

Jean Matheo Piccini Lago

A Excitação no século XXI:
Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política (PPGSP) da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Sociologia Política.
Orientadora: Prof^a. Dr^a. Marcia da Silva Mazon

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Lago, Jean Matheo Piccini

A excitação no século XXI : Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica / Jean Matheo Piccini Lago ; orientadora, Marcia da Silva Mazon, 2019.

89 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política, Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Sociologia Política. 2. Jogos eletrônicos. 3. Racionalização. 4. Civilização. I. Mazon, Marcia da Silva. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política. III. Título.



Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política

Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Campus Universitário - Trindade
Caixa Postal 476
Cep: 88040-900 - Florianópolis - SC - Brasil
E-mail: ppgsocpol@contato.ufsc.br

**“Excitação no século XXI:
Jogos Eletrônicos em perspectiva sociológica.”**

Jean Matheo Piccini Lago

Esta dissertação foi julgada e aprovada em sua forma final pela Orientadora e pelos demais membros da Banca Examinadora, composta pelos seguintes professores.

Prof. Dr^a Marcia da Silva Mazon
(PPGSP/UFSC)
Presidente/Orientadora

Prof. Dr. Amurabi Pereira Oliveira
(PPGSP/UFSC)

Prof. Dr. Antonio Alberto Brunetta
(MEN/UFSC)

Prof. Dr. Ernesto Seidl
(Coordenador PPGSP/UFSC)

FLORIANÓPOLIS, (SC), ABRIL DE 2018.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar agradecendo meu pai e minha mãe, Assis e Lorete, pelo apoio que foi fundamental durante todo o meu percurso acadêmico.

À minha orientadora, Profa. Dra. Marcia da Silva Mazon, que aceitou encarar o desafio de orientar um tema novo. Agradeço também pelas conversas, dedicação, orientações e paciência que foram fundamentais para a conclusão desse trabalho.

À minha irmã, Nuara, que esteve disponível sempre que precisei e não mediu esforços para me ajudar durante esse percurso.

À Tsamyiah, que esteve presente comigo durante os momentos mais difíceis desse processo e com sua paciência e afeto foi essencial para a finalização dessa pesquisa.

À UFSC, por ter me acolhido e estimulado desde a graduação, e ao CNPq, pela bolsa de estudo, sem a qual esse trabalho não teria sido possível.

RESUMO

Esta pesquisa fez um cruzamento das reflexões sobre as novas sociabilidades do ciberespaço e os jogos eletrônicos nas últimas décadas. De um lado o ciberespaço como ambiente de sociabilidade que gera e é gerado por novas tecnologias ligadas aos computadores e suas conexões através de redes e o ambiente dos esportes – seguindo Elias & Dunning – como contexto da excitação na era moderna pacificada, onde as disputas (sancionadas do ponto de vista da violência explícita) ganham dimensão civilizadora, pacificada, sem escapar da tensão das disputas. Esse espaço de cruzamento é onde se situam os jogos eletrônicos. O método utilizado foi uma netnografia em três campeonatos do jogo LoL (League of Legends) tão bem como a netnografia das aulas ministradas virtualmente por técnicos preparadores de jogadores que pretendem participar de campeonatos profissionais; estes dois ambientes permitem vislumbrar a construção da rotina do jogo – seja no seu aspecto cognitivo, seja na exploração dos desafios emocionais que devem ser contidos, aspectos apontados por Elias como cruciais na racionalização e psicologização respectivamente do processo civilizatório.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Sociabilidade. Racionalização. Civilização.

ABSTRACT

This research develops an intersection between the reflections concerning new types of sociability in cyberspace and electronic games in the last decades. In one hand cyberspace as a social environment that is producer and product of new technologies linked to computers and it's conections across networks and the environment of sports – following Elias & Dunning – as a context of excitement in a pacified modern era, where struggles (sanctioned from the point of view of explicit violence) develop a civilizing dimension, pacified, without escaping the tension of disputes. This space is the intersection where electronic games are situated. We developed a netnography as a method in three LoL (League of Legends) championships and also in online classes taght by professional coaches to prepare new players that aim to play on professional competitions; both this environments allow us to glimpse at the construction of a play routine – be in it's cognitive aspect or in the exploration of emotional challenges that must be contained, aspects pointed out by Elias as crucial in the rationalization and psychologitazion of the civilizing process.

Keywords: Electronic games. Sociability. Rationalization. Civilization.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Uma das unidades da Monkey lotada durante um campeonato	24
Figura 2 – Final Regional do CBLOL no Maracanãzinho	28
Figura 3 – O <i>TeamSpeak</i>	47
Figura 4 – Os tiers de ranqueamento do LoL	76
Figura 5 – O Mapa de Summoner’s Rift (o preferido pelos jogadores de LoL)	78
Figura 6 – Campeões do League of Legends	79
Figura 7 – Exemplo das habilidades de um campeão	80
Figura 8 – O ponto de vista do jogador	81
Figura 9 – Movimentação dos jogadores pelo mapa no Early Game	83
Figura 10 – Movimentação dos jogadores pelo mapa no Mid Game	84
Figura 11 – Movimentação dos jogadores pelo mapa no Late Game ...	85

LISTA DE QUADROS

Gráfico 1 – Local de acesso à internet	18
Gráfico 2 – Domicílios com computador no Brasil	19
Gráfico 3 – Internautas no Brasil	20
Gráfico 4 – Domicílios com acesso à internet no Brasil	20
Gráfico 5 – Proporção dos usuários de internet que declaram acessar à rede para jogar	21

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Proporção de jogadores <i>online</i> no Brasil por faixa etária	22
Tabela 2 – Comparação entre preços e serviços oferecidos entre organizações que promovem a formação de jogadores	42
Tabela 3 – Dados posicionais dos jogadores	49
Tabela 4 – Escolaridade e profissão das mães e pais dos jogadores	50
Tabela 5 – Três regras da escola de <i>e-sport</i>	54
Tabela 6 – Sanções ao comportamento tóxico	54
Tabela 7 – Faltas, atrasos e punições	55
Tabela 8 - Aulas específicas de cada posição (Top, Jungle, Mid, Adc e Sup)	62
Tabela 9 – Relato de treino	64
Tabela 10 – Treino de <i>matchup</i>	66

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABCDE - Associação Brasileira de Clubes de *eSports*
CARLEE - Câmara de Resolução de Litígios em Esportes Eletrônicos
CBEE – Confederação Brasileira do Esporte Eletrônico
CBDEL – Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico
CBLOL – Circuito Brasileiro de *League of Legends*
CGI.BR – Comitê Gestor da Internet no Brasil
CPL - *Cyberathlete Professional League*
CS – *Counter-Strike*
DEPADO - Departamento Antidopagem do Esporte Eletrônico
ESL – *Electronic Sports League*
ESWC – *Electronic Sports World Cup*
IEM – *Intel Extreme Masters*
LoL – *League of Legends*
NexSPEEL - Núcleo de Excelência em Saúde e Performance em Esportes Eletrônicos
OMS – Organização Mundial da Saúde
PNAD – Plano Nacional por Amostra de Domicílios
STJDDE - Supremo Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico
TS – *Team Speak*
WCG – *World Cyber Games*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	Jogos eletrônicos no Brasil.....	16
1.2	Do jogar ao competir.....	22
1.3	Organizações de representação	28
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	31
2.1	Processo civilizador e o esporte moderno	31
2.2	Esporte eletrônico como objeto sociológico	38
3	MÉTODO E ENTRADA NO CAMPO	41
4	O trabalho de campo.....	47
4.1	Breve descrição da dinâmica do campo	47
4.2	Os participantes da pesquisa	48
4.3	A tensão entre família, jogos e futuro profissional	50
4.4	Do regulamento ao autocontrole	54
4.5	Racionalizando a prática	59
4.6	A dinâmica de treinamento e dos jogos	64
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	69
	REFERÊNCIAS	71
	APÊNDICE A – Compreendendo algumas dinâmicas envolvidas com o <i>League of Legends</i>	75
	APÊNDICE B – Agenda de atividades de campo.....	87

1 INTRODUÇÃO

A crescente relevância dos jogos eletrônicos nas sociedades contemporâneas pode ser demarcada por duas situações que ocorreram durante o desenvolvimento dessa pesquisa. A primeira é a designação do vício em jogos eletrônicos como uma patologia pela OMS (Organização Mundial da Saúde) (WAKEFIELD, 2018). Já a segunda é a instauração de processos de reconhecimento de determinados jogos eletrônicos como esportes, em diferentes estados, bem como o processo de avaliação pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) sobre o reconhecimento de determinados jogos como esportes olímpicos. Em sentidos opostos, o da patologia e o da virtude esportiva, o crescimento de diferentes formas de prática dos jogos eletrônicos constrange espaços sociais distintos à produzirem representações, julgamentos e tomadas de posição quanto a essas práticas (PALAZUELOS, 2017).

A história dos games começa na década de 1960 como uma distração para atrair visitantes num museu nos EUA e chega ao Brasil na década de 1980 quando a lei de reserva de mercado (que restringia o mercado de informática) proibia a importação de jogos; eles chegaram em 1984 de maneira clandestina. Hoje a cada 100 brasileiros, 27 jogam. São mais de 45 milhões de pessoas no país que passam em média 2 horas na frente de uma tela de jogo (HISTÓRIA... 2014). O mercado de jogos no Brasil teve uma receita bruta estimada em US\$1.3 bilhões de dólares em 2017, o que ultrapassa o cinema e só perde para a indústria bélica (NEWZOO, 2017).

De pequenas bolas e quadrados que se moviam nos primeiros jogos, hoje avatares com as mais variadas capacidades (pegar, arremessar e quebrar objetos se movem ao movimento coordenado das mãos dos jogadores e os olhos atentos voltados para a tela). As possibilidades de jogo ampliam-se com a pluralidade de gêneros que são desenvolvidos e com o desenvolvimento de novas tecnologias para os games. O jogador é sempre o protagonista, recebe recompensa e punição, sem ele o jogo não acontece. Porém esta atividade é sempre voluntária e convida a níveis de desafio maiores o que encanta e atrai.

Dunning & Elias desenvolvem a hipótese de que nas sociedades industriais avançadas, onde existem altos níveis de autocontrole, tanto na vida pública quanto na vida privada, determinadas práticas de lazer, em especial o esporte, “constituem um enclave para o desencadear, aprovado no quadro social, do comportamento moderadamente excitado em público.” (1992, pg. 103). Para os autores essa seria a função mais geral

das atividades de lazer, ou seja a de proporcionar um espaço de excitação aprovado, mas também controlado.

Em um exemplo clássico, o da caça à raposa, Dunning & Elias (1992) apresentam os efeitos do processo civilizador nas práticas de lazer. A inclusão dos cães, que se tornam então os responsáveis pelo abate da raposa, cria um efeito de civilização já que não são mais os humanos os responsáveis por essa morte. Não seria um processo homólogo que opera com os jogos eletrônicos? Os jogos eletrônicos podem oferecer conteúdo bastante violento, mas os níveis de violência física objetiva são praticamente nulos.

É nesse sentido que caminha o nosso trabalho, o de compreender os jogos eletrônicos enquanto uma prática regulada e civilizada. Para isso desenvolvemos uma pesquisa exploratória, a partir de um caso particular, em uma escola de esportes eletrônicos. Diversas são as possibilidades de envolvimento com os jogos eletrônicos e neste trabalho interessa-nos saber de que formas essa prática é desenvolvida no cotidiano dos jogadores, especialmente dos jogadores interessados em práticas competitivas como o *e-sport*.

1.1 Jogos eletrônicos no Brasil

É importante salientar que existem diversas plataformas que possibilitam o acesso a jogos eletrônicos. Entre elas estão os *arcades* ou fliperamas, os consoles (Playstation, Xbox e Wii), computadores e dispositivos móveis (celular e *tablets*).

Os fliperamas e os consoles foram as primeiras plataformas a popularizarem os jogos eletrônicos, principalmente entre as décadas de 1970 e 1990. Enquanto o fliperama é uma peça única, geralmente um grande caixa de madeira com uma tela que reproduz as imagens do jogo e botões para controle das ações, os consoles dependem da conexão com uma televisão para a reprodução do jogo. Ambos foram desenvolvidos como mecanismos dedicados a reprodução de jogos, entretanto as últimas gerações de consoles possibilitam outras atividades, como acesso à internet e reprodução de filmes e músicas.

No Brasil o primeiro videogame a fazer sucesso foi o Atari no fim da década de 1960. Porém as décadas de 80 e 90 são marcadas pela lei de reserva de mercado de informática, que se propunha a restringir a concorrência para que empresas nacionais desenvolvessem condições de competitividade com as multinacionais (MATTOS e VASCONCELLOS, 1988).

Com a importação proibida poucos consoles entraram no Brasil, fazendo com que jogar Atari ou Magnavox Odyssey fosse um sinal de modernidade. Dessa forma muitos consoles e jogos foram contrabandeados e também surgiram muitos clones de videogames no país. Exemplos disso são o Dactari, um clone do Atari que começou a ser comercializado no país na década de 80, o Fantom System e o Top Game que eram clones do Nintendo Entertainment System (HISTÓRIA... 2014).

Mesmo após o fim da reserva de mercado de informática, em 1992, o contrabando era o modo dominante de aquisição de videogames no Brasil. As grandes desenvolvedoras de consoles e jogos afirmavam que a taxaço no Brasil era muito alta para seus produtos e embora alguns consoles, como o Playstation 2, já fossem famosos no país, 94% dos consoles comercializados no país eram fruto de contrabando. (AZEVEDO, 2006).

Durante esse período de alto custo popularizaram-se as casas de jogos, algumas especializadas em fliperamas e outras em consoles, que facilitavam o acesso a essas plataformas. Nos fliperamas o jogador comprava e inseria fichas, que liberavam o acesso por um período de tempo, geralmente até o primeiro fracasso no jogo. Já com os consoles o jogador alugava o uso da plataforma por um período de tempo, sendo possível selecionar alguns jogos distintos para jogar.

Os computadores e os dispositivos móveis foram desenvolvidos como ferramentas *multitask* (capazes de desenvolverem múltiplas tarefas), contudo tornaram-se formas muito populares de acesso a jogos eletrônicos, levando empresas desenvolvedoras de games a produzirem jogos disponíveis somente nessas plataformas. No caso dos computadores muitos jogos demandam altas capacidades de processamento e de reprodução gráfica, levando a criação de linhas de computadores especializadas em jogos. Nesse trabalho abordamos com maior profundidade o universo dos jogos eletrônicos para computador.

O crescente interesse em jogos eletrônicos e os altos preços de computadores e acesso à internet criaram espaço para o mercado das *lanhouses*, centros públicos de acesso pago a essas tecnologias. Como veremos posteriormente, em relatos de jogadores envolvidos na pesquisa, as *lanhouses* são um dos espaços em que o gosto pelos jogos surge e se intensifica. Sobre as *lanhouses* o CGI.BR (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010) nos indica que,

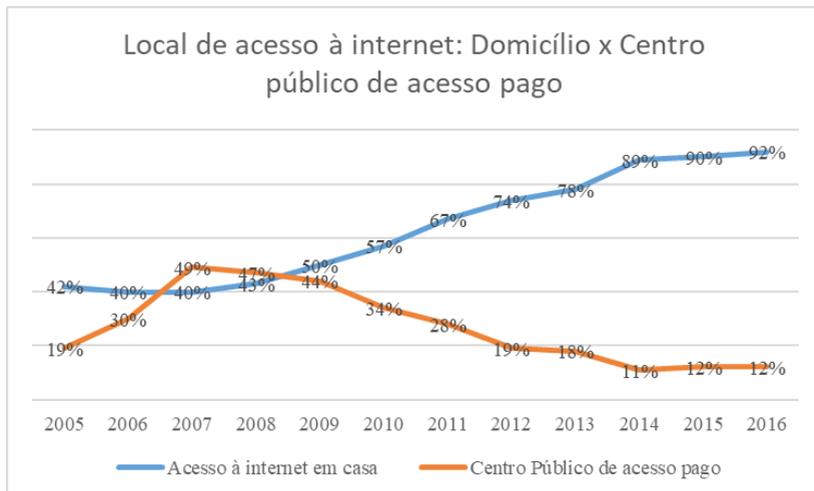
Fenômeno importado da Coréia, a lanhouse é um conceito que trabalha a interação entre usuários em rede. Sua concepção é intimamente ligada aos

jogos eletrônicos, todavia, atualmente bem mais ampla. Sua proliferação no começo da década nos grandes centros passou por transformações significativas. Antes focadas em clientes mais elitizados de áreas nobres e shopping centers, hoje, existem *lanhouses* espalhadas pelas periferias, aglomerados e pelo interior do país. Em muitas comunidades pobres existem centenas desses espaços.

Em 2010, uma pesquisa realizada pelo CGI.BR com proprietários de *lanhouses* levanta que 66% dos proprietários consideram que "jogar jogos de computador" é um dos motivos que levam a frequência no estabelecimento, atrás somente de "não ter internet em casa" (75%) e "não ter computador em casa" (81%).

Como aponta a figura abaixo, principalmente entre 2006 e 2011 as *lanhouses* tiveram um papel importante no processo de inclusão digital no Brasil.

Gráfico 1: Local de acesso à internet

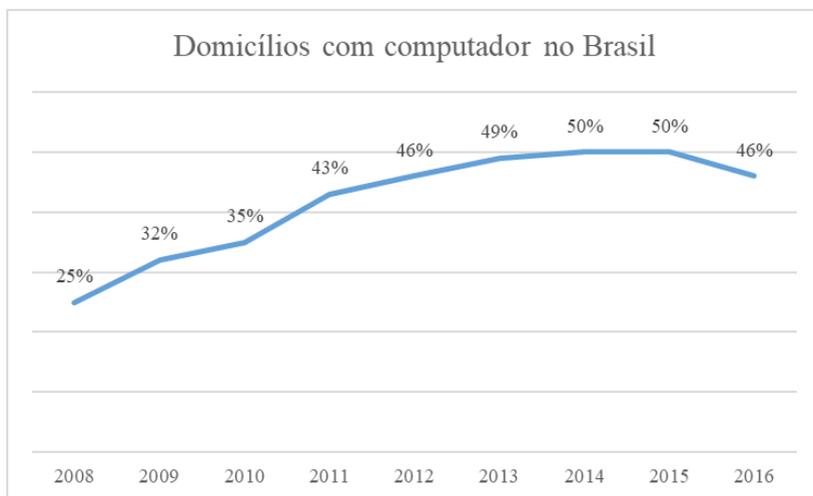


Fontes: CGI.BR e PNAD

Uma das razões para o declínio do mercado das *lanhouses* pode ser o projeto "Computador Para Todos", instituído em 2005 através de um

Decreto do poder Executivo¹. O projeto prevê a facilitação na aquisição de computadores com um valor de venda, no varejo, de até R\$ 1.400,00 reais. Como aponta a figura abaixo, de 2008 até 2015, o número de domicílios com computador no Brasil dobrou.

Gráfico 2: Domicílios com computador no Brasil

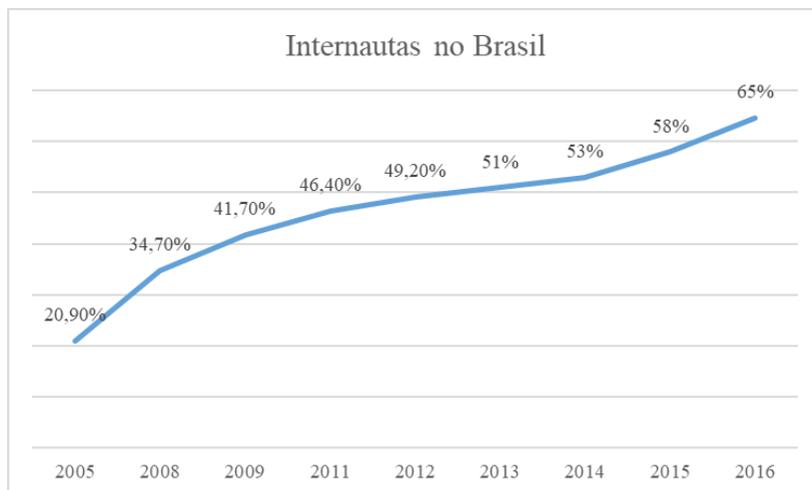


Fontes: CGI.BR e PNAD

Outro elemento implicado com o declínio do mercado das *lanhouses* e com a expansão do mercado dos jogos eletrônicos é o acesso à internet e o aumento da velocidade das conexões. Como indicam as figuras abaixo o número de internautas e o número de domicílios com acesso à internet triplicaram entre meados dos anos 2000 e 2016.

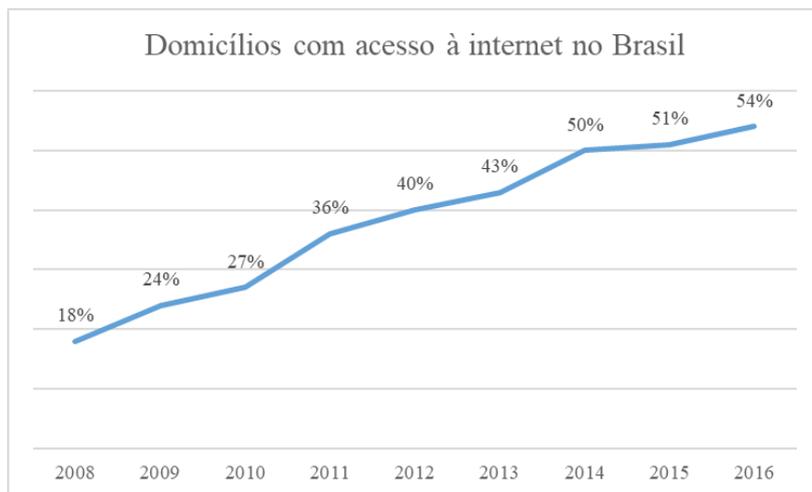
¹ Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5542.htm

Gráfico 3: Internautas no Brasil



Fontes: CGI.BR e PNAD

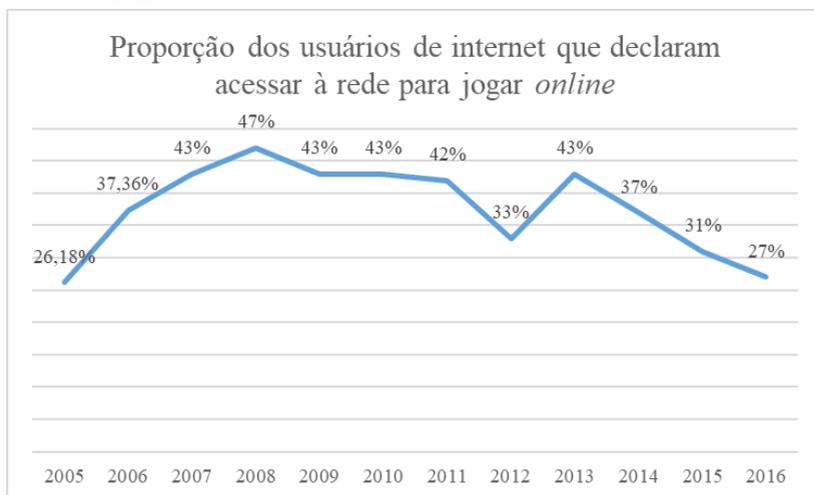
Gráfico 4: Domicílios com acesso à internet no Brasil



Fontes: CGI.BR e PNAD

A relevância desses dados para nossa pesquisa está no fato de que eles indicam uma mudança nos hábitos e nos espaços em que as pessoas jogam. Enquanto em um primeiro momento as *lanhouses* aparecem como espaços privilegiados de sociabilidade e de co-presença física, a expansão do acesso a computadores e a conexões de internet implica na criação de espaços virtuais de sociabilidade. Como veremos no capítulo 4, que analisa as entrevistas com os jogadores, muitos observam a *lanhouse* como ponto de passagem da sociabilidade para o mundo dos jogos em computadores pessoais.

Gráfico 5: Proporção dos usuários de internet que declaram acessar à rede para jogar *online*



Fontes: CGI.BR e PNAD

O gráfico indica, a partir de 2010, uma diminuição relativa do “jogar *online*” como uma das razões ao acesso a internet. Entretanto, isso não implica, necessariamente, em uma diminuição de jogadores em números absolutos. A figura abaixo é um recorte de uma pesquisa realizada pela CGI em 2016 e indica a proporção de usuários, de acordo com cada faixa etária, que acessam à internet para jogar.

Tabela 1: Proporção de jogadores *online* no Brasil por faixa etária

FAIXA ETÁRIA AGE GROUP	De 10 a 15 anos / 10 to 15 years old	56
	De 16 a 24 anos / 16 to 24 years old	34
	De 25 a 34 anos / 25 to 34 years old	22
	De 35 a 44 anos / 35 to 44 years old	16
	De 45 a 59 anos / 45 to 59 years old	17
	De 60 anos ou mais / 60 years old or older	11

Fontes: CGI.BR e PNAD

Com efeito, desde 2014 o Pnad mostra que os grupos que mais crescem na população de internautas são os relativos as faixas etárias com mais idade, justamente as que menos jogam. Em 2015 a população entre 40 e 49 cresceu 13,9% em relação a 2014, somando 15,5 milhões. Enquanto isso a população com mais de 50 anos cresceu 20,1%, totalizando 14,8 milhões de usuários. A população menor de 30 anos totaliza 49,3 milhões de usuários enquanto que a população maior de 30 anos 52,4 milhões (GOMES, 2016).

De acordo com a empresa *Newzoo*, especializada em pesquisas de mercado sobre jogos, o Brasil é o 13º maior mercado de jogos no mundo contando com 66.3 milhões de jogadores e tendo uma receita estimada de US\$ 1,3 bilhões de dólares em 2017 (NEWZOO, 2017).

1.2 Do jogar ao competir

Para além de jogar o nosso interesse nessa pesquisa está relacionado ao surgimento de competições organizadas de jogos eletrônicos, fenômeno que leva o termo de *e-sports* ou esporte eletrônico. O aumento da visibilidade é claro a partir de 2012 com o desenvolvimento do primeiro Campeonato Brasileiro de LoL (*League of Legends*), no entanto a emergência de competições e de jogadores buscando carreiras profissionais é anterior. Nesse sentido, foi no começo dos anos 2000, principalmente através das *lanhouses* que a formação de equipes para a disputa de torneios começou a surgir.

Em 1998 foi criada em São Paulo, pelo empresário Sunami Chun, a *Lanhouse Monkey*. Em 2003, a rede chegou a ter 60 franquias espalhadas pelo país. O grande sucesso da rede estava relacionado a febre do jogo CS (*Counter-Strike*), levando a rede a patrocinar times e

desenvolver campeonatos. Em 2001 a *Monkey* chegou a lançar o time *Monkey* de *Counter-Strike*. Entretanto, com o surgimento de novos jogos e a mudança de interesse do público, associado a um aumento do acesso a computadores e a internet de qualidade, a *Monkey* cancelou as atividades de sua última unidade em 2010. Sobre isso Sunami Chun nos diz que,

O maior inimigo que eu enxergava era a falta de jogos criados especialmente para esse perfil de entretenimento em rede. Quando o *Counter-Strike* se tornou moda, foi ele que ajudou a popularizar as *lanhouses*. A gente sabia também que uma hora ele ia deixar de estar na moda. Até investimos em campeonatos, mas o fato de não ter uma associação de *lanhouses*, de não ter outra grande rede que pudesse junto descobrir essa nova moda, não permitiu a renovação. E daí, o mercado explorou até a exaustão a fórmula do *Counter-Strike*. (SARTORELLI, 2010).

Figura 1: Uma das unidades da Monkey lotada de jogadores e fans durante um campeonato



Fonte: g1.globo.com

Em Santa Catarina uma rede de *Lanhouses* que seguiu um percurso parecido da *Monkey* foi a *Adrenaline*. A rede chegou a ter estabelecimentos em Florianópolis, Criciúma e Joinville. Também desenvolvia torneios para o público do Estado de Santa Catarina e chegou a formar um time oficial de *Counter-Strike*, o Adrena. Atualmente a Adrenaline não atua mais no mercado de *Lanhouses*, a marca desenvolve atividades através de um portal produzindo conteúdo voltado para o público consumidor de computadores.

Durante o período de sucesso do *Counter-Strike* equipes como o MIBR (*Made in Brasil*), g3x (*g3neration x*) tornaram-se famosas, conquistando campeonatos e fans, sendo uma espécie de pioneiros na emergência do esporte eletrônico no país. Em uma entrevista ao E-SporTV, canal do Youtube voltado ao esporte eletrônico, Alexandre “gAuLeS” Borba (ex-jogador de CS e Youtuber) relembra o início desse período,

O primeiro time que eu comecei a jogar era um time da *lanhouse*, acho que assim como o coagu falou a nossa geração ela começou toda dentro da *lanhouse*, e ainda em um momento a gente perdeu o patrocínio da *lan*, que era poder jogar de graça e poder treinar quando

não tinha nenhum cliente. Aí a gente criou o nosso próprio time, que foi o g3x, em 2001, e aí a gente começou a disputar os campeonatos, teve muita ajuda, é engraçado que teve muitas histórias, o próprio gerente da *lan* ele abria para a gente escondido, às 5 da manhã do domingo, para a gente poder treinar das 5 da manhã ao meio dia (COGU... 2017).

Similar a história contada por “gAuLeS”, foi em 2003 que eu comecei a frequentar *Lanhouses* em Chapecó/SC. Nessa época eu estudava no E.E.B. Bom Pastor e do outro lado da rua em que ficava a escola tinha uma *lan* chamada *CyberTec*. Lá fui iniciado no *Counter-Strike* por alguns amigos da escola. No início jogávamos com todas as outras pessoas da *lan*, o que o pessoal chamava de jogar *4fun* (por diversão). Entretanto logo fomos formando um grupo de amigos que desenvolveram o interesse por jogar competitivamente.

Foi na *lan* e com os amigos que conheci lá que entrei em contato com as competições organizadas e com os times que buscavam a profissionalização, como os já citados MIBR, g3x e Adrena. Nos reuníamos na *lan*, ou na casa de alguém que tinha computador com um bom acesso a internet, para acompanhar as grandes competições² e assim fomos aprendendo como se jogava competitivamente.

Na região central da cidade haviam 5 *Lanhouses* que patrocinavam equipes (naquela época o termo utilizado era clã) permitindo que os jogadores utilizassem o espaço gratuitamente para treinar. As equipes competiam em "clãfrontos" para disputar qual era a melhor. Não existia nenhum tipo de regulação oficial e seguíamos o formato³ utilizado pelos torneios maiores, sempre havendo negociações previamente as partidas. Outra forma de jogar de maneira competitiva o jogo eram os "mix". Este ocorria quando não haviam times previamente formados, então 2 pessoas eram selecionadas como capitães dos times, esses então escolhiam alternadamente entre os demais jogadores para formar as equipes.

Uma questão interessante das *Lanhouses* era o fato de elas serem espaços que colocavam em contato grupos sociais distintos. Eu estudava no E.E.B. Bom Pastor e a escola dividia muros com o Colégio Exponencial, uma das escolas privadas de mais prestígio na cidade. A

² Não existia serviços de *Stream* naquela época.

³ Duas equipes de 5 jogadores cada disputavam uma melhor de 3 ou 5 partidas.

CyberTec, era um espaço em que os alunos de ambas as escolas entravam em contato pelo interesse compartilhado pelos jogos eletrônicos.

Com o tempo muitos jogadores começaram a ter acesso a computador e a internet em casa e também desenvolveram interesse por outros jogos⁴. Dessa forma o *Counter-Strike* e a *lan* foram perdendo público. O cenário competitivo do CS também sofreu bastante com a crise de 2008. Na entrevista ao E-SporTV, quando indagado sobre o hiato que existe no cenário brasileiro de CS entre 2007 e 2012, Alexandre “gAuLeS” Borba nos diz que, "foi justamente em 2007 que teve aquela grande crise global, nos Estados Unidos, que afetou o mundo inteiro. As marcas tiraram todo e qualquer verba de *marketing* e patrocínio". (COGU... 2017).

Taylor (2012) inicia seu livro em um tom de cautela sobre o futuro do esporte eletrônico justamente devido aos efeitos da crise de 2008. A autora ressalta como algumas das principais organizações promotoras da prática, como a CPL (*Cyberathlete Professional League*)⁵, encerraram suas atividades devido aos efeitos que a crise teve na captação de recursos. Isso não significa que o cenário do esporte eletrônico tenha simplesmente acabado, alguns dos grandes torneios como a WCG (*World Cyber Games*), a ESWC (*Electronic Sports World Cup*), a IEM (*Intel Extreme Masters*) e a ESL (*Electronic Sports League*) continuaram ativos, muitos deles com participação de equipes brasileiras, entretanto a intensidade do crescimento do cenário diminuiu. O desenvolvimento de torneios nacionais, principalmente antes de 2012, sempre foi incipiente e as equipes brasileiras estavam muito mais dedicadas a conseguirem vagas em grandes torneios internacionais.

O cenário brasileiro do esporte eletrônico vem ganhando força nos últimos cinco anos, com um conjunto de empresas e de instituições promotoras de torneios iniciando atividades no país. Entre as mais proeminentes está a *Riot Games*, desenvolvedora do *game* LoL (*League of Legends*), que iniciou em 2013 o CBLOL (Circuito Brasileiro de *League of Legends*), competição que possui um calendário de jogos durante boa parte do ano e oferece aporte financeiro para os jogadores de

⁴ Veremos relatos dessa experiência se repetirem no capítulo 4.

⁵ A CPL foi fundada em 1997 e é considerada como uma das organizações pioneiras do esporte eletrônico. Entre 1997 e 2007 a organização promoveu 60 torneios internacionais na América do Norte, América do Sul, Europa, Ásia e Austrália. Nessas competições a organização distribuiu mais de US\$ 3 milhões de dólares em premiações em dinheiro.

três formas: a) premiação; b) direitos de imagem; c) bolsa de participação no torneio (OLIVEIRA, 2015).

Os principais campeonatos de LoL apresentam uma distinção com os campeonatos de outros jogos, o envolvimento ativo da empresa desenvolvedora do jogo. Os eventos da WCG⁶, ESWC⁷, ESL⁸ e a IEM⁹ são torneios organizados por empresas especializadas nessa área, que não são as desenvolvedoras dos jogos, e geralmente envolvem disputas de diversos *games* simultaneamente. Já as principais ligas de LoL são promovidas pela *Riot Games*.

O modelo de operação da *Riot* em relação ao cenário competitivo é distinto também no formato. Por exemplo, a ESWC promove de 3 a 5 eventos por ano, em diversos locais do mundo. As equipes disputam etapas qualificatórias *online* para conseguirem vagas para os eventos principais, estes acontecem geralmente durante um período de 3 a 5 dias¹⁰. Esse modelo de operação faz com que as equipes se dediquem a participar em vários torneios distintos, buscando garantir um calendário de jogos competitivos e também a visibilidade que a participação em competições proporciona.

Já a *Riot* busca criar um calendário de confrontos que se estende durante ano. O Circuito Brasileiro de *League of Legends* de 2017 teve início em 21 de Janeiro e se estendeu até o dia 02 de Setembro. Paralelamente ao CBLOL é disputado o Circuito Desafiante, divisão de acesso similar a segunda divisão do futebol, em que equipes competem por uma chance de disputar o CBLOL.

⁶ Organizado pelas empresas Coreanas *International Cyber Marketing* e pela *Samsung*.

⁷ A *ESWC* é uma companhia que desenvolve convenções, nas quais ocorrem os torneios, e conta com inúmeros parceiros dependendo do local do evento. Disponível em: <https://www.eswc.com/en/page/events>. Acesso em: 12/01/2018.

⁸ A *ESL* é uma companhia especializada em desenvolver competições de esporte eletrônico.

⁹ Promovido pela *Intel Corporation*.

¹⁰ Pode ser visualizado em: <https://www.eswc.com/en/page/events>. Acesso em: 12/01/2018.

Figura 2: Final Regional do CBLOL no Maracanãzinho



Fonte: <https://www.redbull.com/br-pt/league-of-legends-domina-o-jogo-em-2015>.

As competições de LoL organizadas pela *Riot* acontecem dessa forma em diversas regiões do mundo: Brasil; China; Europa; Japão; Coréia; América Latina – Norte; América Latina – Sul; América do Norte; Oceania; Sudeste da Ásia; Taiwan, Hong Kong e Macau; Turquia; Comunidade dos Estados Independentes.

Os vencedores desses campeonatos regionais tem a chance de disputar o Campeonato Mundial de *League of Legends*, que acontece anualmente após o término das competições regionais. Em 2017 foi disputado entre 23 de Setembro e 04 de Novembro. Essa construção de um modelo de competições muito parecido com o que acontece com os esportes tradicionais, como o Futebol, atraiu muitos jogadores e espectadores para os torneios.

1.3 Organizações de representação

No Brasil existem 3 organizações de representação e regulação da prática do esporte eletrônico. Em 2006 foi fundada a CBEE¹¹ (Confederação Brasileira do Esporte Eletrônico), entretanto não conseguimos encontrar nenhuma atividade desenvolvida pela

¹¹ <http://www.cbee.org.br>.

organização e as únicas informações disponíveis sobre ela estão em seu *site*.

Em 2015 foi criada a CBDEL¹² (Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico), essa confederação foi oficialmente certificada pelo Ministério do Esporte¹³ em 20/12/2017, sendo que a certificação tem validade de um ano. De acordo com o *site* da CBDEL já são 11 Federações Estaduais, 2400 jogadores, 120 times filiados.

A organização está envolvida, em conjunto com o Senador Roberto Rocha do PSDB do Maranhão, na criação de um projeto de lei¹⁴ que tem como principal objetivo o reconhecimento e a regulamentação oficial do esporte eletrônico.

Dentre as ações da organização está a criação do STJDDE (Supremo Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico), a criação da CARLEE (Câmara de Resolução de Litígios em Esportes Eletrônicos), a criação do DEPADO (Departamento Antidopagem do Esporte Eletrônico) e a criação da NExSPEEL (Núcleo de Excelência em Saúde e Performance em Esportes Eletrônicos). De acordo com o *site* da CBDEL todas essas entidades acima atuam como órgãos autônomos da Confederação e buscam atuar na profissionalização e regulamentação do cenário.

O anteprojeto de Lei Geral do Esporte Brasileiro¹⁵, que está na fila do Senado, é também uma das esperanças na busca por reconhecimento oficial do esporte eletrônico. Embora o anteprojeto de Lei esteja muito mais voltado para o Futebol, é uma pequena mudança na definição do que é esporte que tem peso para os interessados no esporte eletrônico. O 1º inciso do 1º artigo da lei consta que "Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo atividades recreativas, a promoção da saúde ou o alto rendimento esportivo."(pg. 39). A definição de esporte como uma atividade predominantemente física é a mudança que abre o caminho para o reconhecimento do esporte eletrônico no Brasil. Por mais

12 <http://cbdel.com.br/portal/index.php>.

13 Documento de certificação disponível em: http://www.esporte.gov.br/arquivos/ministerio/convenios/entidades_certificadas/Confederacao_Brasielira_de_Desportos_Eletronicos_CBDEL.pdf.

14 Projeto de Lei disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7224197&disposition=inline>

15 Disponível para consulta em: legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=4402929.

curioso que pareça, movimentar os dedos em frente à tela foi reconhecido como atividade física.

Em 2016 foi criada a ABCDE¹⁶ (Associação Brasileira de Clubes de *eSports*) entidade de representação e defesa dos direitos dos Clubes envolvidos com o esporte eletrônico. Atualmente são 11 organizações vinculadas com a organização: CNB e-Sports Club; Keyd Stars; Brave E-Sports; T-Show e-Sports Club; Operation Kino e-Sports; INTZ e-Sports; Pro Gaming eSports; Pain Gaming; Team One e-Sports; Red Canids e a Kabum! E-Sports.

No fim de 2017 a ABCDE desenvolveu a 1ª Superliga de *League of Legends* em parceria com ESL, envolvendo 10 dos 11 clubes filiados. O objetivo era complementar o calendário de jogos pois muitas equipes estavam "paradas" com o fim do CBLOL. A organização planeja desenvolver, no futuro, novos campeonatos de LoL e também de *Counter-Strike*.

16 A organização não possui um *site* oficial e comunica-se com a comunidade através de sua página no *Facebook*: <https://www.facebook.com/abcdesports/>.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Processo civilizador e o esporte moderno

O trabalho teórico de Elias esforça-se justamente em superar (ou sintetizar) um conjunto de oposições, as quais denomina como constitutivas do modo de pensar ocidental. É nesse sentido que, através dos conceitos de figuração e processo, desenvolvidos nos trabalhos “A Sociedade de Corte” (2001) e “O Processo Civilizador” (1994), o autor nos apresenta a sua maneira de pensar o mundo social. Tentando escapar, principalmente, às dualidades indivíduo/sociedade, liberdade/determinação enquanto se propõe a pensar a transformação social, o autor nos diz que os seres humanos formam figurações sociais dinâmicas, em conjuntos de interdependências que operam como equilíbrio de tensões, sendo que o objeto da sociologia é justamente essas diferentes redes de inter-relações formadas pelos seres humanos em seu caráter processual. Sobre isso Chartier, no prefácio de “A Sociedade de Corte” (ELIAS, 2001, p. 13) nos diz que,

Uma *Figuration* é uma formação social, cujas dimensões podem ser muito variáveis (os jogadores de um carteadado, a sociedade de um café, uma classe escolar, uma aldeia, uma cidade, uma nação), em que os indivíduos estão ligados uns aos outros por um modo específico de dependências recíprocas e cuja reprodução supõe um equilíbrio móvel de tensões (...). Elias prefere pensar a “liberdade” de cada indivíduo como inscrita na cadeia de interdependências que o liga aos outros homens e que limita o que lhe é possível decidir ou fazer. (...) Elias coloca como centrais as redes de dependências recíprocas que fazem com que cada ação individual dependa de toda uma série de outras, porém modificando, por sua vez, a própria imagem do jogo social. A imagem que pode representar esse processo permanente de relações em cadeia é a do tabuleiro de xadrez: “... como em um jogo de xadrez, cada ação decidida de maneira relativamente independente por um indivíduo representa um movimento no tabuleiro social, jogada que por sua vez acarreta um movimento de outro indivíduo — ou, na realidade, de muitos outros indivíduos ...

A argumentação de Elias (2001) a favor de uma sociologia histórica ou processual, em *A Sociedade de Corte*, começa questionando Popper, em *The poverty of Historicism*, e a ideia de que história e sociologia histórica não podiam ser ‘científicas’ devido à singularidade e não repetitividade dos eventos históricos. Dessa forma, só podem ser científicos estudos com fenômenos e eventos recorrentes porque somente assim é possível testar hipóteses e formular leis.

A resposta de Elias (idem) a esse argumento se fundamenta na ideia de que singularidade e não repetitividade não são características específicas da história. Para o autor singularidade e não repetitividade devem ser percebidas em diferentes níveis. Esse diferentes níveis são: 1) Evolução biológica; 2) Desenvolvimento social e 3) História (no sentido de trajetória individual). O que é único e não repetível em um nível pode ser visto em outro como repetição. Além desse ponto o autor contesta Popper ao salientar que afirmações desse gênero não são independentes dos valores e interesses das pessoas, sendo que elas refletem valores cultivados em sociedades altamente diferenciadas nas quais a singularidade individual é altamente valorizada.

Sobre a proposição dos diferentes níveis Chartier (ELIAS, 2001, p. 15), nos diz que,

Essa distinção de três “correntes de evolução” não tem por função constituir em suas diferenciações um conceito operatório da temporalidade histórica. Ela pretende sobretudo marcar duas propriedades fundamentais, estruturais, das formações sociais: inicialmente, que as posições e relações que as especificam existem independentemente dos indivíduos que sucessivamente ocupam as primeiras e se acham inseridas nas segundas; depois, que, contrariamente às sociedades animais, as sociedades humanas se transformam sem que haja por isso modificação obrigatória da constituição biológica dos indivíduos, o que enfatiza o problema das razões mesmas pelas quais uma figuração social aparece ou cede o lugar a outra.

Para explicar o papel da individualidade Elias traça uma comparação superficial das sociedades humanas com as sociedades animais. As relações de interdependência entre insetos e animais sociais, a estrutura de suas sociedades pode, enquanto a espécie permanecer a

mesma, repetir-se durante milhares de anos. Isso porque as estruturas biológicas dessas espécies são o que determinam as suas formações sociais. É somente através da evolução biológica que as transformações nessas figurações sociais desenvolvem-se, apesar de variações mínimas. É justamente essa diferença entre o nível de dependência de determinações biológicas ou do aprendizado social que diferenciam o homo sapiens dos outros animais e insetos sociais. A dependência que os nossos comportamentos tem em relação às experiências apreendidas é o que faz com que as sociedades humanas, e os indivíduos, tenham desenvolvimento social e história (DUNNING et al., 2004).

Essa é uma das peculiaridades das sociedades humanas, a de a sua estrutura, a forma de interdependências individuais poder transformar-se sem uma transformação na organização biológica dos seres humanos. A composição biológica da espécie torna possível que a natureza de sua vida social desenvolva-se sem que a espécie evolua. Em uma revisão posterior Dunning, discípulo de Elias, adicionou o nível de evolução cósmica. Esses diferentes níveis são sequências de transformações que ocorrem em diferentes graus de velocidade, sendo que cada nível mais abrangente é parte constitutiva dos menos abrangentes (DUNNING, 2014).

Essa percepção de diferentes níveis é importante para Elias estabelecer o objeto específico da sociologia. Para o autor o objeto da sociologia são as figurações sociais, ou seja, as formas pelas quais o mundo social se organiza. Em “O Processo Civilizador” (1994), o autor nos apresenta o processo de transformação de uma figuração “cavaleiro-pagem-padre-servo” para uma “trabalhador-empregador-chefe”, ou “funcionário de alto-médio-baixo escalão”. Esse processo de transformação, compreendido como desenvolvimento social, é um processo de longa duração, o qual escapa às histórias individuais, essas, do ponto de vista do desenvolvimento social, percebidas como repetitivas.

A transformação nas figurações humanas está fortemente ligada com a possibilidade de transmitir experiências acumuladas de uma geração para outra como conhecimento social adquirido. Essa contínua acumulação social de conhecimento tem um papel na transformação da sociedade humana. Porém a continuidade da coleta e transmissão de conhecimento pode ser rompida. O aumento do conhecimento não traz consigo uma transformação genética na raça humana e as experiências socialmente acumuladas podem ser perdidas (DUNNING et al., 2004).

É com essa mapa conceitual que Elias desenvolve o seu principal estudo, O Processo Civilizador. A proposta do autor nessa obra é a de que entre os séculos XII e XVIII, desenvolveu-se, na Europa, um processo de diminuição dos limiares aceitáveis do nojo e da violência, efeitos

diretamente relacionados ao processo de formação dos Estados, à monopolização da violência física legítima por estes e também pelas normas de etiqueta das cortes, processo que envolve a legitimação e incorporação de um novo conjunto de normas sociais o que tem como efeito o desenvolvimento de níveis mais elevados de autocontrole.

Para Elias o desenvolvimento da humanidade, da Idade da Pedra até as sociedades modernas, é marcado por um amplo e longo processo de civilização. Esse processo não é linear e é constantemente contraposto por surtos descivilizadores, porém o sentido de um mundo social cada vez mais civilizado é o dominante. Para compreender o processo civilizador o autor mobiliza três conceitos chave que estão interconectados: *interdependência*, *figurações sociais* e *autocontrole*.

A ampliação da ordem de grandeza das sociedades ocorre em conjunto com a constituição de redes de interdependência cada vez maiores. Tanto a subsistência quanto o desenvolvimento de interesses particulares é, para cada indivíduo, dependente de um número maior de outros indivíduos. Cada uma dessas diferentes redes de interdependência formam diferentes figurações sociais, diferentes arranjos de indivíduos resultando em morfologias sociais novas. O conceito de figuração social contrapõe tanto o individualismo metodológico que vê a sociedade como um agregado de indivíduos quanto o funcionalismo de Durkheim para o qual a sociedade seria uma realidade a parte dos indivíduos. Sobre essa contraposição Elias (2006, pg. 27) nos diz que

Max Weber (1864-1920) tentou resolver esse problema central da sociologia, qual seja, o da relativa autonomia das figurações frente aos indivíduos que as formam, criando o conceito de *tipo ideal*, portanto admitindo que figurações enquanto tais não existem a não ser como abstrações idealizadas de aglomerados menos ordenados de agentes individuais e de suas ações orientadas expressamente para outros agentes. Ele também não percebia que as figurações que os seres humanos formam uns com os outros são tão reais quanto cada um desses seres humanos considerados por si só. Émile Durkheim (1858-1917) percebeu a realidade das figurações, mas vias como algo que existia fora do ser humano singular; não foi capaz de conjuga-las à existência dos seres humanos singulares (ou, quando muito, apenas mediante o conceito de interpenetração de

indivíduo e sociedade, que indica bem claramente a aceitação de uma existência separada dos dois planos inseparáveis da existência humana). Quando falamos de figurações, que os indivíduos humanos formam uns com os outros, dispomos de uma imagem do ser humana e de um instrumento conceitual mais adequado à realidade e com cujo auxílio podemos evitar o tradicional dilema da sociologia: “aqui o indivíduo, ali a sociedade”, dilema que se baseia na verdade em um jogo, de tipo extracientífico, com palavras ou com valores.

Figurações sociais constituídas de redes de interdependência maiores demandam e produzem maiores níveis de coação e de autocontrole em cada indivíduo particular. Sobre isso Elias (2006, pg. 22) nos diz que

A coação social à *autocoção* e apreensão de uma auto-regulação individual, no sentido de modelos sociais e variáveis de civilização, são universais sociais. Encontramos em todas as sociedades humanas um conversão das coações exteriores em autocoções. Contudo, embora as coações exteriores – tanto de tipo natural como de tipo social – sejam indispensáveis para o desenvolvimento das autocoções individuais, nem todos os tipos de *coação exterior* são apropriados para produzir desenvolvimento de instâncias individuais de autocoção e muito menos para fomentá-las em massa, portanto sem afetar a capacidade individual de satisfação dos afetos e pulsões. Assim, por exemplo, a coação exterior na forma da violência física é menos indicada para a formação de instâncias constantes de autocontrole que a persuasão paciente; coações exteriores que oscilam frequentemente entre a ameaça violenta e a demonstração calorosa de amor são menos indicadas que coações exteriores constantes fundamentadas no calor afetivo, que dá segurança.

De uma maneira geral, essa é a lógica que opera no processo de civilização, a expansão das redes de interdependência e a transformação das figurações sociais demandam e produzem autocontrole dos indivíduos.

Em estudos posteriores, em colaboração com o então orientando Eric Dunning, Elias se propõe a estudar o surgimento do esporte moderno. Esse projeto de estudo do esporte opera uma reconstituição de uma oposição entre os objetos sérios (trabalho, mercado, racionalidade) mais valorizados pela sociologia da época e os objetos lúdicos (jogos, passatempos, prazer) que seriam menos valorizados. Essa reconstituição acontece a partir da explicação da sociogênese do esporte moderno a partir do marco interpretativo do processo civilizador.

Para compreender a gênese do esporte moderno, Dunning & Elias desenvolvem estudos comparativos do esportes contemporâneos com os jogos *folk* europeus e com o jogos da Grécia antiga. Sobre essa comparação os autores apresentam um primeiro alerta sobre o mito das origens, o qual deve-se evitar compreender o esporte moderno e os Jogos Olímpicos como a continuação de uma antiga tradição Grega. Dunning & Elias (1992, pg. 200) nos dizem que

Os resultados são confundidos não só pela tendência de tratar os concursos de jogos da Antiguidade como a personificação ideal do desporto contemporâneo mas, também, pela correspondente expectativa de encontrar a confirmação para esta hipótese nos escritos da Antiguidade, pela tendência, ainda, de negligenciar provas contraditórias ou tratá-las de modo automático, enquanto referências a casos excepcionais.

Dunning & Elias, no livro *A Busca da Excitação*(1992), percebem uma relação da gênese do desporto com o processo civilizador. O monopólio da violência pelo Estado, o parlamentarismo e a transição nos grupos gestores do Estado implicam em um "novo" respeito a um conjunto de normas. Elias relaciona esse processo com o surgimento da esportividade e do *fairplay*, a restrição da violência nos jogos como construção da civilidade e contenção das pulsões: justamente esse "novo" respeito as regras que estava acontecendo no Estado, grupos antagonicos na sociedade passam a participar de uma transição nos poderes e a questão é a dúvida sobre se o grupo que assume o poder não vai se utilizar da máquina do Estado para a dominação violenta dos outros grupos. Em dois espaços distintos, concomitantemente, surge uma necessidade histórica ao respeito de uma série de normas.

Nesse momento específico o esporte tem um papel de formação de caráter, uma escola de coragem e de virilidade, um espaço aonde a vontade de vencer é desenvolvida, mas uma vontade de vencer conforme as regras, características que marcam verdadeiros chefes (BOURDIEU, 2003).

De acordo com os autores o termo esporte tem dois usos possíveis 1) em um sentido genérico, referindo-se a atividades do tempo livre (geralmente em oposição as atividades do mundo do trabalho) com ou sem o elemento da competitividade. Nesse termos o esporte seria um universal sociocultural. 2) Em seu sentido sociológico, o termo esporte se refere a um grupo de atividades físicas competitivas, que emergiram na Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda – “as ilhas do atlântico” – nos séculos XVIII e XIX. Esse sentido do termo esporte estaria voltado para a sua particularidade como um fenômeno moderno e os estudos figuracionais tendem a favorecer essa segunda definição. (DUNNING et al., 2004).

O entendimento de Elias é o de que o termo “esporte” adquiriu seu sentido moderno nos círculos sociais dominantes das “ilhas do atlântico”. Nesses locais, após um período de guerras, a aristocracia e nobreza estavam envolvidas em um processo de desenvolvimento, uma transformação no *habitus* e, acima de tudo, na consciência dos grupos no poder. Constituinte desse processo é o desenvolvimento do termo “*sport*” e das práticas associadas com ele.

Elias desenvolveu o termo “*sportization*” (esportização) como uma forma de comunicar o significado central desse complexo grupo de transformações que estavam diretamente conectado com o processo civilizador europeu. Processo o qual cada vez mais as regras dos esportes passaram a ser escritas, padronizadas nacionalmente, mais explícitas, mais precisas, mais compreensivas e orientadas para um *ethos* do *fair play*. Buscavam promover chances iguais para todos os membros e reduzir/controlar mais estritamente as possibilidades de contato físico. Oficiais não jogadores (juízes e árbitros) e um conjunto de sanções esportivas específicas (pênaltis, faltas, impedimentos) a sua disposição também começaram a ser introduzidas, enquanto também começou a ser esperado dos participantes/jogadores que, em linha com a direção do processo civilizador de um maneira geral, se exercitassem com mais rigor, com maior autocontrole tanto dentro como fora de campo. (DUNNING et al., 2004).

Em “A busca da excitação” Dunning & Elias demonstram a hipótese de que o desenvolvimento inicial dos esportes modernos pode ser entendido como um processo civilizador através de exames

comparativos e históricos com jogos equivalentes aos esportes modernos da Grécia Antiga e de Roma. Elias chama esse de *agonistic game contests* (jogos agonísticos). Também foram observados jogos *folk* da Europa medieval. Esses estudos revelaram que atividades semelhantes as esportivas (*sport-like*), em estágios iniciais do processo civilizador, são muito diferentes dos esportes atuais. Elias demonstra como os jogos agonísticos da Grécia eram utilizados diretamente como um treinamento para a guerra, envolviam níveis mais alto de violência do que são publicamente permitidos hoje e eram baseados em um *ethos* guerreiro, ao invés de um *ethos* da equidade, probidade (*fairness*) (DUNNING & ELIAS, 1992).

As cidades estado da Grécia Antiga eram sociedades patriarcais com economias escravocratas. Frequentemente entravam em guerras, eram caracterizadas internamente por altos níveis de insegurança física e material, eram governadas por elites guerreiras e envolvidas em padrões de clãs feudais por propósitos do que hoje chamamos de ‘justiça’ e ‘controle do crime’. Tudo isso era refletido na consciência e no *habitus* da população, sobretudo o fato de que a maioria deles cresceu com um limiar de repugnância menor para a violência física do que tende ser o caso das pessoas da Europa Ocidental hoje (DUNNING & ELIAS, 1992).

Sobre a Europa medieval o panorama é parecido. Os jogos não eram regulados e eram desenvolvidos através de costumes orais e locais, ao invés de regras escritas centralizadas. Eles eram desenvolvidos em espaços públicos genéricos (ruas, campos). O número de participantes era indeterminado e não igualado entre as partes que competiam. E também envolviam mais violência do que hoje seria tolerado (DUNNING & ELIAS, 1992).

Dunning & Elias (1992) afirmam que o esporte é um fenômeno particularmente moderno que emerge como um efeito de um processo de longa duração. Para os autores o esporte moderno é racionalizado e também civilizado. Guttmann (1978), concordando com Dunning & Elias, afirma que para além das características apontadas pelos autores o esporte moderno possui mais algumas particularidades, como a secularização e a burocratização.

2.2 Esporte eletrônico como objeto sociológico

Hutchins (2008) afirma que a crescente expansão da indústria global de *games* após a virada do século, como também das atividades e culturas relacionadas são fenômenos que o autor considera

representativos da velocidade e do caráter das transformações sociais e culturais do que ele nomeia como segunda modernidade. A investigação sociológica proposta convida a pensar a abundância das atividades envolvendo *games* e pesquisadores da sociologia que queiram compreender uma realidade social cada vez mais “mediatizada” (*mediatized*) em seu processo de constituição. O autor argumenta que o *e-Sport* é *gaming*, computação, mídia e evento esportivo ao mesmo tempo, é um fenômeno familiar em sua apresentação, porém não em seu conteúdo. O *e-Sport* herda características dos esportes porém ele é marcadamente diferente. As competições e os jogos são indissociáveis das redes de computadores que fornecem a plataforma para a competição. A compreensão desse fenômeno não pode se dar pela análise do esporte ou mídia, mas sim pela compreensão do esporte *como* mídia. Entre as heranças dos esportes tradicionais o autor apresenta a dedicação aos treinos, trabalho em equipe, agressão e execução precisa de estratégias planejadas.

Uma das questões particulares que o autor apresenta (tema pelo qual é criticado em outros estudos) é uma forma de determinismo do programador/código computacional. Quando aborda as questões das regras e regulamentos Hutchins (2008) salienta o papel preponderante que o sistema computacional compõe nesse sentido, como principal agente na construção da realidade e do sentido do jogo, desconsiderando em grande medida a agência dos jogadores e de outros agentes como organizações e instituições.

Emma Witkowski (2012) desenvolve, a partir de etnografias e entrevistas em torneios presenciais - profissionais e amadores - do *game Counter-Strike*, uma discussão sobre a legitimidade dos *e-Sports*. Mapeando a bibliografia sobre as definições do que constitui o esporte moderno a autora apresenta quatro critérios, em ordem de relevância nas abordagens, sobre o que constituiria o esporte legítimo. Os critérios identificados são: a) Atividades físicas; b) regras; c) competições; d) governados oficialmente (presença de instituições oficiais de regulação).

A autora afirma que é a performance do corpo humano em movimento que é colocada como ponto central da fisicalidade dos esportes, e também como a principal contestação ao caráter esportivo das competições de jogos eletrônicos. Porém, sugere que outras práticas, como o Xadrez, a Nascar e a equitação também provocam tensão semelhante, devido ao caráter relativamente estático dos corpos humanos envolvidos (WITKOWSKI, 2012).

Observando o *game Counter-Strike* a autora entra na disputa da definição do *e-Sport* como uma prática esportiva e em sua pesquisa busca

demonstrar com existe fisicalidade na prática. Dessa forma afirma que a movimentação esportiva é obtida através do engajamento físico dos jogadores em aspectos como a manutenção do controle do corpo enquanto navegam rapidamente o ambiente virtual, na movimentação do personagem virtual de maneira eficiente em relação ao time (através de uma agilidade intercorpórea demonstrada no “conhecimento pelo corpo” do tempo das ações desenvolvidas em grupo no espaço virtual, como também pelas formas de execução física operada pelos músculos, tendões, mãos, dedos e o sutil controle da respiração. Na percepção da autora, a ideia de movimento é central para o resultado de cada partida (WITKOWSKI, 2012).

Taylor (2012) aponta, criticando Hutchins (2008), que as pesquisas sobre o *e-Sport* colocam muita atenção ao papel dos agentes não-humanos ou ao papel dos jogadores e deixam de considerar o papel de organizações e de instituições para a formação e regulação do cenário. Em concordância com Witkowski (2012) a autora afirma que muitas competências incorporadas são postas em ação durante o processo: 1) Competências técnicas como montar redes de computadores; 2) Competências físicas e mentais por parte dos jogadores durante os jogos; 3) Competências de regulação, monitoração e administração das competições por parte das organizações.

Sobre a legitimidade do *e-Sport* a autora aponta que o elemento mais importante são os *fans* do espetáculo construído a partir das competições. Fazendo parte de um espetáculo implica em jogar para "outros" e funciona como mecanismo de legitimação para os praticantes (TAYLOR, 2012; TAYLOR, 2015).

3 MÉTODO E ENTRADA NO CAMPO

A ideia de desenvolver um projeto de pesquisa sobre o esporte eletrônico no Brasil surgiu no início de 2014, quando encontrei uma discussão, em alguns grupos do *Facebook*, sobre uma fala de uma apresentadora do canal Sportv. No vídeo¹⁷ a apresentadora expressa a opinião de que os jogadores não podem ser considerados "atletas" e que "ficar sentado aí na frente (do computador) não pode ser considerado esporte não". Nesse momento as primeiras formulações do projeto objetivavam estudar o processo de profissionalização da prática e também as disputas por legitimidade, pois esperávamos reconstruir um processo de conflito entre os esportes "tradicionais" e o esporte eletrônico. O projeto submetido a qualificação encaminhava uma pesquisa nesse sentido.

Um dos procedimentos para o desenvolvimento dessa pesquisa era a identificação de pessoas, grupos e organizações envolvidas com a profissionalização da prática. Após uma listagem preliminar comecei a entrar em contato com esses grupos para verificar seu interesse e disponibilidade de participar da pesquisa. Foram enviados e-mails a empresários, organizações de representação e equipes profissionais, porém, na grande maioria dos casos, fui ignorado ou recebi respostas negativas.

Devido ao fracasso em conseguir um ponto de entrada para desenvolver a pesquisa planejada previamente surgiu a necessidade de transformar sua estrutura e seus objetivos. Durante a busca por agentes envolvidos com o esporte eletrônico encontrei duas organizações que tinham uma proposta de educar os jogadores, de funcionarem como uma espécie de escolas do esporte eletrônico, especificamente de *Counter-Strike* e *League of Legends*. Eram projetos que, em parceria com algumas equipes profissionais, desenvolviam aulas e torneios amadores buscando fomentar a formação de jogadores para o cenário competitivo.

Essa proposta despertou nosso interesse por algumas razões: 1) São espaços privilegiados para entrar em contato com pessoas interessadas no esporte eletrônico; 2) Como essas pessoas chegaram a ser professores/treinadores e alunos/contratantes desse serviço; 3) Quais as formas e os conteúdos dessas aulas?

17 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pSR-UIO63xk>.

Tabela 2: Comparação entre preços e serviços oferecidos entre organizações que promovem a formação de jogadores

<i>Gamers Academy</i>	Escola de <i>e-sport</i> ¹⁸
Planos mensais (R\$ 29,90) ou trimestrais (R\$ 75,00)	Assinatura anual (R\$ 200)
Acesso irrestrito ao conteúdo das vídeo aulas	Acesso irrestrito ao conteúdo das vídeoaulas
Encontro com profissionais	Participação em ligas durante o período de assinatura
Auxílio na formação de times	Formação de equipes entre os assinantes para a disputa das ligas ²⁰
Participação no <i>TeamSpeak</i> ¹⁹	As equipes serão acompanhadas por treinadores profissionais
	Participação no <i>TeamSpeak</i>

Fonte: produzido pelo autor.

Balanceando as informações disponíveis sobre as organizações optei por assinar o plano da Escola de *e-sport*, pois apresentava, para além das aulas, a intenção de simular a configuração mínima de uma equipe profissional como parte da proposta. Seria possível não só assistir as aulas mas também observar e discutir com os jogadores, da equipe que eu seria designado, os usos e a relevância dessas aulas.

A primeira etapa do processo de entrada em campo foi um acordo com os organizadores. Recebi uma autorização oral para o desenvolvimento da pesquisa dentro da organização e o desenvolvimento de análise das aulas, contudo existiam condições específicas. Durante a conversa expressei a possibilidade de anonimato, da organização e das pessoas envolvidas com ela, no relatório final, o que foi solicitado pelo organizadores. Eu deveria também contratar o serviço, como qualquer outro jogador, para ter acesso a todos os serviços que estavam sendo oferecidos. Nesse sentido, foi ressaltado o caráter privado do conteúdo das aulas e que eu não deveria compartilhar seu conteúdo na íntegra com pessoas não assinantes.

18 Nome fictício devido ao acordo sobre o anonimato da organização na pesquisa.

19 *TeamSpeak* é um software pago que permite a comunicação oral entre os usuários. Utiliza uma tecnologia chamada VoIP (Voz sobre IP).

20 A organização é responsável por formar as equipes entre os assinantes.

Com a entrada em campo já bem encaminhada ficou claro que eu iria desenvolver uma netnografia, participando como competidor, auxiliar técnico e aluno. Nesse sentido Massarani (2013) nos diz que,

Não há como o antropólogo não participar de forma intensa e ativa em um mundo virtual. Nos videogames isso é ainda mais visível. Tomemos como exemplo um jogo online onde cada usuário, inclusive o antropólogo, controla um soldado em uma guerra. Fica impossível o antropólogo apenas observar ou interagir de forma menos intensa. Ele está no meio da partida, dentro de um grupo, e precisa jogar para conseguir o objetivo necessário, ou no mínimo se esconder e escapar dos tiros. (MASSARANI, 2013, p. 24).

Acredito que a participação ativa, além de uma necessidade de pesquisa em jogos eletrônicos, configurou-se também como uma questão de ética em relação aos participantes. Como tratavam-se de competições, a minha participação nos treinos e nos jogos era fundamental para o desenvolvimento adequado do serviços que meus colegas de equipe contrataram.

Nesse sentido Kozinets (2014) aponta os elementos fundamentais para uma netnografia ética. O primeiro é a identificação do pesquisador e o esclarecimento sobre o objetivo da pesquisa seguido dos pedidos de autorização e consentimento necessários. Por fim, é necessário citar e dar crédito quando for o caso.

É significativo esclarecer que, em boa medida, o meu interesse em desenvolver essa pesquisa tem forte relação com o fato de que eu sou jogador. Apesar de nunca ter participado de torneios indiquei, em capítulos anteriores, que fui iniciado no universo do esporte eletrônico na *lanhouse*. Com efeito, me tornei um jogador assíduo antes de ser um cientista social.

Esse pertencimento ao grupo e, em boa medida, a existência de um conjunto de experiências passadas compartilhadas tem efeitos durante o processo de pesquisa. De certa forma isso foi um elemento facilitador na criação de vínculos e de confiança com os participantes, além de já estar preparado para compreender uma linguagem que pode ser bem específica e estranha para quem é de fora. Contudo, isso foi um desafio no momento de construir um recorte sobre como abordar o tema. Além

disso é importante destacar o desafio em estranhar o familiar, ponto destacado por Gilberto Velho (1997), tentando elaborar uma compreensão para além da cultura do senso comum compartilhado por nós jogadores. (GEERTZ, 2012). De forma similar, Kozinets (2014) nos indica que uma netnografia contempla a transformação dos dados obtidos durante o processo de pesquisa (participação e observação) em uma versão acabada.

Para Kozinets (2014) a netnografia dispõe de algumas vantagens em relação a etnografia clássica, as quais são fruto da particularidade do meio em que elas são desenvolvidas, como a flexibilidade no uso dos materiais e a obtenção de dados já digitalizados. Entretanto a netnografia se apropria dos pressupostos da etnografia clássica, ou seja, seu caráter investigativo e observador da realidade.

Durante o processo de inscrição cada jogador deveria fornecer dados sobre a sua idade, *ranking*²¹ dentro do jogo e disponibilidade de horários para treinos. Essas informações seriam utilizadas para a formação das equipes (buscando formar times com jogadores de idades, *rankings* e horários disponíveis parecidos). As competições foram organizadas dividindo os competidores em dois níveis de habilidade, o *Tier Aprendiz* e o *Tier Pro*.

Durante todo o processo de pesquisa, entre Outubro de 2016 e Abril de 2017²², participei de atividades com três equipes distintas, envolvendo 16 jogadores, 3 treinadores e um auxiliar técnico. Para todos os envolvidos apresentei a minha intenção de fazer a pesquisa com eles, quais seriam os objetivos e os procedimentos. A questão do anonimato nesse momento já era uma condição, visto o acordo prévio com a organização.

Participei como jogador de duas competições e uma como auxiliar técnico. As duas competições como jogador foram com a mesma equipe, sendo que na primeira fomos campeões do torneio do *Tier Aprendiz*. O sucesso no primeiro torneio e a boa relação entre os companheiros de equipe foi importante na decisão de permanecemos juntos na segunda competição, entretanto desistimos já na primeira semana de jogos, pois estávamos com horários incompatíveis para treinar e para marcar os jogos oficiais. Na terceira liga, essa como auxiliar, acompanhei duas equipes do *Tier Pro*. Uma delas sagrou-se campeã da liga enquanto a outra desistiu na primeira semana de jogos pois houve atritos entre os jogadores.

21 A questão do *Ranking* dentro do jogo está melhor detalhada no ap.

22 O Apêndice B corresponde a uma agenda detalhada das atividades em campo.

Durante o período em campo desenvolvi um diário de campo. Como o período de atividade com as equipes aconteceu geralmente entre as 19:00 e as 23:00 eu primeiro elaborava uma espécie de roteiro sobre as atividades do dia com algumas anotações e citações de conversas importantes, para isso utilizei dois aplicativos, o *Evernote* e as Notas Autoadesivas. Esse roteiro era transformado em um relato mais elaborado no dia seguinte. Alguns relatos ou trechos deles aparecem no capítulo 4.

Entre os participantes consegui desenvolver entrevistas e conversas informais com 9 jogadores, nas quais perguntava sobre como começaram a jogar, em que momento começaram a tratar com mais seriedade os jogos eletrônicos e como foi a relação entre a família e os jogos. A equipe que desistiu, durante a minha participação como auxiliar técnico, não se dispôs a ser entrevistada. O período de participação com esses jogadores foi tenso e não consegui estabelecer uma boa relação com eles. Entre os treinadores um não se dispôs a ser entrevistado e outros dois declararam estar muito ocupados para dedicarem tempo para as entrevistas.

Vale ressaltar que dentre os mais de 700 inscritos na Escola de *e-sport* somente 3 declararam ser do gênero feminino.

Ligas	Inscritos
1ª liga	248 inscritos
2ª liga	702 inscritos
3ª liga	200 inscritos

Para Elias (1998), na obra *Envolvimento e Alienação*, a objetividade em uma pesquisa sociológica, especialmente para pesquisas que envolvem observação, participação e imersão, acontece através do que o autor denomina *detour via detachment*, uma espécie desvio através do distanciamento. O principal instrumento para esse distanciamento é a ciência sociológica, enquanto ferramenta de construção e análise do objeto, entretanto cada pesquisador particular desenvolve seus próprios mecanismos de distanciamento do objeto. Durante a banca de defesa deste trabalho, foi apontado pelos professores que eles sentiam uma falta de distanciamento do pesquisador com o objeto. Com efeito, a nossa resposta para esse apontamento veio a partir de um aprofundamento maior da sociologia de Norbert Elias, mas também com um distanciamento temporal. Essa é uma das razões da distância entre o período de defesa e o de publicação, uma tentativa de criar um maior distanciamento entre a

minha imersão envolvida no processo de pesquisa e a produção do texto final para publicação.

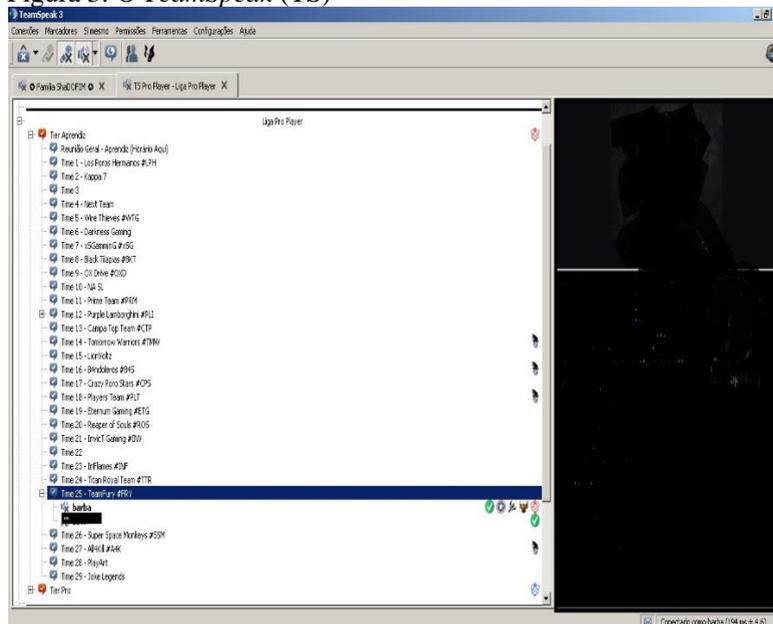
4 O trabalho de campo

4.1 Breve descrição da dinâmica do campo

A dinâmica da Escola de *e-sport* funcionava mais ou menos da seguinte forma: Os jogadores faziam as suas inscrições fornecendo informações de idade, *Rank* e disponibilidade de horários. Com o fim desse período a organização se responsabiliza por formar equipes a partir dos jogadores inscritos. Os jogadores do *rank* Bronze até o Ouro foram alocados em times com idades e horários disponíveis similares e disputariam a competição do *Tier Aprendiz*. De forma similar, os jogadores com *Rank* do platina até o desafiante foram alocados em times para a disputa do *Tier Pro*. Esse processo de formação das equipes demorava alguns dias e então a formação dos times era divulgada.

Na figura abaixo segue uma captura de tela do *software* utilizado para agrupar todos os jogadores em um mesmo ambiente virtual.

Figura 3: O *TeamSpeak* (TS)



Fonte: Acervo individual – Captura de Tela

A imagem acima reproduz a visualização do *TeamSpeak* um *software* que possibilita conversas com áudio entre os usuários que dispõe de microfones. Durante o período da pesquisa ele funcionava como ponto de encontro entre os jogadores. Na figura pode-se visualizar as salas de todas as equipes do *Tier Aprendiz* da primeira liga. Em conjunto com esse *software* foram utilizadas transmissões ao vivo através do *youtube*, nas quais foram ministradas as aulas.

Dessa forma, os jogadores estavam inseridos em uma figuração de tipo alunos, jogadores, consumidores/professores, treinadores, prestadores de serviço. O tipo e a função da posição que cada indivíduo assume varia de acordo com o enfoque escolhido para a abordagem. Para a nossa pesquisa iremos privilegiar as relações aluno/professor e jogadores/treinador.

A divulgação das equipes era a largada do processo, nos dias que se seguem a essa divulgação começaram a ser ministradas as aulas. De um modo geral existiam dois tipos de aulas: um voltado para os conhecimentos e competências específicas do jogo e outra voltada para os comportamentos dos jogadores. Vamos começar abordando os participantes da pesquisa e a tensão entre família, escola e os jogos eletrônicos.

4.2 Os participantes da pesquisa

Um dos temas da nossa investigação é a entrada no universo dos jogos eletrônicos. Damo (2015), em sua tese sobre o mundo do futebol, constata que a entrada no mundo futebolístico se dá primeiro como uma atividade lúdica, dentro do universo do jogo e do passatempo. A iniciação no futebol surge como parte do processo de socialização (especificamente da masculinidade para os homens) e precede a educação esportiva formal. Primeiro se aprende a jogar como brincadeira, como uma forma de criação de vínculos e de diversão, para então proceder para uma educação esportiva formalizada. Essa entrada acontece, invariavelmente, em círculos de socialização próximos, ou seja com a família, vizinhança, comunidade ou escola. É partir dessa entrada e da emergência de um interesse que então os jogadores buscam caminhos de aperfeiçoamento e profissionalização.

Com os participantes da pesquisa a entrada no mundo dos jogos eletrônicos acontece de maneira similar à narrada por Damo (2005) sobre o mundo do futebol. A iniciação nos jogos eletrônicos acontecem com pessoas próximas (amigos da escola ou da vizinhança, irmãos e primos).

Outro elemento que aparece frequentemente é a passagem por *lanhouses*, como um espaço de copresença física, em que se joga com os amigos. A *lanhouse* é então substituída pela computador individual em casa, com acesso à internet de banda larga.

Tabela 3 – Dados posicionais dos jogadores

	Gênero	Idade	Cor/etnia	Escolaridade	Atuação Profissional	Média de horas dedicadas ao Lol p/dia
K	Homem	18	Branco	Ensino médio	<i>Office boy.</i>	6
D	Homem	18	Branco	Ensino médio	Atendente de lanchonete	6
B	Homem	28	Branco	Ensino superior	Assistência técnica em informática	3
T	Homem	28	Branco	Ensino superior	Administrador de empresa	3
C	Homem	21	Negro	Ensino superior incompleto	Estagiário	4
Z	Homem	24	Branco	Ensino superior	Programador	5
M	Homem	19	Branco	Ensino superior incompleto	Serviços gerais.	4
F	Homem	20	Negro	Ensino superior incompleto	Não trabalha	4

H	Home m	21	Branco	Ensino médio	Jogador de <i>League of Legends</i>	8
---	-----------	----	--------	-----------------	--	---

Fonte: produzido pelo autor.

4.3 A tensão entre família, jogos e futuro profissional

Outra questão que se apresenta relevante é a necessidade de negociação com a família: mais intensa quando se é o único ou primeiro filho a jogar, e mais suave quando um irmão mais velho ou primos já jogaram e a família pode verificar que o jogo não constitui ameaça aos estudos ou ao trabalho. De um modo geral, as famílias praticam algum tipo de regulação sobre a prática de jogos eletrônicos de sua prole.

Essa regulação das práticas de jogos também é encontrada pela pesquisa Games Brasil (SIOUX, BLEND, ESPM, 2016; 2017; 2018). A pesquisa aponta que os principais focos do controle das famílias sobre os jogos de seus filhos e filhas são o tempo de jogo (59%) e o tipo de jogo (57,1%).

Tabela 4 – Escolaridade e profissão das mães e pais dos jogadores

	Escolaridade da mãe	Atuação profissional da mãe	Escolaridade do pai	Atuação profissional do pai
K	Ensino superior	Enfermeira	Pós-graduação	Administrador
D	Ensino médio	Dona de lanchonete	Ensino médio	Cozinheiro
B	Ensino superior	Administradora	Pós-graduação	Médico
T	Ensino médio	Advogada	Ensino superior	Empresário
C	Ensino superior	Advogada	Ensino superior	Advogado
Z	Ensino superior	Empresária		
M	Ensino médio	Empresária	Ensino médio	Empresário
F			Ensino superior	Empresário
H	Ensino	Empresária	Ensino	Empresário

	superior		superior	
--	----------	--	----------	--

Fonte: produzido pelo autor.

A relação entre os jogadores e a família é uma questão relevante para os jogadores profissionais. Durante as aulas ministradas pela escola de *e-sport* foram apresentados casos positivos e negativos, apoios e rompimentos, e como isso afeta a carreira dos jogadores. Segue uma das falas do Coordenador Técnico da escola de *e-sport* sobre esse tema,

Vou começar com algumas recomendações pra vocês que são fora do jogo, situações que vocês tem que resolver antes de jogar. A primeira delas é, se vocês querem jogar sério e dedicar um tempo do dia-a-dia de vocês a isso tem que ter um acordo com a família. Eu falo isso por experiência própria e também por ter acompanhado diversos casos de jogadores que passaram por isso. Conheço jogador que teve que romper com a família pra jogar, sair de casa de mal com pai e com a mãe e isso não é legal. Conheço também player que a família apoia bastante, vai em torneios e faz visita na *Gaming House*. É um apoio importante, ir contra a família pode ser um peso no progresso do jogador. Então, a primeira coisa que eu passaria pra vocês é isso, conversem com a família, expliquem para eles o que é o e-sport, o competitivo, que hoje isso é algo profissional e tentem chegar a um acordo. Estar com isso resolvido ajuda a você estar mais tranquilo para treinar e competir (acervo pessoal).

Podemos compreender essa necessidade de negociação do jogador com a família a partir do modelo Eliasiano de redes de interdependência. O jogador está inserido em duas figuração particulares – filhos/pais e jogadores(consumidores)/treinadores (prestadores de serviço) – nas quais ele tem funções distintas e demandas distintas. No caso das figuração familiar a principal demanda que aparece na nossa pesquisa são os resultados escolares, enquanto que na figuração dos jogos a principal demanda é o compromisso com os treinos. Cada jogador deve buscar um equilíbrio entre essas tensões, através de negociações nos dois espaços, com a família sobre o desejo de jogar e com seu time sobre o tempo disponível para treinar.

A questão do sucesso escolar como um mecanismo socialmente legítimo de busca por um futuro profissional é um tema que suscita tensão

entre os jogadores. Nesse sentido, entrei em contato com a expressão “(fazer o) ENEM não dá ELO” durante o período em que o ENEM estava sendo aplicado. Utilizada como uma piada com os companheiros de equipe que iriam faltar alguns treinos para realizar a prova. Se num primeiro momento é possível enfatizar o caráter irônico da expressão, pois ela não era utilizada como uma repreensão, num segundo ela claramente estabelece um critério de classificação/hierarquia: como Enem não dá elo, priorize o segundo caso queira ser um jogador/jogadora. A sua relevância está na equiparação dos sistemas de classificação, sendo o resultado no ENEM visto como a posição do indivíduo como aluno no sistema de ensino, enquanto o ELO corresponde a posição do indivíduo como um jogador de *League of Legends* no Brasil.

A tensão entre as demandas familiares e sociais por um futuro de sucesso escolar e o sonho/desejo de se tornar um jogador profissional apareceram em diversos momentos durante o campo, especialmente durante as aulas com o Coordenador técnico. Segue uma das perguntas em que foi indagado sobre o tema: “Minha mãe não separa tempo, ela fala 'vai estudar e não vai mexer no PC em dia de semana’”.

A resposta do Coordenador:

Hoje o estudo é importante para a gente. Isso é fato. É importante porque quanto mais a gente consegue conhecer sobre algo, quanto mais informações a gente tem mais a gente consegue fortalecer inclusive as nossas falas. Uma coisa que eu acho legal é você fazer algo que a pessoa não espere, mas de forma positiva. Por exemplo, estuda as coisas sobre como ter uma vida equilibrada com o jogo e com o estudo, como isso pode ser bom. Se você pesquisar isso no *google*, tem uma página do *google* que é acadêmico. (...) Existem estudos científicos que comprovam que se você jogar de trinta minutos à duas horas por dia, isso pode ser positivo, porque ajuda a sua mente a ficar ativa por mais tempo. Claro que se você está perdendo a sua eficácia, está perdendo as suas atividades por causa do jogo, então de fato você tem que começar a controlar um pouco o jogo. Você não pode perder de um lado. (...) A melhor maneira é entrar em um acordo, é dizer 'ó eu vou manter notas positivas ou eu vou melhorar nas notas se eu estiver com alguma nota baixa e, em troca, eu vou manter também um tempo de jogo positivo (acervo

pessoal).

Em outra aula o tema surge novamente, agora de maneira espontânea, na forma de um conselho:

Tem bastante player que está aqui e que ainda está na escola. Eu já ouvi gente falar isso e tenho que falar a minha opinião. Não pode passar pela cabeça de vocês largar os estudos só pra jogar agora, tem que concluir o ensino médio, isso é formação básica e é importante para a vida de vocês e também para a carreira de jogador. Conheço casos de players que decidiram não fazer faculdade, ou até largar o curso para se dedicar mais no jogo. Isso é outra coisa, que você também tem que avaliar em cada caso, se vale a pena. Tem gente que deu certo, que isso valeu a pena, enquanto tem outros casos que a pessoa acabou voltando atrás e entrando na faculdade. Cada vez mais o cenário está se profissionalizando e criando novas oportunidades, mas mesmo assim não é fácil nem garantido a carreira de *pro player* (acervo pessoal).

A recorrência da tensão entre futuro profissional via sistema de ensino ou profissionalização como jogador expõe a novidade do esporte eletrônico no Brasil. Seja pela demanda das famílias, que ainda não dispõem de uma representação de um futuro de sucesso através do esporte eletrônico, ou pelos conselhos do coordenador, que dispendo de uma representação desse futuro sabe que é incerto, o diagnóstico é similar, o de que o sistema de ensino é mais seguro e não deve ser descartado por um futuro profissional no esporte eletrônico.

Comparando com o trabalho de Damo (2005) percebemos algumas semelhanças e diferenças em relação ao universo do futebol. Nesse universo o apoio familiar a perseguição de uma carreira futebolística é mais frequente, visto que a representação do futuro profissional no futebol é bastante difundida.

Com relação ao universo escolar a questão possui mais nuances. Diversos clubes brasileiros fornecem suporte escolar a seus jovens jogadores e demandam bons resultados escolares. Entretanto, quando comparado com clubes europeus, esse apoio é relativamente menor. Já no estudo de Conceição (2015), sobre os estudantes-atletas, ele aponta como

as escolas acabam dando concessões a esses alunos, que possuem rotinas de treino e estudo mais intensas que outros estudantes.

4.4 Do regulamento ao autocontrole

A ideia de promover um ambiente que promovesse a regulação do comportamento dos jogadores era perceptível já nas três regras básica do espaço:

Tabela 5 – Três regras da escola de *e-sport*

<p>IMPORTANTE: Lembre-se das nossas 3 regras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajude os outros - Não xingue, não há espaço para jogadores tóxicos dentro da LIGA. - Seja humilde, ninguém é melhor do que ninguém na Escola de e-Sport, estamos todos aqui para aprender
--

Fonte: escola de *e-sport*.

O termo “tóxico” tem se popularizado nos jogos eletrônicos para adjetivar o comportamento de jogadores. Geralmente se refere a assédio verbal, sendo que um das palavras mais utilizadas para ofender outros jogadores é chamá-los de “lixo”. A comunidade de jogadores de LoL é um ambiente em que esse tipo de comportamento se manifesta muito frequentemente. Já em 2015 a empresa EEDAR, especializada em pesquisas de mercado sobre jogos eletrônicos, lista que uma das principais “fraquezas” do LoL é a comunidade tóxica. (EEDAR, 2015). Sobre esse tipo de comportamento o regulamento da organização previa que:

Tabela 6 – Sanções ao comportamento tóxico

<p>COMPORTAMENTO TÓXICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Em caso de comportamento tóxico com membros da Escola de <i>e-sports</i> os jogadores sofrerão punição: - 1ª atitude negativa: Advertência verbal do Técnico responsável - 2ª atitude negativa: Advertência por escrito da Staff - 3ª atitude negativa: Será suspenso da Liga
--

Fonte: escola de *e-sport*.

Entretanto o abuso verbal não era a única forma de atitude negativa passível de punição, sobre isso o Coordenador Geral afirmou durante uma das aulas que

Existe um código de conduta do seu time e se você estiver trollando a partida você vai ser expulso da liga né. Não tem como, inclusive existe uma punição por faltas também. Lembrando que é uma simulação de um ambiente competitivo profissional. Se o camarada não aparecer para as aulas ele vai ser expulso, existe toda uma punição (acervo pessoal).

Trollar é geralmente um sinônimo de zoar ou tirar sarro do outro e também é motivo, caso seja repetitivo, de suspensão da participação do jogo. Para além de comportamentos negativos voltados aos outros as faltas também são razão para suspensão. Sobre elas o regulamento da organização indica que:

Tabela 7 – Faltas, atrasos e punições

FALTAS / ATRASOS / PUNIÇÕES
- Em caso de falta a treino ou à jogo, ou a 2 atrasos consecutivos os jogadores sofrerão advertência e punição:
- Primeira falta ou atraso = Advertência verbal do Técnico
- Segunda falta ou atraso = Advertência por escrito da Staff
- Terceira falta ou atraso = Será suspenso da LIGA

Fonte: escola de *e-sport*.

Essas normas indicam uma tentativa de chamar a atenção dos jogadores para os efeitos que os seus comportamentos tem nos outros. Podem ser atitudes claramente antagônicas, como o abuso verbal ou a chacota, mas também a falta ao jogo ou ao treino, o que indica uma falta de compromisso. A regra e a punição são uma das formas de deixar claro que nesse espaço você deve se importar com os efeitos das suas ações.

Enquanto o coordenador geral trabalha com o regulamento, o coordenador técnico desenvolve outra abordagem sobre a relação do jogador com os companheiros de equipe. Nesse caso, ao invés de salientar a punição ele indica que o comportamento tóxico tem efeitos negativo na equipe e no jogador. Sobre isso ele dos diz que,

Outra questão é isso, da sua relação com seus companheiros de time. Nos meus times isso tem que acontecer direitinho, o pessoal tem que ser educado e eu não tolero desrespeito. Claro que vai ter discussão e pessoas vão ter ideias diferentes, mas não pode ofender e desrespeitar, isso só é prejudicial pro time e consequentemente pra você. Se o companheiro errou no jogo, primeiro você pergunta o que aconteceu, existe uma grande chance de que ele já saiba o que fez de errado e então você dá a sua opinião, sugere assistir o replay da jogada depois e discutir com o time o que aconteceu. Mas se você fica puto e xingar ele de lixo, a relação já fica ruim ali (acervo pessoal).

Aqui a abordagem já começa a fazer uma transição de um controle social externo, para o desenvolvimento de mecanismos de autocontrole. Embora ele saliente que não “tolera desrespeito” mas a razão que motiva uma abordagem mais polida com os erros dos companheiros é a integração e o desempenho da equipe.

As recomendações sobre como desenvolver as relações em equipe também foram ministradas pelo Coordenador de *e-sport* da organização. Este possui formação em psicologia e experiência de trabalho como psicólogo em equipes do cenário profissional LoL. Foram ministradas aulas para jogadores e auxiliares técnicos. A aula para os jogadores é intitulada *Comunicação: dentro e fora do jogo*, enquanto que a aula para os auxiliares leva o nome de *Grupos e questões psicológicas no eSport*.

Um dos temas discutidos nessas aulas que caminha no sentido de um maior autocontrole é a questão do *Tilt*. O uso do termo geralmente está associado à quando um jogador perde a concentração devido à um acontecimento específico dentro do jogo e tem dificuldade de retornar ao nível de concentração anterior. O Coordenador de *e-sport* foi indagado, por um dos jogadores, sobre isso dessa forma “Na minha concepção *tiltar* é jogar mal, estou errado?”.

O coordenador responde com um exemplo:

Na verdade não necessariamente. Digamos que você está jogando bem e começaram a te gankar²³ demais, digamos que você está jogando no *mid*²⁴ e te gankaram umas quatro ou cinco vezes, aí você

²³ Ser alvo de emboscadas da equipe inimiga.

²⁴ Você está jogando na rota do meio.

começa a ficar muito nervoso (e começa a se perguntar) por que (estou perdendo) cadê meu *jungler*? Sei lá o que? esse nervosismo faz você perder a atenção e você não consegue mais se concentrar de volta no jogo. Isso é o *Tilt* (acervo pessoal).

Jungle ou floresta é uma posição do jogo. Como apresentado na sessão descritiva sobre o LoL, o jogador que joga nessa posição é o que está mais livre para se movimentar pelo mapa e ajudar os companheiros de equipe, justamente porque não está preso em uma rota. Nesse exemplo o ‘professor’ está tentando indicar que devido ao nervosismo gerado pela insistência da equipe adversária em atacá-lo o jogador perde a concentração no jogo e passa a culpar o companheiro que não o ajudou.

Após a explicação do que é o *Tilt*, surgem perguntas sobre como o jogador pode lidar com essa situação ou como ele pode desenvolver mecanismos para retomar o nível de concentração. Um dos alunos indaga: “Como lidar com a mente tiltada, do player que desfoca?”

Então o professor responde:

O tilt é uma forma de comunicação, mas ele é de você com você mesmo. Você entra em um looping de pensamento negativo (*aqui ele quer indicar que o jogador entra em um movimento circular com os pensamentos negativos retornando sempre ao ponto de partida que foi o gerador da negatividade*). Então procede em exemplificar os pensamentos 'eu não estou conseguindo, não vai dar certo', então é você mandando informações para si mesmo com uma informação negativa. Então, se eu falei lá atrás que não adianta eu criar um feedback ruim e sim que é importante que a gente crie uma forma positiva de avançar e de ter uma solução (para com os outros), não adianta eu fazer isso comigo mesmo. (...) é extremamente difícil, se eu to tildado eu não consigo sair do nada. Exatamente, a gente precisa treinar sair do tilt, e como é que eu vou treinar sair do tilt? Todos os dias, uma das formas de treinar é eu colocar pensamentos positivos. Então eu terminei um jogo e esse jogo acabou ruim, eu vou pensar, mesmo que eu esteja puto da cara, eu vou pensar o que eu posso trazer de bom desse jogo. Vou pensar pelo menos três ou quatro coisas que esse jogo me trouxe de

bom, mesmo que eu tenha perdido. (...) Eu tenho que, aos poucos, ir treinando a minha mente para ter pensamentos mais positivos, para que eu não entre nessa pira de que está dando tudo errado. Assim, quando acontecer de eu entrar em um tilt, eu consigo parar, respirar e voltar ao normal. Isso leva tempo por que exige um treino, é um treino da mente que você tem que praticar diariamente, mas que acaba trazendo resultados positivos depois (acervo pessoal).

Com relação ao *Tilt* percebemos uma transição intensa de abordagem do ponto de partida dessa discussão sobre regulação dos comportamentos dos jogadores. Primeiro uma abordagem que caracteriza o comportamento como “tóxico” ou “*troll*” e implica na adjetivação desse comportamento por outra pessoa, a que foi alvo dele e isso deve ser objeto de sanção. Então uma outra abordagem que indica que o tratamento polido com os erros dos companheiros tem uma razão instrumental, o desempenho da equipe. Com a questão do *Tilt* introduz-se a discussão sobre como, individualmente, o jogador pode buscar um maior autocontrole.

Elias (1938[1994]) quando discute o processo civilizador observa o lento processo de concentração do emprego de armas em uma autoridade central (ou o monopólio do exercício da violência física como em Weber) associado a centralização dos impostos – elementos que irão compor o esqueleto do Estado moderno; este processo não pode ser compreendido sem considerar o processo de contenção da libido no sentido freudiano, formação de uma etiqueta em que o controle das emoções é chave central: o indivíduo é modelado por um conjunto de códigos de conduta e tributário de indivíduos interdependentes (maneiras de se portar a mesa, funções corporais, o escarro, o banho). O poder aristocrático privado do rei lentamente dá lugar ao poder meritocrático exercido por uma burocracia pública e impessoal. Desta forma um processo de racionalização é acompanhado por um processo de psicologização: a fim de ser cortês

(...) o indivíduo é obrigado a olhar em volta, (...) e prestar atenção às pessoas e aos seus motivos. Nisto também, anuncia-se uma nova relação entre um homem e outro, uma nova forma de integração (Elias, idem:90). Torna-se imediatamente claro

que esta maneira polida, extremamente gentil e relativamente atenciosa de corrigir alguém, sobretudo quando exercida por um superior, é um meio muito mais forte de controle social, muito mais eficaz para inculcar hábitos duradouros do que o insulto, a zombaria ou a ameaça de violência física. (Elias, idem: 93)

Como apresentado no referencial teórico, uma das chaves do processo civilizador é o desenvolvimento processual do controle social ao autocontrole. Selecionamos os dados acima para apresentar como esse processo também se desenvolve nas figurações envolvidas com a prática competitiva do esporte eletrônico. Para Elias esse é um processo sem autor (não planejado) e de longo prazo. No nosso caso, que se trata de um recorte sincrônico de um tipo particular de prática do esporte eletrônico, ele aparece como uma prescrição de professores (pessoas já com experiência na área) para novos jogadores. Entramos em contato com um momento em que o esporte eletrônico já está inserido nesse processo civilizador e não em seu ponto de origem.

Vale ressaltar que se a preocupação das famílias está com o tempo gasto (seria isso um vício) e com os efeitos dos jogos nos resultados escolares, a preocupação dos jogadores está em formas e mecanismos de aperfeiçoarem o seu jogo. Até aqui essas preocupações giram em torno do relacionamento com outros jogadores e controle emocional individual, uma espécie de educação sentimental. Na próxima seção iremos abordar questões voltadas a dinâmica do jogo.

4.5 Racionalizando a prática

Para além das aulas voltadas ao relacionamento com os outros jogadores, foram ministradas aulas voltadas para o aperfeiçoamento das habilidades de jogo. Começamos com o trecho de uma aula que objetivo melhorar os treinamentos dos jogadores

Acredito que a questão de desenvolver uma mentalidade de treinamento que eu falei antes é o caminho mais adequado, ao invés de pensar em dedicar mais tempo para jogar tentem melhorar a qualidade das horas que vocês já jogam, muitas vezes jogar mais tempo não significa aprimoramento (acervo pessoal).

O professor segue então para falar sobre o desenvolvimento de uma mentalidade de treino,

A minha segunda recomendação é vocês desenvolverem uma mentalidade para treinar. O momento do treino é diferente de jogar ranked e também é diferente de você jogar uma partida oficial. No treino é o momento que você pode errar porque não tem pressão. O objetivo do treinamento é o desenvolvimento, é a aprendizagem e isso tem que ficar claro. O foco de vocês não tem que estar no resultado da partida, mas sim em aprimorar o seu jogo e o do seu time. Você está jogando um partida sozinho para treinar com um personagem novo e o seu oponente de lane está com um counter ou ele está ganhando bastante ajuda do jungle adversário, ao invés de você ficar estressado com isso, você tem que ver isso como um desafio. Tá bom, esse *jungle* está vindo o tempo todo aqui, então o meu objetivo é não morrer e segurar a minha torre o máximo de tempo que eu puder. A mesma ideia vale para quando você está treinando com a sua equipe, você está em um partida difícil e parece claro que o time adversário vai ganhar a partida, isso não pode desanimar e também não é o momento de ficar criticando o companheiro de equipe por erros que ele cometeu, vocês fazem essa discussão no pós-jogo com mais calma. Estar perdendo é uma boa oportunidade pra treinar a defesa, aprender a jogar estando atrás em ouro e XP. O momento do treino é o momento de aprendizado, você tem que estar atento a situação do jogo e procurar o que você pode aprender com isso. Treino não é hora de tuitar (acervo pessoal).

Um dos efeitos do processo civilizador no universo do esporte é a demanda de que os jogadores desenvolvam treinos e jogos mais racionalizados e civilizados, como apontado no referencial teórico. Aqui percebemos a construção dessa demanda no universo do esporte eletrônico. O objetivo dos comentários do professor estão voltados para uma mudança na relação dos jogadores com cada jogo que não seja de campeonato e com a função que esses jogos devem ter para esses jogadores. Ao invés de o objetivo estar no resultado e no acúmulo de vitórias, ele é transferido para uma lógica processual de aprendizado. O

foco nos jogos considerados como treino não é o resultado e sim o que pode ser aprendido, de que maneira é possível aperfeiçoar o meu jogo a partir dessas situações particulares que emergem no desencadear de cada jogo. A transformação de um partida perdida em uma situação de aprendizado demanda níveis maiores de autocontrole dos jogadores, visto que é uma demanda de reconfiguração de como o jogador percebe essa situação. A decepção de estar perdendo deve ser transfigurada em uma oportunidade de aprendizado, esse é provavelmente o processo de conversão mais difícil, pois envolve o controle emocional de um sentimento “negativo” (decepção, angústia, raiva, etc.) em uma situação racionalizada, em uma visão estratégica.

Seguindo nessa lógica, foram apresentadas aulas sobre cada uma das funções possíveis de serem desenvolvidas durante o jogo. O *League of Legends*, e os jogos do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battlefield Arena*) é geralmente descrito, para não iniciados, como uma mistura entre futebol e xadrez. A analogia com o futebol dá conta do fato de que é um jogo coletivo, dinâmico e que os jogadores assumem diferentes posições no jogo. Enquanto no futebol temos jogadores de defesa e de ataque, o mesmo acontece no *League of Legends*. Já a analogia com o xadrez dá conta do fato de que as diferentes peças (diferentes campeões escolhidos para jogar) podem fazer movimentos (ações) particulares a cada uma delas. Da mesma forma que o cavalo tem possibilidades de ações diferentes de um bispo, o campeão *Thresh* tem diferentes possibilidades de ação do que o campeão *Fizz*. No Apêndice A elaboramos uma descrição mais elaborada sobre a dinâmica do *League of Legends*.

Abaixo segue uma apresentação que resume os temas trabalhados nessas aulas voltadas ao aperfeiçoamento das habilidades dos jogadores.

Tabela 8 - Aulas específicas de cada posição (Top, Jungle, Mid, Adc e Sup)

Pré-jogo

Quais são os campeões da minha posição que estão mais fortes no meta²⁵ atual?

Quais talentos e runas utilizar com o meu campeão?

Escolhendo seu campeão (qual a necessidade do seu time e qual a sinergia?)

O início do jogo

Quais itens começar

Como se comportar em match-ups (favoráveis e desfavoráveis)

Quando e onde utilizar seu trinket

A fase de rotas:

Importância do Lvl 2.

Como fazer trocas a seu favor, quando fazê-las e aproveitar as suas *masteries*

Power Spike: o que é e qual a sua importância?

²⁵ O que é o *metagame*? O jogo dispõe de uma enorme quantidade de combinações possíveis, sejam elas de campeões para compor um time ou de runas, talentos e itens para construir o campeão durante uma partida. O *metagame* refere-se a uma espécie de acordo sobre quais as melhores escolhas a se fazer. Seu caráter é sempre transitório e geralmente é referido como o "meta atual". Isso acontece devido as constantes atualizações no jogo, que implicam em mudanças em diversos aspectos como os campeões, itens, runas e talentos. Esses aspectos podem ser *buffados* (receberem melhorias) ou *nerfados* (receberem uma diminuição de poder) pela empresa desenvolvedora do jogo. Essas mudanças são geralmente justificadas como um balanceamento. A ideia é de que não deve existir nenhum campeão, item, runa ou talento que seja melhor do que os outros. Essas escolhas devem funcionar como uma espécie de "pedra, papel ou tesoura". Cada uma tem uma vantagem e uma desvantagem específica.

No futebol não existe nenhuma regra escrita que defina como o time deve se postar em campo, qual o número de atacantes ou defensores cada equipe deve ter. Apesar disso existem alguns modelos de distribuição das equipes no campo que se repetem (4-4-2, 4-3-3, 3-5-2). De forma similar o metagame é essa formação de padrões e modelos de jogo que são considerados os mais adequados ou os mais eficientes.

Objetivos

Comunicação com o time

Quais as condições de vitória da sua composição

Como criar pressão no mapa e facilitar objetivos com informações adquiridas

TeamFight

Qual a sua função?

Qual deve ser o seu posicionamento?

Quando começar uma luta e quando defender

Executando a sua função dentro da composição

Orientando seu time dentro da Teamfight

Fonte: produzido pelo autor.

Em cada uma das ligas foram desenvolvidas dez aulas desse tipo. Para cada posição (Top, Jungle, Mid, Adc e Sup) eram ministradas duas aulas distintas, uma para o *Tier* aprendiz e uma para o *Tier* Pro. Essa divisão era fundamentada na ideia de que os jogadores dispõem de níveis distintos de domínio e conhecimento do jogo, embora elas não fossem exclusivas para os jogadores de cada *Tier*.

Podemos falar sobre duas funções distintas que eram operadas nessas aulas. Primeiro a construção de categorias de entendimento, ou seja, de maneiras de ver, julgar e de planejar os jogos. Essa lógica segue a da aula apresentada acima, sobre a mentalidade de treinamento, no sentido de que prescreve uma determinada atitude, mais racional e mais civilizada, dos jogadores em relação a cada jogo em particular. Aqui o jogo é decomposto em etapas e a preparação começa bem antes da partida. A performance no jogo está submetida ao preparo prévio e também ao conhecimento acumulado que o jogador tem do jogo, tanto de maneira geral quanto de cada campeão em particular.

A segunda função é a da importância do trabalho de equipe, de uma boa comunicação com seu time e do conhecimento coletivo do planejamento e das condições de vitória. Nas aulas sobre comportamento tóxico e *tilt* a questão da comunicação já foi abordada brevemente, no sentido de que os jogadores devem desenvolver maneiras polidas de comunicação. A especificidade dessa aula está no uso instrumental dessa comunicação dentro do jogo. É outra situação que demanda equilíbrio, visto que muito diálogo pode prejudicar a concentração e nenhum diálogo cria um vácuo – os jogadores não sabem o que está acontecendo com os

outros da mesma equipe e a performance de jogadas em conjunto não é bem coordenada se não for bem comunicada.

Uma das soluções para essa situação é a nomeação de um *in game leader* (líder dentro do jogo) ou um *shot caller* (cantador de jogadas). Seria a escolha de um jogador que centraliza as tomadas de decisão da equipe durante a partida.

Podemos retomar Elias para apontar essas prescrições de como melhor jogar correspondem a uma expectativa de que os participantes/jogadores, em linha com a direção do processo civilizador de um maneira geral, se exercitassem com mais rigor, com maior autocontrole tanto dentro como fora de campo (DUNNING et al., 2014).

4.6 A dinâmica de treinamento e dos jogos

Após um período de aulas as equipes iniciam um processo de treinos supervisionados por treinadores. A descrição a seguir pontua os momentos de sociabilidade entre os jogadores, como as regras são acordadas, formas de avaliação da dinâmica do jogo e construção da ‘netiqueta’: como entrar no jogo, como cumprimentar os colegas. Por fim, a fantástica nova linguagem que para um diletante da área é absolutamente incompreensível.

Tabela 9 – Relato de treino

<p>Nosso time se reuniu por completo no terceiro dia após a divulgação dos times. O "ponto" de encontro era o <i>TeamSpeak</i> da organização e o horário marcado era às 19:00. Eu entrei às 17:10 e para a minha surpresa o K. e o Z. já estavam <i>online</i> na sala designada para o nosso time. Ao entrar na sala escuto o Z gritando “BOA K!” seguido de um “agora a torre, agora a torre!”. Ambos haviam entrado previamente e já estavam jogando uma partida. Após cumprimentos eu aviso ele que vou deixar o som do TS no mudo e peço para me enviarem uma mensagem pelo <i>Facebook</i> quando terminarem aquele jogo. Cerca de 30 minutos depois recebo a mensagem de K e reativo o som. O pós-jogo é tomado por comentários sobre algumas jogadas que aconteceram “àquela hora no top eu me posicionei mal, tentei entrar pra atacar o mid deles e quando percebi o nosso time estava saindo e eu fui pego sozinho” comenta K sobre um momento do jogo. Quando os ânimos de ambos começam a se acalmar depois da partida Z introduz a discussão do nosso primeiro treino “Então, temos que ver como a gente vai fazer hoje, vamos só jogar juntos umas partidas ou vocês querem treinar composições já?”, para o qual K. responde,</p>
--

eu acho que a gente pode jogar uma partida primeiro, sem compromisso, só pra ir se conhecendo mesmo, ter uma ideia de como cada um joga e daí nas próximas a gente já vai com composição pensada (acervo pessoal).

Como já havíamos pego previamente uma lista com quais os 4 personagens que cada um jogava melhor começamos a ponderar quais as composições que podemos jogar. Z quer testar uma composição de *Split* afirmando que está muito forte no meta enquanto K afirma querer testar uma composição de *Peel* pois o seu melhor personagem é a Jynx e apesar de ser um campeão muito forte (que causa muito dano), ela é frágil e depende de muita proteção do time para que seja efetiva. A discussão sobre as composições acaba girando em torno do que é forte no meta atual em relação aos campeões que nós sabemos jogar bem, uma espécie de balanço entre o que é comprovadamente eficiente (pela comunidade de jogadores) e o que nós possivelmente podemos executar (quais campeões nós sabemos jogar). Após essa troca de ideia Z e K afirmam que tem que trabalhar e estudar, respectivamente, e colocam o som do TS no mudo, porém não desconectam do servidor.

Às 19:00, quando M entra no TS nós enviamos mensagens para os outros companheiros de time retornarem. K e Z logo retornam porém ficamos ainda esperando F. Enquanto o aguardamos repassamos as ideias para M que concorda com as ideias de treino, mas não sem observações

se a gente for fazer comp(osição) com a Jynx a gente tem que pickar campeões fortes no *early* nas outras *lanes*. A Jynx precisa de tempo para farmar e comprar itens, o *late game* é dela, mas a gente precisa de campeões fortes no *early* pra segurar o jogo. Eu posso ir de Kennen no top, ele é bom no *early* e também é bom no *split*, daí a gente já consegue juntar as duas coisas (acervo pessoal).

Após algum atraso F conecta-se a nossa sala às 19:15. Todos estão claramente com muita vontade de jogar e instantes após a entrada de F, Z envia o convite para a primeira partida "sem compromisso". A ideia de partida "sem compromisso" tem como primeira implicação jogar uma partida "casual" em oposição a uma partida "ranqueada". Mas também significa que cada um pode jogar com campeão que quiser, sem nenhuma espécie de planejamento prévio e também sem nenhum compromisso de jogar com o que está no meta.

Durante o processo dos treinos é perceptível um esforço em aplicar as categorias de entendimento aprendidas durante as aulas. Nesse sentido o a participação na escola de *e-sport* configura-se como um processo de aprendizagem para os jogadores envolvidos. Os treinos geralmente eram construídos a partir de um objetivo. Em um dia era o teste de novos campeões, no outro o teste de novas composições. Foram efetuados treinos para atividades específicas como o *farm* e o *dive*, nos quais essas atividades eram retiradas do contexto de uma partida com adversários e praticadas repetitivamente para melhorar a performance delas, de maneira similar a um treino de passe ou chute a gol no futebol.

O processo de treino era intercalado com as partidas oficiais da liga e eram pensado para elas. Nesse sentido, uma das tarefas que foi repetitivamente efetuada era o *scout* (estudo) das equipes adversárias. Esse estudo se baseava em construir um entendimento sobre os pontos fortes e fracos dos adversários e as possíveis composições que eles provavelmente iriam utilizar. Era um esforço de previsão e de preparação para a partida. Esse processo era requisitado e supervisionado pelos treinadores.

Tabela 10 – Treino de *Matchup*

A partir do *scout* que efetuamos da equipe 15, sabíamos com relativa certeza os campeões que eles iriam utilizar na partida. Após uma discussão com a equipe concluímos que o maior problema era a *Top lane*. Isso porque o jogador dessa *lane* utilizava dois campeões que não estavam no meta e por isso não eram muito jogados. Dessa forma, M o jogador do Top da nossa equipe não tinha experiência em jogar contra esses campeões. Durante a nossa discussão foi decidido que iríamos banir o Yorick (um dos campeões que o adversário utilizava no Top) e iríamos fazer um treino de *matchup*²⁶ com M para ele aprender a jogar contra o Sion (o segundo campeão não convencional utilizado pelo adversário). Durante três dias os membros do time se intercalaram nessa tarefa, entrar em uma partida com M, na qual ele escolhia qual campeão queria utilizar contra o Sion enquanto que o companheiro de equipe entrava no jogo com o Sion para que M pudesse aprender a jogar contra esse campeão. Podemos afirmar que esse treino teve

²⁶ Esse é um tipo particular de treino que retira o jogador do contexto de uma partida. A ideia é entrar no jogo em dupla, um jogador em cada time, com os campeões que se quer aprimorar, e jogar somente a fase de rotas (para esclarecimento sobre o que é fase de rotas ver o apêndice A).

efeito, visto que a equipe adversária utilizou o Sion nas duas partidas e M conseguiu ganhar a fase de rotas do adversário nas duas partidas.

Fonte: produzido pelo autor.

A retirada de uma atividade específica do seu contexto mais geral de uso, para seu aperfeiçoamento é um exemplo claro de um processo de racionalização e de civilização. Para que isso seja possível é preciso que a função desse tipo de prática seja transformado. No caso acima, durante o processo de treino M efetivamente foi superado pelo campeão Sion algumas vezes, porém durante o treino a vitória não era o objetivo e sim o processo de conhecimento sobre como enfrentar aquele campeão. A transformação da função que existe nessa atividade, jogar aqui não é para vencer e sim para aprender, demanda um distanciamento de M (jogador) em relação a cada jogo em particular.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que, embora o nosso referencial teórico para essa pesquisa seja a sociologia figuracional de Norbert Elias, essa pesquisa não contempla tudo que uma pesquisa figuracional prescreve. Para isso seria necessário a objetivação e reconstituição dos jogos eletrônicos e do *e-sport* em um espaço de tempo muito mais longo. Longe de tentar contemplar isso, afinal trata-se de uma pesquisa exploratória, tentamos utilizar a matriz de análise do processo de civilização e de seus efeitos no universo do lazer e do esporte para compreender o envolvimento de jovens jogadores com o esporte eletrônico.

Nesse sentido buscamos, a partir de nossa pesquisa de campo na escola de *e-sport*, fazer conexões e apontamentos sobre um processo de civilização e de racionalização nesse contexto. Longe de ser uma pesquisa histórica de longo prazo, privilegiamos um recorte sincrônico buscando entender de que forma o processo de civilização opera e tem efeitos no universo do esporte eletrônico.

Com efeito, é possível identificar que os mecanismos de controle social e o processo de internalização de normas de conduta em mecanismos de autocontrole opera nesse universo. De um modo geral esse foi o objeto da seção 4.4 Do regulamento ao autocontrole. Esse processo acontece de maneira particular relativo a particularidade desse universo, diferente dos esportes tradicionais nos quais o controle social e o autocontrole está em boa medida voltado a diminuição das possibilidades de violência física, nos esportes eletrônicos a violência física já é restrita pela própria condição de possibilidade dos confrontos, que são virtuais. Nesse sentido, o que surge a ser controlado é o comportamento verbal dos jogadores, o *rage*. Emergem também tentativas de controle emocional instrumentalizadas, que objetivam uma melhor performance nas partidas, não perder o foco (ser tomado pelas emoções).

De forma similar emergem diferentes maneiras de objetivação e racionalização dos jogos propriamente ditos. A elaboração categorial de entendimento e julgamento sobre os jogos, ministradas em aulas, apresentam esses esforços em construir uma inteligência voltada ao aprimoramento do esporte eletrônico. Os procedimentos de aulas e treinos operam uma tentativa de inculcação de que, no esporte eletrônico, cada jogo pode ter diferentes funções, que não são a de lazer. Centralizadas a partir das ideias de aperfeiçoamento e aprendizado, cada jogo deve ser construído pelos jogadores, o que demanda maiores níveis de autocontrole, como oportunidades de aperfeiçoamento e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Théo. **Brasil tem potencial para ser gigante nos games**. 2006. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/ult2240u117.jhtm>>. Acesso em: 10 jun. 2016.
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Lisboa: Fim de Século. 2003.
- COGU E GAULES | A HISTÓRIA DO CS RAIZ | Pro-Players #03. Produção de E-sportv. Realização de E-sportv. S.i.: E-sportv, 2017. (17 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IOYCED8-WSg>>. Acesso em: 15 dez. 2017.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (Brasil). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil: TIC lanhouses 2010**. São Paulo: Cgi.br, 2010. Disponível em: <<http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/tic-lanhouse-2010.pdf>>. Acesso em: 11 jan. 2018.
- CONCEIÇÃO, Daniel Machado da. **O ESTUDANTE-ATLETA: Desafios de uma conciliação**. 2015. 133 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.
- DAMO, Arlei Sander. **Do dom à profissão: Uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França**. 2005. 435 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Antropologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.
- DUNNING, Eric (Org.). **Sociologia do Esporte e os Processos Civilizatórios**. São Paulo: Annablume, 2014.
- DUNNING, Eric et al (Ed.). **Sport Histories: Figurational studies of the development of modern sports**. London & New York: Routledge; Taylor & Francis; 2004.
- EEDAR. **Deconstructing the PC Free-to-Play Market**. 2015. Disponível em:

<https://designinggames.files.wordpress.com/2015/06/eedar_-_deconstructing_the_pc_free-to-play_market_2015.pdf>. Acesso em: 15 out. 2017.

ELIAS, Norbert. DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, Norbert. **A Sociedade de Corte**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

ELIAS, Norbert. **Envolvimento e Alienação**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

ELIAS, Norbert. **Escritos e Ensaios**: 1. Estado, processo, opinião pública. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador**: Volume I: Uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1934/1994.

ELIAS, Norbert. **O processo Civilizador**: Volume II: Formação do Estado e Civilização, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

ESCOBAR, A . **Wellcome to cyberia**: notes on the anthropology of cyberculture. *Current Antropology*, vol. 35(3), 1994: 211-231.

HISTÓRIA do videogame no Brasil. S.i.: Indiana Produções, 2014. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tJeMfdST05o>>. Acesso em: 10 maio 2016.

GEERTZ, Clifford. O senso comum como um sistema cultural. In: _____. **O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012a.

GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University Press, 1978.

HUTCHINS, B.. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. **New Media & Society**, [s.l.], v. 10, n. 6, p.851-869, 1 dez. 2008. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444808096248>.

KOZINETS, Robert. V. **Netnografia**: Realizando pesquisa etnográfica

online. Porto Alegre: Penso, 2014.

MASSARANI, S. A. **Cruzando fronteiras - A (re)produção de Valores nos videogames Online**. [s.l.] Universidade Federal Fluminense, 2013.

MATTOS, Antonio Carlos M and VASCONCELLOS, Heraldo. **Reserva de mercado de informática: o estado da arte**. *Rev. adm. empres.* [online]. 1988, vol.28, n.3, pp.75-78. ISSN 0034- 7590. <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-75901988000300012>.

MOREIRA, Líliam. **Entenda o sistema de partidas ranqueadas do League of Legends**. 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2013/03/entenda-o-sistema-de-partidas-ranqueadas-do-league-legends.html>>. Acesso em: 15 out. 2017.

NEWZOO. **The Brazilian Gamer | 2017**. 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>>. Acesso em: 12 dez. 2017.

OLIVEIRA, Gabriel. **Premiação do CBLol 2016 será menor, mas equipes receberão direitos de imagem**. 2015. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/3493-premiacao-do-cblol-2016-sera-menor-mas-equipes-receberao-direitos-de-imagem>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

PALAZUELOS, Félix. **Os ‘e-Sports’ poderão virar modalidade olímpica nos Jogos de Paris**. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html>. Acesso em: 20 jan. 2018.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. *Movimento*, Porto Alegre, v. 14, n. 03, p.163-183, set. 2008.

SARTORELLI, André. **Primeira rede de LAN house do Brasil fecha as portas nesta quinta-feira**. 2010. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/primeira-rede-de-lan-house-do-brasil-fecha-as-portas-nesta-quinta-feira-20100401.html>>.

Acesso em: 20 jan. 2018.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Games Brasil 2016**. 2016. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Games Brasil 2017**. 2017. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Games Brasil 2018**. 2018. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

TAYLOR, N.. Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, [s.l.], v. 22, n. 2, p.115- 130, 24 abr. 2015. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1354856515580282>

TAYLOR, T.L. **Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge, MA: The MIT Press. 2012.

VELHO, Gilberto. **Individualismo e Cultura**. Notas para uma Antropologia da Sociedade Contemporânea. RJ: Zahar, 1997.

WAKEFIELD, Jane. **Pela primeira vez, vício em games é considerado distúrbio mental pela OMS**. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

WITKOWSKI, E.. On the Digital Playing Field: How We. **Games And Culture**, [s.l.], v. 7, n. 5, p.349-374, 17 ago. 2012. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412012454222>

APÊNDICE A – Compreendendo algumas dinâmicas envolvidas com o *League of Legends*

Comecei a jogar LoL em meados de 2011. Naquela época morava em uma “república” com outros quatro amigos que também estudavam na UFSC. Já havíamos desenvolvido o costume de jogar juntos e após o convite de um dos colegas de casa resolvemos dar uma chance para o LoL. Duas coisas tornavam o jogo atrativo: a introdução de um novo gênero de jogo, o MOBA (*Multiplayer Online Battlefield Arena*); e também o fato de ser gratuito, então poderíamos começar a jogar sem um investimento em dinheiro.

Os primeiros passos para jogar são a criação de uma conta através do *site* oficial do jogo e o *download* do *software* para instalação. Após a instalação, no primeiro acesso, o jogador deve escolher um nome de invocador, identidade que será utilizada dentro do universo do LoL.

As primeiras coisas a aprender são que o jogo é estruturado em partidas que tem início e fim, geralmente com duração de 30 a 45 minutos. Nessas partidas o jogador assume o controle de um campeão, entre mais de uma centena de campeões disponíveis. A partida acontece em uma arena de batalha sendo que o principal objetivo é a destruição do *Nexus* adversário. Após a destruição do *Nexus* a partida acaba.

Diferente de outros jogos que fazem com que o jogador se dedique na construção de um personagem no longo prazo e que dispõe de uma história aprofundada e missões a serem desenvolvidas, o LoL proporciona uma dinâmica distinta. Em cada partida o jogador seleciona um campeão e começa do nível 1 podendo evoluí-lo ao seu nível máximo no decorrer da partida.

Entretanto após o fim de cada partida a conta do jogador recebe experiência. O progresso durável não é do campeão e sim o da conta do jogador, que também tem níveis. Uma conta recém criada começa no nível um e vai progredindo de nível conforme o jogador vai acumulando partidas no seu histórico.

Existem diferentes modalidades de partidas que podem ser selecionadas para jogar. Entre elas estão o modo Cooperativo vs. IA (inteligência artificial). Nesse modo o jogador se conecta com outros jogadores para enfrentar uma equipe controlada por uma inteligência artificial. É um modo bastante utilizado por jogadores iniciantes que ainda estão aprendendo a jogar. Conforme o jogador vai melhorando as suas habilidades no jogo a IA passa a ser previsível e não apresenta mais uma experiência desafiadora.

Outra modalidade é o PvP (*Player versus Player*) casual. É um modo de jogo em que ambas as equipes são formadas por jogadores de carne e osso que se enfrentam. Contudo, como já diz no nome ela é uma modalidade casual e está mais voltada para jogadores que busca mais se divertir do que competir.

A modalidade de jogo mais direcionada a competição é a Ranqueada. Nessa modalidade o jogador passa a fazer parte do *Ranking* dos jogadores do servidor. Essa modalidade só está disponível após a conta do jogador chegar ao nível 30. A restrição de nível funciona como uma forma de garantir que o jogador tenha um mínimo de conhecimentos e habilidades sobre o jogo antes de se envolver nos jogos ranqueados. Ao jogar essas modalidade de partidas a conta do jogador ganha ou perde Pdl. (Pontos de Liga), dependendo do resultado da partida. Ao iniciar sua carreira em partidas ranqueadas o jogador é convidado a jogar 10 partidas dessa modalidade. Ao termino dessas 10 partidas o sistema de ranqueamento estabelece qual o *Tier* de habilidade do jogador.

Figura 4: Os *Tiers* de ranqueamento do LoL



Fonte: <https://www.theenemy.com.br/league-of-legends/league-of-legends-conheca-o-mundo-proibido-por-tras-do-elo-job>.

O sistema de ranqueamento vai do Bronze, nível de habilidade mais baixo, até o Desafiante, nível de habilidade mais alto. Do Bronze ao Mestre existem 5 subdivisões internas, sendo o 5 o mais baixo e o 1 o mais alto. Por exemplo, o Bronze começa como Bronze V, depois o IV então III, II e I. Ao subir para o próximo *Tier* o mesmo processo acontece. Em cada uma dessas subdivisões o jogador começa com 0 PdL e precisa acumular 100 pontos. Ao atingir 100 PdL o jogador entra em uma série Md3 (melhor de três partidas) e precisa ganhar 2 para subir para a próxima subdivisão, caso tenha sucesso esse processo se repete. Já se o jogador estiver com 0 PdL e perca muitas partidas seguidas sua conta pode ser rebaixada de subdivisão e/ou de *Tier*. Ao chegar no *Tier* Desafiante as subdivisões desaparecem, a partir desse *Tier* o jogador somente acumula

ou perde PdL. Os *rankings* são resetados anualmente, fazendo com que os jogadores tenham que iniciar o processo de ranqueamento todo ano.

É comum os jogadores utilizarem o termo ELO como sinônimo de *Rank*. Isso acontece porque ELO é um método estatístico de *rating* desenvolvido para ranquear jogadores de Xadrez. Os desenvolvedores do LoL se apropriaram desse método para desenvolver os primeiros sistemas de ranqueamento do jogo, entretanto o método foi substituído, em 2013 pelo sistema de ligas que eu apresentei. (MOREIRA, 2013).

Figura 5: O Mapa de *Summoner's Rift* (o preferido pelo jogadores de LoL)



Fonte: Acervo individual

A imagem acima reproduz o mapa em que foram disputados os jogos das competições que participei durante a pesquisa. Nesse mapa enfrentam-se duas equipes formadas por cinco jogadores cada. Nele é possível observar a rota (*lane*) do topo (Top), a rota do meio (Mid) e a rota inferior (Bot). Em cada uma dessas rotas existem 4 torres (*Turrets*), duas de cada equipe, que propiciam visão do que está acontecendo ao seu redor e defendem o território do avanço da equipe inimiga. O espaço entre as rotas é chamado de floresta (*Jungle*) e nela existem monstros neutros que dão ouro e bonificações temporárias (*buffs*) para quem abate-los. Na base de cada equipe existem outras 5 torres, 1 logo antes de cada uma das 3 rotas e outras 2 protegendo o *Nexus*. Os termos indicados na figura funcionam como categorias de orientação espacial utilizados pelos jogadores.

Figura 6: Campeões do *League of Legends*

Fonte: www.dbltap.com/posts/5724933-quiz-99-of-league-of-legends-fans-dont-know-these-champion-aliases

Cada campeão dispõe de quatro habilidades principais – sendo que uma delas é mais poderosa que as outras, a Ultimate – e uma habilidade passiva²⁷. As quatro habilidades principais podem ser ativadas através dos botões Q, W, E e R. Além dessas habilidades, nos botões D e F estão disponíveis 2 feitiços de invocador que podem ser escolhidos antes do começo da partida²⁸. Cada uma dessas habilidades e feitiços, após ser ativada, possui um período de recarga que o jogador deve aguardar para ativá-las novamente.

²⁷ As habilidades de cada campeão são únicas e cada uma delas leva um nome específico.

²⁸ Existem 11 feitiços de invocador. Eles são distintos das habilidades de campeão pois estão disponíveis para todos os jogadores independente do campeão que foi selecionado.

Figura 7: Exemplo das habilidades de um Campeão



Fonte:

de.leagueoflegends.wikia.com/wiki/Datei:Thresh_Tiefenschrecken_Screenshots.jpg.

O cursor do *mouse* opera diversas funções. Os *clicks* com o botão direito podem indicar duas coisas. Caso o *click* seja em uma unidade inimiga, isso faz com o que o campeão ataque aquela unidade, caso o *click* seja em algum lugar do terreno isso indica o lugar que o campeão deve se movimentar. O cursor do *mouse* serve também de indicador para em que direção o campeão deverá lançar as suas habilidades quando ativadas.

Figura 8: O ponto de vista do jogador



Fonte: Arquivo pessoal - captura de tela de uma partida

A figura acima representa a porção máxima da arena que o jogador pode observar na tela. Na figura estão dispostos dois tipos de unidades. As que tem nomes²⁹ flutuando sobre elas são os campeões, enquanto as menores e não nomeadas são as tropas (*minions*) de cada equipe. Os campeões possuem 2 barras que também flutuam sobre eles, a mais espessa indica a quantia de pontos de vida disponível ao campeão³⁰, enquanto que a menor corresponde a quantia de pontos de mana³¹. Os campeões aliados levam a cor azul na barra mais espessa enquanto os inimigos levam a cor vermelha. As tropas tem somente uma barra indicando a sua vida e a lógica das cores é a mesma. O campeão com a barra verde é o que eu estou controlando. Caso um campeão seja abatido isso não significa o fim do jogo para ele, ao morrer o campeão passa um período de tempo fora de jogo e então renasce na base de sua equipe. O

²⁹ O nome disposto aqui é o nome do invocador elaborado no primeiro acesso ao jogo.

³⁰ Cada uma das pequenas linhas nessa barra corresponde a 100 pontos de vida.

³¹ Os pontos de mana são utilizados ao ativar as habilidades do campeão. O retângulo amarelo presente na figura indica as habilidades do campeão que está sob meu controle, é possível visualizar um pequeno número em cada uma delas. Esse número é a quantia de pontos de mana necessários para ativar cada uma das habilidades.

tempo de duração desse período de espera é relativo ao nível do campeão, quanto mais forte mais tempo de espera.

No canto inferior direito da figura está o mini-mapa, uma versão em miniatura da totalidade da arena do jogo, sendo que o retângulo branco indica a porção da arena que está sendo visualizada. Tanto no minimapa quanto na tela principal existem áreas que estão iluminadas e outras que estão escurecidas. Isso é devido à dinâmica do jogo chamada de névoa de guerra que faz com que cada unidade possua um campo de visão limitado. Entretanto o campo de visão é compartilhado entre aliados, por isso existem outras áreas, além da que o meu campeão está, que estão iluminadas.

Em cada partida os campeões começam no nível 1 podendo chegar até o nível 18. Para subir de nível é preciso coletar experiência, que é obtida estando próximo a unidades inimigas quando são abatidas. Ao subir de nível o campeão recebe automaticamente mais atributos (ataque, defesa, vida) e mais um ponto de habilidade. No nível 1 o campeão dispõe de um ponto de habilidade, tendo que escolher com qual irá iniciar. A habilidade mais poderosa é liberada somente após atingir o nível 6. Na figura o retângulo amarelo indica as habilidades do campeão e o retângulo laranja indica os feitiços do invocador.

Para aumentar os atributos (ataque, defesa, vida) o jogador também pode comprar itens para o campeão. Para comprá-los é preciso coletar ouro, que é obtido automaticamente com o passar do jogo, mas também ao aplicar o golpe final em unidades inimigas. O retângulo roxo na figura x indica unidades inimigas que são chamadas de *minions* ou tropas. Essas são geradas automaticamente a partir da base de cada equipe e avançam pelas 3 rotas em direção a base inimiga até serem abatidas. As ações dessas tropas já estão programadas pelo sistema e não é possível controlar elas como o jogador controla o campeão. Aplicar o golpe final nelas é chamado de *farming* e é umas das principais formas de obter ouro para comprar itens. O quadrado vermelho na figura x indica a bolsa do jogador, nela estão indicados a quantia de ouro disponível e também os itens já obtidos.

A seguir vamos falar sobre os padrões de distribuição dos jogadores pelo mapa, isso a partir de 3 figuras que foram produzidas com a sobreposição da movimentação de jogadores em 10 mil partidas.

Figura 9: Movimentação dos jogadores pelo mapa no *Early Game*



Fonte: www.nytimes.com/interactive/2014/10/10/technology/league-of-legends-graphic.html

No início das partidas os jogadores se distribuem pelo mapa para *farmar* as tropas inimigas e também os monstros neutros da floresta, coletando experiência e ouro, para subir de nível e comprar itens. O período da partida em que essa forma de movimentação é predominante é chamado de *Early Game*. É convencional que fique 1 jogador na rota do topo, 1 na rota do meio, 2 jogadores na rota inferior e 1 na selva. O jogador que fica na selva é o que tem maior liberdade de movimentação pelo mapa nesse período do jogo e é responsável por realizar emboscadas (*ganks*) nas rotas, buscando abater jogadores do time adversário criando oportunidades para a destruição de torres. Podem-se perceber, pela

distribuição dos pontos roxos e azuis, como as equipes permanecem majoritariamente no lado do mapa em que estão as suas torres.

Figura 10: Movimentação dos jogadores pelo mapa no *Mid Game*



Fonte: www.nytimes.com/interactive/2014/10/10/technology/league-of-legends-graphic.html

Após os campeões acumularem experiência e ouro, subindo de nível e comprando itens, seu poder de destruição aumenta. Isso faz com que fique mais fácil destruir as torres. Após algumas torres serem destruídas o mapa fica mais aberto e novos padrões de movimentação emergem. Nesse momento do jogo as equipes começam a se agrupar para lutarem cinco contra cinco. Essa dinâmica é chamada de *Teamfight*. Essa transição geralmente acontece após os campeões atingirem o nível 6, liberando as

suas habilidades mais poderosas. O círculo branco na figura indica a localização do Dragão, um monstro neutro que fornece bonificações para a equipe que abatê-lo. Nesse momento do jogo, chamado de *Mid Game*, o dragão é um objetivo bem valorizado e é uma das razões pelas quais os times se agrupam para lutar. Nesse momento já é possível perceber uma mistura maior dos pontos roxos e azuis pelo mapa, indicando que as equipes já estão buscando invadir e conquistar o terreno da equipe adversária.

Figura 11: Movimentação dos jogadores pelo mapa no *Late Game*



Fonte: www.nytimes.com/interactive/2014/10/10/technology/league-of-legends-graphic.html

Esse momento do jogo é quando as torres das rotas já foram destruídas, restando somente as estruturas da base das equipes. Muitos dos campeões já atingiram o nível 18 e estão com o limite de itens que é possível carregar (6). Como os personagens estão em níveis altos o tempo de espera caso sejam abatidos é mais longo. Esse momento da partida é chamado de *Late Game*.

Percebe-se que nesse momento da partida começa a haver uma inversão entre o lado em que os pontos de cada cor estão. Como a figura é produzida de uma sobreposição de milhares de partidas, ela cria a impressão de que uma equipe está no território da outra simultaneamente. Entretanto o que geralmente acontece é que uma equipe está na frente e avança no território da equipe adversária, enquanto isso acontece a equipe que está perdendo fica cada vez mais presa a sua base. Esses termos são utilizados como categorias de orientação temporal de uma partida.

APÊNDICE B – Agenda de atividades de campo

1ª Liga (02/10/16 - 30/10/16)

01/09 até 23/09 – Período de Inscrições.

02/10 – Divulgação dos Times.

03/10 - Reunião geral e Aula aprendiz com o Coordenador Técnico.

04/10 - Aula Tier Pro com o Coordenador Técnico; Criação do *chat* no *Facebook* com o time.

05/10 – Primeiro dia em que o time está completo no *chat*.

06/10 – 1º Treino.

08/10 – 2º Treino.

09/10 - Abertura oficial da liga – Divulgação dos confrontos da primeira semana.

10/10 – Primeiro jogo, derrota, reclamação com treinador e auxiliar.

11/10 – 1º Treino com treinador e auxiliar.

12/10 – 2º Treino com treinador e auxiliar.

13/10 – Segundo jogo – Empate.

14/10 - Treino com o auxiliar.

15/10 – Terceiro jogo – Vitória.

16/10 – Quarto jogo – Vitória; Divulgação dos confrontos da segunda semana; Fim da primeira semana de jogos.

17/10 – Início da segunda semana de jogos; Quinto jogo – Vitória.

18/10 – Treino com o auxiliar.

19/10 – Sexto jogo – Vitória.

21/10 – Treino com o treinador e com o auxiliar.

22/10 – Sétimo jogo – Vitória.

24/10 – Oitavo jogo – Vitória; fim da segunda semana de jogos.

25/10 – Divulgação dos classificados para as finais.

28/10 – Quartas de Final – Vitória.

29/10 – Semifinais – Vitória.

30/10 – Finais – Vitória.

2ª Liga (06/12/16 - 05/02/16)

06/11 até 05/12 – Aberto o período de novas inscrições e confirmação de participação para os já assinantes.

06/12 – Reunião Geral.

09/12 – Reunião Geral.

10/12 – Divulgação dos times; 1º Treino com o Treinador.

12/12 – Divulgação dos treinadores e início do período oficial de treinos.

13/12 – Aula Funções e Comunicação.
14/12 – Aula Jungle e Mid.
15/12 – Aula Sup e Adc; 2º Treino.
16/12 – Aula Composições e Top.
22/12 – 05/01 – Recesso.
06/01 – Reunião Geral e Reabertura do Período de Treinos.
09/01 – Início do período de jogos; Conversa com a equipe.
11/01 – Tomada de decisão de desistir da competição.
29/01 – Fim da primeira etapa.
31/01 – Divulgação dos Classificados para as finais.
01 e 02/02 – Oitavas de Final.
03/02 – Quartas de Final.
04/02 – Semifinais.
05/02 – Finais.

3ª Liga (04/03/17 - 02/04/17)

04/03/17 – Divulgação dos times; início do período de treinos para os times.
06/03/17 – Seleção dos técnicos (dia que eu as equipes que iria atuar como auxiliar técnico).
07/03/17 – Início das Aulas: Aula com o Coordenador Técnico sobre Funções e Composições.
08/03/17 – Aula para Suportes e Atiradores; 1º encontro com equipe A.
09/03/17 – Aula para Top; 1º Treino com a equipe A.
10/03/17 – Aula para Mid e Jungle; 1º encontro com a equipe B.
12/03/17 – 2º Treino com a equipe A; Começo do desentendimento dos jogadores da equipe B.
14/03/17 – 3º Treino com a equipe A; Conversa com a equipe B.
15/03/17 - Novo desentendimento entre jogadores da equipe B.
16/03/17 – Início da primeira semana de jogos.
17/03/17 – Primeira partida – Vitória.
18/03/17 – Segunda partida – Vitória; Decisão de desistência da outra equipe.
21/03/17 – Terceira partida – Vitória.
22/03/17 – Fim da primeira semana de jogos; Divulgação dos confrontos da Segunda Semana.
23/03/17 – Quarta partida – Vitória.
25/03/17 – Quinta partida – Vitória.
28/03/17 – Sexta partida – Vitória.
30/03/17 – Fim dos jogos classificatórios.

01/04/17 – Semifinais: Vitória.

02/04/17 – Finais: Vitória.