



Razón y Palabra

ISSN: 1605-4806

mvlopez@puce.edu.ec

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Ecuador

Tarcízio, Macedo

Como um profissional: dinâmicas sociais do esport na Amazônia brasileira

Razón y Palabra, vol. 27, núm. 116, 2023, Enero-, pp. 105-118

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Quito, Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.26807/rp.v27i116.2000>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199581457007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

[redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante

Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

Como um profissional: dinâmicas sociais do esporte na Amazônia brasileira

As a professional: social dynamics of esports in the Brazilian Amazon
Como un profesional: dinámica social del deporte en la Amazonia brasileña

Macedo Tarcízio

Universidade Federal do Rio Grande do Sul:
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Informação; Fundação Getúlio Vargas: Escola de
Comunicação, Mídia e Informação.

E-mail: tarciziopmacedo@gmail.com

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3600-1497>

DOI: [10.26807/rp.v27i116.2000](https://doi.org/10.26807/rp.v27i116.2000)

Resumo

O objetivo desse artigo é compreender as dinâmicas sociais de uma equipe de jogadores semiprofissionais de esporte. A partir do contexto da comunidade competitiva de Belém (PA), na Amazônia brasileira, seu intuito é empreender uma discussão sobre o processo de formação e manutenção do tecido social entre jogadores que se engajam em competições profissionais de videogames. Para explorar esse cenário, este trabalho se baseia em uma etnografia realizada com uma equipe do jogo League of Legends entre 2017 e 2018. Conclui-se que o caminho para a progressão competitiva na carreira de pro-player se encontra dependente de um ativo processo de socialização entre jogadores e equipes, cujo ethos profissional negocia com uma série de atores e forças locais diante dos desafios rumo à profissionalização.

Palavras – Chaves: Game studies; Esports; Dinâmicas Sociais; League of Legends.

Abstract

The objective of this article is to understand the social dynamics of a team of semi-professional esports players. Starting from the context of the competitive community of Belém (PA), in the Brazilian Amazon, it intends to undertake a discussion about the process of formation and maintenance of the social fabric among players who engage in professional video game competitions. To explore this scenario, this paper draws on an ethnography conducted with a League of Legends game team between 2017 and 2018. It concludes that the path to competitive progression in the pro-player career is dependent on an active socialization process among players and teams, whose professional ethos negotiates with a range of local actors and forces in the face of challenges toward professionalization.

Keywords: Game studies; Esports; Social Dynamics; League of Legends

Resumen

El objetivo de este artículo es comprender la dinámica social de un equipo de jugadores semiprofesionales de esport. A partir del contexto de la comunidad competitiva de Belém (PA), en la Amazonia brasileña, se pretende emprender una discusión sobre el proceso de formación y mantenimiento del tejido social entre los jugadores que participan en competiciones profesionales de videojuegos. Para explorar este escenario, este artículo se basa en una etnografía realizada con un equipo de juego de League of Legends entre 2017 y 2018. Concluye que el camino hacia la progresión competitiva en la carrera de un pro-player depende de un proceso activo de socialización entre jugadores y equipos, cuyo ethos profesional negocia con una serie de actores y fuerzas locales frente a los desafíos hacia la profesionalización.

Palabras clave: Game studies; Esports; Dinámica social; League of Legends

Introdução

Esport é uma expressão que ganhou popularidade nos últimos anos para se referir aos esportes eletrônicos, uma forma particular de praticar jogos digitais competitivos esportivos mediada por computadores. Essa atividade esportiva orientada para videogames, que pode ser assistida de forma online ou presencial por uma quantidade mutável de espectadores, abrange vários níveis de gameplay, uma diversidade de comportamentos, gêneros, modalidades e formatos de jogo, grupos de jogadores e tipos de equipes (Autor).

Hoje os esports fazem parte da paisagem midiática contemporânea e assumem características de um produto esportivo e de uma mídia de entretenimento (Taylor, 2012). Campeonatos em diferentes proporções e níveis – de torneios locais/estaduais/regionais a eventos nacionais e internacionais de grande escopo – são celebrados não apenas como o ponto alto da indústria, mas aproveitados como eventos de mídia com realce nos aspectos visuais e narrativos.

Canais tradicionais de cobertura esportiva negociam entre si para transmitir os principais campeonatos de jogos digitais do mundo, seja no Brasil ou no globo. A transformação do fenômeno em um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Autor; Wohn & Freeman, 2020), a partir da infusão entre jogo, esporte, competição, entretenimento, mídia, espetáculo, visualizações, gastos, negócios, tecnologia, live streaming, movimentos de base e uma infraestrutura administrativa, ampliou os desafios e diversificou as oportunidades para a compreensão dos esports.

Sua expansão para um fenômeno global (Jin, 2021) com repercussões locais variadas impulsionou a proliferação de equipes aspirantes (amadoras e semiprofissionais) e profissionais de jogadores engajados na prática em diferentes países, além de mobilizar uma quantidade significativa de atores envolvidos nesse processo. Inserido nesse contexto, esse artigo procura compreender as dinâmicas sociais em uma equipe de jogadores semiprofissionais do League of Legends (LoL)¹, uma das dos mais ilustrativos representantes de esports no mundo. O objetivo é entender o processo de formação e manutenção do tecido social entre jogadores que se engajam na prática, especificamente no contexto de uma região periférica do Brasil: a Amazônia.

No intuito de responder a esse questionamento, tomo por base a comunidade competitiva local do jogo em Belém, capital do estado do Pará.

A partir de um estudo etnográfico com um time de jogadores semiprofissionais engajados na profissionalização de suas práticas de jogo – a Infinite Five e-Sports² –, debruço-me sobre a compreensão de como as dinâmicas sociais entre os membros do time são manifestas e construídas nesse contexto competitivo local e regional particular.

Dito de outro modo, esse movimento procura compreender as dinâmicas sociais por meio das quais os próprios jogadores se organizam para transitar em um contexto competitivo amazônico particular, desfrutar dos seus serviços e possibilidades, utilizar seus equipamentos e estruturas, estabelecer encontros, trocas e sociações nas mais distintas esferas possíveis.

Procedimentos metodológicos

O processo de envolvimento e aproximação no cenário dos esport de elite é difícil, especialmente pelo carácter fechado de suas comunidades locais, equipes e jogadores. Se até mesmo a indústria de esports, em geral, é reconhecida por sua frequente dinâmica e instabilidade (Taylor, 2012; Taylor, 2016), é de se esperar que em cenários regionais e locais – dispostos no que poderia ser considerada uma periferia dos esports – essas características sejam ainda mais severas.

Na época em que iniciei meu trabalho de campo em Belém, patrocínios para equipes e jogadores individuais eram difíceis de se encontrar, a rotatividade de jogadores e equipes era elevada, a presença de atividades promocionais de desenvolvedoras de jogos era pouco frequente, quando não inexistente, e mesmo campeonatos aparentemente bem financiados surgiam e desapareciam em apenas alguns meses.

Em vista disso, essa pesquisa etnográfica se constitui como um estudo longitudinal mais amplo desenvolvido ao longo de 24 meses na comunidade competitiva de LoL em Belém. Esse período inclui uma etnografia pelos espaços e atividades locais nos quais a comunidade se construía. Esse trabalho se deu a partir da participação em grupos online do cenário local de LoL e no acompanhamento de eventos presenciais e virtuais divulgados nesses ambientes. Chamei esta etapa anterior ao contato com o time de etnografia movente, cujo período remonta junho de 2016 a junho de 2017.

A expressão faz alusão à movimentação pelo cenário competitivo de LoL em Belém, a partir dos seus próprios ambientes de convívio como um primeiro passo para alcançar os circuitos locais que envolvem os esports. Essa trajetória inicial me levou ao encontro com a equipe Infive, que durou oficialmente doze meses, correspondendo ao intervalo de junho de 2017 a maio de 2018, embora mantenha ainda hoje contato com seus integrantes.

Meu trabalho envolveu notas detalhadas em um caderno de campo, entrevistas e conversas informais regulares com jogadores e atores da cena local, ida a eventos presenciais e virtuais, participação na extensa rede de comunicação da equipe (grupos online no WhatsApp, Messenger, Facebook, Discord e no clube do time em LoL) e na agenda de atividades da Infive (incluindo a gravação de suas partidas) e uma série de registros fotográficos.

Em se tratando de uma abordagem etnográfica, o processo de análise desses dados foi sendo realizado diariamente, por meio da organização dos dados em categorias para serem analisados e interpretados a partir do momento em que observava a incidência de determinadas categorias evocadas. Essa etapa vale-

se recorrenemente dos métodos etnográficos de descrição, procurando cruzar, de um lado, as informações providas dos dados e, de outro, a atribuição de significado e sentido à análise por meio de comentários interpretativos, tendo a literatura selecionada como apoio.

No artigo, os dados obtidos nesta etnografia substituem os nomes dos jogadores por códigos (Jogador 1 como J1, e assim por diante) para preservar a identidade dos participantes do estudo. Essa preferência é justificada pela reprodução, neste texto, de conversas realizadas em um grupo fechado e pela ausência de necessidade, para o argumento aqui apresentado, de caracterizar individualmente os participantes.

Além disso, os interlocutores citados ao longo deste artigo não foram selecionados de modo arbitrário e os diálogos aqui presentes ilustram não a totalidade dos membros da Infive, mas apenas aqueles que se engajaram em debates, demonstrando um comportamento voltado para o contato com o outro e um certo sentido de eloquência ou vontade, de fato, de discutir o tema.

Sobre a noção de camaradagem na literatura

DA noção de camaradagem se relacionada com uma boa harmonia e correspondência entre um determinado grupo de sujeitos. De modo geral, a ideia remete a um elo entre pessoas que formam uma espécie de organização, comunidade ou equipe. A solidariedade, companheirismo, harmonia, confiança e reconhecimento são alguns dos termos que compõem a diversidade do que se pode chamar de camaradagem. Para Costello e Edmonds (2007), e expressão diz respeito ao prazer de construir um sentimento de amizade, companheirismo ou intimidade com algo, seja uma pessoa ou mesmo com um personagem virtual.

Nos game studies, a ideia de camaradagem aparece na obra de Salen e Zimmerman (2004), em seu antológico tratado *Rules of Play*, associada à noção de metagame³. Segundo os autores, uma das formas pela qual o metagame ocorre durante o jogo são fatores sociais como competição e camaradagem. De maneira implícita, o argumento gira em torno de uma análise sobre elementos externos que são próprios de uma perspectiva de metagame, mais especificamente se concentrando- em um de seus aspectos: as relações sociais entre os jogadores.

De modo similar, Jesper Juul (2010), ao discutir sobre a atração (pull) – a experiência subjetiva de observar um video game e querer jogá-lo –, converge igualmente a característica do metagame evocada por Salen e Zimmerman (2004). Tal ideia argumenta em favor de que a presença de amigos consiste em uma grande motivação responsável por levar outros jogadores a adentrarem em um dado jogo.

Para Juul (2010), essa camaradagem, presente em diversos jogos, é um dos fatores responsáveis por impulsionar asua experimentação. Em um jogo para múltiplos jogadores, por exemplo, a atração se relaciona com quem determinado jogador está jogando, na medida em que alguns são mais atraídos a jogar com certas pessoas em detrimento de outras. Esse argumento pode ser resumido pela seguinte expressão: “quem você joga também influencia como você joga” (Juul, 2010, p. 122).

Outra pesquisadora que se debruça a respeito do fenômeno é Nardi (2010), que

descreve o quanto as incursões com sua aliança causavam uma sensação de trabalho em equipe e um senso de camaradagem responsável por impulsionar as ações da guilda de modo coordenado. Chen (2010) é outro pesquisador que participa e descreve a importância da camaradagem e de uma rede de amizade na manutenção e prática de raiding de um grupo em World of Warcraft (WoW).

No âmbito da sociologia e psicologia do esporte, é reconhecido que a camaradagem, dentro de uma organização ou um grupo esportivo, é a base para o trabalho em equipe bem-sucedido (Bloom; Stevens; Wickwire, 2003; Theberge, 1995; Yukelson, 1997). Em comum, essas pesquisas apontam que os times cujos integrantes compartilham normas de conduta, valores e objetivos, a partir da construção diária de uma atmosfera de fraternidade, são aqueles que estão mais propensos a obter sucesso.

A pesquisa de Yukelson (1997) sobre os princípios de intervenções efetivas de capacitação em equipes esportivas destaca que os atletas devem ter oportunidades para se conhecerem tanto fora quanto dentro do esporte que praticam.

Seu argumento, de que deve existir honestidade em um nível pessoal e um sentimento de camaradagem e união em nível grupal, é tanto útil para a compreensão da formação de equipes de esporte quanto de esporte. Para o autor, os processos internos a times de esportes são similares ao que vemos em um grupo familiar, por exemplo.

A construção de equipes depende de um clima de honestidade e abertura grupal no qual os problemas e assuntos preocupantes não somente são apropriados, mas especialmente encorajados. Se estão aprimorando as suas habilidades técnicas e sociais ou apertando os seus laços sócio-emocionais, os atletas costumam gostar de estarem juntos dentro e fora do campo atlético (Yukelson, 1997).

Ao refletir sobre a construção de equipes de esporte em uma universidade americana, Yukelson (1997) reforça o quanto a existência de um sistema de comunicação é relevante para melhorar tanto os objetivos nos quais determinada equipe se engaja, quanto a atmosfera que o grupo deseja. Em trabalhos anteriores (Autor), argumentei para a relevância de uma conversação informal desenvolvida a partir de uma rede de comunicação da Infive, responsável por desencadear esse mesmo tipo de vínculo e laço entre os membros da equipe.

Nessa leitura, quanto mais abertos e honestos os jogadores forem uns com os outros, melhores serão suas chances de sucesso e de alcance dos objetivos individuais e da equipe (Yukelson, 1997) – ainda que este não seja um fator determinante.

A importância da criação e manutenção de um ambiente de camaradagem em equipes competitivas aparece como um fator decisivo na pesquisa de Bloom et al. (2003). Ao abordarem a percepção da construção de equipes por treinadores especialistas, frases como “coesão grupal”, “dinâmica de grupo”, “química do time”, “confiança”, “camaradagem” e a aproximação dos sujeitos em busca de um objetivo em comum foram usadas para descrever o significado da construção de uma equipe. Diversos pesquisadores também descreveram a construção de equipes como uma sinergia, na qual o todo era maior do que a soma de suas partes individuais (Boom et al., 2003).

Afinal, dificilmente seria possível jogar algum esporte esperando que no campo ou na quadra estejam sempre pessoas aleatórias dispostas a formar equipes temporárias e casuais. Em outros termos, o argumento gira em torno da necessidade de se pertencer a um coletivo como fator indispensável para progredir em uma comunidade competitiva qualquer, o que não haveria de ser diferente em relação a uma equipe de esporte – é o meu argumento.

Um ethos de camaradagem, substrato grupal

Minhas experiências com a Infive e com o cenário competitivo de LoL em Belém sugerem que a constante prática de disband⁴ das equipes e a efemeridade dos times locais dificultam a progressão competitiva dos jogadores, a partir da ausência de uma relação mais estável entre seus membros. A construção da camaradagem, portanto, é apresentada como um exemplo que aponta para uma melhor manutenção de uma equipe de esporte local, seja ela semiprofissional ou amadora. Nesse contexto, particularmente importante é o vínculo que cresce a partir da camaradagem e do tempo gasto ao jogar coletivamente com um determinado grupo com objetivos em comum. Sobre isso J1 teceu o seguinte comentário:

[J1]: Ter relação boa fora de game melhora mt dentro

[J1]: Pq se tu n se sente confortável c uma pessoa

[J1]: Jogar deve ser mt pior

[J1]: Eh tipo como em esportes tradicionais, tu não tem como ter um bom desempenho se n tiver uma boa convivência neh (sic).⁵

No âmbito de uma equipe como a Infive, a camaradagem é vista como a base para um trabalho em equipe bem-sucedido e permite que se crie uma coesão entre os membros. Esse nível de partilha é responsável por operar tanto habilidades individuais quanto coletivas e permite alcançar um resultado melhor na ação do grupo – ou mesmo a lidar com momentos de crise. A Infive segue um formato de formação grupal que é muito comum em diversos tipos de jogos online, que se orienta por meio daquilo que Juul (2010) chama de atração, conforme explicitado anteriormente.

Essa ideia encontra consonância com o argumento de Taylor e Jakobsson (2003), para os quais não é incomum encontrar grupos de amigos que se movem de um jogo para outro. Nessas situações, o jogo passa a, simplesmente, ser mais um ambiente para habitar uma rede pré-estabelecida. Essa leitura me pareceu visível na Infive quando os jogadores titulares da equipe a definiram como um reduto de amigos que passaram a jogar juntos em distintos momentos. Dito de outra forma, a equipe é composta primariamente por uma rede pré-existente.

J2, o capitão e criador da equipe, é amigo de infância de J3 e J4. Este último, por sua vez, é amigo de J5 e de J1, jogadores que entraram no time a partir da sua indicação para assumir funções disponíveis. Todos jogavam LoL há certo tempo, desde a temporada competitiva de 2013, aproximadamente. Isso significa dizer que todos possuíam o nível máximo de LoL na época e que o grupo possuía uma identidade prévia, “proveniente do comportamento corriqueiro de quem convive fora do jogo” (Falcão, 2014, p. 296).

Em diferentes momentos de diálogo com os interlocutores, havia um discurso

evidente de que a camaradagem, um círculo de amizade, seria um dos principais diferenciais do time em relação à comunidade local e um dos motivos responsáveis pela equipe superar situações de crises e evitar o disband até aqui. Em uma postagem fixada no grupo da organização no Facebook, a seguinte mensagem de um dos integrantes da equipe de Dota 2 da Infinite Five pode ser lida:

A InFive é uma construção coletiva, organização baseada em confiança e amizade. Por isso precisa da ajuda de vocês para construir tudo que necessitamos. Assim que a gente for talhando melhor, as coisas vão se amadurecer e dar frutos ótimos. Garanto.

Ao passo que a minha convivência com os jogadores aumentava e era incluído em sua rede de comunicação, um ethos de camaradagem se revelava como um aspecto de relevância crescente, embora não fosse o elemento mais importante em absoluto – a ele se associava também a ideia de jogar, minimamente, bem. Pude presenciar discursos como o que se segue de J2:

Além da questão de jogar bem e ter o time, amizade é uma coisa que faz uma diferença muito grande, tanto em relação no teu sucesso quanto tudo, na minha opinião. [...] Eu já tive até um pedido de um garoto que [...] é o J6, é um cara diamante daqui de Belém, ex atirador também de um time, só que ele nunca tem um time sólido assim. Ele monta uma equipe com uma galera para jogar campeonato. Ele é muito bom. Teve um dia que ele chegou e pediu: “mano, tem como entrar no time de vocês? Tipo, vocês são organizados, bonitinho”; assim, eu fiquei muito feliz quando ouvi aquilo dele.

Outros já falaram assim: “po, o time de vocês tem uma coisa que nenhum daqui quase tem, que é a amizade. Dane-se, vocês são amigos e estão jogando”. É algo que fortifica muito: a gente pode perder, pode ficar triste, pode até discutir, mas sempre está de boa um com o outro, nunca tem uma briga séria ou coisa do tipo. Se a gente passa uma semana meio tensa, a galera não está se falando muito direito, a gente senta, sai para comer uma pizza e se acerta. Então, nessa questão, o treino presencial também conta bastante para nossa amizade, a gente sempre está zoando, fazendo piada, essas coisas. (sic)

Para o capitão da equipe, momentos de descontração são fundamentais para ajudar na manutenção da equipe. A pesquisa de Yukelson (1997) relata, por exemplo, que em equipes esportivas próximas existe um nível de honestidade pessoal, camaradagem e sentimentos de apoio genuíno em nível grupal. Para ele, as atividades informais fora da prática e das competições esportivas, como refeições em equipe, funções sociais, atividades recreativas e até as piadas práticas que criam um espírito de diversão, são consideradas relevantes no desenvolvimento da unidade do time, apoio social, espírito de equipe e vínculo pessoal. Tudo isso, evidenciado no argumento de J2, é visível na Infive.

A camaradagem também assume um aspecto relevante da organização social do time de LoL como aquilo que, segundo os interlocutores, seria o substrato grupal. J2 relata, inclusive, uma determinada viagem que realizou em janeiro de 2017 com a equipe no intuito de melhorar as relações entre os membros:

Isso [a amizade] é essencial, cara, é como se fossem amigos mesmo, está saindo ali num fim de semana para descontrair e tal, é um movimento muito bacana [...]. Rola muito uma camaradagem, um companheirismo. (sic)

Como J2, vários outros membros da equipe argumentaram em favor da relevância desse senso de camaradagem. J1, por exemplo, defendeu a importância da amizade para a equipe em muitos momentos em que conversamos. “[...] A gente vai ser amigo de qualquer jeito, entendeu? Então... mesmo que não vire pro-player [jogador profissional de videogames], vai ter amizade” (sic). Para J1, o sucesso da equipe é construído a partir do estabelecimento de uma meta (um objetivo em comum), da amizade e da progressão no cenário competitivo, visível a partir da conquista de alguns resultados (vitórias em atividades do time, como campeonatos e treinos). Ou seja, é importante que exista um certo sentido de realização concreta do avanço do grupo, mas a “amizade é a base de tudo” para ele.

Se é possível sintetizar a problemática do esporte comunitário (Autor) de Belém, diria que o jogador que menos sofre no cenário é aquele que tanto possui uma habilidade e competência técnica pessoal com o jogo, quanto é sociavelmente agradável. Essa dinâmica, porém, não é exclusiva dos esportes: trata-se de uma lógica que se aplica em várias outras atividades competitivas grupais tanto nos esportes (Bloom et al., 2003; Theberge, 1995; Yukelson, 1997) quanto, em geral, nos jogos de raciocínio, contemplando também os videogames.

O ponto é que essa arguição possui simetria: a procura pelo reconhecimento de que, em um contexto determinado, vencer um jogo de videogame é uma combinação do uso de reflexos e coordenação motora rápida e precisa entre mãos e olhos – o domínio de relações matemáticas e específicas de cada personagem e itens disponíveis no jogo –, ao passo que tal reflexo apropriado advém, conseqüentemente, de uma aprazível convivência entre os jogadores antes, durante e após uma partida. Dedicção ao treinamento, trabalho em equipe e a execução precisa de dinâmicas operacionais avançadas dentro do jogo (rotação, posicionamento, combos, manobras, estratégias e táticas planejadas, por exemplo) são sinais de competição esportiva de alto nível, mas essas práticas não são suficientes em si mesmas no esporte. Um nível de camaradagem, por outro lado, é tão necessário quanto ter um alto nível de maestria com o sistema e a mecânica de LoL. Não à toa me deparei com mensagens como estas no grupo de WhatsApp da equipe:

[J7]: Ele [J6] joga bem em alguns pontos, tipo mecânica mas

[J7]: Ele é muito tiltado [extressado]

[J7]: não tem como jogar com gente assim

[J2]: Sim

[J7]: Ele é um cara legal e tal, mas jogando não é (sic).

Esse tipo de diálogo mostra que para um jogador fazer parte de um grupo – e, portanto, progredir no cenário competitivo local – ele precisa exibir ao menos um nível de camaradagem; ou seja, ser sociavelmente agradável. O que torna o argumento aqui singular é o fato de que em jogos digitais especialmente competitivos, inseridos no contexto de uma dada comunidade competitiva como a de Belém, a camaradagem é um poderoso vetor para manutenção do tecido social.

Situações como a relatada no diálogo entre J2 e J7 demonstram as dificuldades decorrentes da carência de um nível de camaradagem, e das dificuldades para se construí-la, na manutenção de um time local semiprofissional ou amador. Tal dinâmica releva que embora um fim funcional (vencer o jogo) seja um poderoso vetor para formação do tecido social em jogos competitivos (Falcão, 2014), sua manutenção também depende de uma forte relação social, de um ethos de camaradagem alcançado e reforçado por práticas de comunicação cotidianas variadas (Autor).

Ainda que jogos sejam atividades naturalmente agônicas, a progressão em um cenário competitivo local como o de Belém não depende somente de se ser bom no jogo (Falcão, 2014), de um desempenho adequado do jogador, de um nível de competência e habilidade técnica individual com o sistema. Uma dinâmica aqui merece atenção: até certo ponto a progressão no sistema de ligas de LoL⁶ é possível a partir da habilidade pessoal. A partir de certo momento, contudo, um jogador precisa se engajar no jogo em grupo, na medida em que o jogo ranqueado esbarra na fronteira do jogo profissional.

O relato do pro-player sueco Martin “Rekkles” Larsson ao jornalista Diver (2016) sobre sua experiência como atirador da equipe Fnatic, uma tradicional organização profissional inglesa de esports, aponta o quanto mesmo entre profissionais a camaradagem é tanto essencial quanto parte necessária para a progressão competitiva:

“O papel principal de um atirador é causar o máximo de dano possível ao adversário. No entanto, a posição exige muito mais que isso. Ao longo dos anos, acabei entendendo que, mesmo que eu seja um dos melhores jogadores nessa posição, só é possível chegar a níveis mais altos no jogo estando bem integrado aos outros membros da equipe. E isso vale para as relações ‘fora do jogo’ também, já que seus companheiros são responsáveis por definir quem você é e qual o seu papel na organização daquele quinteto.

Em League of Legends, a importância de se saber jogar em equipe tornou-se cada vez maior ao longo dos anos. Isso se deve ao fato não apenas do crescimento do game como um todo, mas aos esforços da Riot em levar o jogo nessa direção, ou seja, encorajando a cooperação entre os jogadores.

Quando comecei a jogar LoL, trabalhar em equipe não era algo essencial para se chegar à vitória. Mesmo quando me tornei profissional, esse tipo de cooperação não era tão importante assim: você ia lá, jogava, se divertia e fazia o que tinha de fazer. Acho que precisei chegar à quinta temporada para finalmente perceber que League of Legends é muito mais que só jogar bem individualmente.

O game depende de como você interage com as pessoas ao seu redor e como você trata seus companheiros de equipe: não apenas como amigos, mas como colegas de trabalho” (Diver, 2016, localização 2163-2173).

De maneira similar, o pro-player francês Bora “YellowStaR” Kim falou sobre o seu papel como suporte da Fnatic para Diver (2016):

“[...] Acho que algumas das outras equipes não prestam muita atenção nisso. Elas vão lá e contratam os melhores jogadores, achando que com isso automaticamente se tornarão as melhores

equipes. Mas não é assim que funciona. Em uma equipe formada com superestrelas, cada um joga por si, e não pelos outros [...]. No entanto, acabei compreendendo que LoL é um game para ser jogado em equipes e que, se todos não estiverem trabalhando em busca do mesmo objetivo, isso viraria um problema” (Diver, 2016, 1358-1362, 1481-1482).

O conjunto desses discursos, realizado por dois pro-players de renome no cenário de LoL, mostra que todas as competências que um jogador de elite (ou que esteja à procura desse status) possua na lida com os aparatos não induzem qualquer competência na lida social com outros jogadores – assim como o inverso. As máquinas, portanto, não simplificam forçosamente as relações humanas e sociais, muito menos abolem a necessidade destas dinâmicas ou o tempo essencial para a progressão e o aperfeiçoamento competitivo.

Há, porém, um objetivo funcional anterior que não deve ser desconsiderado no âmbito da composição de equipes de jogadores engajadas profissionalmente, na medida em que ele age como vetor para formação do tecido social desses grupos (Falcão, 2014). Trata-se de um objetivo que se desenvolve quando um jogador se compromete com um grupo específico e passa a existir em função desse propósito em comum: a ascensão competitiva.

Como mencionado, esse tipo de organização voltada para a composição de uma equipe, por meio da desenvoltura de seus membros com requisitos técnicos, torna o desempenho de cada jogador um elemento que passa a ser levado muito a sério e sujeito a expectativas, cobranças e punições.

Evoque-se o mecanismo antiético e elegante que subjaz na “crueldade social automática” acentuada por Aarseth (2009, p. 115), quando descreve a necessária interação social em MMORPGs, por mais que o objetivo ulterior desse tipo de jogo seja a conquista de feitos pessoais (Falcão, 2014). É o que transparece, por exemplo, na fala de Larsson e em uma das falas de J4, um jogador que chegou a atingir o elo diamante divisão 1, uma das mais prestigiadas de LoL, embora não lhe seja exclusiva.

No LoL, a partir de um momento, tu consegues subir do bronze até o diamante só em skill individual. Daí para frente tem que aprender o jogo, mas até o diamante só skill individual. [Do diamante em diante] tem que começar a pensar: já não é jogo de basquete que tem kill [abates] para cacete, [...] que tem o score [pontuação] largo para cacete, tipo, 43 a 49. Aí já é um negócio mais de 12 a 7 [abates], uma coisa escassa; o first blood [primeiro abate em uma partida], às vezes, demora para acontecer, tem muita ward [item que permite a visão e controle de informação de um pedaço do mapa por certo período de tempo], é muito escroto de gankar [emboscar], tem que ser muito oportunista, tem que pensar demais.

Quanto mais vai subindo, mais o nível vai aumentando, mais o pessoal já é bom, mais se sabe que pode dar outplay [contra jogada ou contra-ataque], mais o jungle inimigo vai estar esperto para o counter-gank [o contra gank]. Aí tem que ser um pouquinho mais cauteloso, tem que jogar um pouco mais na calma e tem que jogar pensando mais do que só com o dedo. Tem que saber os limites do [teu] boneco, tem que saber os limites do boneco do adversário. (sic)

O jargão “dedo”, recorrente em jogos online (Falcão, 2014), aparece aqui sendo

utilizado de forma jocosa. Sua origem é rastreada por uma relação corriqueira na interface experimentada pelo jogador de LoL: a dinâmica mouse-teclado.

De modo geral, jogadores brasileiros cunharam o termo e costumam se referir a ele a partir de uma suposta deficiência – por parte do jogador – na realização de determinadas ações no jogo. Assim, “como a interface de um teclado é composta de botões, e usam-se, afinal, dedos para pressioná-los, costuma-se dizer que ‘quem não sabe jogar não tem dedos’, porque não pode/não consegue simplesmente apertar botões” (Falcão, 2014, p. 279).

A ideia de que um jogador, em elos mais elevados, precisa não apenas “pensar só com os dedos” busca sublinhar que a ele é requisitado muito mais do que saber pressionar um conjunto de botões que resultam em uma determinada ação em jogo. O limiar, presente no discurso de J4, assinala para um instante de transição do jogo ranqueado para o jogo profissional organizado e coordenado – muito menos intuitivo e muito mais planejado – que, conseqüentemente, exige muito do intelecto dos jogadores. Parte dessa dificuldade em LoL, que aumenta ao passo que um jogador sobe no ranqueamento, decorre do fato de figurarem nas ligas mais altas jogadores que pertencem justamente ao esport profissional.

A problemática aqui gira em torno não de uma questão de level design – o processo de criação de um jogo –, mas em relação ao juízo de valor que desencadeia alterações nas próprias dinâmicas e estruturas de sociação de um cenário competitivo. Mas o que significa este juízo de valor? De maneira direta, de acordo com o modo como cada comunidade, jogador ou equipe percebe o jogo, a camaradagem pode ganhar um status *sui generis*.

Uma distinção, talvez, possa ser encontrada em uma rápida analogia entre o esport profissional de LoL e o esport comunitário de Belém. Em cada contexto a camaradagem pode ter um certo grau de relevância diferente, ainda que se tratando de um mesmo jogo, por conta dos ambientes situados e particulares que retroalimentam cada cenário. No primeiro, a camaradagem não necessariamente passa a ser um pré-requisito indispensável em detrimento da maestria, perícia pessoal e progressão competitiva (Falcão, 2014), enquanto que no segundo, como o relato da Infive ilustra aqui, é possível que se configure como uma estratégia.

No cenário profissional brasileiro de LoL, jogadores precisam, mesmo que obrigatoriamente, construir uma mínima relação de camaradagem com os membros da equipe na qual se filiam. No final, devem obedecer a um contrato em que precisam apresentar resultados práticos que não surgem somente da maestria pessoal, ao menos não em um jogo competitivo entre equipes – como reforçam os relatos dos pro-players da Fnatic. Isso denota que ser tão bom quanto sociavelmente agradável é um requisito a um jogador profissional, afinal, caso o jogador apresente problemas de relação com os integrantes de um time, ele pode, simplesmente, ser desligado e substituído por outro.

No esport comunitário de Belém, a camaradagem, no entanto, soa como uma estratégia que atua na formação e, principalmente, na manutenção da coesão de uma equipe. Ela assume, assim, uma configuração relevante na organização social do grupo como parte seu substrato. É nesse sentido que embora na maioria dos casos um viés instrumental (a progressão competitiva, a vitória no jogo) seja responsável por agregar jogadores e levá-los a formar uma time (Falcão, 2014), um dos elementos que sustentaria esse coletivo estaria envolto em uma relação de camaradagem, a partir da construção diária de uma atmosfera de fraternidade.

Significa dizer que, por mais que um(a) jogador(a) com competência técnica – habilidades mecânicas suficientes em relação à LoL – possa substituir jogadores que possuem um laço de amizade maior com os demais integrantes, a princípio, esse domínio com o sistema pode não ser capaz de fazer com que o time consiga avançar no jogo. Como nossa revisão de literatura mostra, a ausência de camaradagem entre grupos competitivos também pode inibir o desempenho da equipe diante de incidentes que põem em risco e comprometem a estabilidade alcançada.

Equipes comprometidas com o esport comunitário possuem uma séria dificuldade para encontrar jogadores capazes de substituírem o desligamento de algum membro por conta de compromissos pessoais – uma das causas mais comuns dos disbands. Diversos relatos que coletei ao longo do meu trabalho de campo reforçavam os desafios de se localizar jogadores responsáveis, engajados e comprometidos com o cenário profissional e comunitário de Belém. Durante uma entrevista realizada para o ingresso de J8 na Infive, esse debate se evidencia em uma das falas de J2: “é foda montar um time constante, tanto que a gente ficou uns meses com a mesma line-up até o top sair agora, então, normalmente quando a gente coloca aqui um [jogador] fica bastante tempo” (sic).

Os distintos exemplos dados anteriormente permitem perceber ainda que uma competência instrumental não é, sobretudo, aquilo que mantém um grupo unido no esport comunitário de Belém, embora também seja importante (Falcão, 2014). Provavelmente, o cenário seria diferente no esport profissional, na medida em que envolve recursos financeiros e outras mediações, agências e interesses em disputa.

No entanto, estando algumas delas ausentes do que se experimenta no esport comunitário periférico, muito dificilmente alguém permaneceria um tempo considerável em uma equipe. Um jogador aleatório, por melhor que seja, precisa ser minimamente sociável e agradável de se conviver para que possa ser integrado junto à Infive, segundo meus interlocutores.

Enquanto estratégia, a camaradagem revela nuances muito profundas do jogo competitivo e do esport comunitário sobre como um time se mantém em um cenário local para alcançar saltos maiores rumo à profissionalização.

O nível de amizade desenvolvido pelos jogadores da Infive – uma identidade prévia com base em um comportamento corriqueiro de quem convive fora e até mesmo antes do próprio jogo –, foi relatado diversas vezes como um dos fatores responsáveis por impedir que a equipe se esfacelasse em razão de várias derrotas ou mesmo pelo apelido, interno à comunidade, de serem “eternos vices” – por figurarem em segundo lugar na maioria das competições locais. Esse argumento encontra apoio em uma experiência descrita por Chen (2010), na qual a manutenção de um grupo de raid em WoW, após uma derrota, foi mantida por meio de um senso de camaradagem que permitiu ao coletivo resistir.

Considerações finais

Al investigar o que acontece quando os jogadores interagem com a tecnologia requer levar em consideração o uso, bem como a forma como eles dão sentido para as suas atividades cotidianas. Embora a história do esport se estabeleça a

partir das interações entre uma miríade de atores e forças, segundo argumenta Taylor (2012), a captura de parte da prática surge de uma observação de como os jogadores se comportam em determinados cenários locais competitivos de esport – aquilo que chamei recentemente de esport comunitário (Autor).

Seguindo essa perspectiva, o esforço desse trabalho se voltou a entender o que a multiplicidade de atividades e significados simultaneamente situados em um contexto local pode desencadear.

Uma arguição válida para o entendimento da dinâmica explicitada em jogos competitivos pode ser resumida em uma das seguintes frases: ser um pro-player bem-sucedido, especialmente em cenários periféricos como a Amazônia, não somente depende do domínio das mecânicas do jogo, mas também das regras do jogo social inerente a esse ambiente no qual o jogador participa e da comunidade local em que se encontra inserido – a partir da qual é ativamente dependente de um processo de socialização constante, negociando com uma série de atores e forças.

Por outro lado, um ethos de camaradagem é responsável por desenvolver um substancial papel na dinâmica e experiência de jogo de LoL, constituindo um elemento potente de sua gameplay, jogabilidade e experiência competitiva. A socialização pode ser necessária para ter sucesso ou ganhar um jogo e, de certo modo, ela é forçada tanto para jogadores quanto para equipes em comunidades competitivas locais. O intuito é de que ela funcione tanto como uma estratégia essencial para a vitória como uma necessidade social. Esse trabalho mostra, portanto, que as dinâmicas sociais (produção de um ambiente de camaradagem e um vínculo de pertencimento a determinados círculos de amizade) entre jogadores e equipes se revela como um aspecto importante a ser considerado no estudo do esport.

De forma geral, acredito que o conjunto das afirmações expostas aqui devem ser lidas de forma relacional e situada, ainda que possa encontrar semelhanças com outros contextos. Talvez, o game design de LoL, seu formato de jogo PvP e de estratégia em tempo real, faça com que nele a relação de convivência entre os jogadores seja tão privilegiada quanto a perícia pessoal que cada um possui do jogo. Afinal, a competição contra outros jogadores é, simplesmente, dura.

Referências

- Aarseth, E. (2009). A Hollow World. World of Warcraft as Spatial Practice. In: H. Corneliussen & J. Rettberg (Ed.), Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader (p. 111-122). Cambridge: MIT Press.
- Bloom, G.; Stevens, D.; & Wickwire, T. (2010). Expert Coaches' Perceptions of Team Building. Journal of Applied Sport Psychology, 15(2), 129-143.
- Chen, M. (2010). Leet Noobs: Expertise and Collaboration in a World of Warcraft Player Group as Distributed Sociomaterial Practice (Doctoral thesis). University of Washington.
- Costello, B.; & Edmonds, E. (2007). A Study in Play, Pleasure and Interaction Design. In: 07 Proceedings DPPI. Helsinki, Finlândia.
- Diver, M. (2016). Como ser um gamer profissional: Um guia para League of Legends. Rio de Janeiro: Suma de Letras.

- Falcão, T. (2014). Não-humanos em Jogo. Agência e Prescrição em World of Warcraft (Doctoral thesis). Universidade Federal da Bahia.
- Juul, J. (2010). A Casual Revolution: reinventing video games and their players. Cambridge: MIT Press.
- Nardi, B. (2010). My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of the World of Warcraft. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Salen, K.; Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press.
- Taylor, T.; & Jakobsson, M. (2003). The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games. In: Proceedings of DAC. Melbourne, Australia.
- Taylor, T. (2012). Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press.
- Theberge, N. (1995). Gender, Sport, and the Construction of Community: A Case Study From Women's Ice Hockey. Sociology of Sport Journal, 12(4), 389-402.
- Yukelson, D. (1997). Principles of effective team building interventions in sport: A direct services approach at Penn State University. Journal of Applied Sport Psychology, 9(1), 73-96.

1 Criado em 2009 pela desenvolvedora Riot Games, é um jogo online no qual dois times de cinco jogadores se enfrentam em um campo de batalha com a finalidade de destruir a base adversária.

2 A Infinite Five e-Sports (Infive) foi uma organização competitiva engajada no esport, criada em junho de 2017 na cidade de Belém. Ela foi composta por duas equipes em dois jogos distintos (LoL e Dota 2). Meu foco, porém, é o time de LoL, à época formado por onze integrantes entre jogadores titulares, reservas, um manager e um coach.

3 Metagame refere-se ao "jogo além do jogo", um fenômeno do jogo social que se refere à relação de um jogo com elementos fora do jogo, ou seja, externos a ele, incluindo tudo, "[...] desde atitudes dos jogadores e estilos de jogo até reputações sociais e contextos sociais nos quais o jogo é jogado" (Salen & Zimmerman, 2004, p. 481). Esse conceito reporta-se a aspectos do jogo que derivam da interação com contextos circundantes, e não necessariamente das regras do jogo.

4 O termo inglês é resultante de uma apropriação pelo jargão da cultura de LoL, uma referência ao verbo "disband", cujo significado literal é desmembrar, dispersar ou separar. Seu uso faz referência ao fim de uma equipe.

5 Os pequenos problemas de formatação nesta e em outras falas dos jogadores foram mantidos. Optei por salvaguardar padrões de linguagens, transcrevendo-os diretamente da internet ou das gravações de áudios, para preservar a originalidade dos discursos dos jogadores. Utilizarei o formato "[Código]" para diferenciar as falas dos jogadores coletadas via aplicativos de mensagens instantâneas daquelas em comunicação por voz.

6 Ranqueamento que funciona por meio de patentes que vão do ferro ao desafiante. Nele os jogadores são divididos em ligas para competir uns contra os outros, dos mais inexperiente até os pro-players. Em grande medida, o sistema de ligas funciona como um macro indicador que determina, em nível de maestria e perícia pessoal, até onde um jogador chegou, seu nível de jogabilidade e o quanto possui de conhecimento sobre a gameplay do jogo – a depender, no entanto, do tipo de fila ranqueada que tenha jogado.