

Flávio Py Mariante Neto
George Almeida Lima
Daniel Giordani Vasques

Os e-Sports como esporte contemporâneo: a tecnologia como um elemento civilizador

Resumo

O presente ensaio objetiva refletir sobre os e-Sports como um elemento do processo de esportivização contemporâneo. Para esse propósito, lançamos mão do aporte teórico Norbert Elias. Embora esse autor não tenha discutido os impactos dos recursos tecnológicos no campo esportivo, entendemos que suas teorias se configuram como um elemento fulcral para o entendimento da relação entre esporte e sociedade a partir da utilização dos recursos tecnológicos como um elemento civilizador. Nesse sentido, o aumento da aplicação desses recursos evoca o desenvolvimento de novas configurações no campo esportivo, como o apontamento dos e-Sports como uma prática esportiva. Dessa forma, essa prática consolida-se como um elemento que tensiona certas conceitualizações do esporte, desencadeando a proposição de percepções que balizam essa prática a partir de uma segunda esportivização, marcada por transformações significativas do esporte, entre elas, a inserção das tecnologias de modo a conferir previsibilidade ao jogo. Arelado a isso, consideramos que as modificações nas estruturas da sociedade são o resultado de um processo de longo prazo que perfazem um caminho não-linear de diferenciação social em que cada vez mais elementos - nesse caso, a tecnologia - devem ser levados em consideração nas reflexões sobre o comportamento e, nesse ínterim, ao esporte.

Palavras-chave: E-Sports; Recurso Tecnológico; Sociologia Figuracional.

E-Sports as a contemporary sport: technology as a civilizing element

Abstract

This essay aims to reflect on e-Sports as an element of the contemporary sportivization process. For this purpose, we made use of the theoretical contribution Norbert Elias. Although this author has not directly discussed the impacts of technological resources in the sports field, we understand that his theories are a key element in understanding the relationship between sport and society based on the use of technological resources as an element civilizing. In this sense, the increased application of these resources evokes the development of new configurations in the sports field, such as e-Sports as a sporting practice. In this way, this practice is consolidated as an element that tensions certain conceptualizations of sport, triggering the proposition of perceptions that guide this practice from a second sportivization, marked by significant transformations of sport, among them, the insertion of technologies giving predictability to the game. Linked to this, we consider that changes in the structures of society are the result of a long-term process that make up a non-linear path of social differentiation in which more and more elements - in this case, technology - must be taken into account in the reflections on behavior and, in the meantime, on sport.

Keywords: E-Sports; Technological Resource; Figurational Sociology.

Introdução

As práticas esportivas são atividades que estão intrinsecamente conectadas ao desenvolvimento das sociedades, configurando-se como um elemento multicultural. A partir dos impactos que o esporte pode desencadear no campo social, político e econômico, a prática esportiva manifesta-se a partir de processos que envolvem a espetacularização, o lazer, a saúde, a performance, a tradição, a estética, a educação, etc. Desse modo, o esporte é consumido a partir das percepções e intersubjetividades de indivíduos e grupos específicos (Marchi Júnior, 2016).

Com reforço, Elias e Dunning (2019) também destacam que a prática esportiva está ligada ao campo social a partir de um processo de interdependência. Nesse sentido, o processo de civilização das sociedades reverberou-se no campo esportivo, como a redução da violência a partir da implementação de regras de convívio social e a inserção de regras desportivas, constituídas de maneira concomitante (Elias, 1993; 1994).

Considerando o imbricamento entre esporte e sociedade, apresentamos as ideias de Elias (2001), que ao estudar sobre a sociedade de corte definiu a sociedade como um grande jogo, descrevendo, de maneira analítica, as relações sociais presentes naquela configuração social. Dessa forma, o jogo alinha-se ao campo social ao retratar a aplicação de códigos de condutas e sentimentos desencadeados nas e pelas relações sociais.

Quando observamos a inserção dos recursos tecnológicos no campo social, podemos perceber uma modificação na estrutura da sociedade a partir do estreitamento da relação entre tecnologia e sociedade. A utilização do recurso tecnológico vai das atividades corriqueiras às mais técnicas (Borsato *et al.*, 2020). Ao nos reportamos à ideia de interdependência de Norbert Elias, o campo esportivo também é impactado pelos recursos tecnológicos, seja por meio da utilização dos meios de comunicação para a divulgação em massa de elementos específicos dos esportes, seja na utilização prática das tecnologias na lógica interna dos esportes, como *Vídeo Assistant Referee* (VAR) no futebol.

Desse modo, ao considerarmos as transformações sociais ao longo do tempo (Elias, 1993; 1994), podemos compreender o desenvolvimento dos recursos tecnológicos como um dos elementos mais notáveis da sociedade contemporânea, desencadeando no desenvolvimento de novas configurações sociais.

No que concerne ao impacto das novas configurações sociais no campo esportivo, Loçasso e Venâncio (2019) destacam que a partir da década de 1960 emerge-se a utilização dos jogos eletrônicos (e-Sports) com o objetivo de entretenimento das pessoas. Outrossim, com a ampliação

da qualidade e quantidade desses recursos, seu significado é reconfigurado a partir de disposições econômicas, políticas e sociais. Nesse sentido, os jogos eletrônicos consolidam-se como um recurso vivenciado a partir da performance e da competição.

Godtsfriedt e Cardoso (2021) destacam que a partir do aumento do número de praticantes e seu engendramento no campo esportivo, os e-Sports são alvos de pesquisas acadêmicas que objetivam discutir seu processo de espetacularização, características peculiares, sua história e desenvolvimento a partir de sua interlocução com o fenômeno esportivo. Os autores também salientam que a indústria dos jogos eletrônicos é a terceira mais lucrativa do mundo. Essa função mercadológica contribui para a eclosão de uma nova perspectiva desportiva.

Ferreira (2021) e Macêdo e Falcão (2019) defendem que os e-Sports possuem uma dinâmica híbrida, a partir de uma construção interdisciplinar que envolve tecnologia, esporte, jogo digital, mídia, emoção, entretenimento e mercantilização. Esses múltiplos sentidos nos remetem a considerar novos conceitos sobre esporte à luz da cultura digital. Loçasso e Venâncio (2019) também defendem a ideia dos e-Sports enquanto modalidade esportiva, uma vez que essa atividade pode ser considerada uma prática cultural e social.

Destarte, apesar de a prática dos e-Sports tenha se configurando como um novo elemento social, Loçasso e Venâncio (2019) salientam que alguns tensionamentos reverberam-se nesse campo, como a discussão sobre os e-Sports serem esporte ou não. Nesse sentido, uma das principais críticas sobre essa prática é a inatividade física, sedentarismo e isolamento físico dos atletas, que ficam longos períodos interagindo de maneira virtual.

Na esteira dessa discussão, a ex-ministra do esporte no Brasil, Ana Moser, em entrevista cedida em 2023, destacou que os e-Sports não devem ser considerados esportes, apresentando essa prática como uma atividade eminentemente pautada no entretenimento (Moser, 2023). Após a declaração, ela sofreu duras críticas da comunidade que acolhe os jogos eletrônicos enquanto esporte. As críticas se fundamentaram na apresentação de argumentos que buscam consolidar os e-Sports enquanto prática esportiva, como investimento financeiro, competições, treinos específicos, e envolvimento da sociedade.

Com reforço, destacamos que amplas discussões vêm sendo desenvolvidas sobre os e-Sports, como: demografia de esportes eletrônicos, níveis de atividade física de e-atletas, motivações para a prática de atividades física, treinamento físico como elemento dos e-Sports, nível de sedentarismo dos e-atletas, formação de atletas profissionais e comentaristas em e-Sports, implicações psicológicas e clínicas, valores éticos e morais e legislação esportiva (Heere, 2018; Lam *et al.*, 2020; Medeiros, 2022; Pezdek *et al.*, 2023; Sukhodimtsev, 2018). A partir desse

cenário, podemos perceber que nenhum estudo empregou a teoria do processo civilizador e discussões sobre a utilização das tecnologias como elemento civilizador. É nessa discussão que este estudo busca colaborar.

Considerando os tensionamentos que circunscrevem a interlocução entre e-Sports e o campo esportivo, lançaremos mão das teorias de Norbert Elias enquanto aporte teórico para discussão e análise desse fenômeno. Isso posto, a partir da sociologia figuracional de Elias, podemos questionar: quais elementos configuracionais foram estabelecidos no campo social para consolidação dos e-Sports enquanto prática esportiva? A partir do exposto, consideramos que as teorias de Norbert Elias, fundamentadas em análises macrossociais, consideram as nuances do campo social e esportivo, contribuindo para análises amplas sobre o fenômeno em tela. Neste ínterim, o presente ensaio objetiva refletir sobre os e-Sports como um elemento do processo de esportivização contemporâneo.

Pensando com Norbert Elias

Este texto se configura como um ensaio teórico, um gênero científico que se distingue de pesquisas empíricas por apresentar, essencialmente, reflexões teóricas inovadoras apoiadas por uma sólida estrutura conceitual. O desenvolvimento de um ensaio teórico envolve “a relação permanente entre o sujeito e objeto, um vir-a-ser constituído pela interação da subjetividade com a objetividade dos envolvidos” (Meneghetti, 2011, p. 321). Dessa forma, o ensaio teórico consolida-se a partir de um processo reflexivo profundo que problematiza aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais provenientes das relações sociais estabelecidas entre os indivíduos (Meneghetti, 2011).

Com reforço, Meneghetti (2011) destaca que o ensaio teórico é utilizado por distintas áreas do conhecimento, “passando pela filosofia, pelas ciências sociais, pela química e pela biologia; o ensaio é forma que quebra a lógica esquemática e sistemática da ciência tradicional, sobretudo de natureza positivista” (p. 321). Considerando a aplicabilidade do ensaio teórico nas distintas áreas do conhecimento, ele é utilizado por grandes pensadores, como Marx, Weber e Norbert Elias, cujas obras estão ligadas a um processo de construção reflexiva dos processos sociais.

Soares, Picolli e Casagrande (2018) apontam que a qualidade de um ensaio teórico decorre da sua originalidade, do seu ineditismo e do impacto de suas proposições e reflexões. Nesse sentido, considerando a incipiência de estudos sobre os e-Sports e a ausência de discussões sobre a configuração social dos e-Sports a partir das teorias sociológicas de Norbert Elias, este estudo configura-se como um recurso que possibilita profundas reflexões sobre o fenômeno em tela.

A escolha dessa estratégia também é fundamentada pelas transformações sociais que

incidiram na ascensão da prática dos e-Sports e as tensões e disputas decorrentes da entrada em cena. Dessa forma, compreender essa prática social em sua totalidade demanda tanto a análise com base nos pressupostos sociológicos quanto a discussão com autores que se dedicaram a entender os processos sociais de transformação social que resultaram na modificação dos jogos e passatempos.

A escolha de diálogo com a teoria configuracional e com o processo civilizador de Norbert Elias se deu após o entendimento de que o avanço dos e-Sports na sociedade contemporânea ajuda a pensar em elementos da configuração esportiva e social em que estamos inseridos, como o uso da tecnologia e a busca pela previsibilidade como características que compõem, aparentemente cada vez mais, a direção do processo civilizador.

Não buscamos aqui enquadrar determinado modelo teórico ao objeto estudado, tampouco assumimos a teoria como absoluta na análise. Ao contrário, estamos pensando com Elias (Veiga, 2005), de modo a ponderar, reconsiderar e reavaliar os pressupostos teóricos e metodológicos descritos fortemente nos textos desse pesquisador, mas, ao mesmo tempo, utilizar, se apropriar e empregar conceitos e estratégias de análise sempre que as considerarmos adequadas para a análise do objeto em questão.

Com base nessa perspectiva e com vistas a responder à pergunta de pesquisa, construímos uma configuração social formada por três elementos. O primeiro trata do conceito de esporte, o qual vem sendo objeto de debate nas ciências sociais ao menos desde os anos 1970 do século XX. O segundo elemento configuracional versa sobre o processo civilizador e a busca da excitação, que são dois conceitos eliasianos que ajudam a explicar a escalada dos e-Sports na configuração em que estamos inseridos. Por fim, o terceiro é a tecnologia como elemento de um segundo processo de esportivização, ou seja, trata-se de um traço fundamental de transformações significativas do esporte amplamente empregado nas três últimas décadas - e que, portanto, não puderam ser descritas por Elias, e que tem nos e-Sports um local privilegiado de debate. O texto a seguir está organizado a partir destes elementos configuracionais.

Reflexões sobre esporte

A investigação sobre o esporte e seus processos de evolução tem sido uma área de interesse no campo das ciências sociais desde meados do século passado. Diversos consensos emergem nas discussões dessa área, tais como a percepção de que o esporte representa um fenômeno característico da era moderna, sujeito a transformações em sua estrutura e significado e, de certa forma, espelha elementos da configuração social de sua época. Essas análises proporcionam uma compreensão das características específicas do esporte, distinguindo-o de outras práticas sociais.

Os estudos de Bourdieu (1983, 1990, 1997) abordaram o esporte como uma manifestação moderna, arraigada em práticas institucionalizadas por entidades esportivas que gozam de uma autonomia relativa e que evoluíram a partir do movimento associativo esportivo. Hobsbawm (2012), por sua vez, examinou a invenção e transformação do esporte através do processo de institucionalização. Em busca de identidade, surgiram clubes universitários compostos por estudantes, ex-alunos ou membros de instituições acadêmicas, unindo-se para competições em âmbito local e internacional.

O ensaio de Guttmann (1978) talvez seja, no entanto, o mais recorrente para demarcar as fronteiras daquilo que chamou de esporte moderno. Em seu texto, identificou características distintivas do esporte em comparação com outras práticas corporais em épocas históricas distintas, enfatizando que apenas o esporte moderno incorpora aspectos como secularização, igualdade de oportunidades, especialização de funções, racionalização, burocratização, quantificação e estabelecimento de recordes.

Por fim, a obra de Elias e Dunning (2019) analisou o esporte dentro do contexto do processo civilizatório na Inglaterra no século XVIII. Esse processo está intrinsecamente relacionado ao aumento da sensibilidade à violência, desempenhando um papel crucial na transição dos jogos para o que agora entendemos como esportes. Consequentemente, práticas antigas como lutas sem regras e confrontos violentos, evoluíram para se tornar esportes altamente regulamentados, que exigem esforço físico e competência técnica, se destacando como formas de entretenimento conhecidas como esporte. Nessa perspectiva, os esportes são compreendidos como construções sociais que permitem a experimentação da violência de maneira controlada.

Com base nesses trabalhos, não é difícil reconhecer os e-Sports como práticas com características de esporte, sobretudo aquelas formas vivenciadas no modo de competições e treinamentos. As ideias de movimento associativo e de institucionalidade - elencadas por Bourdieu e Hobsbawm - se dão de modo ligeiramente diferente nos e-Sports do que nos esportes tradicionais, nos quais as federações esportivas são as responsáveis pelo estabelecimento das regras dos jogos. Nos e-Sports, há a entrada em cena de empresas privadas que, no caso, são as criadoras e detentoras dos direitos de uso dos jogos.

Esse formato de esporte com empresas privadas como “donas dos jogos” se dá de modo análogo, por exemplo, ao MMA, no qual a principal organizadora das regras do jogo é uma instituição privada, no caso, o UFC. Ao mesmo tempo, nessas modalidades regidas por empresas privadas costumam haver movimentos de criação, *a posteriori*, de federações esportivas no intuito de se assemelhar aos formatos esportivos tradicionais, como é o caso da *International Esports*

Federation e da sua representante brasileira, a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE), fundada em 2019. Apesar de ainda não constar na lista de confederações reconhecidas pelo Comitê Olímpico Brasileiro (COB)¹, há movimentos de aproximação dessa Confederação com as políticas esportivas nacionais, como a logomarca da Secretaria Especial do Esporte (do Governo Federal) no *site*² da CBGE e a notícia³ de participação conjunta ao COB no *PanAm Games* em 2022. Além disso, os movimentos associativos se deram na forma de clubes, formados por pessoas com interesses e identidades em comum, que se uniram para competir em âmbito local, nacional e internacional.

Ao elencar as características do esporte moderno com base na proposta de Guttmann (1978), é possível verificar que os e-Sports apresentam todas essas características, ao contrário das práticas elencadas pelo autor como primitivas, gregas, romanas ou medievais. Ou seja, em termos comparativos, parece claro que os e-Sports se assemelham muito mais às práticas de esporte moderno do que a outros jogos e passatempos competitivos de outras culturas e períodos históricos. Em termos objetivos, a prática de e-Sports não apresenta relação com a esfera do sagrado; as suas regras preveem igualdade de oportunidades entre os competidores; há especialização de funções (treinadores, jogadores, preparadores físicos, tipos de jogos, desenvolvedores, criadores, etc.); a prática se desenvolve com base em estratégias, métodos de treinamento e avaliações operadas numa racionalidade lógica; o comportamento dos atletas e as formas de jogar são fortemente controladas por aparatos institucionalizados e burocráticos; é realizada uma intensa quantificação de pontos, jogadas, estratégias, tempo, velocidade, força, habilidade, etc. de modo a verificar a eficácia dos atletas, equipes, competições, bem como das estratégias de jogar; e, por fim, recordes são estabelecidos, contabilizados, demarcados, de modo a possibilitar a comparação e a reforçar a crença em um progresso infinito.

Quadro 1: Comparação das características dos e-Sports e do esporte moderno.

	<i>Esporte moderno</i>	<i>e-Sports</i>
Secularização	Sim	Sim
Igualdade de oportunidades	Sim	Sim
Especialização de funções	Sim	Sim
Racionalização	Sim	Sim

¹ Disponível em: <https://www.cob.org.br/pt/cob/confederacoes> Acesso em: 11 out. 2023.

² Disponível em: <https://cbge.com.br/> Acesso em: 11 out. 2023.

³ Disponível em: <https://www.facebook.com/CBGE.oficial> Acesso em: 11 out. 2023.

Burocratização	Sim	Sim
Quantificação	Sim	Sim
Recorde	Sim	Sim

Fonte: Os autores, com base em Guttman (1978).

Por fim, parece coerente o exercício de compreender a ascensão dos e-Sports na configuração social contemporânea a partir da leitura de um processo de esportivização, ou seja, de um processo de transformação social de comportamentos e da autoconsciência que redundou no surgimento de aparatos tecnológicos que deslocaram os lugares de tensão-excitação compensatórios do lazer, em um estágio inicial, para os espaços privados, individuais e de interação tecnológica-remota. E que, em um estágio posterior, se desenvolveu em formas de competição, treinamento e institucionalidade mais próxima àquela que conhecemos como esportiva. Essa discussão será retomada no tópico a seguir.

O processo civilizador e a busca da excitação

As dinâmicas advindas de um processo de transformação social orientado ao desenvolvimento das características psíquicas e sociais são abordadas por Norbert Elias (Elias, 1994). O autor denomina esse processo como “civilizador”, na medida em que sugere que as relações sociais são formadas através de um processo de longo prazo que determina as atividades humanas a partir de mecanismos de controle que não podem ser analisados pontualmente, mas sim como resultantes de uma dinâmica ampla e irrestrita (sem ponto inicial nem final) caracterizada por uma mudança da estrutura social e psíquica, ou, como orienta o autor, uma relação entre psicogênese e sociogênese.

Além disso, na sua obra mais importante, “o processo civilizador”, Elias (1994) determina um caminho de compreensão e entendimento social que só é possível por mudanças relacionadas ao desenvolvimento de certos hábitos que alteraram significativamente os processos sociais. Tendo a civilização européia como ponto de análise e suas idiosincrasias históricas, Norbert Elias defende que os processos de diferenciação estabeleceram mudanças psíquicas que culminaram com a formação de uma estrutura de personalidade.

Esse processo de diferenciação social é tão potente que culminou com a formação do Estado. Essa temática é discutida no segundo volume do processo civilizador (Elias, 1993). A partir disso, podemos inferir que essa diferenciação é tão importante do ponto de vista social que perfaz

um compósito de elementos que determinam mudanças configuracionais significativas.

Dessa relação - entre processo social e processo psíquico - emerge outro conceito importante da obra: a tensão-excitação. Essa temática é abordada com mais profundidade no livro “A busca da excitação” (Elias; Dunning, 1992). Durante a obra, os autores trazem elementos que abarcam o processo histórico do que denominam “esportivização” a partir de exemplos de antigas práticas como: a caça à raposa, o futebol e o *rugby* e orientam uma discussão no sentido de entendermos como processos sociais ligados ao aumento da sensibilidade à violência ajudaram a construir o conceito que temos, hoje, como esporte.

Na mesma obra, os autores utilizam uma estratégia comum em estudos Elisianos: a construção de personagens empíricos. Essa elaboração tem como objetivo materializar os conceitos da teoria a partir de exemplos. Um dos “personagens empíricos” apresentados por Elias e que ilustra essa invenção e seus significados no processo civilizatório é o “caçador de raposas”. No texto intitulado “Ensaio sobre o desporto e a violência” (Elias; Dunning, 1992), os autores descrevem aspectos da configuração social da elite inglesa e a consequente transformação da “Caça à raposa” de um passatempo a um esporte.

Segundo os autores, era proibida qualquer participação humana direta na morte da raposa – o que representava “um avanço civilizado” no controle da violência –, cabendo às matilhas, treinadas pelos caçadores para perseguir e matar apenas as raposas. A violência da perseguição e da morte era vivida de maneira indireta, resultando numa tensão - excitação agradável. Essa tensão-excitação era resultado de uma dinâmica configuracional orientada a coibir instintos mais substanciais de violência, na medida em que reforçavam valores e padrões da época.

Isso significa que as configurações esportivas de lazer suscitam compromissos e reciprocidades que lhes são próprios, segundo as especificidades das suas práticas, das suas cadeias de interdependência e de suas tensões. Na lógica do autor, quanto mais “amadurecidas” são as regras, maior é a aceitação social e melhores são as possibilidades de experimentar a agradável tensão com aprovação pública.

No entanto, tal como ressalta Elias (1992), embora as regras reflitam a maturidade de um esporte e sua autonomia em relação à estrutura social onde este é jogado. Desse modo, é importante empreender uma análise configuracional no sentido de entender as dinâmicas de interdependência e o equilíbrio de tensões e, portanto, o modo como se vivencia a violência.

Tecnologia como elemento de um segundo processo de esportivização

Após essa primeira análise da construção social do esporte a partir de mudanças

configuracionais, é importante compreendermos as dinâmicas envolvidas na construção esportiva contemporânea. Ademais, o uso da tecnologia do esporte parece um elemento fulcral nesse desenvolvimento.

Em conformidade com estas reflexões, Elias, na obra *O processo civilizador 2*, já apresenta a tecnologia como um dispositivo basilar de compreensão e análise social. Segundo o autor: “as funções e a situação social dos estratos mais baixos foram tornando possível e necessário certo espírito de previsão e forçaram a moderar as inclinações de satisfação imediata ou a curto prazo” (Elias, 1993, p. 208).

Podemos analisar, a partir do excerto acima, que a tecnologia é um elemento determinante na formação de estruturas e elementos que perfazem a configuração social. Outrossim, não é possível inferir que a tecnologia transforma os comportamentos, mas se configura como um elemento resultante de um processo social mais amplo que abrange uma lógica complexa de mudanças e que culmina com o surgimento do dispositivo. Ela surge de uma necessidade de previsão que concerne mecanismos de controle sobre os elementos e que se insere na dinâmica social a partir de pressupostos modificadores. Abaixo, apresentamos um excerto que materializa essas reflexões.

A tecnologia não é a causa dessa mudança de comportamento. O que chamamos de tecnologia é apenas um dos símbolos, uma das últimas manifestações desse constante espírito de previsão imposto pela formação de cadeias de ações e de competição cada vez mais longas (Elias, 1993, p. 212)

Nesse sentido, a tecnologia possui uma função simbólica determinada por transformações psíquicas e sociais que abarcam a sociedade. Isso quer dizer que a tecnologia só é possível pela necessidade configuracional de elementos que busquem dar previsibilidade e intermediação às práticas. No esporte, não são poucos os exemplos que ratificam essas afirmações. Práticas corporais como o tênis, o voleibol e o basquetebol utilizam a tecnologia como um elemento do jogo. Afinal, em uma configuração mediada por tecnologia, o esporte é uma configuração representativa dessas idiosincrasias.

Teoricamente, temos refletido sobre alguns aspectos importantes da discussão sociológica do esporte atual. O principal ponto de reflexão é o que chamamos de “segunda esportivização” (Mariante Neto; Vasques; Stigger, 2021). Ou seja, uma análise contemporânea baseada no conceito de esportivização de Norbert Elias, que traz um compósito de elementos que ajudam a compreender o que entendemos, hoje, como esporte.

A partir disso, os e-Sports apresentam dinâmicas muito interessantes. Diferente dos outros

esportes mais “tradicionais” anteriormente citados, que utilizam a tecnologia como um catalisador de previsibilidade, eles têm no corpo físico (na presencialidade) a sua dinâmica de atuação. Entretanto, os e-Sports são uma quebra na dinâmica interna esportiva; o corpo é mediado pela tecnologia e a ingerência tecnológica potencializa as ações, determinando a sua reprodução. Assim, a tecnologia não é um vetor de previsibilidade, mas um elemento central dentro da lógica interna de ações.

Se Elias, no processo civilizador 2, nos provoca na direção do entendimento tecnológico como um balizador de previsão (assim como o VAR, no futebol, por exemplo), os e-Sports nos apresentam novas possibilidades de análises na sociologia do esporte, já que a tecnologia é o grande símbolo das relações. Ademais, a presencialidade é fluida, desnecessária e dinâmica. Isso traz uma riqueza reflexiva que deve ser abordada e aprofundada com cada vez mais atenção.

Considerações finais

No início do trabalho, evocamos a seguinte questão de pesquisa: quais elementos configuracionais foram estabelecidos no campo social para consolidação dos e-Sports enquanto prática esportiva? Com o intuito de refletir sobre essa questão, neste ensaio apresentamos algumas direções para a construção de uma reflexão sobre a temática.

Em primeiro lugar, é fundamental entendermos que a tecnologia é um elemento configuracional determinante nas construções sociais e psíquicas atuais. Vivemos em uma sociedade tecnológica e, cada vez mais, são necessários estudos que ajudem a descortinar as nuances configuracionais. Além disso, o processo de individualização social também é característico da ascensão dos jogos eletrônicos. A dificuldade de interação presencial, já mencionada neste artigo, constrói uma psique calcada em um “distanciamento aproximado”, longe na presencialidade, porém próximo na mediação.

Enfim, relações sociais instáveis, distantes e próximas, por mais paradoxo que pareça, são idiossincráticas da configuração atual. É provável que esses motivos sejam pertinentes ao entendimento de uma mudança civilizatória dos já antigos jogos eletrônicos - jogados individualmente - em esportes determinados pela competição e pela interação.

Compreendemos, então, teoricamente, que esse elemento - a tecnologia - deve ser foco de pesquisas que sustentam uma análise sociológica aprofundada da sociedade contemporânea, na qual os e-sports simbolizam um estágio civilizatório. Do ponto de vista da teoria, vivemos um aumento da rede de interdependência dentro da configuração esportiva. Os celulares, *tablets* e computadores perfazem um conjunto de símbolos que dinamizam o esporte e potencializam as relações.

Enfim, importante ressaltar que não há, aqui, um olhar “positivo” para o fenômeno, mas sim, uma análise do processo. Não há um “avanço” civilizador a partir do uso da tecnologia, tampouco inferimos que o fato das pessoas estarem mais conectadas e mediadas seja a sinalização em uma melhora das relações.

Ao contrário, o intuito é provocar uma discussão crítica em torno de uma configuração social que se transformou ao longo do tempo. Ademais, chamamos a atenção para que essas modificações são o resultado de um processo de longo prazo que perfaz um caminho não-linear de diferenciação social em que cada vez mais elementos - nesse caso, a tecnologia - devem ser levados em consideração nas reflexões sobre o comportamento.

Referências

- Borsato, M., Brasil, M. R., Oliveira, V. M. D., Mattes, V. V., & Souza, J. D. (2019). The academic-scientific production on electronic games in Physical Education journals in Brazil. *Motrivivência*, 31(60). <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2019e59692>
- Bourdieu, P. (1983). Como é possível ser esportivo. *Questões de sociologia*, 136-153.
- Bourdieu, P. (1997). Os Jogos Olímpicos. In: BOURDIEU, P. *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 123-127.
- Bourdieu, P. (1990). Programa para uma sociologia do esporte. *Coisas ditas*, 207-220.
- Elias, N. (2001). *A sociedade de corte*. Zahar.
- Elias, N. (1994). O processo civilizador: Uma história dos Costumes, Volume I. *Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar Editor*.
- Elias, N. (1993). *O Processo Civilizador 2: formação do Estado e civilização*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar Editor.
- Elias, N.; DUNNING, E. (2019). *A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional*. Coimbra: Edições 70.
- Elias, N.; DUNNING, E. (1992). *A busca da excitação*. Lisboa: Difel.
- Ferreira, J. B. (2021). Os “E’s” dos e-sports: uma análise polissêmica do esporte eletrônico. *Revista da ALESDE*, 13(2), 51-64. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/81705/45573> Acesso em: 30 set. 2023.
- Godtsfriedt, J., & Cardoso, F. L. (2021). E-Sports: uma prática esportiva atual. *Motrivivência*, 33(64). <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2021.e80001>
- Guttmann, A. (1978). *From ritual to record: the nature of modern sports*. New York: Columbia University.
- Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport management review*, 21(1), 21-24.

<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>

Hobsbawm, E. A Produção em Massa de Tradições: Europa, 1870 a 1914. in. HOBSBAWM, E & RANGER, T (orgs). *A Invenção das Tradições*, 271-316.

Lam, A. T., Perera, T. P., Quirante, K. B. A., Wilks, A., Ionas, A. J., & Baxter, G. D. (2020). E-athletes' lifestyle behaviors, physical activity habits, and overall health and wellbeing: a systematic review. *Physical Therapy Reviews*, 25(5-6), 449-461. <https://doi.org/10.1080/10833196.2020.1843352>

Loçasso, V. V. S., & Venâncio, L. S. (2019). Jogos Eletrônicos: uma nova modalidade esportiva?. *Revista Interdisciplinar Sulear*, (3). Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4339> Acesso em: 30 set. 2023.

Macedo, T., & Falcão, T. (2019). E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, 246-267. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201945.246-267>

Marchi Júnior, W. (2016). O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um Modelo Analítico. *Revista da ALESDE*, 5(1), 46-67.. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/43890/28770> Acesso em: 30 set. 2023.

Mariante Neto, F. P., Vasques, D. G., & Stigger, M. P. (2021). “se perder e der show, vai lutar de novo!” MMA e o conceito de esporte. *Movimento*, e27030-e27030. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.108259>

Medeiros, B., & Sayeg, R. (2022). E-sports and the application of sports and labor legislation. *International Journal of Innovation*, 10(2), 212-240. <https://doi.org/10.5585/iji.v10i2.21570>

Meneghetti, F. K. (2011). O que é um ensaio-teórico?. *Revista de administração contemporânea*, 15, 320-332. <https://doi.org/10.1590/S1415-65552011000200010>

Moser, A. (2023). *Ministra Ana Moser diz que e-Sports não são esportes*. Redação do Globo Esporte, São Paulo, SP, 10/01/2023. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml> Acesso em: 30 set. 2023.

Pezdek, K., Bronikowski, M., Wawrzyniak, S., Ludwiczak, M., Węgrzyn, M., & Bronikowska, M. (2023). Is e-sport a fully-fledged sport? Moral, educational and social dilemmas of e-sport. *The Journal of sports medicine and physical fitness*. <https://doi.org/10.23736/s0022-4707.23.14824-9>

Soares, S. V., Picolli, I. R. A., & Casagrande, J. L. (2018). Pesquisa bibliográfica, pesquisa bibliométrica, artigo de revisão e ensaio teórico em administração e contabilidade. *Administração: ensino e pesquisa*, 19(2), 308-339. <https://doi.org/10.13058/raep.2018.v19n2.970>

Sukhodimtsev, P. A. (2018). On problem of training of professional commentators of computer sports (e-sports). *NAUCHNYI DIALOG*, (7), 346-357. <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2018-7-346-357>

Veiga, C. G. (2005). Pensando com Elias as relações entre Sociologia e História da Educação. *Pensadores sociais e história da educação*. Belo Horizonte: Autêntica, 139-166.