

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO ASSOCIADO EM
EDUCAÇÃO FÍSICA – UEM/UEL

MATHEUS BORSATO

**O CAMPO DO *E-SPORT*: ASPECTOS DE SUA
EXPANSÃO COMO PRÁTICA DE LAZER E
ATIVIDADE PROFISSIONAL NO SÉCULO XXI**

Maringá
2018

MATHEUS BORSATO

**O CAMPO DO *E-SPORT*: ASPECTOS DE SUA EXPANSÃO
COMO PRÁTICA DE LAZER E ATIVIDADE
PROFISSIONAL NO SÉCULO XXI**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física – UEM/UEL, para obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Juliano de Souza

Maringá
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá, PR, Brasil)

B738c Borsato, Matheus
O campo do e-sport : aspectos de sua expansão como prática de lazer e atividade profissional no século XXI / Matheus Borsato. - Maringá, 2018.
87 f. : il., color., figs., grafs., quadros, tabs.

Orientador: Prof. Dr. Juliano de Souza.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências da Saúde, Departamento de Educação Física, Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física - UEM/UEL, 2018.

1. *E-sports*. 2. Educação física. 3. Sociologia. I. Murakami, Alice Eiko, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências da Saúde. Departamento de Educação Física. Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física - UEM/UEL. III. Título.

CDD 21.ed. 796

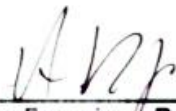
MAS-CRB 9/1094

MATHEUS BORSATO


**O CAMPO DO *E-SPORT*: ASPECTOS DE SUA EXPANSÃO
COMO PRÁTICA DE LAZER E ATIVIDADE
PROFISSIONAL NO SÉCULO XXI**

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Estadual de Maringá, como
parte das exigências do Programa de Pós-
Graduação Associado em Educação Física –
UEM/UEL, na área de concentração Práticas
Sociais em Educação Física.

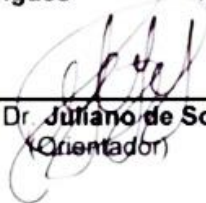
APROVADA em 29 de outubro de 2018.



Prof. Dr. **Renato Francisco Rodrigues
Marques**



Prof. Dr. **Carlos Herold Junior**



Prof. Dr. **Juliano de Souza**
(Orientador)

“O trabalho árduo é capaz de polir as pedras mais ásperas”

Taliyah – Personagem do *League of Legends*

Dedicatória

Quando fui convidado a ir até a casa de meu amigo para conhecer um jogo recém-lançado, jamais imaginaria as proporções que esta escolha iria acarretar em minha vida. Então, a partir do meu *habitus* de jogador amador, aliado a curiosidade acerca do entendimento das relações sociais presentes no jogo e a oportunidade proporcionada pelo meu orientador, ocorreu a formação e incorporação de um *habitus* intelectual acadêmico. Percebi também nestes dois anos que se passaram para a conclusão desta etapa acadêmica, que o Mestrado, assim como no *League of Legends*, é uma batalha impossível de vencer sozinho.

Dito isto, começo compartilhando algo que li em uma tese durante as pesquisas realizadas durante as coletas de materiais, onde o autor dizia que “provavelmente as únicas pessoas na vida acadêmica que leriam este trabalho do início ao fim e com tamanho rigor seriam os próprios professores da banca”, vejo então o quão privilegiado sou por poder submeter meu trabalho à esta avaliação. Assim, só tenho a agradecer aos professores convidados pela disposição e entusiasmo em participar desta ocasião tão especial e particular para mim: ao Professor Carlos e ao Professor Renato.

E já que tocamos no assunto de privilégios, tomo por conta o quão sortudo sou por ter tanta gente que poderei agradecer nesta dissertação.

Ao meu Orientador, professor de graduação e pós-graduação, companheiro de academia e companheiro para assistir os jogos do Corinthians e, acima de tudo, ao meu amigo Juliano de Souza, pela oportunidade cedida a mim e principalmente por acreditar em meu potencial para cursar o Mestrado, sendo de sua primeira classe de orientandos. Obrigado mesmo, de coração.

Aos meus colegas do Observatório de Educação Física e um agradecimento especial aos meus amigos Marcos Brasil, Verônica Volski e ao Vinicius Machado de Oliveira, que me ajudaram a “carregar o piano” – daqueles que ocupam metade da sala – quando tivemos que mudá-lo de lugar (ou seria mais condizente dizer “mudá-lo de formato”?). Obrigado pelas companhias em viagens, pelos almoços juntos, divisão de apartamentos e principalmente pela ajuda nesta dissertação, saibam que sem vocês, eu não teria conseguido.

Aos meus amigos de *League of Legends*, os quais conviveram comigo hora de forma *online* e hora de forma presencial, saibam que vocês sempre foram minha válvula de escape quando as coisas estavam estressantes, os jogadores: Joel e Thiago Matchuga, Pulga, Caio, Luiz

Casagrande, Bruna, Mayara, Luan e Gabriel, Facero, Lucas, Arou, Minski, Rena, Magnoni e Ralph, Jeff e Renan. Obrigado a todos pelas risadas, pelas conversas e pelos pontos de experiência adquiridos durante esse tempo de Mestrado. E um agradecimento especial ao Loan César, o qual me apresentou este jogo que me levou até este momento tão sonhado.

Aos meus amigos Tiago Bomfim e Josuel Guimarães, o primeiro pelas horas de estudo compartilhadas e pelos *feedbacks* a respeito da minha dissertação e o segundo pela ajuda com a edição das imagens presentes nesta dissertação. Obrigado por tudo!

À minha namorada Tamiris, que chegou para somar aos quarenta e cinco do segundo tempo, me ajudando com as correções finais e acertos pontuais, além de todo o suporte emocional que recebo de você. Obrigado!

À minha irmã Mariana e meu cunhado Mateus, que me sustentaram emocionalmente nem uma, nem duas vezes durante esses anos como pós-graduando. Ao meu sobrinho e afilhado Enzo, espero que um dia ele possua o mesmo gosto por jogos eletrônicos que seu tio!

À minha mãe e ao meu pai.

BORSATO, Matheus. O campo do *e-sport*: aspectos de sua expansão como prática de lazer e atividade profissional no século XXI. 2018. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Ciências da Saúde. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2018.

RESUMO

O objetivo desta dissertação foi investigar como tem-se dado o processo de expansão dos jogos eletrônicos na sociedade, elegendo como caso paradigmático os *e-Sports*. Para dar conta desse objetivo, a dissertação foi organizada em modelo escandinavo e conta com três artigos originais. O primeiro artigo trata-se de uma análise da produção acadêmico-científica acerca do fenômeno investigado: o videogame e suas vertentes. Para responder ao objetivo do artigo, realizamos uma pesquisa com seis revistas científicas nacionais, encontrando 8.735 trabalhos que, após aplicação dos critérios de exclusão, foram reduzidos a uma amostra final de 41 textos. A partir da leitura dos dados à luz da teoria de Bourdieu, chegamos à conclusão de que as redes de relacionamento acadêmicas constituem posições sociais de um subcampo investigativo, movido e influenciado por um *habitus científico*. No segundo artigo, nos preocupamos em reunir e apresentar indícios acerca do processo de esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos a partir da evolução do *e-Sport* ao redor do mundo, reunindo fontes a partir do método exploratório e tratando os jogos eletrônicos como uma nova prática esportiva, com a sustentação teórica em Pierre Bourdieu e Anthony Giddens. No terceiro e último artigo desta dissertação, utilizamos o caso paradigmático do *League of Legends*, que é um dos games mais jogados ao redor do mundo, para exemplificar a expansão dos jogos eletrônicos e então compreender o campo ciber (esportivo) do *League of Legends*, percorrendo pela estrutura do subcampo dos profissionais até o espaço da reprodução inventiva, no qual os amadores se encontram. Mediante as reflexões e análises empírico-teóricas acumuladas nos três manuscritos, temos como principal conclusão que o processo de expansão dos jogos eletrônicos tem-se dado a partir de uma dinâmica social em que tais práticas não ficam mais restritas à esfera informal do lazer e passam cada vez mais a contar com características que o predispõem na condição de esporte moderno, orientadas pelas lógicas de mercantilização, espetacularização e esportivização.

Palavras-Chaves: *E-Sports*. Educação Física. Sociologia.

BORSATO, Matheus. The field of e-sport: aspects of its expansion as a practice of leisure and professional activity in the 21st century. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Ciências da Saúde. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2018.

ABSTRACT

The objective of this dissertation was to investigate how the process of expansion of electronic games in society has been given, choosing as a paradigmatic case the e-Sports. To fulfill this objective, the dissertation was organized in a Scandinavian model and has three original articles. The first article deals with an analysis of the academic-scientific production about the investigated phenomenon: the videogame and its aspects. To answer the objective of the article, we conducted a research with six national scientific journals, finding 8,735 papers that, after applying the exclusion criteria, were reduced to a final sample of 41 texts. From the reading of the data in the light of Bourdieu's theory, we came to the conclusion that the networks of academic relations are social positions of a subfield research, moved and influenced by a scientific habitus. In the second article, we are concerned with gathering and presenting clues about the process of sportification, commodification and spectacularization of electronic games from the evolution of e-Sport around the world, gathering sources from the exploratory method and treating electronic games as a new sports practice, with theoretical support in Pierre Bourdieu and Anthony Giddens. In the third and final article of this dissertation, we use the paradigmatic case of the League of Legends, which is one of the most played games around the world, to exemplify the expansion of electronic games and then understand the League of Legends cyber field, going through the structure of the subfield of professionals to the space of inventive reproduction, in which the amateurs meet. Through the reflections and empirical-theoretical analyzes accumulated in the three manuscripts, we have as main conclusion that the process of expansion of electronic games has been given from a social dynamics in which such practices are no longer restricted to the informal sphere of leisure and pass more and more to rely on characteristics that predispose him in the condition of modern sport, guided by the logics of mercantilization, spectacularization and sportivization.

Keywords: E-sports. Physical Education. Sociology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	The Space Invaders Championship.....	36
Figura 2 -	Ranking dos jogos com as maiores premiações do <i>e-Sports</i>	40

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Frequência relativa e absoluta do tipo de publicação e classificação.....	20
---	----

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

Tabela 1 -	Frequência relativa e absoluta do total de trabalhos analisados por periódicos.....	18
Tabela 2 -	Frequência relativa e absoluta dos principais agentes.....	22
Gráfico 1 -	Ordem cronológica dos trabalhos sobre jogos eletrônicos nos periódicos científicos da Educação Física.....	23
Gráfico 2 -	Instituições responsáveis pelas publicações a respeito dos jogos eletrônicos nos periódicos científicos da Educação Física.....	24

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO GERAL	01
OBJETIVOS	06
ENCAMINHAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS	07
REFERÊNCIAS	09
ARTIGO 1	
INTRODUÇÃO.....	14
ENCAMINHAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.....	15
RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
REFERÊNCIAS	26
ARTIGO 2	
INTRODUÇÃO.....	29
ENCAMINHAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.....	31
CARACTERIZANDO OS <i>E-SPORTS</i>	32
DA DIVERSÃO À COMPETIÇÃO: INDÍCIOS SOBRE OS PROCESSOS DE ESPORTIVIZAÇÃO, ESPETACULARIZAÇÃO E MERCANTILIZAÇÃO DOS <i>E-SPORTS</i>	34
DA MASSIFICAÇÃO DOS <i>E-SPORTS</i> E DA EXPANSÃO DA REFLEXIVIDADE SOCIAL.....	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS	44
ARTIGO 3	
INTRODUÇÃO.....	49
ENCAMINHAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.....	51
<i>PRESS START: CONHECENDO O LEAGUE OF LEGENDS</i>	52
O SUBCAMPO DOS PRODUTORES: PROFISSIONAIS DO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> ...	55
O SUBCAMPO DOS REPRODUTORES: AMADORES DO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	60
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
REFERÊNCIAS	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS	
REFERÊNCIAS	73
ANEXOS	75

INTRODUÇÃO GERAL

É bastante perceptível que, com o avanço do processo civilizador humano, a sociedade passou por diversas transformações ao longo do tempo, tal como Norbert Elias pode identificar por meio de suas incursões dedicadas às sociedades ocidentais até o início do século XX (ELIAS, 1993, 2011). Em linhas gerais, no decorrer do tempo, os indivíduos foram testemunhas de muitas mudanças no tecido social, que não apenas influenciaram a estrutura e a dinâmica da sociedade como também proveram alterações a níveis psicogenéticos nos seres humanos. Isto é, a sociedade evoluiu em consonância com o desenvolvimento humano, tal por isso, podemos falar em uma sociedade dos indivíduos (ELIAS, 1994).

Face às inúmeras etapas do processo civilizatório na sociedade contemporânea, não há como negligenciar a influência do desenvolvimento tecnológico nas diferentes camadas e segmentos da vida social. Em síntese, a tecnologia, sobretudo nas últimas décadas, trouxe novas possibilidades de as pessoas interagirem umas com as outras, promovendo, portanto, mudanças no tecido social (JENKINS, 2008). Em outras palavras, o avanço da tecnologia permitiu estreitar as distâncias entre os seres humanos no globo, suprimindo as fronteiras que dificultavam a aproximação e a comunicação (MORAN, 2015; SILVA, 2017). Assim, o século XXI tem sido marcado por uma série de mudanças socioculturais, em especial, provenientes da evolução tecnológica, culminando com o desenvolvimento de uma “sociedade mundial de risco”, orientada por uma série de inseguranças que a própria tecnologia ajudou a promover, ainda mais se pensarmos com o sociólogo alemão Ulrich Beck (2010).

Independentemente, no entanto, dos efeitos colaterais que a tecnologia tem provido nas sociedades hodiernas, fato é, que as pessoas estão cada vez mais atraídas pelo meio digital. Se pararmos para pensar, as tecnologias estão tão imbricadas em nossa rotina social, que os vários dispositivos eletrônicos atuam quase que como uma extensão do nosso corpo. Se há alguma dúvida em relação a esse argumento, basta constatar a influência dos smartphones no contexto das sociedades tidas como (pós) modernas ou pós-tradicionais¹. Em resumo, esse aparelho está praticamente em todos os lugares e nos permite executar uma série de funções que, décadas atrás, seria impensável. Portanto, o estágio tecnológico que alcançamos é agregador de mudanças, além

¹ Segundo Giddens (1996), uma sociedade pós-tradicional é uma sociedade na qual a tradição muda de *status*.

de que é justamente nesse contexto digital que podemos verificar o que Henry Jenkins (2008) assume como uma “cultura da convergência”. E o que seria isso?

Segundo Jenkins, a ideia de convergência seria o processo de participação das pessoas nesse ambiente tecnológico. Isto é, se num primeiro momento a sociedade apenas consumia passivamente das tecnologias e do entretenimento mediático, atualmente o que mais atrai os indivíduos é a possibilidade de interagir com os diversos conteúdos fornecidos no âmbito da cibercultura. Portanto, um dos aspectos mais notáveis da imersão tecnológica nas últimas décadas é a oportunidade das pessoas se tornarem mais ativas no relacionamento com as diversas mídias existentes (JENKINS, 2008).

Frente a esse contexto, eclode ao redor do mundo, um dos fenômenos mais instigantes da indústria do entretenimento, a saber, a chegada dos jogos eletrônicos. Como sabemos, essa atividade de divertimento modificou a forma das pessoas interagirem com os conteúdos digitais. Se, por um lado, com relação aos filmes e a televisão, os indivíduos ficavam submissos à passividade do conteúdo, os jogos eletrônicos, em alguma medida, possibilitaram que essa forma de entretenimento se tornasse uma verdadeira prática corporal.

Dessa forma, desde 1970 quando os jogos eletrônicos começaram progressivamente a se popularizar na sociedade, as brincadeiras e jogos mais tradicionais passaram a dividir espaço com os videogames. Em outros termos, nos últimos anos com o advento ou a aproximação da pós-modernidade, temos presenciado um proeminente processo de destradicionalização² da sociedade (GIDDENS; LASH; BECK, 1997), que tem possibilitado os indivíduos terem contato com outras atividades. É nesse contexto que os jogos eletrônicos se inserem, atraindo cada vez mais pessoas para o contexto dessa prática.

Assim como as atividades de lazer e esportes tradicionais, os jogos eletrônicos também recriam ambientes em que a excitação-tensão pode ser vivenciada, com a diferença que no jogo digital, os indivíduos têm um maior leque de possibilidades e um ambiente mais seguro e controlado. Nessa esteira, se pensarmos com Elias e Dunning (1992), os jogos eletrônicos favorecem um espaço de “descontrole controlado das emoções”, permitindo os jogadores experienciarem elementos das pulsões humanas que, em grande medida, foram reprimidos com o avanço do processo civilizador.

² Um processo da modernidade reflexiva, onde a tradição é constantemente contestada.

Portanto, não só o papel do esporte como de outras práticas corporais, serviram como um mecanismo de arrefecimento das pulsões não mais toleradas na sociedade civilizada (ELIAS; DUNNING, 1992; ELIAS, 2011). Dito isso, interessante notar, que os jogos eletrônicos emergem nesse mesmo cenário, onde as pessoas estão sedentas por práticas que permitam extravasar as pulsões que se encontram reclusas em meio às rotinas de seriedade do dia a dia. Tal por isso, os jogos digitais face as suas múltiplas facetas têm se elencado como um dos fenômenos globais da atualidade, em que milhares de pessoas destinam parte do seu tempo em frente aos diversos dispositivos que fornecem esse tipo de entretenimento, seja desde os consoles de mesa até os computadores ou smartphones (BERTRAN; CHAMARRO, 2016).

Como está claro na literatura, nos últimos anos, os jogos eletrônicos estão mais populares e mais rentáveis do que nunca (RETONDAR; HARRIS, 2013; KAHN, 2015; LLORENS, 2017). A indústria dos videogames há algum tempo já supera outras formas de entretenimento, tais como o mercado da música e do cinema (SILVA; VUGMAN, 2012; MARCHAND; HENNIG-THURAU, 2013; FREYERMUTH; 2015; ŠTAVLJANIN; CVIJOVIĆ; KOSTIĆ-STANKOVIĆ, 2017). Nessa esteira, percebe-se claramente que os jogos eletrônicos não se tratam mais apenas de uma atividade de divertimento, não só pelo aspecto econômico, como também pela quantidade de pessoas envolvidas com essa prática no mundo todo.

O que estamos querendo dizer é que, com o avanço tecnológico, os jogos eletrônicos ganharam dimensões incalculáveis na sociedade vigente. Com o surgimento da internet aliado ao desenvolvimento dos hardwares, essa prática virtual ganhou novos contornos no tecido social (BERTRAN; CHAMARRO, 2016; GRAY et al., 2018). Se antes era necessário estar no mesmo ambiente para jogar com um amigo, agora no presente século é possível jogar com praticamente qualquer pessoa do globo, bastando apenas estar conectado aos servidores dos jogos na internet.

Somado a essa nova fase dos jogos digitais, é que se potencializa mais sistematicamente o aspecto competitivo em torno dos *games*, como resultado de um processo não planejado de esportivização conduzido sob uma dinâmica mercadológica. O resultado deste processo se sintetiza na emergência dos *eletronic sports (e-Sports)* e apresenta vários elementos que são característicos dos esportes convencionais. Ao longo do tempo, essa prática casual foi ganhando cada vez mais dimensões esportivas, desde a questão da regulamentação dos jogos até o impulso mercadológico e midiático acerca da modalidade. Nesse particular, os últimos anos têm sido

marcados por um crescimento acelerado dos *e-Sports*, tanto em países desenvolvidos como também naqueles em desenvolvimento (LLORENS, 2017; GRAY, et al., 2018).

Como dissemos há pouco, o desenvolvimento da internet foi um dos fatores culminantes para a expansão dos esportes eletrônicos no mundo, pois com a possibilidade de acesso à rede, os jogos *multiplayers*³ puderam ser desenvolvidos. Nessa categoria, destaca-se uma série de gêneros diferentes de jogos eletrônicos, tais como os *Massively Multiplayer Online games* (MMOs), os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) e, principalmente, os *Multiplayer Online Battle Arenas* (MOBAs) (DONALDSON, 2017; RIPAMONTI, et al., 2018). Entre essas modalidades de jogo, ressalta-se a importância de alguns títulos da indústria dos games, tais como o *DoTA*, *World of Warcraft*, *Diablo*, *Starcraft* e o jogo mais jogado na atualidade, o *League of Legends* (LoL) (RIPAMONTI, et al., 2018).

Anunciado em 2008 como “*League of Legends: Clash of Fates*” e lançado em outubro de 2009 apenas como *League of Legends*, o *League of Legends* hoje possui um domínio absoluto do mercado com o acúmulo de mais de 1,3 bilhões de horas jogados e ultrapassando jogos do universo dos jogos eletrônicos como o *Diablo III*, *Minecraft* e *World of Warcraft* (RAPTR, 2014; FORBES, 2014; KAHN, et al., 2015). Além de seu domínio de jogadores, o *League of Legends* também lidera a lista de jogos mais rentáveis do mundo, arrecadando bilhões de dólares nos últimos anos (LI, 2016; GRAY, et al., 2018).

Não alheias ao crescimento dos jogos eletrônicos, em especial do *e-Sports*, várias empresas têm despertado o interesse em fomentar a prática, promovendo a divulgação de suas marcas por meio da atividade profissional, que já se encontra num crescente processo de espetacularização (LLORENS, 2017). Dessa forma, os patrocinadores participam ativamente do apoio e organizações dos times de *e-Sports*, com a compra de equipamentos, contratações de técnicos, nutricionistas, psicólogos e jogadores e da formação de *gaming houses*, locais utilizados para treinamentos de jogadores profissionais (TEIXEIRA, 2016). Assim, os esportes eletrônicos vêm se tornando um dos fenômenos mais inquietantes entre as novas práticas corporais do século XXI.

É com base nessa estrutura e dimensões apresentadas que os jogos eletrônicos e os *e-Sports* têm sido alvo de investigação no campo acadêmico-científico nas mais diversas áreas do conhecimento, com atenção especial à Educação Física. Todavia, a maioria dos artigos presentes

³ Dois ou mais jogadores.

na literatura se concentram mais nos aspectos pedagógicos (AZEVEDO; PIRES; SILVA, 2007; ZOBOLI; SILVA, 2010; CONSTANTINO, et al., 2015), psicológicos (GAMBERINI, 2008; LEMOS, SANTANA, 2012) e biodinâmicos da prática (MUSSATO; BRANDALIZE; BRANDALIZE, 2012; RAUBER, et al., 2013; MEDEIROS, et al., 2017), restando outras lacunas a serem exploradas, a exemplo das questões socioculturais dos jogos eletrônicos.

Além disso, vale ressaltar que os estudos acerca dos jogos eletrônicos ainda estão em curso na literatura, pois estamos falando de um fenômeno um tanto quanto recente no tecido social. Ademais, se até a própria discussão dos jogos digitais são incipientes no âmbito dos estudos socioculturais, é natural que encontremos um número reduzido de estudos sociológicos a respeito dos *e-Sports* no campo acadêmico. Por consequência, não temos muitas respostas de como os esportes eletrônicos tem se difundido na sociedade dos indivíduos nas suas mais diferentes nuances.

Baseados então no crescimento eminente desta nova prática esportiva, trazemos esse fenômeno para o centro de nossa dissertação de modo a entender um pouco mais a respeito dessa prática esportiva que abrange os mais variados tipos de jogadores. Em vista disso, mediante a necessidade de pesquisas sociológicas acerca dos jogos eletrônicos como também da produção de conhecimento sobre as relações socioesportivas vivenciadas no interior do campo dos *e-Sports*, esta dissertação procurou responder ao seguinte problema: **como tem-se dado o processo de expansão dos jogos eletrônicos na sociedade, sobretudo em torno da prática dos *e-Sports*?**

Uma vez delimitado o problema e a lacuna em que este trabalho se insere, imediatamente pensamos nos objetivos a serem cumpridos em nossa pesquisa. Posto isso, os propósitos do presente empreendimento, seguem descritos na sequência:

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

- ✓ Investigar como tem-se dado o processo de expansão dos jogos eletrônicos na sociedade, sobretudo em torno da prática dos *e-Sports*.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Analisar a produção acadêmico-científica acerca da temática dos jogos eletrônicos em revistas científicas da área de Educação Física no Brasil;
- ✓ Restituir aspectos histórico-sociais dos processos de esportivização, espetacularização e mercantilização dos jogos eletrônicos;
- ✓ Compreender como se dão as relações socioesportivas entre o campo amador e profissional no âmbito dos *e-Sports*, em especial, no jogo *League of Legends*.

3. COMPOSIÇÃO DA DISSERTAÇÃO

Conforme as normas do Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física UEM/UEL, as dissertações e teses desenvolvidas no interior do programa podem ser realizadas a partir de dois formatos diferentes de trabalho, a saber, modelo *clássico/tradicional* ou modelo *escandinavo*. Enquanto no modelo tradicional a composição do texto acadêmico segue uma estruturação maior, porém mais flexível, no escandinavo, a tese e a dissertação são transformados em compêndio de artigos com potencialidade para submissão imediata a revistas científicas (LAZZAROTTI FILHO, 2011).

Para além de atender somente a lógica produtivista, o modelo escandinavo visa tornar o trabalho de formação acadêmico mais sintético e menos complexo para quem realiza, permitindo assim, fornecer uma nova experiência ao pesquisador (LAZZAROTTI FILHO, 2011), e também ao leitor do estudo. Ademais, ao adotar esse formato de pesquisa, o acadêmico pode ter um maior controle sobre os textos, já que por possuir uma dimensão mais reduzida, o modelo escandinavo torna-se uma boa opção para tornar o estudo mais qualificado.

Dito isso, essa dissertação apresenta três artigos originais com o intuito de discutir o objeto principal do estudo. Todavia, a organização do documento está distribuída em 5 grandes partes com a finalidade de melhor atender o objeto e a temática propositada. Em linhas gerais, num primeiro momento, apresentamos a introdução da dissertação como um todo, procurando situar a temática e as inquietações que deram origem ao estudo, bem como o problema, os objetivos e os encaminhamentos teórico-metodológicos eleitos na pesquisa. Logo na sequência, apresentamos os artigos e fechamos a dissertação com as considerações finais do estudo. A estruturação do trabalho é exposta na sequência.

a) Introdução Geral

Objetivos/Composição da Dissertação/Encaminhamentos teórico-metodológicos

b) Artigo 1

A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil

c) Artigo 2

Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos

d) Artigo 3

Da produção especializada à inventividade amadora no *League of Legends*

e) Considerações Finais

4. Encaminhamentos teórico-metodológicos

Em primeiro lugar, é importante destacar que o presente estudo se trata de uma pesquisa bibliográfica, teórica, qualitativa, com características descritivo-analíticas. Além disso, convém mencionar que o trabalho em questão também possui incursões ao campo do objeto de investigação, respaldado pela técnica de pesquisa conhecida como netnografia. Assim como a etnografia, que pressupõe lançar o pesquisador de forma imersiva no campo de investigação, a netnografia adota os mesmos pressupostos, muito embora os contextos de observação sejam diferentes. Ou seja, na netnografia, ao invés do pesquisador analisar o mundo físico, o mesmo observa e imerge no âmbito virtual investigado fenômenos da cibercultura (AMARAL; NATAL; VIANA, 2008). Nesse sentido, as imersões netnográficas foram úteis à dissertação no sentido de proporcionarem, por um lado, maior margem de inserção, entendimento e abertura para coleta e

tratamento das informações referentes ao campo dos jogos eletrônicos. Por outro lado, ao fazer essa imersão netnográfica sobre o objeto, procuramos objetivar nossas experiências com base no que recomenda Bourdieu (1989), de modo a evitar participar ingenuamente da crença que anima o campo do qual o pesquisador faz parte.

Aliado a essas técnicas e procedimentos de pesquisa é necessário enfatizar que o trabalho foi guiado e orientado através de modelos analíticos sociológicos potenciais a interpretação das informações do estudo. Todavia, ao encaminhar as nossas análises teóricas no decorrer da produção dos textos, não ficamos restritos apenas a um referencial teórico. Pelo contrário, em vários momentos, procuramos mobilizar as contribuições sociológicas de diferentes autores, tomando cuidado, é claro, para não cair em um ecletismo improdutivo. Assim sendo, ao acionar um número maior de teóricos, pudemos trazer contribuições e olhares distintos para o objeto do estudo, enriquecendo o nosso “artesanato intelectual” (MILLS, 2009).

Dessa forma, ao longo dos textos discutidos nesta dissertação, tivemos como meta utilizar teorias que nos auxiliassem a melhor compreender as inquietações do estudo. Mais do que isso, ao mobilizarmos os referenciais pudemos colocar em prática o processo de “artesanaria intelectual” (MILLS, 2009), de modo que pudéssemos “tecer” e “costurar” as informações levantadas no interior da pesquisa. Dito de outra forma, a análise teórica dos dados, nos permitiu entender o fenômeno dos jogos eletrônicos na sua dimensão socialmente ampliada.

Uma vez assumindo o modelo escandinavo como estrutura do trabalho, decidimos seccionar o nosso estudo em três grandes seções, cada uma delas referentes a três artigos originais. Em linhas gerais, os manuscritos aqui apresentados nos ajudam a compreender o processo de expansão dos jogos eletrônicos e dos *e-Sports* na sociedade, bem como o crescimento de investigações sobre a temática no campo acadêmico.

No primeiro artigo intitulado “A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil”, procuramos realizar um mapeamento sistemático da produção acadêmica associada à temática dos jogos eletrônicos nas principais revistas científicas da área de Educação Física. Desse modo, para a execução deste estudo, selecionamos 6 periódicos que se encontram bem estratificados na área 21 da Capes e que possuem uma grande demanda de artigos no eixo sociocultural da Educação Física. Por meio desse levantamento, conseguimos rastrear um número interessante de trabalhos sobre a temática dos jogos eletrônicos.

Dando prosseguimento ao estudo, no segundo artigo “Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos”, direcionamos os esforços em compreender a expansão dos esportes eletrônicos na sociedade. Diante desse desiderato, entre os elementos examinados, buscamos verificar como se deu ao longo dos últimos anos, o processo de esportivização, espetacularização e mercantilização dessa prática (pós)moderna. Como encaminhamentos metodológicos, utilizamos textos científicos disponibilizados na literatura, assim como informações de sites e blogs que continham informações referentes à temática. A análise teórica do estudo ficou por conta, em grande medida, da teoria reflexiva de Pierre Bourdieu e a discussão da modernidade reflexiva de Anthony Giddens.

No último texto da dissertação “Da reprodução especializada a inventividade amadora no *League of Legends*”, colocamos em discussão o universo do esporte eletrônico mais praticado na atualidade, a saber, o *League of Legends*. Através desse caso paradigmático dos jogos eletrônicos, tivemos como propósito, identificar como se dão as relações socioesportivas no contexto dessa prática. Para o desenvolvimento deste estudo, adotamos como fontes e técnicas de pesquisa, a incursão à literatura, a análise de sites, blogs, fóruns e chats do jogo, e, em particular, a netnografia por meio da participação objetivante no campo de pesquisa.

Por fim, e à maneira de síntese do trabalho desenvolvido na dissertação, recuperamos as principais conclusões acumuladas nos três manuscritos que compõem o estudo.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana; NATAL, Géorgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Famecos**, Porto Alegre n. 20, dez. 2008.
- AZEVEDO, Victor de Abreu; PIRES, Giovani De Lorenzi; SILVA, Ana Paula Salles da. Jogos Eletrônicos e suas Possibilidades Educativas. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 28, jul. 2007.
- BECK, ULRICH. **Sociedade de risco**: rumo a uma outra modernidade. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- BECK, Ulrich; GIDDENS, Anthony; LASH, Scott. (orgs). **Modernização reflexiva**: política, tradição, estética na ordem social moderna. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.
- BERTRAN, Enric; CHAMARRO, Andrés. Videogamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance. **Adicciones**, v. 28, n. 1, 2016.
- BOURDIEU, P. Introdução a sociologia reflexiva. In: BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989, pp. 18-56.

CONSTANTINO, Marcio Turini; VASCONCELLOS, Carlos Henrique Ribeiro; DA COSTA, Lamartine Pereira; MATARUNA-DOS-SANTOS, Leonardo José. Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física. **Pensar a Prática**, Goiás, v. 18, n. 4, p.848-863, 18 dez. 2015.

DONALDSON, Scott. Mechanics and Metagame. **Games and Culture**, v. 12, n. 5, p.426-444, 4 jun. 2015.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador, volume 1: uma história dos costumes**. Tradução de Ruy Jungmann. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador, volume 2: Formação do Estado e civilização v. II**. Tradução de Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992.

FORBES. **Riot games“ league of legends officially becomes most played pc game in the world**. Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-oflegends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-theworld/#2715e4857a0b2844d7266ae2>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

FREYERMUTH, Gundolf S. **Games, Games Design, Games Studies – an introduction**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2015.

GAMBERINI, Luciano; BARRESI, Giacinto; MAJER, Alice; SCARPETTA, Fabiola. A game a day keeps the doctor away: a short review of computer games in mental healthcare. **Journal of CyberTherapy & Rehabilitation**, v. 1, n. 2, p.127-146, 2008.

GRAY, Peter B.; VUONG, Jimmy; ZAVA, David T.; MCHALE, Timothy S. Testing men's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. **Computers in Human Behavior**, v. 83, p.230-234, jun. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KAHN, Adam S. et al. The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. **Computers in Human Behavior**, v. 49, p.354-361, ago. 2015.

LAZZAROTTI FILHO, Ari. **O modus operandi do campo acadêmico-científico da Educação Física no Brasil**. Florianópolis, 2011, 195f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Santa Catarina, 2011.

LEMOS, Igor Lins; SANTANA, Suely de Melo. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Archives Of Clinical Psychiatry, São Paulo**, v. 39, n. 1, p.28-33, 2012.

LI, Roland. **Good luck, have fun: The rise of esports**. Delaware: Skyhorse, 2016.

LLORENS, Mariona Rosell. ESport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport, Ethics And Philosophy**, v. 11, n. 4, p.464-476, 25 abr. 2017.

MARCHAND, André; HENNIG-THURAU, Thorsten. Value Creation in the Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportunities. **Journal of Interactive Marketing**, v. 27, n. 3, p.141-157, ago. 2013.

MEDEIROS, Pâmella de; CAPISTRANO, Renata; ZEQUINÃO, Marcela Almeida; SILVA, Siomara Aparecida da; BELTRAME, Thais Silva; CARDOSO, Fernando Luiz. Exergames como ferramenta de aquisição e desenvolvimento de habilidades e capacidades motoras: uma revisão sistemática. **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, v. 35, n. 4, p.464-471, 21 set. 2017.

MILLS, Charles Wright. **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2009.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto; MORALES, Ofelia Elisa Torres (Orgs). **Coleção [Mídias Contemporâneas] – Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. v. 2, p. 15 – 33. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2018.

MUSSATO, Regiane; BRANDALIZE, Danielle; BRANDALIZE, Michelle. Nintendo Wii® e seu efeito no equilíbrio e capacidade funcional de idosos saudáveis. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 20, n. 2, p. 68-75, 2012.

RAPTR. Most played pc games: december 2014 — dragon age rises, archeage and diablo iii stumble. Disponível em: <http://caas.raptr.com/most-played-pc-games-december-2014-dragon-agerises-archeage-and-diablo-iii-stumble/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

RAUBER, Suliane Beatriz et al. Variáveis cardiovasculares durante e após a prática do vídeo game ativo “Dance Dance Revolution” e televisão. **Motriz**, v. 19, n. 2, p. 358-367, abr./jun. 2013.

RIPAMONTI, Laura A; GRANATO, Marco; TRUBIAN, Marco; KNUTAS, Antti; GADIA, Davide; MAGGIORINI, Dario. Multi-agent simulations for the evaluation of Looting Systems

design in MMOG and MOBA games. **Simulation Modelling Practice and Theory**, v. 83, p.124-148, abr. 2018.

SILVA, Fabian Antunes; VUGMAN, Fernando. A relação do herói no cinema e nos jogos eletrônicos. **Crítica Cultural (Critic)**, Palhoça, v. 7, n. 2, p. 344-355, jul./dez. 2012.

SILVA, João Batista. O contributo das tecnologias digitais para o ensino híbrido: o rompimento das fronteiras espaço-temporais historicamente estabelecidas e suas implicações no ensino. **Artefactum – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia**, v. 9, n. 2, 2017.

ŠTAVLJANIN, Velimir; CVIJOVIĆ, Jelena; KOSTIĆ-STANKOVIĆ, Milica. Research of indirect advertising in video game industry. **Industrija**, v. 45, n. 4, p.113-132, 2017.

TEIXEIRA, C. **Nutricionistas, psicólogos e até arena: conheça as milionárias gaming houses.** Disponível em: < <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/07/nutricionistas-psicologos-e-ate-arena-conheca-milionarias-gaming-houses.html>>. Acesso em 20 de jun. de 2018.

ZOBOLI, Fabio; SILVA, Renato Izidoro da. Cibercultura e Educação Física: algumas considerações ontológicas. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 34, p.106-121, jun. 2010.

ARTIGO 1

A PRODUÇÃO ACADÊMICO-CIENTÍFICA SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS EM PERIÓDICOS DA ÁREA DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO BRASIL

RESUMO

Dada a recente notoriedade que os estudos dos jogos eletrônicos vêm adquirindo no campo acadêmico, a presente investigação teve como objetivo mapear a produção científica sobre a temática em tela na área da Educação Física. Para atender a tal premissa, localizamos em revistas científicas da área 41 textos que versavam sobre o tema. Por meio de análise descritiva, em consonância com a mobilização do referencial sociológico de Pierre Bourdieu, verificamos que as Revistas Licere e Motrivivência são os principais veículos de divulgação da temática investigada. Face a essa conformação, constatamos também a centralidade da Universidade Federal do Paraná e da Universidade Federal de Santa Catarina como alguns dos principais polos de produção de estudos associados aos jogos eletrônicos no campo da Educação Física no Brasil. Mediante esses dados, concluímos que as redes de relações acadêmicas constituem posições sociais de um campo de investigação, movido e influenciado por um *habitus científico*.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Educação Física; Produção do Conhecimento.

ABSTRACT

Given the recent notoriety that the studies of the electronic games have been acquiring in the academic field, the present research had the objective of mapping the scientific production on the subject in screen in the area of Physical Education. To meet this premise, we located 41 scientific texts dealing with the topic in scientific journals in the area. Through descriptive analysis in line with the mobilization of the sociological reference of Pierre Bourdieu, we verified that Licere Magazines and Motrivivência Magazines are the main vehicles for disseminating the researched topic. In view of this conformation, we also note the centrality of the Federal University of Paraná and the Federal University of Santa Catarina as some of the main poles of production of studies associated with electronic games in the field of Physical Education in Brazil. From these data, we conclude that the networks of academic relations constitute social positions of a field of investigation, moved and influenced by a *scientific habitus*.

Keywords: Electronic Games; Physical Education; production of knowledge.

INTRODUÇÃO

O contexto de modernização reflexiva⁴ que vivemos na atualidade, aliado à expansão de um ciberespaço⁵, revela uma nova etapa, na qual a cultura passa a ser mediada pelos meios de interação virtual, fazendo com que os indivíduos cheguem a passar várias horas utilizando equipamentos eletrônicos (AMARAL, 2016) ou, até mesmo, igualando o seu tempo gasto em uma rede social ao tempo médio para se alimentar (STEWART, 2016). Sob esse pano de fundo é que se alicerçou à crescente indústria dos Jogos Eletrônicos (JEs) ou, mais precisamente, dos *e-Sports* (OLIVEIRA, 2017).

Estes espaços sociais são constituídos, em sua maioria, por jovens e proporcionam um universo marcado por desafios, riscos, tomadas de decisões e aventuras virtuais. Percebemos também que os JEs estão inseridos na dinâmica de individualização dos estilos de vida a que se refere Giddens (2002). Para o autor, os indivíduos não só tendem a desvincularem-se do que é considerado tradicional como, ao mesmo tempo, passam a investir seu tempo em novas maneiras de ser, reinventando, por conseguinte, o mundo social.

Nessa esteira, o crescimento dessa “nova modalidade” potencializa a abertura de uma agenda contemporânea para pesquisadores interessados na produção do conhecimento, levando a criação de um subcampo de investigação científica. Historicamente, o primeiro relato de algo que se assemelha a um *videogame* remonta ao ano de 1947: um “dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos”⁶, que se utilizava da tecnologia de radares e foi patenteado no ano de 1948 por Thomas T. Goldsmith e Estle Ray Mann (ARANHA, 2004). Daquele tempo até os dias de hoje, diversas mudanças a respeito dos JEs ocorreram. A tecnologia dos *videogames* seguiu um curso de evolução até chegar às quantidades de vertentes eletrônicas que possuímos no século XXI, movimentando cerca de US\$ 66 bilhões em vendas pelo mundo e de, aproximadamente, US\$ 1 bilhão somente no Brasil, ultrapassando – ao menos é o que se estima até o ano de 2019 – as indústrias do cinema e da música juntas (MANCUSO, 2015).

Se pensarmos a partir dos conceitos teóricos do sociólogo francês Pierre Bourdieu (BOURDIEU, 1983; 1990), esta indústria de videogames não só emerge como um subcampo do campo esportivo como também envolve profissionais, espectadores e simpatizantes da área, atrelados, portanto, a um universo relativamente autônomo que é regulado por “leis de oferta e demanda”. Segundo relatório emitido pela empresa *Super Data Research*, o faturamento do setor de *e-Sports* alcançou US\$ 747,5 milhões em 2015 e poderá aumentar cerca de 100% até o ano de 2019, sendo a maior parte deste lucro advinda de patrocinadores e propagandas, além de apostas e de ligas de fantasia (MACY, 2015).

Tendo em vista, portanto, esse cenário rapidamente esboçado sobre as proporções sociais do fenômeno e também sobre a pluralidade de áreas que se interessam em pesquisá-lo, o objetivo deste estudo foi analisar a produção acadêmico-científica acerca da temática dos JEs em revistas científicas brasileiras com destaque na área de Educação Física. Para tanto, dividimos esse trabalho em três partes. Na primeira delas, discorreremos sobre as decisões teórico-metodológicas

⁴ Para Beck; Giddens; Lash (1997) a modernização reflexiva é um termo utilizado afim de categorizar a sociedade Pós-Moderna. Esta ideia de Pós-Modernidade pode ser encarada a partir do senso do fim de uma época, como pelo senso de um novo começo. Já o conceito de Reflexividade representa a possibilidade de reinvenção da modernidade bem como suas formas industriais.

⁵ O conceito de ciberespaço pode ser melhor compreendido a partir da explicação que Pierre Lévy faz sobre o que é virtual (LÉVY, 1996). Segundo o sociólogo, o virtual é uma nova modalidade de ser e sua compreensão torna-se facilitada se também considerarmos o processo que leva a ele: a virtualização.

⁶Também conhecido como cinescópio, é uma espécie de válvula que é utilizada para a visualização de imagens.

adotadas na pesquisa. Em seguida, apresentamos os dados e resultados obtidos. Por fim, trazemos as devidas conclusões pertinentes ao processo analítico reflexivo com base na teoria sociológica de Pierre Bourdieu.

ENCAMINHAMENTOS TEÓRICOS-METODOLÓGICOS

Em um primeiro momento, com a finalidade de verificar a produção de conhecimento sobre JEs no universo da Educação Física brasileira, realizamos um mapeamento sistemático a partir dos textos completos em seis periódicos científicos em âmbito nacional – Revista Brasileira de Ciência do Esporte (1979-2017); Revista Motrivivência (1988-2017); Revista Movimento (1994-2017); Revista Motriz (1995-2017); Revista Licere (1998-2017) e Revista Pensar a Prática (1998-2017). O recorte temporal adotado permitiu um total de 38 anos em revisão e análise.

Os critérios para escolha dessas revistas como material empírico, foram os seguintes: [1] acesso a todos os números publicados pelos periódicos, seja na forma digital, ou meio impresso; [2] o ciclo longo de divulgação acadêmico-científico no campo da Educação Física brasileira; e, por fim, [3] caracterizarem-se como periódicos que apresentavam espaço em seu escopo para divulgação das pesquisas de caráter sociocultural em Educação Física.

Após a escolha das revistas científicas, em uma segunda etapa da pesquisa foi realizado de forma direta e manual o *download* de todos os trabalhos nos próprios *sítios* dos periódicos, no propósito de constituir-se um banco de dados para investigação. Nesse percurso, foram localizados um total de 8.735 trabalhos, entre artigos originais, artigos de revisão, relatos de experiência, ensaios, resenhas, resumos em anais de eventos, seções e espaços específicos de cada revista investigada. Para o refinamento desse material, o próximo procedimento teórico-metodológico realizado deu-se em torno da aplicação de descritores. Assim sendo, elegemos os seguintes termos: “*Jogos Eletrônicos*”, “*Jogos Virtuais*”; “*Exergames*” e “*e-Sports*”.

A partir dos descritores, encontramos o total de 41 textos que atendiam o perfil de amostra desejado. Ainda nesse cenário, é imprescindível sublinhar que os estudos de revisão sistemática foram suprimidos da presente investigação, pois esses já revisitaram a literatura a partir de outros procedimentos metodológicos que não condizem com os utilizados nesta pesquisa. Uma vez levado a efeito os critérios de inclusão e exclusão dos trabalhos, os textos foram estratificados quanto ao seu gênero: Artigos Originais, Ensaios, Resumos publicados em anais de eventos científicos e Resenha. Por fim, os textos também foram classificados quanto ao enfoque temático do estudo. Nesse sentido, chegamos a seguinte categorização: *Histórico Social*, *jogos digitais*, *Lazer*, *exergames*. Cabe mencionar que essas categorias foram desenvolvidas e elencadas pelos próprios autores desse estudo.

Na primeira categoria, denominada *Histórico-Social*, são caracterizados trabalhos que tiveram por objetivo verificar a interação humano-máquina produzida pelas gerações dos JEs. Também fazem parte desta categoria estudos dos impasses epistemológicos provocados por mudanças socioculturais da cibercultura; práticas corporais e experiência com a virtualização; desenvolvimento das tecnologias informáticas e relação entre jogos digitais e cultura.

A segunda categoria desenvolvida foi denominada *Jogos Digitais*. Nesse grupo, foram dispostos estudos em que os objetos investigados tiveram uma relação direta ou uma experiência com algum jogo em específico. Ademais, nessa categoria, foram elencados estudos em que ocorreu a transferência de aprendizagem do ambiente virtual para o contexto real.

Já a terceira categoria foi classificada como estudos no âmbito do *Lazer*. Nesse grupamento fizeram parte pesquisas que compreendiam os JEs como uma atividade alocada no campo do lazer, isto é, práticas que se inserem num contexto de ludicidade e de prazer. Ao

contrário dos empreendimentos associados ao lazer, a última categoria que avaliada foi a de estudos compreendidos como *Exergames*. Nessa categoria encontram-se os estudos que pesquisam os diversos efeitos da conexão entre o movimento corporal com o contexto virtual. Em linhas gerais, os *exergames* “são jogos que captam e virtualizam os movimentos reais dos usuários” (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012, p 111).

Posteriormente à proposta de classificação, e com a finalidade de verificar quem são ou foram os principais agentes a atuar com essa agenda de discussão, o próximo procedimento teórico-metodológico consistiu na realização do agrupamento de todos os autores e coautores dos 41 textos que fazem parte da análise. Logo, foram encontrados um total de 100 pesquisadores. Contudo, devido ao grande número encontrado e, com a intenção de buscar os principais agentes a utilizar essa temática como objeto de estudo, classificamos somente os autores com, no mínimo, dois trabalhos publicados. Os demais foram agrupados em uma única seção, denominada “outros”. Dessa mesma forma, elencamos as Instituições de Ensino Superior (IES), a fim de verificar os principais centros divulgadores e pesquisadores sobre JEs.

Para as análises a seguir, mobilizamos a teoria sociológica de Pierre Bourdieu, em especial, seus conceitos de campo, capital e *habitus*. Para compreender a estrutura dos periódicos científicos, inicialmente, utilizamos o conceito teórico de campo. Quando Bourdieu propõe a noção de campo, na verdade, ele se dispõe a desvelar como se dão as posições entre os agentes/estrutura e como tais conhecimentos reproduzem as relações objetivas da sociedade. Assim, as lutas conflitantes internamente que os agentes/estrutura com suas rivalidades, ambições e relação de poder travam, podem ser divididos entre as posições sociais, de *dominantes* e de *dominados*. Em outras palavras, aqueles que se encontram em uma posição superior buscam manter a estrutura e a lógica do jogo, pois, estão em uma posição, teoricamente, mais “confortável”. Já aqueles que se encontram em uma posição inferior tentam reverter a dialética do campo (BOURDIEU, 1983; 1990).

Em prosseguimento as análises, utilizamos os conceitos de capital simbólico e capital científico, para observar como é proporcionado aos pesquisadores, por meio de suas publicações em revistas científicas, diferentes tipos de capital. O primeiro conceito é “[...] a noção mais complexa e a mais necessária de compreensão [...]” (BOURDIEU, 2014, p. 352). Nesse particular, destaca-se o capital simbólico como sendo “[...] a forma de capital que nasce da relação entre uma espécie qualquer de capital e agentes socializados de maneira a conhecer e reconhecer essa espécie de capital” (BOURDIEU, 2014, p. 352). O capital simbólico, então, como a palavra diz, situa-se na ordem do conhecimento e do reconhecimento. Esse por sua vez “[...] não é outra coisa senão o capital econômico ou cultural quando conhecido e reconhecido [...]” (BOURDIEU, 1990, p. 163). O capital simbólico é uma particularidade específica “[...] (de qualquer tipo de capital, físico, econômico, cultural, social), percebida pelos agentes sociais cujas categorias de percepção são tais que eles podem entendê-las (percebê-las) e reconhecê-las, atribuindo-lhes valor” (BOURDIEU, 1996, p. 107). Assim sendo, o capital simbólico exerce uma forma de atração nos agentes dentro da estrutura do campo, no qual possui a capacidade de reiterar e impulsionar as relações das forças conflitantes de tal maneira que, conquista até mesmo certa forma de legitimidade (BOURDIEU, 2014).

O segundo conceito, capital científico, está relacionado à legitimidade em um determinado campo. Dentro dessa estrutura, o que está em jogo é a reputação, prestígio, autoridade, competência, notoriedade (uma espécie exclusiva de capital social) que só é assegurada por meio de seus pares concorrentes. Em um campo altamente autônomo e concorrido, como se faz o campo acadêmico-científico, um agente só pode ser reconhecido por outros cientistas entregues ao mesmo jogo, visto que somente esses possuem os meios simbólicos

de apropriarem da produção para qualificar seus méritos e deméritos e, conseqüentemente, atribuir valor e qualificar como legítimo (BOURDIEU, 1983, 2004).

Por fim, após a leitura dos capitais, mobilizamos o conceito de *habitus*, procurando identificar o *habitus científico* das pesquisas a respeito dos JEs. É importante ressaltar que, para Bourdieu, os conceitos de *habitus* e de campo apontam uma gama de relações, assim sendo, um campo é formado por relações historicamente construídas, carregado de formas de poder, enquanto o *habitus* é formado por relações depositadas no indivíduo historicamente, que regulam as suas condutas (BOURDIEU, 1990, 1997).

Dessa forma, o *habitus* é formado e construído por meio de vivências, as quais vão se acumulando e incorporando no agente, “o corpo é o substrato do *habitus*” um aglomerado de “esquemas generativos” que precedem a ação (ORTIZ, 1983, p. 14). Relaciona-se com o tecido social produzindo uma “cumplicidade ontológica”, estabelecendo um “conhecimento sem consciência”, uma “intencionalidade sem intenção” (BOURDIEU, 1990, p. 24), regulando um domínio prático das ações. Em suma, esses seriam os principais conceitos da teoria *bourdieusiana* que mobilizamos ao decorrer da análise dos dados. Nesse sentido, na sequência, apresentamos os resultados, bem como as descrições analíticas dos mesmos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao abordamos inicialmente os periódicos científicos que fazem parte de nosso mapeamento sistemático e possuem classificação *qualis* em Educação Física, constatamos que a Revista Licere é o periódico que, até o momento, possui o maior número de artigos sobre JEs. Logo na sequência, localiza-se a Revista Motrivivência. Em linhas gerais, as publicações desses dois periódicos representam quase a metade (46,5%) de todas as publicações sobre os JEs no campo acadêmico-científico da Educação Física no Brasil, ao menos do ponto de vista do alcance de nossa investigação.

Pensando nos periódicos como estrutura de um subcampo de investigação científica da área de Educação Física – referente à temática dos JEs –, poder-se-ia dizer que as Revistas Licere e Motrivivência, dominam essa discussão no campo. Um acontecimento importante que pode lançar luz a essa dinâmica de produção e divulgação do conhecimento “é a questão da distribuição dos poderes e dos privilégios entre as diferentes categorias de agentes engajados nessa concorrência [...]” (BOURDIEU, 1983, p. 42). Em outros termos, trata-se de perceber que os próprios periódicos são detentores da autoridade legítima de impor algumas definições na estrutura do campo, a partir do poder simbólico de fomentar determinadas discussões e de promover determinados objetos que, com o passar do tempo e dos padrões do campo, podem, inclusive, diferenciarem-se tornando seus efeitos mais prolongados e também mais profundos (BOURDIEU, 2001) em termos de capitalização científica e política.

Ademais, tais autoridades, mesmo que de forma involuntária, acabam exercendo uma determinada influência no campo e no *habitus* dos agentes que compõem essa estrutura. A(s) autoridade(s) legítima(s) moldam a estrutura de poder (algumas vezes em benefício próprio, inclusive) tanto para os dominantes quanto para os dominados, dependendo da lógica e das disputas do campo, além das regras de investimento no jogo deflagrada pela *illusio*⁷

⁷ “*Illusio* na acepção latina do termo designa uma forma particular de interesse e recobrado nesse exato sentido na obra de Pierre Bourdieu significa, portanto, o interesse de estar envolvido no jogo. Em outras palavras, *illusio* pode ser entendida como o “sentido do jogo” e, nesse caso, se constitui como uma noção/ferramenta importante para entender a lógica do mundo social mediante a teoria da prática de Pierre Bourdieu. Conforme lembra então esse

(BOURDIEU, 1990, 1996, 2007). Em adição, é possível que haja, mesmo entre estruturas e agentes “dominantes” do campo, um jogo de oposições entre si sob a forma caricatural de uma “dominação dos dominantes”, regrada pelo acúmulo dos diferentes tipos de capitais que constituem os diferentes tipos de poder (BOURDIEU, 2001, 2013).

A Revista Licere é um periódico do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer vinculada à Universidade Federal de Minas Gerais. A revista tem como política o livre acesso, que nada mais é que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público. Talvez sua correlação com o campo dos estudos do lazer a torna uma das revistas mais procuradas para a divulgação, bem como para consulta das publicações e submissões de trabalho, sendo ainda, um dos principais meios de divulgação acadêmico-científico da Educação Física na temática Lazer e, conseqüentemente, dos JEs quando tratados por via dessa lógica. Os resultados da Revista Licere e dos demais periódicos são apresentados a seguir (Tabela 1).

Tabela 1: Frequência relativa e absoluta do total de trabalhos analisados por periódicos.

Periódicos Científicos	f	%
Revista Licere	11	26,9
Revista Motrivivência	08	19,6
Revista Brasileira de Ciência do Esporte	06	14,6
Revista Motriz	06	14,6
Revista Movimento	06	14,6
Revista Pensar a Prática	04	09,7
Total	41	100

Com uma periodicidade trimestral, a Revista Licere surgiu com a intenção de discutir a temática do lazer em seus múltiplos encaminhamentos a partir da ótica da multidisciplinaridade. Helder Ferreira Isayama, um dos fundadores da revista, afirma que a preocupação que pairava sobre os editores e pesquisadores do período de criação da revista (1998) era de que mesmo havendo grande volume de produção no âmbito das ciências do esporte, ainda não era seguro contar com um fluxo de artigos de qualidade para manter a revista que ambicionava contribuir com a consolidação das investigações sobre o tema (lazer), enquanto no campo internacional, esse debate já estava consolidado (ISAYAMA; MELO, 2014).

Dessa forma, a fim de fomentar a discussão sobre o conceito de lazer no Brasil, a Revista Licere convidou diversos editores para refletir e debater acerca dos estudos realizados em território nacional. Foi assim que esse periódico tomou corpo e começou a receber diversos estudos associados ao campo do lazer. Diante de sua grande flexibilidade, a Licere se destacou por receber diversas temáticas, talvez por isso a revista acolheu tantos empreendimentos sobre JEs nos últimos anos, ainda que o tema não orbitasse tanto no plano do lazer, como podemos verificar no quadro 1 adiante. Em síntese, a Licere tem se evidenciado como uma revista aberta as investigações diferentes e originais, por isso o periódico apresentou uma aceitabilidade com os JEs, um campo relativamente novo de pesquisa.

Outro periódico que tem sido palco para as publicações dos JEs no Brasil é a Revista Motrivivência. A plataforma em questão constituiu-se como um meio de divulgação científica do campo do conhecimento que engloba Educação Física, Esporte e Lazer. Tem periodicidade

autor, a *illusio* é resultante do próprio interesse que os participantes de um campo têm nas disputas internas a este. Além disso, a *illusio* pode ser entendida como o conhecimento prático que permite ao agente mobilizar as ações organizadas em seu *habitus*” (SOUZA, 2014, p. 154).

quadrimestral e está vinculada à Universidade Federal de Santa Catarina. A revista se destaca pelo enfoque ao pluralismo de ideias e pela abertura para interdisciplinaridade em suas publicações. Além disso, é oportuno mencionar que é possível localizar debates na área da Educação Física e áreas afins que acabam por tratar de temas como a cultura corporal e suas interfaces frente às ciências humanas e sociais. É dentro desta agenda que os JEs se tornaram uma pauta de discussão na Motrivivência.

Pensando numa estrutura estruturada dos periódicos que compõem nossa análise, em uma posição intermediária estão as Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE), Revista Motriz e a Revista Movimento, todas com seis (06) textos sobre JEs, totalizando 43,8% das obras analisadas. A RBCE, sob a responsabilidade do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, é atualmente gerenciada pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade de Brasília (UNB), em parceria com a *Elsevier*, uma das principais editoras internacionais de periódicos na área da ciência, tecnologia e saúde. Com a aceitação de publicação em três idiomas (português, inglês e espanhol), é possível de se perceber que, ao analisar a política da revista, existe uma preocupação em divulgar trabalhos que tenham como intenção, discutir e trazer questões empíricas rigorosas, além de debates teóricos sobre os temas referentes ao campo da Educação Física e a Ciência do Esporte, nos levando a concluir que o debate sobre JEs contribuem com a proposta levantada pelo periódico.⁸

Já a Revista Motriz é um periódico trimestral, publicado pelo Departamento de Educação Física e Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, pertencente a Universidade Estadual Paulista. A primeira edição da revista foi lançada em 1995 e, até o ano de 2001, apresentava periodicidade semestral, publicando aproximadamente 15 artigos originais por ano. A partir do ano de 2002, torna-se trimestral e passa a publicar aproximadamente 25 artigos originais por ano. Ainda diante desse crescimento, a revista aumentou o volume de publicação, com o intuito de obter a indexação em bases de maior impacto. Nessa direção, a Motriz passou a publicar quatro números por ano, com uma média de 40 artigos por volume. Também com a política de livre acesso, este periódico permitiu o acesso gratuito e irrestrito ao seu conteúdo⁹. Essa política de ampliação nos fez compreender o motivo dos JEs serem um dos temas presentes nos editoriais recentes. Ao se colocar como uma revista que permite um diálogo com vários campos de saber, as pesquisas sobre JEs abrem um leque de questões importantes para serem debatidas e compartilhadas para um maior grupo de pesquisadores, nos levando a pensar que a revista Motriz se tornou um lugar interessante para publicações devido à sua pluralidade de discussões.

A Revista Movimento pertence à Escola de Educação Física e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Fundada em 1994, este periódico aborda temas relacionados ao campo da Educação Física em consonância com questões das Ciências Humanas e Sociais. Juntamente com a Revista Brasileira de Medicina do Esporte, possui *qualis* A2 em Educação Física, sendo as duas revistas, portanto, de grande importância para a divulgação acadêmico-científico nacional da área.

Ainda que em uma posição inferior, vale mencionar que a Revista Pensar a Prática tem recebido estudos de JEs e que, no decorrer do tempo, o periódico poderá também ser uma plataforma de discussão dessa temática. Nesse sentido, ainda que tenham sido localizados apenas quatro textos, denota-se que a Pensar a Prática tem cedido espaço a esse tipo de discussão. Em linhas gerais, a Revista Pensar a Prática publica artigos relacionados ao campo acadêmico e profissional da Educação Física. Originalmente, este periódico atendia apenas o curso de

8 Informações retiradas do site: <<http://www.revista.cbce.org.br>>

9 Informações retiradas do site: <<http://www.scielo.br/img/fbpe/motriz/paboutj.htm>>

Especialização em Educação Física Escolar e à Graduação, sendo um local de discussão da prática pedagógica local¹⁰. Atualmente, possui enfoque em questões relativas à Educação Física, ao Esporte e ao Lazer, vinculada ao campo de conhecimento da Educação Física e das Ciências do Esporte.

Fazendo uma breve digressão e pensando na lógica que permite interpretar de maneira relacional a estrutura do campo (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2017) e também nos usos do capital simbólico, embasados na teoria de Pierre Bourdieu, os seis (06) trabalhos encontrados na Revista Movimento parecem agregar (em relação ao capital simbólico específico) maior notoriedade quando comparado aos demais textos elencados, devido à classificação *qualis* superior da revista frente as demais, mesmo ocupando uma posição central em nossa estrutura estudada. Este capital simbólico, consegue conferir legitimidade dentro do campo, se constituindo num “[...] poder simbólico, capaz de produzir efeitos reais” (BOURDIEU, 2004, p. 15). O capital simbólico agregado é amplo e tem a capacidade de transitar em outros campos sem “perder todo o seu potencial”, assegurando-se o seu reconhecimento (BOURDIEU, 1990).

Dando prosseguimento à exposição, quando tratamos a respeito da natureza dos trabalhos coletados, constatamos que 30 dos 41 textos avaliados são artigos originais e sete (07) deles são ensaios, totalizando 90,3% de todas as publicações nos periódicos. O que nos leva a pensar que a preocupação dos pesquisadores que submetem trabalhos aos periódicos selecionados é apresentar um material de discussão mais denso e teórico. O restante da porcentagem equivale a resumos e resenhas acerca da temática, textos em que o esforço de discussão teórica é menor. O total geral desse resultado está descrito no quadro 1.

Quadro 1: Frequência relativa e absoluta do tipo de publicação e classificação.

Tipo	f	%
Artigo Original	30	73,2
Ensaio	07	17,1
Resumo	03	07,3
Resenha	01	02,4
Classificação	f	%
Histórico-social	15	36,6
Jogos Digitais	12	29,3
<i>Exergames</i>	09	21,9
Lazer	05	12,2

Quando falamos sobre a classificação proposta em nosso estudo, vemos uma dominância dos estudos considerados *Histórico-sociais* – aqueles que tiveram por objetivo analisar a interação humano-máquina e/ou estudos epistemológicos causados por mudanças socioculturais na cibercultura. Na sequência, aparecem os trabalhos inseridos no contexto dos *Jogos Digitais*, que são os empreendimentos que apresentam uma relação direta e/ou experiência com algum JE, em especial, quando ocorre a transferência de aprendizagem do virtual para o real. Em seguida, observam-se as categorias *Exergames* e *Lazer*, que tem dimensão atrelada ao aspecto de atividade corporal e do prazer, quando visto pelo eixo temático do lazer.

Ao propor tal classificação, nosso objetivo foi de verificar como se dá a lógica do campo e como o mesmo se comporta, facilitando o entendimento sobre esse tema. Dessa maneira, e com base nos dados descritos, podemos destacar que, pensando de forma diacrônica, ocorreu um

10 Informações retiradas de: <https://www.revistas.ufg.br/feef/about/editorialPolicies#focusAndScope>

avanço considerável nas pesquisas acerca deste tema, deslocando-o, assim, do imaginário vinculado a uma prática sem importância para uma noção de reflexividade e teorização, em um contexto atual da discussão acadêmico-científica no campo da Educação Física brasileira. Tal resultado demonstra que os JEs têm sido explorados em diferentes vias, indicando níveis elevados de reflexividade para com variados eixos articuladores a respeito do tema.

Um fato, no sentido do fazer científico reflexivo, é destacado por Bourdieu; Chamboredon e Passeron (1999) no livro “*A profissão de sociólogo*”¹¹. Segundo os autores, para que ocorra uma objetivação da ciência, a mesma não pode estar baseada simplesmente na objetividade do pesquisador. Mas sim, que o saber da reflexividade e a *vigilância epistemológica*¹² se complementam. Em outras palavras, para uma ciência com eficácia se faz necessário uma dialética entre as trocas constantes de argumentos.

[...] tudo leva a considerar que a troca generalizada de críticas em que, como no sistema de trocas matrimoniais com o mesmo nome, A crítica B que criticaria C que, por sua vez, criticaria A, constitui um modelo mais favorável a uma interação orgânica do meio científico do que, por exemplo, o clube de admiração mútua como troca restrita de serviços ou, o que não é de modo algum mais válido, a troca de polêmicas rituais pelas quais os adversários cúmplices consolidam mutuamente os respectivos estatutos (BOURDIEU; CHAMBOREDON; PASSERON, 1999, p. 95).

A troca constante de críticas mútuas e de maneira respeitosa em favor de um fazer científico que Bourdieu destaca, além do próprio movimento por busca de capital e posições dentro do campo, parecem ser ferramentas fundamentais para um avançar em favor de uma

¹¹ “[...] este livro representa exemplarmente uma das vertentes críticas que derrubaram o domínio da sociologia funcionalista norte-americana, a partir da década de 1960, tornando-se desde então referência para o entendimento da prática sociológica [...] Os autores querem transmitir “um sistema de hábitos intelectuais” que fundamenta a ciência sociológica, operando como princípios racionais de todo o processo de investigação, ampliando, desse modo, a razão até a lógica da invenção. A concepção supõe uma unidade epistemológica entre as ciências, que permite transferir o saber epistemológico das ciências naturais para as ciências humanas, e convergência epistemológica das grandes teorias sociológicas clássicas, em torno de uma teoria do conhecimento sociológico. Nessa perspectiva, muitos textos epistemológicos e teóricos de filósofos e cientistas de diferentes áreas, compõem o volume e devem ser lidos junto com a exposição principal, segunda suas indicações, para interiorização desse modo de ver a lógica da produção de conhecimento racional do social” (GARCIA, 2017, p. 299).

¹² “Com rigor, cabe ressaltarmos que a solução metodológica apresentada por Bourdieu para resolver o dilema entre, de um lado, o empirismo cego e, de outro, a teoria sem controle, consiste na prática daquilo que ele entende por “vigilância epistemológica”, e que, sucintamente falando, trata-se de um método de sondagem onde o pesquisador procura trabalhar a teoria do conhecimento sociológico e a teoria do sistema social de forma envolvente, relacional e reflexiva. Essa vigilância epistemológica, por sua vez, exige ainda uma ruptura com aquelas prenoções, ou melhor, pré-construções que cerceiam e organizam o mundo social, as quais, de forma muito perigosa e envolvente, conduzem os pesquisadores a tomarem falsas evidências e falsas certezas como se fossem verdadeiras. No entanto, essa rigorosidade instaurada pela vigilância epistemológica (que a priori é bem contrário de rigidez), não significa que o pesquisador deva desprezar ou então romper com as materialidades empíricas que são pertinentes aos objetos de pesquisa, mas, indubitavelmente, se atentar para o processo de construção dos mesmos prezando pela objetividade teórica na interpretação do universo empírico e, acima de tudo, não tratando os “fatos” como “dados”, ou seja, como um corpo de conhecimentos que materializa de tal modo a realidade a ponto de não demandar um tratamento teórico mais refinado e específico. Dito em termos mais sintéticos, Bourdieu insiste é na conversão intelectual, na ruptura com noções estereotipadas e na recusa de juízos de valor (sejam aqueles provenientes do senso comum ou, então, dos universos científicos) como condições de urgência para que se instaure a vigilância epistemológica no campo da sociologia e de modo que os objetos de pesquisa possam ser mais bem construídos e problematizados (SOUZA, 2010, p. 28-29).

ciência comprometida. Não obstante a isso, com o avanço em pesquisa sobre JEs devemos nos atentar para à operacionalização da *vigilância epistemológica*, que tem por objetivo controlar o objeto de estudo e romper com o *sensu duto*, reconhecendo que nossas pré concepções existem e que devemos estar atentos a essas influências. Por fim, é interessante também entender a lógica do campo, para assim, ou só assim, fazer uma ciência consciente e consistente, efetiva e eficaz (BOURDIEU, 1996, 2004, 2014).

Em continuidade, na tabela 2, podemos verificar os principais agentes que foram encontrados nos estudos em torno da temática investigada. Ao traçarmos um panorama histórico-sociológico sobre as revistas e, ao mapear os pesquisadores, podemos verificar e constatar uma rede de intelectuais e um nicho de circulação da produção que ocorre nesse subcampo acadêmico-científico da Educação Física brasileira.

Tabela 2: Frequência relativa e absoluta dos principais pesquisadores encontrados sobre JEs.

Autores	f	%
Alex Branco Fraga	02	02
Ana Márcia Silva	02	02
Ana Paula Salles da Silva	04	04
Elisabeth Rose Assumpção Harris	02	02
Fernando Renato Cavichioli	04	04
Gilson Cruz Junior	06	06
Giovani de Lorenzi Pires	02	02
Guy Ginciene	02	02
Leoncio José de Almeida Reis	04	04
Mateus David Finco	03	03
Sara Quenzer Matthiesen	02	02
Outros	67	67
Total	100	100

Em uma rápida visita sobre as trajetórias acadêmicas desses pesquisadores, realizamos a coleta das informações na base de dados da “*Plataforma Lattes*”¹³, com o objetivo de verificar os temas de pesquisa de cada agente e encontrar possíveis pontos de conexão entre eles. Nossa hipótese é de que existe um nicho de produção e que a rede de circulação do conhecimento científico sobre JEs está centrada em volta destes pesquisadores no campo da Educação Física. Como ressalta Bourdieu, os campos sociais não são concebidos como um domínio isolado, mas sim como estruturas que se interligam a outros domínios distintos. Por meio da coleta de dados, podemos perceber alguns pontos de interseção entre eles, corroborando com a hipótese levantada.

Utilizando o exemplo do caso da pesquisadora Ana Paula Salles da Silva, percebemos que a autora construiu sua carreira de pesquisadora sendo orientada por Ana Márcia Silva, outro agente com significativos estudos no campo em discussão. Segundo os dados coletados, o contato entre estas duas pesquisadoras teve início em meados de 2003, quando Ana Márcia Silva passou a orientá-la no trabalho do curso de especialização em Educação Física Escolar pela Universidade Federal de Santa Catarina. Ao longo dos anos, Ana Márcia Silva se torna figura constante da trajetória acadêmica de Ana Paula Salles, a orientando tanto no Mestrado como também no Doutorado. Interessante é que, ao orientar Ana Paula Salles em pesquisas sobre JEs, Ana Márcia

13 Informações retiradas do site currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/>

Silva passa a publicar pesquisas com essa temática, dando indícios de que foi a partir desta orientação que ela entrou nesse cenário de discussão acadêmico-científica. Podemos verificar aqui uma possível relação transcrita, por meio de um *habitus científico*, aquele que Bourdieu descreve como uma teoria realizada e incorporada em um conjunto de disposições, no qual se pode incluir a linguagem e corporificada e alicerçada na escrita científica, um senso prático da orientação teórica que necessita de uma compreensão cognitiva, interpretação simbólica e ambientação cultural (BOURDIEU, 2001, 2004).

Outra questão que foi possível perceber ao mapear a carreira acadêmica desses pesquisadores é a vinculação de alguns aos periódicos com maior produção de JEs referente a tal assunto. Nessa esteira, verificamos os casos de Alex Branco, Ana Márcia Silva e Giovani de Lorenzi Pires, pesquisadores que tiveram importantes funções dentro dos próprios periódicos. Alex Branco foi editor-chefe da Revista Movimento (2012-2016), além de ter participado como editor da Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Ana Márcia Silva tem uma participação mais ampla, pois é editora-chefe da Revista Pensar a Prática e membro do corpo editorial, além de revisora de vários outros periódicos. Por fim, face a esta linha de raciocínio, temos Giovani de Lorenzi Pires, coeditor da Revista Motrivivência. Quando somamos a porcentagem de produção das revistas que estes três pesquisadores fazem parte, temos o montante de 42,2%, ou seja, quase metades das publicações de JEs estão nas revistas em que são editores ou coeditores.

Os demais pesquisadores não necessariamente fazem parte de comissões editoriais, porém estão vinculados a grupos de pesquisas das principais Universidades do país que possuem parceria com estas revistas, como é o caso do Laboratório *Physis* de Pesquisa em Educação Física e Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva (LABOMIDIA/UFSC). Essa aproximação entre os pesquisadores em grupo de pesquisa e o trabalho prestado nos periódicos refletem um pouco no que vemos no gráfico 1 e 2.

Gráfico 1: Ordem cronológica dos trabalhos sobre Jogos Eletrônicos nos periódicos científicos da Educação Física.

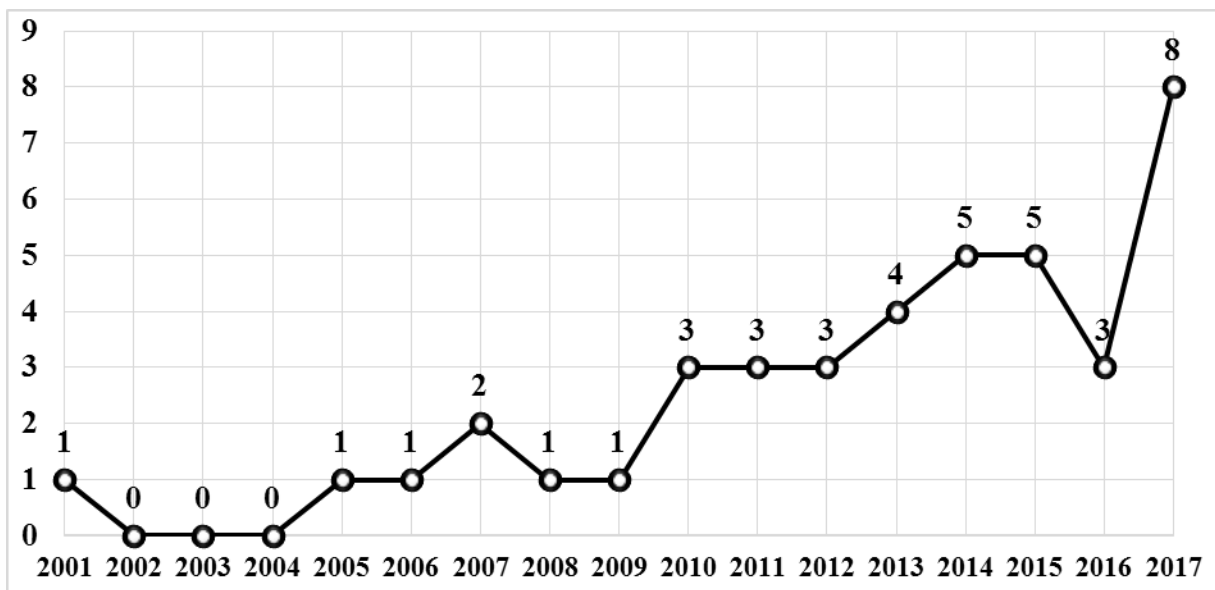
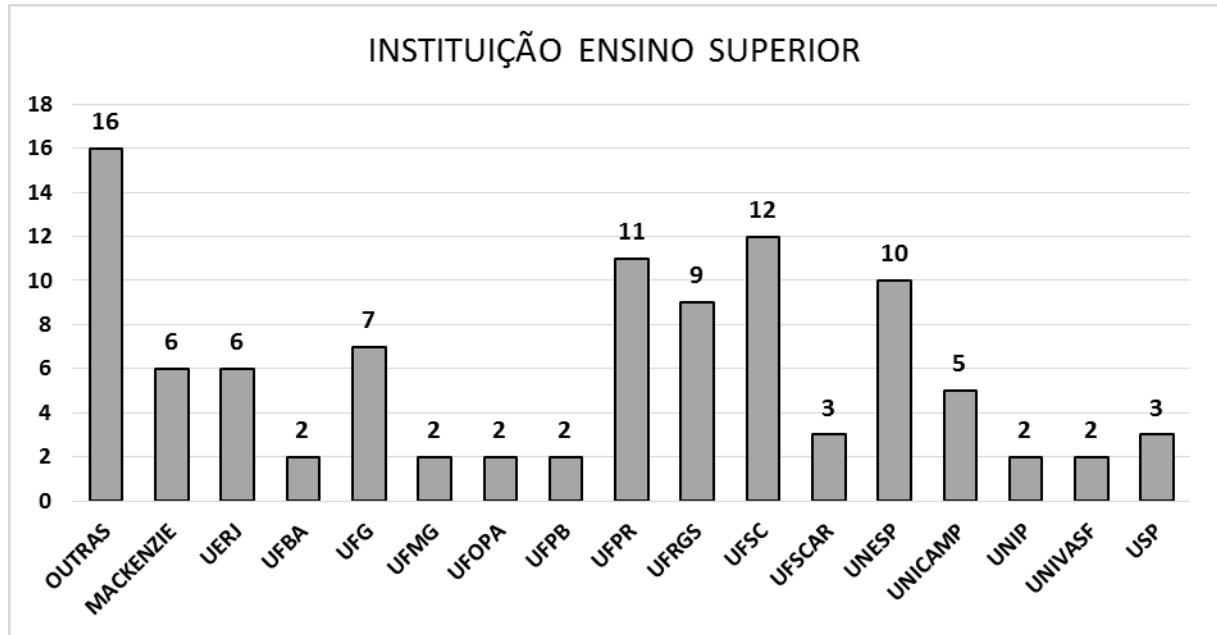


Gráfico 2: Instituições responsáveis pelas publicações a respeito dos Jogos Eletrônicos nos periódicos científicos da Educação Física.



Norbert Elias (1897-1990)¹⁴, que assim como Pierre Bourdieu se vale dos conceitos de *habitus* e campo para romper epistemologicamente a dicotomia indivíduo e sociedade, utiliza-se do conceito de figuração e relações de interdependências para entender e analisar a sociedade de forma articulada. Ao mapear as redes acadêmicas, nossa contribuição aqui foi a de demonstrar como as relações de interdependência (em termos *elisianos*), no qual “o indivíduo está ligado aos outros por um fenômeno de dependência recíproca” (ELIAS, 2001, p. 56) são importantes para a formação de um *habitus científico individual* (em termos *bourdieusianos*), que passa pela incorporação de um conjunto de disposições e particularidades, uma *illusio* que carrega heranças históricas, depositada nos agentes acerca dos sentidos de linguagem e corporificada na escrita científica (BOURDIEU, 2004).

Ao analisar as datas de publicação destes artigos (gráfico 1) é visível o crescimento das pesquisas sobre JEs na presente década. O aumento destas pesquisas parece estar diretamente associado ao debate epistemológico contemporâneo. Como podemos verificar, no início do século XXI é praticamente exígua a produção sobre essa temática. Imaginamos que esta ausência se deu pela representação que esse assunto detinha neste momento histórico, como um objeto de pesquisa de pouca relevância ou importância no cenário acadêmico-científico. A partir do ano de 2010 torna-se perceptível o aumento de pesquisas na área, concomitante a noção e tratamento dos jogos não só em sua esfera de lazer, mas também como prática esportiva. Analisando de forma relacional essa curva de crescimento com outras áreas do conhecimento, nossos dados se aproximam aos resultados encontrados por Alves (2013), que procurou investigar a produção do

¹⁴ Norbert Elias foi um sociólogo alemão nascido em 1897 na cidade de Breslau e está entre um dos principais sociólogos do século XX, assim como Bourdieu. Todavia, seu reconhecimento na área das ciências sociais se deu tardiamente, em particular, décadas após a publicação de algumas de suas obras. Entre elas, destacam-se o Processo Civilizador em dois volumes e a Sociedade de Corte, que embora produzidas na década de 1930 só tiveram reconhecimento mais amplo na década de 1970. Para conhecer um pouco mais o autor ler: ELIAS, Norbert. **Norbert Elias por ele mesmo**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

conhecimento em torno dos JEs na área da Educação. Segunda a autora, a partir dos anos de 2006 e 2007 ocorre um crescimento significativo no que refere a produção de trabalhos científicos sobre a temática dos JE na área de Educação.

Ao deparar com a noção de que os JEs seriam práticas de lazer, grupos de pesquisas passam a se debruçar sobre a temática, o que acaba por refletir nos índices do segundo gráfico. Tendo um índice apenas menor que a somatória de outras IES, a UFSC é a principal instituição a publicar sobre essa agenda de discussão acadêmico-científico (gráfico 2). Este resultado é passível de compreensão, pois um número considerável de pesquisadores que mais produzem sobre esta temática pertence ou já pertencera a esta instituição, ou seja, 14% da produção da UFSC é dos pesquisadores apresentados a seguir.

O primeiro caso a ser analisado é da pesquisadora Ana Márcia Silva que se graduou, especializou-se e tornou-se Mestre e Doutora pela UFSC, além de pertencer ao corpo docente da Universidade Federal de Goiás (5º Universidade em nosso gráfico a publicar sobre JEs). Com uma trajetória semelhante, está a orientanda de Ana Márcia Silva, a pesquisadora Ana Paula Salles da Silva, que também teve sua carreira acadêmica desde a graduação até o doutorado vinculado a UFSC.

Gilson Cruz Júnior também realizou seu Mestrado e Doutorado pela UFSC. Além de construir sua trajetória na pós-graduação desta instituição, atualmente é integrante do Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva (LABOMIDIA) que pertence UFSC, ou seja, este pesquisador participa ativamente dos núcleos de produção científica desta instituição. Giovani de Lorenzi Pires é outro pesquisador que se graduou pela UFSC. Após circular por outras universidades, Giovani retornou a UFSC para se tornar Mestre. Hoje este pesquisador é professor-associado aposentado do Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, docente e orientador credenciado no PPGEF/UFSC, além de ser pesquisador do LaboMídia pela mesma instituição.

Por fim, outro polo de produção que podemos verificar está centrado na UFPR. Pertencente a essa instituição, encontram-se os pesquisadores Fernando Renato Cavichioli e Leoncio José de Almeida Reis. Cavichioli é professor da pós-graduação *Stricto Sensu* em Educação Física e comandou setores administrativos do departamento. Já Leoncio Reis construiu sua carreira como pesquisador nesta instituição, sendo atualmente docente da UFPR. A porcentagem de produção destes pesquisadores somados equivale a 8% sobre o montante total recortado, porém, se observamos o número de produções da UFPR, estes são os principais nomes no quesito de produção em JEs da instituição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável o fato de que os JEs de maneira geral vêm tendo um crescimento expressivo nos últimos anos. No campo acadêmico-científico, os JEs também seguem o curso de crescimento. Percebemos um novo tratamento para os JEs, que se desloca da esfera de lazer para outras rotas de análise, que não apenas se inserem no contexto de prática de divertimento, mas em outras possibilidades de escrutínio científico, como, por exemplo, o contexto pedagógico, histórico e até mesmo esportivo, com o crescimento dos *e-sports* nas sociedades tidas como pós-tradicionais.

Percebemos que as redes de pesquisadores que se debruçam à prática tornam-se nítidas quando expostas as nossas análises. Nessa esteira, verificamos que alguns dos principais agentes divulgadores dessa agenda possuem relação próxima ou participam do mesmo grupo de pesquisas e instituições em que os pesquisadores estão inseridos. Como podemos observar por meio do

mapeamento sistemático da literatura, existem dois polos institucionais de produção, a saber, UFSC e a UFPR. Dentro dessas instituições são localizados os principais grupos de pesquisas que possuem aproximação com o tema. Diante dessa estrutura, é possível visualizar uma estreita relação entre os pesquisadores que mais produzem sobre JEs, seja por pertencerem a mesma instituição ou por fazerem parte de editoras de revistas. Dentre estas relações, destacam-se as aproximações por orientação, formação e divulgação científica.

Nas relações de orientação, encontramos o caso em que a orientadora passou a pesquisar e se aproximar da temática dos JEs em função das demandas da pesquisa de sua orientanda. Na relação de formação, encontramos pesquisadores que construíram sua trajetória na mesma instituição e hoje fazem parte dos mesmos grupos de pesquisa. E por fim, na relação de divulgação científica, estão aqueles pesquisadores ligados a corpos editoriais dos principais periódicos de Educação Física do país, o que acaba por referendar a hipótese que apresentamos no início do texto de que existe um grupo de intelectuais que estão em meio a uma rede de relações científicas articuladas em torno dos JEs.

Concluimos, portanto, que essas relações acadêmicas, bem como a estrutura dos periódicos científicos, são possíveis de serem observadas, por meio de uma posição no subcampo de investigações sobre JEs movida pelos agentes e influenciado pelo *habitus científico*, uma espécie de poder simbólico referente à circulação de ideias. Existe, além disso, uma estreita relação entre capital científico e poder simbólico, sendo que esse ajustamento “[...] a uma ordem simbólica se dá pela imposição de estruturas estruturantes que se ajustam às estruturas objetivas [...]” (HEY, 2017, p. 292). Ou seja, uma autoridade legítima sobre um determinado assunto ou uma posição superior de um periódico frente a outro (nesse caso, a produção do conhecimento sobre JEs no campo acadêmico-científico da Educação Física) tende a se construir por vias ocultas, como uma forma desconhecida de reconhecimento (CATANI et al., 2017). No âmbito dessa esteira de pensamento, da produção acadêmica especializada em Educação Física, podemos notar a existência de uma dinâmica que parece operar, por via, de um *modus operandi* do fazer científico (BOURDIEU, 1983, 1996, 2004).

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Games e Educação: Desvendando o labirinto da pesquisa. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 22, n. 40, p. 177-186, jul. 2013.

AMARAL, Bruno do. **Brasileiro usa celular por mais de três horas por dia**. 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasileiro-usa-celular-por-mais-de-tres-horas-por-dia/>>. Acesso em: 25 de abr. 2017.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**; Rio de Janeiro, v. 03, n. 01, p.21-62.

[BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. v. 34, n. 1, pp. 111-126. mar. 2012. <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-32892012000100009>.](#)

BECK, Ulrich; GIDDENS, Anthony; LASH, Scott. **Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna.** São Paulo: Universidade Estadual Paulista, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **Pierre Bourdieu: sociologia.** Org. Renato Ortiz. São Paulo: Ática, 1983.

BOURDIEU, Pierre. **Coisas ditas.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: Gênese e estrutura do campo literário.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOURDIEU, Pierre. O campo econômico. **Actes de la Recherche em Sciences Sociales**, n. 119, v. 1, p. 48-66, set. 1997.

BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean-Claude; PASSERON, Jean-Claude. **A profissão de sociólogo: preliminares epistemológicas.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

BOURDIEU, Pierre. **Meditações pascalianas.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico.** São Paulo: Universidade Estadual Paulista, 2004.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: sobre a teoria da ação.** São Paulo: Papyrus, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **Homo Academicus.** 2º Edição: Santa Catarina: Universidade Federal Santa Catarina, 2013.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre o estado.** São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

CATANI, Afrânio Mendes. Lições de aula. IN: CATANI, Afrânio Mendes et al. **Vocabulário Bourdieu.** Belo Horizonte: Autêntica, 2017, p. 249-250.

ELIAS, Norbert. **Norbert Elias por ele mesmo.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

GARCIA, Gemignani Sylvia. A profissão de sociólogo: Premissas epistemológicas. IN: CATANI, Afrânio Mendes et al. **Vocabulário Bourdieu.** Belo Horizonte: Autêntica, 2017. p. 298-301.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

HEY, Ana Paula. Poder Simbólico (o). IN: CATANI, Afrânio Mendes et al. **Vocabulário Bourdieu.** Belo Horizonte: Autêntica, 2017. p. 295.

MACY, Seth. **Faturamento de E-Sports em 2015 supera os US\$ 700 milhões.** 2015. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/10693/news/faturamento-de-e-sports-em-2015-supera-us-700-milhoes>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

ISAYAMA, Helder Ferreira; MELO, Victor Andrade de. Licere: uma revista brasileira de lazer. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 36, n. 4, p. 773-779, out. 2014. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2014.11.011>.

LÉVY, P. **O Que é Virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MANCUSO, Filippo. **Mercado de games fatura cerca de US\$1 bilhão por ano no Brasil**. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

ORTIZ, Renato. Introdução. IN: BOURDIEU, Pierre. **Pierre Bourdieu: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p. 06-37.

OLIVEIRA, João José. **Indústria de jogos eletrônicos muda com o consumidor**. 2017. Disponível em: < <http://www.valor.com.br/empresas/5133124/industria-de-jogos-eletronicos-muda-com-o-consumidor>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

STEWART, James. **Pessoas gastam no Facebook quase o mesmo tempo que para comer e beber**. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/05/1768613-pessoas-gastam-no-facebook-quase-o-mesmo-tempo-que-para-comer-e-beber.shtml>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

SOUZA, Juliano de. **O xadrez em xeque – uma análise sociológica da “história esportiva” da modalidade**. 2010. 191 f. Dissertação (Mestrado). Curitiba, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

SOUZA, Juliano de; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. Bourdieu e a sociologia do esporte: contribuições, abrangência e desdobramentos teóricos. **Tempo Social**. São Paulo, v. 29, n. 02, p. 243-286, ago. 2017. <http://dx.doi.org/10.11606/0103-2070.ts.2017.106962>.

ARTIGO 2

ASPECTOS SOBRE A ESPORTIVIZAÇÃO, MERCANTILIZAÇÃO E ESPETACULARIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

RESUMO

Os esportes eletrônicos têm se tornado uma prática esportiva que já merece atenção, tanto em sua esfera profissional, quanto no âmbito acadêmico. Visto isso, o objetivo deste artigo foi reunir e apresentar indícios acerca do processo de esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos do *e-Sport* ao redor do mundo. Para a realização desta pesquisa, reunimos fontes a partir do método exploratório para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos como uma nova prática esportiva, primeiramente caracterizando os *e-Sports* e a sua constituição como um subcampo esportivo, levantando dados históricos a respeito de sua evolução como prática e utilizando as contribuições tecidas a partir da teoria de Pierre Bourdieu, aliadas às análises de Anthony Giddens como ponto de sustentação teórica.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, *e-Sports*, Pierre Bourdieu.

ABSTRACT

Electronic sports have become a sports practice that already deserves attention, both in their professional sphere and in the academic field. Thus, the purpose of this article was to gather and present clues about the process of sportification, commodification and spectacle of e-Sport electronic games around the world. In order to carry out this research, we gathered sources from the exploratory method for the development of electronic games as a new sport practice, first characterizing e-Sports and its constitution as a sports subfield, raising historical data regarding its evolution as practice and using the contributions woven from the theory of Pierre Bourdieu, allied to the analyzes of Anthony Giddens as point of theoretical support.

Keywords: Electronic Games, e-Sports, Pierre Bourdieu.

INTRODUÇÃO

Quando pensamos a respeito das práticas esportivas nos dias atuais, percebemos que elas potencialmente se tratam de algo tanto inovador, quanto repetidor (MARCHI et al., 2017). Se pendermos para o lado da inovação, estaremos tratando, sobretudo, das práticas esportivas que emergem com novos contornos e arranjos sociais, como, por exemplo, os jogos eletrônicos,

entendidos aqui como um conjunto de práticas que está em um rápido processo de esportivização (REIS, 2013; REIS; CAVICHIOLLI, 2008), com uma dominância sob o mercado tecnológico e que não possui uma relação direta com as práticas esportivas já legitimadas dentro do campo esportivo. Se pensarmos, todavia, pelo sentido da repetição, podemos citar o voleibol ou futebol de areia, práticas esportivas que obedecem ao conjunto de regras e lógicas de sua derivação do voleibol de quadra (AFONSO, 2011) e do futebol de campo, respectivamente.

Desta maneira, o primeiro processo sociológico identificado neste estudo parece ser o mais apropriado para dimensionar o caso das diversas modalidades esportivas que estão em evidência neste artigo. Denominadas *e-Sports*¹⁵, essas práticas podem ser esportivas ou não, já legitimadas em seus respectivos campos e movidas para dentro do universo dos jogos eletrônicos.

Remetendo-se a esse contexto, podemos perceber a semelhança entre os jogos eletrônicos em evidência com as práticas de grande capital no campo dos esportes, oportunizando assim, as novas práticas de esportes a também adentrarem neste subcampo como, quem sabe, práticas legitimadas. Sendo assim, uma das ideias centrais que assumimos neste artigo é que, ao mesmo tempo em que há a destradicionalização (BECK, 2011; GIDDENS, et al., 1997) de algumas práticas esportivas, novas práticas sociais surgem com uma adesão significativa de seus praticantes, formando assim, um novo conceito para a vida social do indivíduo a partir de seus movimentos reflexivos.

A popularização dos *e-Sports* tem se dado em escala global. Sua receita mundial foi de US\$194 milhões em 2014 para US\$325 milhões em 2015, obtendo crescimento de 11% (PETER et al., 2018). A empresa Newzoo aponta um crescimento na economia dos *e-Sports* em torno de 41,3% (aproximadamente US\$ 696 milhões) em 2017 e um público estimado de 385 milhões de pessoas (BÁNYAI et al., 2018). A expectativa deste mercado é de chegar a US\$ 23,5 bilhões até o ano 2020 enquanto o público mundial de participantes e espectadores deverá ser superior a 435 milhões de pessoas em 2019 (HOLDEN et al, 2018).

A respeito ao campo acadêmico, os jogos eletrônicos em geral estão tornando-se aceitos como objeto de investigação. Entretanto, estudos mais sistemáticos sobre os jogos eletrônicos de forma competitiva, ou *e-Sports*, ainda são incipientes nesse universo, principalmente no que se diz respeito à Educação Física. Bányai et al. (2018) chamam a atenção para os *e-Sports* enquanto campo emergente de tema acadêmico e de pesquisa, por sua popularidade e pela escassez de

¹⁵ O termo *e-Sport* pode sofrer variações em sua escrita, tais como *E-Sport* ou *eSport*.

dados empíricos. Neste sentido, o objetivo deste artigo é discutir a respeito da evolução dos *e-Sports* no mundo, além de apresentar determinados indícios da esportivização, mercantilização e espetacularização dessa prática social.

ENCAMINHAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

A fim de constituir uma estrutura estruturante do campo investigado, recorreremos, inicialmente, a uma breve historização dos *e-Sports* para uma melhor compreensão das transformações e transições pela qual essa prática percorreu e que, por consequência, também influenciam na mudança do comportamento dos agentes sociais ao longo do tempo. Deste modo, ressalta-se que as investigações de longo prazo poderão fornecer informações importantes para a construção e estruturação, bem como uma leitura e compreensão de uma prática social em determinado contexto analisado (ELIAS, 2006).

Considerando a natureza do objeto estudado neste artigo, procuramos desenvolver uma pesquisa que primeiramente reunisse fontes a partir do método exploratório e, na sequência, analisá-las a partir de dois referências teóricos. Sendo assim, este estudo toma uma forma qualitativa, de cunho exploratório e analítico.

Para a realização desta pesquisa, seguimos o modelo determinado por Gil (1994) com a elaboração das seguintes fases: a) exploração das fontes bibliográficas; b) leitura do material; c) elaboração das fichas; d) ordenação e análise das fichas; e) conclusões. Sendo assim, efetivamos o critério de seleção e levantamento de materiais e fontes eletrônicas especificamente sobre os “esportes eletrônicos”. Seguindo o critério de seleção e o procedimento metodológico, selecionamos (01) dissertação de mestrado; (02) livros; (02) sites oficiais dos jogos; (01) blogs especializados em jogos eletrônicos e (03) site de esportes relacionados aos jogos eletrônicos.

Após leitura dos registros e materiais coletados, seguimos para a etapa de análise teórica do artigo, aqui fundamentada pela teoria reflexiva de Pierre Bourdieu, a fim de compreender a lógica do campo, bem como, os mecanismos de produção e reprodução dos agentes, aliada às análises de Anthony Giddens a respeito da “modernidade reflexiva”.

A escolha desses teóricos foi embasada pelo fato de que são autores com um significativo renome internacional, além de também fornecerem um material satisfatório para o entendimento deste novo fenômeno contemporâneo: os jogos eletrônicos. Na esteira do proposto, também

evidenciaremos a oferta e demanda esportiva, além do processo de esportivização, mercantilização e espetacularização.

Em suma, este artigo se constitui a partir de um levantamento exploratório de algumas produções acadêmicas e literárias do campo da Educação Física, somadas a algumas experiências relatadas em reportagens nos sites e *blogs* especializados sobre os jogos eletrônicos, constituindo um *corpus* de informações que foi aprendido e analisado a partir de aspectos atinentes às teorias referidas.

CARACTERIZANDO OS E-SPORTS

O termo “Esportes Eletrônicos” ou “*e-Sports*” é datado no final da década de 1990. Uma das primeiras fontes que utilizou o termo “*e-Sports*” apareceu em um comunicado de imprensa a respeito do lançamento da *Online Gamers Association* (OGA), quando o Eurogamer¹⁶ Mat Bettington realizou uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes considerados tradicionais (EUROGAMER, 1999). Segundo Pereira (2014), os *e-Sports* são divididos principalmente pelos gêneros de MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* – jogos online de batalha em arena), FPS (*First-Person Shooter* – jogos de tiro em primeira pessoa) e RTS (*Real-time Strategy* – jogos de estratégia em tempo real), além dos jogos voltados aos esportes tradicionais, como o *FIFA*, *Madden* e *NBA*, os quais simulam partidas de futebol, futebol americano e basquetebol, respectivamente (PEREIRA, 2014).

A Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) designa como esporte eletrônico qualquer atividade que, através de artefatos eletrônicos – como os consoles, jogos para computadores, celulares, *games* online via internet, fliperamas ou arcades, jogos envolvendo robôs, etc. –, caracterize uma competição entre dois ou mais participantes. Estes participantes recebem a nomenclatura de cyber atletas, que podem ser federados a algum clube ou na própria Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, para obterem o direito de participar de competições oficiais e até mesmo integrarem a Seleção Brasileira em campeonatos internacionais (CBEE, 2006). Visando a profissionalização dos jogos eletrônicos, a CBEE tem como objetivo

¹⁶ O Eurogamer é um site especializado em videogames situado em Brighton, Inglaterra. É responsável pela publicação de notícias, análises, *previews* e entrevistas, sendo hoje um dos mais importantes sites europeus relacionados a videogames.

normatizar as competições de *e-Sports* que ocorrem no Brasil e regulamentar os atletas e equipes de Jogos Eletrônicos (CBEE, 2006).

Os jogos eletrônicos se encontram distribuídos em diferentes plataformas. Dentre as plataformas populares destacam-se os consoles de mesa caseiros, popularmente conhecidos como videogames, que possuem a finalidade de executar os jogos por meio das diversas formas de armazenamento, via cartucho ou CD (BRESCIANI, 2001). Ao conectar este dispositivo em um monitor, o jogador consegue interagir com o jogo, tendo que comandar as ações solicitadas durante a jogatina, para que os conteúdos fluam e sejam exibidos na tela. Paralelamente aos videogames caseiros, existem também os consoles portáteis, que são pequenos dispositivos que permitem às pessoas jogar em qualquer lugar (MONT'ALVERNE, 2012).

Outro dispositivo utilizado com a finalidade de gerar entretenimento a partir dos jogos eletrônicos é o computador. Além de possibilitar o contato com uma gama de funcionalidades, os *Personal Computers* (PCs) também podem ser utilizados como videogame. Com o avanço tecnológico, os PCs trouxeram maiores possibilidades aos jogadores, já que possuem mais funções e melhores *hardwares*, quando comparados com alguns consoles de mesa. Portanto, nos últimos anos, os PCs têm estado entre os dispositivos mais preferidos entre aqueles que se intitulam *gamers*.

Além dos já citados, existem os arcades, também conhecidos como fliperamas, que são grandes dispositivos eletrônicos que colaboraram com a expansão e divulgação da prática, sobretudo nas décadas de 1970 e 1980 (CLUA e BITTENCOURT, 2005). Em outras palavras, os fliperamas foram os precursores dos consoles atuais. Assim, no processo evolutivo dos jogos eletrônicos, essas máquinas foram essenciais para que fosse possível, em grande medida, contarmos com a tecnologia existente. Com o tempo e com a chegada dos consoles domésticos, a popularidade dos fliperamas arrefeceu, muito embora não deixaram de existir, sendo facilmente encontrados em bares ou shoppings centers.

Em consonância com o desenvolvimento tecnológico, outra plataforma em que os jogos digitais foram incorporados foi o telefone celular, mais conhecido como smartphone na atualidade. Tais dispositivos móveis são uma das plataformas mais acessíveis para obter contato com os jogos eletrônicos na sociedade atual. Com o advento da internet, aliada à tecnologia dos dispositivos, os smartphones tem se tornado a plataforma em que mais pessoas têm jogado, vista a quantidade desses equipamentos ao redor do mundo (COUTINHO, 2013).

Além dos dispositivos eletrônicos, existem outras vertentes que não são necessariamente digitais, a exemplo das máquinas arcades eletromecânicas. Somado a essa tecnologia, há também os *Personal Digital Assistances* (PDAs) e as calculadoras gráficas que possuem a capacidade de emular¹⁷ alguns jogos, mas não são projetados para esta funcionalidade. Ademais, vale ponderar, que esses dispositivos em questão não trazem grandes impactos na indústria dos jogos eletrônicos, mas cabe o conhecimento de sua existência.

Por fim, é importante mencionar que os jogos eletrônicos podem ser classificados em gêneros e subgêneros conforme as especificidades e estilo dos jogos. Dentre essas classificações, os principais gêneros são os jogos de ação, aventura, simulação, corrida, estratégia, esportes, *Role-Playing Games* (RPGs), dentre outros, podendo ser jogados de maneira offline ou online (COSTA, 2013). E é justamente nessa diversidade de gêneros que podemos encontrar os mais diferentes tipos de esportes eletrônicos.

DA DIVERSÃO À COMPETIÇÃO: INDÍCIOS SOBRE OS PROCESSOS DE ESPORTIVIZAÇÃO, ESPETACULARIZAÇÃO E MERCANTILIZAÇÃO DOS E-SPORTS

Como questão acadêmica de definição, falar de esporte é um processo de reflexividade, a partir da denominação deste como prática específica, não obstinada a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo. O esporte se constitui de um campo de práticas específicas, dotado de suas lutas e regras próprias, e onde se compõe e se investe toda uma cultura ou uma competência específica. Além disso, a história do esporte é relativamente autônoma e possui uma cronologia específica, articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, mas nem por isso reduzida a somente estes (BOURDIEU, 1983).

A ideia de esportivização data entre os séculos XVIII e XIX, quando os autores Elias e Dunning (1992) identificaram o fenômeno de transição de jogos de distração para esporte na sociedade inglesa (HONORATO, 2013). Quando falamos sobre os jogos eletrônicos, podemos observar um subespaço social dentro de um espaço social, ou seja, o subcampo dos jogos

¹⁷ Emular algo na computação significa reproduzir as funções de um determinado ambiente com outro tipo de *software*, a fim de permitir a execução de outros *softwares* a partir deste. Ou seja, um processo de reprodução. (arrumei a fonte)

eletrônicos está presente dentro do universo do campo esportivo, algo semelhante ao que Marchi Junior (2001) relatou em seu estudo a respeito do voleibol.

Compreendemos então que, a esportivização dos jogos eletrônicos segue na mesma esteira da esportivização de outros esportes modernos, como, por exemplo, o Skate (HONORATO, 2013) e o Parkour (CHAGAS; ROJO; GIRARDI, 2015), onde ambas as modalidades citadas sofrem determinada resistência em relação à esportivização (BASTOS, 2006; HONORATO, 2004; CARVALHO E PEREIRA, 2011).

Os jogos eletrônicos se fazem presentes desde meados da década de 1950, a partir de incursões mais simples que, naquele contexto específico, pouco poderiam dizer sobre as dimensões que esse fenômeno alcançaria no contexto de extrema diferenciação de práticas culturais da modernidade reflexiva. Com a evolução e o aprimoramento dos jogos eletrônicos, surge uma vertente nesta área, que trata os *games* de forma profissional: o esporte eletrônico ou simplesmente “*e-Sport*”.

Na construção da história desse campo, pouco se pode precisar a respeito da origem do esporte eletrônico. Nesse sentido, utilizamos os anos de 1970, como ponto de partida de análise, em virtude da existência de menções e relatos àquilo que pode ter sido a primeira competição de esporte eletrônico. Essa competição ocorreu em 1972, na Universidade de Stanford, recebendo o nome de *Intergalactic Spacewar Olympics* (Olímpiadas Intergalácticas de Spacewar) devido ao jogo da competição ter sido o *Spacewar!* (Anexo 1), da Atari¹⁸ (HAWKON GAMING, 2015). O vencedor desse campeonato recebeu um ano de assinatura da revista *The Rolling Stone*, algo que pode ser considerado modesto comparado aos prêmios milionários que as competições oferecem hoje em dia (ONLINE, 2006).

Os sinais da esportivização dos jogos eletrônicos continuam nos anos seguintes. Na década de 1980, a Atari, uma das empresas dominantes do mercado dos *games* na época, organizou o primeiro campeonato de *e-Sports* que partiu de uma iniciativa privada e obteve cerca de dez mil jogadores, a fim de competirem no jogo *Space Invaders* (ONLINE, 2006).

¹⁸ Atari é uma empresa de produtos eletrônicos, além de ser uma das responsáveis pela popularização do videogame.



Figura 1: The Space Invaders Championship
 Fonte: Hawkon Gaming (2015)

A figura 01 nos mostra, a exemplo da organização e concentração dos competidores, jogadores enfileirados em frente às suas telas de videogame, sendo esta disposição corporal um fundamento decisivo para a construção do *habitus* do jogador de videogame. O *habitus*, segundo Bourdieu, pode ser caracterizado por sistemas de esquemas individuais, socialmente estruturados (no social e nas mentes), adquirido pelas vivências práticas de existência e utilizados constantemente nas funções e ações cotidianas (SETTON, 2002). Notamos na figura um *habitus* de jogador de videogame. Nota-se que os competidores apresentam características semelhantes, no vestuário e até mesmo no corte de cabelo. De acordo com Souza e Marchi Júnior (2010), os espetáculos esportivos influenciam nos modos de vestir, falar, se alimentar e, de uma forma mais específica, na escolha de redes de sociabilidade e convivência, desta maneira, podemos perceber o início da incorporação do *habitus* do atleta de videogames.

Somado a introdução ao *habitus* de jogador, verificamos indícios da espetacularização da prática, mesmo que de maneira simplificada, visto que os espectadores encontram-se prestigiando o evento e estão separados dos cybers atletas através de uma corda. Aqui, evidencia-se aquilo que Bourdieu (1983) nomina como crescente separação dos profissionais e amadores, a partir de uma lógica em que os últimos passam a ser reduzidos ao papel de espectadores passivos, jogadores de final de semana por assim dizer, mediante uma dinâmica reprodutora em que os profissionais só

se tornam profissionais em virtude da “desposseção dos leigos” (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2017).

Outro fato que merece destaque neste campeonato, é de que a própria produtora do jogo encontrou um nicho de mercado com a criação da competição, algo que ocorre de forma bastante presente nas competições de videogame atuais, onde as próprias produtoras dos *games* gerenciam suas competições. Isso sugere, ainda a partir de Bourdieu (1983) que, assim como os esportes considerados tradicionais, tais como o rugby, futebol, natação, etc., o consumo dos jogos eletrônicos oferecidos aos agentes sociais, também se torna uma oferta com um intuito de encontrar uma determinada demanda social.

Logo no primeiro dia do ano de 1990, ocorreu o torneio de maior expressão datado da década, o *Nintendo World Championship* (Anexo 2) (Campeonato Mundial de Nintendo, na tradução livre), com suas etapas realizadas em diversas cidades dos Estados Unidos. O *Nintendo World Championship* contou com a presença de milhares de participantes que competiam entre si, para a obtenção da maior pontuação nos jogos *Super Marios Bros*, *Rad Racers* e *Tetris*. A premiação desse torneio era um montante de U\$ 10.000 em dinheiro para o primeiro lugar, além de um conversível e uma televisão, sendo a maior premiação já vista até o momento no universo dos *e-Sports*. A premiação deste torneio, fez com que os futuros investidores e organizadores, se preocupassem mais com os valores das premiações que seriam concedidas (LOPES, 2013; KELLY, 1993).

A partir disso, conseguimos perceber então, uma significativa evolução da prática em curto período de tempo: antes, o *The Space Invaders Championship*, contou apenas com uma etapa em uma cidade, além de uma singela premiação, enquanto o *Nintendo World Championship*, apostou na divisão de suas etapas e sedes do campeonato, além de uma premiação relevante para os padrões da época. Isso faz com que percebamos que a espetacularização, mercantilização e espetacularização de uma prática são concomitantes, ou seja, andam juntas.

Em 1996, o jogo *Quake* (Anexo 3) foi lançado, tornando-se de grande importância para o cenário do esporte eletrônico a nível mundial, pois foi responsável por um dos maiores campeonatos da década, juntamente com o *Nintendo World Championship*. Em 1997, o torneio denominado *Red Annihilation*, patrocinado pela empresa Microsoft, reuniu cerca de dois mil participantes em Atlanta, a fim de disputarem a premiação do campeonato: uma Ferrari 328 GTS. O campeonato obteve uma grande adesão e alavancou os ânimos para que fossem organizados

mais campeonatos dessa natureza e dimensão. E então, após o *Red Annihilation*, surgiu a primeira liga dedicada exclusivamente aos *e-Sports*, a CPL (Liga Profissional dos Cyber Atletas), e que, de acordo com Angel Muñoz, fundador da CPL, possuía o objetivo de apresentar as grandes marcas do mundo da tecnologia, a partir de um ambiente que atraísse jogadores e empresas (HAWKON GAMING, 2015; GAUDOSI, 2013; WAGNER, 2006). O primeiro evento da CPL foi realizado em outubro de 1997 e foi chamado de “*The Frag*”. O campeonato dizia a respeito do jogo *Quake I*, e sua premiação total foi de US\$ 4 mil (CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE, 2014). Em 1998, o evento *FRAG 2* aumentou sua premiação e distribuiu um valor total de 15 mil dólares em dinheiro. Em 2000, o evento *Razer CPL* alcançou uma premiação de 100 mil dólares e, em 2005, o torneio teve a premiação total de 1 milhão de dólares. A CPL encerrou suas atividades em 2008, após a realização de eventos em diversos países, tais como Cingapura, Coreia do Sul e Brasil. Os jogos presentes na CPL eram apenas do gênero FPS até o ano 2000, onde outros videogames, além de *Quake*, foram integrados aos torneios disputados (PEREIRA, 2014).

Após a passagem do século, tanto o mercado quanto a adesão aos esportes eletrônicos, começaram a caminhar em passos mais largos. Isso aconteceu devido ao fato de que o mercado dos *games* estava aquecido com os lançamentos de jogos como *Starcraft*, *Quake*, *Counter-Strike* e *Warcraft*, os quais estimulavam o meio competitivo juntamente com as empresas pioneiras que começaram a organizar campeonatos em larga escala, aumentando assim, o surgimento de novos campeonatos. Neste mesmo período, os *campeonatos* de jogos eletrônicos começaram a ganhar o mundo. O primeiro *World Cyber Games* (WCG) (Anexo 4), foi realizado em solo oriental nos anos 2000, precisamente na Coreia do Sul. O campeonato contou com um total de 174 participantes de 17 países diferentes, em busca de uma premiação total de 150 mil dólares. O WCG contou com a disputa de 3 jogos diferentes: *Age of Empires II*, um jogo de estratégia em tempo real (RTS), *Quake III* e *Starcraft*. A partir disso, o WCG começou a ser realizado anualmente em diversos países até o ano de 2013, totalizando mais de 40 eventos e cerca de 4,5 milhões de dólares em premiações (E-SPORTS EARNING, 2014).

Concomitante a WCG, surge em 2002 a *Major League Gaming* (MLG) (Anexo 5). Com um formato muito similar à CPL, possuiu em sua primeira edição três torneios de *games*: *Halo*, que se enquadra na categoria dos FPSs, *Madden 2002*, o qual simula partidas de futebol americano e o *Gran Turismo 3*, um jogo que simula corridas (PEREIRA, 2014). Em 2006, a

MLG recebeu um aporte de um fundo, o investimento de 10 milhões de dólares, com o intuito de ser utilizado para a melhoria de suas competições e premiações e, em 2012, deu início a uma parceria com a CBS, um grupo midiático norte-americano (BHASIN, 2012), demonstrando assim, um interesse para com a espetacularização e expansão das competições de esportes eletrônicos. Por fim, a francesa *Electronic Sports World Cup* (ESWC) (Anexo 6), criada em 1999, já acumula quase 3 milhões de dólares em premiações até 2017 (E-SPORTS EARNING, 2017). Esta competição ocorre anualmente e os vencedores dos torneios qualificatórios espalhados ao redor do mundo, recebem o direito de representar seu país nas finais do campeonato, disputado na França.

Dessa forma, podemos analisar os *e-Sports* como um campo estruturado, com cronologia própria, formado por agentes sociais dotados de um *habitus* esportivo, onde se realizam práticas instituídas das relações de poder e de mercado (oferta e demanda). Visto dessa maneira, os *e-Sports* podem ser dimensionados como um campo social no sentido em que essa noção/ferramenta é trabalhada na teoria de Pierre Bourdieu.

De acordo com o sociólogo francês, campos são domínios estruturantes da sociedade moderna e explicativos do mundo social, que estabelecem conexões entre si, com crenças e estruturas de poder relativamente autônomos. A lógica do campo possui cronologia e espaços próprios, bem como leis de oferta e demanda de (re)produção de bens culturais e simbólicos (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2017).

Bourdieu apresenta um modelo de análise sociológica do campo esportivo que permite compreender os consumos e práticas esportivas da sociedade. Ao analisar as relações entre oferta de bens esportivos e a demanda dos estilos de vida, podemos entender por demanda, o que leva os jogadores à prática de determinados esportes [*como os eletrônicos*], atrelado ao consumo esportivo veiculado através dos estereótipos e padrões dos espetáculos esportivos na mídia (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2010). De forma categórica, temos de acordo com Bourdieu que:

O esporte espetáculo apareceria mais claramente como uma mercadoria de massa e a organização de espetáculos esportivos como um ramo entre outros do show business, se o valor coletivamente reconhecido à prática de esportes (principalmente depois que as competições esportivas se tornaram uma das medidas da força relativa das nações, ou seja, uma disputa política) não contribuísse para mascarar o divórcio entre a prática e o consumo e, ao mesmo tempo, as funções do simples consumo passivo (BOURDIEU, 1983, p. 9).

Isso quer dizer, que o esporte moderno, da forma como é consumido por seus praticantes, constata perfeitamente com a lógica estrutural do espaço social. Ou seja, o esporte pode ser compreendido como prática esportiva ou como os demais usos que se pode fazer dele (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2010).

Em suma, percebemos que uma análise do esporte [e, em nosso caso, o esporte eletrônico] não pode perder de vista a constituição deste como um mercado global, onde os “eventos de ponta” tomam uma força simbólica e objetiva, que influencia e estimula a necessidade de consumo em função dos estilos de vida esportivos dos próprios produtores, trazendo consequências psicossociais, das quais cabe a cada um refletir a respeito desta “vitrine” capitalista (SOUZA, 2011).

DA MASSIFICAÇÃO DOS *E-SPORTS* E DA EXPANSÃO DA REFLEXIVIDADE SOCIAL

Se os *e-Sports* tiveram um crescimento significativo durante a primeira década de 2000, tanto a respeito das premiações, eventos realizados no contexto global e reconhecimento da sociedade (especialmente na Coreia do Sul), para com a prática, foi a partir de 2009 que os *e-Sports* começaram a caminhar em passos largos, alcançando níveis de audiência, número de equipes e jogadores semelhantes aos do cenário atual. Os três *games* que mais premiaram até o momento no cenário competitivo dos *e-Sports*, foram todos lançados após 2009: *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive* e *League of Legends*.

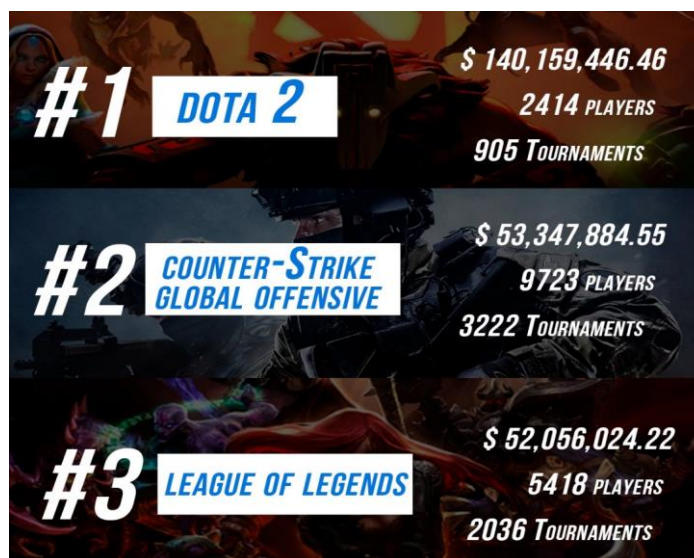


Figura 2 – Ranking dos jogos com as maiores premiações do *e-Sports*
Adaptado de: <https://www.esportsearnings.com/games>

Dentre estes três, o mais antigo deles e o terceiro da lista das premiações é o *League of Legends* (LoL). Lançado em outubro de 2009 pela *Riot Games*, contou em seu processo de criação com Steve “Guinsoo” Freak e Steve “Pendragon” Mescon, duas pessoas envolvidas com o *mod*¹⁹ do *DotA*, sendo o Guinsoo o principal desenvolvedor do mapa de *Warcraft III: Reign of Chaos* e o Pendragon, ocupando o cargo de administrador de um dos principais fóruns de discussão a respeito do *DotA* (PEREIRA, 2014).

Não coincidentemente, o *League of Legends* também é pertencente ao gênero MOBA, igualmente ao jogo no qual foi inspirado (*DotA*), além de conter outros aspectos semelhantes à sua fonte de criação. Desde 2011, o LoL aparece como destaque nos principais eventos de *e-Sports* ao redor do mundo, além dos campeonatos desenvolvidos pela própria produtora do jogo. Entretanto, o que mais impressiona a respeito do *League of Legends* não é somente a quantidade de prêmios e torneios que esta prática apresenta, mas sim, a audiência que o jogo proporciona e a quantidade de jogadores pertencentes ao universo do LoL. Seu último mundial obteve 1,2 bilhões de horas assistidas ao longo do campeonato e um total de 57,6 milhões de espectadores únicos durante a final (LOL ESPORTS, 2017), além de ser o jogo mais jogado do mundo – se considerarmos tanto o universo amador quanto o universo profissional da prática – desde o ano de 2012, com mais de 27 milhões de *players* diariamente (NEWZOO, 2018). O segundo colocado da lista é o quarto lançamento da franquia *Counter-Strike*, o *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO). Lançado em agosto de 2012, o título se encaixa na categoria dos FPSs e, ao contrário dos outros dois títulos deste top 3, não se encaixa nos padrões *free-to-play*²⁰. Desenvolvido pela *Valve Corporation* juntamente com a *Hidden Path Entertainment*, o jogo conta com alguns conteúdos clássicos da franquia, além de versões retrabalhadas dos mapas antigos juntamente com novos mapas, personagens e modos de jogo (MAKUCH, 2011). Segundo os dados da *e-Sports Earning*, o CS:GO possui atualmente o maior número de jogadores profissionais (9.703 no total) e a segunda maior quantidade de torneios disputados (3.212 torneios), ficando atrás neste quesito somente para o *Starcraft II*, com 4.808 torneios até o presente momento. O terceiro jogo a ser lançado – o qual também encabeça a lista de *e-Sports* com as maiores premiações – é o

¹⁹ *Mod*, no contexto dos jogos eletrônicos, é um termo utilizado para denominar alterações em um jogo, sendo elas pequenas até mesmo a criação de um novo jogo a partir do original. Podem ser produzidos pelos criadores do jogo ou por terceiros designados a tal função.

²⁰ Um jogo é denominado *free-to-play* quando não há necessidade de um pagamento pelo seu *download* e pelo acesso à maioria dos recursos disponíveis do jogo.

sucessor direto do *DotA*, o *DotA 2*. Por mais que o jogo tenha sido liberado em fase *beta*²¹ de testes desde 2011, foi oficialmente lançado em julho de 2013 e teve um desenvolvimento semelhante ao do *League of Legends*, pois a produtora, que também é a mesma produtora da franquia *Counter-Strike*, trouxe o “Icefrog”, atual desenvolvedor do *DotA*, para a equipe responsável pelo lançamento do novo título (PEREIRA, 2014). Detentor das maiores premiações do universo dos jogos eletrônicos, o jogo também monopoliza o top 4 do maior prêmio em um único torneio (E-SPORTS EARNING, 2018).

Vale ressaltar que os torneios dos três jogos aqui citados atraem patrocinadoras como a Coca-Cola, Nissan e American Express, além de que alguns cyber atletas já conseguem seu visto de atleta em diversos países, inclusive no Brasil (G1, 2013; UOL, 2016). Além disso, os *pro-players* de maior destaque no cenário, recebem salários de até US\$ 2,5 milhões anuais, como é o caso do sul-coreano jogador profissional de *League of Legends*, Lee “Faker” Sang-hyeok, que lucra também a partir de premiações de competições disputadas, divisão de lucros com a *Riot Games* a partir da venda de *skins*²² oficiais do jogador, além do faturamento por patrocínios pessoais (ROX, 2016).

Tendo como ponto de partida o contexto dos esportes eletrônicos nos dias atuais, percebemos que esta prática reflete – assim como outras práticas esportivas, sociais, econômicas, políticas, etc. – aspectos da modernidade reflexiva. Entendemos por modernidade reflexiva, um composto de atitudes comuns aos agentes sociais, em virtude da reconfiguração da sociedade moderna. A modernidade reflexiva (GIDDENS et al, 1997) analisa criticamente a sociedade atual (segunda modernidade), evidenciando mudanças de comportamento em relação ao passado (primeira modernidade). Na modernidade reflexiva, os indivíduos apresentam reflexividade em suas práticas sociais, a partir dos mecanismos de informação e comunicação, atuando de maneira mais crítica e analítica, evidenciando atitudes de destradicionalização, como é o caso dos esportes eletrônicos.

Compreendemos por destradicionalização, uma nova maneira de socialização nos relacionamentos entre os agentes e a sociedade. É um novo conceito, baseado nos novos estilos de vida, que permitem romper com padrões pré-estabelecidos. Nos esportes eletrônicos notamos

²¹ Fase *beta* de um jogo, é a versão de algo que se encontra em um processo de desenvolvimento e testes e então são disponibilizados para que os usuários possam testar e relatar alguns erros que possam ter passado despercebidos pelos criadores do jogo.

²² *Skin* ou “Pele” é um visual alternativo dado a um programa computacional.

claramente essa relação, pois profissionais e amadores buscam um novo estilo de vida, vinculado à modernidade. Ao invés de se tornar um praticante ou atleta de uma modalidade esportiva institucionalizada, ele busca o esporte eletrônico.

Nas últimas décadas, mudanças estruturais na sociedade convergiram para a desestruturação do mercado de trabalho e mudanças culturais para a destradicionalização dos padrões de comportamento. Essas mudanças, impactaram as relações entre as populações juvenis e a família, os amigos, suas experiências em educação e em empregabilidade, além disso, sua habilidade para se tornar estabelecido na posição de jovem adulto, para a qual uma série prolongada de transições tem sido significativamente estendida, senão adiada completamente, e o curso da vida segmentado e individualizado (VANDEMBERGHE, 2014, p. 300).

Dessa forma, verificamos a destradicionalização nos esportes eletrônicos. Segundo Beck (2011), na busca pela identidade e autorrealização, os indivíduos percebem o desenvolvimento de suas potencialidades pessoais em um novo estilo de vida, vinculado aos processos de modernização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Seja qual for a forma de interpretação para com os jogos eletrônicos, novos estudos aprofundados sobre a prática acerca de um maior entendimento deste fenômeno ainda são necessários. Como mostramos anteriormente, as dimensões que os jogos eletrônicos estão alcançando, fazem com que surjam mais e mais adeptos a esta nova modalidade. Uma das hipóteses deste crescimento é proposta por Elias e Dunning (1992), em que os indivíduos procuram por estes meios (neste caso, os esportes eletrônicos) experimentar emoções que não estão presentes em seu cotidiano. Se presentes, não oferecem um nível elevado satisfatório de tensão-excitação, que é necessário ao próprio bem-estar do indivíduo, concomitante aos sentimentos catárticos que os jogos eletrônicos podem proporcionar, tanto em sua esfera de lazer como em sua demanda profissional, visto que, por mais que os cyber atletas encarem os *e-Sports* como sua profissão, priorizando assim uma conduta de maior seriedade, os esportes eletrônicos ainda não perdem a essência de ser algo prazeroso e excitante.

Se compararmos os primeiros eventos de *e-Sports* disputados com os eventos que ocorrem atualmente, torna-se fácil perceber que os jogos eletrônicos corroboram com este processo de mercantilização, esportivização e espetacularização, evidenciando o que Bourdieu (1983) mostra

quando discute a realidade do esporte (neste caso, o eletrônico) em mercadoria. Desta maneira, cria-se assim, ainda segundo Bourdieu (1983), uma lacuna cada vez maior entre os consumidores (praticantes de lazer) e os jogadores profissionais (que ganham a vida através dos torneios e partidas disputadas).

Da mesma forma, se analisarmos os esportes eletrônicos a partir do referencial teórico da modernidade reflexiva (GIDDENS et al, 1997), observamos que sua lógica está presente nos estilos de vida dos jogadores (dos profissionais aos praticantes de lazer), no processo de destradicionalização das práticas, vendo os esportes eletrônicos como prática esportiva contemporânea e que foge dos padrões esportivos da sociedade moderna.

Sendo assim, podemos afirmar que, embora haja um processo de massificação dos *e-Sports*, isso ainda não significa a construção de um *habitus* homogeneizado, uma vez que, a fim de sustentar isso, há toda uma dinâmica de expansão de uma reflexividade social, no qual os indivíduos são habilitados como competentes nas suas decisões por estilo de vida, ou seja, por mais que o *habitus* permeie algumas ações do indivíduo, o mesmo ainda é consciente de suas escolhas e não apenas um mero reprodutor.

REFERÊNCIAS

- BÁNYAI, F.; GRIFTHS, M. D.; KIRÁLY, O.; DEMETROVICS, Z. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. **J Gambl Stud.** <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>, 2018.
- BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo? In: BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- BRESCIANI, A. A. **A guerra dos botões: a estética da violência nos jogos eletrônicos**. Curso em Ciências Sociais. Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista, 2001.
- CLUA, E., BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, Julho de 2005
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTES ELETRÔNICOS. **Esportes Eletrônicos**, São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.cbee.org.br/#sobre>>. Acesso em 03 de abril de 2018.

COSTA, R. **Quais são os gêneros de jogos de vídeo game?**, 2013. Disponível em: <<https://designzeroum.com.br/quais-sao-os-geros-de-jogos-de-video-game/>> Acesso em: 21 jun. 2018.

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE. **About CPL**. Disponível em: <http://thecpl.com/about-cpl/>. Acesso em 02 de maio de 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **World Cyber Games**. Disponível em: <http://www.esportsearnings.com/organizations/110-world-cyber-games>. Acesso em 10 de maio de 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **Electronic Sports World Cup**. Disponível em: <http://www.esportsearnings.com/organizations/113-electronic-sports-world-cup>. Acesso em 13 de maio de 2018.

E-SPORTS EARNINGS. **Tournaments**. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/tournaments>>. Acesso em 13 de maio de 2018.

G1. **EUA reconhecem jogadores de "League of Legends" como atletas**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/eua-reconhecem-jogadores-de-league-legends-como-atletas.html>>. Acesso em 16 de maio de 2018.

GADELHA, J. **A Evolução dos Computadores**. [s.l.];[s.d.]. Disponível em: <<http://www.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

GAUDIOSI, John. **CPL Founder Angel Munoz Explains Why He Left ESports And Launched Mass Luminosity**. Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2013/04/09/cpl-107-founder-angel-munoz-explains-why-he-left-esports-and-launched-mass-luminosity/>. Acesso em 02 de maio de 2018.

GIDDENS, Anthony; BECK, Ulrich; LASH, Scott. **Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

GIL, AC. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas; 1994

GOLDSTEIN, J. **"Violent Video Games" in Handbook of Computer Game Studies**, eds. Raessens, J. & Goldstein J., MIT Press, Cambridge, 2005.

HOLDEN, J. T.; KABURAKIS, A.; RODENBERG, R. M. Esports: Children, stimulants and video-gaming-induced inactivity. **Journal of Paediatrics and Child Health**. doi:10.1111/jpc.13897. 2018.

The OGA, 1999, Disponível em: < http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=105>. Acesso em 03 de abril de 2018.

KELLY, Kevin. **The First Online Sports Game**, 1993. Disponível em: <<http://www.wired.com/1993/06/netrek/>>. Acesso em 01 de maio de 2018.

LOL ESPORTS. **Os números dos eventos do LoL Esports 2017**. Disponível em: <https://br.lolesports.com/noticias/os-numeros-dos-eventos-do-lol-esports-2017>. Acesso em 13 de maio de 2018.

LOPES, Josue. **eSports History**, 2013. Disponível em: <<http://www.timetoast.com/timelines/esports-history>>. Acesso em 01 de maio de 2018.

MAKUCH, Eddie. **Counter-Strike: Global Offensive firing up early 2012**. Disponível em <https://www.gamespot.com/pc/action/counter-strike-global-offensive/news/6328645/counter-strike-global-offensive-firing-up-early-2012/>. Acesso em 13 de maio de 2018.

MONT'ALVERNE, Adelino C. A. Jogos móveis locativos: uma proposta de classificação. **Contemporânea**, v. 10, n.1, 2012.

NEWZOO. **Most Popular Core PC Games**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>>. Acesso em 13 de maio de 2018.

ON LINE,. **Guia a história** : videogames. 06 ed. [S.L.]: On Line, ano. 97 p.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 122 p., 2014.

PETER, S. C.; LI, Q.; PFUND, R. A.; WHELAN, J. P.; MEYERS, A. W. Public Stigma Across Addictive Behaviors: Casino Gambling, eSports Gambling, and Internet Gaming. **J Gambl Stud**. Springer Science+Business Media, LLC, part of Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9775-x>, 2018.

REIS, L. Sozinho, mas junto: Sociabilidade e Violência no World of Warcraft. Tese. – Universidade Federal do Paraná, 338 p., 2013.

REIS, L. CAVICHIOLLI, F. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**. Porto Alegre, v. 14, n. 03, p. 163-183, setembro/dezembro de 2008

ROX, M. **R\$ 8,5 milhões: esse seria o salário da maior estrela do League of Legends**. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/esports/112263-r-8-5-milhoes-salario-maior-estrela-league-of-legends.htm>>. Acesso em 16 de maio de 2018.

SETTON, M. G. J. A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea. **Revista Brasileira de Educação**. N.20. Mai-Ago, 2002.

SOUZA, J. A reflexividade metodológica de Pierre Bourdieu como modelo heurístico para a leitura do esporte no Brasil: potencialidades e contribuições. In: MARCHI JÚNIOR, W. **Ensaio em Sociologia do Esporte**. São Paulo: Factash Editora, 2011.

SOUZA, J.; MARCHI JÚNIOR, W. Bourdieu e a sociologia do esporte: contribuições, abrangência e desdobramentos teóricos. **Tempo Social**, v. 29, n. 2, p. 243-286, ago, 2017.

_____. Por uma sociologia reflexiva do esporte: considerações teórico-metodológicas a partir da obra de Pierre Bourdieu. **Movimento**. Porto Alegre, v. 16, n. 01, p. 293-315, janeiro/março de 2010.

UOL. **Igual futebol: brasileiros tiram visto de atleta para jogar "CS:GO" nos EUA**. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/12/15/pro-players-brasileiros-conseguem-visto-de-atleta-para-jogar-nos-eua.htm>. Acesso em 16 de maio de 2018.

VANDEMBERGHE, F. Globalização e individualização na modernidade tardia. Uma introdução teórica à sociologia da juventude. **Mediações**. Londrina-PR, v. 19, p265-316. jan-jun, 2014. DOI: 10.5433/2176-6665.2014v19n1p265

ARTIGO 3

DA PRODUÇÃO ESPECIALIZADA À INVENTIVIDADE AMADORA NO *LEAGUE OF LEGENDS*

RESUMO

Com a chegada da segunda modernidade ou pós-modernidade, temos presenciado as mudanças na sociedade. Dentre as principais, o desenvolvimento tecnológico que tem alterado a forma dos seres humanos viver no espaço social. A influência é tão grande, que a tecnologia já se encontra presente em vários segmentos de nossas vidas, principalmente em atividades de lazer e entretenimento. No entanto, mais do que isso, nos últimos anos tem se percebido um crescimento das práticas virtuais em detrimento das atividades tradicionais. Nessa esteira, podemos exemplificar a expansão dos jogos eletrônicos, em especial, o caso paradigmático do *League of Legends*, que é um dos games mais jogados ao redor do mundo. Em linhas gerais, esse jogo, em particular, abriu a discussão para o processo de esportivização dos jogos eletrônicos, gerando questionamentos tanto no âmbito do senso comum como também no campo acadêmico-científico. Sabendo dessa inquietação, este estudo teve por objetivo, compreender o campo ciber (esportivo) do *League of Legends*, percorrendo pela estrutura do subcampo dos profissionais até o espaço da reprodução inventiva, o qual os amadores se encontram.

Palavras-chave: E-sports; Jogos eletrônicos; Lazer; Sociologia do Esporte

FROM SPECIALIZED PRODUCTION TO AMATEUR INVENTIVITY IN LEAGUE OF LEGENDS

ABSTRACT

With the arrival of the second modernity or postmodernity we have seen changes in society. Among the main, the technological development that has changed the way human beings live in the social space. The influence is so great that technology is already present in various segments of our lives, especially in leisure and entertainment. However, more than that, in recent years has seen an increase in virtual practices at the expense of traditional activities. In this treadmill, we can exemplify the expansion of electronic games, in particular, the paradigmatic case of the League of Legends which is one of the most played games around the world. In general terms, this game, in particular, opened the discussion to the process of sportivization of electronic games, generating tactful questions within the scope of common sense as well as in the academic-scientific field. Knowing this uneasiness, this study aimed to understand the cyber (sportive) field of the League of Legends, going through the structure of the subfield of professionals to the space of inventive reproduction that amateurs meet.

Keywords: E-sports; Electronic games; Leisure; Sociology of Sport.

INTRODUÇÃO

Dentre as diversas mudanças figuracionais ao longo do processo civilizador (ELIAS, 2008, 2011), o desenvolvimento tecnológico é, possivelmente, uma das etapas mais notáveis do desenvolvimento das sociedades. Em outros termos, nas últimas décadas, vivenciamos e temos presenciado dia a dia um ritmo de evolução tecnológica expressivo, que altera nossa forma de nos relacionarmos e interagirmos com as pessoas no tecido social. A influência do mundo digital em nossas vidas é tão impactante, que os diversos dispositivos eletrônicos utilizados no cotidiano, são quase que uma extensão de nossa *hexis corporal*, ou seja, uma cultura tornada a corpo que se objetiva nos seres humanos, face às suas condições sociais de produção (BOURDIEU, 2012).

Em paralelo com esse fenômeno, a relação dos indivíduos com a tecnologia tem sido cada vez mais alvo de inquietação e investigação na literatura, despertando o interesse de pesquisadores do mundo todo a desvendar os fatores e aspectos que circundam este evento da segunda modernidade ou da sociedade pós-tradicional, se pensarmos com Beck (2010) e Giddens (1991), respectivamente. Diante desse quadro, alguns teóricos já se arriscam em até estabelecer conceitos e rótulos para a relação entre homem e tecnologia, em especial, acerca dos jovens que, em grande medida, já nascem atrelados a essa nova dinâmica social.

Dessa forma, entre os conceitos que ganharam repercussão nas últimas décadas, destaca-se a ideia de “nativos digitais”, “geração net”, “geração *delivery*”, “geração digital”, “geração *Playstation*”, dentre outros (TAPSCOTT, 1997; PRENSKY, 2001; ALMEIDA, 2008; PALFREY; GASSER, 2011). Todavia, independente da conceituação atribuída, todas elas indicam que a nova geração, isto é, crianças e jovens, nasceram e eclodiram nesse contexto, em que a tecnologia é encarada com muita naturalidade. Ou seja, a manipulação e a utilização dos diversos dispositivos, entre os quais, computadores, celulares e videogames, são controlados com muito conforto e destreza pelas novas gerações.

Não obstante, essa relação entre indivíduos e tecnologia não se resume apenas entre as gerações mais novas, pelo contrário, existe um forte movimento das linhagens mais velhas, as quais não estão alheias a conformação social vigente. Nesse particular, o que muda, é que as pessoas nascidas antes da imersão digital e da popularização da internet, ainda estão se adaptando a nova tessitura da sociedade, realizando a conversão do *habitus* para conviver e interagir com aqueles que se encontram habituados com as inovações tecnológicas. De acordo com os

pesquisadores na literatura, os indivíduos mais velhos podem ser compreendidos como “imigrantes digitais” (PRENSKY, 2001; PALFREY; GASSER, 2011).

Mas, independente da genealogia, fato é, que as sociedades mais diferenciadas, foram arrebatadas pelas tecnologias, adentrando os diversos segmentos da vida (pós) moderna, desde as atividades relacionadas ao âmbito do trabalho até em seu contexto de lazer. Contudo, como vivemos um momento em que as pessoas estão continuamente mais reflexivas (BECK; GIDDENS; LASH, 1997), os indivíduos não se sentem mais confortáveis em ficarem somente numa posição de passividade face às tecnologias, ou seja, para além de consumir, é necessário também interagir e participar (JENKINS, 2008). É nesse contexto, que os jogos eletrônicos emergem como uma das formas mais expressivas de entretenimento da atualidade (FINCO; FRAGA, 2013).

Em consonância a esse cenário, não há dúvidas de que os jogos eletrônicos em suas diferentes plataformas estão mais populares e rentáveis do que nunca (KAHN, et al., 2015; LLORENS, 2017). Mais do que isso, com o advento da internet, os jogos eletrônicos ganharam outra dimensão, derrubando as fronteiras físicas entre jogadores do mundo todo (BERTRAN; CHAMARRO, 2016). Em linhas gerais, os jogos digitais acabaram ganhando espaço em meio as práticas tradicionais, incorporando novas formas e alternativas de jogar e de se praticar esporte. É justamente nessa direção, que essa modalidade transita do lazer para o esporte, passando por um importante processo de esportivização, que vai desde a regulamentação do jogo, até as dinâmicas de espetacularização e mercantilização da prática (ROCHA; RODRIGUEZ; VITÓRIA, 2016; LLORENS, 2017; LEITINHO; FARIAS, 2018).

E um dos casos mais paradigmáticos na indústria dos jogos eletrônicos, que tem consubstanciado a questão do *e-Sports* ao redor do mundo, é o jogo online da produtora *Riot Games* – “*League of Legends*”. Em síntese, trata-se de um dos jogos *multiplayers* mais jogados do globo, movimentando cifras na casa dos bilhões de dólares anuais, estimulado por prática amadora e profissional (KAHN, et al., 2015; LI, 2016; LLORENS, 2017; GRAY et al., 2018). Portanto, não à toa, vemos que esse *game* tem sido cada vez mais objeto de investigação em várias pesquisas sobre determinados contextos. Porém, no âmbito da Sociologia do Esporte, os estudos ainda encontram-se em desenvolvimento na literatura, proporcionando assim, uma ampla gama de possibilidades e inquietações a serem perscrutadas no campo acadêmico científico.

Em suma, o *League of Legends* é um fecundo espaço social de investigação das relações sociais, que pode revelar inúmeros fatores acerca do novo movimento reflexivo instaurado em nossa sociedade, tida como (pós) moderna. Nesse contexto, sabendo das potencialidades do estudo sociológico do *e-Sports*, esta pesquisa tem como objetivo, compreender os subcampos do profissionalismo e amadorismo do *League of Legends*, partindo da hipótese de que as relações socioesportivas nesse campo se dão a partir do entendimento do espaço dos produtores, somado a reprodução inventiva inconsciente da prática tornada a corpo. Isto é, se pensarmos na ótica de Beck, Giddens e Lash (1997), a ideia é que os jogadores, independentemente da posição que ocupam no ambiente de jogo, estão mais reflexivos e partilham dos mesmos hábitos, ainda que pertençam a subcampos diferentes.

Dito isso e para cumprir com o objetivo proposto, seccionamos a nossa pesquisa em três frentes principais de investigação. Na primeira seção, procuramos apresentar o campo do *e-Sports*, em especial, o objeto investigado, o *League of Legends*. Introduzido o contexto desse jogo, já na segunda seção do trabalho, investimos na investigação do subcampo profissional da prática. Por fim, na terceira e última parte do trabalho, buscamos compreender a lógica dos reprodutores no espaço social dos amadores.

ENCAMINHAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Como encaminhamentos metodológicos para o cumprimento dos objetivos propostos, conduzimos uma pesquisa de incursão exploratória e bibliográfica ao campo de investigação. Em linhas gerais, realizamos uma imersão ao universo do *League of Legends*, partindo do pressuposto *bourdieusiano*, que para melhor compreender as nuances e peculiaridades do campo, é necessário possuir o *habitus* e pertencer à realidade investigada (BOURDIEU, CHAMBOREDON; PASSERON, 2002; BOURDIEU, 1998; 2009). Nesse caminho, passamos na continuidade aos procedimentos teórico-metodológicos.

Como meios e fontes de investigação, coletamos e abstraímos as informações da pesquisa através de [1] artigos na literatura, [2] blogs e sites especializados nos *e-Sports* e no LoL, [3] fóruns e chats do jogo, e [4] *streams* dos campeonatos nacionais e internacionais realizados pela produtora do LoL. Todos esses elementos compuseram o quadro das ferramentas e fontes de levantamento dos dados da pesquisa. Para o tratamento analítico das informações, mobilizamos

alguns dos conceitos operacionais da teoria *bourdieusiana*. Em paralelo as contribuições de Bourdieu, acessamos perifericamente o referencial teórico de Norbert Elias ao longo do estudo.

PRESS START – E-SPORTS: O CAMPO DO LEAGUE OF LEGENDS

Como vimos neste artigo, os últimos anos têm sido notoriamente marcados pelo desenvolvimento tecnológico. Os diversos tipos de tecnologia já estão em vários segmentos de nossas vidas, não só direcionados para o cotidiano e as rotinas de seriedade, como também imersos em nossas atividades de lazer e divertimento. Dessa forma, o entretenimento digital já vem dividindo espaço com as atividades tradicionais há certo tempo, possibilitando novas e diferentes formas de se relacionar com o âmbito do lazer. No entanto, como sabemos, esta prática não se trata de uma forma passiva de entretenimento, pelo contrário, em concomitância com o avanço tecnológico, as pessoas têm sentido cada vez mais a necessidade de participação e interação com os conteúdos proporcionados a elas (JENKINS, 2008), exigindo que as novas tecnologias atendam a atual configuração social, tida como (pós) moderna.

É nesse cenário, sobretudo no presente século, que os jogos eletrônicos surgem como uma ferramenta expressiva de entretenimento, presente em diversos dispositivos, desde os compactos *smartphones* até aos consoles e computadores (BERTRAN; CHAMARRO, 2016). Em linhas gerais, esse tipo de divertimento alcançou proporções de grande magnitude no mundo todo, ultrapassando outras potenciais plataformas de divertimento, como por exemplo, a legitimada indústria das produções cinematográficas (ŠTAVLJANIN; CVIJOVIĆ; KOSTIĆ-STANKOVIĆ, 2017).

Contudo, os jogos eletrônicos não ficaram somente presos à lógica de entretenimento. Com o passar dos últimos anos, essa prática corporal ganhou outras dimensões e significados na sociedade, sendo construída a partir da reflexividade da comunidade de *players* ao redor do mundo. E quando sugerimos o globo, reconhecemos que a internet foi um dos fatores decisivos para a expansão dos jogos eletrônicos, pois, além de interligar os jogadores, permitiu criar novas possibilidades em relação à prática, tais como os jogos online em seus múltiplos estilos e gêneros. Em resumo, ao contrário do que se costuma pensar face ao senso comum, a internet potencializou as relações sociais entre os jogadores, haja vista que, com essa possibilidade, os indivíduos puderam expandir as redes de contato para além do círculo restrito de amizades.

E diante dessa dinamicidade relacional provida pela internet, é que nasceram os jogos *multiplayer*, isto é, jogos que podem ser vivenciados simultaneamente por milhares de pessoas em um mesmo ambiente (BERTRAN; CHAMARRO, 2016), que é um ambiente criado, que visa conferir emoções e sentimentos, tais quais os esportes e outras práticas de lazer propiciam. É justamente por esses indicativos, principalmente no que se refere ao contexto emocional, que os jogos digitais receberam características de competitividade nos últimos anos. Se antes era possível apenas competir com o computador ou com um número muito limitado de pessoas, atualmente, os jogadores podem desafiar qualquer oponente do mundo, bastando apenas estar conectado aos servidores do jogo de interesse.

Esses jogos que são emulados em comunicação com a rede de computadores são denominados de *Massively Multiplayer Online*, os MMOs. Dentre os jogos dessa categoria, destacam-se os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBAs), gênero que abriga um dos games mais jogados de todos os tempos, a saber, o *League of Legends*, ou mais popularmente conhecido como LoL (KAHN et al., 2015; KOKKINAKIS; et al., 2016; RIPAMONTI, et al., 2018; GRAY et al., 2018).

O LoL foi criado em 2009 pela produtora de jogos eletrônicos *Riot Games*, e é um dos jogos de computadores mais populares da atualidade. Estimativas dão conta que em 2014 a plataforma chegou à expressiva marca de 67 milhões de players mensais, com uma média de 27 milhões de conexões diárias aos servidores do game (KOKKINAKIS; et al., 2016; LLORENS, 2017; GRAY, et al., 2018). Tornando-se nos últimos anos, um dos esportes eletrônicos mais predominante do mundo dos *games*, atingindo uma receita anual, que ultrapassa a marca de 1 bilhão de dólares (LI, 2016) e também acumula mais de 1 bilhão de horas jogadas todos os anos, o que representa mais da metade do segundo colocado, que é o *World of Warcraft*, com aproximadamente 600 milhões de horas (BELL, 2017). Vale ressaltar, que esses dados continuam sendo modificados com o passar dos anos.

Em termos de mecânica de jogo, o *League of Legends* é um MOBA combinado com elementos do gênero de jogo RTS (*Real-Time Strategy*) aliado as características de um RPG (*Role-Playing Game*) (WATSON, 2015; SAPIENZA, et al., 2018). Como qualquer outro MOBA, o LoL é um jogo de estratégia e cooperação, competido entre duas equipes, em que os jogadores duelam entre si, onde cada jogador é responsável pelo controle de seu determinado personagem (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018). Em síntese, trata-se de um jogo distribuído em duas

equipes com cinco jogadores cada, sendo semelhante ao que podemos chamar de uma espécie de “caça-bandeira virtual” (BELL, 2017). Todavia, ao invés de capturar bandeiras no campo de jogo, o objetivo central do game é destruir todas as torres da equipe adversária, até chegar a destruição da base inimiga, chamada de “*nexus*” (Anexo 7) (DONALDSON, 2015; GRAY, et al., 2018; MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018). Assim, quando uma equipe neutraliza todos os alvos do time oponente, a mesma chega a vitória.

Além do objetivo central do jogo, há também metas individuais dentro da partida, como por exemplo, se manter o maior tempo no campo de jogo, alcançando o maior número de *kills* possível durante o confronto (SAPIENZA et al., 2018). Nesse sentido, quando os jogadores apresentam uma boa performance, vantagens são atribuídas ao jogador e a sua equipe. Entre as recompensas por bom desempenho durante a partida, está o ganho de ouro, que é a moeda do jogo, a qual pode ser utilizada para compras de itens (Anexo 8) que potencializam as habilidades e o rendimento do personagem nas batalhas (SAPIENZA; BESSI; FERRARA, 2018).

Em relação aos avatares do jogo, os jogadores assumem personagens denominados de “campeões” (Anexo 9) durante as partidas. Desse modo, cada membro da equipe escolhe um super-herói jogável, sendo obviamente diferente entre os membros do grupo. Em resumo, são mais de 100 personagens, cada um com seu próprio conjunto de técnicas, poderes, ataques, defesas, habilidades e funções específicas no jogo (DONALDSON, 2015; BELL, 2017). Assim, como qualquer outro esporte coletivo, o LoL também apresenta distribuição dos jogadores em posições (Anexo 10), ou seja, cada personagem cobre um setor do campo e uma determinada responsabilidade durante a partida (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018).

Atualmente, o LoL possui três mapas de jogos, sendo *Summoner's Rift* (Anexo 11), *Twisted Treeline* (Anexo 12) e *Howling Abyss* (Anexo 13). Cada mapa possui as suas especificidades, tendo em vista que os jogadores devem estar atentos a essas nuances, bem como ao estilo e a estratégia de jogo da equipe adversária. Conforme os jogadores vão avançando e adquirindo experiência no game, os mesmos passam por um sistema de ranqueamento, subdividido por níveis de excelência. No total são sete classificações crescentes: *Bronze*, *Silver*, *Gold*, *Platinum*, *Diamond*, *Master* e *Challenger* (Anexo 14) (BELL, 2017). De um modo geral, as divisões mais populosas são a *Silver*, seguidos da classificação *Bronze* e *Gold*. No total, se somada essas divisões, as mesmas representam aproximadamente 90% da base de jogadores do

LoL (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018). Apenas uma pequena fração consegue atingir os níveis *Master* and *Challenger*, que nada mais é, que o subcampo dos profissionais.

É justamente essa estrutura organizacional que torna o LoL tão atraente, pois além do entretenimento inserindo ao conteúdo do *game*, o sistema de classificação estimula a competição. É por isso, que essa atividade profissional vem crescendo em relação a esse jogo. E o Brasil, não está alheio a esse fenômeno. Representando a sexta maior base de jogadores de *League of Legends* do mundo, o país já conta com servidor próprio desde o ano de 2012 (PETRÓ, 2013). Em síntese, o mercado brasileiro chamou tanta a atenção da *Riot Games*, que a empresa investiu cerca de 5 milhões de dólares nos últimos anos na região, procurando adaptar da melhor forma a plataforma no país (HONORATO, 2012).

Em linhas gerais, não é possível desprezar a ideia, de que o LoL é uma prática corporal de dimensões intercontinentais, que sustenta um campo, cujos adeptos constituem e partilham um mesmo *habitus*, mesmo estando escalonados por posições e capitais diferentes. De fato, se pensarmos com Bourdieu, o *habitus* fundamenta o estilo de vida dos jogadores, tanto no âmbito do profissionalismo como também no amadorismo. É nesse sentido, que procuramos investigar esse universo, partindo primeiro da compreensão e da defesa do subcampo profissional da prática, até chegarmos no espaço dos amadores ou reprodutores.

O SUBCAMPO DOS PRODUTORES: O PROFISSIONALISMO NO *LEAGUE OF LEGENDS*

Como pudemos constatar através de buscas na web e da própria literatura, o LoL é um dos jogos *multiplayer* mais jogados ao redor do mundo. Condição que ao longo do tempo mediante as tendências paralelas no cenário mundial, permitiu atribuir características concretas de esportivização a esta modalidade do âmbito virtual. Assim como em outras práticas, a exemplo do xadrez (SOUZA; MARCHI JÚNIOR, 2013), o LoL também se movimentou do jogo para o esporte, a partir do momento que uma série de fatores sinalizaram que essa prática não se tratava mais apenas de uma atividade de divertimento qualquer. Longe disso, toda atmosfera envolvida em torno do jogo, evidencia aspectos do esporte.

Dessa forma, as próprias mudanças na sociedade foram determinantes para que o LoL passasse a ser encarado como uma prática esportiva, ainda que no contexto ciberespaço. Ou seja, aliado a questão do jogo e do divertimento que é um produto do processo civilizador (ELIAS;

DUNNING, 1992; ELIAS, 2011), foi necessário também o desenvolvimento tecnológico, sobretudo dos dispositivos e da internet, em paralelo com as novas dinâmicas do mercado do esporte (LI, 2016; LLORENS, 2017; GRAY et al., 2018). Em síntese, o subcampo profissional da prática dos jogos eletrônicos não surgiu do nada, foi preciso todo um processo de desenvolvimento, atrelado a uma série de tendências paralelas da sociedade.

Portanto, as diversas práticas corporais acompanham os desdobramentos que ocorrem no tecido social, comportamento que Elias e Dunning (1992) verificaram ao estudar a sociedade inglesa, onde atribuíram à gênese do esporte moderno à Inglaterra. Em linhas gerais, esses teóricos da Sociologia do Esporte, perceberam que a estrutura social que os ingleses partilhavam entre os séculos XVIII e XIX, foi fundamental para que as práticas não regulamentadas de lazer e divertimento ganhassem cada vez mais características de esporte. Se transportada essa mesma interpretação social para o *League of Legends*, a transformação do jogo para o esporte, só ocorreu por conta da conformação da sociedade atual, que já possui os elementos para que isso acontecesse. Mas, para além do advento da internet, que foi um dos aspectos estruturantes para a expansão do LoL, quais seriam os aspectos que nos permitem caracterizar essa nova prática corporal como um esporte (pós) moderno?

Em primeiro lugar, é importante considerar que o jogo possui oposição entre equipes, o que acaba contribuindo para sua competitividade. Nessa composição, está envolvida toda uma atmosfera de rivalidade, bem como a capacidade estratégica de cada time. Em função disso, o *League of Legends* apresenta um significativo princípio de excitação-tensão, um dos elementos essenciais na prática esportiva. De acordo com Norbert Elias (1992, 2011), o esporte foi um dos mecanismos mais importantes para o avanço do processo civilizador nas sociedades modernas, pois pôde transferir as pulsões humanas para contextos miméticos. Isto é, se com o desenvolvimento da sociedade não era mais permitido externalizar essas tensões de qualquer maneira no âmbito das rotinas de seriedade, o esporte permitiu gerar doses de catarse, sem ferir com os códigos de conduta inseridos no tecido social (ELIAS; DUNNING, 1992).

Nesse contexto, as pulsões humanas não desapareceram com o avanço da civilidade, mas ao contrário, foram apenas redirecionadas para lugares que permitissem o “controle descontrolado das emoções” (ELIAS; DUNNING, 1992). E o LoL, certamente, tem sido um desses espaços, pelo menos para milhões de pessoas no mundo todo, que buscam no jogo, divertimento, excitação, tensão, catarse e uma série de outros elementos atrelados ao âmbito

esportivo. Dessa forma, em se tratando de campo, não há como negligenciar o fato de que o *League of Legends* possui significativos aspectos que estão associados ao campo do esporte.

Como está localizado na literatura *bourdieusiana*, o campo pode ser compreendido socialmente como um espaço de lutas, isto é, um campo de jogo, em que os agentes competem entre si nas mais diversas posições (BOURDIEU, 1983). Nesse campo de lutas, os agentes mobilizam inúmeras estratégias para a obtenção de capitais específicos do espaço, estabelecendo gradativamente uma lógica de dominados e dominantes (BOURDIEU, 1996a). No entanto, ainda que se trate de um campo de tensionamentos entre os indivíduos, os agentes mantêm o interesse de preservação do campo, em uma espécie de “cumplicidade objetiva”, mesmo estando envoltos por uma relação de disputa e luta (LAHIRE, 2017). Ou seja, embora exista o contexto de oposição entre os agentes, os mesmos partilham relações de interdependência (ELIAS; DUNNING, 1992).

Portanto, visto pelo prisma sociológico, o LoL possui inúmeras características sociais que nos permite enquadrá-lo dentro do campo esportivo, logicamente, respeitando as suas especificidades, tendo em vista que cada campo possui a sua relativa autonomia e é operacionalizado por leis próprias, como nos alerta Bourdieu (2014). Nessa senda, face à leitura sociológica, sobretudo em relação ao referencial teórico *bourdieusiano* e *eliasiano*, há elementos suficientes para nos fazer refletir sobre o *League of Legends* como esporte. Não obstante, existem outros aspectos para além da dimensão sociológica, e que, diga-se de passagem, já dariam conta de firmar o LoL como prática esportiva da sociedade (pós) moderna. Entre um dos aspectos de maior expressão, diz respeito ao processo de profissionalismo da prática.

Como é de conhecimento, o *League of Legends* possui inúmeras competições e ligas ao redor do mundo que movimentam o cenário dos *e-Sports*. Se fizermos um mapeamento dos campeonatos, torna-se possível localizar uma série de eventos e ligas nesse sentido. Nessa esteira, podemos citar as competições asiáticas, tais como o “*League of Legends Champions Korea*” (LCK) (Anexo 15), realizado na Coreia do Sul, o “*League of Legends Pro league*” (LPL) (Anexo 16), na China, e o “*League of Legends Master Series*” (LMS) (Anexo 17), em Taiwan, Hong Kong e Macau (LLORENS, 2017; RIBEIRO, 2018). É importante sinalizar a proeminência dos asiáticos nesse contexto, em especial, a Coreia do Sul, que possui as equipes com mais títulos mundiais da modalidade.

Além da influência dos campeonatos asiáticos e do campeonato mundial, há também as competições em outras regiões do mundo, organizadas pela própria produtora do jogo, a *Riot Games*. Destacam-se, portanto, o *League of Legends Championship Series* (LCS) (Anexo 18) realizado na América do Norte e Europa (LLORENS, 2017; RIBEIRO, 2018), e no Brasil, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* o “CBLLoL” (Anexo 19). Obviamente, existem outras competições, porém, essas já denotam o processo de profissionalismo da prática.

Todavia, associado às competições, outros elementos reforçam a ideia que o LoL já possui características de atividade profissional, como por exemplo, os grandes patrocinadores que investem nas equipes. Nesse sentido, é oportuno citar a Samsung (Anexo 20) e a Sk Telecom (Anexo 21), que patrocinam as equipes sul-coreanas (GOETOMO, 2016). No Brasil, o LoL ganhou tanta repercussão, que grandes clubes de futebol decidiram entrar nesse espaço, financiando equipes próprias ou estabelecendo parcerias, como foi ou é o caso do Corinthians, Flamengo, Santos, entre outros (ROX, 2017). Além disso, a mesma tendência foi observada em grandes equipes de basquetebol, a exemplo da liga americana, a NBA (SPORTV, 2017). Esse comportamento sugere que os gigantes do esporte tradicional têm percebido potenciais nessa prática e que, constituir parcerias com esse novo segmento, poderá agregar algumas vantagens.

Entre as prerrogativas, além, é claro, do capital econômico, está a visibilidade, visto que no decorrer do tempo a prática profissional do *League of Legends* passou por um significativo processo de espetacularização da modalidade, atraindo milhares de pessoas para os eventos da marca. Só nas finais do mundial de 2016, transmitidas em 18 idiomas, o evento teve uma audiência de mais de 40 milhões de espectadores (FU et al., 2017). Nas finais do ano seguinte, foi registrado o maior pico de visualizações em números oficiais, chegando aos 80 milhões de pessoas conectadas de alguma forma com a transmissão do evento (RODRIGUES, 2017).

Não alheia a essa audiência, canais esportivos têm estabelecido parcerias com a produtora do jogo, transmitindo em suas emissoras de TV, partidas em tempo real, como é o caso da ESPN no contexto internacional (LLORENS, 2017), e a própria SporTV, no Brasil. Em suma, recentemente, tais canais têm destinado espaço em suas grades de programação para uma série de modalidades do *e-Sport*, que vai além do próprio *League of Legends*. Certamente, essas instituições perceberam que essas práticas têm tido uma grande aceitação e tem movimentado um grande mercado para esse tipo de entretenimento. Mais do que isso, ao se apoiar no sucesso do LoL, esses segmentos de fora do campo, visam maximizar as suas estratégias para a obtenção de

capitais e posição de dominância em seus respectivos campos, e assim, ao obter mais capitais, construir um capital simbólico, conforme indica Bourdieu (1996a; 2007).

Mas, as possíveis comparações entre o *League of Legends* e práticas profissionais do campo esportivo não se limitam apenas a sua espetacularização. Outro forte aspecto em torno do jogo, são as premiações dos campeonatos, que podem alcançar quantias elevadas, a exemplo do campeonato mundial, que paga todos os anos premiações na casa dos milhões de dólares. Embora no Brasil esse valor seja mais modesto, o CBLLoL já chegou a pagar 200 mil reais em premiações, além de outros benefícios contratuais para as equipes vencedoras (FERRANTINI, 2018). Vale ainda ressaltar, que os jogadores profissionais de alto nível, participam de várias competições ao longo do ano, podendo acumular grandes quantias apenas com as premiações das ligas, como é o caso do sul coreano Lee Faker, um dos cyber atletas mais bem pagos da modalidade.

Contudo, o capital econômico acumulado pode ser maior na medida em que os jogadores assinam contratos com um ou mais patrocinadores, assim como ocorre nos esportes tradicionais. Mas, o sucesso no subcampo profissional *League of Legends* é algo difícil de ser atingido. Os jogadores precisam se dedicar a rotinas exaustivas de treinamento, para se manter em alto rendimento e performance. Em resumo, essa condição é sinônimo de dedicação exclusiva a atividade profissional, tal por isso, alguns cyber atletas tendem a ser bem remunerados.

Além disso, diante destes vários aspectos atrelados ao profissionalismo dos *e-Sports*, recentemente acendeu a discussão sobre o vínculo empregatício e o direito a carteira de trabalho assinada aos jogadores. Nessa senda, de acordo com alguns juristas, a própria Lei Pelé possui brechas que permitem enquadrar os cyber atletas as mesmas prerrogativas dos esportes tradicionais (ARAUJO, 2018). Mais do que isso, a comunidade jurídica vai além, e defende que mesmo se não houvesse sustentação na referida lei, os jogadores profissionais de LoL ou de qualquer outro *e-Sports*, já estariam amparados pela justiça (ARAUJO, 2018). Ou seja, se as equipes ou patrocinadores não estiverem de acordo com as leis trabalhistas, as mesmas estão sujeitas a responder juridicamente. Portanto, no alto rendimento, está bem demarcado o processo de profissionalismo.

Por fim, vale dizer que o efeito da atividade profissional acerca do *League of Legends* tem sido tão intenso, que o *habitus* vinculado no espaço dos especialistas, tem influenciado o reduto dos amadores. Em outros termos, os profissionais, como dominantes e detentores dos capitais da prática, ditam a dinâmica do campo, influenciando diretamente no estilo e no *habitus* dos agentes

tidos como amadores neste universo. E são essas peculiaridades que buscamos rastrear em nossa última seção do estudo, compreendendo o subcampo dos reprodutores.

O SUBCAMPO DOS REPRODUTORES: O AMADORISMO NO *LEAGUE OF LEGENDS*

No início, quando a produtora *Riot Games* criou o *League of Legends*, certamente não imaginaria que esse jogo seria um dos mais bem-sucedidos entre os *players* do mundo todo. Além disso, é provável que a produtora não possuísse a ideia que o jogo iria se tornar um esporte altamente rentável para os diversos segmentos do mercado. Ou seja, no princípio e até hoje, acreditamos que o intuito principal do LoL era de fornecer entretenimento, tendo em vista que a maioria dos jogadores são casuais/amadores que compartilham do *habitus* do jogar, não sendo muito diferente do estilo que se estabelece no subcampo dos profissionais. É em relação a essas nuances, que direcionamos nossos esforços agora.

Como já vimos na parte introdutória deste manuscrito, os jogos eletrônicos são frutos, em alguma medida, de uma sociedade pós-tradicional, se refletirmos com Giddens (1991). Em outras palavras, as práticas mais tradicionais, desde as brincadeiras de rua até os esportes mais comuns na sociedade (futebol, basquete, vôlei, etc.), começam a dividir espaço com as novas práticas da época, tida como (pós) moderna. É nesse intermeio, que os jogos eletrônicos ganham mais adeptos diariamente, constituindo novas figurações no âmbito do lazer e do esporte.

De acordo com alguns levantamentos da indústria dos jogos eletrônicos, estima-se que no mundo todo há mais de 2,3 bilhões de jogadores ativos, movimentando uma receita anual que deve chegar a quase 140 bilhões, só no ano de 2018 (NEWZOO, 2018a). O Brasil, é o terceiro país com a maior base de jogadores, contabilizando a marca de 75 milhões de pessoas ativas em relação a esse entretenimento, com um mercado que atualmente ocupa a 13ª posição e movimenta em torno de 1,5 bilhões de dólares anuais (NEWZOO, 2018b).

Como já mencionado, o *League of Legends* está entre os jogos mais consumidos do mundo e contribui para o crescimento dos dados supracitados. Embora esse jogo possua sua via profissional, está claro que a maioria dos jogadores são casuais e amadores, que jogam simplesmente pelo entretenimento proporcionado pelo *game*. Contudo, isso não quer dizer que os amadores se encontram desconectados da esfera profissional. Longe disso, partilham de muitos aspectos desse espaço e, inclusive, absorvem as influências dos agentes tidos como dominantes da prática.

Obviamente, os amadores possuem menos poder quando comparado com os profissionais, haja vista que esses últimos, dividem posições que são constituídas por mais capitais. Dito de outra forma, quanto mais capitais um grupo possui, maior a possibilidade de dominação e poder do campo em questão (BOURDIEU, CHAMBOREDON; PASSERON, 2002). No entanto, ainda que exista a distribuição desigual dos capitais entre os agentes, os mesmos compartilham do mesmo espaço, estando de um lado, os agentes que visam firmar o status de dominantes, e do outro, aqueles que com poucos capitais pensam em estratégias de reprodução para se manterem ativos no campo (BOURDIEU, 1990; 1996b). Esse é o caso dos amadores que fazem a prática do LoL, tendo como influência os especialistas da modalidade.

Atualmente, muitos dos jogadores casuais acompanham o trabalho dos cyber atletas. E com o crescimento das *streams*, ficou muito mais fácil assistir em tempo real o desempenho dos *pro players* favoritos. De fato, com essa possibilidade, os jogadores amadores podem apreender muito mais observando as partidas entre profissionais, do que apenas jogando com seus pares. Pois, ao ter contato com o estilo e a mecânica de jogo dos especialistas, os amadores podem filtrar informações a serem reproduzidas no subespaço do qual fazem parte. Porém, não se trata somente de uma reprodução do jogo. A reprodução é inventiva, uma vez que os jogadores amadores têm mais liberdade para testar diversos tipos de estratégias, permitindo a hibridização de diversos estilos. Ou seja, embora estejamos nos referindo de agentes com capital cyber esportivo menor, os mesmos não estão alheios ao universo que cerca o subcampo dos profissionais.

Se tratando de capitais, é evidente que os agentes que ocupam a posição dos amadores possuem menos capitais em relação à prática. Nessa esteira, um dos primeiros fatores de distinção, pode estar atrelado ao capital econômico, tendo em vista que no subcampo dos especialistas há mais recompensas e troféus em jogo. E como se sabe, o capital econômico pode ser a força motriz para o acúmulo de outros capitais (BOURDIEU, 1996a), muito embora essa condição se justifique apenas dentro do campo do LoL, existindo a consciência de que os amadores podem acumular esse tipo de capital em outras esferas. E na verdade, se refletido mais afundo, o capital econômico dos especialistas pode ser produto da própria participação dos jogadores casuais, que em maior número, alimentam e sustentam o subcampo dos especialistas, dado que consomem muitas das vezes os produtos disponibilizados no universo profissional.

Em linhas gerais, muitos dos agentes que compõe o subcampo dos amadores, acabam utilizando os mesmos produtos que são fornecidos aos profissionais. Um exemplo clássico de *e-Sports*, são os periféricos, utilizados durante a prática, como *mouse*, teclado, *headphones*, monitor, etc. De forma geral, trata-se de componentes de alto rendimento e que contribuem para o ganho de precisão e produtividade no jogo. Nesse sentido, como os especialistas influenciam a prática por possuírem o capital simbólico e o status de dominante do campo do LoL, os amadores acabam por consumir dos mesmos produtos, alavancando as marcas que patrocinam o subcampo dos especialistas.

Mas, percebe-se que o capital simbólico que os profissionais detêm é verdadeiramente instável, pois se sustenta, em grande medida, a partir do interesse do círculo dos amadores. Isto é, esse tipo de capital apresenta grandes fragilidades e está constantemente em xeque. Segundo Bourdieu, o capital simbólico é “[...] um capital que se apoia necessariamente nos outros, no olhar e na fala dos outros” (BOURDIEU, 2007, p. 389). Portanto, se o interesse dos amadores decair frente à dinâmica do subcampo dos especialistas, toda a força estrutural do campo do LoL é colocada em cheque.

Nessa mesma linha de raciocínio, os profissionais podem acumular diversos tipos de capitais (econômico, esportivo, social) que ajudam a consolidar um capital simbólico no campo da prática. Mas, como se trata de um espaço que é operacionalizado de acordo com categorias de percepção e princípios de visão, se consideramos a palavra de Bourdieu (1996a), o subcampo dos especialistas opera com pouca autonomia, visto que esse é um dos principais problemas entre aqueles que possuem capital simbólico, segundo Saint Martin (2017). Dessa forma, os amadores que praticam o *League of Legends* na esfera do lazer e divertimento são tão responsáveis pela sustentação do campo quanto os profissionais.

Todavia, ainda sim, é nítida a interferência do subcampo dos especialistas na esfera dos reprodutores. O reconhecimento aos *pro players* se tornou tão intenso, que recentemente amadores começaram a comprar aulas virtuais com os profissionais da prática, as chamadas *LoLClass*. Em consonância com essa estratégia, os profissionais se aproximaram ainda mais do subcampo dos reprodutores, passando a transmitir com regularidade a rotina de treinos e jogatinas ao vivo, que geralmente são acompanhadas por milhares de pessoas. Como exemplo mais recente, podemos citar o caso do jogador profissional Jian “Zi-Hao”, que durante

transmissão de *stream*, conseguiu ter uma audiência de 8,5 milhões de pessoas o assistindo simultaneamente (SPORTV, 2018).

É nessa aproximação, que podemos comprovar o impacto e o poder do subcampo dos especialistas entre os jogadores casuais, sobretudo na transferência de informações e códigos de comportamento que são absorvidos pelos amadores. Nesse quadro, podemos verificar a utilização de gírias pelos profissionais, que ao serem gestadas por esses agentes, se transferem para o ambiente dos reprodutores. Esses últimos, por sua vez, reproduzem esse comportamento com os pares do mesmo nível, porém, de forma inventiva, já que podem mobilizar as gírias para diferentes contextos. Inclusive, tais gírias ganham tanta repercussão que, em alguns casos, elas se reproduzem no vestuário, como em camisetas, *bottons*, etc. (CARDOSO, 2016). Além disso, falando de vestuário e de uma prática cyber esportiva, os amadores também compram camisetas e produtos de suas equipes favoritas, demonstrando suas influências e afinidades com a esfera profissional.

Diante dessa influência dos profissionais sobre os amadores, observa-se através de uma análise *bourdieusiana*, um poder simbólico entre os grupos. Isto é, um poder que não está totalmente explícito e visível aos agentes que dividem o campo (BOURDIEU, 1998). Nessa linha argumentativa, nota-se que os amadores possuem um grau de submissão ao subcampo dos profissionais, quando passam a consumir os inúmeros produtos vinculados à atividade dos especialistas, bem como os códigos de comportamento e o *habitus* incutido na estrutura profissional do *League of Legends*. Como exemplo, podemos mobilizar a própria lógica das *streams* transmitidas pelos profissionais, que muitas das vezes são realizadas com o intuito de ganhar visibilidade e capitalizar com a audiência, tendo em vista que durante as transmissões, os profissionais monetizam os vídeos, além, de receberem doações dos amadores que acompanham as *streams*. Nessa ocasião, os especialistas não estão ali apenas para interagir com os jogadores de menor nível, existem interesses próprios, que tem muito mais haver com o acúmulo de capitais do que com a relação recíproca entre grupos.

Não obstante, muitos que compõe o subcampo dos amadores não possuem essa leitura, justamente por não captarem os elementos de dominação da prática. Portanto, como destaca Bourdieu “O poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem” (BOURDIEU, 1998. p. 7-8). Em outras palavras, ainda que exista uma “cumplicidade objetiva”

entre os grupos, há poderes indiscriminados e velados no campo do LoL, sendo que talvez seus agentes possuam tal noção. E como já mencionado, talvez nem os próprios amadores tenham a dimensão de quão poderosos são em relação a esse campo, tendo em vista a participação decisiva desses agentes para a expansão do jogo.

Em suma, esses jogadores casuais, em grande medida, são os responsáveis pelo sucesso dessa prática, pois não fazem parte apenas de um espaço de reprodução, mas também, de um subcampo que é inventivo, na medida em que seus agentes possuem reflexividade para atribuir novos contornos e significados ao *game*. Assim, como são agentes ativos diante do entretenimento (JENKINS, 2008), os amadores movimentam o campo do *League of Legends*, ou melhor, apresentam certo ativismo em relação à prática (MACEDO, AMARAL FILHO, 2016), divulgando, discutindo e defendendo esse cyber esporte em *blogs*, sites, fóruns, redes sociais e outras plataformas. Enfim, não há como explorar todos os elementos que compõe o amadorismo do LoL, mas de um modo geral, as pistas esquadrihadas neste estudo, nos ilustram um pouco sobre esse subcampo, permeado por uma lógica de reprodução inventiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a breve incursão sobre o campo do *League of Legends* realizada em nossa pesquisa, pudemos identificar importantes aspectos que fundamentam a prática dessa nova atividade do século XXI. Para além da tão somente descrição desse cyber desporto ou *e-Sport*, traçamos como meta, indicar os sinais que o LoL apresenta, sendo que o mesmo contém inúmeras características, que nos permitem entendê-lo como um esporte, assim como qualquer outro. Dentre as principais circunstâncias, procuramos demonstrar a estrutura do profissionalismo e amadorismo dessa atividade, assim como suas diferenças. Nessa direção, e subsidiados pela leitura sociológica, pudemos constatar que o LoL possui em sua estrutura um espaço competitivo, que é permeado por lutas, distinção, distribuição desigual de capitais, dominantes e dominados, poder simbólico, reprodução, inventividade, entre outras evidências.

Durante a investigação dos subcampos do *League of Legends*, observamos que os especialistas da modalidade possuem uma grande influência no círculo dos amadores. Em linhas gerais, aquilo que é semeado e gestado no quadro do profissionalismo, se transfere e se reproduz entre os jogadores casuais. No entanto, a reprodução a qual estamos falando, não se refere a uma

mera imitação da prática, mas sim a uma reprodução levada a cabo de maneira reflexiva, que estimula a inventividade neste processo de reprodução. Ou seja, ainda que os amadores apresentem certo grau de submissão ao subcampo profissional, os mesmos ajudam a dinamizar e expandir o campo deste *e-Sport*. Mais do que isso, contribuem também para o aumento da visibilidade dos profissionais e acabam atribuindo, de maneira inconsciente, poder simbólico aos especialistas, garantindo assim uma espécie de “cumplicidade objetiva” que sustenta o campo do LoL. Assim, ambos os grupos de agentes são importantes para a manutenção da estrutura da prática, muito embora exista capitais e poderes simbólicos que estão ocultos face à compreensão dos agentes.

Por fim, diante das informações investigadas, podemos chegar à conclusão que o *League of Legends* em sua essência, possui um compêndio de fatores que nos permite aceitá-lo como uma prática esportiva do século XXI. Embora tenhamos a consciência da polarização e tensionamentos entre as atividades tradicionais e (pós) modernas, observa-se no LoL, elementos que estão presentes nos esportes tradicionais. Portanto, não há como simplesmente ignorar as hipóteses e evidências aqui encontradas. Em suma, estamos à frente de um novo fenômeno do campo das práticas corporais que merece atenção.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, S. A aprendizagem estratégica e a geração PlayStation: o que está em jogo?. **Saber (e) Educar**, n. 13, p. 187-197, 2008.

ARAUJO, Bruno. Jogadores profissionais de games têm direito a carteira assinada? Entenda. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml> Acesso em: 27 de ago. 2018.

BECK, ULRICH. **Sociedade de risco**: rumo a uma outra modernidade. São Paulo: Ed. 34, 2010.

BECK, Ulrich; GIDDENS, Anthony; LASH, Scott. (orgs). **Modernização reflexiva**: política, tradição, estética na ordem social moderna. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.

BELL, Christopher E. Sexualization and Gamer Avatar Selection in League of Legends. **Atlantic Journal of Communication**, v. 25, n. 2, p.65-87, mar. 2017.

BERTRAN, Enric; CHAMARRO, Andrés. Videogamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance. **Adicciones**, v. 28, n. 1, 2016.

BOURDIEU Pierre. **A dominação masculina**. 11 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996b.

BOURDIEU, Pierre. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

BOURDIEU, Pierre. **O senso prático**. Tradução de Maria Ferreira. 1 ed. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 9-40.

BOURDIEU, Pierre. Postface. La noblesse: capital social et capital symbolique. In: LANCIEN, Didier; SAINT MARTIN, Monique de. (Orgs.). *Anciennes et Nouvelles aristocraties de 1880 à nos jours*. Paris: Ed. de la MSH, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BOURDIEU, Pierre. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas/SP: Papirus, 1996a.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre o estado**. 1º ed, Companhia das Letras, 2014.

BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean-Claude; PASSERON, Jean-Claude. **A profissão de sociólogo: preliminares epistemológicas**. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

CARDOSO, Thaby. **A influência dos Streamers na comunidade de League of Legends**. 2016. Disponível em: <https://medium.com/tend%C3%A4ncias-digitais/como-streamers-influenciam-uma-comunidade-cbaa0b41a3ff> Acesso em: 01 de ago. 2018.

DONALDSON, Scott. **Mechanics and Metagame: exploring binary expertise in League of Legends games and culture**, v. 12, n. 5, p.426-444, jun. 2015.

ELIAS, Norbert. **Introdução à sociologia**. Tradução de Maria Luísa Ribeiro Ferreira. Lisboa: Edições 70, 2008.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. Tradução de Ruy Jungmann. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992.

FERRANTINI, Marcelo. **Entenda a premiação do CBLol 2018: R\$ 200 mil em disputa**. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/04/entenda-a-premiacao-do-cblol-2018-r-200-mil-em-disputa-esports.ghtml> Acesso em: 27 de ago. 2018.

FINCO, Mateus David.; FRAGA, Alex Branco. **Corpo joystick: cinema, videogames e estilo de vida ativo**. Licere, Belo Horizonte, v. 16, n.3, set. 2013.

FU, Cheng-yang; LEE, Joon; BANSAL, Mohit; BERG, Alex C. Video Highlight Prediction Using Audience Chat Reactions. **Proceedings of the 2017 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing**. p.1-7, 2017. Association for Computational Linguistics. Disponível em: <http://aclweb.org/anthology/D17-1102> Acesso em: 27 de ago. 2018.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GOETOMO, Filbert. **Esports in Korea: a study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations**. California, 2016, 60 f. Senior Theses (Bachelor of arts) – Economics Department, Claremont Mckenna College – CMC, California, 2016.

GRAY, Peter B.; VUONG, Jimmy; ZAVA, David T.; MCHALE, Timothy S. Testing men's hormone responses to playing League of Legends: No changes in testosterone, cortisol, DHEA or androstenedione but decreases in aldosterone. **Computers in Human Behavior**, v. 83, p.230-234, jun. 2018.

HONORATO, R. **‘League of legends’ chega ao brasil – e em português**. 2012. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/tecnologia/league-of-legends-chega-ao-brasil-e-em-portugues/>. Acesso em: 21 de jun. 2018.

JENKINS, H., **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KAHN, Adam S. et al. The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. **Computers in Human Behavior**, v. 49, p.354-361, ago. 2015.

KOKKINAKIS, Athanasios V.; LIN, Jeff; PAVLAS, Davin; WADE, Alex R. What’s in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. **Computers in Human Behavior**, v. 55, p. 605–613, feb. 2016.

LAHIRE, Bernard. Campo. In: CATANI, Afrânio Mendes et al. (Orgs.). **Vocabulário Bourdieu**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

LEITINHO, Ricardo Ribeiro; FARIAS, Josivania Silva. A Motivação Hedônica no Consumo de Bens Virtuais Cosméticos em Jogos Online. **Revista Brasileira de Marketing**, v. 17, n. 01, p.65-79, 1 mar. 2018.

LI, Roland. **Good luck, have fun: The rise of esports**. Delaware: Skyhorse, 2016.

LLORENS, Mariona Rosell. ESport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport, Ethics And Philosophy**, v. 11, n. 4, p.464-476, 25 abr. 2017.

MACEDO, Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. A anatomia de um movimento comunicativo on-line: o ativismo de fã-gamers em League of Legends como inteligência coletiva. **Revista Geminis**, v. 7, n. 1, p. 147-176, 2016.

MORA-CANTALLOPS, Marçal; SICILIA, Miguel-Ángel. Player-centric networks in League of Legends. **Social Networks**, v. 55, p.149-159, out. 2018.

NEWZOO. Brazil Games Market 2018. 2018b. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/> Acesso em: 30 de ago. 2018.

NEWZOO. Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. 2018a. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/> Acesso em: 30 de ago. 2018.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascido na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PEARCE, C. **Communities of Play**: emergente cultures in multiplayer games and virtual worlds. Cambridge (Estados Unidos): The MIT Press, 2009.

PETRÓ, G. **'League of legends' ganha servidor localizado no brasil**. 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/02/league-legends-ganha-servidor-localizado-no-brasil.html>. Acesso em: 21 de jun. 2018.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. **On The Horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, sep. 2001.

RIBEIRO, Nicollas. **League o Legends**: conheça as principais ligas de LoL do mundo. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/08/league-of-legends-conheca-as-principais-ligas-de-lol-do-mundo-esports.ghtml> Acesso em: 27 de ago. 2018.

RIPAMONTI, Laura A. et al. Multi-agent simulations for the evaluation of Looting Systems design in MMOG and MOBA games. **Simulation Modelling Practice and Theory**, v. 83, p.124-148, abr. 2018.

ROCHA, Mateus; RODRIGUEZ, Vanessa Brasil; VITÓRIA, Fabrício Flávio Terso. Impacto do patrocínio de *e-sport* na decisão de compras dos jogadores de *League of Legends* da Bahia. **Seminário Estudantil de Produção Acadêmica**, v. 15, 2016.

RODRIGUES, Bruno. Mundial de LoL teve mais de 80 milhões de espectadores em série única. 2017. Disponível em: <https://www.maisesports.com.br/audiencia-mundial-2017-lol/> Acesso em: 27 de ago. 2018.

ROX, Maximilian. 8 times brasileiros de futebol que já apareceram nos eSports. 2017. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/8-times-brasileiros-de-futebol-que-ja-apareceram-nos-esports> Acesso em: 27 de ago. 2018.

SAINT MARTIN, Monique. Capital simbólico. In: CATANI, Afrânio Mendes et al. (Orgs.). **Vocabulário Bourdieu**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

SAPIENZA, Anna; BESSI, Alessandro; FERRARA, Emilio. Non-Negative Tensor factorization for human behavioral pattern mining in online games. **Information**, v. 9, n. 3, mar. 2018.

SAPIENZA, Anna; ZENG, Yilei; BESSI, Alessandro; LERMAN, Kristina; FERRARA, Emilio. Individual performance in team-based online games. *Royal Society Open Science*, v. 5, n. 6, p.1-14, jun. 2018.

SOUZA, Juliano de; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. O “match do século” e a “história esportiva” do xadrez - uma interpretação sociológica. **Motriz**, Rio Claro, v.19 n.2, p.399-411, abr./jun. 2013.

SPORTV. Cleveland Cavaliers, Golden State Warriors e Houston Rockets disputarão liga de LoL. 2017. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cleveland-cavaliers-golden-state-warriors-e-houston-rockets-disputarao-liga-de-lol.ghtml> Acesso em 03 de set. 2018.

SPORTV. Jogador de LoL bate 8,5 milhões de espectadores simultâneos em stream. 2018. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/jogador-de-lol-bate-85-milhoes-de-espectadores-simultaneos-em-stream.ghtml> Acesso em: 31 de ago. 2018.

ŠTAVLJANIN, Velimir; CVIJOVIĆ, Jelena; KOSTIĆ-STANKOVIĆ, Milica. Research of indirect advertising in video game industry. **Industrija**, v. 45, n.4, p. 113-132, 2017.

TAPSCOTT, D. **Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation**. New York: Mcgraw-Hill, 1997.

WATSON, Max. A medley of meanings: Insights from an instance of gameplay in League of Legends. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, v. 6, n.1, p. 225-243, 2015.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação teve como pretensão proporcionar um maior entendimento acerca do processo de expansão dos jogos eletrônicos na sociedade atual. Para responder à questão central do trabalho aqui desenvolvido, nos valem de uma série de incursões empírico-teóricas que marcam a agenda investigativa do Observatório de Educação Física e Esporte (OEFE-UEM), na qual esse trabalho se circunscreve. Nesse sentido, o trabalho colaborativo desenvolvido no grupo, aliado a uma pluralidade teórica e ao amadurecimento intelectual dos pesquisadores sobre os horizontes que envolvem essa prática e outras que se disseminam na sociedade pós-tradicional, permitiu ampliar o entendimento sobre este fenômeno, resultando em três estudos relacionais com conclusões próximas, tal qual se expõe a seguir:

No primeiro artigo, foi possível notar que os jogos eletrônicos vêm tendo um crescimento expressivo nos últimos anos, tanto em sua adesão de praticantes, como também em sua adesão de espectadores. O subcampo acadêmico-científico que parece se constituir em torno dos jogos eletrônicos, também acompanha esse mesmo curso de crescimento. Além dos artigos relacionados à prática como componente de lazer, percebemos também um novo tratamento dado aos jogos digitais, no sentido de demarcar que o fenômeno transcende a esfera do divertimento e passa a adquirir contornos esportivizados, orientadores de estilos de vida na sociedade pós-tradicional.

Frente ao mapeamento sistemático da literatura realizado nesta dissertação, visualizamos dois polos institucionais que orientam a produção sobre jogos eletrônicos na área de Educação Física, a saber, a UFSC e a UFPR, instituições em que estão localizados os principais grupos de pesquisa que possuem aproximação com o tema estudado. A rede de pesquisadores existente a respeito deste objeto de pesquisa também ficou evidenciada em nossos dados. Os principais agentes divulgadores no subcampo acadêmico-científico dos jogos eletrônicos possuem uma relação próxima entre eles: alguns participam do mesmo grupo de pesquisa e das mesmas instituições de ensino ou fazem parte da mesma rede de orientação, a exemplo do caso em que a orientadora passou a pesquisar sobre jogos eletrônicos posteriormente à pesquisa desenvolvida por sua orientanda, sendo que ambas atualmente se situam como referências sobre o assunto.

Em outros termos, ao nos atentarmos para a lógica de formação das redes colaborativas em torno da temática, percebemos a existência de pesquisadores que construíram sua trajetória na

mesma instituição e, na atualidade, fazem parte dos mesmos grupos de pesquisa e também atuam na dinâmica de divulgação e avaliação científica, sobretudo, como agentes ligados a corpos editoriais dos periódicos de Educação Física de maior renome no país, o que confirma a nossa hipótese sustentada no Artigo 1 da dissertação, a saber, que as relações acadêmicas e a estrutura dos periódicos científicos constituem uma posição no subcampo de investigações sobre os jogos eletrônicos, em que os agentes dotados de determinado *habitus científico* exercem uma espécie de poder simbólico na circulação de ideias sobre a prática.

Além disso, há uma relação estreita entre o capital científico e o poder simbólico, sendo que essa relação “[...] a uma ordem simbólica se dá pela imposição de estruturas estruturantes que se ajustam às estruturas objetivas [...]” (HEY, 2017, p. 292). Em outras palavras, uma autoridade que é legítima sobre determinada questão ou ocupa uma posição superior de um periódico renomado quando comparado a outros periódicos (neste caso, da produção acadêmico-científica da Educação Física), tende a se construir por vias ocultas, como uma forma desconhecida de reconhecimento (CATANI et al., 2017), remetendo a existência de uma dinâmica que parece operar, por meio, de um *modus operandi* do fazer científico (BOURDIEU, 1983, 1996, 2004).

Observando os resultados encontrados e discutidos no Artigo 1, construímos o Artigo 2 desta dissertação a partir do entendimento de que seja qual for a forma de interpretação dos jogos eletrônicos (lazer ou profissional), novos estudos sobre a prática se fazem necessários para uma compreensão mais rigorosa deste fenômeno contemporâneo. Pudemos perceber que as dimensões alcançadas pelos jogos eletrônicos fazem com que mais adeptos a esta modalidade surjam a todo momento. Uma das hipóteses deste crescimento se dá a partir de Elias e Dunning (1992) quando sugerem que os indivíduos procuram por estes espaços (neste caso, os esportes eletrônicos) para experimentarem emoções que não estão presentes em seu cotidiano, a fim de elevarem seus níveis satisfatórios de tensão-excitação, concomitantes aos sentimentos catárticos proporcionados pelos jogos eletrônicos, tanto no lazer como em sua cena profissional, sendo que por mais que os *ciberatletas* encarem os *e-Sports* como sua profissão e com devida seriedade, os jogos eletrônicos ainda não deixam de ser algo prazeroso e excitante para os mesmos.

Ademais, ao revisitarmos o passado e compararmos os primeiros eventos de *e-Sports* com os eventos da atualidade, percebemos que os processos de mercantilização, espetacularização e esportivização a que os jogos eletrônicos foram submetidos o tornaram uma prática legítima que apresenta as características de um campo, remetendo ao que Bourdieu (1983) aponta ao discutir a

realidade do esporte (neste caso, o eletrônico) como uma mercadoria simbólica, criando assim, ainda segundo Bourdieu (1983), uma lacuna cada vez maior entre os consumidores (praticantes de lazer) e os jogadores profissionais (que ganham a vida jogando).

Finalmente, ao mobilizarmos o referencial teórico da modernização reflexiva (GIDDENS *et al.*, 1997), percebemos que a lógica estrutural e institucional da alta modernidade informa os estilos de vida de todos os jogadores – do âmbito amador ao profissional – devido, sobretudo, ao processo de destradicionalização das práticas esportivas e por meio do qual se pode encarar os jogos eletrônicos como um fenômeno esportivo contemporâneo que foge dos padrões esportivos da sociedade moderna. Visto isso, é interessante ressaltar também que, mesmo com o processo de massificação dos *e-Sports*, a construção de um *habitus* homogeneizado ainda não se faz presente, devido a dinâmica de expansão mercadológica regulada por via de uma reflexividade social em que indivíduos são responsáveis por suas decisões em matéria de estilo de vida. Em outras palavras, por mais que o *habitus* de jogador permeie algumas ações dos indivíduos que aderem à prática, este indivíduo ainda é consciente de suas escolhas e não apenas um mero reproduzidor.

Feito esse percurso, avançamos para o Artigo 3, no qual aprofundamos nossas análises a partir da retomada do *League of Legends* de maneira então a exemplificar a expansão dos jogos eletrônicos e avançar na compreensão de seu campo ciber(esportivo), através da estruturação de seu subcampo profissional, permeado por lutas, distinção, distribuição desigual de capitais, existência de dominantes e seu espaço de reprodução inventiva (dominados), onde há poder simbólico, reprodução, inventividade, etc. Conseguimos constatar também a grande influência dos especialistas no círculo dos amadores. Em suma, grande parte do que é gerado no campo profissional, se transfere ao campo dos amadores, desde eleição de estilos de jogo até o uso de gírias e “imitação inventiva” dos comportamentos dos *pro players*.

Entretanto, vale ressaltar que esta reprodução não acontece como uma mera imitação, mas por meio da reprodução de uma reflexividade que, conseqüentemente, estimula a inventividade presente no campo dos jogadores casuais. Ou seja, mesmo que haja um grau relativo de sujeição dos amadores ao subcampo profissional, estes amadores também ajudam na dinamização e expansão do campo dos jogos eletrônicos. Mais do que isso, eles também contribuem para que os jogadores profissionais de *League of Legends* possuam uma maior visibilidade, atribuindo um poder simbólico aos especialistas e garantindo uma “cumplicidade objetiva” que sustenta o campo do LoL. Sendo assim, ambos os grupos de agentes possuem sua devida importância para a

manutenção da estrutura da prática, mesmo com a existência de capitais e poderes simbólicos que estão ocultos face à compreensão dos agentes.

Por fim, o Artigo 3 ainda reuniu evidências que nos permitem considerar o LoL como um esporte atualmente consolidado, mas que pode vir a perder sua hegemonia, tendo em vista que no campo dos esporte eletrônicos há uma constante substituições das posições de dominância nas lógicas de oferta e demanda, em especial porque as próprias transformações tecnológicas que se aceleram na sociedade pós-tradicional sustentam essa provisoriedade. Por ora, entretanto, o LoL partilha de uma série de características estruturais que configuram sua aceitação como prática esportiva dominante no campo dos jogos eletrônicos na contemporaneidade, o que não confere, contudo, nenhuma garantia em relação ao tempo com que essa estrutura vai se sustentar.

Traçado este caminho, chegamos à conclusão principal de que o processo de expansão dos jogos eletrônicos tem-se dado a partir de uma dinâmica social em que os jogos eletrônicos não ficam mais restritos à esfera informal do lazer e passam a contar com características que o predispõem na condição de esporte moderno, orientados então pelas lógicas de mercantilização, espetacularização e esportivização. Ressalta-se que o espaço dos jogos eletrônicos, por mais que ainda não partilhe da mesma estrutura dos esportes considerados tradicionais, se beneficia do crescente processo de destradicionalização que toma de assalto a sociedade contemporânea, de modo a ter sua estrutura de oferta e demanda potencializada.

REFERÊNCIAS

CATANI, A. M. Lições de aula. IN: CATANI, A. M; NOGUEIRA, M. A; NEY, A. P; MEDEIROS, C. C. C. (Orgs.) **Vocabulário Bourdieu**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, p. 249-250. 2017.

BOURDIEU, P. **Pierre Bourdieu**: sociologia. Org. Renato Ortiz. São Paulo: Ática, 1983.

BOURDIEU, P. **As regras da arte**: Gênese e estrutura do campo literário. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOURDIEU, P. **Os usos sociais da ciência**: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: UNESP, 2004.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992.

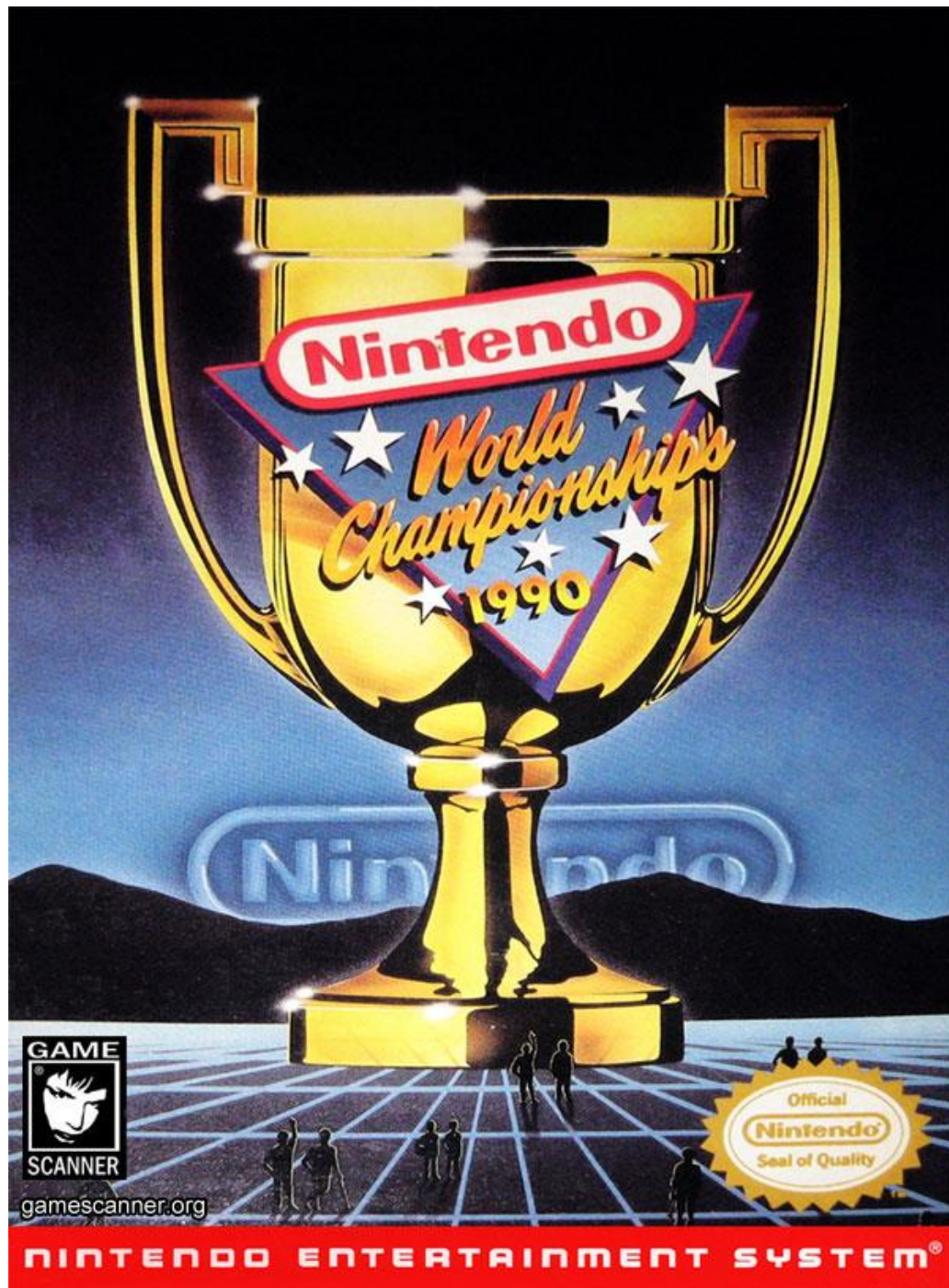
GIDDENS, Anthony; BECK, Ulrich; LASH, Scott. **Modernização reflexiva**: política, tradição e estética na ordem social moderna. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997.

HEY, A, P. Poder Simbólico (o). IN: CATANI, A, M; NOGUEIRA, M. A; NEY, A. P; MEDEIROS, C. C. C. (Orgs.) **Vocabulário Bourdieu**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017b. p. 295.

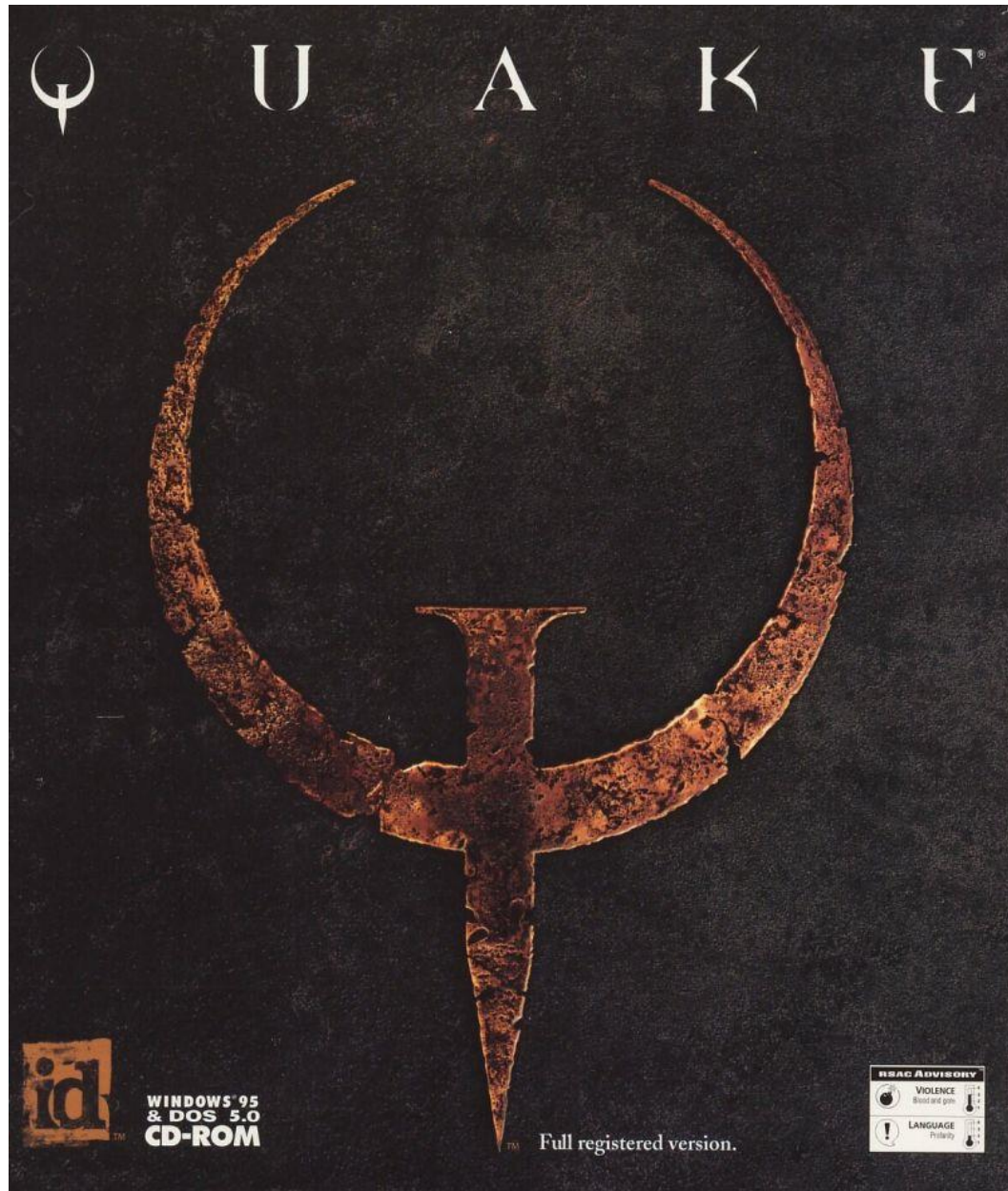
ANEXOS



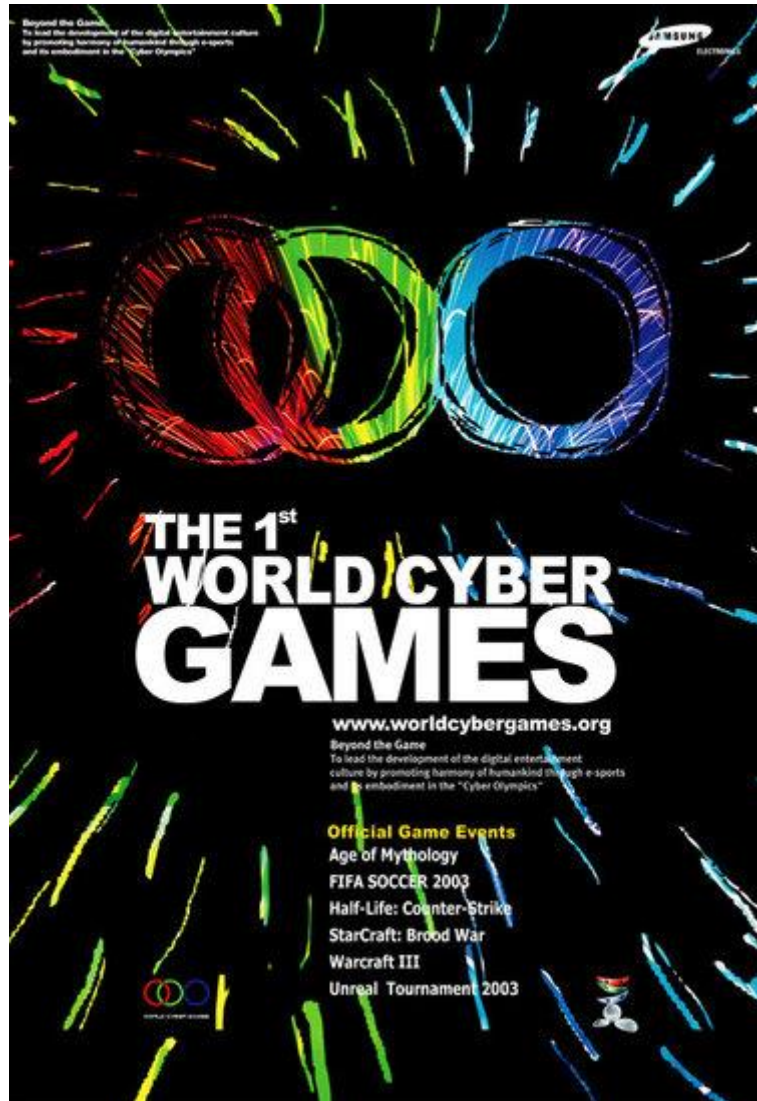
Anexo 1: Spacewar! Rodando em um Computador PDP-10
Retirado de: <https://bequipe.com/first-esport-tournament/>



Anexo 2: Poster do *Nintendo World Championship's*, disputado em 1990
Retirado de: http://gamegrumps.wikia.com/wiki/Nintendo_World_Championships



Anexo 3: Capa do CD-ROM do Jogo Quake de 1996
Retirado de: <https://www.mobygames.com/game/dos/quake/cover-art/gameCoverId,12494/>



Anexo 4: World Cyber Games 2001

Retirado de: https://liquipedia.net/starcraft/WCG_2001



Anexo 5: Logo da Major League Gaming
Retirado de: <http://game-wisdom.com/critical/video-games-sports>



Anexo 6: Logo da Electronic Sports World Cup
Retirado de: <http://www.1337.games/2018/04/groepsindeling-eswc-parijs-is-bekend/>



Anexo 7: Nexus do League of Legends

Retirado de: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift/>



Anexo 8: Exemplo de Itens na Loja in game do League of Legends

Retirado de: <https://forum.br.leagueoflegends.com/t5/Relatos-de-Bugs/Problema-na-Loja-do-Jogo/td-p/39345>



Anexo 9: Lista de Campeões lançados no jogo até o presente momento
Retirado de: <https://www.lol-smurfs.com/blog/lol-ranked-how-many-champions/>



Anexo 10: Exemplificação das rotas no *League of Legends*
Retirado de: <http://jnsfamily.net/forum/topic/2542-tutorial-b%C3%A1sico-do-league-of-legends/>



Anexo 11: *Summoner's Rift*

Retirado de: http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/File:Summoner%27s_Rift_Update_Map.png



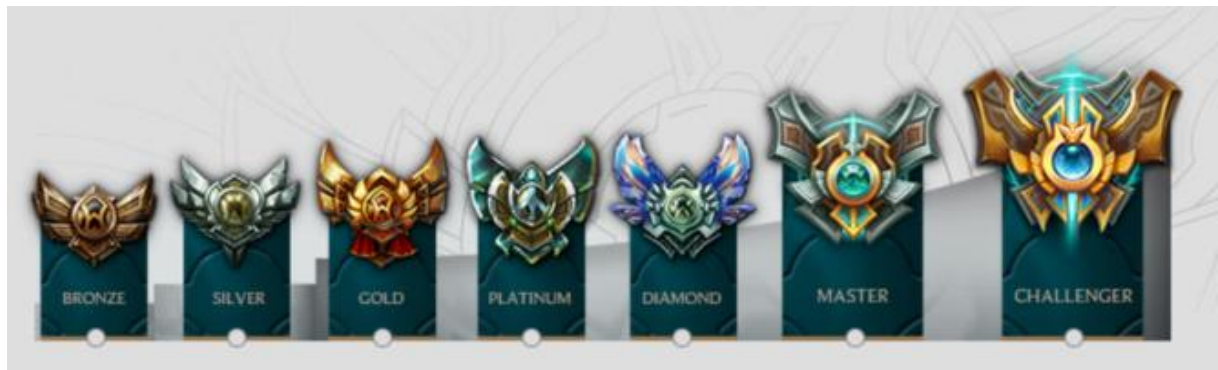
Anexo 12: *Twisted Treeline*

Retirado de: http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/File:Twisted_Treeline_Map_Preview.jpg



Anexo 13: *Howling Abyss*

Retirado de: http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/File:Howling_Abyss_Map_Preview.jpg



Anexo 14: Sistema de Ligas no *League of Legends*

Retirado de: http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_system



Anexo 15: *League of Legends Champions Korea*
Retirado de: https://www.lolesports.com/en_US/lck



Anexo 16: *LoL Pro League*
Retirado de: https://www.lolesports.com/en_US/lpl/lpl_2018_summer/schedule/playoffs/Finals



Anexo 17: *League of Legends Master Series*
Retirado de: <http://2017.lms.garena.tw/news/content/2584>



Anexo 18: *League of Legends Championship Series*
Retirado de: <https://www.businessinsider.com/league-of-legends-championship-series-at-madison-square-garden-2015-8>



Anexo 19: Circuito Brasileiro de *League of Legends*

Retirado de: <https://www.teamplay.com.br/coberturas/league-of-legends/13722-cblol-2017-etapa-1-cobertura>



Anexo 20: *Samsung White*, Time Coreano que é patrocinado pela empresa Samsung

Retirado de: https://lol.gamepedia.com/Samsung_Galaxy



Anexo 21: *SK telecom T1*, Time Coreano patrocinado pela empresa Telecom
Retirado de: <https://www.facebook.com/sktele1/>