetada direta ou indiretamente pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Interferências políticas ou econômicas produziram efeitos indesejados ou inesperados à pesquisa, alterando ou comprometendo os resultados do estudo?

Não.

Que interferências foram detectadas?

Não.

Mencione outros eventuais conflitos de interesse no desenvolvimento da pesquisa ou produção do artigo:

Não há conflitos de interesse.

A pesquisa que originou este artigo foi realizada com seres humanos?

Sim.

Entrevistas, grupos focais, aplicação de questionários e experimentações envolvendo seres humanos tiveram o conhecimento e a concordância dos participantes da pesquisa?

Sim.

Participantes da pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido?

Sim.

A pesquisa tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa?

Sim. O projeto de pesquisa que originou este artigo foi registrado sob nº 42755 junto à Comissão de Pesquisa (Compesq) da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Fabico/UFRGS). Em seguida, foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UFRGS e à Plataforma Brasil, sob registro de Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) nº P60820822.9.0000.5347.

O Comitê de Ética em Pesquisa aprovou a coleta dos dados?

Sim. O projeto de pesquisa foi aprovado quanto ao mérito pela Compesq/Fabico e pelo CEP/UFRGS, este último em parecer consubstanciado nº 5.622.288.

Mencione outros cuidados éticos adotados na realização da pesquisa e na produção do artigo:

Os protocolos e estratégias, no sentido de preservar a proteção, a segurança e os direitos dos participantes da pesquisa, foram orientados seguindo as recomendações mais recentes do Comitê de Ética em Pesquisa na Internet da Association of Internet Researchers (AoIR), da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) e das resoluções do CEP/UFRGS. Uma vez que a pesquisa é oriunda de uma etnografia, também procurei adotar uma atitude coerente com as diretrizes estabelecidas no Código de Ética da Associação Brasileira de Antropologia (ABA). Nesse sentido, para impedir que os interlocutores tivessem problemas com a justiça ou com o cenário de *Free Fire*, tomei cautela para não revelar em nenhum contexto seus nomes, apelidos ou o ano em que disputaram os campeonatos etnografados. Além disso, também cuidei para que as denominações exatas das periferias onde eles vivem não fossem expostas, assim como busquei medidas para descaracterizar eventos que pudessem identificar lugares, episódios ou pessoas, sem, contudo, comprometer suas contribuições etnográficas. Pelos motivos expressos acima, minhas descrições de alguns dos materiais alcançados pelos encontros com os interlocutores substituem seus nomes pela identificação com base no estado de onde são naturais.