

OS “E’S” DOS E-SPORTS: UMA ANÁLISE POLISSÊMICA DO ESPORTE ELETRÔNICO

Jéssica Barbosa Ferreira

Universidade Federal do Paraná

jessicabf95@gmail.com

Envio original: 28-06-2021. Revisões Requeridas: 10-08-2021. Aceitar: 10-09-2021. Publicado: 31-12-2021.

Resumo

O esporte é um fenômeno que se desenvolve junto da sociedade. O esporte moderno, que tem suas origens no século XIX, transforma-se em um esporte contemporâneo e, com isso, novas práticas surgem e os praticantes se multiplicam. Dentro dessas novas práticas podemos citar os esportes eletrônicos, chamados de e-Sports, que surgem a partir dos anos 1970, com o fomento de competições e a profissionalização do jogo e dos jogadores. Desta forma, eles passam a adquirir características de esporte, fazendo com que a questão sobre os e-Sports estarem ou não dentro da definição de esporte comece a ser fomentada. Esta é uma questão polêmica, visto que ainda se tenta definir o esporte e os próprios e-Sports. Buscando fazer uma aproximação do esporte eletrônico com o fenômeno esportivo, este trabalho objetiva analisar os e-Sports através da lente esportiva, por meio do modelo analítico de Marchi Júnior, intitulado “Teoria dos 5 E’s”.

Palavras-chave: Sociologia do esporte, Esporte, e-Sports.

LAS E’S DE LOS E-SPORTS: UN ANÁLISIS POLISÉMICO DEL DEPORTE ELECTRÓNICO

Resumen

El deporte es un fenómeno que se desarrolla con la sociedad. El deporte moderno, que tiene sus orígenes en el siglo XIX, se convierte en un deporte contemporáneo y, con ello, surgen nuevas prácticas y se multiplican los practicantes. Dentro de estas nuevas prácticas, podemos mencionar los deportes electrónicos, denominados e-Sports, que se desarrollaron a partir de la década de 1970, con la promoción de las competiciones y la profesionalización del juego y de los jugadores. De esta forma, comienzan a adquirir características deportivas, haciendo que se plantea la cuestión de si los e-Sports están o no dentro de la definición de deporte. Este es un tema controvertido, ya que todavía se está tratando de definir el deporte y los deportes electrónicos. Buscando acercar los deportes electrónicos al fenómeno deportivo, este trabajo tiene como objetivo analizar los e-Sports a través de una lente deportiva, por medio del modelo analítico de Marchi Júnior, titulado “Teoría de las 5 E’s”.

Palabras clave: Sociología del Deporte, Deporte, e-Sports

THE “E’S” IN E-SPORTS: A POLISSEMIC ANALYSIS OF ELECTRONIC SPORTS

Abstract

Sport is a phenomenon that develops itself with society. The modern sport, which has its origins in the nineteenth century, develops into a contemporary sport resulting in new practices and the growth of practitioners. Within these new practices, we can mention electronic sports, called e-Sports, developed from the 1970s onwards, with the promotion of competitions and the professionalization of the game and players. It starts to acquire sport characteristics, making the question about whether e-Sports are or not within the definition of sport begin to be raised. This is a controversial issue, as we are still trying to

define sports and e-Sports themselves. Seeking to bring electronic sports closer to the sports phenomenon, this work aims to analyze e-Sports through a sports lens, through Marchi Júnior's analytical model, entitled "Theory of the 5 E's".

Keywords: Sociology of sport, Sport, e-Sports.

Introdução

O esporte moderno é um fenômeno que tem suas origens nas práticas aristocráticas da Inglaterra no século XIX (Bourdieu, 1983), quando passou a adquirir características que os distinguiam dos passatempos comuns (Elias; Dunning, 1986). Deste modo, tem acompanhado a sociedade e se moldado junto a ela. A Sociologia do Esporte, então, surge ao se colocar a importância do esporte como objeto, principalmente por este se desenvolver como um enclave onde é permitido experimentar um alto grau de autonomia de comportamento, identidade, identificações e relações (Dunning, 1999).

Os estudos do esporte são também estudos da sociedade; caso não sejam, tornam-se desprovidos de contexto (Elias; Dunning 1986). Pensando que as Ciências Sociais são históricas e que o objeto sociológico, sendo histórico, se transforma no decorrer dos processos sociais (Ortiz, 2002), o esporte é um fenômeno mutante que se transforma junto da sociedade. Portanto podemos considerar que o esporte moderno colocado no século XIX, ao chegar no século XXI, já não é mais o mesmo.

Com o passar do tempo, o esporte se ressignifica e adquire novos contornos, influenciado por um processo de expansão e internacionalização; as modalidades se multiplicam e se desdobram em derivações e aumenta-se o número de praticantes (Marchi Júnior, 2015). Tem-se assim, um aumento na preocupação por buscar uma definição, a fim de delimitar quais dessas práticas podem ser consideradas esporte ou não.

Atividades como os esportes eletrônicos, postos aqui como e-Sports, que surgem com o advento das novas tecnologias após a Revolução Tecnológica, são colocadas a prova, principalmente por conta do elemento do esforço físico. Além do mais, em grande parte dos jogos eletrônicos tem-se apenas a destreza manual e a coordenação mão-olho do praticante, e toda a ação ocorre dentro do computador ou da televisão. Esta última característica o diferencia ainda mais do esporte "tradicional", visto que, apesar de os comandos serem dados em um "mundo real", seus resultados se dão em um "mundo virtual".

Se olharmos apenas pela ótica do movimento do corpo, podemos pensar que os e-Sports não são esporte, principalmente por diversos autores colocarem o elemento físico como algo presente dentro da definição ou explicação do termo (Guttman, 1978; Elias; Dunning, 1995; Coakley, 2007). Buscamos, porém, analisar o esporte eletrônico para além do movimento físico, por meio de uma interpretação em

diversas formas e funções. Desta forma, procura-sevê-lo pela polissemia dimensional, que é uma “leitura do esporte numa perspectiva ampliada e de múltiplos sentidos, significados, contextos e dimensões” (Marchi Júnior, 2015: 59).

Portanto, o objetivo deste trabalho é, por meio do Modelo Analítico dos 5 E's proposto por Marchi Júnior (2015), analisar os e-Sports enquanto fenômeno esportivo, buscando aproximá-lo do próprio esporte tradicional e, assim, contribuir para a discussão a respeito do pertencer ou não a definição deste fenômeno.

Uma apresentação dos e-sports

A indústria dos jogos eletrônicos teve seu início nos anos 1970, com o lançamento do jogo de fliperama Pong em 1972. Os fliperamas espalharam-se por diversos países, como Estados Unidos e Japão. Foi em 1980 que a indústria realmente se expandiu, com a criação de mais jogos e diferentes formas de entretenimento (Borowy; Jin, 2013; Zhouxiang, 2017). Começou-se, desta forma, o investimento em torneios, principalmente pelos próprios donos dos fliperamas e pelas empresas criadoras dos jogos, o que contribuiu para o crescimento da indústria. Um exemplo foi a National Space Invaders Tournament, uma competição do jogo Space Invaders, que atraiu cerca de 10 mil competidores nos Estados Unidos em 1980 (Borowy; Jin, 2013; Goetomo, 2016).

Nos anos 1980 e 1990, porém, o advento dos jogos de console e os computadores pessoais fizeram com que a indústria de fliperamas decaísse em popularidade e, assim, se iniciasse uma nova fase dos jogos eletrônicos: podia-se a partir daquele momento jogar em casa, sem precisar se deslocar à casa de fliperama para tal (Denani, 2017). Um adendo: podemos trazer exceções, como as LAN houses, estabelecimentos com computadores, onde há cobrança de uma taxa por hora, que passaram a se popularizar entre 1990 e 2000. Nestes locais, ainda era necessário o deslocamento. Deve-se frisar, porém, que com o advento da Internet, a popularidade desses locais decaiu, fazendo com que muitas desaparecessem. Isso, também, tem exceções: na Coreia do Sul, por exemplo, o fenômeno dos PC bangs, ou salas de PC, mantém-se como local de sociabilidade (Huhh, 2008).

Atualmente, a indústria dos jogos eletrônicos cresceu substancialmente. Torneios que antes atraíam centenas agora atraem milhões, com prêmios crescentes aos melhores jogadores das categorias. Com isso, o número de jogos se multiplicou, junto também do número de jogadores. Várias ligas e campeonatos são promovidos pelas empresas dos próprios jogos, fazendo com que o jogo eletrônico, antes somente como uma prática de lazer, se transforme em uma manifestação profissionalizada, também chamada de e-Sports.

O uso do termo e-Sports vem do final dos anos 1990. Um dos primeiros registros do emprego da expressão foi feito em 1999, em um comunicado no lançamento da Online Games Association (OGA) pela Eurogamer (Wagner, 2006; Baktezarevic; Baltezarevic, 2018; Huk, 2019). Naquele dia, Mat Bettington, o fundador, comparou os e-Sports aos esportes tradicionais (Wagner, 2006; Huk, 2019), começando uma discussão ao falar em entrevista à Eurogamer que “não demoraria para que os e-Sports fossem passados na televisão do mesmo jeito que os esportes tradicionais” (Jenny et al., 2016). Em paralelo, na mesma época, também estava havendo uma discussão por conta da tentativa falha da organização da United Kingdom Professional Computer Gaming Championship (UKPCGC) de 1999 para que o Conselho de Esportes Inglês reconhecesse os jogos eletrônicos competitivos como esporte oficial (Wagner, 2006; Jenny et al., 2016).

Apesar do termo ser bastante utilizado, a definição de e-Sports é difícil, não existindo, ainda, uma descrição geral aceita, o que torna a discussão acadêmica polarizada (Wagner, 2006; Huk, 2019). Jenny e colaboradores (2016) argumentam que essa árdua conceituação se dá por essa ser uma indústria relativamente nova, que engloba diferentes plataformas — computador, mídia, jogo, evento esportivo, entre outros. Para Denani (2017), mesmo que o termo “e-Sports” seja uma analogia à palavra “esporte”, é importante lembrar que a definição de esporte é resultado de processos socioculturais de longa data. Enquanto isso, os e-Sports são um fenômeno cultural, vinculado a uma série de fatores sociais, econômicos e tecnológicos ainda em disputa e formação. Para o autor, torna-se difícil tentar definir os e-Sports sem relacioná-los com o aparato midiático, as tecnologias de comunicação e informação e publicidade e marketing de produto.

O termo “e-Sports” deriva-se da expressão em inglês electronic sports, ou seja, esportes eletrônicos, vinculando-se automaticamente com o esporte “tradicional” como o futebol, o voleibol e o basquete. A discussão sobre os e-Sports serem ou não um esporte acaba parecendo inevitável. O debate surge, principalmente, por conta do esforço e da atividade física (Huk, 2019). Vemos que este acaba sendo um dos principais argumentos para retirar o esporte da conceituação, como em Burton, Farnand e Gorbounov (2021), e em estudos como de Parry (2018), que argumenta a respeito da falta de fisicalidade direta.

Há também a defesa da presença de movimento motor fino, alegando a existência da destreza manual — a habilidade mais necessária nos e-Sports (Funk; Pizzo; Baker, 2017) —, junto de reflexos rápidos e uma coordenação entre mãos e olhos refinada (Huk, 2019), comparando-o ao tiro esportivo (Mctee, 2014). Além disso, Huk (2019) traz elementos que ligariam o e-Sports com o esporte, como a similaridade da organização das competições, a transmissão dos jogos, cooperação entre os times — no caso de modalidades em grupo — e treinamento.

Por essa tentativa de aproximação, as primeiras definições de e-Sports estavam vinculadas à própria definição de esporte. Wagner (2006), quem teorizou a definição mais antiga (Hamari; Sjöblom, 2017), por acreditar que definir os e-Sports como “jogo competitivo” era muito limitante, traz em seu artigo *On the Scientific Relevance of eSports* primeiramente a definição de esporte de Claus Tiedemann (2004). Tiedemann defende que o esporte é um campo cultural de atividades, em que os seres humanos se comprometem com outras pessoas, intencionando desenvolver suas habilidades, particularmente na área do movimento, e comparar esses resultados, de acordo com regras propostas, em que não se prejudica outra pessoa intencionalmente. Adaptando essa definição com a deleção da parte de movimento especializado (*skilled motion*), por, segundo o autor, não acrescentar valor real à definição, Wagner (2006: 3) define os e-Sports como “uma área das atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas, por meio do uso de tecnologias da informação e comunicação”. Ou seja, as habilidades específicas requeridas nos jogos são treinadas e refinadas utilizando-se da tecnologia.

Para autores como Hamari e Sjöblom (2017), porém, essa definição é muito ampla e ambígua, possibilitando amplas interpretações e não definindo exatamente o que pode e o que não pode ser considerado e-Sports. Além disso, Jenny e colaboradores (2016) trazem a definição de Wagner (2006) como incompleta, por não incluir a competição, argumentando ser esta o centro dos e-Sports, além de falhar em descrever a plataforma on-line, que é onde o jogo eletrônico acontece. Hamari e Sjöblom (2017: 213), então, tentam defini-lo trazendo uma distinção deste com o esporte tradicional. Portanto, para os autores, ambas atividades estão vinculadas ao local que determina o resultado em que a ação do jogador ou time se manifesta. No caso dos e-Sports, esses resultados sempre ocorrem em um ambiente virtual, onde há a mediação da tecnologia para uma interação humano-computador — o jogador, humano, ocupa o mundo físico, e controla o resultado do mundo virtual. Assim, Hamari e Sjöblom (2017: 211) formulam a definição de esports como “uma forma de esporte em que os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipes, bem como a saída do sistema são mediados por interfaces humano-computador”. Novamente, a definição se vincula aos esportes tradicionais, porém se traz uma ideia de um cyber espaço, um lugar fora do mundo real, onde as atividades dos esportes eletrônicos são realizadas (Baltezarevic; Baltezarevic, 2018).

De acordo com Taylor (2012), o jogo eletrônico, principalmente de computador, acaba ficando entre jogo digital e esporte. Torna-se difícil, de certa forma, colocá-lo dentro de uma definição de esporte, principalmente quando a performance atlética vista nos esportes tradicionais se vincula à habilidade e atividade física (Taylor, 2012). Esse embate para alguns autores como Heere (2017) torna-se redundante por conta da ambiguidade do termo “esporte”, sem uma definição precisa. Ao mesmo tempo, ela parece necessária para a administração desses jogos eletrônicos, visto que a associação dos e-Sports com o esporte e, consequentemente, a transformação do jogador para “atleta”, traz uma ideia de prestígio

(Denani, 2017). Tal discussão, porém, parece de certa forma “sem pé nem cabeça”, principalmente quando pensamos que ter uma definição absoluta para o esporte (e consequentemente para os e-Sports) é algo inglório, tendo em vista “sua complexidade, sua dinâmica relacional e, fundamentalmente, sua capacidade constante de absorver e/ou transmutar características e tendências sociais constituídas em diferentes períodos históricos” (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2019: 85).

Desta forma, pretende-se analisar o esporte eletrônico por meio do modelo analítico dos 5 E's: emoção, estética, ética, espetáculo e educacional, considerando “um reducionismo limitador se propor a analisar o esporte nos dias atuais sem ponderar ou abordar, minimamente, a discussão dessas dimensões correlacionais” (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2019: 86). Não se busca dizer se os e-Sports são esporte ou não, mas sim mostrar que existe uma aproximação do esporte eletrônico com o fenômeno esportivo.

Uma análise polissemica dos e-sports

Marchi Júnior, Almeida e Souza (2019) colocam que o esporte pode ser interpretado tanto por uma combinação da reprodução social — a sociedade tende a manter-se idêntica —, quanto pela transformação social. Assim, tem-se um ambiente em que as velhas tensões ainda têm valor, ao mesmo tempo em que há um processo em que as novas questões ganham também importância. A contemporaneidade traz “novos cenários esportivos movidos também por diferentes estilos de vida, cujos espaços sociais e, principalmente, a relação dos indivíduos com o esporte foram alterados com o decorrer do tempo, ainda que as práticas tradicionais continuem se fazendo presentes em nossas vidas” (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2019: 85). Desta forma, Marchi Júnior (2015) traz um modelo analítico para estabelecer uma comunicação melhor entre esporte e sociedade e pensar o fenômeno por meio de uma perspectiva ampliada, que leva em consideração a atual configuração do tecido social.

Tem-se assim o primeiro E, da **Emoção**, associado a capacidade das práticas esportivas de produzirem tensão e excitação. Por meio do esporte, se reproduzem situações que estimulam desafios e riscos controlados. O esporte pode, então, “criar um ambiente propício ao aumento dos níveis de prazer e satisfação que em outros contextos não seria possível, dada a condição de reclusão dos sentimentos das pessoas, como ocorre nas rotinas de seriedade — trabalho, escola, faculdade etc”. Assim, há uma relação proporcional em que, quanto mais desafiador o esporte, maior a produção de tensão. Busca-se dessa forma, esportes que causem o descontrole controlado das emoções. Junto disso, há o efeito catártico proporcionado aos praticantes, visto que no esporte há um espaço para o extravasamento de emoções, que é controlado por um monopólio de controle social para que não haja o extravasamento dos limites (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2019: 87). Isso pode ser visto nas torcidas em estádios de futebol, por

exemplo, e nas brigas e violência que alguns jogos ocasionam, mostrando o extrapolar dos limiares de civilização.

Dentro dos esportes eletrônicos, principalmente nos que possuem um cenário competitivo mais estruturado, como Counter-Strike, Defense of the Ancients e League of Legends, percebemos esse E presente principalmente em campeonatos, em que se tem um embate entre as melhores equipes. Desta forma, se gera uma tensão por não ser possível em um primeiro momento determinar qual equipe será a vencedora. Além disso, há a narração do jogo, em que se intensifica tais emoções. As jogadas e táticas criam, então, uma tensão e, quando estas trabalham da forma esperada, acaba-se tendo o extravasamento destas tensões.

Há vários exemplos dentro dos *e-Sports*, mas citamos aqui duas grandes jogadas que levaram a torcida “a loucura”. A primeira seria com o Coldzera, jogador brasileiro de *Counter-Strike*¹, ao eliminar quatro inimigos de maneira belíssima em um campeonato de 2016. Encurrulado no canto do mapa *Mirage*, e com cinco jogadores da equipe adversária vindo em sua direção, Coldzera fez quatro eliminações de modo perfeito. Conseguia-se ouvir, ao fundo, o grito de torcedores presentes no evento e é um marco na história do CS — tanto que, até hoje, tem-se uma pequena marca com o nome de Coldzera no local do mapa onde tudo aconteceu (chamado de van). Ou, ainda, podemos falar de Faker no jogo *League of Legends*², ao conseguir eliminar, com menos da metade da vida, o melhor jogador da equipe adversária, que possuía sua barra de HP (*health points*) cheia³, feito este que trouxe a emoção não só dos espectadores como dos narradores, com gritos de “Faker, what was that?”⁴.

Percebe-se nestes exemplos que o risco de perder (em uma situação, um jogador contra quatro; em outra, um jogador que está quase sendo eliminado contra outro em maior vantagem) geram tensão, visto que “quanto maior o risco ou o nível de dificuldade apresentado, maior será o nível de satisfação e realização do praticante” (Marchi Júnior, 2015: 60). De acordo com Elias e Dunning:

Se perguntarem de que modo é que se animam os sentimentos, como é que a excitação é favorecida pelas actividades de lazer, descobre-se que isso é dinamizado, habitualmente, por meio da criação de tensões. Perigo imaginário, medo ou prazer mimético, tristeza e alegria são produzidos e possivelmente resolvidos no quadro dos divertimentos (1986: 71).

Percebe-se, assim, que ao se juntar às transmissões dos jogos, o jogo eletrônico é capaz de causar um descontrole controlado de emoções. Além do mais, o esporte é capaz de causar essa catarse, essa

¹ Counter-Strike (CS) é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) lançado em 1999, com sua sequência, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) lançada em 2012. Consiste em seu formato básico de um jogo de cinco contra cinco, em que uma equipe tem o papel de terrorista (precisa plantar uma bomba) e a outra tem o papel de contraterrorista (precisa eliminar os terroristas ou desarmar a bomba).

² Um jogo de arena de batalha *on-line* com múltiplos jogadores (MOBA), que consiste em duas equipes de cinco jogadores cada se enfrentando em um mapa, onde o objetivo é destruir o nexus, uma estrutura presente dentro do território inimigo.

³ Quando uma barra de HP chega a 0, o personagem é eliminado do jogo.

⁴ “Faker, o que foi isso?” (tradução da autora).

excitação, algo que também ocorre dentro do esporte eletrônico, principalmente quando se vê uma jogada que parecia a princípio impossível de ser feita.

Outra forma em que isso vai se manifestar é através do *fog of war*⁵, que é a incerteza da capacidade e planos do inimigo. Desta forma, o jogador que joga tem noção apenas do que acontece com sua própria equipe, não sabendo a localização, os equipamentos e/ou os planos da equipe adversária. Isso é acentuado principalmente porque, como espectador, pode-se ver os dois lados e, logo, pode sentir a tensão de um embate que vai acontecer, mas os jogadores ainda não o sabem por conta do *fog of war*. Explica-se: tendo como exemplo o jogo OverWatch, em que há um mapa onde os jogadores devem se movimentar, o jogador da equipe A não sabe a posição do jogador da equipe B até que este seja visto na sua tela. Portanto, cria-se um *fog of war*, uma zona em que não se tem informações, a não ser que se verifique “pessoalmente”. O espectador, que vê de fora, não tem a limitação da *fog*: ele vê tudo; inclusive vê se, também, um adversário se aproxima sem que o jogador esteja visualizando. Com isso, cria-se mais tensões.

Conclui-se, assim que:

Muitas dessas ocupações de lazer entre as quais o desporto nas suas formas de prática ou de espectáculo, são então consideradas como meios de produzir um des controlo de emoções agradável e controlado. Com frequência elas oferecem (embora nem sempre) tensões miméticas agradáveis que conduzem a uma excitação crescente e a um clímax de sentimentos de êxtase, com a ajuda dos quais a tensão pode ser resolvida com facilidade, como no caso de a sua equipa vencer uma prova desportiva (Elias; Dunning, 1986: 73).

O “segundo E” se refere à **Estética**, cujo principal discurso é a associação do esporte ao conceito de saúde, colocando que qualquer prática esportiva leva a um estado de bem-estar, principalmente físico. Tal afirmação, porém, apresenta-se de forma equivocada, pois embora o esporte possa sim apresentar esses atributos, as formas de prática do esporte diferenciam-se entre si, colocando-se outros elementos para se questionar a prática em meio ao discurso da saúde e estética corporal. Traz-se, nesta discussão, a presença de estereótipos e padrões corporais de beleza colocados pela sociedade como modelo a ser seguido (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2019), algo que pode ser visto, por exemplo, na discussão do corpo acima do peso, logo fora do padrão, dentro do esporte.

Marchi Júnior, Almeida e Souza (2019) colocam a busca pela imagem corporal de forma obsessiva como algo que tem repercutido na sociedade. Além disso, atrela-se a isso as questões mercadológicas, capazes de impulsionar os setores de serviços e produtos. Aqui se pensa na formação de um estilo de vida, ou um *habitus* social, “no qual disposições geradoras de comportamentos se manifestam no reforço do individualismo, e no sentido eliasiano, do egocentrismo antropomórfico primário presente no contexto das relações humanas” (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2015: 61).

⁵ “Névoa de guerra” (tradução da autora).

De que forma, então, o campo estético se materializa dentro do esporte eletrônico? Tal questão parece se responder em três eixos: (i) os próprios jogadores; (ii) o *design* dos personagens e as *skins* dentro dos jogos e (iii) a estética dos movimentos dentro do ambiente virtual⁶.

Quando pensamos nos próprios jogadores, percebemos que, de fato, não há um estereótipo a ser seguido dentro do jogo eletrônico, no sentido de que todos os corpos podem jogar. Isso está atrelado a falta de exerção quando comparada a outros esportes. O que se percebe recentemente, porém, é um movimento junto à publicidade, em que os jogadores são colocados como produtos, utilizados para a venda e promoção mercadológica. Não só isso, mas o recente uso das mídias sociais pelas equipes (como Instagram, Tiktok e Youtube) forçam os jogadores a seguir um certo padrão de beleza. Com isso, o corpo do e-atleta se transforma: ele agora é usado em *posts* para venda, com seus rostos maquiados e cabelos arrumados, algo que não era uma prioridade quando a indústria dos *e-Sports* iniciou.

Pode-se pensar, também, na estética dos personagens. Vemos, por exemplo no *League of Legends* e *OverWatch*, o cuidado no lançamento de novos personagens, algo colocado com periodicidade em alguns jogos. Com *designs* específicos, coloca-se diversas formas de jogar o mesmo jogo. Além disso, coloca-se aqui, em jogos como *Valorant* e *Counter-Strike*, que são de tiros em primeira pessoa, a estética das armas. Isso se atrela ao lançamento de *skins*, itens customizáveis que alteram a aparência de um personagem específico, algo que acentua, inclusive, a mercantilização desses jogos — além do mais, estes itens customizáveis devem ser comprados com dinheiro real.

Inclui-se nesta discussão, segundo Marchi Júnior e colaboradores (2019: 88) “o fascínio e o deleite na apreciação de uma performance corporal esportiva em seus vários níveis e *closes* midiáticos. As imagens congeladas, superdimensionadas, com redução de velocidade, atestam a magnitude e o encantamento sugerido”, o que nos leva ao terceiro item citado. Pode-se analisar a beleza da plasticidade dos movimentos, colocada aqui como beleza dos movimentos dentro dos próprios jogos. Tem-se assim o fascínio pelo jogo, definido por Gumbrecht (2005: 109) como o “olhar que é atraído — e até paralisado — pelo apelo de algo que é percebido (em nosso caso, a performance atlética)”.

O “terceiro E” refere-se à **Ética**, relacionado aos valores, princípios e construções sociais que se centram nas normas e regras de comportamento, objetivando a organização e a pacificação no esporte. Coloca-se como exemplo o *fair play*, que seria o jogo justo, ou também visualizado quando há saudações patrióticas (Marchi Júnior; Almeida; Souza, 2019), como no seguimento de regras e punições para o descumprimento. O que se pode citar aqui são as instituições, ainda em construção, que visam a formação dos *e-Sports* de forma mais institucionalizada. Por exemplo, temos a *Korean e-Sports Association*, ou KeSPA,

⁶ Importante lembrar que se pode trazer aqui a discussão sobre transformação social, vista principalmente em jogos de *role-playing* --- os chamados MMORPGs (*massive multiplayer online role-playing games*), em que o jogador assume um papel dentro do jogo, desvinculando-se de sua vida cotidiana.

órgão criado em 2000 na Coreia do Sul com o objetivo de fomentar o cenário profissional dos jogos eletrônicos no país. Hoje, tem-se também a *International Esports Federation* (IeSF), que visa a criação de regulamentos para um espaço competitivo justo e limpo para os *e-Sports*, além da promoção do *Esports World Championship*, com a formação de juízes e outros profissionais através da *International Esports Academy*.

Além disso, dentro do esporte eletrônico, deve-se entender algo interessante: que as regras do jogo são feitas pelos próprios desenvolvedores dos jogos. Tomando-se como exemplo o *League of Legends*, a Riot Games, empresa que o desenvolveu, dita as regras tanto do próprio jogo quanto do campeonato que ela promove — o *League of Legends Worlds*. Assim, percebe-se que o monopólio das regras fica com a empresa desenvolvedora e não como nos esportes tradicionais, com associações internacionais. Como são as próprias empresas que ditam as regras, assim, pode-se modificar aspectos do jogo recorrentemente. Por exemplo, o *League of Legends* conta com atualizações de personagens, mapa e itens, constantemente mudando coisas dentro do jogo e assim deixando-o dinâmico. Isso também se repete em outros, como no *Counter-Strike*, no *Over Watch* e no *Defence of the Ancients 2*. Assim, controla-se as regras de uma maneira um pouco distinta, com a ética esportiva existente, e os jogadores sendo punidos caso haja o descumprimento destas.

A quarta dimensão, ou quarto “E”, se configura com o **Espetáculo**. É a dimensão que disserta acerca da movimentação do contexto econômico e mercadológico, o apelo motivacional e emocional e a plasticidade e viabilidade midiática, com a estetização do movimento. O último se dá de forma muito marcante, se entrelaçando com o E estético. Isso se manifesta com o foco na transmissão dos eventos, principalmente. As modalidades esportivas, para se espacularizar, passam por processos de amadorismo, institucionalização, profissionalização e mercantilização (Marchi Júnior, 2015), que vem como um exemplo, produto e processo da globalização (Betti, 1998).

Dessa forma, com o gasto em transmissão de alta qualidade, transforma-se a competição em um grande espetáculo — como Marchi Júnior (2015) aborda, o esporte tem se tornado um produto globalizado e mercantilizado, definindo um *habitus* social de consumo. Jogadores que, em seu começo, eram somente jogadores comuns, ganham nome e passam a ser influência na área — Faker, Coldzera, N0ta1l e Bugha viram nomes conhecidos pela comunidade de cada jogo. Além disso, percebe-se o envolvimento de marcas e times formais de esportes já conhecidos dentro do campo tradicional, o que muda a percepção em cima das equipes e dos próprios jogadores, visto que eles passam a representar nomes já consolidados — como, aqui no Brasil, o Flamengo e o Corinthians, ou ainda equipes sul-coreanas que eram patrocinadas pela Samsung e pela operadora de telecomunicações SK Telecom.

O próprio evento também vira um espetáculo: shows de abertura e encerramento, junto de palcos decorados para as competições. Um grande exemplo disso seria o surgimento do K/DA, um grupo de

música criado com as próprias personagens do *League of Legends*, o que influenciou venda de *skins* e, também, o aumento de visualização no jogo. Não só isso, mas a final do mundial de 2018, que aconteceu na Coreia do Sul, contou com um show ao vivo utilizando-se de tecnologia avançada para uma renderização em tempo real das personagens virtuais. O evento foi transmitido por meio de *stream* em mais de 30 plataformas como a Twitch e o Youtube, com cerca de 99 milhões de espectadores únicos de acordo com o *website* oficial do jogo — no Brasil, o evento foi televisionado pela SportTV (Lima, 2018; Lolesports, 2018).

A última dimensão é o “E” de **Educacional**, dimensão responsável por unir e conversar com as anteriores, com um princípio formativo, ou seja, como uma “formação crítica e reflexiva do ser humano na sociedade contemporânea”. (Pereira, 2018: 34) Assim, por meio dela, conseguimos analisar o esporte e, aqui, o jogo eletrônico, de forma ampla, sendo possível compreender o fenômeno conforme ele se desenvolve atualmente. Desta forma, este “E” se manifesta na tentativa da criação de uma comunidade dentro dos jogos eletrônicos, embora se possa trazer aqui a discussão a respeito do ambiente tóxico dentro desses locais virtuais, por meio de uma imersão em diferentes culturas e aprendizagens que são fomentadas dentro do jogo *on-line*. Além disso, os E’s analisados dialogam entre si ao se analisar esta dimensão, as práticas estéticas dentro do jogo eletrônico contribuem para uma espetacularização do processo, junto dos meios formais que fomentam a ética dentro do jogo. Isso é capaz de mexer com as emoções, e causar situações de excitação. Desta forma, os jogos eletrônicos profissionais se colocam como um campo onde os E’s se conectam, fazendo-nos trazer questões como: pensar na presença feminina dentro dos *e-Sports*, sua representatividade no campo e questões de machismo⁷; a toxicidade presente dentro de muitos jogos *on-line* e afins. O campo dos *e-Sports* se abrem, então, com um grande espaço para questionamentos.

Conclusões

O esporte se apresenta como um fenômeno social e muta-se acompanhando a sociedade. Desta forma, o esporte contemporâneo, se apresenta de forma distinta do esporte dito moderno, com uma multiplicidade de modalidades. Com isso, tem-se os *e-Sports*, que se desenvolvem desde as práticas dos fliperamas nos anos 1970, e transformam-se em esportes espetacularizados.

A discussão do “ser ou não ser”, quando colocada a respeito do pertencimento dentro da categoria esporte, toma espaço dentro do meio acadêmico, principalmente quando questões como os jogos eletrônicos serem colocados como modalidades dos Jogos Olímpicos passam a fomentar dentro

⁷ Tal presença ainda é pequena, embora, no Brasil, as mulheres representem mais de 50% do público *gamer* (Alonso, 2021).

do mundo esportivo. Percebe-se, porém, que tal discussão parece muito objetivista, colocando o esporte dentro de um quadrado fechado sem possibilidade de adquirir outras formas.

Desta forma, buscou-se neste trabalho perceber os *e-Sports* dentro do modelo de análise sociológica dos 5 E's proposto por Marchi Júnior, buscando trazer uma aproximação que coloca, desta forma, os *e-Sports* como prática com todas as características que o autor considera pertencentes ao meio esportivo. Vemos que os *e-Sports* dialogam de forma assídua com a dimensão da emoção e da espetacularização, ainda mais pensando-se que os modos de transmissão e narração foram inspirados nos esportes tradicionais, trazendo assim tais características ao jogo eletrônico. O meio estético entra como um dos catalisadores e potencializadores dessas duas dimensões, desenvolvendo-se por meio das tecnologias. A ética e o educacional acabam por ligar esses aspectos, por meio das regras e da formação dos indivíduos, além de possibilitar a fomentação de discussões e um entendimento do sistema como um todo. Assim, talvez não seja de suma importância definir o esporte eletrônico como esporte ou não, mas sim saber que ele se aproxima do esporte contemporâneo em suas diversas manifestações.

Referências

- ALONSO, J. (2021). “Mulher não joga” e outras mentiras do meio de Esports. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/feminismo/mulher-nao-joga-e-outras-mentiras-do-meio-de-esports>>. Acesso em: 20 ago. 2021.
- BALTEZAREVIĆ, R.; BALTEZAREVIĆ, B. (2018). The impact of video games on the eSports formation. **Facta Universitatis**, v. 16, n. 1, p. 137–147.
- BETTI, M. (1998). Interpretação. In: **A janela de vidro**: Papirus.
- BOURDIEU, P. (1983). **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero.
- BOROWY, M.; JIN, D. Y. (2013). Pioneering eSports: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Simon Fraser University, v. 7, p. 2254–2274.
- BURTON, A.; FARNAND, S.; GORBOUNOV, S. (2021). Point-counterpoint: Are eSports really sports? **The McGill Tribune**. Disponível em: <<https://www.mcgilltribune.com/sports/point-counterpoint-are-esports-really-sports-02232021/>>. Acesso em: 23 jun. 2021.
- COAKLEY, J. (2007). **Sports in Society**: issues and controversies. 9th edition. New York: Mc Graw Hill.
- DENANI, G. H. S. (2017). Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano. **Revista Metamorfose**, v. 2, n. 1, p. 296-317.
- DUNNING, E. (1999). Introduction: sport as a field of sociological enquiry. In: **Sport Matters**. Londres, Inglaterra: Routledge.

ELIAS, N.; DUNNING, E. (1986). **A busca da excitação:** desporto e lazer no processo civilizacional. Trad. Coimbra, Portugal: Edições 70.

ELIAS, N.; DUNNING, E. (1995). **Deporte y ocio en el proceso de la civilización.** México: Fondo de Cultura Económica.

FUNK, D. C.; PIZZO, A. D.; BAKER, B. J. (2018). eSports management: Embracing eSports education and research opportunities. **Sport Management Review**, v. 21, n. 1, p. 7–13.

GOETOMO, F. (2016). **Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations.** Monografia. Claremont, Claremont Colleges.

GRUMBRECHT, H. U. (2005). **Elogio da beleza atlética.** Frankfurt, Alemanha: Companhia das Letras.

GUTTMANN, A. (1978). **From ritual to Record.** New York: Columbia University Press.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, v. 27, n. 2, p. 211–232.

HEERE, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. **Sport Management Review**, v. 21, n. 1, p. 21–24.

HUHH, J. (2009). The “bang” where Korean online gaming began: the culture and business of the PC bang in Korea. In: **Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific.** New York: Routledge.

HUK, T. (2019). The Social Context of the Benefits Achieved in eSports. **New Educational Review**, v. 55, p. 160–169.

JENNY, S. E.; MANNING, R. D.; KEIPER, M. C.; OLRICH, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. **Quest (00336297)**, v. 69, n. 1, p. 1–18.

MARCHI JÚNIOR, W. (2015). O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um modelo analítico. **The journal of the latin american socio-cultural studies of sport**, Curitiba, v. 5, n. 1, p.46–67.

MARCHI JÚNIOR, W.; ALMEIDA, B. S.; SOUZA, J. (2019). Contextualizando a sociologia do esporte. In: **Introdução à Sociologia do Esporte.** Curitiba, PR: Intersaber.

MCTEE, M. (2014). E-Sports: More Than Just a Fad. **Oklahoma Journal of Law and Technology**, v. 10, n. 1.

LOLESPORTS. (2018). 2018 events by the numbers. Disponível em: <<https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/12/2018-events-by-the-numbers/>>. Acesso em: 20 ago. 2021.

LIMA, L. F. (2018). Como assistir à final do Campeonato Mundial de LoL 2018 ao vivo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/como-assistir-a-final-do-campeonato-mundial-de-lol-2018-ao-vivo-esports.ghtml>>. Acesso em: 20 ago. 2021.

ORTIZ, R. (2002). Taquigrafando o social. In: **Ciências sociais e trabalho intelectual.** Olho d’Água.

PARRY, J. (2018). E-sports are Not Sports. **Sport, Ethics and Philosophy.** Doi: <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>.

TAYLOR, T. L. (2012). **Raising the stakes:** e-Sports and the professionalization of computer gaming. Massachusetts: Cambridge.

TIEDEMANN, C. (2004). **Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s)**. IX. international CESH-Congress, Crotone, Itália.

WAGNER, M. G. (2006). **On the scientific relevance of eSports**. Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA.

ZHOUXIANG, L. (2017). From E-Heroin to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. **International Journal of the History of Sport**, v. 33, n. 18, p.1–21.