
E-SPORTS E CIBERCULTURA ESPORTIVA: PERSPECTIVAS DE ATORES SOCIAIS DESSE UNIVERSO

E-SPORTS AND SPORTS CYBERCULTURE: PERSPECTIVES OF SOCIAL ACTORS IN THIS UNIVERSE

Doiara Silva dos Santos¹, Romulo Vieira Salustiano¹, Fernanda Santos de Abreu², Clarisse Silva Caetano¹ e Jairo Antonio da Paixão¹

¹ Universidade Federal de Viçosa, Viçosa-MG, Brazil.

² Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte-MG, Brazil.

RESUMO

O presente estudo dedica-se a uma análise sobre os *e-sports*, compreendendo-os como uma maneira de expressão da cultura esportiva consonante ao paradigma social contemporâneo que implica a cibercultura. O objetivo principal deste estudo é analisar sentidos e significados da cibercultura esportiva para atores sociais implicados no universo dos *e-sports*. Assim, em abordagem qualitativa, empregou-se a técnica de entrevista semiestruturada com 2 ciberatletas e 1 *streamer* profissionais. Os resultados demonstram que a cibercultura esportiva é apropriada por estes atores sociais com expectativas para a construção da carreira, sobre o crescimento da modalidade e do público em meio às percepções e vivências de preconceitos. Conclui-se que a cibercultura esportiva produz e reflete práticas, atitudes e valores análogos ao modo tradicional de vivência do esporte, reproduzindo estereótipos e preconceitos, sonhos de ascensão social e perspectivas de profissionalização.

Palavras-chave: *E-sport*; Cibercultura, Ciberatletas.

ABSTRACT

This study is an analysis of *e-sports*, understanding them as a particular way of sports culture expression in line with the contemporary social paradigm that implies cyberculture. The main objective of this study is to analyze the sports cyberculture meanings for social actors involved in the *e-sports* universe. Thus, through a qualitative approach, semi-structured interviews were conducted with 2 cyberathletes and 1 streamer. Results show that sport cyberculture is appropriated by those social actors with expectations towards building a career, and on the growth of the modality and the public amid perceptions and experiences of prejudice. It is concluded that sports cyberculture produces and reflects practices, attitudes and values similar to the conventional way of experiencing sport, reproducing stereotypes and prejudices, dreams of social ascension and professionalization perspectives.

Keywords: *E-sports*; Cyberculture, Cyberathletes.

Introdução

O esporte, à luz de diferentes fontes de interpretação científica, é caracterizado como um fenômeno moderno e eminentemente cultural^{1,2}. Isto implica em dizer que a cultura é qualidade fundamental do que é o esporte e, compreendido de tal maneira, as propriedades deste fenômeno o constituem como uma, entre outras produções humanas, que compõe uma teia de significados³. As várias atividades culturais formam, então, uma tessitura que se arranja de maneira complexa, flexível, plural e articulada entre diferentes dimensões da vida social.

As perspectivas de análise sobre cultura e esporte se ampliaram do ponto de vista teórico-analítico em todo o mundo, especialmente ao longo do século XX, abrangendo e mobilizando diferentes conhecimentos das Ciências Sociais e Humanas, como a Filosofia, a Antropologia, a Sociologia, a Comunicação, etc. Em geral, tais perspectivas convergiram para a compreensão do esporte como um fenômeno de relevância sociopolítica e cultural que se caracteriza como polimorfo e polissêmico, em constante transformação⁴.

De fato, quanto às suas formas de expressão, o esporte é dotado de características que se configuram e reconfiguram de acordo com dinâmicas sociais e históricas que se estabelecem em diferentes tempos e sociedades. Quanto aos sentidos e significados empreendidos em sua prática, o esporte passa por processos de construção e rupturas, significações e apropriações

variadas, de acordo com as experiências dos sujeitos no mundo. Trata-se da elasticidade semântica do fenômeno, conforme apropriação conceitual de Bourdieu⁵ aqui mobilizada para a análise do esporte, que traduz em possibilidades diferentes, opostas e até contraditórias os usos e significações desta prática social.

Diante disso, analisar o fenômeno esportivo demanda reconhecer que as suas múltiplas formas de expressão, sua significação e ressignificação, ocorrem circunscritas em um todo indissociável em que estão inter-relacionados o lazer, a política, a economia, a religião, a educação, a saúde e, dentre outros aspectos, as mídias e as tecnologias.

Na primeira década deste século, têm ocorrido mudanças na relação entre as mídias, as tecnologias e o esporte. Hutchins⁶, por exemplo, pontuou que os fluxos de mídia, comunicação e informação definem a lógica e a estrutura das relações sociais, o que afeta todas as atividades culturais e dimensões da vida. O autor sugere então que os *e-sports* se constituem como um fenômeno social e tecnológico característico de uma mudança global nas relações sociais. Entretanto, apesar de tais sinalizações, bem como estudos sobre o potencial comercial dos *e-sports*⁷, identifica-se uma escassez de pesquisas e/ou que se dediquem a conhecer a perspectiva de pessoas envolvidas com a prática de *e-sports*, especialmente no Brasil.

Esporte, mídias e tecnologias guardam uma estreita relação histórica que atravessou os séculos⁸. Esta relação foi impulsionada a partir do século XIX, contexto de consolidação das sociedades industrializadas e modernas. No início do século XXI, tem-se assistido a mais um desdobramento desta relação simbiótica entre esporte e mídia. Trata-se da popularização e consolidação do processo de esportivização² de jogos competitivos eletrônicos. Os denominados *e-sports* têm sido apontados como frutos e oriundos da longa relação entre mídia e esportes, como uma expressão cultural do esporte⁶.

De modo abrangente, a literatura que trata da relação mídia e esporte é enfática ao pontuar que estes fenômenos se desenvolvem simultaneamente e simbioticamente⁹. A mídia impressa, o cinema, o rádio, a televisão e outros adventos corroboraram com a popularização do esporte e com a multiplicação das possibilidades de vivenciá-lo. Ao mesmo tempo, os esportes e seus eventos foram diretamente impactados em suas regras, institucionalização e especificidades por questões midiáticas e tecnológicas⁹.

Na literatura acadêmica brasileira poucas reflexões e articulações teóricas tomaram como foco de discussão o ciberatleta como ator social da cibercultura esportiva. Gama¹⁰ indicou o surgimento e potencial de novas fronteiras epistemológicas que se apresentam para o esporte e para o movimento humano. O autor apresentou, no ensejo destas construções epistemológicas, o conceito de ciberatleta como sujeitos que participam, individualmente ou em grupos, de jogos digitais competitivos, em dispositivos locais ou em conexão com a internet.

No debate filosófico, Zoboli e Izidoro¹¹ apresentam os ciberatletas como realidades ontológicas na interação entre materialidades do corpo humano e a tecnologia, que dependem um do outro a fim de se realizar. Coutinho Filho e Juang¹², por sua vez, investiram em pesquisa sobre a vinculação legal de ciberatletas quanto ao tratamento jurídico de suas atividades.

Embora a produção teórica sobre o tema dos *e-sports* tenha se ampliado nos últimos anos, estudos que investiguem a perspectiva de ciberatletas, sua compreensão e apropriação dos *e-sports* como expressão do fenômeno esportivo são incipientes. É nesse sentido que este estudo busca somar à literatura acadêmica.

De fato, como um fenômeno dinâmico, sensível a mudanças paradigmáticas na sociedade e, ao mesmo tempo, com potencial interveniente sobre tais mudanças, o esporte apresenta-se como uma expressão cultural que requer constante análise e interpretação, sobretudo quando compreendido como mimético da vida em sociedade¹³. Este estudo empreenderá esforços para contribuir com esse conjunto de interpretações sobre o esporte e a vida social.

O ponto de partida desta investigação é que os *e-sports* se constituem como uma maneira de expressão da cultura esportiva consonante ao paradigma social contemporâneo que implica a cibercultura, bem como seu conjunto de valores, conceitos, percepções e práticas sociais. Levy¹⁴ apresenta a cibercultura com um conjunto práticas que envolvem técnicas intelectuais e materiais, modos de pensar e atitudes que se formam e se arranjam em meio à expansão do ciberespaço, referindo-se não apenas à infraestrutura material da rede de computadores e comunicação digital, mas também às informações que circulam neste meio e os sujeitos que produzem, agem e interagem.

É observável que esse fenômeno tem ganhado cada vez mais força mercadológica⁷ e, também, tem conquistado espaço nas mídias tradicionais (com as transmissões por canais televisivos), contando com o crescente número de eventos, a inserção em jogos escolares e universitários, dentre outros¹⁵. A popularização dos *e-sports* tem resultado em maior atenção acadêmico-científica ao fenômeno. Entretanto, poucos estudos valorizam a perspectiva de sujeitos imersos neste universo.

O objetivo deste estudo é analisar sentidos e significados da cibercultura esportiva para atores sociais implicados no universo dos *e-sports*, em específico da modalidade *FIFA football*. A partir da perspectiva de jogadores e *streamer* (pessoa que realiza a transmissão, narrando e comentando *e-sports*), busca-se: identificar e discutir a relação estabelecida entre sujeitos e cibercultura esportiva; conhecer significados dos *e-sports* para estes sujeitos; identificar percepções destes atores sobre estereótipos e preconceitos relacionados ao universo dos *e-sports*.

Métodos

Este estudo adotou uma abordagem qualitativa em razão da natureza da investigação, que não tem a preocupação central de se amparar em dados operacionalizáveis numericamente, mas, busca apresentar uma interpretação acerca de fenômenos culturais dinâmicos¹⁶. Na abordagem qualitativa, valoriza-se processos subjetivos de significação na descrição e exploração dos fenômenos, considerando suas nuances e subjacências diante do todo social.

Procedimentos

A técnica de amostragem foi não-probabilística, especificamente a denominada “bola de neve virtual”¹⁷. Esta técnica consiste no recrutamento de colaboradores aptos à pesquisa por indicação de pessoas recrutadas previamente. O recrutamento se encerra quando se atinge o ponto de saturação na obtenção de dados, que é determinado quando o pesquisador constata recorrências e repetições por meio da técnica de coleta de dados empregada que, neste caso, foi a entrevista semi-estruturada, que permite ao entrevistador uma flexibilidade no roteiro de perguntas diante da interlocução com o entrevistado.

No contexto de um projeto mais amplo, a coleta de dados se iniciou com convidados ciberatletas e *streamers* de diferentes modalidades de *e-sports*, especificamente aquelas que emulam esportes tradicionais. Neste estudo, concentramos a análise nos atores sociais de jogos de futebol (*FIFA football*), etapa da coleta de dados que está finalizada. O contato com os participantes foi realizado por meio eletrônico, a partir de e-mail e/ou perfis sociais oficiais de ciberatletas e *streamers* convidando-os para a entrevista semi-estruturada. Os convidados que aceitaram participar da pesquisa voluntariamente, preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido que foi submetido eletronicamente, em formato digitalizado, e retornado via e-mail.

A entrevista foi conduzida por meio de plataforma digital (*Google Meet*) e contemplou perguntas sobre experiências pregressas com *e-sports*, apoio e incentivo da família, profissionalização, significação de *e-sports*, experiência e identidade como ciberatleta,

interação com público e mídias sociais, relação do sujeito com esportes tradicionais, aprendizados com a prática de *e-sports*, percepções sobre estereótipos e preconceitos na experiência com a modalidade, dentre outros.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Viçosa, sob o número do parecer 4.153.408. As entrevistas foram realizadas em setembro de 2020. Para a apresentação dos resultados, os participantes do estudo foram identificados com códigos alfanuméricos, sendo os ciberatletas apresentados como CA1 e CA2 e o *streamer* como ST.

Análise dos dados

Neste estudo, foram construídas interpretações integradoras a partir das respostas, identificando temas que emergiram das falas, dissonâncias e complementaridades entre os dados obtidos de cada participante. Por interpretações integradoras, entende-se uma não linearidade no trato dos dados, neste caso, os conteúdos das falas. Este conteúdo é agrupado e atravessado por inferências, que são fundamentadas a partir do quadro teórico mobilizado. Como observa Patton¹⁸, o ato de interpretar significa atribuir significação e sentido aos achados, articulando-os entre si em suas constituições temáticas e construindo explicações e conclusões tangíveis aos dados, localizando a perspectiva e o contexto das falas.

Resultados

Foram entrevistados dois ciberatletas profissionalizados de *Fifa Football*: CA1 (do sexo feminino, 22 anos) e CA2 (do sexo masculino, 19 anos). Além destes, foi entrevistado um profissional *streamer* (ST) exclusivamente de jogos FIFA (sexo masculino, 37 anos).

Analisando a perspectiva de similaridades entre *e-sports* e esportes tradicionais, todos os entrevistados afirmam que esportes tradicionais fizeram parte dos seus interesses iniciais pelos *e-sports*. O esporte tradicional sempre fez parte de suas vidas ao frequentarem, por exemplo, estádios de futebol ou assistirem esportes pela televisão. Todos afirmam que acompanham esportes pela televisão hoje em dia, principalmente o futebol.

Entretanto, os ciberatletas FIFA mencionam que a prática das formas tradicionais de esportes não faz mais parte do seu cotidiano, devido a dificuldades de conciliação de horários com o trabalho *online*. CA2 e ST afirmam que pararam de jogar esportes coletivos tradicionais como futsal ou voleibol em razão da pandemia do Covid-19, mas que antes disso eles praticavam algumas vezes. Os entrevistados afirmam que:

CA1: Eu joguei futsal pela minha escola no meu ensino médio e no ensino fundamental. Então, assim, eu sempre tive contato com futebol e assistia aos jogos do Corinthians. É o meu *hobby*.

CA2: Eu sou um grande fã dos esportes normais e foi por isso que entrei nos *e-sports*, porque eu não tinha talento pra (sic) entrar em nenhum esporte tradicional, então o meu talento era no vídeo game, e assim eu criei essa carreira. Eu assisto bastante futebol, claro, também porque ajuda no meu desenvolvimento como jogador de FIFA. Assisto vôlei, handebol... e tênis, que eu gosto bastante... Eu praticava, claro, antes da pandemia, eu praticava futebol e jogava vôlei.

ST: Eu assistia muito mais quando era mais novo. Hoje, por falta de tempo, eu quase não vejo. Acompanho praticamente o futebol, que é o meu negócio. Futebol, basquete e futebol americano são os que eu mais acompanho.

A inserção dos ciberatletas no meio de jogos digitais foi diferente entre eles. A ciberatleta mulher iniciou jogando videogame com o irmão, porém ele gostava de jogar outros tipos de jogos. A mãe deles gostava muito de assistir futebol na televisão, e isso despertou a curiosidade dela pelo futebol, por isso CA1 começou a jogar videogame explorando essa modalidade. A trajetória de CA1 alude a mudanças paradigmáticas, em processo sobre as possibilidades das mulheres no esporte. Em 2021, ela tornou-se a primeira mulher do mundo a jogar na divisão de elite do FIFA *football* e foi contratada por um dos maiores clubes de *e-sports* do mundo.

CA2 teve contato com o jogo assistindo ao mundial de FIFA de *e-sports* com amigos. Ele relatou que ficou impressionado com o evento e, com isso, despertou o seu interesse pelo *e-sport* de uma maneira mais séria do que quando se divertia com familiares e colegas. Hoje, o jogador integra uma equipe profissional brasileira e disputa campeonatos internacionais. O *streamer*, por sua vez, relatou as suas primeiras experiências com esse trabalho da seguinte maneira:

ST: As primeiras experiências que eu tive vieram de uma competição que eu e alguns amigos criadores de conteúdo idealizamos. Foi há muito tempo atrás. Não existia esse negócio de jogador profissional de FIFA, mas existia o criador de conteúdo, que é o que eu faço até hoje. Então, a gente juntou vários desses criadores de conteúdos e organizou um campeonato entre nós, que deu muito certo. Foi sensacional! A gente fez algumas edições e conseguiu transmitir, para, se não me engano, a gente chegou a bater 25 mil pessoas assistindo a gente ao mesmo tempo ali.

Inicialmente ao se discutir o *e-sport* em um universo profissional, é comum ao *streamer* e aos ciberatletas a noção de que os *e-sports* representam uma atividade tratada por eles com seriedade, preparação e treinamento, embora no Brasil essa profissionalização seja incipiente e pouco incentivada ou compreendida, como fica evidente nas falas a seguir:

CA1: Aqui no Brasil não é encarado como um trabalho, é encarado como se você tivesse jogando videogame. Às vezes a pessoa chega assim na *live* e pergunta: “- Ah, você trabalha?” As pessoas não entendem ainda que isso é um trabalho.

CA2: O pessoal ainda acha que isso não é um trabalho, né (sic). Então, começa aí o preconceito do pessoal dizer “Ah, o que você faz da vida?” E eu respondo “eu sou atleta de *e-sports*”. Eles dizem “- Mas o que você faz de trabalho mesmo? O que você produz?”

Os entrevistados deixam claro que consideram o seu envolvimento com a modalidade algo muito sério, organizado, dividido em horas de treinamento para cada especificidade, o que reforça o sentido profissionalizante atribuído ao *e-sport*. O ST relata que em temporada de lançamento do FIFA, ele trabalha, ao todo, doze horas por dia para ter êxito no serviço que ele se propõe a desenvolver. ST relatou:

O FIFA, ele é cíclico, ele acontece do lançamento que é agora em outubro até maio, junho, vamos dizer assim. Aí de outubro até janeiro ele fica em crescimento. De janeiro até maio ele fica estagnada. De junho até setembro, outubro, ele vai em declínio. Então, nessa fase que está em crescimento, acho que dá para falar fácil entre 12 a 14 horas e trabalho por dia. O problema é que não são 12, 14 horas por dia jogando. São 12 a 14 horas por dia dedicado a isso. Tem o período que eu jogo, tem o período que eu posto nas redes sociais,

gravo um vídeo, edito um vídeo. Aí faz isso, faz aquilo... Tem todas as coisas envolvidas, o tempo que você leva conversando com o fulano A, com B, com C, então tem tudo isso. Nessa época eu diria que é isso aí de 12 a 14 horas. Aí vai chegando umas 10 horas e quando ele tá no período de declínio, eu diria aí umas 6 horas por dia. E eu tô (sic) tentando me reorganizar quanto a isso porque é muito tempo, é muito tempo fazendo a mesma coisa e, principalmente, é muito tempo sentado!

Os ciberatletas FIFA ressaltaram a forma ampla de vivenciar o jogo, assumindo vários papéis, com um conjunto de habilidades que envolvem percepções técnico-táticas gerais da modalidade (defesa, ataque, meio campo) e próprias dos *e-sports*, como o tempo de tomada de decisões e as ações do controle remoto. Eles programam as horas dos dias para treinar posicionamentos, habilidades, analisar jogos, corrigir os erros e, quando estão próximos de competições, dedicam mais tempo para que seus resultados sejam como o esperado. Os ciberatletas pontuam:

CA1: Treino umas oito horas por dia. Eu que decido. Eu tenho um *coach* que me passa dicas: treina mais finalização, treina mais posse de bola, vinculado ao meu time.

CA2: Hoje treino em média 3 horas por dia. Depende da época do ano. Quando a gente tem mais torneios, eu sou bem mais regrado e tenho bem mais horas de treino, mas quando é mais tranquilo assim, aí sou eu que organizo a minha rotina.

Quando questionados sobre o conceito de *e-sports* e o que eles entendem dessa modalidade, as respostas divergem e, ao mesmo tempo, se complementam. Enquanto CA2 compara *e-sports* aos pontos comuns dos esportes tradicionais, ST fala dos profissionais envolvidos e dos sonhos dos atletas, como se verifica abaixo:

CA2: Os *e-sports* são iguais os esportes, eles trazem emoção, trazem euforia, trazem torcida, unem as pessoas, então para mim tem um significado muito bom, que é o significado de união. Principalmente de união de gente mais velha com gente mais nova, de gente distante que pode se unir por meio dos videogames, então é isso.

ST: Apesar de ter toda essa parte de dinheiro envolvido, das pessoas que trabalham, apesar de ter todos esses valores envolvidos, é você poder crescer, o principal do *e-sports* ainda é que você está movimentando sonhos de pessoas.

CA1, por sua vez, citou a importância de não olhar o *e-sport* apenas como uma modalidade, mas sim como uma profissão. Todos os entrevistados mencionam o *networking* como essencial para conseguirem patrocinadores e contratos. Eles também sinalizaram que o mundo *online* favorece o contato com pessoas de qualquer lugar do mundo, com trocas de experiências que somam ao nível técnico, à socialização e percepção cultural sobre o fenômeno. Em relato sobre a convivência com outros ciberatletas e com o público, o CA2 afirma que:

CA2: Então, eu me dou bem com todo mundo, eu sou bem tranquilo quanto a isso, e com o público é melhor ainda, a gente interagiu bastante esse ano ainda, que eu comecei a fazer *lives* na *twitch*. Então, eu criei um público bem legal.

CA1 destacou sobre a comunicação com pessoas do mundo todo e a vasta potencialidade para troca de experiências. CA2 ressaltou o aprendizado de outros idiomas. ST apontou a persistência, dedicação e estudo como os maiores aprendizados do trabalho ao qual se dedica.

Os entrevistados muitas vezes relacionaram a sua experiência com os *e-sports* com os esportes tradicionais, afirmando conexões com o mundo, a persistência que um atleta precisa ter, além de dedicação, muito estudo e não desistir dos sonhos.

CA1 e ST percebem a reprodução de estereótipos que estão presentes na sociedade de uma forma geral no meio digital, destacando-se as questões de gênero. A ciberatleta afirma que: “infelizmente continuam com aquela ideia de que uma menina não pode jogar futebol, ou que você tinha que tá (sic) fazendo ou jogando outra coisa”¹⁹. Enquanto ST assevera:

ST: Mulher, não interessa o que ela joga, o quão boa ela é no jogo, você vê as mesmas piadas idiotas, imbecis, que você vê na rua, elas são levadas para a internet pelos jovens, como: você tinha que tá (sic) lavando roupa, fazendo comida...ah, é gostosa, mostra o peito!

A perspectiva do ST é mais ampla sobre essa temática e isso pode ter relação com o fato de que este profissional tem um contato amplo e com mais atenção aos comentários do público. O *streamer* também menciona preconceitos étnico-raciais nas transmissões de jogos. Ele afirmou que: “Aparentemente só é aceito quem é homem hétero, branco, é exatamente isso. Os xingamentos mais comuns com nossos países vizinhos aqui, Chile, Argentina... se você é brasileiro não interessa se você é homem ou mulher, você é macaco e pronto”¹⁹. Além disso, ele citou o preconceito sobre orientação sexual, e afirma que nunca viu um jogador ou jogadora de esporte eletrônico se afirmar sua homossexualidade, o que seria, segundo ele, “estatisticamente falando, impossível não existir pelos menos um”¹⁹. Ele cita que:

ST: A gente tá (sic) falando de futebol, que de todos os esportes que a gente tem no Brasil, acho que é o mais machista de todos. Então a gente tá (sic) falando de milhões de jogadores e não sei quantas milhares ou até centenas de milhares de criadores de conteúdo, mas até hoje eu não conheci, (...) eu não vi publicamente um criador de conteúdo de FIFA se assumir gay, seja homem ou seja mulher. É estatisticamente impossível que não exista um criador de conteúdo que não seja gay, os números não batem. Existe! E sei que existe porque em alguns casos eu sei quem são. Gosto muito da pessoa e sei porque ela não se abre, porque o mercado não autoriza, o mercado não autoriza essa abertura. A comunidade não autoriza! Então existe sim muito preconceito, eu não sei até aonde que vai, ou quando isso muda, se é que mudaria.

Ao pensar nas dificuldades que os profissionais em geral de *e-sports* podem enfrentar nesse meio, os entrevistados CA2 e ST apresentam basicamente as mesmas concepções. Ambos mencionam as dificuldades financeiras, que os materiais necessários são caros, falta de patrocínios, e a necessidade de ser um excelente jogador, para chamar atenção e conquistar os espectadores. Eles relatam, que:

CA2: Pra (sic) mim, a principal dificuldade é a mesma que a gente encontra nos esportes normais, nos esportes tradicionais. É que, pra (sic) tu ser bem visto, pra (sic) tu conseguir uma renda disso, você tem sempre que tá no topo do topo. Então se você tem uma temporada ruim, você é meio que esquecido pelo público, então você sempre tem que trabalhar muito, muito mesmo, porque se você tá fora do topo, ninguém dá bola pra (sic) você basicamente.

ST: Dificuldade de aceitação das pessoas que estão envolvidas, dificuldade até mesmo de ter o equipamento para competir... além de ter o básico que é o vídeo game, o controle e a televisão, aí tem todo por trás, precisa ter a internet, e basicamente é isso, a internet, o vídeo game e a televisão, aí (sic) conforme você vai entrando e competindo, você vai vendo. Seria bom ter um fone de ouvido para comunicar com as pessoas, seria bom ter um computador para você assistir e produzir conteúdo, seria bom uma internet mais rápida, seria bom ter um monitor mais rápido, seria bom um controle melhor. Então, conforme você vai colocando essas outras coisas, vai encarecendo, então existe uma dificuldade para quem quer começar.

Enquanto para CA1, a dificuldade que ela encontra nos momentos em que está envolvida com os jogos e trabalhos de forma *online* é a conexão de internet no Brasil, principalmente nos momentos em que está competindo com jogadores internacionais. Ela menciona que:

CA1: Para mim é a conexão. Porque, por exemplo, no caso do FIFA, ele não tem muitos servidores aqui no Brasil. Então, a conexão quando você vai pegar uma pessoa que está jogando, por exemplo, na Bolívia ou Argentina, quando você pega uma pessoa que tá(sic) em outro país, a conexão fica muito ruim. Então, por exemplo, quando aperta o botão para o boneco fazer alguma coisa, o seu adversário está alguns segundos na sua frente, então, você fica com atraso. E aí isso dificulta o seu jogo contra ele.

Discussão

Muitas modalidades de *e-sports* possuem similaridades com os esportes denominados tradicionais na forma como se organizam e se desenvolvem, para além do próprio jogo. A interação com o público, mediada pelas plataformas de exibição, por exemplo, gera uma torcida. Além disso, a atividade envolve uma performance, narradores, atletas, equipes, regulamentação e burocratização, investidores, patrocínio, etc.²⁰. Claro que trata-se de uma expressão/forma peculiar da cultura esportiva.

Hemphill²¹ discutiu sobre a possibilidade de que os jogos digitais pudessem ser considerados como esportes em momento em que o debate acadêmico ainda pautava o assunto com tensão. De fato, embora haja limites conceituais para lidar com o status do esporte na literatura em geral, há perspectivas e modelos de conhecimento que podem englobar estas manifestações, sobretudo em consonância com a discussão filosófica, sociológica e antropológica do ciberespaço¹⁴ como expressão da vida.

Na Educação Física, há conceitos de esporte tradicional como o de Betti²², por exemplo, que possuem abrangência o bastante para englobar os *e-sports*. O autor definiu esporte como ação social que tem instituições representativas, convenções e regras, envolvendo competição entre dois ou mais oponentes ou contra a natureza, com o objetivo de comparar desempenhos, designando o vencedor e/ou registrando marcas e recordes, cujo resultado se determina por um conjunto de habilidades e estratégias, proporcionando gratificação intrínseca e extrínseca.

Ao conceituarem o fenômeno dos *e-sports*, Macedo e Falcão²³ afirmam tratar-se de uma modalidade esportiva legítima, pois, o competidor conecta-se a uma máquina que realiza parte do trabalho, mas, qualquer modalidade demanda do competidor habilidades e estratégias. A competição, tal como no esporte convencional, determina vencedores e perdedores, mobiliza público, organizações, performances com habilidades físicas e cognitivas.

Jensen²⁴ afirma que, nos últimos anos, o *e-sport* tem sido tratado pela mídia com mais seriedade e importância, mas, em outras esferas sociais esta prática ainda não é considerada como um esporte sério, principalmente pela falta de atividade física em grupamentos

musculares e a fisicalidade inerente a conceitos de esportes tradicionais. De fato, nos depoimentos dos entrevistados, constatou-se a clara dificuldade para afirmar-se profissional diante de outros sujeitos sociais, embora o argumento da fisicalidade não tenha emergido nestes relatos no caso do presente estudo.

A fisicalidade é levantada muitas vezes na argumentação de que a prática de *e-sports* é apenas um momento de distração e divertimento, destituído de outros sentidos. A questão da inatividade física tem sido considerada uma visão reducionista do fenômeno, balizada em imperativos do estilo de vida saudável compreendido de forma limitada quanto ao funcionamento orgânico do corpo, ações musculares amplas, e exercício técnico ou demonstração de habilidades físico-motoras. Esta limitada perspectiva em torno da performance esportiva negligencia, como pontua Gama¹⁰, o todo de manobras sensório-motoras e, inclusive, o potencial educativo dos *e-sports* e suas demandas biopsíquicas e cognitivas.

Um estudo realizado com 115 ciberatletas na Finlândia demonstrou que mais da metade deles (55,6%) inclui um programa de exercícios físicos em sua rotina diária e a isso relacionam uma melhora em sua performance nos jogos digitais²⁵. Ou seja, a simples presunção de que os *e-sports* têm relação direta com inatividade física e sedentarismo é precipitada. Nos dados do presente estudo, notou-se que o motivo da interrupção da prática de atividades físicas de um dos entrevistados foi o contexto da pandemia. Neste sentido, demanda-se estudos específicos para buscar associações entre a prática dos *e-sports* e a inatividade física. Há também a demanda de considerar a perspectiva de saúde nos praticantes de *e-sports* para além dos componentes biofisiológicos.

A perspectiva profissional sobre os *e-sports* ainda causa estranhamento aos não praticantes ou público alheio ao fenômeno, mas, não aos atores sociais deste universo. Este dado converge com os de Kauwelo e Winter²⁶, que estudaram a perspectiva de doze ciberatletas de equipes esportivas colegiais de uma cidade norte-americana. Os jogadores participantes daquele estudo reconhecem a seriedade de sua atividade como sendo profissional, percebendo-se dentro de uma estrutura altamente organizada, com metas a serem conquistadas, com disciplina e respeito ao trabalho de seus técnicos. Os ciberatletas inclusive relataram dificuldades em balancear o treino com os estudos, fato que podemos aludir como sintomático na profissionalização do esporte tradicional como um todo.

Outro tema que emergiu das entrevistas foi a violência motivada por preconceitos, discriminações e estereótipos, problemas sociais comuns que também se manifestam no ciberespaço. Menti e Araújo²⁷ constataram que a violência sofrida pelas mulheres nos *e-sports* são muito frequentes, levando jogadoras mulheres aspirantes à carreira profissional, muitas vezes, a utilizarem pseudônimos masculinos, a fim de evitar comentários discriminatórios, sexualizados e outros tipos de ataques no ambiente digital. Esta violência revela traços de uma cultura esportiva que se depara com reflexos de problemas sociais maiores e que precisam ser investigados nas várias modalidades, bem como de forma comparativa entre modalidades e/ou culturas diferentes quanto à violência contra mulheres nos *e-sports*.

Hussain et al²⁸ reafirmaram que a literatura sobre mulheres e *e-sports* é incipiente e destacam a necessidade de mais análises da intersecção entre ser mulher e seus contextos culturais específicos (regionais, religiosos, culturais, etc.). Na pesquisa em questão, os autores tiveram por objetivo compreender as motivações e experiências vividas de mulheres muçulmanas praticantes de *e-sports*. Naquele contexto, apesar das várias tentativas do governo Paquistão e grupos islâmicos radicais tentarem impedir o crescimento dos *e-sports*, houve um aumento no nível de interesse da população no país. No estudo, os autores recrutaram, a partir da técnica de amostragem de bola de neve, nove mulheres muçulmanas entre 19 e 29 anos que participavam de competições regulares em jogos como *Defense Of The Ancients* (DOTA), *TEKKEN 7* e *Street Fighter*. As entrevistadas relataram que usam os *e-sports* para escapar da cultura coletivista e normas sociais repressoras das mulheres na cultura do seu país. Além disso,

fatores sociais e psicológicos compunham as motivações das participantes em suas perspectivas de perceberem nos *e-sports* veículos de libertação e liberdade.

Convergingo para esta questão da libertação, no Brasil tem-se um estudo que tematiza a lógica de consumo dos jogos digitais por mulheres brasileiras como forma de enfrentamento da opressão²⁹. Jogar é, portanto, uma forma de resistir e reivindicar que a prática de *e-sports* seja mais um espaço social do qual as mulheres possam usufruir do seu direito a atividades de lazer, esporte e, também, oportunidades profissionais.

A questão da sexualidade também se manifestou nos temas trazidos pelos entrevistados. Comportamentos homofóbicos exprimem a lógica heteronormativa como uma imposição do homem cisnormativo heterossexual como padrão na sociedade. Estes comportamentos estão imbricados na cultura esportiva tradicional e bem documentados na literatura sobre gênero e sexualidade nos esportes, como percebe-se no trabalho de Camargo³⁰. A homofobia abrange desde inferiorização e deslegitimação sociais de pessoas homossexuais, até às violências físicas, psicológicas, etc. Nos estudos que abordam o tema dentro dos esportes e *e-sports*, com frequência, o foco do questionamento parte das lógicas de masculinidade em que a temática da homofobia é apenas subjacente³¹.

As questões étnico-raciais, socioeconômicas e identitárias têm emergido em debates interseccionais na análise do fenômeno esportivo, mas, são raras nos *e-sports*. No levantamento para esta análise, não foi encontrado nenhum estudo brasileiro cujo título, resumo e palavras-chave revelassem o foco da análise na questão étnico-racial nos *e-sports*. Macedo e Kurtz³² tangenciaram o tema da colonialidade no cenário dos jogos digitais, tratando das hierarquias sociais que se reproduzem no ciberespaço. Internacionalmente, a tematização é também incipiente. Um deles³³ investigou dinâmicas raciais nos *e-sports* contrastando as perspectivas oriental e ocidental sobre o jogo *Starcraft II* e concluiu que no contexto da globalização, a participação de jogadores asiáticos sinaliza uma contra-hegemonia no domínio ocidental da cultura esportiva.

Outros fatores a serem considerados e se interconectam a este debate são os socioeconômicos, sobretudo quanto a como impactam o acesso e prática dos *e-sports*. Na esfera profissional, trata-se um setor comercial de alta lucratividade cuja configuração burocrática replica outras esferas sociais e esportivas com a predominância de homens, brancos, pertencentes às classes econômicas média e alta³⁴. Por conseguinte, a presença do negro no ambiente profissional dos *e-sports* é impactada por lógicas neoliberais que não contemplam o sentido democrático de participação nos jogos, o que segundo Fletcher³⁴, tomando como contexto a cultura norte-americana, é uma das razões pelas quais os negros estão praticamente ausentes em modelidades de *e-sports*. Adiciona-se a isso os estigmas que os *e-sports* carregam em si mesmos quanto à percepção pública sobre ser uma atividade de divertimento e não de trabalho³⁴, o que para jogadores negros adquire significações ainda mais estereotipadas. É notório que estes fatores socioeconômicos impactam e se apresentam fora da esfera profissional, quanto à própria oportunidade de conhecer e praticar os *e-sports*, considerando o preço dos equipamentos eletrônicos, próprio acesso à internet, etc. Este nicho também carece de investigação.

Para além dos ciberatletas e seus técnicos, *streamers* e dos empresários do setor, o público que acompanha os *e-sports* constitui dinâmicas das quais emergem os problemas de gênero, classe e questões raciais. As interações em *chats* durante as transmissões de *e-sports* revelam graves problemas nos comportamentos do público que consome estes jogos. Vários relatos de racismo, xenofobia e homofobia tornam o ambiente dos *e-sports* hostil nas plataformas de *streaming*, conforme se verifica em estudo de Fritsch, Garcia e Aurelio³⁵, que destacam o anonimato da internet como um problema, bem como a falta de políticas de segurança no ciberespaço que possam prever e efetivar punições para os usuários que cometem tais atos.

Um estudo de perspectiva interseccional³⁶ analisou campanhas publicitárias de *e-sports* durante a pandemia em *websites* da Indonésia. Na análise, demonstrou-se que o emolduramento das narrativas sobre os praticantes continha elementos que perpetuavam problemas quanto aos modos de representação de classe, gênero, e questões raciais, denotando e reforçando estereótipos e hierarquias sociais.

Outros marcadores sociais de diferença e suas implicações no ciberespaço carecem de atenção e análise na literatura específica da Educação Física. A perspectiva interseccional tem grande potencialidade à medida que demanda interlocução com outras áreas do conhecimento das Ciências Humanas e Sociais, bem como apropriações teórico-metodológicas que permitam conhecer sentidos, significados e paradigmas que se manifestam neste fenômeno social.

Conclusões

Este estudo analisou perspectivas de atores sociais da cibercultura esportiva (FIFA *football*) em relação aos *e-sports*. Os resultados encontrados demonstraram perspectivas, apropriações e significados da cibercultura esportiva análogos ao que se conhece sobre o esporte tradicional quanto à compreensão de ser atleta, expectativas com a carreira, percepções de preconceitos e estereótipos (inclusive sobre gênero e questão étnico-racial). É importante situar que o FIFA *football* emula o esporte tradicional mais popular internacionalmente, mobilizando linguagens, gestos técnicos e referências que, comparados a resultados obtidos em outros jogos de *e-sports*, podem resultar em apropriações distintas e contraditórias, considerando especificidades não tangíveis a partir do FIFA *football*.

Na relação estabelecida entre a concepção de *e-sports* e a profissionalização, os ciberatletas e *streamer* de FIFA *football* relataram problemas quanto à falta de compreensão das pessoas em relação a esta prática como atividade séria, a despeito das horas dedicadas por eles a treinamento e/ou produção de conteúdo.

Ao serem questionados sobre os aprendizados com os *e-sports*, CA1, CA2 e ST responderam de forma consonante e complementar, relatando a conexão com o mundo todo, o aprendizado de outros idiomas, o trabalho em equipe, explorando a persistência, dedicação e envolvimento com a modalidade com muito estudo.

Esta pesquisa não elegeu um tema específico *a priori* para tratar da percepção e perspectiva de ciberatletas sobre os *e-sports*. Nesse sentido, destacou elementos que emergiram diretamente das falas dos entrevistados, como questões de gênero e sexualidade, profissionalização e questões étnico-raciais. Assim, neste texto, apresentou-se um panorama amplo da experiência destes atores sociais no ciberespaço com os *e-sports*, universo dinâmico e complexo no qual cada temática oferece um amplo potencial e repertório para futuras investigações, explorando-se outras metodologias como a netnografia (imersão em redes para a observação do fenômeno) e outros interlocutores dos *e-sports* nas várias modalidades existentes.

Cada modalidade demanda investigação diante de processos que podem ser muito singulares a cada uma delas. Há possibilidades comparativas à medida que se investe na construção de um acervo de produção científica que toma por objeto os *e-sports*. A discussão sobre a possibilidade de inclusão de competições de *e-sports* em organizações tradicionais como o Comitê Olímpico Internacional perpassa ressignificações e representações a se atentar, bem como reforça a potência deste tema. Os *e-sports* se constituem como um fenômeno social e tecnológico característico de uma mudança global nas relações sociais que são dinâmicas e demandam atenção e análise. A Educação Física como área de conhecimento tem muitos recursos teórico-metodológicos para interpretar este fenômeno e seus desdobramentos no nível profissional, nas realidades escolares e universitárias, no lazer, etc.

References

1. Gaya ACA. Corpos esportivos: o esporte como campo de investigação científica. In: Tani G, Bento JO, Petersen RDS, editores. *Pedagogia do desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan; 2006, p.101-112.
2. Pillatti LA. Guttman e o tipo ideal do esporte moderno. In: Proni M, Lucena R, editores. *Esporte: história e sociedade*. Campinas: Autores Associados; 2002, p. 63-76.
3. Geertz C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar; 1989.
4. Queirós PML. Para um novo enquadramento axiológico na participação de crianças e jovens no desporto. In: Gaya A, Marques A, Tani G, editores. *Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades*. Porto Alegre: UFRG; 2004, p. 187-198.
5. Bourdieu P. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense; 1990.
6. Hutchins B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sports and the World Cyber Games. *New Media Soc* 2008;10(6):851–869. DOI: 10.1177/1461444808096248.
7. Godtsfriedt J, Cardoso FL. E-Sports: uma prática esportiva atual. *Motriv* 2021;33(64): 1-14. DOI: 10.5007/2175-8042.2021.e80001.
8. Maguire J. The global media sports complex: key issues and concerns. *Sport Soc* 2011;14(7-8): 965-977. DOI: 10.1080/17430437.2011.603552.
9. Miller T, Lawrence G, McKay J, Rowe D. *Globalization and Sport: Playing the World*, London: Sage Publications; 2001.
10. Gama DR. Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais: Considerações Epistemológicas. *Rev Bras Ciên Esporte* 2005;26(2):163-177.
11. Zoboli F, Izidoro RS. Cibercultura e Educação Física: algumas considerações ontológicas. *Motriv* 2010; 34:106-121. DOI: 10.5007/2175-8042.2010n34p106.
12. Coutinho Filho JE, Juang FM. A evolução dos e-sports e a vinculação legal do ciberatleta. *Rev Sínt Dire Espo* 2018;8(41):9-18.
13. Elias N, Dunning E. *A busca da excitação*. Lisboa: Difusão Editorial; 1992.
14. Levy P. *Cibercultura*. 6.ed. São Paulo: Editora 34; 1999.
15. Minamihara AM. Jogos eletrônicos e e-sports: desenvolvimento e mercado. São Carlos. Trabalho de Conclusão de Curso [Graduação em Engenharia de Produção] - Universidade Federal de São Carlos; 2020.
16. Marshall C, Rossman G. *Designing Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage Publications; 2006.
17. Costa BRL. Bola de neve virtual: o uso das redes sociais virtuais no processo de coleta de dados de uma pesquisa científica. *RIGS* 2018;7(1):15-37. DOI: 10.9771/23172428rigs.v7i1.24649
18. Patton MQ. *Qualitative research and evaluation methods*. 3. Ed. Thousand Oaks, CA: Sage; 2000.
19. Dados da pesquisa.
20. Cintra Faria AC, Vasconcelos Teixeira de Freitas I, Rego dos Santos Lemos PA. Um estudo bibliométrico sobre a profissionalização do E-Sports no Brasil. *Rev Bras Tecn Info* 2020;2(1):48-61.
21. Hemphill D. Cybersport. *J Philos Sport* 2005;32(2): 195-207. DOI: 10.1080/00948705.2005.9714682.
22. Betti M. *Educação Física e Sociedade*. 3 ed. Ijuí: Editora Unijuí; 2010.
23. Macedo T, Falcão T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto* 2019; 45:246-267. DOI: 10.19132/1807-858320190.246-267.
24. Jensen L. E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. Curitiba. Dissertação [Mestrado em Educação Física] - Universidade Federal do Paraná; 2017.
25. Kari T, Karhulahti V. Do E-Athletes Move?: A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports. *Int J Gaming Comput Mediat Simul* 2016;8:53-66. DOI: 10.4018/IJGCMS.2016100104
26. Kauwelo S, Winter JS. Collegiate E-sports as Work or Play. In: *Proceedings of 1st International Joint Conference of Digital Games Research Association and Foundations of Digital Games*; Dundee, Escócia. Digital Games Research Association/Society for the Advancement of the Science of Digital Games [Internet] Agosto 1-6, 2016 [citado em 01 jul 2022]; Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_4361.pdf.
27. Menti D, Araújo D. Violência de Gênero Contra Mulheres no Cenário dos Esports. *Cone Comu Cult* 2017;16(31):73-88. DOI: 10.18226/21782687.v16.n31.03.25.
28. Hussain U et al. "I Can be Who I Am When I Play Tekken 7": E-sports Women Participants from the Islamic Republic of Pakistan. *Games Cult* 2021;16(8):978-1000, DOI: 10.1177/15554120211005360.
29. Duarte KC, Quintão RT. Práxis de consumo: um estudo sobre a busca da libertação da opressão de gênero no contexto dos jogos on-line. *Cad. EBAPE.BR* [Internet]. 9de junho de 2022 [citado em 01 jul 2022]; Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/85909>. DOI: 10.1590/S1516-44462008000200014
30. Camargo WX. *Leituras de gênero e sexualidade nos esportes*, São Carlos: Edufscar, 2021.
31. Zhu L. Masculinity's new battle arena in international e-sports: the games begin. In: Taylor N, Voorhees G, editors. *Masculinities in Play*. New York: Palgrave Macmillan; 2018, 229–247.

32. Macedo T, Kurtz G. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire. *Contracampo* 2021;40(3):1-23. DOI: 10.22409/contracampo.v40i3.50495.
33. Kim MH. *Gaming Across the Divide: Racial Dynamics in e-Sports and the Changing Landscape of East-West Relations*. New York: Vassar College; 2013.
34. Fletcher A. Esports and the color line: labor, skill, and the exclusion of black players. In: *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2670-2676, Hawaii, EUA. [Internet] January 2020. DOI: 10.24251/HICSS.2020.325.
35. Fritsch L, Garcia Silva F, Aurelio Dilli Goncalves C. Tecnologia em contexto social: intolerância em jogos digitais. [Internet]. 14 de fevereiro de 2020 [citado 04 jul 2022];10 (1). Disponível em: <https://periodicos.unipampa.edu.br/index.php/SIEPE/article/view/86618>.
36. Marta R, Prasetya A, Laurensia B, Stevani S, Syarnubi K. Imbalance Identity in E-Sports News Intersectionality on Covid-19 Pandemic Situation. *ASPIKOM* 2022;5(2):206-218. DOI: 10.24329/aspikom.v5i2.769.

Agradecimentos: Agradecimentos aos membros do Laboratório de Estudos Olímpicos e Socioculturais dos Esportes (LEOS) da Universidade Federal de Viçosa.

ORCID:

Doiara Silva dos Santos: <https://orcid.org/0000-0002-4718-7226>
Romulo Vieira Salustiano: <https://orcid.org/0000-0003-0037-155X>
Fernanda Santos de Abreu: <https://orcid.org/0000-0002-5588-4283>
Clarisse Silva Caetano: <https://orcid.org/0000-0002-0533-0282>
Jairo Antonio da Paixão: <https://orcid.org/0000-0003-1413-9081>

Recebido em 28/04/22.

Revisado em 06/07/22.

Aceito em 07/07/22.

Endereço de correspondência: Doiara Silva dos Santos, Avenida Peter Henry Rolfs, s/n, Campus Universitário, Viçosa, Minas Gerais, 36570900: santosdoiara@ufv.br