

## A emergência do e-sport no Brasil

Jean M. P. Lago

Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-graduação em Sociologia  
Política, Brasil

### Abstract

O intuito desse trabalho é discutir em que momento é possível falar de *e-sports* no Brasil, a partir de quando é que podemos tratar do *e-sport* como uma "realidade específica irreduzível a qualquer outra". Isto é o mesmo que dizer "a partir de quando se constituiu um campo de concorrência dentro do qual o esporte se viu como prática específica, irreduzível a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo." (BOURDIEU, 2003, pg. 183). Como aconteceu esse processo de (re)significação dessa prática ao mesmo tempo em que se configura um novo mercado com agentes envolvidos em torno desse novo produto esportivo

**Palavras-chave:** E-sports, jogos eletrônicos, práticas esportivas, teoria dos campos, gênese das ideias.

**Informações para Contato:**  
jean8884@hotmail.com

### 1. Introdução

Matar inimigos e receber recompensa. Esta máxima que vigorava até o final da Idade Média foi substituída pela atividade civilizada onde reina a paz e a troca mercantil da sociedade moderna. A morte dos inimigos e as recompensas foram transferidas para o mundo virtual dos jogos eletrônicos como forma de contenção da libido segundo Elias & Dunning (REIS; CAVICHIOLLI, 2008). 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, 23 jogam. São 45 milhões de pessoas no país que passam em média 2 horas na frente de uma tela de jogo. O mercado de jogos cresceu 300% no Brasil no ano de 2011 e produz uma riqueza de 28 bilhões por ano no mundo o que ultrapassa o cinema e só perde para a indústria bélica (Game no Brasil, 2015).

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.

Diferentes jogos investem ora na dinâmica (ludologistas) ora na narrativa (narratologistas) envolvendo HQs, literatura em geral, cinema num fenômeno nomeado pela semiótica de transmidiação. 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. Capacidade, criatividade, iniciativa ou vício e isolamento da vida social?

Várias são as possibilidades de abordagens dos jogos eletrônicos. Nesta pesquisa interessa-nos entender os jogos eletrônicos na perspectiva da conformação de novos mercados. Eles possuem especificidades relevantes do ponto de vista sociológico. Eles alçaram à categoria de e-sports.

### 2. E-Sport: definições e controvérsias

O termo e-sports é comumente utilizado para designar competições organizadas de jogos eletrônicos, principalmente as que envolvem profissionais. As competições, da mesma forma como em outros esportes, são organizadas em diferentes modalidades (diferentes games) as quais, além de serem realidades virtuais distintas, possuem cada uma um conjunto de regras específico. A literatura especializada define o e-sport como "um espaço de atividades esportivas nas quais as pessoas desenvolvem e treinam habilidades físicas e mentais na utilização de tecnologias da informação e comunicação." (WAGNER, 2007, pg. 182, tradução nossa).

Os estudos elaborados sobre o e-sport concentram-se principalmente em 4 eixos analíticos: a) a legitimidade social do e-sport (TAYLOR, 2015; TAYLOR, 2012; WITKOWSKI, 2012; JIN, 2010); b) a natureza da esportividade do e-sport (HUTCHINS, 2008; TAYLOR, 2012; WITKOWSKI, 2012); c) níveis de agência de atores humanos e não humanos na constituição da prática (HUTCHINS, 2008; TAYLOR, 2012; WITKOWSKI, 2012); d) emergência de um espaço profissional (TAYLOR, 2012; JIN, 2010).

Hutchins (2008) 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. Enquanto o e-sport herda características dos esportes 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.

Falar sobre jogos eletrônicos como uma prática esportiva é algo que suscita controvérsia. Em agosto de 2013, durante um programa do canal pago Sportv2, Karin Duarte, a correspondente de Nova York do canal, ao noticiar que o Estado Norte Americano tomou a decisão de permitir que jogadores profissionais de e-sports entrassem no país com o mesmo tipo de visto que atletas profissionais, comenta que,

"...concordo aí com vocês, acho que não dá pra chamar esses caras aí de atletas não, apesar da gente saber que muito jogador de futebol, de basquete e de vários esportes gosta também de jogar vídeo game, mas eu não acredito que ficar sentado aí em frente [ao computador] possa ser considerado um esporte não."<sup>7</sup>

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. Observando o game Counter-Strike a autora 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 da 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 pela forma 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. Sobre isso Witkowski nos diz,

"Com as costas retas e os ombros inclinados para frente suas energias estão focalizadas na movimentação equilibrada de mãos e dedos – que variam entre movimentos delicados e determinados – e são visualmente perceptíveis como mãos experientes." (Witkowski, 2012, pg. 360, tradução nossa).

### 3. Do game ao e-Sport: um breve histórico

A primeira competição de videogame aconteceu em 1972, na Universidade de Stanford, desenvolvida pelo alunos de T.I. da universidade e tendo como premiação um ano de assinatura da revista Rolling Stones.. Durante a década seguinte os videogames consolidaram-se como um hobby no Estados Unidos, contando com revistas especializadas como a Electronic Games Magazine. Na década de 1990 muitos games se beneficiaram com as melhorias de conexão com a internet e algumas grandes competições internacionais começaram a ser realizadas, como a Nintendo World Championships (TAYLOR, 2012).

O termo e-sports data a década de 1990, sendo uma das principais fontes o Eurogamer Mat Bettington, que já nessa época comparava os e-sports com os esportes tradicionais. Nesse mesmo período, na Inglaterra, a discussão ganhou força após uma tentativa fracassada da organização UKPCGC (United Kingdom Professional Computer Gaming Championship) em fazer com que competições de games fossem reconhecidas pelo Conselho Inglês de Esportes. (WAGNER, 2006).

Os anos 2000 foram um período de grande crescimento para o e-sports. Na década anterior já haviam grandes competições, mas nessa as competições aumentaram em número e em quantia de modalidades disputadas. Enquanto em 2000 aconteceram 10 grandes eventos, em 2010 foram 260 (POPPER, 2013). Esse foi um período em que o cenário passou por um processo de profissionalização, tanto das competições que agora oferecem calendários regulares e melhores premiações, como dos jogadores e dos times que encaram isso como um trabalho/carreira/negócio (TASSI, 2012).

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8p4ds8nBDUU>. Acesso em 15/05/2016.

O mercado dos games, e também o mercado dos e-sports, já é um fenômeno transnacional/global, porém estritamente marcado por características regionais. O modelo considerado ideal para os e-sports – afirmação recorrente entre profissionais - é o desenvolvido na Coreia do Sul. No país, desde 2001 o Estado apoia o desenvolvimento de uma cultura digital tanto como política cultural como econômica. A associação entre entusiasmo do público, políticas governamentais favoráveis (que envolvem a regulamentação da profissão e promoção de investimentos privados), o rápido desenvolvimento de empresas de TI (Tecnologia da Informação) e a mentalidade das pessoas em aceitarem novas tecnologias e a jogabilidade online constituem os principais elementos do sucesso dos e-sports no país. O envolvimento do Estado com a prática envolveu a criação do Korean Game Development and Promotion Institute, uma parte do Ministério da Cultura e Turismo do país, e também de equipes profissionais para Militares – visto como única alternativa para jovens jogadores durante o serviço militar obrigatório. Outro elemento peculiar do caso Coreano é a forte presença dos games em shows televisivos com a construção dos jogadores profissionais em estrelas da mídia. O Ministro da Cultura e do Turismo do país em 2003 afirmou que nessa época 90% da população do país já havia jogado games, sendo que 83% da população afirmavam divertirem-se com a prática. (Jin, 2010).

No caso da América do Norte a presença do Estado como um promotor da prática não se repete, sendo que o Estado Norte Americano regulamentou a prática, especificamente o game LoL (League of Legends) somente em 2013 (MONTEIRO, 2013). O e-sports nos EUA encontrou espaço, para além das iniciativas envolvendo o público e empresas de TI, nas universidades, tendo a Universidade Robert Morris, de Chicago, a primeira a reconhecer as competições como esportes e a oferecer bolsas esportivas para jogadores do e-sport (BBC, 2014).

### 4. E-Sport no Brasil

No Brasil as relações que o Estado mantém, principalmente como veículo regulamentador, com o mundo dos games não é um assunto sem conturbações, sendo um exemplo o fim da venda oficial de produtos da Nintendo no país por decisão da empresa, no começo de 2016. Uma das principais justificativas para essa tomada de posição são as “altas tarifas sobre importação que se aplicam ao nosso setor” (G1, 2015).

No espaço dos e-sports, a equipe paiN Gaming tinha como parte integrante da sua equipe, durante 2014, dois atletas sul-coreanos (Han “Lactea” Gi-hyeon e Kim “olleh” Joo-sung), os quais tiveram que deixar a equipe no fim do mesmo ano, devido a problemas com a renovação de seus visto de permanência no país (OLIVEIRA, 2014). Em 2015 a situação altera-se quando o atleta francês Hugo “Dioud” Padioleau obtém o primeiro visto de trabalho como jogador profissional de esportes eletrônicos (GUSTAVO, 2015). Outro exemplo da relação de globalização dos e-sports porém através de estruturas locais, agora relativa a especificidade do cenário brasileiro, é o fato do Santos Futebol Clube iniciar uma parceria com quatro equipes brasileiras em quatro modalidades distintas - diferentes games (CANCELIER, 2015).

Nos últimos anos o cenário nacional do e-sports passa por um processo de expansão, tendo como um dos principais agentes a empresa Riot Games, desenvolvedora e promotora do game LoL. Nessa modalidade já foram disputados quatro torneios nacionais, o desse ano chamado CBLOL (Circuito Brasileiro de League of Legends), contando com a participação de 8 equipes profissionais.

Notadamente a partir dos anos 2000 um conjunto de organizações independentes foram sendo criadas com o objetivo de promover, regular e regulamentar o e-sport. A organização de maior relevância internacional é a IeSF (International e-Sports Federation). No Brasil em 2015 foram criadas a CBDEL (Confederação Brasileira de Esporte Eletrônico) e a LNEE (Liga Nacional de Esportes Eletrônicos), organizações independentes que atuam tanto no reconhecimento oficial do esporte eletrônico como um esporte, como na promoção da prática através de competições. Essas duas organizações já são responsáveis por 11 projetos de lei estaduais e atualmente produzem um projeto de lei nacional para a reconhecimento do esporte eletrônico e para a regulamentação do mesmo.

### 5. Um modelo sociológico para compreensão do e-Sport

O tema do esporte moderno e de sua gênese foi abordado por Bourdieu em alguns momentos (2003; 2004), nos quais ele nos propõe uma série de perguntas, de alguma forma um programa de pesquisa, sobre a gênese do esporte moderno e seu desenvolvimento como um campo. No nosso trabalho pretendemos nos orientar, em certa medida, por algumas dessas perguntas propostas pelo autor, realizando as alterações necessárias de sentido para o nosso problema - o e-sport -, o que implica em utilizar/operacionalizar um conjunto de categorias desenvolvidos pelo autor.

Para Bourdieu, a gênese das ideias e das práticas, o que é o mesmo que dizer a gênese das instituições, está vinculado com o surgimento desses universos sociais que ele chama de campos. O momento de gênese é um momento de institucionalização, tanto nos corpos como nas mentes, de um dos possíveis em determinado momento. Compreender a gênese é tentar fazer ressurgir arbitrário dos inícios, é parar de achar evidente o que não deveria sê-lo, voltar no momento aonde restou um único possível (BOURDIEU, 2014). Para pensar o esporte, Bourdieu (2003) se pergunta quais são as condições históricas e sociais de possibilidade desse fenômeno social que chamamos de

## I Simpósio Latino-Americano de Jogos

esporte moderno, como se constitui esse corpo de especialistas e quando foi que esse sistema de agentes passou a funcionar como um campo de concorrência com interesses específicos, ligados a sua posição que nele ocupam.

Nesse momento nos propomos a pensar o e-sport como um subcampo do campo esportivo, isso quer dizer que ele se organiza como um corpo de especialistas, de agentes envolvidos direta ou indiretamente com essas práticas e com esses consumos significados como esportivos e que tem interesses e esquemas de percepção/princípios de visão e divisão do mundo relativos a sua posição específica na estrutura do campo (BOURDIEU, 2003).

O intuito desse trabalho é discutir em que momento é possível falar de e-sports no Brasil, a partir de quando é que podemos tratar do e-sport como uma "realidade específica irreduzível a qualquer outra". Isto é o mesmo que dizer "a partir de quando se constituiu um campo de concorrência dentro do qual o esporte se viu como prática específica, irreduzível a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo." (BOURDIEU, 2003, pg. 183). Como aconteceu esse processo de (re)significação dessa prática ao mesmo tempo em que se configura um novo mercado com agentes envolvidos em torno desse novo produto esportivo.

O nosso objetivo aqui não é definir, através de uma série de afirmações normativas, o que é uma prática esportiva, mas vamos colocar em questão o limiar entre o jogo e o esporte, o que nos apresenta, antes das normas, uma maneira de se relacionar distinta. A criação de normas, instituições e de todo o complexo que envolve o campo esportivo acontece através de um processo sistêmico, a partir de uma transformação no significado e na função das práticas que antes eram vistas somente como jogos. Isso porque consideramos que existe uma diferença entre a significação de uma prática como esportiva pelo agente que a desenvolve ou que consome essa prática através do esporte como espetáculo e o reconhecimento que determinada prática conquista para além do seu subcampo específico de desenvolvimento (BOURDIEU, 2003).

## 6. Conclusão

O nosso objetivo pressupõe, para a sua realização, a obtenção de um conjunto de dados relativamente diverso. Ao mesmo tempo que estamos nos propondo a pensar a re-significação de uma prática, o que é um processo que está diretamente relacionado com a construção de subjetividade, nos propomos também a mapear a constituição de um campo, a constituição de um conjunto de profissionais que estão organizados em relação a uma prática, o que é ao mesmo tempo, a constituição de um mercado, com consumidores específicos, com gostos específicos.

Sendo assim, nos propomos a desenvolver as seguintes técnicas: pesquisa hemerográfica; etnografia; aplicação de questionário e entrevistas.

No momento atual da pesquisa, o desenvolvimento da pesquisa hemerográfica, conseguimos perceber como o e-sport é um tema controverso, sendo aceito relativamente como um dado para os agentes envolvidos com essa prática ao mesmo tempo em que é alvo de desqualificações por agentes já instituídos no campo esportivo. Enquanto existe um mercado com um público, e conseqüentemente com lucros, que crescem anualmente, o reconhecimento dos e-sports como esportes ainda é relativo aos agentes que estão mais diretamente envolvidos com o fenômeno.

## Referências

BBC. *Universidade dos EUA oferece bolsa de estudos para 'atletas' de videogame*. 2014. Disponível em: <[http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141210\\_bolsa\\_estudos\\_videogame\\_rb](http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/12/141210_bolsa_estudos_videogame_rb)>. Acesso em: 20 mar. 2015.

BOURDIEU, Pierre. *Coisas Ditas*. São Paulo: Brasiliense. 2004.

BOURDIEU, Pierre. *Questões de Sociologia*. Lisboa: Fim de Século. 2003.

BOURDIEU, Pierre. Curso de 10 de janeiro de 1991. In: BOURDIEU, Pierre. *Sobre o Estado*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014. p. 153-173

CANCELIER, Mariela. *Santos é o segundo time do mundo a investir em eSports e fecha parceria com 4 equipes*. 2015. Disponível em: <<http://adrenaline.uol.com.br/2015/08/06/36579/santos-e-o-segundo-time-do-mundo-a-investir-em-esports-e-fecha-parceria-com-4-equipes>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

G1. *Nintendo deixa de vender jogos e videogames no Brasil*. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/nintendo-deixa-de-vender-jogos-e-videogames-no-brasil.html>>. Acesso em: 30 mar. 2015.

GUSTAVO, Luis. *Dioud: primeiro estrangeiro com visto de cyber-atleta no Brasil*. 2015. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/dioud-primeiro-estrangeiro-com-visto-de-cyber-atleta-no-brasil/>>. Acesso em: 25 ago. 2015

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

JIN, dal Yong. *Korea's online game empire*. London: The Mit Press, 2010.

## I Simpósio Latino-Americano de Jogos

MONTEIRO, Rafael. *League of Legends é reconhecido como esporte pelos Estados Unidos*. 2013. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/07/league-of-legends-e-reconhecido-como-esporte-pelos-estados-unidos.html>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

OLIVEIRA, Gabriel. *Em mensagem, Kami indica saída de coreanos do paiN Gaming*. 2014. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2113-kami-posta-mensagem-de-despedida-e-indica-saida-de-coreanos-do-pain>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

POPPER, Ben. *Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport*. 2013. Disponível em: <<http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>>. Acesso em: 20 maio 2015

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.

ROAD To Worlds: The Begginig. S.i.: Lol E-Sports, 2014. (23 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <[na.lolesports.com/the-road-to-worlds#1](http://na.lolesports.com/the-road-to-worlds#1) > Acesso em: 15 set. 2014.

TASSI, Paul. *2012: The Year of eSports*. 2012. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/>>. Acesso em: 20 maio 2015.

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.

WAGNER M (2007) *Competing in metagame gamespace: eSport as the first professionalized computer metagames*. In: von Borries F, Walz SP, Be`ottger M, et al. (eds) *Space Time Play: Synergies between Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. New York: Springer, pp. 182–185

WAGNER, Michael. *On the scientific relevance of eSport*. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press. 2006.

WITKOWSKI, E.. *On the Digital Playing Field: How We. Games And Culture*, [s.l.], v. 7, n. 5, p.349-374, 17 ago. 2012.