



A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem¹

Tarcízio MACEDO²

Otacílio AMARAL FILHO³

Universidade Federal do Pará, UFPA

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o surgimento de uma nova categoria de esporte: o esporte eletrônico (*e-Sport*), que invadiu o “ambiente de entretenimento” para criar uma complexa rede comercial que se espalha mundialmente e levanta a problemática de como os mundos virtuais e o *Multiplayer On-line Battle Arena* (MOBAs) acabam por borrar as fronteiras entre as definições de jogo, trabalho e lazer. Portanto, observamos como esse *game* é apropriado como uma nova forma de espetacularização lúdica pela cultura de consumo, a partir da união entre vertentes teóricas, como a Teoria Ator-Rede, sustentando a tese de uma economia do jogo que tem sua base no consumo compartilhado de produtos e serviços do e no mundo virtual.

Palavras-chave: Cibercultura; Teoria Ator-Rede; Esporte Eletrônico (e-Sport); Espetáculo midiático; Cultura de Consumo.

“**The opposite of play, in these terms, is not a present reality or work, it is vacillation, or worse, it is depression.**” – Brian Sutton-Smith

1. Introdução

Durante apresentação no Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura do 23º Encontro Anual dos Programas de Pós-Graduação (Compós), realizado em 2014 na Universidade Federal do Pará (UFPA), em Belém, o pesquisador de *games* Thiago Falcão, doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), falou sobre a incipiente quantidade de trabalhos sobre comunicação e esporte eletrônico. Foi a partir desse questionamento deixado pelo pesquisador que esse trabalho surgiu, com o propósito de refletir a respeito do nascimento desse novo esporte que se enquadra nos paradigmas da sociedade virtualizada em que vivemos.

Apesar desse artigo concentrar-se em questões técnicas do jogo, como as regras, consideramos igualmente importantes, no estudo dos jogos eletrônicos, a narrativa - das reflexões feitas dessa dicotomia da qual competem pela atenção do jogador deve-se enormes contribuições. A dualidade existente mostra o quanto esses elementos são

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática 5 – Comunicação Multimídia, GP de Cibercultura, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 28 a 30 de maio de 2015 em Manaus, Amazonas.

² Autor do artigo. Graduando em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará (Facom/UFPA). Membro dos Grupos de Pesquisa Midiática na Amazônia e Interações e Tecnologias na Amazônia (CNPq). Colaborador do projeto de pesquisa “Os Espetáculos Culturais na Amazônia”. Bolsista PIBIC do projeto de pesquisa “As Redes Virtuais dos Programas de Pós-Graduação e suas Conexões ciberespaciais como estratégia de sustentabilidade epistêmica”. E-mail: tarcizio.macedo@bol.com.br

³ Orientador do artigo. Doutor em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (NAEA/UFPA). Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia (PPGCom/UFPA) e da Faculdade de Comunicação (Facom/UFPA). Coordenador do grupo de pesquisa Midiática na Amazônia (CNPq) e do projeto de pesquisa “Os Espetáculos Culturais na Amazônia”. Diretor do Instituto de Letras e Comunicação da UFPA. E-mail: otacilioamaralfilho@gmail.com



complementares assimétricos, conforme nos mostra Falcão (2010a, p. 3), por podermos discorrer sobre as regras sem percorrer a ficção, apesar dos jogos eletrônicos nos projetarem também para um mundo ficcional⁴.

Nossa discussão concentra-se no *game League of Legends* (LoL), ou apenas *League*, um tipo de jogo on-line classificado como *Multiplayer On-line Battle Area* (MOBA): um mundo virtual que mistura tática e estratégia, intensa e veloz, em uma interface em tempo real (RTS) com modo de combate e desenvolvimento de personagem de um RPG (MACEDO e AMARAL FILHO, 2014, p. 175). Exclusivo para computador, o título foi desenvolvido pela empresa Riot Games (2009), com sede em Santa Mônica, Los Angeles (EUA), e com 13 escritórios espalhados pelo mundo, sendo um deles em São Paulo capital. O jogo é gratuito e está oficialmente distribuído em 15 países/áreas e em 14 idiomas diferentes, o que não impede que pessoas de outras partes do globo experimentem o MOBA⁵.

Para entrar nesse ambiente, um jogador cria um invocador, uma entidade onipotente que substitui a palavra “usuário”, no qual o jogador pode “invocar” um personagem, chamado de campeão, e o manipular na batalha. Visto isto, o jogador pode experimentar, em cada partida, diferentes personagens dos 123 disponíveis atualmente, cada qual com um estilo de jogo, habilidades e dinâmicas distintas.

Além de distribuir e produzir o *game*, a Riot Games também promove torneios em níveis nacionais, como o 1º Campeonato Brasileiro oficial do jogo que em 2012 distribuiu 50 mil dólares em prêmios para os melhores times de LoL do País⁶, regionais, como a final Regional Brasileira, e o tão aguardado mundial, conhecido como a Copa dos Invocadores. A partir disso, queremos analisar o surgimento de um novo conceito de esporte que quebra paradigmas anteriores: os ciberesportes, também conhecidos como *e-Sports* ou esportes eletrônicos/digitais, e como essas novas experiências lúdicas são apropriados como uma nova forma de espetacularização lúdica, a partir dos processos que ocorrem da união entre as vertentes teóricas da chamada Teoria do Espetáculo e a partir dos processos de associações que ocorrem entre humanos e não-humanos definidos pela Teoria Ator-Rede (TAR) de Bruno Latour, Michel Callon, John

⁴ Essa visão também ressoa nos trabalhos de alguns influentes ludologistas, como Jesper Juul: “jogar um *videogame* é, portanto, interagir com regras reais enquanto imagina-se um mundo fictício e um *videogame* é um conjunto de regras assim como um mundo ficcional” (2005, p. 1. Grifo do autor). Apesar da dicotomia existente, o próprio amadurecimento das pesquisas e do campo aparentemente permitiu uma certa contenção e reconciliação das disputas entre narratólogos e ludólogos em prol de um pensamento mais condensado e consonante.

⁵ Dados do desenvolvedor disponíveis em: <http://www.riotgames.com/about>. Mais informações a respeito de mundo virtual, estrutura, dados, dinâmicas e bens virtuais do jogo estão disponíveis em Macedo e Amaral Filho (2014).

⁶ Esse foi considerado o maior prêmio da história do *e-Sport* nacional. Disponível em: <http://goo.gl/PWir34>.



Law, entre outros (LE MOS, 2013b, p. 34). Neste estudo inicial, o objetivo não é oferecer cartografias, uma das metodologias da TAR, mas apontar para algumas controvérsias (do conceito de esporte eletrônico, de jogo, de esporte, de trabalho, da formação da Arena Espetáculo) e objetos de interesse que serão mapeados posteriormente, além de procurar estimular que novas pesquisas e mapeamentos sejam realizados a respeito da temática.

2. O jogo, algumas definições preliminares

Existem vários obstáculos para a definição da palavra “jogo”. Uma das dificuldades em se procurar estabelecer o significado dela está entre as distinções que ela pode obter em diferentes idiomas. Outro problematizador é a quantidade de aplicações que o termo, um lexicológico delicado, recebe, sendo utilizado para tantas atividades, problema percebido pelo antropólogo holandês Johann Huizinga, autor do estudo pioneiro sobre a função social dos jogos enquanto elementos culturais: *Homo Ludens*, publicado em 1938. Para ele, o jogo (ou a brincadeira) é

(...) uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. **É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro**, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2000, p. 5-6, grifo nosso)

Procurando ampliar o trabalho de Huizinga, o sociólogo e filósofo francês Roger Caillois, na década de 1950, publica o livro *Os jogos e os Homens*, definindo o jogo como livre, delimitado, incerto, improdutivo, regulamentado e fictício (1990, p. 29-30). Tais propostas apresentadas anteriormente não distinguem os jogos digitais daqueles considerados não digitais. Na verdade, a grande maioria dos pensadores que exploramos escreveram antes mesmo da invenção dos jogos de computadores e da cada vez maior expansão da indústria dos videogames no mundo. Contudo, são os jogos para PC e consoles que compõem essa nova paisagem do jogo contemporâneo. Para Salen e Zimmerman (2012a, p. 102), os jogos digitais e eletrônicos, simplificados como *jogos digitais* pelos autores, adquirem um grande contingente de formas e são projetados para muitas plataformas e públicos de computadores e dispositivos diferentes, sejam para os consoles de jogo conectados aos televisores, tais como o Microsoft Xbox ou o Playstation da Sony, ou para os dispositivos de jogos portáteis ou móveis, como, por exemplo, o Nintendo Game Boy Advance, Playstation Portátil e jogos casuais para



smartphones. Os autores classificam os jogos digitais como sendo sistemas, no qual o meio físico do computador é parte integrante que compõe o sistema, mas que não representa o jogo em si⁷.

Segundo Crawford (1982, *apud* GOULARTE, 2010, p. 25), “um jogo eletrônico é um sistema formal fechado que subjetivamente representa uma extensão da realidade”. Os jogos eletrônicos funcionam por meio de dispositivos eletroeletrônicos que são executados por meio de energia elétrica ou baterias. Na maioria das vezes, não exigem qualquer qualidade física, mas é geralmente utilizada coordenação, reflexos e cognição (*ibid.*, 2010, p. 23). O próprio substantivo “eletrônico” já nos lembra de características tecnológicas ligadas a um processo ou produto automatizado, moderno e processado por uma máquina. Contudo, apesar de se configurar em diversas plataformas, é nos computadores, e mais ainda com a consolidação do *personal computer* (PC), que se observa uma nova geração de jogos e públicos específicos que utilizam de meios bastante particulares, trocando os clássicos controles pelo teclado e mouse, possibilitando a criação de uma cultura diferenciada de jogadores, auxiliada pela internet e os dispositivos de rede, no qual a interação com o outro jogador alcança altos níveis.

3. Jogando com as máquinas ou o porquê das regras

Não é fácil definir as regras de um sistema complexo como *League*. Se antes, nos tradicionais RPGs, todo o processo de jogabilidade, sobretudo na representação da ação por meio da imaginação, estava nas mãos do jogador (e do seu mestre), agora no novo sistema lúdico implantado com o surgimento da eletrônica a ação não mais se limita ao envolvimento de humanos. As análises de práticas lúdicas e sua difusão parece muitas vezes esquecer de um fenômeno igualmente importante atualmente que Bruno Latour, Michel Callon, John Law, entre outros (LEMOS, 2013b, p. 34) nos ajudou a compreender: nossa sociedade contemporânea não é composta única e exclusivamente por seres humanos, mas também de máquinas, de objetos, de não-humanos⁸, com uma população em expansão de inteligências artificiais. Esse novo agente, ou *actante*⁹

⁷ O hardware (tangível) ou o software (intangível) são partes que compõe a estrutura material do jogo, mas a tecnologia digital (parte do sistema) não pode se separar da maneira como o jogo se relaciona e interage com o mundo externo – o mundo no qual há a troca de informações e respostas, ao mesmo tempo, entre o jogo e o jogador, humanos e não-humanos.

⁸ Segundo Lemos (2013b, p. 42), o termo foi criado por Lucien Tesnière na semiótica para mencionar o participante, seja ele um animal, pessoa ou coisa, em um narrativa literária.

⁹ Termo emprestado da semiótica greimasiana para poder incluir os não-humanos na definição de um dos conceitos da Teoria Ator-Rede (TAR) de Latour, Callon, Law, Bijker, uma vez que no inglês a palavra ator limita-se a humanos (LEMOS, 2013b).



(máquinas pensantes que nos fazem agir), como propõe a Teoria Ator-Rede (TAR), está em constante relação conosco, base para a interação humano-computador, sendo fundamental para se entender os processos lúdicos atuais.

Actante é tudo aquilo quem ou que produz uma ação sobre outros, gera movimento ou diferença, sejam eles humanos (jogadores) ou não-humanos (jogo). Ele é o ator da expressão “ator-rede”, é o mediador e o articulador que fará conexões e criará a rede para si e para fora em associações com outros, ele compõe e é rede, é parte e todo ao mesmo tempo (LEMOS, 2013a, 2013b).

Para André Lemos (2013b, p. 21), “a mediação com não-humanos é parte constitutiva do humano, mas a ‘Constituição’ da modernidade tentou nos fazer esquecer isso”. A TAR vai propor uma abordagem do social que se opõe a essa “constituição” moderna que insiste na purificação e separação dos híbridos em “sujeitos e objetos” (LATOUR, 1994 *apud* LEMOS, 2013b, p. 21), em uma mediação purificada que coloca sujeito e mídia em lados opostos, comunicação dos humanos de um lado e os objetos inertes de outro. Essa teoria do social pensa as relações e os mediadores sem colocar os humanos no centro da intencionalidade, hierarquizando o processo e dando privilégios aos atores humanos, purificando a comunicação e separando sujeito de objeto. É contra essa visão que a TAR ganha força, afirmando de que não há essencial nos objetos, apenas associações e que não é possível separar questões econômicas simbólicas, jurídicas ou institucionais das questões científicas. Baseada no princípio da simetria ou ontologia plana que coloca humanos e não-humanos na mesma posição, dando a mesma importância a sujeitos e objetos. O social, portanto, não pode ser visto como substância, mas como subsistência (LEMOS, 2013b, p. 23, 52).

Máquinas, não-humanos, que pretendem e nos pedem para fingir constantemente. Hoje, estamos aprendendo a lidar e explorar a realidade de uma sociedade composta por seres humanos e máquinas, ambos *actantes*, que ainda não tem sido entendido amplamente pelo senso comum. A evolução da ciência da computação provou que as máquinas podem jogar conosco e até mesmo nos superar¹⁰. Ainda hoje, constantes testes da relação homem-máquina por meio de desafios lúdicos mais complexos tentam evidenciar até que ponto a inteligência artificial pode se comparar, ou até mesmo superar, a humana. Entender as regras de um jogo digital, neste contexto, é uma tarefa árdua, agravada pela complexidade do funcionamento do software e por elas,

¹⁰ Um clássico exemplo é o supercomputador Deep Blue, projetado pela IBM, que venceu o campeão mundial Garry Kasparov em 1997, uma prova interpretada pela mídia de que a inteligência artificial superou a inteligência humana.



as regras, estarem soterradas em camadas de códigos do programa difíceis de se identificar. A proposta no tópico seguinte é mostrar que *League of Legends* possui toda a complexidade exigida no conceito de esporte, tais como regras bem definidas e entidades que regem essas regras, no caso, a empresa Riot Games, preenchendo pré-requisitos do conceito de esporte ao passo que rompe inevitavelmente com outras estruturas clássicas, como a cultura corporal de movimento.

4. As regras do jogo em *League*

Em *League of Legends* a ação do jogo comumente se estratifica em fases separadas, iniciando com duelos entre oponentes nas chamadas rotas e culminando em grandes lutas épicas de larga escala entre equipes, as denominadas *team fights* (TFs). O jogo combina raciocínio estratégico, reflexos rápidos e coordenação entre as equipes orientadas à cooperação. Para alcançar a vitória em uma partida, ambas às equipes precisam abrir caminho até a base oponente e destruir o *nexus*¹¹ inimigo.

No entanto, para isso é preciso conquistar território em meio a 11 torres e diversas tropas inimigas, chamadas de *minions*, que nascem periodicamente e bloqueiam a passagem dos campeões, nome geral dado aos diferentes personagens do jogo, e tropas aliadas, causando grandes danos aos que tentarem se aproximar (COSTA, 2013, p. 54).

No mapa considerado o padrão áureo em *League* competitivo, *Summoner's Rift*¹², os personagens iniciam a batalha no nível um, podendo evoluir até o nível 18, e contendo 475 de ouro que se acumulam ao completar missões e eliminar inimigos. Geralmente é um tipo de jogo que demanda mais tempo do que outros modos, com duração média de 30 a 45 minutos.

Cada interação específica com esse mundo torna possível o acúmulo de pontos de experiência responsáveis pelo escalonamento em níveis (FALCÃO, 2014, p. 3). Ao alcançar o nível máximo, novos desafios surgem como competir com jogadores mais fortes em uma fila ranqueada (termo que vem do inglês *ranked*: classificado) e participar do sistema de ligas divididos em níveis de desafio (*tiers*), que funciona por meio de patentes que vão do bronze ao desafiante, no qual os jogadores e as equipes mais fortes são divididos em ligas com níveis de habilidades similares para competir

¹¹ Esses cristais são responsáveis por criar tropas, pequenos soldados controlados pela inteligência artificial (AI), ou *Non-Player Character* (NPCs): personagem não controlado por jogadores, portanto, *actantes* não-humanos que definem significativamente um jogo, pois concedem ouro cada vez que são derrotados por humanos, e influenciam diretamente na ação dos *actantes* humanos.

¹² Ele também é o maior mapa disponível e o mais usado em campeonatos e torneios do jogo.



uns contra os outros. A liga mais alta, desafiante, oferece aos jogadores mais talentosos um caminho direto ao cenário profissional de *e-Sport*, com a chance de participar de torneios ultracompetitivos e ganhar prêmios multimilionários.

5. Notas preliminares para o nascimento de um novo conceito

Conforme Maia (2010, on-line), a origem da palavra esporte está atrelada ao regozijo, ou seja, uma sensação forte de alegria e diversão. Esse conceito primordial é base para a maioria das definições atuais do termo. Betti (1991, *apud* MAIA, 2010, on-line) descreve o conceito de esporte da seguinte forma:

como uma ação social institucionalizada composta por regras, que se desenvolve com base lúdica, em forma de competição entre dois ou mais oponentes ou contra a natureza, cuja o objetivo é, por meio de comparação de objetivos, determinar o vencedor ou registrar o recorde. Os resultados alcançados pelos praticantes são resultantes das habilidades ou estratégias utilizadas por estes, e podem ser intrínsecas ou extrinsecamente gratificantes.

Na contramão dessa proposta, Bracht (1989, *apud* MAIA, 2010, on-line) reporta-se ao esporte como sendo uma atividade fruto de uma cultura corporal de movimento de forte caráter competitivo seguindo algumas características básicas: competição, rendimento físico e técnico, recorde, racionalização e cientificização do treinamento.

É essa relação corporal-motora, nossa motricidade dominada pelas intencionalidades, nossa capacidade de “movimento para”..., que foi moldando as formas culturalmente sistematizadas, ao longo da história da humanidade, que hoje entendemos como esportes. É este fato que constitui-se como produto e processo da denominada *cultura corporal de movimento* (BETTI, 2012, on-line). Para Chris Crawford (1982, p. 6), os esportes são uma forma tradicional de jogo, nos quais se utiliza mais habilidades físicas do que mentais, sendo o uso hábil do corpo a principal preocupação do jogador nesse tipo de atividade. As regras são rigorosas e especificam um conjunto preciso de ações que o jogador está permitido a executar ou obrigado a realizar. Para Kolyniak Filho (1997, *apud* MAIA, op. cit.), o esporte é definido como uma atividade realizada em forma de jogo, ou seja, um elemento característico do esporte, porém, alguns autores e entidades procuram distinguir ambas, como é o caso do Brasil (1998).

Conforme percebemos em conceitos de jogo elucidados por Huizinga (2000) e Caillois (1957), o caráter competitivo permanece assim como no esporte, entretanto, o

que diferencia os termos é que o primeiro depende de uma série de fatores que podem adaptar ou recriar determinadas regras para que possam se enquadrar de acordo com os seguintes contextos: quantidade de participantes, espaço e material. Recordemo-nos de uma das características principais do jogo apresentadas por Huizinga e Caillois: a de ser uma atividade livre e voluntária, portanto, “sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 2000, p. 9). Já o último possui regras preexistentes e, teoricamente, imutáveis, pois são regidas por entidades e instituições.

6. O choque da tradição com o moderno: um novo conceito

Entender o surgimento de um novo conceito, o de esporte eletrônico, requer voltar nosso ponto de reflexão para o choque do moderno e pós-moderno. Não é o nosso objetivo conceituar tais terminologias, contudo, a princípio, entende-se, conforme elucidado por Adriano Duarte Rodrigues (1997, p. 2), que a tradição e a modernidade são consideradas os dois lados de uma moeda, ora porque o moderno demarca seu espaço em relação àquilo que se mantém tradicional, tal como é a tradição que se estabelece em relação ao que se propõe e apresenta como moderno. Poderíamos dizer que o jogo seria um representante da experiência tradicional e o esporte da moderna. Não há um consenso, mas muitos defendem a distinção oficial entre amadores e profissionais (espírito lúdico e o espírito profissional), o que implica considerar o jogo algo inferior em relação ao esporte, como percebe Huizinga (2000, p. 141). Entretanto, a realidade é que ambas refletem-se mutuamente, coexistindo em uma mesma sociedade e época, na medida em que permanece o modelo (regras, competição e elemento lúdico) em relação ao qual se propõe a romper. Para alguns autores (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 1957), o esporte (moderno) trai o jogo (tradição) na medida em que se torna uma atividade lucrativa e sistematizada por entidades.

Nesse sentido, o esporte é a representação do moderno e o esporte eletrônico seria a representação do pós-moderno. O choque é inevitável e tal como o esporte trai e procura romper com o jogo, o *e-Sport* pós-moderno rompe com o esporte moderno que agora é consolidado como tradicional. Esta afirmativa leva a crer, talvez, que em determinado momento o que antes era considerado moderno torna-se tradicional em uma esfera de tempo até que lhe aparece algo para tomar seu título de “modernidade” rebaixá-lo para uma “tradição”. Na medida em que o *e-Sport* for se impondo, também será aceito como normas de gosto, em relação ao esporte, estabelecendo, por sua vez,



um novo movimento de ruptura dos paradigmas de espaço e de imobilidade corporal¹³, antes necessários à atividade esportiva, e cria uma nova cultura esportiva contemporânea marcada pelos avanços tecnológicos.

A Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) define o esporte eletrônico como sendo “qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes” (on-line)¹⁴. Nessa categoria se enquadram vários dispositivos lúdicos, como videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games on-line via internet, fliperamas e arcades, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, entre outros.

7. O trabalho em Mundos Virtuais

Comumente, a mídia enquadra o ato de trabalhar e jogar como dois momentos de uma dicotomia¹⁵. Ao longo da história, a afirmativa recebeu o apoio de teóricos clássicos dos estudos de jogos como Caillois (1957) e Huizinga (2000). Eles acreditavam que o jogo seria uma atividade “não séria” desligada da vida “normal” (FALCÃO, 2010b, p. 2). Ambos ainda defendiam que jogar seria uma atividade livre de interesses materiais, impossibilidade de qualquer geração de bens, lucro ou riquezas, sendo, portanto, improdutiva, como já elucidamos anteriormente.

O desenvolvimento tecnológico e o ciberespaço possibilitaram práticas desterritorializadas e territorializantes (LEMOS, 2013, p. 191). A inovação tecnológica trouxe novas formas de se interagir livre da territorialidade. 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 cibercultura¹⁶, em outras palavras, o esporte eletrônico é o equivalente digital à algo que fazemos por séculos. O que começou com o status de “ambiente de entretenimento” terminou por borrar as fronteiras entre as definições entre trabalho e lazer, evoluindo para práticas de rendimento com o intuito de alcançar o melhor resultado, com a espetacularização e a transformação em mercadoria da atividade realizada e os elementos em torno dela.

¹³ Antes mesmo de o esporte eletrônico emergir com força como atualmente, a empresa japonesa de *games* Nintendo lançou, em 2006, o console Wii, que possuía sensores que permitiam ao corpo do jogador interagir com o *game*. O console levou os jogos digitais para o campo da atividade física e quebrou antigos paradigmas de descorporização de práticas esportivas.

¹⁴ Disponível em <http://www.cbee.org.br/>.

¹⁵ Alguns setores da imprensa, principalmente aquelas tradicionais de cobertura de esportes, tratam os esportes eletrônicos com muito desdém. Foi esse o caso de uma matéria veiculada pelo canal Sport TV que ironizava o profissionalismo dos ciberatletas. Disponível em: <http://goo.gl/IFetNE>.

¹⁶ Entendemos o termo como sendo toda a “forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática” (LEMOS, 2003, p. 12).



Portanto, o *e-Sport* ou ciberesporte é a institucionalização dos jogos eletrônicos e a nomenclatura de ciberatletas é dada para os integrantes e praticantes/participantes diretos desse processo.

Para Morin (2000, p. 58), o homem do trabalho é também o homem do jogo (*ludens*), quebrando ideias anteriores de que o jogo não poderia ser um trabalho (HUIZINGA, 2000; CAILLOIS, 1957). Um artigo da revista ITNews de 2010 e por algumas edições, em especial o número 326 de 2013, da revista INFO sob o título de “O trabalho do futuro já é real” reflete sobre os impactos nas relações de trabalho com a entrada da “geração videogame”, agora também inclusa e sob forte influência das redes sociais digitais, no mercado. Tay (2010), autora do artigo na ITNews, aponta que empregadores passam a utilizar com mais frequência de técnicas de desenvolvimento de jogos para motivar os funcionários, como a definição de metas e recompensas crescentes.

O que percebemos agora é que está surgindo entre os jogadores profissionais de *League of Legends* um entendimento do seu papel enquanto trabalhador, como ocorreu com os jogadores de futebol. Os mais habilidosos são patrocinados por diversas empresas do campo da informática, que ao se associarem a eles ganham visibilidade, e dos *games* para disputarem campeonatos milionários. Alguns ganham salários mensais de 2.500 dólares, fora premiações e bônus de patrocinadores, para dedicarem-se exclusivamente aos jogos, com até 12 horas diárias destinadas ao treinamento. Alguns jogadores também fazem campanhas publicitárias, como em esportes tradicionais¹⁷, e muitos já se organizam por meio de entidades como a CBL (*Cyberathlete Professional League*), criada em 2001 nos EUA, que reúne os mais habilidosos jogadores digitais do mundo, na qual os mais bem colocados no *ranking* são patrocinados por megaempresas de informática. No Brasil, a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE), fundada em 2006, é a entidade responsável por supervisionar e fiscalizar os esportes eletrônicos no Brasil e, sem dúvida, é uma avanço significativo rumo à profissionalização do setor, a normalização das competições e a regulamentação dos clubes e atletas.

Em países como Rússia, Inglaterra, China e mais recentemente os EUA em 2013, graças aos esforços da Riot Games, quatro tradicionais potências olímpicas, os ciberatletas são oficialmente considerados esportistas, recebendo inclusive os mesmos

¹⁷ Dados disponíveis em: <http://goo.gl/SbAvAm>.



direitos, como vistos de trabalho. Na Coreia do Sul, considerada a casa dos *e-Sports*, 70% da população tem acesso ao computador e os melhores jogadores chegam a ultrapassar os US\$ 100 mil em prêmios e são considerados em muitos lugares como super-estrelas internacionais. Hoje, mesmo no Brasil, já há equipes de ciberatletas em formação e participando de torneios do gênero, mas ainda sem o nível de competitividade dos times provenientes das nações acima descritas. Isto porque no País o ciberesporte não é tratado como emprego por conta da falta de apoio em forma de patrocínio. Somente entre 2013, 2014 e 2015¹⁸ que algumas equipes nacionais de LoL passaram a receber um salário fixo e patrocínios, já se estruturam em centros de treinamento¹⁹, nos quais os integrantes vivem juntos e possuem uma rotina dedicada aos jogos. Portanto, enquanto países como China e Coreia do Sul já estavam criando uma tradição nos esportes digitais desde 2001, agora que o Brasil está iniciando sua incursão no mundo dos esportes eletrônicos²⁰.

8. A formação da Arena Espetáculo

League of Legends possui um dos cenários competitivos mais ativos do mundo e conta com diversos torneios, incluindo a prestigiosa *World Championship*, a Copa dos Invocadores, em que jogadores profissionais de todo o mundo competem por milhões.

Para entender a formação da Arena Espetáculo é preciso seguir os *actantes*, como propõe a TAR, esta formação está relacionada com um salto/pulo dos *actantes* humanos e não-humanos, em outras palavras, do jogo e dos seus atores (os jogadores e a empresa que desenvolve o jogo, a Riot) para fora do ambiente virtual no qual o jogo se desenvolve, é um passo que tornar o mundo das coisas colisivo com o mundo dos *bits*, rumo à interação com os *actantes* da rede sociotécnica de uma forma tangível, ultrapassando as barreiras da distância. É como um *iceberg*, no qual uma certa parcela da rede emerge para além da superfície do mar (que nesse caso seria a tela do computador), para o reino físico das coisas, colidindo com o nosso mundo de um modo que podemos interagir diretamente com os mediadores e intermediários que se associam

¹⁸ É notável que, especialmente entre 2014 e 2015, o *e-Sport* tenha ganhado mais investimentos no Brasil, tanto de patrocinadores quanto da desenvolvedora Riot Games que inclusive inaugurou um estúdio para transmitir o Circuito Brasileiro de LoL (CBLLoL). Acreditamos que estas ações são resultado do crescimento extraordinário do cenário nacional que culminou com a conquista que a equipe de *e-Sport* KaBuM teve no passado, conseguindo representar o país pela primeira vez no Campeonato Mundial de LoL, também conhecido como a Copa dos Invocadores, o mais importante evento da Riot Games.

¹⁹ As chamadas *gaming houses*, que se popularizaram nos Estados Unidos, Coreia do Sul e na Europa em 2012, desembarcaram no Brasil, mais especificamente em São Paulo capital, em 2013. As três principais equipes do Brasil, paiN Gaming, Keid Stars e Canibais (CNB), todas de São Paulo, já se estruturam dessa forma, sendo a paiN a primeira delas a inaugurar esse “quartel”.

²⁰ Dados disponíveis em: <http://goo.gl/C9ob7U>, <http://goo.gl/SbAvAm> e <http://goo.gl/x86OsU>.



e formam a rede e que geram uma nova rede que estamos chamando de Arena Espetáculo²¹. A interação, agora, passa a ser direta entre atores. É como se o *iceberg* tivesse emergido das profundezas para revelar a sua massa submersa, o poder da rede, nesse sentido, vale lembrar o pensamento de Guy Debord (1992, p. 14): “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”.

Fundado em uma cultura participativa e colaborativa, a economia do jogo organiza-se a partir de um conjunto de ações próprias deste universo do jogo, formando um mercado específico e direcionado para um público que cresce de forma permanente movido pelo aprendizado e entrada no jogo. Estabelece-se, em função disso, um modo de *consumo colaborativo* que se define tanto pela natureza interna das negociações entre consumidores e jogo, entre consumidores e consumidores e entre atores e consumidores.

Em primeiro lugar, uma competência logotécnica, como parte fundamental da racionalidade moderna, criada a partir dos jogos compartilhados, isto é, jogos que prescindem a participação de vários jogadores em um espaço e tempo virtuais. Desse modo, instaura-se uma negociação entre a potência do ato criado pela técnica e de outro lado a racionalidade humana que parece quebrar a fronteira entre os dois com a criação de um mundo sincrético, que foca o conjunto, o global como forma resultante. Jogo e jogadores convivem no mundo virtual conduzido por um processo comunicativo próprio que se organiza como *linguagem espetacular*, forma narrativa que tem na imagem o seu fio condutor e oferece na linha do próprio jogo sua forma de interação, criando o “esporte espetacularizado” que é ligada a fortes interesses econômicos das empresas midiáticas detentoras da produção e emissão de imagens. Quando nos referimos a essa linguagem e procuramos exemplificá-la midiaticamente, recorreremos com frequência às emissoras de televisão, grandes shows, performances extraordinárias e outros meios tradicionais de mídia. Contudo, o que temos observado na contemporaneidade é que novas formas de espetacularização vêm ganhando força no contexto global. Dentro desse processo, o jogo emerge como uma dessas novas formas de reprodução desta linguagem, *League of Legends*, em especial, é um dos representantes dessa nova forma de espetáculo virtual mundializado.

²¹ Essa ideia é baseada na transposição da arena do jogo virtual (presente na sigla MOBA) para a arena de jogos tradicionais, como o futebol. Isto só é possível porque há a presença dos *actantes*, principalmente com o engajamento dos *actantes* humanos: o público, afinal, todo espetáculo necessita de público para acontecer, é ele que torna possível a interação acontecer, logo, é preciso que a Arena Espetáculo atraia os olhares e, para isso, as relações sociotécnicas dos jogadores com o jogo são importantes para atrair o maior número de olhares possíveis.



9. Considerações finais

Quando olhamos o anfiteatro do LoL temos a impressão imediata de estarmos em qualquer lugar de espetáculo, como de fato estamos, como uma arena grega ou romana, ou um ginásio de esporte ou estádio de futebol. Aliás, o próprio espaço escolhido para sediar a final do campeonato é justamente um ginásio, Staples Center, palco de jogos tradicionais, ou até mesmo no novo estágio do Palmeiras deixado pela copa, o Alliez Parque, palco recentemente, no último dia 18 de abril, da final do Circuito Brasileiro de *League of Legends* (CBLol), onde presenciamos a expansão da Arena Espectáculo ainda mais, com a adesão da transmissão ao vivo do jogo nas salas dos cinemas de dez cidades brasileiras, incluindo Manaus²². Isto sem considerarmos a arquibancada virtual que se forma ao redor do jogo que se estabelece enquanto um espetáculo midiático, transmitido para milhões na internet e nas emissoras de televisão.

A integração entre virtualidade e realidade no âmbito do jogo se instaura como uma forma compartilhada. Não há um e outro, no momento em que o jogador entra no jogo se estabelece um mundo próprio, um círculo mágico como propõe Huizinga (2000), essencial no sentido da relação jogo e ator que será conduzido pela imagem como forma dominante da linguagem espetacular. A interação homem e máquina já está instaurada desde o momento da criação do jogo como parte essencial do processo criativo, que alia a forma estruturante e a narrativa na ordem de um jogo, cujo fio condutor por seu lado buscará no jogador a mesma compreensão cognitiva que o gerou. Ao mesmo tempo em que o jogador, chamado pela trilha do jogo, entra em uma narrativa na qual ele é agente e sujeito da ação em processo de interação logotécnica que não se esgota quando termina, mas que se renova na própria ação do jogo como desafio e como próxima etapa de um processo de atuação dentro e fora do jogo. A (tele) vivência estabelecida com os outros jogadores se completa na linha do jogo, sua trilha, e na narrativa que exige de forma permanente uma ação integrada em uma rede que estabelece seus próprios enredos.

O elemento que os interliga é o *actante*, este elemento que está no jogo, no jogador e na trilha. Seguimos outra trilha, a do *Ator-Rede* do pensamento de Latour, em que o *actante* é este “ator humano e não-humano” que se constitui como componente principal da forma como queremos olhar o jogo e a sua trilha e a participação em todos os níveis, da criação, do jogo, da comercialização como forma integradas pela cultura de

²² Dados disponíveis no site do desenvolvedor cblol.com.br.



consumo, cuja base principal é o consumo colaborativo como atividades enraizadas em práticas sociais determinadas, tanto pelas relações geradas nas economias, quanto nas sociabilidades como formas de afetividade.

Atualmente, as empresas que trabalham com estes jogos investem tanto na forma direta de venda do jogo como de componentes próprios dentro do universo de consumo que jogadores podem alcançar, na ordem do que se está chamando de bens virtuais, característica típica de uma economia de prestígio, fruto de uma cultura de consumo, que utiliza “imagens, signos, e bens simbólicos evocativos de sonhos, desejos e fantasias” (FEATHERSTONE, 1995, p. 48). Castro (2014, p. 65-66) nos mostra que “certas imagens e espaços de consumo convidam o consumidor a entrar na moldura e deixar-se levar pela envolvente promessa de felicidade e bem viver atrelada a transformações advindas do futuro”. O grande produto precisa fazer a mobilização afetiva do consumidor e neste caminho um objetivo é fundamental, tornar indistinto o trabalho e o lazer nas dinâmicas do consumo.

Do cliente ao fã, do comprador ao colecionador aficionado, do consumidor ao colaborador, do endossante ao divulgador, o competitivo ambiente de negócios enseja forte investimento por parte das corporações na construção afetiva do universo simbólico da marca (ibid.).

Queremos mostrar que o se constitui como essência do LoL está incluso nos macros processos da cultura como formas integradas, em que podemos destacar na primeira ordem da relação, a linguagem espetacular como predomínio da imagem, em segunda ordem o jogo, o jogador e a narrativa criada e praticada por seus *actantes* na sua forma objetiva e como síntese dessa relação, o consumo colaborativo como instância provedora dessa integração como sociabilidades que compõem no mundo contemporâneo parte de um macro processo indistinto da natureza e da cultura como formas contínuas que sempre constituíram e constituem as nossas redes de sociação, economia e interação social.

Referências

- BETTI, Mauro. Educação Física, cultura e sociedade. **EFDeportes.com - Revista Digital**, Buenos Aires, ano 17, nº 174, nov. de 2012.
- BRASIL. Secretaria de educação fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**, Terceiro e quarto ciclo. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1957.
- CASTRO, Gisela. **Comunicação e consumo nas dinâmicas culturais do mundo globalizado**. Disponível em: <http://goo.gl/3NQ02q>. Acesso em: 12 set. 2014.
- COSTA, Pedro. **Ludus online: Um estudo ludológico e sociológico de League of Legends**. 2013. 87 f. Universidade de Brasília, Brasília, 2013.



- CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Vancouver: Washington State University Vancouver, 1982. Versão on-line.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2007.
- FALCÃO, Thiago. Não humanos em jogo: Agência e Prescrição em World of Warcraft. In: **XXIII Encontro Anual da Compós**, GT de Comunicação e Cibercultura, UFPA, 2014, Belém. _____ . Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalizados como Vetores para o Comportamento Social In-Game. In: **Anais do 19º Encontro Nacional da Compós**. Rio de Janeiro: Editora Puc Rio, 2010a. v. 1. p. 1-18. _____ . Às margens de uma nova corrida do ouro. Notas introdutórias sobre Trabalho e Lazer em Mundos Virtuais. **Comtempo** – Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, v. 2, n. 1, jun. 2010b. Acesso em: 15 out. 2014.
- FALCÃO, Thiago; AQUINO BITTENCOURT, Maria Clara Jobst de. Camadas Relacionais de Prescrição: Rascunhos para uma Metodologia de Análise dos Jogos Eletrônicos. **ESFERAS** - Revista Interprogramas de Pós-graduação em Comunicação do Centro Oeste, v. 1, p. 145-157, 2013. Disponível <http://goo.gl/2QSVpN>. Acesso em: 13 out. 2014.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de Consumo e Pós-Modernismo**. São Paulo: Nobel, 1995.
- FREIRE, Leticia de Luna. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. **Comum**, Rio de Janeiro, v.11, nº 26, p. 46-65, janeiro / junho 2006.
- GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. Versão digital.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**. Utrecht: Utrecht University, 2003. _____ . JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2005. Versão on-line.
- LEMOES, André. A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede. Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia. In PESSOA, Fernando (org.). **Cyber Arte Cultura**. A trama das Redes. Rio de Janeiro, 2013a. _____ . **A Comunicação das Coisas: Teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013b. _____ . Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- MACEDO, Tarcízio; AMARAL FILHO, Otacílio. Dos rios ao cristal líquido: uma análise da skin Nami Iara em League of Legends. **Revista Temática**, João Pessoa, v. 10, n. 9, p. 173-191, set. 2014. Disponível em: <http://goo.gl/PgLwud>. Acesso em: 28 set. 2014.
- MAIA, Maikon Moises de Oliveira. Dimensões sociais do esporte: perspectivas trabalhadas nas escolas da cidade de Pau dos Ferros, RN. **EFDeportes.com - Revista Digital**, Buenos Aires, ano 15, n. 144, maio de 2010. Disponível em: <http://goo.gl/brOCba>. Acesso em: 13 out. 2014.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. Ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: Unesco, 2000.
- RODRIGUES, Adriano Duarte. Tradição e Modernidade. In: **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (BOCC)**, Lisboa, 1997.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012. _____ . **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. v. 2. São Paulo: Blucher, 2012b. _____ . **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. v. 3. São Paulo: Blucher, 2012c.
- TAY, Liz. **Employers: Look to gaming to motivate staff**. Gamer rewards could boost employee engagement. Disponível em: <<http://goo.gl/O81j>>. Acesso em: 25 mar. 2015.