

Dos Caminhos para a Profissionalização: o Advento do Processo de “Esportificação” dos Esportes Eletrônicos (*e-Sports*)¹

Tarcízio MACEDO²
Universidade Federal do Pará, Belém, PA

Resumo

Este artigo desenvolve um debate de base histórica e teórica acerca do fenômeno do jogo digital competitivo organizado, popularmente conhecido como esporte eletrônico (*e-sport*). Seu objetivo é promover uma discussão que enderece a natureza híbrida do *e-sport*. A reflexão empreendida contempla um elemento interdisciplinar que faz convergir os campos da Comunicação, *Game Studies* e Filosofia e Sociologia do Esporte. O artigo aciona uma literatura para desenvolver uma arguição do *e-sport* como uma legítima atualização do esporte moderno, ao passo que trilha uma investigação que contempla dois elementos específicos da prática: (1) uma genealogia que, segundo se defende, remonta aos primórdios da história dos *video games* e inscreve-se em uma tradição de jogo competitivo organizado; e (2) uma discussão acerca de uma ontologia que sublinha sua condição experiencial midiática necessariamente arraigada.

Palavras-chave

Jogos digitais; *e-Sports*; Esporte; Cibercultura; História dos *video games*.

Introdução

“*E-Sport*” ou “*eSport*”, abreviações comumente usadas para designar o “esporte eletrônico”, “jogo digital competitivo organizado” ou “*professional gaming*” (“*pro gaming*” ou “jogo *pro*”, em tradução livre)³, tornou-se um termo recorrente e predominante na comunidade global de jogos digitais competitivos e formalizados, apesar de sua origem ser incerta⁴ (TAYLOR, T., 2012). De maneira similar, a expressão de uso comum “ciberatleta” (*cyberathlete*), surgida em meados de 1990 segundo a pesquisadora T. L. Taylor (2012), foi popularizada nos anos seguintes e refere-se aos integrantes e praticantes diretos dessa nova modalidade esportiva – ainda que tenha sido ultrapassada pelas duas expressões anteriores.

Nos últimos anos, o debate acerca do fenômeno dos esportes eletrônicos tem ganhado destaque no Brasil, tanto a partir de um ponto de vista acadêmico, quanto em um endereçamento recorrente pelos meios de comunicação. Nesse contexto, este artigo engaja-se em desenvolver uma arguição acerca da constituição de um cenário de pesquisa que, embora não seja por si recente (BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2015), envolve a

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa Games, da Divisão Temática Comunicação Multimídia, do XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pelo PPGCom da Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (Naea) da UFPA. Pesquisador nos grupos de pesquisa “Interações e Tecnologias na Amazônia” (CNPq/UFPA/Unama), “Comunicação, Consumo e Identidade” (CNPq/UFPA/Unama), Laboratório de Pesquisa em Inovação e Convergência na Comunicação (UFPA) e co-líder do Laboratório de Pesquisa Midiática na Amazônia (CNPq/UFPA). E-mail: tarcizio.ufpa@gmail.com

³ Outro termo utilizado é ciberesporte (*cybersport*), ainda que não seja tão frequente quanto os dois anteriores.

⁴ Michael Wagner (2006) sugere que um *press release* de 1999 da *Online Gamers Association* é, talvez, uma das primeiras aparições da expressão “*eSports*”.

consolidação de um fenômeno de profissionalismo dos jogos digitais, além da consequente ascensão do *e-sport* como um empreendimento a que se agrega uma dimensão do esporte⁵. Pode-se sugerir que se compõe um fenômeno de “esportificação”⁶ dos jogos digitais.

Inicialmente empreendendo um debate de base histórica, o intuito deste artigo é promover uma discussão teórica que enderece o aspecto híbrido dos *e-sports*. Cabe salientar que o esforço buscado nessa reflexão contempla um elemento interdisciplinar que faz convergir os campos da Comunicação, Filosofia e Sociologia do Esporte, bem como o campo dos *Game Studies*, sobretudo ao sublinhar que o enquadramento adotado para se referir aos *e-sports* na academia, ainda hoje, negligencia um elemento próprio do esporte ao discutir esta questão, mesmo em um momento no qual se dispensa considerável atenção para o fenômeno dos *e-sports* no campo das pesquisas em jogos digitais (BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2015; WAGNER, 2006; por exemplo).

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

Assim, minha abordagem resgata definições institucionais do esporte no intuito de empreender uma crítica acerca da gênese do *e-sport*. Neste contexto, sigo uma trilha que defende a percepção da prática do *e-sport* como um fenômeno que constitui uma nova fase dos esportes (JONASSON, 2016). Este esforço ainda demonstra e justifica a possibilidade do objeto *e-sport* no âmbito das pesquisas em Comunicação, na medida em que aciona um debate sobre o esporte eletrônico como um fenômeno e produto de uma cultura midiática que faz convergir as dimensões da mídia e do esporte, até então ignoradas ou pouco consideradas nos *Game Studies* e no próprio campo da Comunicação.

Neste artigo, defino o *e-sport* como uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva. Nele o competidor encontra-se conectado a uma máquina que

⁵ Para os propósitos deste artigo, estarei me referindo a um esporte moderno como um jogo organizado por meio de uma estrutura de regras socialmente sancionadas, além de outros parâmetros, dotado de um aspecto competitivo e exercido por participantes a partir da fisicalidade/corporeidade (GUTTMANN, 1978). Ademais, um esporte também exige que uma medida quantificável e objetiva do resultado deva estar em vigor (ganhar ou perder). Contudo, é necessário apontar que, como qualquer conceito, a própria ideia de esporte depende do contexto social no qual esta figura (COAKLEY, 2007), sendo influenciada diretamente pelo seu invólucro histórico, cultural, espacial e temporal.

⁶ O sociólogo francês Pierre Parlebas (1999) define a “esportificação” como um processo social e institucional pelo qual uma determinada atividade ludomotora adquire o *status* de esporte.

trata de desenvolver grande parte do trabalho, a competição tem vencedores e perdedores e é essencial muita habilidade corporal e um engajamento cognitivo complexo para participar dessas disputas como jogador. Em síntese, o *e-sport* surge como uma prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores por meio da incorporação das suas *performances* – os quais desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as tecnologias da informação e comunicação (TICs), especialmente, neste caso, os jogos digitais.

No intuito de compreender como o jogo profissional representa a configuração dos jogos de vídeo competitivos, começo o esforço de empreender essa tarefa a partir de um breve histórico sobre os *e-sports* – o qual, naturalmente, está longe de esgotar a extensa historiografia do fenômeno –, procurando delinear sua genealogia.

Introdução a uma genealogia histórica dos *e-Sports*

A melhor forma de se introduzir um tópico como este é a partir de uma informação que é tão singela quanto relevante: o processo de profissionalização dos *video games* competitivos não é algo, necessariamente, novo (BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, T., 2012; TAYLOR, N., 2015). Esta arguição remete a uma compreensão de que o processo de esportificação dos jogos digitais competitivos está intimamente relacionado com o desenvolvimento dos *e-sports*. Isso denota, em suma, que o desenvolvimento do esporte eletrônico acompanhou *pari passu* a histórica progressão dos *video games* desde as primeiras versões disponíveis em laboratórios⁷ até as iniciativas inaugurais para a promoção comercial do meio (*arcades* e consoles domésticos) durante as décadas de 1970 e 1980.

Embora uma série de mudanças advindas ao longo dos últimos 28 anos⁸ tratem de sugerir que o fenômeno do jogo digital competitivo organizado está se tornando uma indústria de mídia de entretenimento legítima e viável, a ideia de que se trata de um fenômeno dotado de uma história curta é, no mínimo, errática (BOROWY e JIN, 2013; TAYLOR, N., 2015; TAYLOR, T., 2012). Segundo T. Taylor (2012), uma variedade de documentários trata de constituir uma linha do tempo em que os *e-sports* não são fenômenos que advém do momento

⁷ Aquele que é considerado o primeiro torneio de *video games* de todos os tempos ocorreu no Laboratório de Inteligência Artificial da *Stanford University*, em 1972. Organizado por alunos desta instituição, o *Intergalactic Spacewar Olympics* foi realizado no verão do dia 17 de outubro de 1972. Os alunos competiram pelo prêmio de uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone* (BRAND, 1972).

⁸ Uma variedade de ações para legitimação do jogo digital competitivo organizado recebeu propulsão a partir do final da década de 1990, por meio da criação de diversas organizações, infraestruturas de transmissão, estratégias de promoção e *marketing*, além de meios para atrair, cultivar e reter tanto uma ampla audiência global, quanto os melhores talentos. De fato, hoje, o cenário está em ampla ascensão com muitos jogadores, organizações, competições de *e-sport* e comunidades dinâmicas e emergentes ao redor do mundo todo (JONASSON e THIBORG, 2010; TAYLOR, N., 2015; TAYLOR, T., 2012). Para mais informações, ver N. Taylor (2015) e T. Taylor (2012).

atual, mas que podem ser rastreados até os primórdios da história dos jogos de computador. Ainda assim, T. Taylor (2012) reduz a história do *e-sport* ao surgimento dos jogos de computador, embora reflita sobre a proliferação da competição nos *arcades* (fliperamas)⁹.

Buscando uma gênese da formação do *e-sport*, T. Taylor (2012) reconstrói parte da histórica importância das casas de *arcades*, na década de 1980, para a impulsão da prática competitiva entre jogadores nos *video games*, particularmente atrelada – é minha crença – a uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros jogos em *arcades* e consoles domésticos. A pensadora disserta acerca da evolução do jogo competitivo e o quanto a competição entre jogadores, não somente jogador contra máquina, consiste em uma prática que remonta várias décadas, ainda que demarque equivocadamente a década de 1980 como inaugural¹⁰, e como os jogos de luta são, até hoje, saudados como o gênero precursor do jogo digital competitivo organizado – não obstante se trate de uma percepção equivocada¹¹.

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

Os autores identificam o *e-sport* como uma prática que combina diferentes fatores, articulando a cultura mais ampla dos jogadores, a história dos esportes espetaculares, uma economia emergente centrada na experiência e um encadeamento de práticas de consumo, cujo crescimento foi proporcional ao do *marketing* de eventos para *arcades* e consoles domésticos como um tipo de estratégia promocional para comercialização dos primeiros *video games* (e seus jogos, naturalmente). Paulatinamente, começa a se construir um consenso entre os estudiosos sobre *e-sports* de que não se tratam de um fenômeno recente, a despeito de ainda subsistir uma controvérsia acerca da adoção do discurso de esportificação nos jogos digitais.

Entretanto, é também significativo o fato da história do jogo *pro* estar resolutamente arraigada no jogo competitivo face-a-face em *arcades* e nos primeiros consoles domésticos¹²,

⁹ Na realidade, defendo ainda que o fenômeno remonta desde o início da história dos *video games* e, sobretudo, em suas primeiras iniciativas de comercialização, especificamente na Era dos *Arcades* e na introdução dos primeiros consoles domésticos durante a década de 1970, conforme demonstrarei brevemente neste tópico.

¹⁰ Conforme argumentarei a seguir, o jogo competitivo como uma atividade de jogadores e espectadores formais já acontecia desde meados da década de 1970.

¹¹ Antes mesmo da criação dos jogos de luta, determinados títulos de *arcades* e consoles domésticos (de tiro e espaçonaves, por exemplo, mas não limitados a estes) já anunciavam o fenômeno dos *e-sports* em meados de 1970 e 1980.

¹² O que evoca, portanto, o advento de um processo de comercialização dos primeiros *video games* a partir do uso de torneios e eventos competitivos como um tipo de estratégia promocional.

e não decorrente da proliferação dos jogos em rede via internet durante a década de 1990 como comumente se equivocam alguns pesquisadores, a exemplo de Kalle Jonasson e Jesper Thiborg (2010). Essa arguição sugere e reforça aquilo que T. Taylor (2012) argumenta ao longo do contexto histórico do fenômeno: o jogo sempre foi uma busca competitiva, um reflexo da natureza competitiva de grande parte da própria vida e da sociabilidade. Afinal, o artifício da competição não se encontra de todo encoberto, mas é uma condição para o *video game*.

Se as histórias necessitam de um começo, a história do *e-sport* – do jogo digital competitivo organizado – teve início na década de 1970, ainda que T. Taylor (2012) e Borowy e Jin (2013) apontem o decênio de 1980 como inicial¹³. O jogo competitivo como uma atividade de jogadores e espectadores formais já ocorria em meados de 1970, sobretudo em países asiáticos que começavam a sediar torneios como uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros títulos para *arcades* – na época chamados de “jogos de entretenimento para TV” (VENDING TIMES, 1974)¹⁴.

Se em seus primeiros dias os jogos de computador estavam confinados a laboratórios científicos e universitários, tendo como seus primeiros jogadores a comunidade acadêmica (entre professores, estudantes e pesquisadores)¹⁵, com a migração dos jogos digitais para os *arcades*, uma variedade de novas possibilidades passou a despontar no horizonte da promissora mídia. T. Taylor (2012) menciona uma, em particular, responsável por impulsionar e impactar significativamente na prática competitiva entre os jogadores e na própria formação da cultura *arcade*: a inserção de uma lista de pontuação. Essa simples, porém, revolucionária decisão de *design* tornou o jogo competitivo algo contínuo entre os jogadores, embora listas informais fossem mantidas pelos membros da comunidade de jogadores *arcades*.

Por volta da década de 1980¹⁶ (TAYLOR, T., 2012; SMITH, 2014), já era possível observar tentativas de impulsionar essa subcultura, na época um fragmento da cultura do jogo, para um contexto *mainstream*. Tanto T. Taylor (2012) quanto Borowy e Jin (2013) argumentam

¹³ Esse argumento, entretanto, possui sentido na medida em que os autores se fundamentam no fato de que embora os *video games* comerciais existissem desde o início dos anos 1970, foi no começo da década seguinte (1980) que a “explosão de *arcades*” lançou a indústria para o centro das atenções do público. Ainda assim, considero que não se pode negligenciar as primeiras incursões realizadas durante o decênio anterior, o que compõe uma (primeira) fase relevante da história dos *e-sports*. Logo, as iniciativas realizadas nesse período merecem destaque e o jogo *pro*, portanto, deve ter sua história (re)situada para essa época.

¹⁴ A exemplo do *All Japan TV Game Championships*, realizado em Tóquio, no Japão, em 1974. No final desta década e no início dos anos de 1980, contudo, a criação de torneios passou a se difundir também como uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros consoles domésticos.

¹⁵ Registre-se, no entanto, que mesmo nesse ambiente o jogo competitivo despontou, conforme anteriormente mencionado.

¹⁶ Aquela que é, geralmente, considerada a primeira competição de *video games* em grande escala havia sido realizada em 1980 pela Atari. O *National Space Invaders Championship*, a primeira competição nacional de *Space Invaders* dos Estados Unidos, foi uma iniciativa de *marketing* para promoção da versão doméstica do jogo de *arcade Space Invaders*, adaptado para o console da empresa americana – o Atari 2600. Foi um dos primeiros e mais influentes torneios nacionais de *video games* nos EUA, atraindo mais de dez mil participantes (ELECTRONIC GAMES, 1982).

que parte considerável do enquadramento promocional dos jogos de *video game* como esporte decorreu em função de diversos fatores que aumentaram a profissionalização das competições públicas de jogos. É possível demarcar e rastrear quatro momentos decisivos para a promoção dos *video games* como um esporte.

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

Um segundo fator desponta em uma das primeiras tentativas de se formar uma liga/associação de esporte eletrônico, especialmente para os jogadores competitivos, e promover os *video games* como um esporte: a *American Video Athletic Association (AVAA)*¹⁷, ainda que sua relevância para a história, formação e institucionalização do jogo *pro* seja constantemente ignorada até mesmo pela literatura que se dedica a esse debate¹⁸.

Um terceiro elemento fundamental decorreu dois anos depois, em 1983, a partir do lançamento do time nacional de *video games* dos EUA, a *U.S. National Video Game Team*¹⁹, que competiu em eventos como o *Video Game Masters Tournament* de 1983, promovido pelo *Guinness Book of World Records* (SMITH, 2013). A criação desta equipe, considerado o primeiro time de *video games* profissionais da história, foi um outro importante indicador precoce da profissionalização dos jogos digitais, preparando ainda caminhos para o que viria a ser o *World Cyber Games (WCG)* (BOROWY e JIN, 2013).

Por fim, um quarto fator refere-se ao quanto um interesse crescente da mídia, especialmente a partir da década de 1980, incentivou o rápido avanço na realização de competições esportivas mediadas digitalmente, tornando-se cada vez mais comum a cobertura desses eventos em jornais, revistas especializadas (em *video games*, consumo e *marketing*, principalmente) e reportagens de televisão. Particularmente no decorrer dos anos de formação

¹⁷ A *Video Athlete Corporation* foi criada em abril de 1982 na cidade de Madison, nos EUA, pelo americano John DeNure. No *Madison Wisconsin State Journal*, em maio do mesmo ano, há o registro de um anúncio sobre um torneio de *video game* organizado pela AVAA, com um total de seis jogos (SMITH, 2014).

¹⁸ Merece destaque o fato de que antes da criação da expressão “ciberatleta” (*cyberathlete*, no original), cuja origem data de meados da década de 1990 segundo T. Taylor (2012), o termo “atleta de vídeo” (*video athletic*, no original) surgia por volta do decênio de 1980, muito provavelmente no ano de 1982 com a criação da AVAA – associação que trazia em seu nome a expressão.

¹⁹ Não foi, contudo, o primeiro time de *video games* dos EUA. Segundo Smith (2013), em 10 de outubro de 1982, um grupo de estudantes da *North Missouri State University* formou o que viria a ser tanto a primeira equipe de *video games* dos Estados Unidos, quanto o primeiro time universitário deste país.

de 1981 e 1982, essas coberturas na mídia foram cruciais para o desenvolvimento inicial do cenário de *e-sport* nos *arcades* e nos primeiros consoles domésticos, auxiliando a solidificar as competições de *video games* como novos eventos esportivos e novos constituintes de uma economia da experiência em desenvolvimento naquele período²⁰ (BOROWY e JIN, 2013).

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

Apesar de não ter sido um assunto verdadeiramente global, o discurso das competições de *e-sport* no início da década de 1980, especialmente em países como os Estados Unidos, criou um ambiente propício ao seu desenvolvimento nos anos seguintes, sobretudo a partir da propulsão que as transformações tecnológicas possibilitariam à profissionalização da prática competitiva nos jogos digitais durante o decênio de 1990 – permitindo, em seguida, sua difusão para outros países do mundo. É domínio e na ascensão dos jogos em rede que se localiza um dos próximos pontos-centrais da história recente do esporte eletrônico e nos quais ele encontrou sua força, embora o advento dos consoles domésticos e dos jogos *arcades* competitivos seja ainda responsável por uma parte fundamental na história dos *video games* e dos *e-sports*.

O que se evidencia, nesta reflexão, é que as primeiras experiências de torneios profissionais de *arcades* e consoles domésticos ecoam temas que ainda hoje são presentes nos *e-sports* contemporâneos: o fascínio com as competições de alto nível, ser pago para jogar jogos digitais e uma estruturação formal emergente de jogos digitais como esporte. “Embora nossa versão contemporânea dos *e-sports* certamente pareça diferente de uma partida inicial de *arcade*, muitos dos mesmos desejos e desafios permanecem”, reforça T. Taylor (2012, p. 9).

Muitas das ações precursoras ao longo da década de 1980, descritas brevemente, são fundamentais para o desenvolvimento do cenário dos jogos *pro* e para a ascensão da esportificação da atividade. Ademais, a progressiva atenção despendida recentemente à prática demonstra que a indústria de *video games* vem incorporando vias mais maleáveis de consumo de eventos públicos. De fato, os jogos competitivos, desde seu surgimento, continuam a desempenhar um papel relevante tanto na cultura do jogo contemporânea, quanto na indústria,

²⁰ De fato, os primeiros jornais e revistas a enquadrarem o fenômeno também nos informam muito sobre as primeiras experiências competitivas de *e-sport*.

sobretudo atualmente. No tópico que se segue, empreendo uma discussão de ordem teórica acerca da formação do *e-sport* e o advento do seu lugar nas práticas esportivas contemporâneas.

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

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

De fato, a mera menção que busque considerar os jogos digitais como uma forma de esporte é controversa, de acordo com o senso comum e os constantes discursos midiáticos e da saúde pública (BESOMBES, 2016a, 2016b; HEMPHILL, 2005), para os quais os jogadores são recorrentemente apresentados como frutos de desvios sociais (HEMPHILL, 2005). Em contraste, o esporte organizado é tido como uma importante arena de socialização, embora também possua comportamentos desviantes como trapaças e *doping*²¹ bioquímico (HUTCHINS, 2008; JONASSON, 2016). Como também percebe Besombes (2016a, 2016b), o discurso tende a contrastar os jogos digitais e atividades físicas e esportivas frequentemente. Ele demonstra, assim como Jonasson e Thiborg (2010) e T. Taylor (2012), o quanto os discursos socialmente construídos acerca de ambas as práticas se desenvolvem de forma dicotômica.

Hemphill (2005) reconhece que existem diversos argumentos sociofilosóficos a favor do ceticismo sobre a possibilidade e capacidade de considerar os jogos de computador como esporte²², embora acredite que tais perspectivas são limitadas e, portanto, simplesmente sustentam estereótipos perniciosos que impedem que o enquadramento acerca dos jogos digitais se transforme. A maioria dessas críticas sugere que as ações desempenhadas junto ao computador não são “reais”, mas sim “virtuais” – ou seja, irrelevantes – e evocam um discurso que conduz à visão dicotômica acerca da realidade-ciberespaço do imaginário da cibercultura.

Assim, mesmo que a legitimação dos *e-sports* pareça improvável, desde os primórdios do jogo *pro* subsiste uma clara adoção do modelo do esporte como base para a constituição

²¹ O *doping* trata-se do uso de drogas ou de métodos determinados com o intuito de aumentar a *performance* de um atleta durante uma competição.

²² Há um problema no modo de compreensão da noção de ciberesporte para Hemphill (2005), que é recorrente também na percepção de *e-sport* para Jonasson e Thiborg (2010) e T. Taylor (2012). Nos três textos, os autores referem-se ao fenômeno unicamente em relação aos jogos de computador, quando se sabe que os esportes eletrônicos jamais estiveram limitados austeramente a essa plataforma. Na verdade, como discuti anteriormente, a gênese do *e-sport* decorre de uma plataforma muito anterior ao advento dos jogos de computador: os *arcades* e os consoles. Atualmente, há um cenário competitivo organizado de jogos digitais em diversas plataformas, desde consoles, aplicativos móveis até títulos para computadores.

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

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

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

Todavia, se, por um lado, os esportes são, tipicamente, competições puramente físicas, e que o xadrez, por outro lado, é estritamente intelectual, em que local no contínuo desses dois ideais o *e-sport* deve ser colocado? Em relação a determinados esportes, como o futebol ou handebol, por exemplo, o esporte eletrônico pode ser menos exigente fisicamente, no entanto, em relação ao atletismo de esportes finos de habilidade motora os *e-sports*, definitivamente, preenchem um vazio na família esportiva ao privilegiarem uma coordenação de dedos e mãos.

A argumentação de Jonasson e Thiborg (2010) indica que os *e-sports* estariam em uma zona de fronteira entre o esporte e as competições intelectuais. “Os *e-Sports*, embora intelectualmente exigentes, também dependem de habilidades físicas” (JONASSON e THIBORG, 2010, p. 290). T. Taylor (2012, p. 38) sublinha o mesmo: o “domínio do corpo é crucial nos jogos *pro*, bem como nos esportes tradicionais”. No âmbito do *e-sport*, a demanda por uma coordenação motora rápida e precisa entre mãos e olhos se sobressai como sendo uma habilidade lucrativa àqueles que almejam um destaque na comunidade competitiva. Em comparação com outros esportes, os autores argumentam que a questão se encontra em saber qual parte do corpo é mais ativada, e acrescentam: “[...] nenhum esporte exige uma coordenação tão diversificada dos dedos como o eSport” (JONASSON e THIBORG, 2010, p. 290).

A definição atual do esporte pode ser bastante estreita para capturar o “elemento esporte” no contexto do jogo *pro*, uma vez que o modelo de autores como Guttmann (1978), por exemplo, somente se concentra no esporte competitivo ou de conquista e, portanto, não em

outras culturas corporais nas quais o *e-sport* pode ser encontrado (HUTCHINS, 2008; JONASSON e THIBORG, 2010). Segundo Kalle Jonasson (2016), uma questão central para os estudiosos do esporte é se ele deve ser definido com base em um conteúdo fluído e mutável ou como algo finito e substancial. Toda discussão acerca de como definir o esporte é atualizada a partir do advento dos *e-sports*. Para o pesquisador, há uma dificuldade de identificar de onde e o que o esporte emana, e a incerteza que gira em torno de sua origem torna o esporte ainda mais difícil de delimitar.

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

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

A ascensão da experiência midiática nos *e-Sports*

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

Embora o movimento seja voltado para uma analogia para com o esporte, há diferenças fundamentais que, conforme argumentei brevemente, precisam ser salientadas. Um dos principais problemas acerca da própria definição de esporte, enquanto consequência de processos socioculturais de longínqua data, diz respeito a uma necessária autonomia em relação à esfera tecnológica e econômica para que uma definição seja realizada. Similar ao apontamento de vários pesquisadores (JONASSON e THIBORG, 2010; BOROWY e JIN, 2013), o sociólogo

francês do esporte, Nicolas Besombes (2016a, 2016b), discorre que, à primeira vista, existem numerosas semelhanças entre o esporte eletrônico e o esporte moderno – articulação essa estrutural, produtiva e midiática.

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

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

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

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

transformações da atividade do jogo na Era da Informação. A perspectiva do pesquisador é de que o *WCG* é um jogo, computação, mídia e esporte de uma só vez, marcado por um formato de apresentação familiar, mas desconhecido em seu conteúdo.

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

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

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

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

Embora a análise empreendida por Hutchins (2008) seja uma que procure relacionar, neste contexto, o esporte moderno, transformações e rupturas não implicam necessariamente na obsolescência desde – e, por conseguinte, a teia de significados que este aciona acerca do

que é popularmente compreendido como mídia e esporte. Ao invés disso, trata-se de um processo natural de atualização das práticas esportivas no contexto da informatização da sociedade. Ainda assim, tanto o *WCG* quanto as atividades dos ciberatletas sinalizam para um fenômeno diferente, seja em seu carácter singular, seja em sua dinâmica original: o *e-sport* representa tanto a continuidade quanto a descontinuidade a partir da relação estabelecida entre a mídia de transmissão e o esporte (HUTCHINS, 2008).

Para Hutchins (2008), uma observação mais acurada sobre *WCG* revela um esporte novo originado da forma, da lógica e da estrutura da mídia – dos fluxos de comunicação e de informação a partir dos quais toda a competição decorre em ambientes constituídos digitalmente e nos quais os confrontos apresentam-se indissociáveis da tecnologia responsável por providenciar a plataforma para a competição. Na definição do autor, o *e-sport* trata-se de um “esporte midiático” (HUTCHINS, 2008, p. 853) distinto, em que a soma dessas relações mencionadas cria um fenômeno e produto que advém de uma cultura da mídia. Significa, portanto, demarcar que o esporte eletrônico advém em e da mídia, alterando os parâmetros de competição nos termos de como a prática é conduzida (em uma tela e no espaço digital) e a dinâmica do jogo-competição. Diferente do futebol, o *e-sport* é determinado por uma interface técnica e pelas possibilidades programadas presentes em um jogo digital (HUTCHINS, 2008).

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

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

Considerações finais

Este artigo defendeu o argumento de que o *e-sport* pode ser compreendido como uma nova entidade social híbrida: uma que se compõe de forma interdisciplinar entre esporte, tecnologia, jogo digital, mídia e entretenimento, levando-nos a refletir acerca do conceito de

esporte à luz da cultura digital. Para tanto, é relevante ter em mente que o conceito de esporte é dinâmico e dependente do contexto histórico no qual ele se enquadra. Ademais, o exame do desenvolvimento do campo do esporte implica em perceber que o conceito é fruto de uma construção social, um reflexo da cultura que lhe dá origem, sendo historicamente datado e situado (BESOMBES, 2016a, 2016b; COAKLEY, 2007; GUTTMANN, 1978; HUTCHINS, 2008; JONASSON, 2016).

Ao reconhecer a natureza mediada e híbrida do *e-sport*, a compreensão da prática segue a perspectiva de uma construção social mutável da experiência esportiva (e do conceito de esporte) no decorrer de um dado espaço-tempo (COAKLEY, 2007). Ao invés de interpretar o jogo *pro* como uma variação adaptada de jogo e esporte moderno (AMÉRICO, 2014), proponho que o *e-sport* se configura como uma atualização e manifestação da prática esportiva para o contexto e como produto de uma determinada cultura contemporânea midiática e digital.

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

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

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

foram (e ainda são) fundamentais (TAYLOR, T., 2012). Em comum, os primeiros torneios realizados nas décadas de 1970-1980 abriram o caminho para competições de *e-sports* contemporâneas estruturalmente semelhantes, a exemplo dos torneios de *League of Legends*. Tal contexto demonstra o quanto a herança e legado deixado por esses eventos constituem-se como elementos geracionais da cultura que se estabelece atualmente, sendo cada um, a sua maneira, responsável por contribuir para o cenário experimentado hoje.

Referências

- BESOMBES, Nicolas. **Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités**. 2016a. Thèse (Docteur) – Ecole Doctorale 566, Université Paris Descartes, Paris, 2016a.
- _____. Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique. **Sciences du jeu**, Paris, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2016b.
- BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **Int. J. Commun.**, California, v. 7, p. 1-21, 2013.
- BRAND, Stewart. Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Burns. **Rolling Stone**, Stanford, dec. 1972. Disponível em: <<https://bit.ly/1sFU8wK>>. Acesso em: 20 jan. 2018.
- COAKLEY, Jay. **Sport in Society: Issues and Controversies**. New York: McGraw-Hill, 2007.
- GUTTMANN, Allen. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports**. New York: Columbia University Press, 1978.
- HÉAS, Stéphane; MORA, Philippe. Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif: vers un professionnalisme florissant de l'élite?. In: ROUSTAN, Mélanie (Dir.). **La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?** Paris: L'Harmattan, 2003, p. 131-146.
- HEMPHILL, Dennis. Cybersport. **Journal of the Philosophy of Sport**, London, v. 35, n. 2, p. 195-207, 2005.
- HUTCHINS, Brett. 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.
- JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic Sport and Its Impact on Future Sport. **Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.
- _____. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.
- PARLEBAS, Pierre. **Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice**. Paris: INSEP, 1999.
- PLAYERS Guide To Electronic Science Fiction Games. **Electronic Games**, New York, v. 1, n. 2, p. 35-39, mar. 1982.
- SEGA sponsors all Japan TV game championships. **Vending Times**, New York, v. 14, n. 69, dec. 1974.
- SMITH, Keith. The US National Video Game Team and the North American Video Game Challenge/1983 Video Game Masters. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/2Kski1i>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- _____. The American Video Athletic Association. In: **The Golden Age Arcade Historian**. 2014. Disponível em: <<https://bit.ly/2M2NY6e>>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- TAYLOR, Nicholas. Professional Gaming. In: MANSELL, Robin; ANG, Peng (Ed.). **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**. v. 1. London: Wiley Blackwell, 2015, p. 987-990.
- TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge/MA: MIT Press, 2012.
- WAGNER, Michael. **On the Scientific Relevance of eSport**. 2006. Disponível em: In: <<https://bit.ly/2zqVrtp>>. Acesso em: 10 fev. 2018.