

Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos¹

Aspects on the sports, commercialisation and spectacularization of electronic games

Aspectos sobre la esportivización, mercantilización y espectacularización de los juegos electrónicos



Matheus Borsato

Universidade Estadual de Maringá, Maringá, Paraná, Brasil.
email: matheusborsato@hotmail.com



Juliano de Souza

Universidade Estadual de Maringá, Maringá, Paraná, Brasil.
email: julianoedf@yahoo.com.br



Verônica Volski Mattes

Universidade Estadual de Maringá, Maringá, Paraná, Brasil.
e-mail: vero_edf@hotmail.com



Nome completo: Vinicius Machado de Oliveira

Instituição: Universidade Estadual de Maringá, Maringá, Paraná, Brasil.
e-mail: oliveira_vm@hotmail.com



Marcos Roberto Brasil

Centro Universitário Guairacá, Guarapuava, Paraná, Brasil.
e-mail: brasilmr@hotmail.com.br

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

Resumo: Os esportes eletrônicos têm se tornado uma prática esportiva relevante, tanto em sua organização na esfera profissional quanto nas questões que desperta no âmbito acadêmico. Nesses termos, o objetivo do artigo foi apresentar indícios do processo de esportivização, mercantilização e espetacularização dos e-Sports. Para dar conta da investigação, reunimos fontes a partir do método exploratório que caracterizam o desenvolvimento dos jogos eletrônicos como uma nova prática esportiva, especificamente como um subcampo esportivo, e levantamos dados históricos a respeito de sua evolução como prática social, tendo como suporte teórico as contribuições da sociologia de Pierre Bourdieu, aliadas às análises de Anthony Giddens como ponto de sustentação teórica complementar.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. E-Sports. Pierre Bourdieu. Anthony Giddens.

Abstract: Electronic sports have become a relevant sport practice, both in their organization in the professional sphere, and in the issues that arise in the academic field. In these terms, the objective of the article was to present clues about the process of sportivization, commodification and spectacularization of e-Sports. To account for the research, we have gathered sources from the exploratory method to characterize the development of electronic games as a new sports practice, specifically as a sports subfield, raising historical data regarding its evolution as a social practice, having as theoretical support the contributions of the sociology of Pierre Bourdieu, allied to the analyzes of Anthony Giddens like point of complementary theoretical support.

Keywords: Electronic Games. E-Sports. Pierre Bourdieu. Anthony Giddens.

Resumen: Los deportes electrónicos se han convertido en una práctica deportiva relevante, tanto en su organización en la esfera profesional, como en las cuestiones que despierta en el ámbito académico. En estos términos, el objetivo del artículo fue presentar indicios acerca del proceso de esportivización, mercantilización y espectacularización de los e-Sports. Para dar cuenta de la investigación, reunimos fuentes a partir del método

exploratorio a caracterizar el desarrollo de los juegos electrónicos como una nueva práctica deportiva, específicamente como un subcampo deportivo, levantando datos históricos acerca de su evolución como práctica social, teniendo como soporte teórico las contribuciones de la sociología de Pierre Bourdieu, aliadas a los análisis de Anthony Giddens como punto de sustentación teórica complementaria.

Palavras chave: Jogos Eletrônicos. E-Sports. Pierre Bourdieu. Anthony Giddens.

Introdução

Quando pensamos a respeito das práticas esportivas nos dias atuais, percebemos que elas potencialmente se tratam de algo inovador e repetidor (MARCHI *et al.*, 2017). Se pendermos para o lado da inovação, estaremos tratando, sobretudo, das práticas esportivas que emergem com novos contornos e arranjos sociais, como, por exemplo, os jogos eletrônicos; entendidos aqui como um conjunto de práticas que está em um rápido processo de esportivização (REIS, 2013; REIS; CAVICHIOELLI, 2008), com uma dominância sobre o mercado tecnológico e que não possui uma relação direta com as práticas esportivas já legitimadas dentro do campo esportivo. Se pensarmos, todavia, pelo sentido da repetição, podemos citar o voleibol ou futebol de areia; práticas esportivas que obedecem ao conjunto de regras e lógicas de sua derivação do voleibol de quadra (AFONSO; MARCHI JUNIOR, 2012) e do futebol de campo, respectivamente.

Dessa maneira, o primeiro processo sociológico identificado neste estudo parece ser o mais apropriado para dimensionar o caso das diversas modalidades esportivas que estão em evidência neste artigo. Denominadas e-Sports², elas podem ser esportivas ou não, já legitimadas em seus respectivos campos e movidas para dentro do universo dos jogos eletrônicos.

Remetendo-se a esse contexto, podemos perceber a semelhança entre os jogos eletrônicos em evidência com as práticas de grande capital no campo esportivo, oportunizando, assim, que novas práticas de esportes entrem neste subcampo como, quem sabe, práticas legitimadas (BOURDIEU, 1983; 1990). Assim, uma das ideias centrais que assumimos neste artigo é que, ao mesmo tempo que há a destradicionalização (BECK, 2011; GIDDENS *et al.*, 1997) de algumas práticas esportivas, novas práticas sociais surgem com uma adesão significativa de seus praticantes, formando

² O termo e-Sport pode sofrer variações em sua escrita, tais como E-Sport ou eSport.

um novo conceito para a vida social do indivíduo a partir de seus movimentos reflexivos.

A respeito do campo acadêmico, os jogos eletrônicos em geral estão tornando-se aceitos como objeto de investigação. Entretanto, estudos mais sistemáticos sobre os jogos eletrônicos de forma competitiva, ou e-Sports, parecem ser incipientes nesse universo (BÁNYAI *et al.*, 2018), principalmente no que diz respeito à Educação Física. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é discutir a evolução dos e-Sports no mundo, além de apresentar determinados indícios da esportivização, mercantilização e espetacularização dessa prática social.

Considerando a natureza do objeto estudado neste artigo, procuramos desenvolver uma pesquisa que primeiramente reunisse fontes a partir do método exploratório e, na sequência, analisá-las a partir de dois referenciais teóricos. Este estudo, portanto, toma uma forma qualitativa, de cunho exploratório e analítico.

Para a realização desta pesquisa, seguimos o modelo determinado por Gil (1994) com a elaboração das seguintes fases: a) exploração das fontes bibliográficas; b) leitura do material; c) elaboração das fichas; d) ordenação e análise das fichas; e) conclusões. Efetivamos o critério de seleção e levantamento de materiais e fontes eletrônicas especificamente sobre os “esportes eletrônicos”. Seguindo o critério de seleção e o procedimento metodológico, selecionamos (01) trabalho de conclusão de curso; (02) livros; (02) sites oficiais dos jogos; (01) blog especializado em jogos eletrônicos e (03) sites de esportes relacionados aos jogos eletrônicos.

Após a leitura dos registros e materiais coletados, seguimos para a etapa de análise teórica do artigo, aqui fundamentada pela teoria reflexiva de Pierre Bourdieu, a fim de compreender a lógica do campo, bem como dos mecanismos de produção e reprodução dos agentes, aliada às análises de Anthony Giddens a respeito da “modernidade reflexiva”. A escolha desses teóricos foi embasada pelo fato de que são autores com um significativo renome internacional, além de também fornecerem um material satisfatório para

o entendimento deste novo fenômeno contemporâneo: os jogos eletrônicos.

Caracterizando os *e-sports*

O termo “Esportes Eletrônicos” ou “*e-Sports*” é datado do final da década de 1990. A Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) designa como esporte eletrônico qualquer atividade que, através de artefatos eletrônicos – como os consoles, jogos para computadores, celulares, *games* on-line via internet, fliperamas ou arcades, jogos envolvendo robôs etc. – caracterize uma competição entre dois ou mais participantes. Esses participantes recebem a nomenclatura de *cyber atletas*, que podem ser federados a clube ou na própria Confederação para obterem o direito de participar de competições oficiais e até mesmo integrarem a Seleção Brasileira em campeonatos internacionais (CBEE, 2006). Visando à profissionalização dos jogos eletrônicos, a CBEE tem como objetivo normatizar as competições de *e-Sports* que ocorrem no Brasil e regulamentar os atletas e equipes de Jogos Eletrônicos (CBEE, 2006).

Os jogos eletrônicos se encontram distribuídos em diferentes plataformas. Entre as plataformas populares destacam-se os consoles de mesa caseiros, popularmente conhecidos como videogames, que possuem a finalidade de executar os jogos por meio das diversas formas de armazenamento, via cartucho ou CD (BRESCIANI, 2001). Ao conectar esse dispositivo em um monitor, o jogador consegue interagir com o jogo, tendo que comandar as ações solicitadas durante a jogatina para que os conteúdos fluam e sejam exibidos na tela. Paralelamente aos videogames caseiros, existem também os consoles portáteis, que são pequenos dispositivos que permitem às pessoas jogar em qualquer lugar (MONT’ALVERNE, 2012).

Outro dispositivo utilizado com a finalidade de gerar entretenimento a partir dos jogos eletrônicos é o computador. Além de possibilitar o contato com uma gama de funcionalidades, os *Personal Computers* (PCs) também podem ser utilizados como videogame. Com o avanço tecnológico, os PCs trouxeram maiores possibilidades aos jogadores, já que possuem mais funções e melhores *hardwares* quando comparados com alguns consoles de mesa. Portanto, nos últimos anos, os PCs têm estado entre os dispositivos preferidos entre aqueles que se intitulam *gamers*.

Além dos já citados, existem os arcades, também conhecidos como fliperamas, que são grandes dispositivos eletrônicos que colaboraram com a expansão e divulgação da prática, sobretudo nas décadas de 1970 e 1980 (CLUA; BITTENCOURT, 2005). Em outras palavras, os fliperamas foram os precursores dos consoles atuais. Assim, no processo evolutivo dos jogos eletrônicos, essas máquinas foram essenciais para que fosse possível, em grande medida, contarmos com a tecnologia existente. Com o tempo e com a chegada dos consoles domésticos, a popularidade dos fliperamas arrefecera, embora eles não tenham deixado de existir, sendo facilmente encontrados em bares ou *shoppings centers*.

Em consonância com o desenvolvimento tecnológico, outra plataforma em que os jogos digitais foram incorporados foi o telefone celular, mais conhecido como *smartphone* na atualidade. Tais dispositivos móveis são uma das plataformas mais acessíveis para obter contato com os jogos eletrônicos na sociedade atual. Com o advento da internet, aliada à tecnologia dos dispositivos, os *smartphones* vêm se tornando a plataforma mais utilizada para jogos em razão da quantidade e facilidade desses equipamentos (COUTINHO, 2013).

Além dos dispositivos eletrônicos, existem outras vertentes que não são necessariamente digitais, por exemplo, as máquinas arcades eletromecânicas. Somados a essa tecnologia, há também os *Personal Digital Assistances* (PDAs) e as calculadoras gráficas

que possuem a capacidade de emular³ alguns jogos, mas não são projetados para esta funcionalidade. Ademais, vale ponderar que esses dispositivos não trazem grandes impactos na indústria dos jogos eletrônicos, mas cabe o conhecimento de sua existência.

Por fim, é importante mencionar que os jogos eletrônicos podem ser classificados em gêneros e subgêneros conforme as especificidades e estilo dos jogos. Dentre essas classificações, os principais gêneros são os jogos de ação, aventura, simulação, corrida, estratégia, esportes, *Role-Playing Games* (RPGs) e outros, podendo ser jogados de maneira *offline* ou *online* (COSTA, 2013). É justamente nessa diversidade de gêneros que podemos encontrar os mais diferentes tipos de esportes eletrônicos.

Da diversão à competição: indícios sobre os processos de esportivização, espetacularização e mercantilização dos *e-sports*

Como questão acadêmica, falar de esporte é um processo de reflexividade a partir da denominação deste como prática específica, não direcionada a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo. O esporte se constitui em um campo de práticas específicas, dotado de suas lutas e regras próprias, em que se compõe e se investe toda uma cultura ou uma competência específica. Além disso, a história do esporte é relativamente autônoma e possui uma cronologia específica, articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, mas nem por isso reduzida a somente esses (BOURDIEU, 1983).

A ideia de esportivização data dos séculos XVIII e XIX, quando os autores Elias e Dunning (1992) identificaram o fenômeno de transição de jogos de distração para esporte na sociedade inglesa (HONORATO, 2013). Quando falamos sobre os jogos eletrônicos, podemos observar um subespaço social dentro de um espaço

³ Emular algo na computação significa reproduzir as funções de um determinado ambiente com outro tipo de software, a fim de permitir a execução de outros softwares a partir deste, ou seja, um processo de reprodução.

social, ou seja, o subcampo dos jogos eletrônicos está presente dentro do universo do campo esportivo, algo semelhante ao que Marchi Junior (2001) relatou em seu estudo a respeito do voleibol. Compreendemos que a esportivização dos jogos eletrônicos segue na mesma esteira da esportivização de outros esportes modernos, como, por exemplo, o Skate (HONORATO, 2013) e o Parkour, em que ambos sofrem determinada resistência em relação à sua esportivização (CHAGAS; ROJO; GIRARDI, 2015).

Na construção histórica desse subcampo, pouco se pode precisar a respeito da origem dos esportes eletrônicos. Nesse sentido, utilizamos os anos de 1970 como ponto de partida de análise, em virtude da existência de menções e relatos àquilo que pode ter sido a primeira competição de esporte eletrônico. Essa competição ocorreu em 1972, na Universidade de Stanford, recebendo o nome de *Intergalactic Spacewar Olympics (Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar)* em razão do jogo da competição ter sido o *Spacewar!*, da Atari⁴. O vencedor desse campeonato recebeu um ano de assinatura da revista *The Rolling Stone*, algo que pode ser considerado modesto comparado aos prêmios milionários que as competições oferecem hoje em dia (HAWKON GAMING, 2015).

Os sinais da esportivização dos jogos eletrônicos continuaram nos anos seguintes. Na década de 1980, a Atari, uma das empresas dominantes do mercado dos games na época, organizou o primeiro campeonato de e-Sports que partiu de uma iniciativa privada e obteve cerca de dez mil jogadores a fim de competirem no jogo *Space Invaders* (HAWKON GAMING, 2015).

⁴ Atari é uma empresa de produtos eletrônicos, além de ser uma das responsáveis pela popularização do videogame.

Figura 1: The Space Invaders Championship



Fonte: Hawkon Gaming (2015)

A Figura 1 mostra, exemplificando a organização e concentração dos competidores, jogadores enfileirados em frente aos televisores, sendo esta disposição corporal um fundamento decisivo para a construção do habitus do jogador de videogame. O habitus, segundo Bourdieu, pode ser caracterizado por sistemas de esquemas individuais, socialmente estruturados (no social e nas mentes), adquirido pelas vivências práticas de existência e utilizados constantemente nas funções e ações cotidianas (BOURDIEU, 1983; 1996; 2007). Notamos na figura indícios do que veio a se tornar o habitus de jogador de videogame. Observa-se que os competidores apresentam características semelhantes, no vestuário e até mesmo no corte de cabelo. De acordo com Souza e Marchi Júnior (2010), os espetáculos esportivos influenciam nos modos de vestir, falar, se alimentar e, de uma forma mais específica, na escolha de redes de sociabilidade e convivência.

Além da introdução ao habitus de jogador, verificamos também alguns indícios da espetacularização da prática, mesmo que de maneira simplificada, visto que os espectadores encontram-se prestigiando o evento e estão separados dos cybers atletas atra-

vés de uma corda. Aqui, evidencia-se aquilo que Bourdieu (1983) nomina como crescente separação dos profissionais e amadores a partir de uma lógica em que os últimos passam a ser reduzidos ao papel de espectadores passivos, jogadores de final de semana por assim dizer, mediante uma dinâmica reprodutora em que os profissionais só se tornam profissionais em virtude da “desposseção dos leigos” (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2017).

Outro fato que merece destaque nesse campeonato é que a própria produtora do jogo encontrou um nicho de mercado com a criação da competição, algo que ocorre de forma bastante presente nas competições de videogame atuais, em que as próprias produtoras dos games gerenciam suas competições. Isso sugere que, assim como os esportes considerados tradicionais, tais como o rugby, futebol, natação etc., o consumo dos jogos eletrônicos oferecidos aos agentes sociais também se torna uma oferta com intuito de encontrar uma determinada demanda social.

Logo no primeiro dia do ano de 1990 ocorreu o torneio de maior expressão da década, o Nintendo World Championship (Campeonato Mundial de Nintendo, em tradução livre), com suas etapas realizadas em diversas cidades dos Estados Unidos (LOPES, 2013). O Nintendo World Championship contou com a presença de milhares de participantes que competiam entre si para a obtenção da maior pontuação nos jogos Super Marios Bros, Rad Racers e Tetris. A premiação desse torneio era um montante de U\$ 10.000 em dinheiro para o primeiro lugar, além de um conversível e uma televisão, sendo a maior premiação já vista até o momento no universo dos e-Sports. Essa premiação fez com que os futuros investidores e organizadores se preocupassem mais com os valores das premiações que seriam concedidas (LOPES, 2013; KELLY, 1993).

A partir disso, conseguimos perceber uma significativa evolução da prática em curto período de tempo: antes o The Space Invaders Championship contou apenas com uma etapa em uma cidade, além de uma singela premiação, enquanto o Nintendo World Championship apostou na divisão de suas etapas e sedes do campeonato, além de uma premiação relevante para os padrões da

época. Isso demonstra que a espetacularização, mercantilização e espetacularização de uma prática são concomitantes, ou seja, caminham juntas.

Em 1996, o jogo Quake foi lançado, tornando-se de grande importância para o cenário do esporte eletrônico em nível mundial, pois foi responsável por um dos maiores campeonatos da década, juntamente com o Nintendo World Championship. Em 1997, o torneio denominado Red Annihilation, patrocinado pela empresa Microsoft, reuniu cerca de dois mil participantes em Atlanta, a fim de disputarem a premiação do campeonato: uma Ferrari 328 GTS (LOPES, 2013). O campeonato obteve uma grande adesão e avançou os ânimos para que fossem organizados mais campeonatos dessa natureza e dimensão. E então, após o Red Annihilation, surgiu a primeira liga dedicada exclusivamente aos e-Sports, a CPL (Liga Profissional dos Cyber Atletas), que de acordo com Angel Muñoz, fundador da CPL, possuía o objetivo de apresentar as grandes marcas do mundo da tecnologia por meio de um ambiente que atraísse jogadores e empresas (HAWKON GAMING, 2015; PEREIRA, 2014).

O primeiro evento da CPL foi realizado em outubro de 1997 e foi chamado de "The Frag". O campeonato era do jogo Quake I, e sua premiação total foi de U\$ 4 mil (CYBERATHLETE..., 2014). Em 1998, o evento FRAG 2 aumentou sua premiação e distribuiu um valor total de 15 mil dólares (PEREIRA, 2014). Em 2000, o evento Razer CPL alcançou uma premiação de 100 mil dólares e, em 2005, o torneio teve a premiação total de 1 milhão de dólares. A CPL encerrou suas atividades em 2008, após a realização de eventos em diversos países, tais como Cingapura, Coreia do Sul e Brasil. Os jogos presentes na CPL eram apenas do gênero FPS até o ano 2000, em que outros videogames, além de Quake, foram integrados aos torneios disputados (PEREIRA, 2014).

Após a passagem do século, tanto o mercado quanto a adesão aos esportes eletrônicos começaram a caminhar em passos largos. Isso aconteceu porque o mercado dos games estava aquecido com os lançamentos de jogos como Starcraft, Quake, Counter-Strike e

Warcraft, os quais estimulavam o meio competitivo juntamente com as empresas pioneiras que começaram a organizar campeonatos em larga escala, aumentando, assim, o surgimento de novos campeonatos. Nesse mesmo período, os campeonatos de jogos eletrônicos começaram a ganhar o mundo. O primeiro World Cyber Games (WCG) foi realizado em solo oriental nos anos 2000, precisamente na Coreia do Sul. O campeonato contou com um total de 174 participantes de 17 países diferentes, em busca de uma premiação total de 150 mil dólares. O WCG contou com a disputa de 3 jogos diferentes: Age of Empires II, um jogo de estratégia em tempo real (RTS), Quake III e Starcraft. A partir disso, o WCG começou a ser realizado anualmente em diversos países até o ano de 2013, totalizando mais de 40 eventos e cerca de 4,5 milhões de dólares em premiações (E-SPORTS EARNING, 2014).

Concomitante ao WCG, surge em 2002 a Major League Gaming (MLG). Com um formato muito similar à CPL, possuiu em sua primeira edição três torneios de games: Halo, que se enquadra na categoria dos FPSs, Madden 2002, que simula partidas de futebol americano e o Gran Turismo 3, um jogo que simula corridas (PEREIRA, 2014). Em 2006, a MLG recebeu o aporte de um fundo, um investimento de 10 milhões de dólares com o intuito de ser utilizado para a melhoria de suas competições e premiações e, em 2012, deu início a uma parceria com a CBS, um grupo midiático norte-americano (BHASIN, 2012 apud PEREIRA, 2014), demonstrando, assim, um interesse na espetacularização e expansão das competições de esportes eletrônicos. Por fim, a francesa Electronic Sports World Cup (ESWC), criada em 1999, já acumula quase 3 milhões de dólares em premiações até 2017 (E-SPORTS EARNING, 2017). Esta competição ocorre anualmente e os vencedores dos torneios qualificatórios espalhados ao redor do mundo recebem o direito de representar seu país nas finais do campeonato, disputado na França.

Dessa forma, podemos analisar os e-Sports como um campo estruturado, com cronologia própria, formado por agentes sociais dotados de um habitus esportivo, em que se realizam práticas ins-

tituídas das relações de poder e de mercado (oferta e demanda). Visto dessa maneira, os e-Sports podem ser dimensionados como um campo social, no sentido em que essa noção/ferramenta é trabalhada na teoria de Pierre Bourdieu.

De acordo com o sociólogo francês, campos são domínios estruturantes da sociedade moderna e explicativos do mundo social, que estabelecem conexões entre si, com crenças e estruturas de poder relativamente autônomas (BOURDIEU, 1983b; 2014). A lógica do campo possui cronologia e espaços próprios, bem como leis de oferta e demanda de (re)produção de bens culturais e simbólicos (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2017). Em suma, quando Bourdieu se propõe a estudar os campos sociais, na verdade ele se dispõe a desvelar como se dão as posições entre os agentes e como tais conhecimentos reproduzem as relações objetivas da sociedade (BRASIL, 2018).

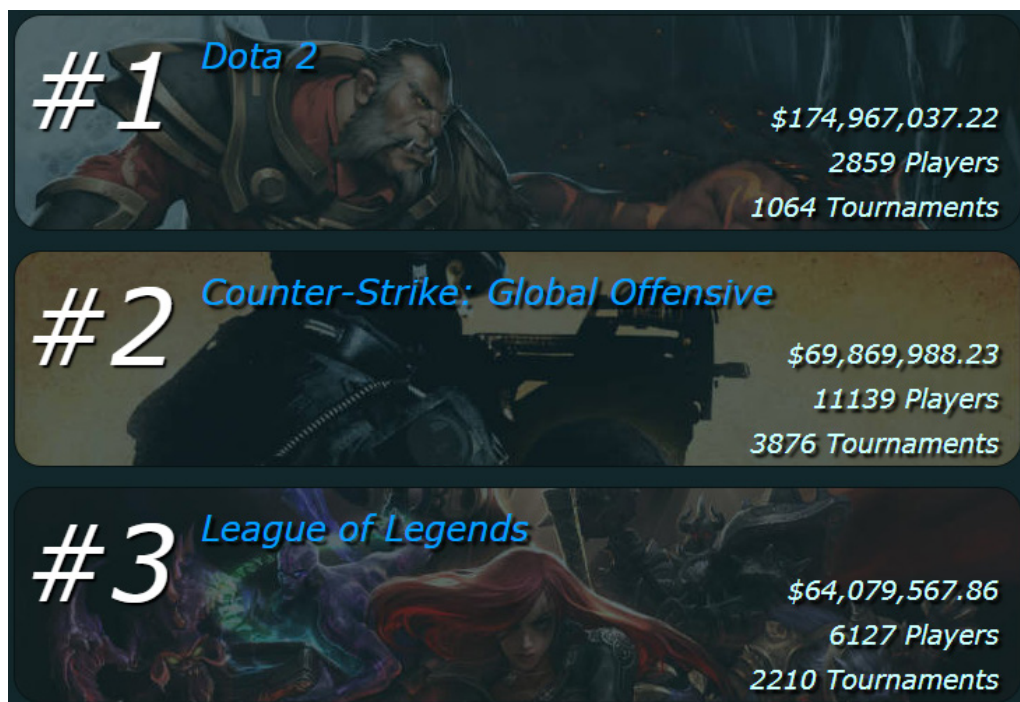
Bourdieu apresenta um modelo de análise sociológica do campo esportivo que permite compreender os consumos e práticas esportivas da sociedade. Ao analisar as relações entre oferta de bens esportivos e a demanda dos estilos de vida, podemos entender por demanda o que leva os jogadores à prática de determinados esportes [como os eletrônicos], atrelada ao consumo esportivo veiculado através dos estereótipos e padrões dos espetáculos esportivos na mídia (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2010).

Isso quer dizer que, o esporte moderno, da forma como é consumido por seus praticantes, contrasta perfeitamente com a lógica estrutural do espaço social. Isto é, o e-Sports pode ser compreendido como prática esportiva ou como os demais usos que se pode fazer dele (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2010). Em síntese, percebemos que uma análise do esporte (em nosso caso, o esporte eletrônico) não pode perder de vista a constituição deste como um mercado global, em que os “eventos de ponta” tomam uma força simbólica e objetiva, que influencia e estimula a necessidade de consumo em função dos estilos de vida esportivos dos próprios produtores, trazendo consequências psicossociais –cabe a cada um refletir a respeito desta “vitrine” capitalista (SOUZA, 2011).

Da massificação dos *e-sports* e da expansão da reflexividade social

Se os e-Sports tiveram um crescimento significativo durante a primeira década de 2000, em relação a eventos globais e premiações, foi só a partir de 2009 que os e-Sports passaram a ganhar mais audiência, alcançando maiores números de cyber atletas, jogadores amadores e telespectadores em torno da prática. Os três games que mais premiaram até o momento no cenário competitivo dos e-Sports foram todos lançados após 2009: Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive e League of Legends (Figura 2).

Figura 2: Ranking das maiores premiações do *e-Sports* até fevereiro de 2019



Fonte: <https://www.esportsearnings.com/games>

O mais antigo dos três e o terceiro da lista das premiações é o League of Legends (LoL). Lançado em outubro de 2009 pela Riot Games, em seu processo de criação contou com Steve “Guinsoo” Freak e Steve “Pendragon” Mescon, duas pessoas envolvidas com

o mod5 do DotA, sendo o Guinsoo o principal desenvolvedor do mapa de Warcraft III: Reign of Chaos e o Pendragon ocupando o cargo de administrador de um dos principais fóruns de discussão a respeito do DotA (PEREIRA, 2014).

Não coincidentemente, o League of Legends também é pertencente ao gênero MOBA, igualmente ao jogo no qual foi inspirado (DotA), além de conter outros aspectos semelhantes à sua fonte de criação. Desde 2011, o LoL aparece como destaque nos principais eventos de e-Sports ao redor do mundo, além dos campeonatos desenvolvidos pela própria produtora do jogo. Entretanto, o que mais impressiona a respeito do League of Legends não é somente a quantidade de prêmios e torneios que esta prática apresenta, mas sim a audiência que o jogo proporciona e a quantidade de jogadores pertencentes ao universo do LoL. Seu último mundial obteve 1,2 bilhões de horas assistidas ao longo do campeonato e um total de 57,6 milhões de espectadores únicos durante a final (LOL ESPORTS, 2017), além de ser o jogo mais jogado do mundo – se considerarmos tanto o universo amador quanto o universo profissional da prática, desde o ano de 2012, com mais de 27 milhões de players diariamente (NEWZOO, 2018).

O segundo colocado da lista é o quarto lançamento da franquia Counter-Strike, o Counter Strike: Global Offensive (CSGO). Lançado em agosto de 2012, o título se encaixa na categoria dos FPSs e, ao contrário dos outros dois títulos deste top 3, não se encaixa nos padrões free-to-play⁶. Desenvolvido pela Valve Corporation juntamente com a Hidden Path Entertainment, o jogo conta com alguns conteúdos clássicos da franquia, além de versões retrabalhadas dos mapas antigos juntas com novos mapas, personagens e modos de jogo (MAKUCH, 2011). Segundo os dados da e-Sports Earning, o CSGO possui atualmente o maior número de jogadores profissionais (11.139 no total) e a segunda maior quantidade de torneios

⁵ Mod, no contexto dos jogos eletrônicos, é um termo utilizado para denominar alterações em um jogo, de que podem ser pequenas ou até mesmo a criação de um novo jogo a partir do original. Podem ser produzidas pelos criadores do jogo ou por terceiros.

⁶ Um jogo é denominado free-to-play quando não há necessidade de um pagamento pelo seu download e pelo acesso à maioria dos recursos disponíveis do jogo.

disputados (3.876 torneios), ficando atrás neste quesito somente do Starcraft II, com 5.316 torneios até o presente momento.

O terceiro jogo a ser lançado – que também encabeça a lista de e-Sports com as maiores premiações – é o sucessor direto do DotA, o DotA 2. Por mais que o jogo tenha sido liberado em fase beta⁷ de testes desde 2011, foi oficialmente lançado em julho de 2013 e teve um desenvolvimento semelhante ao do League of Legends, pois a produtora, que também é a produtora da franquia Counter-Strike, trouxe o “Icefrog”, atual desenvolvedor do DotA, para a equipe responsável pelo lançamento do novo título (PEREIRA, 2014). Detentor das maiores premiações do universo dos jogos eletrônicos, o jogo também monopoliza o top 4 do maior prêmio em um único torneio (E-SPORTS EARNING, 2018).

Vale ressaltar que os torneios dos três jogos citados atraem patrocinadoras como a Coca-Cola, Nissan e American Express e cyber atletas já conseguem seu visto de atleta em diversos países, inclusive no Brasil (G1, 2013; GUTIERREZ, 2016). Além disso, os pro-players de maior destaque no cenário recebem salários de até US\$ 2,5 milhões anuais, como é o caso do sul-coreano jogador profissional de League of Legends, Lee “Faker” Sang-hyeok, que lucra também com premiações de competições disputadas, divisão de lucros com a Riot Games a partir da venda de skins⁸ oficiais do jogador, além do faturamento por patrocínios pessoais (ROX, 2016).

Tendo como ponto de partida o contexto dos esportes eletrônicos atualmente, percebemos que essa prática reflete – assim como outras práticas esportivas, sociais, econômicas, políticas, etc. – aspectos da modernidade reflexiva. Entendemos por modernidade reflexiva um composto de atitudes comuns aos agentes sociais, em virtude da reconfiguração da sociedade moderna. A modernidade reflexiva (GIDDENS *et al.*, 1997) analisa criticamente a sociedade atual (segunda modernidade), evidenciando mudanças de comportamento em relação ao passado (primeira modernidade). Na modernidade reflexiva, os indivíduos apresentam reflexi-

⁷ Fase beta de um jogo é a versão de algo que se encontra em um processo de desenvolvimento e testes, e então é disponibilizado para que os usuários possam testar e relatar alguns erros que possam ter passado despercebidos pelos criadores do jogo.

⁸ Skin ou “Pele” é um visual alternativo dado a um programa computacional.

vidade em suas práticas sociais a partir dos mecanismos de informação e comunicação, atuando de maneira mais crítica e analítica, evidenciando atitudes de destradicionalização, como é o caso dos esportes eletrônicos.

Compreendemos por destradicionalização uma nova maneira de socialização nos relacionamentos entre os agentes e a sociedade. É um novo conceito, baseado nos novos estilos de vida, que permitem romper com padrões pré-estabelecidos (GIDDENS *et al.*, 1997). Nos esportes eletrônicos notamos claramente essa relação, pois profissionais e amadores buscam um novo estilo de vida, vinculado à modernidade. Ao invés de se tornar um praticante ou atleta de uma modalidade esportiva institucionalizada, ele busca o esporte eletrônico. Dessa forma, verificamos a destradicionalização nos esportes eletrônicos; na busca pela identidade e autorrealização, os jogadores percebem o desenvolvimento de suas potencialidades pessoais em um novo estilo de vida, vinculado aos processos de modernização.

Considerações finais

Seja qual for a forma de interpretação teórica eleita para pensar o campo dos jogos eletrônicos, o fato é que novos estudos empíricos aprofundados sobre a prática ainda são necessários. Como mostramos anteriormente, as dimensões que os jogos eletrônicos estão alcançando faz com que surjam mais adeptos a essa nova modalidade. Se compararmos os primeiros eventos de e-Sports disputados com os eventos que ocorrem atualmente, torna-se fácil perceber que os jogos eletrônicos corroboram o processo de mercantilização, esportivização e espetacularização, evidenciando o que Bourdieu (1983) mostra quando discute a realidade do esporte (neste caso, o eletrônico) em mercadoria. Dessa maneira, cria-se uma lacuna cada vez maior entre os consumidores (praticantes de lazer) e os jogadores profissionais (que ganham a vida através dos torneios e partidas disputadas).

Da mesma forma, se analisarmos os esportes eletrônicos a partir do referencial teórico da modernidade reflexiva (GIDDENS *et al.*, 1997), observamos que sua lógica está presente nos estilos de vida dos jogadores (dos profissionais aos praticantes de lazer), no processo de destradicionalização das práticas, vendo os esportes eletrônicos como prática esportiva contemporânea e que foge dos padrões esportivos da sociedade moderna.

Portanto, podemos concluir que, embora haja um processo de massificação dos e-Sports, isso não significa que exista a construção de um habitus homogeneizado nesse campo, uma vez que à maneira de sustentação de tal análise pode-se indicar que há toda uma dinâmica de expansão da reflexividade social, em que os indivíduos são habilitados como agentes competentes nas suas decisões sobre estilos de vidas. Em outros termos, por mais que o habitus permeie algumas das ações dos indivíduos envolvidos nesse campo da atividade humana, eles ainda são bastante conscientes e autorais em suas escolhas e não apenas reprodutores inconscientes de práticas espetacularizadas.

Referências

AFONSO, G. F.; MARCHI JR., W. Como pensar o voleibol de praia sociologicamente. **Motriz: Revista de Educação Física (Online)**, v. 18, p. 72-83, 2012.

BÁNYAI, F.; GRIFTHS, M. D.; KIRÁLY, O.; DEMETROVICS, Z. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. **J Gambli Stud.** <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>, 2018.

BECK, U. **Sociedade de risco: rumo a uma outra modernidade.** Trad. Sebastião Nascimento. 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

BOURDIEU, P. **Sobre o estado.** 1º ed., Companhia das Letras, 2014.

BOURDIEU, P. **A distinção: sobre a teoria da ação.** Campinas/SP. Papyrus, 2007.

BOURDIEU, P. **As regras da arte: Gênese e estrutura do campo literário.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOURDIEU, P. **Coisas ditas.** São Paulo, Brasiliense, 1990.

BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo? **In:** BOURDIEU, P. **Questões de sociologia.** Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983a.

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia.** Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983b.

BRASIL, M. R. **Os usos da teoria sociológica de Pierre Bourdieu na área de Educação Física no Brasil (1977-2017).** 2018. 228 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Ciências da Saúde. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2018.

BRESCIANI, A. A. **A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos.** Curso em Ciências Sociais. Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista, 2001.

CHAGAS, R. R.; GIRARDI, V. L.; ROJO, J. R. O processo de esportivização de uma modalidade: o parkour enquanto prática espetacularizada. **Journal of the Latin American Sociocultural Studies of Sport (ALESDE)**, v. 5, p. 21-33, 2015.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação. **Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**, p. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, Julho de 2005.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTES ELETRÔNICOS. **Esportes Eletrônicos**, São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.cbee.org.br/#sobre>. Acesso em: 03 abr. 2018.

COSTA, R. **Quais são os gêneros de jogos de vídeo game?** 2013. Disponível em: <https://designzeroum.com.br/quais-sao-os-generos-de-jogos-de-video-game/>. Acesso em: 21 jun. 2018.

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE. **About CPL.** Disponível em: <http://thecpl.com/about-cpl/>. Acesso em: 02 mai. 2018.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992.

E-SPORTS EARNINGS. **World Cyber Games**. Sem data de publicação. Disponível em: <http://www.esportsearnings.com/organizations/110-world-cyber-games>. Acesso em: 10 mai. 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **Electronic Sports World Cup**. Sem data de publicação. Disponível em: <http://www.esportsearnings.com/organizations/113-electronic-sports-world-cup>. Acesso em: 13 mai. 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **Tournaments**. Sem data de publicação. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Acesso em: 13 mai. 2018.

G1. **EUA reconhecem jogadores de “League of Legends” como atletas**. São Paulo – SP, 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/eua-reconhecem-jogadores-de-league-legends-como-atletas.html>. Acesso: 16 mai. 2018.

GIDDENS, A.; BECK, U.; LASH, S. **Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

GIL, A. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas; 1994

GUTIERREZ, B. **Igual futebol: brasileiros tiram visto de atleta para jogar “CS:GO” nos EUA**. UOL, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/12/15/pro-players-brasileiros-conseguem-visto-de-atleta-para-jogar-nos-eua.htm>. Acesso: 16 mai. 2018.

HAWKON GAMING, Equipe Hawkon. **A história do e-sport mundial**. Outubro de 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-História-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 01 mai. 2018.

HONORATO, T. A esportivização do skate (1960-1990): relações entre o macro e o micro. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 35, p. 95-112, 2013.

KELLY, K. **The First Online Sports Game**, 1993. Disponível em: <http://www.wired.com/1993/06/netrek/>. Acesso em: 01 mai. 2018.

LOL ESPORTS BR. **Os números dos eventos do LoL Esports 2017**. 2017. Disponível em: <https://br.lolesports.com/noticias/os-numeros-dos-eventos-do-lol-esports-2017>. Acesso em: 13 mai. 2018.

LOPES, J. **e-Sports History**, 2013. Disponível em: <http://www.ti-metoast.com/timelines/esports-history>. Acesso em: 01 mai. 2018.

MARCHI, K. B.; SOUZA, J.; CAVICHIOLO, F. R.; MARCHI JÚNIOR, W. Do surf ao tow-in: por uma análise da emergência do campo dos esportes de prancha. **Journal of Physical Education**, v. 28, n. 1, 2017.

MARCHI JÚNIOR, W. **"Sacando" o voleibol: do amadorismo à espetacularização da modalidade no Brasil (1970- 2000)**. Campinas, 2001, 282 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Campinas, 2001.

MAKUCH, E. **Counter-Strike: Global offensive firing up early 2012**. Game Spot, 2011. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/counter-strike-global-offensive-firing-up-early-2012/1100-6328645/>. Acesso em: 13 mai. 2018.

MONT'ALVERNE, A. C. A. Jogos móveis locativos: uma proposta de classificação. **Contemporânea**, v. 10, n.1, 2012.

NEWZOO. **Most Popular Core PC Games**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>. Acesso em: 13 mai. 2018.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social). Universidade de Brasília, Brasília, 122 p., 2014.

REIS, L. **Sozinho, mas junto:** Sociabilidade e Violência no World of Warcraft. Tese. – Universidade Federal do Paraná, 338 p., 2013.

REIS, L. CAVICHIOLLI, F. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**. Porto Alegre, v. 14, n. 03, p. 163-183, setembro/dezembro de 2008.

ROX, M. **R\$ 8,5 milhões:** esse seria o salário da maior estrela do League of Legends. 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/112263-r-8-5-milhoes-salario-maior-estrela-league-of-legends.htm>. Acesso em: 16 de mai. de 2018.

SOUZA, J. A reflexividade metodológica de Pierre Bourdieu como modelo heurístico para a leitura do esporte no Brasil: potencialidades e contribuições. In: MARCHI JÚNIOR, W. **Ensaio em Sociologia do Esporte**. São Paulo: Factash Editora, 2011.

SOUZA, J.; MARCHI JÚNIOR, W. Bourdieu e a sociologia do esporte: contribuições, abrangência e desdobramentos teóricos. **Tempo Social**, v. 29, n. 2, p. 243-286, ago, 2017.

SOUZA, J. Por uma sociologia reflexiva do esporte: considerações teórico-metodológicas a partir da obra de Pierre Bourdieu. **Movimento**. Porto Alegre, v. 16, n. 01, p. 293-315, janeiro/março de 2010.

Publisher

Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Educação Física e Dança. Publicação no Portal de Periódicos UFG. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.