

Pressione *Start* Para Começar: os Desdobramentos e as Características do Jogo nos Video Games e no E-Sports¹

Adilon Neri Evangelista²

Lidiane Santos de Lima Pinheiro³

Universidade do Estado da Bahia, Salvador, BA

Resumo

O presente artigo é fruto de uma pesquisa inicial, para nosso trabalho de conclusão de curso, sobre eventos de E-Sports em Salvador. Para isso, precisamos entender a constituição do jogo e sua relação com os *games* digitais e o esporte eletrônico. Portanto, foi necessário, também, vistar conceitos como ciberespaço, virtualização e cibercultura. A proposta desse trabalho é abordar as transformações, promovidas pelos avanços das Tecnologias da Informação e Comunicação no jogo e os desdobramentos que se sucedem a partir deles, como o próprio desenvolvimento de uma modalidade de competição dos *games*.

Palavras-chave

Jogo, E-Sports, cibercultura, virtualização, competições.

O começo de um jogo game

Os games são produtos de *game design*, que passaram, e ainda passam, por um constante processo de desenvolvimento e evolução junto com os avanços das tecnologias. Cada game tem suas próprias concepções, objetivos, personagens, mundos, podendo se apresentar em diversas plataformas⁴. Além de alterações estruturais nos próprios games ao longo do tempo, surgiram novos comportamentos sociais a partir deles, como a profissionalização de jogadores para competir no que chamamos de *E-sport*.

¹ Trabalho apresentado no IJ05- Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas da Universidade do Estado da Bahia.

³ Orientadora do trabalho. Professora Dra. do Curso de Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas da Universidade do Estado da Bahia.

⁴ Dispositivos com aparatos tecnológicos suficientes para suportar jogos. Atualmente, computadores, consoles, celulares e tablets são algumas dessas plataformas.

O conceito de jogo foi estudado por Johan Huizinga (2007), que tratou de observar suas características fundamentais e como ele se inseriu nas relações sociais em diversos momentos da história e por diversos motivos ao longo da vida humana. Tais características, como veremos, são ainda reconhecidas na versão contemporânea dos games e em sua interação competitiva.

O presente artigo é fruto de uma pesquisa inicial, para nosso trabalho de conclusão de curso, sobre eventos de *E-Sports* em Salvador. Buscamos conhecer, através de entrevistas, as empresas que realizam eventos desse tipo na cidade, os times e as percepções da Arena Fonte Nova sobre os eventos e o *E-Sports* a nível local. Intentaremos fomentar a produção de eventos de *E-Sport* na Arena Fonte Nova, mas, para isso, precisamos entender a constituição do jogo e sua relação com os *games* digitais e o esporte eletrônico. No presente artigo, limitaremos-nos especificamente a este objetivo e, para tanto, faremos uma revisão bibliográfica de autores que se dedicaram a estudar temas próximos a essa discussão. Entre eles, Johan Huizinga, Pierre Lévy, André Lemos, Tarcizio Macedo e Thiago Falcão.

O título do trabalho e todos os intertítulos fazem referência a uma sequência comum em jogos eletrônicos. Ao selecionar o botão de start, o game se inicia, então, o jogador começa sua jornada e pode se deparar com um mapa que indica pontos importantes no caminho, dentre eles, fontes de *HP*⁵ e os caminhos ou fases que o levarão a zerar⁶ o game. Esse trajeto nem sempre é seguido de uma única maneira; cada game apresenta suas formas de zerar; em alguns casos, um segundo jogador pode ser adicionado e seguir no caminho do game ou pode ter entrado para criar uma disputa com o primeiro. No caminho para zerar o game, geralmente, aparecem personagens com força superior ou equivalente à de quem joga. São conhecidos como chefões e, ao derrotá-los, certamente, o jogador ficará mais próximo ou concluirá o game.

Start foi pressionado: O jogo

Inicialmente, é importante distinguir dois elementos que podem ser confundidos e entendidos como sinônimos: *game* e jogo. O primeiro refere-se a um produto de *game design*, de natureza analógica ou eletrônica (e suas diversas especificidades). Portanto, tem um sentido mais restrito. E jogo, segundo Johan Huizinga (2007), é pensado como

⁵ Health Points - Pontos de Vida. Em tradução nossa.

⁶ Concluir todas as etapas na história do game.

um elemento presente na linguagem, no direito, na guerra, no conhecimento, na poesia, na filosofia, nas artes, na vida; e não apenas restrito à vida humana, já que pode ser observado, também, nos animais:

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2007, P.03)

Dessa citação, é possível extrair alguns elementos do que o autor aponta como comuns também ao jogo humano: convite ao jogo; comportamento inerente ao ato, como um ritual a ser seguido; existência e, conseqüentemente, respeito às regras que garantem os limites do jogo; e a experimentação de diversão e prazer. É evidente, portanto, a sugestão da presença do jogo desde etapas iniciais da vida humana.

A partir das reflexões de Huizinga (2007), entendemos que o jogo não é apenas um fenômeno da fisiologia ou da psicologia, mas vai além, pois possui “uma função significativa” (HUIZINGA, 2007, P. 04). O significado do jogo foi estudado por ciências diversas e as teorias por elas levantadas, resumidamente, explicam-no como uma descarga da energia vital do sujeito envolvido ou uma necessidade de distensão; e, ainda, como um ensaio, ou preparação, do jovem para as atividades que lhe serão exigidas na fase adulta. Tais hipóteses não são excludentes e, sim, complementam-se, na medida em que se cruzam em seu pressuposto de que o jogo tem finalidade biológica, porém, ainda são insuficientes para se obter uma compreensão total do conceito de jogo, pois a intensidade e o poder de fascinação observados no jogo não podem ser explicados por análises puramente biológicas.

Examinando o mapa encontrado: Os princípios fundamentais do jogo

Reconhecendo os caminhos: Liberdade

Diante do que vimos até aqui, fica a questão: o que, afinal, caracteriza o jogo? Para Huizinga (2007, p.11), a primeira característica de todo jogo é o fato de ser uma ação livre; o jogo é uma atividade voluntária e, quando submetido à força, perde a

classificação de jogo, tornando-se “imitação forçada”. Desse princípio, abre-se, a possibilidade para se questionar que liberdade teriam as crianças e os animais que brincam, seguindo seu “instinto”; ao que é respondido: “As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”. (HUIZINGA, 2007, P.10) Quanto aos adultos, o jogo torna-se algo dispensável, mas continua a ser utilizado como fonte do prazer. O autor explica:

É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas “horas de ócio”. Liga-se noções de obrigação e dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual. (HUIZINGA, 2007, P.11)

Assim, a liberdade ligada ao jogo parece como uma qualificação ainda maior e evidente aos adultos, à medida que aquele se apresenta como uma ferramenta para se obter prazer. Vejamos, a seguir, qual é a segunda característica do jogo, ainda ligada intimamente à primeira.

Reconhecendo pontos de recarga de *HP*: O jogo não é a vida

A segunda característica fundamental do jogo, segundo o autor, é: “o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (HUIZINGA, 2007, p.11). Desse trecho, é possível extrair a ideia de uma ambiência momentânea ao jogo e aos jogadores. Enquanto, para o jogador, por exemplo, ele está guiando uma locomotiva por um vale, para quem não é jogador, o outro é apenas alguém sentado na primeira cadeira de uma fila. Desta forma, quem está envolvido no jogo imagina a transformação de objetos inanimados que são adaptados ao universo do seu jogo. Na vida cotidiana, esses objetos permanecem em sua forma original, o que explica a visão denotada de quem está fora do jogo. Não é difícil perceber, também, como a liberdade conversa com esta segunda característica, à medida que o jogo proporciona algo além da vida “corrente” ou “real” (HUIZINGA, 2007).

Ao jogo é atribuída a função de ser um ampliador do limite fundamental da vida, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, na medida em que ganha valor cultural.

Os princípios biológicos ficam situados em esfera inferior, em comparação com a importância simbólica atribuída ao seu valor cultural. Estas conclusões poderiam abrir a possibilidade para se questionar onde se daria a limitação entre o jogo e a vida ou até se, de fato, existiria algum limite. A distinção da vida “comum” se dá, na percepção do autor, pelas próximas características do jogo: a limitação do espaço, essa mais flagrante que a seguinte, a limitação do tempo (HUIZINGA, 2007).

Fases descobertas: Há limite de espaço e tempo no jogo.

Segundo Huizinga, o jogo acontece em certo espaço previamente limitado e com suas próprias restrições. Esse espaço representa uma separação temporária do mundo habitual da vida:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2007, P.13)

A separação entre o mundo habitual e o “círculo mágico” do jogo, proposta pelo autor, ajuda a esclarecer a relação estabelecida entre o jogador e o jogo, apresentada no tópico anterior. É compreensível que o jogador reconheça as potencialidades e os limites nos quais está inserido, mas não necessariamente é o que acontece com quem não está no jogo.

Os exemplos do autor dão conta de ambientes de jogos analógicos, mas os *games* (aqui, evoco o sentido de produto do jogo) também seguem a característica de ocorrer em tempo e espaço específicos. Nem todos acontecem no mesmo ambiente da vida comum, onde pode se encontrar sua plataforma ou suporte (computador ou console) e, algumas vezes, seus cenários apresentam uma enorme semelhança com o mundo “real”, mas efetivamente se realizam em outros ambientes. Hoje jogos também se ambientam no ciberespaço, cujo conceito se ramifica por outros conceitos a ele atrelados, a exemplo de cibercultura, um dos grandes objetos de estudo de autores como Pierre Lévy (1999) e que será tratado mais adiante, ainda neste trabalho.

Qualquer que seja o espaço habitado pelos jogos, um dos elementos que os unifica é o fato de imporem regras aos jogadores. Estas não interferem no princípio de liberdade e são fundamentais para a manutenção da ordem e dos limites do jogo, como veremos a seguir.

Zerando o game de forma linear: O jogo cria e é ordem.

Há no jogo uma ordem que garante sua existência harmônica, talvez até a sua existência como jogo. Há participantes, em alguns exemplos, com função específica de garantir a manutenção dessa ordem e a permanência do jogo – como exemplo, os árbitros em uma partida de futebol. (HUIZINGA, 2007)

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. [...] exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este [...] parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. (HUIZINGA, 2007, P.13)

A estética, presente no jogo, parece servir como isca ou, usando as palavras de Huizinga (2007), “O jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’” (HUIZINGA, 2007, P.13). E, junto a essas características, o jogo ainda carrega uma tensão que nos prende e nos mantém presos para saber o seu desenlace. Como um dos grandes exemplos de tensão nos jogos, o autor trata dos jogos de azar, nos quais a tensão chega ao extremo e é o que também se evidencia nas competições esportivas.

As regras representam os limites da existência do jogo e, aos que não as respeitam, resta a alcunha de “desmancha-prazeres”. A figura do desmancha-prazeres põe em ameaça uma relação que surge e se sustenta baseada nas regras estabelecidas no jogo – sobre o que trataremos no próximo tópico.

Para além do game: relações sociais emergem do jogo

O interesse comum entre os jogadores é um dos motivos que se apresentam ao se juntarem para criar uma comunidade e estreitar ainda mais as relações entre si. Leiamos um pouco mais sobre as percepções de Johan Huizinga a respeito dos grupos sociais que já se formavam em torno dos jogos muito antes dos dispositivos digitais:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. (HUIZINGA, 2007, P.15)

É evidente a aproximação entre jogadores motivada pelo interesse comum em jogos. Também é possível, então, entender o potencial danoso que carrega alguém que não cumpre ou ignora as regras do jogo, o desmancha-prazeres, para essa unidade. E nessas comunidades, o espaço do jogo, o círculo mágico, se amplia formando vínculos, e eles são estritamente ligados ao jogo.

As considerações de Huizinga sobre o jogo foram publicadas, originalmente, no fim da década de 30 (1938). Desde então, suas conclusões continuaram presentes nos estudos sobre games, mesmo com o jogo sofrendo modificações que o transportaram também a uma dimensão digital.

Pressione qualquer botão para jogar: Novas possibilidades com o ambiente digital

Ao se abordar os jogos no ambiente digital, é preciso inicialmente ressaltar que os avanços nos campos da tecnologia, comunicação e informação são de fundamental importância para o surgimento de novas possibilidades e ambiências para o jogo. O desenvolvimento do computador, e de seus mecanismos, possibilitaram a computação gráfica, que foi fundamental a um novo estágio do jogo. De forma consequente, desenvolveram ramificações que ampliam o círculo mágico para além do mesmo espaço físico em que a vida “real” está acontecendo. Os jogos passaram pelo processo conhecido como virtualização: “Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma ‘elevação à potência’ da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização [...], mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado.” (LÉVY, 2003, p.07) O jogo passou a experimentar as possibilidades que o virtual lhe proporciona – uma maior liberdade até de criação de realidades:

A virtualização fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor. Se a virtualização fosse apenas a passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis, seria desrealizante. Mas ela implica a mesma quantidade de irreversibilidade em seus efeitos, de indeterminação em seu processo de invenção em seu esforço quanto a atualização. A virtualização é um dos principais vetores da criação de realidade. (LÉVY, 2003, p.07)

A continuidade dos avanços tecnológicos alterou a cognição humana e, conseqüentemente, possibilitou novo estado do jogo, agora virtual. Catarina Moura flagra essa percepção e afirma: “O mundo virtual que nos apresentam é o mundo da infinita possibilidade” (MOURA, 2002, p.02). É a segurança de se fazer algo no aspecto virtual, sem risco de conseqüências no “real” que atrai ao jogo:

No jogo, o “fazer-de-novo” abre espaço para o erro que, numa lógica da repetição, perde a sua condição de estigma. Errar, perder, morrer significam apenas começar de novo, sem maior drama que uma frustração logo substituída pelo pulsar da adrenalina provocado pelo retomar da aventura. (MOURA, 2002, p.04)

O virtual possibilitou ao jogo a construção de novas narrativas que não estavam mais restritas às possibilidades e aos constrangimentos da vida comum. O exemplo das cadeiras enfileiradas, citado anteriormente, ao elencar o espaço como uma característica do jogo, poderia ser um jogo virtual com mais elementos que facilitariam a percepção dos objetos e do próprio jogo. Em outras palavras, o que antes dependia, principalmente, da imaginação ou, como abordou Huizinga, do “faz de conta”, encontrou na virtualização uma nova forma de se apresentar.

O ambiente virtual mantém as informações conectadas, podendo ser alimentadas e encontradas por quem tem acesso à “rede”. Rede é um dos termos que Levy atribui ao espaço que abriga o virtual, ou ciberespaço:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p.15)

A continuidade dos avanços das Tecnologias de Comunicação e Informação, principalmente, com o desenvolvimento e a comercialização do microprocessador e o surgimento do computador pessoal, interferiram na sociedade e possibilitaram avanços sociais.

Virtualização e ciberespaço são conceitos que se convergem e mantêm relação complementar. Embasada na existência desse modelo de informação virtual, existindo em forma de potência no ciberespaço, a cibercultura é o grande conceito que engloba essa relação e a amplia para novos desdobramentos: “cibercultura” especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.16) André Lemos (2002) expandiu a conceituação de Lévy ao relacionar a cibercultura com sociabilidade e cultura contemporânea:

Por cibercultura compreendemos as relações entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informática/telecomunicações na década de 1970. Trata-se de uma nova relação entre as tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (LEMOS, 2002, apud LEMOS, 2005 p.1).

Em ambas as conceituações é perceptível a ideia de cibercultura como um conceito amplo. Abriga o ciberespaço e a virtualização, adicionando as movimentações de atualização de informações virtuais e seus múltiplos desdobramentos na cultura e na forma de viver na sociedade. Essas transformações possibilitaram, também, a adição de um elemento apaixonante (HUIZINGA, 2007) ao jogo, agora, virtual: as competições. Esse ponto será mais bem abordado nos tópicos seguintes.

2º jogador conectado: *E-sports*⁷

A constituição de um novo modelo de relacionamento entre jogo, games e jogadores é, em essência, a ideia envolvida no desenvolvimento dos esportes eletrônicos: o jogo, com suas características; os games, produtos do desenvolvimento das Tecnologias de Ciência e Informação (TICs), ainda mantendo relação com as percepções de jogo abordadas por Huizinga; e uma proposta diferente de interação entre jogadores⁸ e quem não joga⁹, que, dessa vez, é intermediada pelas TICs, com a inclusão do elemento competitivo.

⁷ Também conhecido como Esporte eletrônico e ciberesporte. Essas nomenclaturas serão adotadas no presente trabalho a fim de que se evitem repetições dos termos.

⁸ Para jogadores a nova possibilidade de ser profissional, dedicando tempo e foco em se superar e aprimorar suas habilidades em comparação a outros em situação parecida.

⁹ Além de poder ver o mesmo que quem está jogando, através de algum suporte, pode vir a ser torcedor dos profissionais.

A ideia de competição bem estruturada e em forma de eventos surge após um princípio inerente ao próprio jogo e que desperta a disputa entre jogadores:

A noção de competição é, sem dúvidas, um dos mais básicos pilares da discussão sobre o jogo; não é possível discutir sobre ele, em sua forma contemporânea, sem reconhecer lugares de antagonismo: forças opostas que disputam um prêmio específico. [...] o convite ao *jogo* geralmente implica em vencedores e perdedores, e os *video games*, no decorrer de sua história, ilustraram essa característica de forma muito veemente. (FALCÃO e MACEDO, 2019, p. 03)

Esse princípio pode ser pensado ao se explicar relações de disputa entre jogadores que foram observadas, inicialmente, na década de 80, em casas de fliperama na América do Norte e da Europa como apontou o pesquisador Nicholas Taylor (Nicholas Taylor, 2015, apud, Macedo 2018). Segundo Nicholas Taylor, esses espaços eram utilizados para diversão casual, mas também como forma de demonstração de habilidades: através dos games virtuais, os jogadores presentes comparavam seus níveis de familiaridade e habilidade no *game*. Para N. Taylor (2015), o público tem destaque nas realizações e no avanço do jogo competitivo, por constituírem uma comunidade competitiva.

Essas demonstrações provocavam o desafio aos que se sentiam capazes de se equiparar ou superar os feitos dos jogadores nos *games*. Esse comportamento, inclusive, foi incentivado por empresas desenvolvedoras de jogos, que enxergavam ali uma possibilidade de expansão de seus produtos. Assim, elementos que permitiam comparações foram adicionados aos jogos nos fliperamas - como exemplo: listas de pontuações locais. Os jogadores disputavam por novos recordes ou por sua manutenção (T.TAYLOR, 2012 apud, MACEDO 2018).

Sobre os fliperamas, Borowy e Jin (2013), observam nesses espaços uma vertente de expansão da economia baseada na experiência. Segundo eles, os fliperamas fizeram grande sucesso e, como resultado, receberam melhorias e continuaram a se expandir nos anos 80. A popularização das casas de fliperama é representada por resultados econômicos positivos. A expansão era esperada considerando o modelo crescente de economia baseada na experiência, abordada por Brorowy e Jin (2013), o

que consequentemente resultaria na popularização do jogo competitivo assistido e que daria origem à forma de competição e aos ciberatletas¹⁰ como conhecemos atualmente.

Com o tempo, outras ações passaram a ser desenvolvidas, entre elas, versões de *games* que poderiam ser transportados dos ambientes onde ficavam os fliperamas – que foram estigmatizados como ambientes promíscuos, locais de entretenimento adulto masculino e impróprios para crianças – para dentro de casa (MACEDO, 2018). A Atari, uma empresa de games da época, observando essa transição dos ambientes do fliperama, adotou essa ação e foi além: realizou o que se reconhece até hoje como a primeira competição de vídeo games, ali já próxima ao modelo em que conhecemos atualmente, o *National Space Invaders Championship*, evento que atraiu cerca de 10.000 participantes nos Estados Unidos (BOROWY; JIN, 2013).

Os avanços que se seguiram, na década de 1990, trouxeram aparatos que foram de grande importância para o jogo *Pro*, com o início dos jogos para computador pessoal e as primeiras aproximações dos jogos com a rede de computadores interligados, LAN¹¹ – *Local Area Network*. Para T.Taylor (2012, apud, Falcão e Macedo, 2019), a conexão dos jogos na rede foi imprescindível para a constituição de uma comunidade de e-Sports, apoiada pelos avanços dos dispositivos de comunicação (bate papo em tempo real, sites etc). Com o suporte tecnológico, internamente o cenário do jogo começou a se adaptar, novos tipos de *games* começaram a surgir e se popularizar.

Com o aprimoramento de técnicas para o jogo, o ambiente externo tratou de se adaptar, surgia a *Cyberathlete Professional League (CPL)*, uma liga profissional para organização de torneio de esportes eletrônicos. Segundo T.Taylor (2012, apud, Macedo, 2018), essa organização foi responsável por expandir a possibilidade de profissionalização para uma grande variedade de jogos e pelo estabelecimento de padrões de lucro, parcerias corporativas e patrocinadores; era a estruturação profissional de um processo iniciado há tempos.

Os jogos digitais e as competições eletrônicas estão inseridos no contexto da cibercultura, criado anteriormente:

¹⁰ Jogadores profissionais que se dedicam a melhorar suas habilidades e disputar competições de jogos eletrônicos.

¹¹ A LAN é uma conexão de dispositivos locais em uma rede própria. Essa ligação possibilita a comunicação apenas entre os aparelhos interligados.

O esporte é um reflexo da sociedade e um produto cultural, e enquanto tal reflete a cultura da qual faz parte: o ciberesporte se manifesta na sociedade virtual, sendo produto da cibercultura, em outras palavras, o ciberesporte é o equivalente digital à algo que fazemos por séculos. (MACEDO e FILHO 2016 P.5-6)

A própria definição de esportes eletrônicos, já ancorada em todo o processo de criação e evolução dos games até se chegar a um nível competitivo profissional, levantada por Tarcízio Macedo e Thiago Falcão (2019), dá conta de elencar aspectos da cibercultura:

Em síntese, o e-Sport surge como uma prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores através da incorporação das suas performances – eles desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), especialmente, nesse caso, os jogos digitais. (TARCÍZIO MACEDO, THIAGO FALCÃO, p.03, 2019)

Da definição fica evidente a ideia de virtualização do jogo, tendo em vista a necessidade de mediação tecnológica para tornar-se atual. Estando virtualizado, o jogo competitivo também pode se expandir em indefinidas possibilidades (MOURA, 2002): permite a inclusão de mais de um jogador em disputa; os participantes conseguem enxergar, claramente, os objetos do jogo e o cenário em que o jogo se passa; tem um recorte temporal mais claro; há o aspecto apaixonante na competição; estabelece regras visando à manutenção do jogo até a sua conclusão (HUIZINGA, 2007) e admite a possibilidade de participantes não envolvidos diretamente acompanharem o que se passa durante o jogo.

O ciberesporte é uma nova prática social possibilitada pela virtualização do jogo e os processos que lhe são comuns também são produtos da cibercultura. Como exemplo, citado por Macedo e Falcão (2016): os treinos dos jogadores, com o objetivo de melhorar o seu desempenho e habilidade mental e física, nos jogos digitais, acontecem no ambiente digital.

Atualmente, os eventos de esporte eletrônico tomam dimensões de espetáculo esportivo, gerando nos jogadores sensações atribuídas aos atletas de esportes tradicionais (MACEDO e FILHO 2016). Quanto à economia em torno do esporte: a forte vertente cultural que abrange não só os *games* como o esporte competitivo, mas

como uma fonte de entretenimento casual, possibilita a exploração comercial de diversos aspectos ligados ao próprio jogo.

O grande chefe: Analisando o contexto dos jogos digitais

Os video games, certamente, mantêm em sua estrutura as características fundamentais do jogo, conforme vimos a partir de Huizinga. Os *games* são envolvidos pela mesma aura de liberdade, despertam o fascínio e o prazer, seus jogadores precisam obedecer a regras etc. Os *games*, porém, não podem ser confundidos com a vida dos jogadores, por mais que a utilização de recursos gráficos e de outras tecnologias simule o presente vivido por eles naquele espaço. Porém, o sentido de serem ampliadores, um complemento e/ou ornamento na vivência do jogador permanece. Os games agem como um intervalo do cotidiano. Associados a esse intervalo, espaço e tempo também são distintos do momento presencial – os jogos digitais dependem de uma plataforma de atualização, por ser informação virtual, eles acontecem no ambiente virtual e fornecem uma temporalidade outra, para além dos minutos que regem o presente, passado e futuro do nosso cotidiano. Outro ponto a destacar é o respeito às regras: cada jogo impõe ao jogador os caminhos que devem ser seguidos e, como consequência aos que por ventura optam por não segui-las, em caso de jogos online, acontece a suspensão ou o banimento do jogador, por exemplo.

Nesse contexto, as competições surgem como um outro elemento de encanto ao jogo. Montadas a partir das peculiaridades de cada game, elas atualizam algumas relações sociais previamente existentes nos jogos off-line, como o papel de quem não está diretamente envolvido no jogo. Com as TICs, os não jogadores tornam-se públicos, podendo acompanhar o que se passa em um game virtual e torcer por jogadores ou equipes, em formação semelhante ao que é observado em jogos tradicionais que também possuem modelos de competição, como o futebol.

Fim de jogo: Considerações finais

No presente artigo, dedicamo-nos a apresentar as características do jogo, mesmo antes da virtualização, e introduzir a compreensão sobre jogos digitais, observando os elementos principais que lhe são fundantes e os novos horizontes abertos pelo

desenvolvimento tecnológico, como o formato competitivo que esses games podem abrigar. Para tal compreensão, contudo, é preciso aprofundar o estudo de temas como ciberespaço, virtualização e cibercultura, conceitos de grande valia para se traçar as potencialidades dos video games ou do E-Sport, objeto que nos interessa mais particularmente.

Vimos que os games acompanharam as transformações da sociedade, tornaram-se produtos da cibercultura na pós-modernidade e adaptaram muitas das características originais do jogo, mantendo o prazer do jogador e o retorno financeiro/comercial ao mercado. Contudo, quando tais questões são olhadas a partir das competições do esporte eletrônico, novas perguntas podem surgir: o âmbito profissionalizante tira do jogador a liberdade que seria própria do jogo? Como conciliar um emprego presencial com o ritmo de treino desses jogadores? Que semelhanças e diferenças tem o esporte eletrônico e o esporte tradicional? Que tipo de evento, de patrocínio e de comunicação o E-Sport pode fomentar? Essas são algumas das questões que buscaremos responder com a continuidade da nossa pesquisa.

REFERÊNCIAS

ADOLFO, Luiz; FALCÃO, Thiago. **Realidadesintética**: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social – 2012 . Disponível em: < <http://gitsufba.net/e-book-realidade-sintetica-jogos-eletronicos-comunicacao-e-experiencia-social/> > acesso em: 01 de abr. de 2019.

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. **PAGANDO PARA VENCER**: Cultura, agência e bens virtuais em video games. *Contracampo*, Niterói, v. 36, n. 02, pp. 133-156, ago. 2017/out. 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura/ Johan Huizinga; [tradução João Paulo Monteiro], São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEMOS, André. **CIBER-CULTURA-REMIX**. 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1º. ed. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p. v. 1.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 2003.

MACEDO, Tarcízio; FILHO, Otacílio Amaral. **Dos Teclados às Arenas**: o Consumo do Ciberesporte como Espetáculo Contemporâneo. 2016. Disponível em: <

https://www.researchgate.net/publication/317089184_Dos_Teclados_as_Arenas_o_Consumo_do_Ciberesporte_como_Espetaculo_Contemporaneo > Acesso em: 5 de jul. 2019

MACEDO, Tarcízio & FALCÃO, Thiago. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. 2019 Disponível em: < <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>> Acesso em: 5 de jul. 2019.

MACEDO, Tarcízio. **Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport**. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018

MOURA, C. **Da ausência como Lugar do Corpo**. Universidade da Beira Interior. 2002. (disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-culturas-vertigem.pdf> > Acesso em : 06 de abr. 2019.