

Querelas esquecidas dos *game studies*: monopólio e diversidade configuracional nos *esports*¹

Tarcízio Macedo¹

<https://orcid.org/0000-0003-3600-1497>

¹ - Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre (RS). Brasil.

Resumo: O intuito deste artigo é promover uma crítica ao monopólio temático exercido pelo *esport* profissional. Para desenvolver este argumento, apresentamos a noção de diversidade configuracional dos *esports* para considerar um conjunto de situações de jogo que compõe as atividades e experiências esportivas voltadas para *videogames*. Tal diversidade seria formada por pelo menos quatro configurações de *esports*: profissional, bricolada, comunitária e escolar. Para essa construção, buscamos apoio na literatura dos *game studies*, da comunicação, dos esportes e em experiências de trabalho de campo etnográfico empreendidas entre 2016 e 2022 com diferentes matrizes que constituem os *esports* no país.

Palavras-chave: *game studies*; *esports*; comunicação; cultura *gamer*; diversidade.

Abstract: Forgotten quarrels in game studies: monopoly and configurational diversity in esports - The purpose of this article is to promote a critique of the thematic monopoly exercised by professional esports. In order to develop this argument, the notion of configurational diversity of esports is presented to consider a set of game situations that composes the sportive activities and experiences aimed at videogames. Such diversity would be built by at least four configurations of esports: professional, *bricolage*, community and school. For this construction, we sought support in the literature of game

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

studies, communication, and sports, and in ethnographic fieldwork experiences undertaken between 2016 and 2022 with different matrices that make up esports in the country.

Keywords: game studies; esports; communication; game culture; diversity.

Introdução

Esport, e-sport, eSport, e-Sport e pro gaming são alguns exemplos do número diversificado de denominações encontradas para o que se convencionou chamar de *esportes eletrônicos*. Considerado um fenômeno que alimenta a mudança e o avanço na indústria de *videogames* e no *design* de jogos em nosso tempo, a atividade esportiva baseada em jogos digitais mobiliza grandes quantias de recursos (NEWZOO, 2022; NIKO, 2019) e também pressiona a indústria a promover um (re)enquadramento da experiência de jogo (FALCÃO *et al.*, 2020). Embora nem todos os jogos digitais criados sejam voltados para competições, as ligas de *esports* permeiam o mercado e a experiência de jogo contemporânea.

Esse cenário fez que a atenção à *esportificação*² dos jogos digitais aumentasse na academia na última década, como mostram recentes revisões de literatura (REITMAN *et al.*, 2020; ROGSTAD, 2021). Apesar do considerável crescimento e abertura à discussão sobre os *esports* nos campos dos *game studies* e da comunicação, a produção recente esbarra em certa dificuldade de estabelecer um rompimento em relação ao olhar midiático, sobretudo no que diz respeito ao jornalismo de *games* e ao voltado para *esports*.

As consequências dessa interação são perceptíveis: o tratamento dado ao fenômeno tem sido fundamentado em uma ênfase nos jogos de computador e em uma leitura homogênea da atividade. Mais que isso, os *esports* são resumidos à cultura profissional e a certo *culto* à profissionalização de práticas de jogo. Embora todo aparelho que suporte jogos digitais, hoje, possa ser lido como um computador, a discussão é direcionada especialmente à plataforma. Inúmeros autores ainda hoje se debruçam sobre equipes profissionais e grandes torneios e competições de *esports* em jogos de computador (HUTCHINS, 2008; SUMMERLEY, 2020; TAYLOR, 2012). Em geral, prevalece nesses trabalhos uma ideia genérica dada à atividade, como se

2 A esportificação, procedimento de regramento e disciplinação de jogos, é definida por Parlebas (1999) como um processo social e institucional que envolve um conjunto de dinâmicas pelo qual uma dada prática ludomotora obtém o *status* de esporte.

não houvesse uma diversidade configuracional³ de modos de praticá-la e experimentá-la para além da natureza ou atmosfera profissional.

Isso fez que termos como *esportificação* e *profissionalização*, embora relacionados, fossem tratados como sinônimos quando nos reportarmos aos *esports*. Nosso argumento neste texto, porém, é de que a modalidade profissional ainda promove um monopólio temático das atividades esportivas em jogos digitais, excluindo, assim, outros modelos configuracionais presentes nos *esports*. A hipótese deste artigo, portanto, é que o *status* profissional é apenas parte da ideia de esportificação dos jogos digitais, e não sua dimensão central. Embora a profissionalização seja relevante, essa mudança de percepção nos parece mais adequada no sentido de *reagregar os esports* (LATOIR, 2005) como uma área de *atividades esportivas* muito mais abrangente voltada para *videogames* — não apenas profissional, mas também recreativa. Tal ajuste teórico seria útil para contemplar de forma mais apropriada, é nossa crença, a diversidade estética e temática das atividades esportivas em jogos digitais.

Essa interpretação central é o ponto de partida que guia a construção do presente trabalho. Seu intuito é prover um referencial teórico e empírico que enderece uma amostra da variedade de manifestações dos *esports* no país. Desenvolvemos esta abordagem a partir da noção de *diversidade configuracional dos esports*, um construto usado para considerar e definir um conjunto de situações de jogo que compõe as atividades e experiências esportivas voltadas para *videogames*. Para alcançar esse objetivo, contudo, é preciso percorrer as diferentes modalidades que constituem essa diversidade, descrevendo alguns dos elementos que caracterizam cada uma das situações de jogo. Para essa construção, mobilizamos a literatura dos *game studies*, da comunicação, dos esportes e experiências de trabalho de campo etnográfico empreendidas entre 2016 e 2022 no cenário de *esport* de Belém (PA) e de Porto Alegre (RS), em particular, e no acompanhamento de outras cenas pelo Brasil. Introduzimos a presente leitura tecendo um relato de cunho misto — acadêmico e pessoal —, com base nas aproximações e experiências com as diferentes matrizes que compõem os *esports* no país.

Esports como ecossistema de mídia holístico e multidimensional

A multiplicidade de modos de se referir aos *esports* é acompanhada por um contingente relativamente proporcional de definições para a prática,

3 Por modelos configuracionais nos *esports*, com base na proposta de Damo (2005) para o futebol, compreendemos as possibilidades de segmentação de um múltiplo e abrangente universo cuja agregação aparece pelo uso do termo *esport*.

que sofre com a amplitude de sua semântica. Em parte, essa problemática deriva da própria natureza multidimensional do fenômeno (FREEMAN; WOHN, 2017; WOHN; FREEMAN, 2020). Ainda assim, conceituar *esports* e situá-los é um movimento retórico relevante para inúmeros pesquisadores, pois fundamenta o enquadramento de suas pesquisas ao tema (REITMAN *et al.*, 2020; TAYLOR, 2012).

Na literatura especializada dos *game studies*, porém, para um entendimento geral que enquadra os *esports* como uma configuração dos *videogames* competitivos na qual a atividade de jogo é definida pela profissionalização de seus membros (MACEDO; FALCÃO, 2019, 2020; BURK, 2013; JIN, 2010; TAYLOR, 2012, 2018). Em outras palavras, essa acepção genérica enquadra o fenômeno como uma forma profissional de jogar jogos digitais. Embora o termo *esport* seja largamente empregado, a revisão de Freeman e Wohn (2017) sugere que os pesquisadores abordam a *área sob distintos pontos de vista, destacando aspectos específicos e sem um consenso definido*.

No intuito de oferecer uma contribuição que procure *reagregar* o fenômeno (LATOURE, 2005), defendemos que os *esports* se referem a toda forma de praticar um jogo competitivo esportivo mediado por computadores, que pode tanto ser assistido *online* quanto presencialmente por um número variável de espectadores. A atividade esportiva voltada para *videogames* envolve diferentes níveis de *gameplay*, uma variedade de comportamentos, gêneros, modalidades e formatos de jogo, grupos de jogadores e tipos de equipes. Essa definição, entretanto, ainda é insuficiente para abarcar os *esports* como um ecossistema de mídia holístico multidimensional (WOHN; FREEMAN, 2020) que se estabelece na interseção entre jogo, esporte, mídia, espetáculo, visualizações, gastos, *live streaming*, movimentos de base e uma infraestrutura administrativa complexa (organização, moderação e outros).

É preciso acrescentar que *todas* essas atividades reivindicam uma quantidade de comportamentos *online* em diferentes escalas (jogar, *streamar*, assistir, gastar, organizar, moderar etc.), grupos de usuários *online* (jogadores, *streamers*, espectadores e doadores, por exemplo) e formas específicas de relacionamentos mediados (interações jogador-*streamer*, jogador-jogador, doador-*streamer* e *streamer*-espectador, por exemplo). Embora adotar uma definição de *esports* como um ecossistema de mídia ofereça inúmeras informações, como sugerem Wohn e Freeman (2020), é preciso melhor interpretá-la, delimitar fronteiras, traçar especificidades, identificar conexões e compreender a diversidade nas práticas competitivas que envolvem os *esports*.

Com a intenção de expandir a multidimensionalidade das situações de jogo que compõe a experiência esportiva dos *esports*, aplicamos a noção de *diversidade configuracional*. Nossa compreensão dos *esports*, que encontra eco nos escritos de Wagner (2006) e Wohn e Freeman (2020), entende que as competições esportivas em jogos digitais variam em diferentes níveis e escalas — de pequenas partidas locais em uma *lan house* a torneios nacionais e internacionais de grande escopo. A esse respeito, convém ressaltar que os *esports* camuflam o monopólio estético e temático praticado pela sua matriz profissional com maior facilidade do que outros esportes, graças ao amplo acesso à transmissão de outros modelos configuracionais (MACEDO; FRAGOSO, 2021).

O monopólio temático da modalidade profissional

Em 2006, Wagner parecia perceber o monopólio das representações exercido pela versão profissional dos *esports* quando indicava que eles são, na maioria das vezes, considerados equivalentes ao *professional gaming* (*pro gaming*) — um modo competitivo particular de se jogar jogos digitais em um ambiente profissional. Sob esse ponto de vista, os *esports* estariam definidos de modo bastante restrito. Em vez disso, a definição de Wagner (2006) contempla o fenômeno como uma área de atividades esportivas muito mais ampla. De nossa perspectiva, esse enquadramento teórico é um aspecto importante de se revisitar. A despeito dos consideráveis avanços sobre os *esports* na literatura, o indicativo oferecido pelo autor parece ter sido desconsiderado pelos pesquisadores subsequentes. É perceptível que a produção recente ainda encontra dificuldade de colocar em vigor uma ruptura em relação ao olhar midiático que privilegia a cobertura do circuito profissional de *esports*.

Um dos impulsos decisivos para uma maior atenção acadêmica a esse universo ocorreu com a publicação de *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, de T. L. Taylor (2012), trabalho que exerceria forte influência nos anos seguintes. Nesta que é a primeira obra acadêmica completamente dedicada ao estudo do fenômeno, a autora explora o cenário emergente dos jogos de computador profissionais e os esforços que acompanham seus participantes em transformar esse tipo de jogo em um esporte. A partir desse impulso, mais de uma dezena de estudos foram produzidos nos últimos anos. Em detrimento da expansão dos horizontes interpretativos, é possível, uma década depois, retomar criticamente os escritos de Taylor (2012). Uma dessas críticas diz respeito ao tratamento homogêneo conferido aos *esports* e a uma ênfase particular nos jogos de

computador: o *esport* é resumido ao *ethos* profissional. É seguro dizer que quem lê Taylor (2012) buscando identificar a qual referente empírico ela está se reportando ao usar o termo *esport* não encontrará dificuldade em reconhecê-lo na versão profissionalizada de jogos para computador.

A autora aponta para um uso da expressão *esport* voltada para designar o fenômeno da profissionalização do jogo digital, desconsiderando o carácter mais abrangente ao redor da ideia de esportificação de uma prática ludomotora (PARLEBAS, 1999). Mais recentemente, em *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Taylor abre seu livro definindo *esports* como competições nas quais “jogadores profissionais competem em um torneio formal para ganhar um prêmio em dinheiro” (2018, p. 1, tradução nossa), repetindo a mesma leitura epistemológica de sua obra anterior. Talvez a crítica se aplique menos a Taylor (2012, 2018), uma pioneira, e mais adequadamente aos estudos que se seguiram a ela.

A despeito de contribuir significativamente para tornar os *esports* um objeto de investigação importante, Taylor limitou-se à interpretação de um fato social atrelado àquele projetado pelas narrativas midiáticas. As pesquisas que se procederam, em grande maioria citando a autora, replicaram-se na mesma concepção temática reiterando a percepção epistemológica equivalente entre *esports* e *pro gaming*, à exceção de uma ou outra contribuição, embora incompletas — Freeman e Wohn (2017), Wohn e Freeman (2020) e Wagner (2006), por exemplo. Nossa definição, contudo, assume uma postura que não considera a popularidade da transmissão, a existência de um público estável e amplo e um nível de infraestrutura institucional (contextos altamente organizados, regras padronizadas, treinamento, culturas de fãs e competições profissionais regulamentadas) como fatores predeterminantes para classificar um *game* como *esport*.

O argumento faz sentido quando consideramos, por exemplo, que jogos menos populares em certos países — como o futebol americano no Brasil — não deixam de ser esportes pela falta de contextos institucionais locais. O que interessa reter aqui é a ideia de que existindo profissionalização, a atividade esportiva nos jogos digitais não pode ser limitada a ela. Ainda assim, a prática profissional, durante muito tempo restrita sobretudo aos homens e a um grupo reduzido dentre eles, tornou-se um aspecto cobijado por pesquisadores ao se debruçarem sobre o fenômeno. A visibilidade da hegemonia temática do profissionalismo é percebida quando se consulta

a principal lista dedicada à bibliografia e editada pela *Esports Research Network*⁴, na qual se oferece um vislumbre do estado da arte sobre *esports* em termos de investigações e publicações. O rastreamento da literatura nessa lista⁵ aponta a presença de mais de duas centenas de trabalhos nos mais variados formatos disponíveis.

Pelo que podemos entender dos títulos em geral e da leitura integral da maioria desses estudos, prevalece um tratamento genérico dado aos *esports*. Erroneamente, essa, que é somente uma das partes do fato social, foi fragmentada. Em certo sentido, a lógica do *establishment* midiático é reproduzida na seleção dos assuntos acadêmicos. Tal enquadramento, que restringe a diversidade das situações de jogo nos *esports*, é rastreável mesmo em outras modalidades esportivas, como endereça o estudo de Damo (2005) a respeito do futebol. Para ele, ainda que o interesse seletivo da grande mídia seja compreensível, de uma perspectiva da audiência e dos contratos publicitários, o recorte acadêmico é, no mínimo, discutível.

A diversidade de configurações sociais dos *esports*

Argumentar que há uma diversidade de modos de se vivenciar o *esport* no Brasil não é, de certa forma, nada mais do que uma obviedade, principalmente quando consideramos a vasta cartela nacional de títulos voltados para atividades esportivas baseadas em jogos digitais. Mas talvez não seja óbvio dizer que essa ideia é demasiadamente restrita ao jogo profissional. Menos ainda seja se empenhar em estabelecer alguns arranjos dessa diversidade, condição que cremos ser substancial ao avanço das pesquisas e interpretações sobre o fenômeno em nosso país.

É de Damo (2005) que tomaremos emprestado quatro configurações propostas no contexto do futebol⁶, mas que também nos parecem úteis a uma compreensão do objeto de nossa investigação. A diversidade das situações de jogo nos *esports* pode, assim, ser agrupada nas seguintes configurações: *esport profissional* (também denominado como *pro gaming*); *esport de bricolagem* (isto é, o jogo de improviso, recreativo, informal, casual, um duelo — x1

4 Disponível em: <https://esportsresearch.net/literature/>. Acesso em: 19 dez. 2022.

5 A busca pela expressão *professional gaming* retorna 252 trabalhos, por exemplo, um número significativo da presença do monopólio profissional na literatura sobre *esports*. Esses dados, porém, não são exaustivos, à medida que o termo *esport* está diretamente associado ao jogo profissional.

6 Embora essa caracterização não seja projetada para ser extensiva ao esporte de maneira mais ampla, Damo (2005) não descarta essa possibilidade, tomadas as possíveis adaptações.

—, uma partida qualquer de um jogo digital voltado para a prática esportiva); *esport comunitário* (o esporte de várzea, entusiasta, de certa cidade ou semiprofissional); e *esport escolar/universitário* (vinculado à instituição escolar, como dispositivo pedagógico e disciplinar).

Nesta linha de raciocínio, um duelo (x1) — visto aqui como uma *pelada digital* e denominado de *esport* de bricolagem — é uma configuração, não somente porque tem uma dimensão empírica, mas porque aquele que joga um jogo como *Free Fire (FF)*⁷ de sua casa no Tapanã pode jogar em um x1 do Umarizal — ambos bairros de Belém (PA) —, e também nos duelos de *FF* na Cidade Baixa, em Porto Alegre (RS), ou em Xangai, na China, desde que domine os códigos e as regras de etiqueta do jogo. Mas o mesmo jogador ou jogadora encontrará resistência considerável para jogar no time de *FF* do Corinthians, por exemplo. Ocorre que o Corinthians não está para as *peladas digitais* de *FF* como uma equipe profissional está à outra. Isso significa que a equipe do Corinthians e as *peladas digitais* de *FF* fazem parte de configurações diferentes, embora conectadas.

A conexão a que nos referimos seria efetivada por um tipo de unidade/partícula do *esport*, uma forma estrutural/residual comum a todas as matrizes. Existe, assim, um certo núcleo compartilhado por todos os *esports*, formado por determinadas propriedades, por meio das quais a prática, o que inclui suas variações, é socialmente reconhecida e nomeada como tal. A *unidade do esport* estaria situada em um cruzamento que combina competição, interação, colaboração, recreação, tarefa, mediação virtual e regras. Sua estrutura seria composta de: a) dois jogadores individuais ou em equipes (princípio de coletividade e interação); b) tarefas com metas ou objetivos idênticos e claros, mas assimétricos (princípio do conflito e da competição); c) disputa mediada por objetos materiais (controles, teclados, mesas, mouses, *smartphones* etc.) e por interfaces humano-computador em um ambiente virtual intenso que demanda tomada de decisão e taxa de resposta velozes (princípio da mediação virtual e da evitação); d) e um conjunto de regras (responsáveis por delimitar o espaço, o tempo e o ilícito no contexto da prática).

Por meio dessa partícula, detectável em todos os *esports*, se articulam variados modos de praticá-los com base nas quatro matrizes principais denominadas de profissional, bricolada, comunitária e escolar. Tal qual no futebol

7 Jogo de tiro para dispositivos móveis criado pela desenvolvedora 111dots Studio e adquirido pela Garena.

(DAMO, 2005), as quatro configurações devem ser lidas como uma opção a outros modos de gradação dos *esports* – e, em geral, dos esportes, o que também inclui aquela que determina a cisão entre o amadorismo de um lado e o profissionalismo de um outro. O *esport* profissional seria, desse ponto de vista, apenas mais uma modalidade dentro da multiplicidade configuracional da prática que coexistiria com outras, e cuja matriz topológica pode ser concebida por meio de variadas configurações espaciais e materiais.

Assim, em torno desses quatro modelos configuracionais, cremos que a diversidade da atividade esportiva nos *videogames* seja melhor visualizada e compreendida. As quatro matrizes são conectadas umas às outras, mas cada uma mantém sua singularidade. A distinção possível entre elas não é realizada necessariamente pelo significado imputado à prática, mas “pelo espaço, pelo tempo e pela morfologia social que lhe é atribuída, isto é, a constituição do público, o desenvolvimento de redes particulares de relações e interesses, divisão social do trabalho dentro e fora do espaço-tempo de jogo e vínculos variados para além do *esport*, do esporte e das práticas corporais” (MACEDO; FRAGOSO, 2021, p. 8). Enfim, compreende-se os *esports* uma vez que se enuncie os marcos entre diferentes categorias e, por consequência, situações de jogo que compõem a experiência esportiva do fenômeno.

A matriz profissional dos *esports*

O *esport* profissional — também chamado de *pro gaming* — caracteriza-se, em termos gerais, por um conjunto de propriedades. A mais relevante é o modelo globalizado, monopolista, centralizado e hierarquicamente organizado com base na governança das desenvolvedoras. O universo dos *esports* estabelece conexões e distanciamentos com a indústria de esportes e dos *games* (MACEDO; FALCÃO, 2019; MACEDO; KURTZ, 2021). Diferentemente dos esportes, *esports* derivam de jogos privados e são produtos de propriedade intelectual que mobilizam a organização de competições, em sua maioria reguladas, direta ou indiretamente, por empresas que detêm o direito intelectual dos jogos praticados (BURK, 2013).

Essas empresas, nessa visão, devem regular a própria cena competitiva por meio da articulação de eventos (campeonatos, torneios, copas, ligas etc.) e da organização de equipes gerenciadas por terceiros, além de estabelecer normas para as relações entre os times e de controlar a circulação de jogadores e do comércio de imagens e *merchandising*. São elas que, assumindo

o papel de órgãos dirigentes, produzem uma gramática comum para que a prática possa ser desenvolvida (apesar das variações locais) e impulsionam a profissionalização de seus jogos e cenários competitivos.

O profissionalismo nos *esports* também é identificado por uma intensa divisão social do trabalho, embora sua regulamentação formal seja ainda tímida em alguns países, como é o caso do Brasil (FALCÃO *et al.*, 2020). Entre quem pratica e quem assiste há uma considerável rede de especialidades que podem ser compartimentadas conforme determinados fundamentos classificatórios. Com essa segmentação, podemos identificar semelhanças, diferenças e lutas, no que diz respeito aos interesses, às reciprocidades e às competências (DAMO, 2005). Baseado no modelo introduzido por Toledo (2002), ampliado por Damo (2005) e aplicado ao futebol profissional, apresentamos a seguinte caracterização ao contexto dos *esports*, com a ressalva de que faltou atribuir às dimensões física, espacial e material do jogo maior destaque. Tomamos a liberdade de o fazer agora:

- 1. Os profissionais [diretos]:** aqui estão todos aqueles que intervêm no jogo diretamente, seja dentro do ambiente do *game* — o que inclui a *performance* dos próprios jogadores, técnicos (*coachs*) e juizes na procura de resultados imediatos —, seja na percepção de jogadores, preparadores físicos, profissionais da saúde, entre outros, ou no apoio administrativo prestado aos dirigentes que tornam viável a competição como espetáculo;
- 2. Os especialistas:** aqui se incluem todos os profissionais que participam da cobertura do jogo — jornalistas, analistas, *casters* — o equivalente a narradores —, comentaristas, apresentadores etc. —, e que buscam, por meio das técnicas disponíveis em cada meio de comunicação, produzir uma decodificação e ordenação do jogo para uma narrativa jornalística;
- 3. Os torcedores/espectadores:** os responsáveis por dar aos *esports* a chamada “circularidade das emoções” (TOLEDO, 2002, p. 17) (*cf.* MACEDO; FRAGOSO, 2021; TAYLOR, 2012, 2018);
- 4. Os dirigentes:** aqueles que têm o controle político e econômico do *esport* profissional. Podem ter cargos eletivos ou mantidos por outras vias, como nomeações de acionistas, patrocinadores, administradores ou outros gestores (DAMO, 2005). Aqui estão inclusos os representantes das empresas que gerenciam diferentes cenários competitivos profissionais voltados para os jogos digitais, assim como os *managers* (administradores) de equipes e organizações;

5. A dimensão física, espacial e material do jogo: a existência da espacialidade e materialidade do ambiente onde o jogo é praticado — exemplo, ginásio, estádio, arena etc. —, das condições materiais para a atividade e os corpos dos jogadores.

A divisão social do trabalho, elemento constitutivo da profissionalização e espetacularização, seria o que distingue a modalidade profissional das outras configurações. Como a regulação trabalhista ainda está em disputa nos *esports* — ou seja, ainda não foi efetivada em inúmeros países, incluindo o Brasil — (FALCÃO *et al.*, 2020), essa dinâmica enfrenta alguns encaminhamentos diferentes em relação a outros esportes amparados por dispositivos legais consolidados.

No *esport* profissional, de forma similar à versão profissional do futebol (DAMO, 2005), a excelência performática é uma imposição mediada pelos interesses do público. As exigências de quem assiste, torce e consome conteúdos derivados do *esport* profissional conduzem quase todos os profissionais diretos à dedicação exclusiva — não somente os jogadores. Essa dedicação integral, por seu turno, é recompensada como trabalho. Dos jogadores é requerido preparo especial aos eventos (as partidas) e um grau elevado de conhecimento sobre o jogo — desenvolver um conjunto de competências e habilidades cognitivas, sociais, psicológicas e corpóreas necessárias à prática do *esport* (MACEDO e FALCÃO, 2019; TAYLOR, 2012). O profissionalismo nos *esports*, além disso, não se limita apenas à *gameplay* qualificada ao máximo e ao gerenciamento estratégico de equipes, mas também destaca a chamada “cultura profissional” (TAYLOR, 2012).

Na esfera do espetáculo profissional, o sistema de enfrentamento nos *esports* varia de título para título, com ligas se organizando com grande grau de autonomia. Esse cenário é consequência direta do direito à propriedade intelectual das empresas que criam jogos. As regras que pairam sobre cada torneio, no entanto, raramente são estendidas para fora de um determinado jogo ou estabelecidas por um órgão externo de governança, a exemplo das federações e confederações esportivas. A singularidade dos *esports* é que, ainda hoje, eles não são supervisionados por uma organização externa com autoridade e estrutura institucional independente. Em geral, as disputas são gerenciadas em forma de divisões hierárquicas — A, B e C ou 1ª, 2ª e 3ª divisão —, de modo a impedir a disputa entre desiguais e forçar um cruzamento entre as equipes mais poderosas.

Toda partida de *esport* carrega a potência espetacular, na medida em que a cada jogador — dotado de certas materialidades e conhecimentos técnicos — é permitido transmitir partidas recreativas e semiprofissionais pela *internet*. No *esport* profissional, entretanto, a espetacularização midiática é central para a realização e viabilidade dos *esports* enquanto prática esportiva que mobiliza multidões. Neste contexto, o espetáculo difere em escala e complexidade em relação a outras situações de jogo. “Essa espetacularização, embora mediada, depende fortemente da convergência de pessoas para um único espaço físico, como argumentamos em estudo anterior” (MACEDO; FRAGOSO, 2021, p. 4).

Constata-se, nessa dinâmica, a perenidade de um elemento que é central entre diferentes configurações de *esport*, embora mudando em escala: a presença do público. O caráter espetacular dos *esports* profissionais, contudo, está associado à presença de grandes multidões nas arenas esportivas. A não distinção entre as várias modalidades anula um conjunto de mediações, entre elas materiais e espaciais, necessário a cada uma das matrizes: diferentemente dos *esports* profissionais, partidas recreativas de *esports* de bricolagem não dependem de homogeneidade de condições para todos os jogadores (MACEDO; FRAGOSO, 2021).

A matriz bricolada dos *esports*

O *esport* bricolado é entendido como a configuração na qual se acolhe um leque variado de adaptações em relação às normas de torneios oficiais como a Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF)⁸, desde que conservada a *unidade do esport* mencionada anteriormente. Não havendo agência para controlá-lo com rigidez, embora o sistema do jogo e a desenvolvedora definam um conjunto de ações que podem ou não ser feitas, os limites são mais amplos para a intervenção e/ou variação de códigos situacionais em partidas recreativas, com destaque, principalmente, às distorções em relação às normas de torneios oficiais. Aqui, a dinâmica se assemelha a jogar um jogo de futebol no parque local, onde um jogador pode participar de uma partida eventual de *esport* (*online* ou presencial) com amigos ou jogadores aleatoriamente escolhidos.

Considerando que estes ajustes são incontáveis e testemunhados em praticamente todos os contextos socioculturais nos quais *esports* como *FF* são praticados — desde que respeitadas, como dito, as especificidades permitidas

8 A LBFF é a principal competição de *Free Fire no Brasil*. É um órgão ligado à Garena que detém o monopólio sobre as regras do cenário profissional do jogo *mobile*.

pelo sistema do jogo e pela desenvolvedora —, seria possível chamá-lo de improvisado ou informal. Porém, o termo bricolagem, seguindo a mesma linha de raciocínio de Damo (2005), parece-nos mais adequado na medida em que não pressupõe a ideia de *déficit*, de carência, de impropriedade, descompromisso e desinteresse que a noção de improvisado, carregada de juízo de valor, sugere. Uma partida normal personalizada em um jogo como *FF* não é incompleta porque um jogador está jogando sozinho, com um amigo ou com um pequeno grupo de pessoas, apesar de não estar em uma equipe.

Na realidade, é essa bricolagem casual/recreativa que caracteriza as partidas normais e gerenciadas em *esports*: joga-se com o que se dispõe ou se inventa, seja com o estabelecimento de regras, seja adequando os recursos materiais disponíveis. Casualidade, aliás, é a expressão que melhor define essa matriz na variedade de seus espaços para a prática de jogo, na aleatoriedade dos aparatos técnicos ao seu serviço, na frequência de partidas ou na presença inconstante dos jogadores. Jogam-se em momentos aleatórios e recreativos, com as condições possíveis naquele instante, o que não é muito diferente da experiência de uma pelada de futebol ou de um jogo de basquete no parque local.

O que melhor caracteriza esta configuração de *esport* é a sujeição do sistema de regras aos contornos locais, temporais, materiais, espaciais, enfim, aos circuitos psíquicos, sociais e físicos dos praticantes. O tempo da bricolagem, em geral, é visto como o tempo social do não trabalho (DAMO, 2005), isto é, da recreação, do entretenimento, do ócio, do lazer etc., mesmo que seus praticantes se empenhem de forma tão laboriosa, com um gasto considerável de tempo e energia psíquica e física, que não raro a atividade se assemelha a um tipo de extensão ou até intensificação do trabalho. Ao situarmos o tempo da bricolagem com o tempo social do não trabalho, é importante sublinhar que fazemos referência aos jogadores recreativos, e não aos jogadores aspirantes que almejam posições privilegiadas em um sistema de pirâmide extremamente lucrativo, no qual apenas alguns poucos ascendem (MACEDO; KURTZ, 2021)⁹.

A duração das partidas varia conforme o ânimo dos jogadores, a disposição de tempo para a atividade, o acesso à banda larga no local, os pacotes de dados móveis disponíveis para celulares, a acessibilidade e limitação de

9 No entanto, nas matrizes bricolada, comunitária e escolar convivem jogadores com distintas epistemologias de relacionamento com o jogo, o que torna as fronteiras entre cada uma dessas matrizes facilmente borradas.

horário imposta pela locação de computadores em *lan houses* e em razão de outros fatores externos (espaciais, socioculturais, materiais, econômicos etc.) (FALCÃO *et al.*, 2020; MACEDO; FRAGOSO, 2019). A divisão social do trabalho, relativamente rigorosa, estruturalmente organizada e complexa no *esport* profissional, é praticamente apagada das partidas normais bricoladas. Especialmente quando restringimos nossa observação à divisão social das tarefas desempenhadas pelos jogadores no âmbito das configurações de jogo, que variam entre cada *esport*, constatamos que, em partidas normais, esta é praticamente inexistente em inúmeros jogos — com uma ou outra exceção.

No *FF*, por exemplo, a formação mais comum de uma equipe é baseada em cinco funções e perfis de jogadores (*rushador*, *suporte*, *terceiro homem*, *granadeiro* e *capitão*), cada um responsável por um conjunto de ações dentro do jogo. Em partidas normais bricoladas, essa divisão não é clara, quando muito há uma precária diferença entre determinados *rushadores* e suportes. Mesmo quando alguns jogos forçam jogadores a optarem por determinadas funções dentro do jogo, observa-se uma frágil distinção entre determinados papéis. Nos casos em que essa divisão existe, tratam-se de arranjos situacionais, diferentemente do que ocorre com os profissionais, especializados não somente no aprimoramento de técnicas humano-maquínicas (relação jogo-jogador) voltadas para determinado *esport*, como também na execução de tarefas tão particulares inerentes a suas funções.

A matriz bricolada está diretamente relacionada com os agenciamentos dos atores envolvidos, e esse aspecto é um dos critérios que a separam das demais configurações dos *esports*. As normas e regras externas (e algumas internas) ao jogo, além de adaptáveis aos muitos contextos sociais, são arbitradas pelos próprios jogadores. Em termos gerais, a configuração bricolada dos *esports* é marcada pela relativização da *performance*, ausência (ou número bastante limitado) de espectadores e arranjos, recriações ou carência de muitas das regras formais de comitês que controlam os cenários competitivos profissionais — ligados às empresas. Além disso, são observáveis dramatizações de gênero e diferenças estéticas como consequência do aperfeiçoamento e do uso utilitário — ou não — das técnicas humano-maquínicas, visíveis na comparação entre jogadores bricolados e profissionais.

Para além de todos esses elementos referenciais, a bricolagem transforma-se em um espaço privilegiado onde são socializados os fundamentos do *esport*, pelo menos no Brasil. Essa experiência de jogo é praticada em casa, em *lan houses*, no ônibus, em praças e parques, em *shoppings*, na residência

de amigos e em outros tantos espaços à margem das instituições formais, principalmente das instituições de ensino — escolas e universidades. Enfim, na bricolagem, mais do que se ensinar ou aprender somente uma prática, socializa-se um conjunto de códigos, valores e normas chamados de *cultura esportiva* e *cultura gamer*, uma cultura pulsante que se revela quando se invade a trama configuracional desses eventos discretos, que frequentemente escapam à vista do observador, tamanha nossa intimidade.

A matriz comunitária dos esports

Entre a matriz profissional e a bricolada existe pelo menos uma modalidade de *esport*, denominada de comunitária, mas para a qual também poderíamos chamar de *esport* de várzea, amador ou de certa cidade. Aqui o termo *comunitário* é mais adequado porque abraça uma quantidade ampla de grupos que, com regularidade, caracterizam-se como tal. Esses coletivos se reconhecem não apenas pelas condições materiais de existência em relação ao consumo de certos bens (DAMO, 2005), mas especialmente pela partilha de determinados códigos comuns (culturais, éticos, estéticos, identitários e/ou históricos) que os validam como pessoas que compartilham um mesmo espaço, ambiente e/ou pertencem a um mesmo grupo social.

Esta configuração é desenvolvida em espaços mais uniformes do que a bricolagem¹⁰, embora sem o rigor predominante nos campos oficiais. Outro elemento que caracteriza essa matriz é que ela não está delimitada por uma construção que confere ao espaço um sentido sagrado — como os ginásios e estádios o fazem (GUMBRECHT, 2014). Possivelmente, o que melhor caracteriza esse *esport* intermediário — pelo menos em Belém (PA) e Porto Alegre (RS) — é a existência de aproximadamente todos os componentes do *esport* profissional, porém, diferindo em escala.

Diferentemente da bricolagem, a divisão social do trabalho fora de campo é precária, não nula. A maioria das equipes na periferia dos *esports* tem um *coach* e, em quase todas, é possível identificar também a figura de um dirigente (*manager*). O técnico dessas equipes, entretanto, não é compensado financeiramente e nem sempre treina o time no decorrer da semana. Em princípio, as funções no jogo são bem determinadas e até especializadas, mas não é de se surpreender, por exemplo, se o *rushador* de uma equipe de *FF*, a certa altura, jogar como *granadeiro*; ou se o rapaz que estava como terceiro homem e havia sido substituído em alguma das partidas ressurgir

10 Em canais comunitários do *Discord*, em encontros fixos em *lan houses* e parques e em eventos e torneios locais organizados pela comunidade, por exemplo.

como suporte nos minutos finais de um jogo. O fluxo de entrada e saída desse circuito não reivindica o mesmo capital corporal do profissionalismo (nível de destreza, aptidão, esforço etc.), mas também não é tão permeável quanto o *esport* bricolado.

Em alguns casos, em geral *online*, pode haver a organização de eventos que reúnam a elite local de equipes em iniciativas varzeanas. Uma variedade de torneios *online* também é criada com frequência por comunidades e perfis em serviços de redes sociais, frequentemente oferecendo prêmios no jogo. Em outros casos, são organizados torneios regionais, locais, presenciais e híbridos, desenvolvidos por *lan houses*, patrocinadores ou iniciativas independentes. Apesar desse contexto, nessa matriz prevalece, principalmente, a organização de competições presenciais em torno de um circuito fechado ou reduzido entre bairros e regiões metropolitanas, onde predomina o espaço local. Essa característica é diferente do que competições como a LBFF representam e demarca um contraste perceptível entre as configurações.

Os patrocinadores dessas equipes são, em geral, pequenos empreendedores locais, não raro familiares, cujo patrocínio é concedido graças à interferência pessoal dos próprios jogadores. No *FF*, as equipes do cenário comunitário de *esport* costumam se organizar no entorno de ligas e campeonatos estaduais, e estes, em alguns casos, filiam-se a associações mais amplas (regionais/nacionais)¹¹. Tais ligas, campeonatos e associações, porém, não têm qualquer relação formal com a desenvolvedor do jogo — são iniciativas independentes, via de regra.

Em cenários periféricos, onde o *esport* comunitário se fundamenta em comunidades entusiastas e sérias de lazer, é frequente sua confusão com outras configurações. Isso ocorre pela sua interação e pelo compartilhamento de espaços com o *esport* profissional, o *esport* escolar e o *esport* bricolado desenvolvido em dada região. Nas competições locais, em torneios mais ou menos organizados, é muito provável que transitem equipes entusiastas, semiprofissionais, universitárias e outras mais profissionalizadas, cuja fronteira entre elas é pouco delimitada.

Esse *esport* intermediário (aqui nomeado de comunitário) pode ainda ser muito mais integrado ao sistema profissional. No cenário competitivo de *FF*, por exemplo, um recorte desse cenário competitivo comunitário encontra espaço na série C ou 3ª divisão da LBFF. Por intermédio das três sucessivas

11 Alguns dos exemplos mais famosos no estado do Pará são o Parazão *Free Fire*, a Liga União Paraense de *Free Fire* e a Liga Paraense de *Free Fire*.

subdivisões, o Castanhal *E-Sports* — um time de uma equipe de futebol do interior do estado do Pará, da cidade de mesmo nome — integra, desde 2021, a base de uma pirâmide na qual a LOUD e o Corinthians *Free Fire*, ambos da cidade de São Paulo e distantes quase três mil quilômetros da primeira, estão no topo.

Tal modelo holístico, vigiado e hierarquizado por empresas como a Garena não é, contudo, o mesmo vigente em todos os títulos de *esports* no Brasil, no qual a organização regional da prática competitiva de *esport* é matizada pela cultura local — de maneira similar ao futebol (DAMO, 2005). Apesar desse modelo operado pela Garena contemplar o cenário comunitário de *esport* em *FF*, ele não dá conta de visibilizar a diversidade de equipes e realidades presentes ali. Podemos dizer ainda que os *esports* comunitários são comumente enquadrados como uma ponte de conexão direta com a matriz profissional das atividades esportivas voltadas para jogos digitais, oferecendo uma base abundante de jogadores entusiastas e toda sorte de profissionais relacionados.

A matriz escolar dos *esports*

Um quarto segmento configuracional dos *esports* gira em torno das instituições de ensino, cuja atenção só recentemente tem sido dada por pesquisadores dos *game studies* (TAYLOR; STOUT, 2020). Trata-se do *esport* praticado, sobretudo, nas universidades e, com menor frequência, no ensino secundário enquanto parte formal das disciplinas estabelecidas legalmente — embora no Brasil não esteja incorporado aos conteúdos da educação física. A distinção dessa matriz em relação às demais é, como se pode presumir, a presença regular e mediadora da instituição escolar. O vínculo institucional, aliás, é um elemento obrigatório para que estudantes ingressem em um ecossistema competitivo universitário formado em torno dos *esports*.

Além disso, Damo (2005) aponta que o espaço físico, em si mesmo, não seria suficiente para prescrever as atitudes de atividades esportivas escolares. A temporalidade seria uma variante elementar, uma vez que o tempo de aula assume um sentido diretamente oposto ao tempo do intervalo/recreio ou aquele que antecede o início das aulas. No pátio das escolas ou das universidades joga-se, quase sempre, a configuração bricolada de um *esport*, na medida em que este ambiente é, em relação à formalidade das salas de aula, um espaço menos institucionalizado. Essas percepções são construídas por meio de um agregado de relações em que a instituição escolar exerce vasto prestígio.

Embora o *esport* escolar não seja um dispositivo pedagógico ou conteúdo das aulas de educação física (diluído no rol das modalidades esportivas), como o são os esportes escolares, há um número relevante de universidades que incentivam a organização de competições e festivais intramuros ou em rede. Nesses termos, a presença de programas escolares voltados para os *esports* é parte importante para sua institucionalização como esporte (cf. TAYLOR; STOUT, 2020). Da perspectiva do uso das técnicas corporais de habilidades motoras finas e do seu regime simbólico, essa matriz do *esport* não tem uma distinção significativa no que tange às outras modalidades, especialmente quando predomina a pedagogia do *laissez-faire*. Nesses casos, a disposição natural é que o *esport* escolar se mova em direção às configurações da bricolagem.

A matriz escolar de *esports* no Brasil, no entanto, difere dos modelos norte-americano e canadense e se encontra menos consolidada nas estruturas formais das instituições de ensino brasileiras do que nesses países, embora aqui se registre um aumento de eventos e equipes relacionados aos *esports* universitários na última década. No cenário nacional prevalece uma dinâmica informal de equipes administradas por estudantes, muitas vezes precárias, sem vínculo ou apoio formal das instituições de ensino. Uma estratégia usada por alguns desses times, como a UFSC *Titans*, da Universidade Federal de Santa Catarina, é a integração a projetos de extensão, por meio dos quais se pode concorrer a editais de financiamento¹². Foi assim que surgiu em 2015, na cidade de Belém (PA), o primeiro time universitário de *esport* do Brasil, o *Cesupa Team*.

Enquanto nos Estados Unidos a *National College Athletics Association* (NCAA), a maior entidade reguladora do atletismo universitário no país, ainda não realizou esforços para incluir os *esports* em seu escopo (TAYLOR; STOUT, 2020), no Brasil, o contexto é bastante diferente. Desde 2016, a Confederação Brasileira do Desporto Universitário (CBDU) inclui modalidades de *esports* nos Jogos Universitários Brasileiros (JUBs). Ao longo das edições, o número de modalidades (títulos) foi aumentando. Em 2020, a CBDU lançou o JUBs *eSports*, uma competição independente realizada em razão da pandemia de covid-19.

O breve histórico oferecido nos parágrafos anteriores ilustra a presença crescente e a importância do *esport* escolar no Brasil, bem como o ecossistema

12 Disponível em: <<https://noticias.ufsc.br/2021/09/ufsc-titans-equipe-de-esports-representa-a-universidade-em-campeonatos-e-serve-de-laboratorio-a-alunos/>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

competitivo que vem se consolidando dentro dessa configuração. Ainda assim, há uma lacuna considerável na literatura brasileira e internacional sobre essa matriz. A invisibilidade da instituição escolar, de nossa perspectiva, é produto da hipertrofia e do monopólio temático do *esport* profissional diante das demais configurações esportivas voltadas para os jogos digitais. A relação entre o espaço esportivo e aquele destinado ao *esport* escolar aparenta ter se replicado no campo acadêmico da mesma forma que foi introduzido no campo midiático.

O *esport* escolar, inclusive, tem sido posicionado constantemente pelos administradores das universidades como uma estratégia e instrumento sedutor para diminuir a evasão escolar e recrutar e reter estudantes (TAYLOR; STOUT, 2020). Em parte, isso revela o modo como o *esport* escolar é geralmente percebido como um caminho de partida para os jogadores que desejam consolidar uma carreira na matriz profissional da prática — talvez, menos dolorosa do que a transição feita por meio da matriz comunitária e bricolada, dado o potencial aparato institucional oferecido pelas instituições de ensino.

Considerações finais

Ao longo deste artigo, buscamos oferecer uma amostra da diversidade configuracional nos *esports* e alguns indicadores e características que se manifestam nas matrizes sugeridas. Nossa proposta funciona como um relance de uma cena em fluxo; é uma *remontagem* parcial (LATOURET, 2005) de alguns dos fragmentos que compõem essa diversidade. Tratam-se de elementos configuracionais que ajudam a definir cada uma das modalidades de atividades esportivas voltadas para os *videogames*. Em vez de posicionar o esforço analítico ora sobre o comportamento dos jogadores, ora sobre as nuances materiais, mecânicas e institucionais do *esport*, a teoria laturiana permite *remontar* a associação entre os atores que formam esses contextos — uma associação que envolve não apenas a tecnologia, mas também as práticas emergentes das comunidades, as estruturas institucionais e legais que dão forma ao *esport* e ao jogar, suas dimensões socioculturais, o mundo material que o atravessa e assim por diante (TAYLOR, 2009), dando vazio, portanto, a sua diversidade.

A depender de cada tipo de jogo, é provável que adaptações e acréscimos sejam necessários ao modelo proposto. Além disso, nem todos os títulos de *esports* se distribuem em todas as quatro configurações, seja no Brasil, seja em qualquer outra parte do mundo, porque cada *esport* se desenvolve

localmente de forma diferente (FALCÃO *et al.*, 2020). A transição de uma configuração à outra pode ainda exigir a mudança de papel — de jogador para torcedor, por exemplo — e, conseqüentemente, das condições e possibilidades para cada função, o que inclui as redes de relações, os significados da ação e os constrangimentos a que estaria implicado. Em outras palavras, a diversidade das situações de jogo nos *esports* implica em arranjos midiáticos, materiais, econômicos, espaciais, (geo)políticos e socioculturais distintos (MACEDO; FRAGOSO, 2019), nos quais múltiplas mediações atuam e alteram as matrizes esportivas em cada cena local, dando-lhe contornos próprios.

A tipologia aqui sugerida tem ainda uma aplicação estratégica, de tal forma que é inadequada e improdutiva quando empregada como simples instrumento de gradação com um fim em si mesmo. Essa segmentação com base na prática de jogar foi construída para delimitar as continuidades e descontinuidades no universo dos *esports*, tomando as seguintes variáveis apresentadas por Damo (2005), acrescidas de contribuições nossas: a) o nível de codificação e agenciamento, b) o grau de intensidade da divisão social do trabalho, c) a morfologia, d) a disposição do espaço e do tempo, e) a espetacularização e a presença de público, f) e a dimensão física, espacial e material do jogo. Com esse conjunto de fatores, construímos tipologias matriciais de base sociológica para, fundamentado nelas, pensar nas questões comunicacionais, sobretudo de ordem sociotécnica, atribuídas à prática e à fruição dos *esports*.

Além disso, o protagonismo crescente dos *esports* na indústria de *games*, na análise e na cultura de jogo contemporânea (TAYLOR, 2012) — e o reconhecimento de “uma ontologia que sublinha sua condição experiencial necessariamente midiática” (MACEDO; FALCÃO, 2019, p. 246) — aponta para a relevância desse objeto nas pesquisas em comunicação. Como produto sociotécnico característico de uma cultura midiática — advindo da e na mídia (HUTCHINS, 2008) —, como prática da cultura digital contemporânea e como fenômeno híbrido que se compõe de forma transdisciplinar (MACEDO; FALCÃO, 2019), os *esports* encontram espaço cativo em uma das abordagens dos estudos da comunicação — a cibercultura ou cultura digital —, embora não se limitem a ela. Como campo do saber, portanto, a comunicação tem uma grande contribuição a oferecer aos *esports*. Contudo, a agenda de estudos sobre o fenômeno demanda ainda um maior esforço de pesquisa de campo para preencher lacunas e documentar sua história social e comunicacional de forma mais adequada.

Esperamos ter conseguido mostrar que o fato social esportivo, sobretudo as modalidades voltadas aos jogos digitais, tem inúmeras faces encobertas, e elas, cada uma a sua maneira, têm muito o que nos dizer. Mas a diversidade e a fragmentação precisam ser, de alguma forma, tratadas. Mais que isso, é necessário mapear caminhos, cenários, e foi com tal propósito que delimitamos os limites — potencialmente transgredíveis — das quatro matrizes aqui introduzidas. A descrição delas oferece um vislumbre de uma parcela do que seja a variedade de manifestações dos *esports* no país, o que sugere serem muito mais ricas em termos de diversidade de significados, estilos, personagens, cenas, cenários e formas de organização imputados quer à atividade esportiva em *videogames*, quer à sociabilidade que se desenvolve ao redor de cada uma. A tese de que o conjunto das práticas reportadas como *esport* pode ser dividido e/ou associado em quatro configurações diferentes necessita ainda de mais discussão, dados de campo e aplicação de conceitos. No entanto, pensar nas configurações sociais dos *esports*, como recortes e/ou categorias de análise da diversidade esportiva presente nos jogos digitais, parece-nos uma alternativa apropriada aos reducionismos que se apresentam na literatura do fenômeno.

O mais relevante da contribuição que propomos neste estudo é a inclusão dos *esports* no conjunto dos fatos sociais importantes à compreensão não apenas da cultura de jogo no país, mas também da própria sociedade brasileira. DaMatta (1997) já havia apontado para a relevância do esporte — em debate o futebol — para um melhor entendimento do Brasil e do que pensam sobre ele os brasileiros. O autor reiterava, com base nesse esporte, a tese principal de seu livro, segundo a qual uma compreensão mais adequada do país e do que seu povo pensa sobre a nação emerge quando desviamos das instituições ditas *sérias* — a exemplo do Estado e do mercado — e nos debruçamos sobre alguns fatos sociais supostamente menos apreciados. Em síntese, ganhamos em entendimento de Brasil e dos brasileiros quando nos aproximamos do carnaval, das religiões, do entretenimento, da música e da diversidade das situações de jogo presentes no país, como o futebol, o jogo do bicho, os *videogames* e, também, os *esports*.

Tarcízio Macedo é doutorando em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), com período sanduíche na Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

É especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (Naea, UFPA) e pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais (UFRGS), do Laboratório Cubo de Inovação da Fundação Getúlio Vargas (EMCI FGV) e dos grupos de pesquisa Comunicação, Consumo e Identidade (UFPA) e Inovação e Tecnologia na Comunicação (UFPA).

tarcziomacedo@gmail.com

Referências

BURK, D. Owing e-Sports: proprietary rights in professional computer gaming. **University of Pennsylvania Law Review**, Philadelphia, v. 161, p. 1.535-1.578, 2013.

DAMATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis**: para uma sociologia do dilema brasileiro. 6 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

DAMO, A. **Do dom à profissão**: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. 2005. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2005.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I.; MACEDO, T. At the edge of utopia. Esports, neoliberalism and the gamer culture's descent into madness. **Journal Gamevironments**, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.

FREEMAN, G.; WOHN, D. eSports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. In: CHI'17 LATE BREAKING WORK, 17., 2017, New York. **Proceedings...** New York: ACM, 2017, p. 1601-1608.

GUMBRECHT, H. **Our Broad Present**: Time and Contemporary Culture. New York: Columbia University Press, 2014.

HUTCHINS, B. 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.

JIN, D. **Korea's online gaming empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.

LATOUR, B. **Reassembling the social**. An introduction to actor-network theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. *E-Sports*, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, 2019.

_____. Like a Pro: Communication, Camaraderie and Group Cohesion in the Amazonian Esports Scenario. **Entertainment Computing**, London, v. 34, p. 100354, 2020.

MACEDO, T.; FRAGOSO, S. Geografias dos *Esports*: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 106-123, 2019.

_____. *Esports, Espetáculo e Materialidade: reflexões sobre a prática profissional durante a pandemia de covid-19*. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 30., 2021, São Paulo. **Anais...** Brasília: Compós, 2021, p. 1-21.

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.

PARLEBAS, P. **Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice**. Paris: Insep, 1999.

REITMAN, J.; ANDERSON-COTO, M.; WU, M.; LEE, J.; STEINKUEHLER, C. Esports research: a literature review. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 1, p. 32-50, 2020.

ROGSTAD, E. Gender in eSports research: a literature review. **European Journal for Sport and Society**, London, ahead-of-print, p. 1-19, 2021.

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

TAYLOR, N.; STOUT, B. Gender and the two-tiered system of collegiate esports. **Critical Studies in Media Communication**, London, v. 32, n. 5, p. 451-465, 2020.

TAYLOR, T. The Assemblage of Play. **Games and Culture**, London, v. 4, n. 4, p. 331-339, 2009.

_____. **Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012.

_____. **Watch me play: twitch and the rise of game live streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.

TOLEDO, L. **Lógicas no futebol**. São Paulo: Fapesp, 2002.

WAGNER, M. On the scientific relevance of eSport. In: 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**, London, v. 15, n. 1, p. 73-88, 2020.

Artigo recebido em 20/07/2022 e aprovado em 21/10/2022.