

NAS DOBRAS DO SUL GLOBAL: POLÍTICAS DE ALIANÇA E SOLIDARIEDADE NO CENÁRIO DE *ESPORT* DA AMAZÔNIA BRASILEIRA

IN THE FOLDS OF THE GLOBAL SOUTH: POLITICS OF ALLIANCE AND
SOLIDARITY IN THE ESPORTS LANDSCAPE OF THE BRAZILIAN AMAZON

EN LOS PLIEGUES DEL SUR GLOBAL: POLÍTICAS DE ALIANZA Y SOLIDARIDAD
EN EL ESCENARIO DE LO *ESPORT* DE LA AMAZONIA BRASILEÑA

Tarcízio Macedo

Fundação Getulio Vargas

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

Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

Recebido: 29/11/2022 / Aprovado: 21/08/2023

Como citar: MACEDO, Tarcízio. Nas Dobras do Sul Global: políticas de aliança e solidariedade no cenário de *esport* da Amazônia brasileira. Revista GEMInIS, v. 14, n. 2, pp. 68-100, 2023

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

RESUMO

Este artigo discute o fenômeno das dinâmicas sociais e da progressão na prática competitiva no contexto particular do cenário de *esports* da Amazônia brasileira, com ênfase na cidade de Belém, no Pará. A partir de uma etnografia longitudinal com uma equipe semiprofissional, o trabalho problematiza o quanto dois elementos da experiência contemporânea do jogo se conectam: o modo como aspectos de ordem social incide em aspectos de natureza técnica. Os resultados indicam que o tecido social comunitário de *esports* em Belém é conformado, mantido e desenvolvido mais em torno de uma camaradagem esportiva, entre equipes e jogadores, do que em torno de um *ethos* de profissionalismo. Por outro lado, as dinâmicas sociais que envolvem a camaradagem da comunidade são exemplos pulsantes de políticas de aliança e solidariedade diante da precariedade, das vulnerabilidades e das assimetrias que afligem os jogadores que buscam a profissionalização na periferia dos *esports*. Revelam, portanto, índices de organizações informais de apoio mútuo.

Palavras-chave: Game studies; Esports; Competição.

ABSTRACT

This article discusses the phenomenon of social dynamics and progression in competitive practice in the particular context of the esports scene in the Brazilian Amazon, with an emphasis on the city of Belém, Pará. Based on a longitudinal ethnography with a semi-professional team, the work problematizes the extent to which two elements of the contemporary gaming experience are connected: how aspects of a social nature affect aspects of a technical nature. The results indicate that the social fabric of the esports community in Belém is shaped, maintained, and developed more around sporting camaraderie between teams and players than around an ethos of professionalism. On the other hand, the social dynamics surrounding community camaraderie are pulsating examples of alliance and solidarity policies in the face of the precariousness, vulnerabilities, and asymmetries that afflict players seeking professionalization on the esports periphery. They therefore reveal indices of informal organizations of mutual support.

Keywords: Game studies; Esports; Competition.

RESUMEN

Este artículo discute el fenómeno de la dinámica social y la progresión en la práctica competitiva en el contexto particular de lo escenario de los *esports* en la Amazonia brasileña, con énfasis en la ciudad de Belém, Pará. A partir de una etnografía longitudinal con un equipo semiprofesional, el trabajo problematiza el grado de conexión entre dos elementos de la experiencia contemporánea de juego: la forma en que aspectos de naturaleza social afectan aspectos de naturaleza técnica. Los resultados indican que el tejido social de la comunidad de *esports* de Belém se configura, mantiene y desarrolla más en torno a la camaradería deportiva entre equipos y jugadores que en torno a un *ethos* de profesionalidad. Por otra parte, las dinámicas sociales en torno a la camaradería comunitaria son ejemplos palpitantes de políticas de alianza y solidaridad frente a la precariedad, las vulnerabilidades y las asimetrías que afligen a los jugadores que buscan la profesionalización en la periferia de los *esports*. Revelan, por tanto, índices de organizaciones informales de apoyo mutuo.

Palabras Clave: Game studies; Esports; Competición.

1. INTRODUÇÃO

A forma mais adequada de se iniciar um parágrafo com o intuito de introduzir o fenômeno que aqui se subscreve é a partir de uma informação que é tão singela quanto relevante: os esportes eletrônicos, popularmente conhecidos pela sigla *esports*¹, representam uma forma de competição esportiva dos *videogames* mediada por computadores. São produtos esportivos e mídias de entretenimento frutos de um processo de regramento e disciplinação de jogos digitais, cuja configuração pode ser acompanhada e assistida tanto *on-line* como presencialmente por uma quantidade variável de espectadores. Essa atividade esportiva orientada para *videogames* abrange ainda distintos níveis de jogabilidade, uma diversidade de comportamentos, gêneros, modalidades e formatos de jogo, grupos de jogadores e tipos de equipes (cf. MACEDO, 2023a). Há uma quantidade significativa de atores envolvidos nesse processo, o que inclui jogadores, espectadores, patrocinadores, fãs, *coachs* (técnicos), *managers* (administradores), comentaristas, *casters* (narradores), analistas e muitos outros.

Esports dizem respeito a um ecossistema de mídia holístico e multidimensional que abrange uma diversidade de situações de jogo, como definimos mais adequadamente em estudo anterior (MACEDO, 2023a). Ele “se estabelece na interseção entre jogo, esporte, mídia, espetáculo, visualizações, gastos, *live streaming*, movimentos de base e uma infraestrutura administrativa complexa (organização, moderação e outros)” (MACEDO, 2023a, p. 4). No Brasil, os cenários de *esports* têm crescido continuamente desde 2012 (PASE; SCHULTZ, 2013). Com o aumento da audiência, ampliou-se também a cobertura midiática, o volume de recursos mobilizados, a quantidade de eventos dedicados e o interesse acadêmico. Recentemente, a discussão sobre o fenômeno tem conquistado proeminência no país, tanto do ponto de vista acadêmico (AMARO; FRAGOSO; SEULA, 2021; FALCÃO *et al.*, 2020; FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020; MACEDO, 2019, 2023a, 2023b; MACEDO; FRAGOSO, 2019; MACEDO; VIEIRA, 2023; MUSSA; FALCÃO; MARQUES, 2021; MACEDO; FALCÃO, 2019a, 2019b, 2020; MACEDO; KURTZ, 2021; PASE; SCHULTZ, 2013), quanto de uma reflexão social mais abrangente, incluindo projetos de lei que buscam regulamentar e legislar sobre o tema (FALCÃO *et al.*, 2020).

O conjunto desses dados demarcam os *esports* como um fenômeno sociotécnico, cultural e midiático relevante no âmbito das pesquisas em Comunicação no Brasil. Às vezes, argumenta-se que

¹ “E-Sport”, “esport”, “eSport” ou “professional gaming” são abreviações utilizadas para se remeter ao “esporte eletrônico”. São termos recorrentes na comunidade global de jogos digitais competitivos e formalizados, apesar de sua origem ser incerta, lembra T. Taylor (2012). Neste artigo, seguindo uma tendência recente, adotaremos a expressão “esport” para se referir ao fenômeno, um termo que tem sido utilizado com mais frequência nos últimos anos. Expressões diferentes serão mantidas apenas quando componentes de um nome próprio, como times profissionais ou organizações, ou ao estilo adotado por cada autor, respeitando, assim, sua grafia original. Para mais detalhes sobre o conceito e a história dos *esports*, consultar Macedo e Falcão (2019a).

dificilmente existe um lugar no mundo em pleno século XXI que não tenha sido tocado pelos *videogames*, tamanha sua penetração na vida social contemporânea. Mesmo assim, alguns locais permanecem na periferia, participando desse ecossistema sem serem totalmente absorvidos por ele. Tecnologias como os *smartphones* e a internet permitiram uma difusão generalizada dos *videogames* e os ajudaram a chegar até mesmo a locais relativamente remotos na região amazônica brasileira, criando novas oportunidades, desafios e culturas específicas de prática. Nesse cenário, tem se observado uma crescente proliferação de equipes aspirantes, semiprofissionais, universitárias e profissionais de jogadores que se dedicam à prática esportiva voltada aos *videogames* em diferentes partes do país, o que indica a consolidação de comunidades dinâmicas e emergentes de *esports* no Brasil. Esse movimento nos colocou, no contexto dos *videogames*, a “aprender que existe o Sul; aprender a ir para o Sul²; aprender a partir do Sul e com o Sul” (SOUSA SANTOS, 1995, p. 508).

Inserido dentro desse cenário, este artigo oferece continuidade a uma discussão travada anteriormente e contribui para o registro acadêmico do cenário amazônico de *esports* (MACEDO, 2019, 2023b; MACEDO; VIEIRA, 2023; MACEDO; FALCÃO, 2019b, 2020; MACEDO; FRAGOSO, 2019). Com base no contexto de uma comunidade competitiva da Amazônia brasileira, localizada na cidade de Belém, capital do estado do Pará, este texto explora e revisita materiais oriundos de uma pesquisa etnográfica mais ampla realizada entre 2017 e 2019 com uma equipe semiprofissional de *League of Legends (LoL)*³. Naquele trabalho, observamos uma equipe representativa do cenário local, a *Infinite Five e-Sports*⁴.

Assim, este estudo se concentra em empreender uma análise sobre o modo como dois aspectos da experiência contemporânea do jogo se conectam de forma particular: o primeiro, de ordem ou natureza social, afeta tanto as dinâmicas grupais internas ao time quanto o desempenho individual dos seus jogadores. O segundo se relaciona a forma como este aspecto incide em um outro nível de ordem técnica – relacionado a elementos internos (operacionais-instrumentais) ao jogo, influenciando na progressão competitiva da *Infive* rumo à profissionalização.

² A expressão Sul Global alude a um conjunto de países em desenvolvimento, incorporando também as regiões mais “pobres” do globo – que segundo a projeção de Mercator, a representação cartográfica do mundo mais utilizada, estariam em geral ao sul do Hemisfério – em oposição aos mais “ricos”, localizados no Norte global. Embora se reconheça as suas limitações e complexidades, o termo é aqui utilizado como uma metáfora para povos, culturas e países que possuem uma condição histórica compartilhada de exploração, sofrimento, exclusão social e silenciamento pelo capitalismo, colonialismo, neocolonialismo, colonialidade e uma estrutura social e econômica com grandes disparidades no que tange a padrões de vida, esperança, vulnerabilidade e acesso a recursos fundamentais de vida (MIGNOLO, 2003).

³ Criado em 2009 pela desenvolvedora estadunidense Riot Games, *LoL* é um jogo gratuito *on-line*, exclusivo para computadores, no qual dois times de cinco jogadores se enfrentam em um campo de batalha com a finalidade de destruir a base adversária. O jogo possui uma versão nacional desde 2012.

⁴ A *Infinite Five e-Sports*, também chamada de *Infive* por seus membros, foi uma organização competitiva engajada no *esport* e fundada em junho de 2017 na cidade de Belém. Foi composta por duas equipes em dois jogos distintos, *LoL* e *DotA 2*. Nosso foco, no entanto, voltava-se para o time de *LoL*, à época formado por onze integrantes entre jogadores titulares, reservas, um *manager* e um *coach*.

A ideia de progressão não advém, neste caso, de uma noção ou conceito teórico, mas sim da própria atividade e experiência prática dos jogadores, seja elas coletivas ou individuais. Faz parte de suas epistemologias e pensamentos, em oposição às construções teóricas tradicionais, mas não por isso inferiores a estas (cf. MACEDO, 2022). Trata-se, na realidade, de uma produção de conhecimento intimamente ligada à prática, originada por ela e expressa por meio dela. Progressão, assim, é um termo utilizado por eles para se referir ao conteúdo voltado para o jogo de nível elite, para a ascensão no sistema de ranqueamento competitivo de dado jogo ou cenário competitivo, seja ele local, regional, nacional ou internacional.

Progredir é, nesse caso, o ato de trilhar este conteúdo (FALCÃO, 2014), partida após partida, travando batalhas contra outros jogadores e seus personagens disponíveis no jogo, sejam eles elencados aleatoriamente pelo sistema de *LoL* ou previamente escolhidos em torneios organizados. Em cada uma dessas batalhas, distintos aparatos, perícias, estilos de jogo, competências e habilidades são requisitados. À medida que se combina o melhor conhecimento desses elementos com competências e habilidades que cada um deles oferecem (e demandam para um bom desempenho), as partidas tendem a se tornar mais elevadas e os jogadores, assim, vão se movendo no sistema de ranqueamento do jogo ou dentro de um cenário. Progressão⁵, portanto, é um passo indispensável à profissionalização de um jogador no cenário competitivo de *LoL*, seja este qual for.

Nesse sentido, nossa proposta é a de demonstrar como a ascensão competitiva – em um cenário local particular de *esports* da Amazônia – emerge como resultado direto da influência exercida por um elemento social mais amplo e genérico (a comunidade local e seus atores e, especificamente, a produção de uma certa camaradagem entre jogadores e equipes). Esse aspecto cria padrões relacionais que têm o potencial de limitar ou ampliar as possibilidades de progressão competitiva, impactando, é nossa hipótese, no caminho em direção à conquista do *status* profissional por equipes e jogadores dispostos em certos cenários periféricos de *esports*. Trata-se de um tecido social no qual todo jogador ou time, queira ele ou não, está inserido.

Assim posto, acreditamos que esse trabalho expande e complementa o esforço de pesquisa desenvolvido anteriormente (MACEDO, 2019, 2023b; MACEDO; VIEIRA, 2023; MACEDO; FALCÃO, 2019b, 2020; MACEDO; FRAGOSO, 2019), na medida em que contempla outra dimensão social no cenário competitivo de *esports* – particularmente de *LoL*. Inicialmente, encaminhamos um esforço de pesquisa por uma natureza imanente, isto é, contida na análise das dinâmicas grupais internas à equipe. Contudo, à medida que mergulhávamos campo adentro, nossa

⁵ Para a *Infive*, a evolução no sistema de ranqueamento surge de uma progressão no cenário competitivo local – ambos estariam, deste modo, conectados. Esta acepção, portanto, representa o entendimento mais recorrente dessa ideia utilizada durante esta pesquisa.

abordagem era forçada a se ampliar. Ao longo do tempo, nossa experiência etnográfica mostrou que era impossível compreender a própria dinâmica grupal da *Infive* sem considerar sua relação com o movimento comunitário com o qual dialogava, interagia e ganhava vida. Fomos, assim, levados a problematizar o quanto as dinâmicas sociais da equipe, em particular, estavam intrinsecamente relacionadas ao cenário competitivo local, de modo mais amplo.

Ao explorar parte dessa teia social – e a forma como ela é tecida (formada, mantida e desenvolvida) –, este estudo oferece um vislumbre do cenário em expansão dos *esports* em direção a novos domínios regionalmente situados, com foco especial ao contexto amazônico. Isso envolve a compreensão das dinâmicas sociais por meio das quais os próprios jogadores se organizam para transitar em um cenário competitivo amazônico particular, desfrutar dos seus serviços e possibilidades, utilizar seus equipamentos e estruturas, estabelecer encontros, trocas e sociações nas mais distintas esferas possíveis.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS⁶

A indústria de jogos competitivos é marcada por uma constante dinâmica e instabilidade. As comunidades de *esports* costumam, ainda, ser fechadas e de difícil aproximação (MACEDO; VIEIRA, 2023; TAYLOR, N., 2016; TAYLOR, T., 2012). Em cenários regionais e locais dispostos no que poderia ser considerado uma periferia dos *esports*, afastados dos grandes centros econômico-políticos onde abunda uma alta concentração de insumos à profissionalização dos *videogames*, as condições sociais, políticas, econômicas, geográficas e infraestruturais tornam o cenário de *esports* em regiões como a Amazônia um alvo móvel para pesquisadores.

Portanto, para tornar viável esta pesquisa, desenvolvemos uma *etnografia movente* seguindo uma tradição etnográfica experiencialista. O uso dessa expressão faz referência a uma movimentação pelo cenário competitivo de *LoL* em Belém, a partir dos seus próprios ambientes de convívio, cuja duração se estendeu de junho de 2016 a junho de 2017. Esse processo se constituiu como um primeiro passo para alcançar os circuitos locais que envolvem os *esports*. Assim, a participação no jogo, no cenário local e o acompanhamento do movimento de *esports* em Belém ganhou força significativa na construção metodológica do estudo. Definimos esse dispositivo de pesquisa, inspirado na própria estratégia (método, se preferir) utilizada pelos jogadores para habitar e transitar pela comunidade, como uma postura e um engajamento epistemológico e metodológico do jogar. Essa aproximação permitiu chegar até os membros que compunham a *Infive*. Esse salto para o interior do coletivo não

⁶ Maiores reflexões sobre os desdobramentos epistemológicos e metodológicos desta pesquisa são endereçadas em outros estudos (MACEDO, 2023b; MACEDO; VIEIRA, 2023).

foi planejado ou calculado, mas fruto de uma experiência que desencadeou uma série de desdobramentos epistemológicos na condução da pesquisa, descrita em detalhes em outros trabalhos (MACEDO, 2022, 2023b; MACEDO; VIEIRA, 2023).

Seguindo essas orientações, os procedimentos sistematizados de trabalho de campo junto a esse grupo de jogadores aconteceram durante doze meses, de junho de 2017 a maio de 2018⁷. O acompanhamento das relações da equipe e da troca de mensagens entre seus membros foi diário (no caso de aplicativos de mensagens instantâneas) e obedecia a agenda e rotina de atividades do próprio time. O conteúdo, em geral, excedia os diálogos característicos das relações corriqueiras e traz a marca da espontaneidade obtida em função do nosso extenso período de atuação junto da equipe. A convivência constante possibilitou testemunhar, inclusive, conversas casuais dos jogadores entre si, assim como trocas de opiniões mais acaloradas e específicas após uma atividade em grupo ou de um dos seus membros (MACEDO, 2023b; MACEDO; VIEIRA, 2023). A etnografia se estendeu por uma ampla rede de comunicação da equipe⁸, cujo acesso nos foi autorizado, e mobilizou instrumentos como caderno de campo (físico e *on-line*), máquina fotográfica profissional, *smartphone* e programas de captura da tela e dos áudios das atividades *on-line* do time.

Em se tratando de uma abordagem etnográfica, o processo de análise desse material etnográfico foi sendo realizado diariamente, por meio da organização dos conteúdos em categorias a serem analisadas e interpretadas a partir do momento em que observávamos a incidência de determinadas categorias evocadas, como camaradagem e amizade. Assim, esta etapa vale-se recorrentemente dos métodos etnográficos de descrição, procurando cruzar, de um lado, as informações provindas das experiências que nos foram dadas a conhecer 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 matérias 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 jogadores. Além disso, os interlocutores citados ao longo deste artigo não foram selecionados de modo arbitrário. Isso significa que os diálogos aqui presentes ilustram não a totalidade dos membros da *Infive*, mas apenas aqueles que se engajaram em debates conosco, demonstrando um

⁷ Após esse período, no entanto, mantivemos nossa participação na rede de comunicação da equipe até o seu desmembramento, em meados de junho de 2019, o que nos permitiu expandir a experiência de campo para considerar diálogos recentes e desenvolver outros estudos (MACEDO; FRAGOSO, 2019).

⁸ Grupo no *WhatsApp*, *Messenger*, *Facebook*, *Discord* e no clube mantido dentro do jogo.

comportamento voltado para o contato com o outro e um certo sentido de eloquência ou vontade, de fato, de discutir o tema.

Retomaremos o debate sobre as relações sociais construindo, na seção a seguir, um esqueleto analítico que permita uma compreensão do ecossistema das dinâmicas da *Infive*. Tal estrutura elencará três camadas: micro, meso e macro. Como abstrações, elas procuram dissecar a experiência e dizem respeito às formas gerais elementares de socialização nos jogos digitais. Essa construção é apresentada aqui como um cenário inspirado com base em nosso convívio e na observação com a equipe, além de experiências pregressas com outros jogos digitais.

3. O ECOSISTEMA DE TRÊS CAMADAS ESTRUTURAIS E RELACIONAIS DE AFILIAÇÕES DE JOGADORES

A compreensão da natureza coletiva e da experiência social em diferentes tipos de jogos *on-line* tem sido observada a partir de camadas de estruturação sociais. Cada uma delas difere conforme o grau de participação no contexto das associações possíveis dentro de diferentes jogos. Há uma numerosa quantidade de estudiosas e estudiosos no campo dos *game studies* que escreveram sobre as dinâmicas sociais das comunidades de jogadores em jogos *on-line* multijogadores. O primeiro aspecto a ser levantado diz respeito a estruturação social da antiga *Versus All (VsAll)*⁹, posteriormente incorporada como a *line-up* de *LoL* da *Infive*, e como a sua extinção e o processo de migração para uma organização guarda-chuva estão intimamente conectados com a constituição do seu tecido social, envolvendo mudanças de estágios sociais.

Embora nosso foco analítico sobre a tessitura do social da *Infive* esteja situado em uma perspectiva microssociológica – isto é, em um nível microestrutural da natureza das relações, interações e dinâmicas sociais entre seus membros –, o estudo de equipes competitivas locais demanda como ponto de partida um caráter dinâmico e conflitivo dos fenômenos culturais. As articulações e relações exercidas por outras camadas comportam, por exemplo, entidades sociais mais “institucionalizadas” e uma dada formação ou unidade coletiva. Assim, trabalhar com uma perspectiva micro é admitir que as distinções existem e que a cultura é palco de recriações contínuas, onde a posição e o reconhecimento entre diferentes grupos se refazem de modo permanente.

Existe, como dito, um crescente volume de literatura científica sobre a organização social dentro de jogos *on-line*. Os pesquisadores Harald Warmelink e Marko Siitonen (2013) realizam uma revisão sistemática de trabalhos resultantes de pesquisas empíricas durante uma década. O *corpus*,

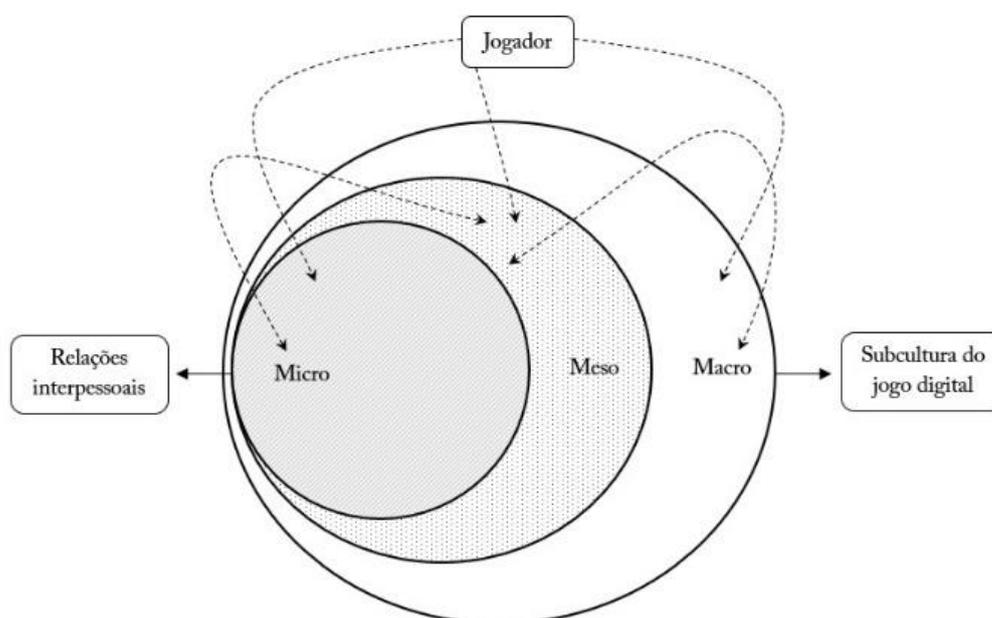
⁹ Esse foi o nome da primeira equipe dos jogadores antes da migração para a *Infinite Five e-Sports*. Passamos a acompanhá-los ainda quando os membros pertenciam a *VsAll*, presenciando o processo de transição para a nova organização.

datado de 2000 a 2010, agregou publicações entre livros, periódicos revisados por pares e anais de conferências, todos em inglês. Neste estudo, os autores sintetizam os principais métodos e conceitos que as pesquisadoras e os pesquisadores utilizam para investigar, definir e caracterizar as comunidades de jogadores, assim como os elementos e operacionalizações nos quais se concentram.

O resultado da análise demonstra que as abordagens qualitativas são muito mais populares do que as quantitativas nessa agenda de pesquisa dos *game studies*. Já os conceitos usados para a definição e caracterização das comunidades de jogadores, embora evidenciem frequentemente uma adoção não muito clara ou mesmo uma sobreposição entre os termos, revelam uma prevalência de perspectivas micro (cujo foco são grupos ou equipes/times menores), meso (guildas ou organizações) e macro (comunidades e redes) – três camadas estruturais e relacionais de análise sociológica. Cada um desses níveis constitui formas diversas de socialização nos *videogames* e, juntos, formam um ecossistema de três estratos das comunidades de jogadores (figura 1).

No âmbito desses ambientes digitais, esses coletivos sociais de atores dentro e ao redor dos jogos possuem inúmeros nomes, incluindo organização, comunidade, guilda e clã. As expressões grupo e equipe/time também são usadas, especialmente no que diz respeito aos jogos com grupos de jogadores menores – é o caso de *LoL*, por exemplo. O trabalho de Warmelink e Siitonen (2013) é de particular interesse para este estudo, na medida em que inclui publicações com foco geral ou substancial em dinâmicas de nível grupal e comunitária. A análise dos pesquisadores revelou ainda que uma variedade de conceitos distintos é adotada para definir e caracterizar as comunidades de jogadores.

Figura 1 – Ecossistema de três camadas estruturais e relacionais das dinâmicas sociais de afiliações de jogadores



-  **Nível macro:** todo o conjunto de jogadores, uma rede ou comunidade mais ampla compreendida como uma formação ou unidade social; uma “sociedade de jogadores”.
-  **Nível meso:** comunidades de jogadores semelhantes a guildas/clãs ou organizações.
-  **Nível micro:** grupos pequenos, como *pugs*, *party*, equipes/times etc.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

É relevante sublinhar que essas três camadas se tratam de categorias de pesquisa, embora não seja nosso intuito aprofundar duas delas (meso e macro). A concepção desses três estratos estruturais e relacionais das dinâmicas sociais, que guardam nuances com a experiência social fora dos jogos e dentro deles, fornece, neste sentido, um mecanismo de aproximação inicial para a compreensão da formação do tecido social da *Infive* e do contexto maior no qual ela se incorpora. Essas camadas podem apoiar na compreensão das dinâmicas da equipe, mesmo que imbuídas de um sentido de abstração próprio das estruturas analíticas sociológicas. Cada um desses três componentes genéricos organizados, os quais se conectam em outros conceitos, atestam para uma relação entre diferentes dinâmicas sociais que compõem a prática de jogar um jogo digital. Rejeitá-las é o mesmo que negar à práxis sua existência (FALCÃO, 2014).

Mas se essas distintas camadas ensinam a produção e o significado de diversas formas de práticas sociais e geram diferentes construções mentais, de onde elas surgem? Da própria prática de jogo. A produção de conhecimento que fundamenta o nosso próprio pensamento é intimamente ligada à prática, originada por ela e expressa por meio dela. É mais do que a partir dos jogadores que as construções são endereçadas, é, sobretudo, com eles que elas ganham vida, à medida que são características centrais da *Infive* – seus modos de fazer, ser e se (re)inventar no cenário belenense – com as quais os próprios jogadores lidam diariamente.

Os três conceitos mais frequentemente usados na literatura sobre as dinâmicas sociais, a saber comunidade, guilda e grupo, acabam por sugerir essas três abordagens (WARMELINK; SIITONEN, 2013). Segundo Warmelink e Siitonen (2013), outros conceitos podem ser evocados e interligados a essas três perspectivas. Os termos equipe e time, por exemplo, encaixam-se na leitura micro ao se concentrarem especialmente em grupos pequenos. Por sua vez, os conceitos de organização, clã e formação ou unidade social referem-se a entidades sociais mais amplas as quais, em geral, aproximam-se da abordagem meso. No entanto, a formação, unidade social ou rede ajustam-se tanto na perspectiva meso quanto na macro – sendo a última a maior das entidades sociais.

Essa fluidez, segundo Warmelink e Siitonen (2013), geralmente ocorre devido ao uso de múltiplos focos nos projetos de pesquisas, distintas interpretações, um desejo de tornar o texto mais vivo a partir da utilização de sinônimos relativamente próximos e até mesmo confusões teóricas.

Entretanto, esse uso de conceitos intercambiáveis e a falta geral de definições, no intuito de melhor transmitir sua compreensão ao leitor, ao invés de tornar os argumentos mais evidentes geralmente leva a um processo inverso: uma maior confusão, sobretudo em casos nos quais o foco do estudo corresponda a múltiplas das perspectivas introduzidas na figura 1.

Essa postura indica uma particularidade: as três camadas estruturais e relacionais são construídas para obedecer a uma certa progressão e podem ser colocadas em um contínuo de tempo. Nessa leitura, elas são estágios nos quais os jogadores usualmente iniciam o jogo, embora possam estacionar em uma dessas camadas¹⁰ ou até não seguir a sucessão de etapas ou fases previamente definidas (micro – meso – macro)¹¹. Em síntese, no ecossistema das dinâmicas sociais de filiações de jogadores, as três estruturas que o constituem estão conectadas e interligadas, mesmo que possam ser separadas analiticamente ou que os jogadores se estabilizem em uma delas sem necessariamente transitar pelas demais – embora essa abordagem seja um tanto rara.

Adotando uma perspectiva macro, muitas pesquisadoras e pesquisadores descrevem as comunidades como tendo uma identidade específica, geralmente fundamentada no valor compartilhado de pertencimento a uma comunidade de jogo. Um coletivo que joga uma variedade de tipos de jogos juntos ou fornecem suporte tecnológico e informativo para encarar a mecânica de jogos complexos (TAYLOR, T., 2006a). Embora as caracterizações incluam a identidade que os membros sustentam, elas não se restringem a esse aspecto. Essa abordagem foca em comunidades e redes maiores, muitas vezes simbólicas, na medida em que são somente vinculadas por uma determinada identidade comum.

Ao escolherem uma abordagem meso, outras estudiosas e estudiosos (DUCHENEAUT *et al.*, 2006; JAKOBSSON; TAYLOR, 2003; TAYLOR, T., 2006b) caracterizaram as guildas, clãs ou comunidades como entidades sociais institucionalizadas em termos simmelianos (SIMMEL, 1983, 2009), maiores e mais duradouras. Ou seja, organizações nas quais os jogadores possuem a capacidade de constituir grupos ou redes mais facilmente. Finalmente, outros que utilizam da perspectiva micro descrevem agregados grupais relativamente pequenos, temporários e orientados

¹⁰ Um jogador que integra um nível macro, como a comunidade local competitiva de *LoL*, possui forte pré-disposição para engajar-se em um nível meso, na medida em que determinadas redes se ajustam tanto em uma perspectiva meso quanto macro (WARMELINK; SIITONEN, 2013). Além disso, jogadores que participam de organizações (grau meso) têm a capacidade de formar grupos (micro), redes ou participar de comunidades (macro) mais facilmente (DUCHENEAUT *et al.*, 2006; JAKOBSSON; TAYLOR, 2003; TAYLOR, T., 2006b).

¹¹ Existe uma natureza fluída que envolve o ecossistema das dinâmicas sociais dos jogadores. Um jogador pode, por exemplo, tanto seguir a estrutura (micro – meso – macro) quanto rompê-la (meso – macro – micro; macro – meso – micro; micro – macro; macro – micro, dentre outras possibilidades). Isso varia de acordo com a rede interpessoal que um jogador mobiliza na experiência de jogo. Jogadores que são levados a um determinado jogo por uma amizade externa a ele, por exemplo, facilmente são incluídos em guildas ou clãs. Para um relato sobre esse tipo de experiência, ver Jakobsson e Taylor (2003).

para objetivos específicos (CHEN, 2009; DUCHENEAUT *et al.*, 2006; JAKOBSSON; TAYLOR, 2003; TAYLOR, T., 2006b)

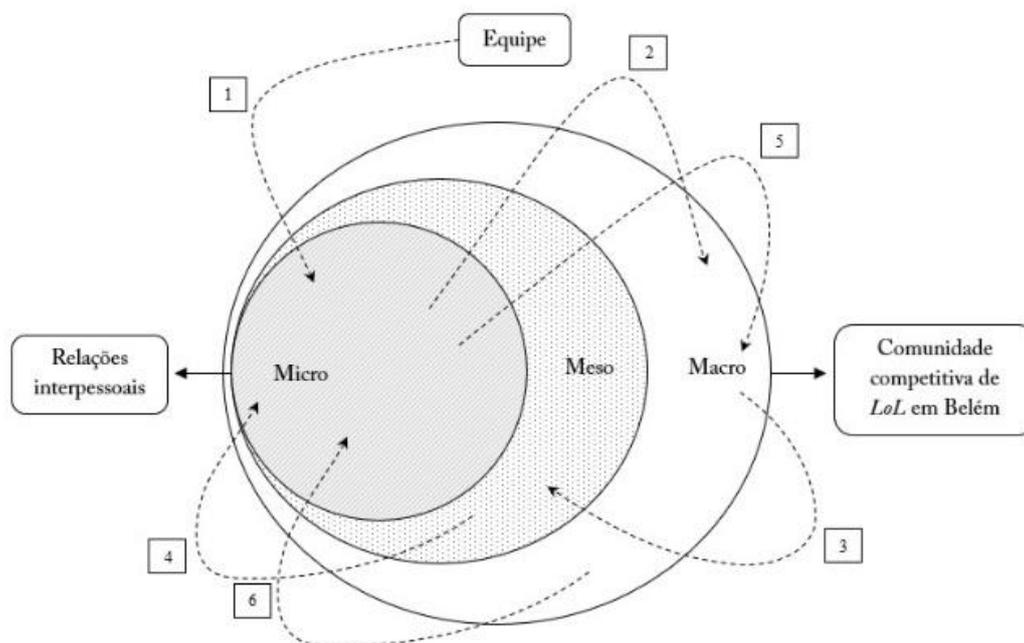
Algumas publicações apontam que o compromisso ou o tempo gasto *on-line* tende a ser mais elevado ou foi valorizado mais amplamente em uma comunidade maior e mais organizada do que em um grupo temporário e menor (DUCHENEAUT *et al.*, 2006). A percepção da literatura sobre a abordagem micro é decorrente das dinâmicas da própria estrutura de *design* dos jogos analisados. Em geral, isso significa que alguns pesquisadores e pesquisadoras optam pelo uso de terminologias específicas do próprio jogo, termos pelos quais tanto os jogadores quanto os desenvolvedores costumam utilizar para referenciar formas específicas de associações. Feita essa breve digressão, na seção seguinte desenvolvemos um esquema que (re)constrói a trajetória progressiva da estrutura social (relacional) das dinâmicas de filiações dos jogadores da *Infive*, com base nas três camadas anteriormente apresentadas. Recontamos essa história mobilizando tanto o relato dos jogadores quanto a literatura especializada.

4. A ESTRUTURAÇÃO SOCIAL DA *INFINITE FIVE E-SPORTS*

A revisão realizada até aqui fornece o arcabouço teórico necessário para que seja possível compreender de que forma se articulam as dinâmicas sociais da *Infive*, inseparáveis do contexto em que se inserem – a comunidade competitiva de *LoL* em Belém. Neste tópico, portanto, o propósito é apresentar, analisar e discutir os resultados obtidos pela pesquisa etnográfica, buscando selecionar determinadas experiências relevantes e problematizá-las. Elas tratam de ilustrar as relações desencadeadas no âmbito do jogo. Embora o objetivo principal desta pesquisa esteja voltado à compreensão das relações grupais da equipe, em particular, o esforço empreendido para a obtenção de informações durante os doze meses de observação e convivência com o time é responsável por revelar uma dinâmica social interna das relações que se desenvolvem no tecido social contextual mais amplo. Isso implicou num entendimento de dinâmicas da própria comunidade belenense de *esport*.

Nosso trabalho etnográfico com a *Infive* revela que o compromisso, ou o tempo gasto *on-line*, tende também a ser mais amplamente valorizado e elevado em um grupo menor do que apenas em comunidades maiores e mais organizadas. Esse argumento é um contraponto ao que defendem Nicolas Ducheneaut *et al.* (2006), ainda que os autores utilizem de uma metodologia distinta da empreendida aqui. Na figura 2, apresentamos um esquema que (re)constrói a trajetória progressiva da estrutura social (relacional) das dinâmicas de filiações dos jogadores da *VsAll*, com base nas três camadas relacionais construídas.

Figura 2 – Trajetória progressiva da estrutura social das dinâmicas de filiações dos jogadores da *Infinite Five e-Sports*



- 1 **Nível micro:** Criação da equipe *Versus All* em novembro de 2016.
- 2 **Nível macro:** Ingresso na comunidade competitiva de *LoL* em Belém em junho de 2017, a partir da participação em um evento do cenário local.
- 3 **Nível meso:** Migração para a organização *Infinite Five e-Sports* em junho de 2017.
- 4 **Nível micro:** Criação da *line-up* de *LoL* da *Infive* e aproximação com a equipe de *Dota 2* da organização, em junho de 2017.
- 5 **Nível macro:** Engajamento em eventos (torneios e campeonatos) na comunidade competitiva de *LoL* em Belém e maior difusão da equipe no cenário.
- 6 **Nível micro:** Aproximação com equipes, jogadores, *coachs*, analistas e demais atores do cenário competitivo de *LoL* em Belém.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A análise que se segue ocorre em um grau distinto das associações temporárias em nível micro nos ambientes de jogo. Essa característica é decorrente de uma diferença essencial que nosso trabalho de campo sugere: a formação e manutenção do tecido social da comunidade local competitiva de *LoL* não somente transcorre no ambiente do jogo, mas também é, sobretudo, circundante a ele. A equipe na qual nos aproximamos é, assim, um índice de que as relações sociais estabelecidas na comunidade local não permanecem confinadas ao jogo, mas se desenvolvem e expandem ao seu em torno, em diversos espaços da cidade de Belém nos quais atividades de *esports* são desenvolvidas.

T. Taylor (2012) já argumentava que apesar do caminho para a progressão na carreira de amador para profissional ser bastante acidentado e malsucedido em muitos casos, esse domínio se encontra dependente de um ativo processo de socialização em uma identidade profissional onde se negocia com uma série de atores e forças. Essa afirmação, em consonância com a obra simmeliana (SIMMEL, 1983, 2009), além de condizer com um entendimento que corrobora com uma dinâmica processual de aproximação com qualquer tipo de objeto técnico (FALCÃO, 2014), ainda aponta para um objetivo circunstancial desta pesquisa: o discurso para um modo de existência organizacional que paira em grupos de jogadores – equipes – orientados e comprometidos com a prática do *esport*.

Além disso, reforça ainda que o estudo sobre os jogadores profissionais (*pro-players*) e suas individualidades (e, portanto, do *esport*) deve levar em consideração as formas como o coletivo (atores e forças) opera no individual, bem como das diversas interpretações e consequências advindas da prática do *esport*. Essa perspectiva reforça os inúmeros impactos que as relações de uma comunidade local de *esport*, baseadas muitas vezes no alto desempenho, camaradagem, confiança e reconhecimento, podem causar à constituição de uma equipe na busca pelo *status* profissional e sua pertença a uma dada comunidade de jogadores locais de elite.

Em determinada ocasião onde conversávamos com J1 sobre como ele observava o cenário local, como se enxergava enquanto jogador individual e como via sua equipe nesse contexto, de forma mais ampla, fomos confrontados com o seguinte diagnóstico da comunidade competitiva de *LoL* em Belém:

O cenário local é muito panelinha, é muito *status*, tipo, tu tem que se dar bem com o pessoal pra ter alguma chance. No nosso caso, a gente conhece uma galera, a gente já conhece o pessoal da Estafetas¹², a gente já é amigo do pessoal de lá, eu, geralmente, falo com o J2, geralmente falo com o J3¹³, converso sempre com eles quando dá [...]. Então, a gente já conhece uma galera do cenário e isso faz o nosso time também ser um pouquinho mais à frente, porque, tipo, se a gente não conhecesse ninguém, não fosse amigo de ninguém, a gente iria ficar meio esquecido e eles iam começar a excluir. E quando tu conhece o pessoal é mais fácil de acontecer *scrim*¹⁴, de ter treino mais frequente, é mais fácil de ir treinando com os outros times, tu conheces os outros times melhor também. Meio que tem uma parada de camaradagem entre as equipes.¹⁵ (*sic*)

¹² A Estafetas Voadores *E-Sport* foi uma das equipes mais tradicionais do cenário local de Belém. Autodefinido como um time amador paraense de *LoL*, Estafetas foi uma das equipes mais respeitadas e considerada uma das melhores na comunidade de Belém. Foi campeã da *Premier League* de 2017, o campeonato mais importante da cidade naquele período, e, juntamente com a *Infive*, foi um dos poucos times do cenário competitivo que nunca deu *disband* à época da pesquisa, segundo argumentaram J1, J4 e J5. O termo inglês é mais uma *verbification* resultante de uma apropriação pelo jargão da cultura de jogos, uma contração do verbo “*disband*”, cujo significado literal é desmembrar, dispersar ou separar. Seu uso se refere ao fim de uma equipe.

¹³ Tanto J2 quanto J3 são dois jogadores que possuem um grande respeito no cenário local. J3 já pertenceu ao time da Estafetas, mas à época desta pesquisa não permanecia na equipe.

¹⁴ Segundo J4, capitão da equipe, *scrim* é um termo utilizado para um tipo de partida personalizada entre dois times com o objetivo de treinamento. A expressão foi popularizada por times estrangeiros para dar nome aos treinos realizados entre equipes.

¹⁵ Os pequenos problemas de formatação nesta e em outras falas dos jogadores foram mantidos. Optamos por salvaguardar padrões de linguagens, transcrevendo-os diretamente da internet ou das gravações de áudios, para preservar a originalidade dos discursos dos nossos interlocutores. Utilizaremos o formato “[Código]” para diferenciar as falas dos jogadores acessadas presencialmente ou via aplicativos de comunicação por voz. Esse formato, assim, será usado para se referir a falas oriundas de aplicativos de mensagens

O convite para que os jogadores da *VsAll* (seta 1 – camada micro) migrassem para a organização *Infinite Five e-Sports* (seta 3 – camada meso), com o objetivo de construírem a *line-up* de *LoL* da organização (seta 4 – camada micro), é consequência da formação de uma equipe (a *VsAll*, portanto, micro, seta 1) e da sua participação em um dos principais eventos da comunidade competitiva local do jogo (seta 2 – camada macro), a *Premier League*¹⁶ – momento que marca o ingresso da equipe na comunidade, segundo os próprios jogadores.

Isso é evidenciado em uma fala do capitão da equipe, J4. Em diferentes momentos em que conversamos, ele reforçou que o instante a partir do qual a equipe ficou mais reconhecida e adquiriu maior visibilidade na comunidade ocorreu quando jogaram essa competição.

Uma coisa que foi muito importante pra gente esse ano [2017] foi, justamente, entrar nesse meio, porque a gente não conhecia ninguém, a gente era desconhecido e, aí, eu entrei naquele grupo *LoL* Belém [no Facebook]. Aquele grupo difunde muito, o campeonato da *Premier League* difundiu e “alguém” conhece a gente hoje minimamente, mas esse pessoalzinho aí já tem o nosso conhecimento, acho isso bem legal.

[J4]: foi o período que a gente conheceu mais pessoas, jogadores, *coachs*, times e enfim, daqui de Belém. depois disso claro q só aumentou. Mas esse foi o *hype*¹⁷. (*sic*)

Estávamos, contudo, relativamente descrentes com a segunda afirmação de J4. Fomos, então, mais enfáticos e questionamos quando ele acreditava que, de fato, a equipe havia conseguido entrar no cenário competitivo local – em outras palavras, integrar-se no tecido social da comunidade. O capitão da equipe foi ainda mais assertivo.

[J4]: Nesse período [...], apesar de ter sido nosso primeiro *camp*[eonato], a gente foi bem e geral passou a nos conhecer, teve entrevista¹⁸ com o J1 que postaram no grupo do *LoL* Belém e etc. dps disso a gente jogou mais *camps* e isso ajudou a difundir mais. (*sic*)

A conexão que J4 está fazendo aqui é de que a participação em eventos na comunidade competitiva local de *LoL* tornou possível a expansão das redes da equipe e, particularmente, de cada um dos seus jogadores integrantes (seta 5 – camada macro). Na realidade, segundo ele, o convite feito pelo líder da organização da *Infive*, J., ocorreu durante a *Premier League*. Somado a isso, ele foi

instantâneas como *WhatsApp* e *Messenger*, no clube da equipe no *LoL*, em mensagens nos fóruns do *Discord* e em grupos da equipe no *Facebook*, por exemplo. Julgamos ser necessário diferenciar seus discursos, na medida em que buscamos preservar as falas dos jogadores tal como foram realizadas em diferentes formas e ambientes de convívio.

¹⁶ Foi o principal campeonato paraense de *LoL*. O torneio era organizado por uma comunidade *gaming society* do estado do Pará, localizada em Belém, e fundada em 2007, a *HertzOne*. A primeira edição do evento ocorreu em 2015, mas a partir de 2016 a *Premier League* incluiu *LoL* como mais uma modalidade no repertório da competição. O evento funcionava como uma liga esportiva criada com o intuito de desenvolver e unificar o cenário profissional e amador de jogos digitais na região Norte, sobretudo a comunidade paraense. A competição buscava incentivar e promover a elite do *esport* na região.

¹⁷ É uma gíria, frequentemente utilizada na internet, que diz respeito a algo que está sendo bastante repercutido no momento, normalmente com avaliações positivas no âmbito popular. Segundo J4, muitas dessas siglas são criadas por *streamers* e tornam-se populares.

¹⁸ Essa entrevista é uma referência ao programa *Thresh talk*, um formato similar ao *talk show* produzido por membros da cena local. O programa, criado em maio de 2017, era realizado em uma página no *Facebook* que se dedicava a comentar e promover o cenário paraense de *esport* em *LoL*.

decorrente de J. também ter assistido a *VsAll* competindo em um campeonato realizado por um centro de entretenimento digital na cidade, pela presença constante do time neste espaço e também por conta dos membros do time terem assistido a uma palestra de *esport* do criador da organização (J.) nesse mesmo local.

Esses argumentos reforçam a expansão das redes conquistadas pelos jogadores a partir do momento que passam a ingressar o cenário local, ganhando maior visibilidade no meio. Visibilidade é algo de relevância crescente para os membros da equipe, mas também se trata de um elemento primordial para a progressão no cenário competitivo, segundo nossos interlocutores. Esse aspecto é, em grande medida, responsável por possibilitar a ascensão de um time local para o cenário profissional nacional – a migração, assim, de uma configuração social do *esport* para outra (cf. MACEDO, 2023a). J5 mencionou, em determinado momento, que a visibilidade é capaz de permitir a conquista de patrocínios e investimentos que dificilmente seriam possíveis no cenário de Belém.

J1, por sua vez, argumentou que o time necessita, primeiramente, adquirir maior visibilidade na cidade para, em seguida, poder avançar na progressão competitiva. Para ele, o primeiro desafio de uma equipe competitiva engajada no *esport* é ganhar visibilidade, o que envolve jogar uma variedade de eventos competitivos disponíveis e um esforço para vencer. “Com a visibilidade que eles ganham, eles vão conseguir mais coisas pra frente”, reforçou certa vez, o que incluía marcar *scrimms* mais facilmente, conhecer outros times e evoluir a partir dessa interação. A visibilidade, portanto, encontra-se diretamente relacionada com a qualidade do desempenho esperado no âmbito do jogo.

Por sua vez, esse reconhecimento por parte da comunidade competitiva em Belém forneceu subsídios na aproximação da equipe com demais jogadores e times do cenário local (seta 6 – camada micro), como mencionado por J1 e J4. É importante reforçar que a equipe, ainda que componha outras estruturas sociais (meso e macro) frequentemente, continua pertencendo a um grupo pequeno (micro) integrado em uma organização (meso) e em uma comunidade competitiva local (macro) mais ampla.

Embora todo jogador que se inscreva em um jogo seja alocado automaticamente em uma rede mais abrangente, para que ele seja aceito e integre uma comunidade de maneira efetiva é preciso que se aproxime com objetivos, certos interesses em comum, familiaridade, unidade e até intimidade. No cenário competitivo de *LoL* em Belém não basta que um jogador jogue sozinho para que seja aceito na comunidade. É preciso que se engaje em eventos, torneios, campeonatos e em uma série de atividades locais para que possa participar dessa comunidade específica, seja jogando ou desenvolvendo outras ações como analista, *manager*, *coach*, comentarista, *caster*, espectador etc.

Ambas as falas, de J1 e J4, demonstram o quanto uma equipe é capaz de facilitar a integração de jogadores em entidades sociais mais amplas. Torna possível, portanto, uma formação ou unidade

social mais abrangente que vai desde participar de uma organização até ajudar na expansão das redes dos jogadores ao introduzi-los na comunidade competitiva de *League* em Belém. Essa comunidade é, como dito, muito mais restrita do que o cenário local de *LoL* da cidade (na qual está abrigada), como argumenta J1.

O debate empreendido até aqui nos dá insumo suficiente para que nos debrucemos, na seção seguinte, em uma reflexão sobre a subsistência de um laço de amizade e companheirismo, um relacionamento de sociabilidade, amizade e confiança – elementos que constituem tudo aquilo que pode ser definido a partir de um *ethos* de camaradagem grupal (MACEDO; FALCÃO, 2019b, 2020). A partir da maneira como a *Infive* se relaciona com as demais equipes e jogadores na comunidade de *LoL* em Belém, podemos compreender e sublinhar o papel da camaradagem para a progressão competitiva em cenários aparentemente mais isolados.

5. CAMARADAGEM ENTRE JOGADORES E EQUIPES NA COMUNIDADE DE *LEAGUE OF LEGENDS* EM BELÉM DO PARÁ

A camaradagem não se desenvolve como algo singular no interior dos times, mas é, na realidade, uma prática que baliza as relações da própria comunidade. No cenário competitivo de Belém é muito comum que em equipes comprometidas com a prática do *esport* os jogadores conheçam uns aos outros e o tecido social comunitário se forme mais em torno de uma camaradagem esportiva, entre times (FALCÃO, 2014; TAYLOR, T., 2012), do que em torno de um princípio de profissionalismo. Em determinado momento, J1 nos relatou esse aspecto que marca as interações no cenário:

Tem que ter uma amizade pra trocar ideia sobre o jogo, falar sobre o que tá forte ou não, ficar brincando com os outros, porque no cenário que a gente tá é chato só ter aquele profissionalismo com todo mundo. Tem que ter uma amizade pra conversar com o cara direito, daí ele te dá dicas sobre o que tu tem que fazer pra ti melhorar naquilo, por causa que, sendo ele de outro time, é mais fácil dele ver o que tu tá errando do que tu mesmo ver o que tu tá errando, daí ele fala pra ti [...] e tu vai melhorar naquilo que ele falou. (*sic*)

A exemplo dele, vários outros interlocutores desta pesquisa ressaltaram, em uma miríade de momentos aleatórios ou em conversas mais formais, o quanto o cenário local possui uma dinâmica de proximidade, o quanto é pequeno e todos, de alguma forma, acabam circulando. J5, por exemplo, recorreu a uma ideia frequente em Belém que compara a cidade como sendo um “ovo” – metáfora usada para enfatizar o quanto as pessoas costumam se esbarrar com conhecidos em espaços que compõem a cidade. Ele usa esse argumento para destacar que, em dado momento, chegou a se encontrar em algumas festas com alguns jogadores famosos da comunidade, como J3, mesmo sem

saber que se tratava de um dos mais prestigiados do cenário local. “Belém é um ovo, então, todo mundo se conhece [...], normalmente vai encontrar alguém, queira ou não” (*sic*).

Certa vez, durante um *scrim* realizado pela *Infive*, J6 se encontrava no *Discord* e acompanhava o treino. Um diálogo entre ele, J1 e J7 (um amigo da equipe que morava em São Paulo, e por vezes jogava pelo time) merece destaque, na medida em que encaminha para essa mesma perspectiva:

[J6]: É mó da hora esses campeonatos aí porque, tipo, Belém é pequena, aí na maioria dos campeonatos acaba conhecendo todo mundo que joga *LoL* em Belém.

[J7]: É, todo mundo se conhece, mano.

[J1]: É.

[J7]: Aqui, em São Paulo, se for tentar conhecer todo mundo você tá fudido né (*sic*).

Como eles, J4, em uma ocasião em que tentava explicar as interações que ocorrem na comunidade competitiva, constrói a seguinte aproximação:

[...] Eu até comparo com time de pelada de futebol, que tem, tipo, a galerinha que se encontra assim, no fim de semana, pra jogar uma pelada organizada, que tem times e tal. Eu acho parecido: um negócio meio amador, mas todo mundo se conhece... acho bacana, na real. (*sic*)

Em última instância, o curioso desses raciocínios é que, embora hiperbólicos, são precisos na medida em que apontam para uma relação entre jogadores e equipes na comunidade. E aqui subsiste o imenso valor da competição para o círculo social do qual estes atores são membros. Evoque-se o polêmico pensamento de Georg Simmel (1983) em seu *Soziologie*, para quem o conflito e a competição se constituem como formas elementares de socialização entre os indivíduos. É válido recordar que para o autor a sociedade somente existe por meio do que ele chama de “formas de sociação”, uma forma lógica para sua realização. De fato, os capítulos de sua obra são exemplos exímios dessas condições formais, embora não exaustivos.

A primeira dessas formas, mais especificamente referida e problematizada em outro trabalho (MACEDO; FALCÃO, 2020), é a determinação quantitativa dos grupos. Há, porém, uma outra condição que merece atenção por envolver diretamente o que se disserta neste artigo: o conflito e a competição. O conflito é considerado uma forma pura de sociação, tão necessário à continuidade e à vida de um grupo quanto o consenso, desempenhando um papel crucial no processo de coesão grupal. Por outro lado, a competição, conforme concebida por Simmel (1983), é vista como uma manifestação indireta do conflito, cuja natureza na sociedade permanece constante, embora com intensa variedade do seu conteúdo.

O conflito e a competição que se dão entre os jogadores e equipes, como nos esportes em geral, não devem ser vistos aqui como patológicos ou nocivos à vida social, como frequentemente recaem as análises sobre ambos na mídia, mas justamente pelo contrário: são condições para a própria

manutenção do tecido social desses grupos, em particular, e do cenário local, de modo geral. Por sinal, embora o argumento pareça retórico, Simmel (1983, p. 122) defende que “[...] se toda interação entre os homens é uma sociação, o conflito – afinal, uma das mais vívidas interações e que, além disso, não pode ser exercida por um indivíduo apenas – deve certamente ser considerado uma sociação”.

A competição, a despeito de todos os seus efeitos destrutivos e venenosos serem enfatizados, é dotada de um enorme efeito sociativo para a perspectiva sociológica simmeliana. Nessa abordagem, qualquer tipo de competição resulta também em uma conexão, na construção de um relacionamento, em uma aproximação, no estabelecimento de laços com outros – até mesmo uma relação momentânea. O que estamos sinalizando aqui é que o conflito e a competição desempenham papéis na criação da comunidade local. Eles agem como vetores para a formação do tecido social, mesmo que o grau nessa escala de unificação, impulsionado por ambos, seja menos intenso. Essa união é constituída por meio de associações mantidas por um determinado estado de espírito compartilhado, bem como por certos impulsos e finalidades. J1 teceu um argumento a respeito dessa relação que dialoga com o argumento de forma profícua:

Querendo ou não são pessoas do mesmo meio que tu, elas tão vivendo coisas parecidas contigo, elas fazem, jogam *LoL* assim como tu, têm as mesmas dificuldades jogando *LoL* assim como tu e elas jogam pra subir assim como tu também, então, tipo, é uma coisa bem parecida então. De certa forma é até fácil, é até divertido de conversar. (*sic*)

J1, certo de que não foi o único, também reforçou a importância de ser aceito como parte dessa comunidade local e do quanto essa inserção – tornar-se membro da camaradagem entre equipes – permitia o progresso competitivo da *Infive*. Existem determinadas informações, por exemplo, que só podem ser aprendidas e acessadas quando os jogadores, assim como os times, atingem o circuito regular e passam a ser reconhecidos. Ser reconhecido é o primeiro passo para ser aceito e engajado na comunidade local, entrando em contato com uma série de atores que constituem o cenário – jogadores, equipes, *coachs*, analistas etc.

Para J1, conhecer os demais times e jogadores da comunidade tornava mais fácil e viável marca *scrims*, ter treinos mais frequentes, conhecer os membros do cenário melhor, adquirir informações sobre eles, conseguir treinar com outras equipes locais e, conseqüentemente, melhorar o time à medida em que passaria a praticar assiduamente. “Um vai dando suporte pro outro, vão crescendo juntos, mas é meio que essa parada da panelinha. Ou tu te juntas na panela ou fica fora dela” (*sic*), reforçou. Manter uma camaradagem com demais equipes e jogadores também é útil para se manter informado sobre campeonatos e torneios disponíveis, conforme seu argumento:

Às vezes, o J3 fala pra gente que terá um campeonato tal dia de alguma coisa, ou alguém de outro time vem com a gente e pergunta se vamos participar de tal campeonato. Isso não aconteceria se a gente não conhecesse os caras. Então, é mais fácil da gente tomar conhecimento de algum campeonato se tiver alguma amizade, se conhecer o pessoal daqui. (sic)

Relacionamentos amistosos e amigáveis com jogadores de outros times são frequentes, segundo os interlocutores. J1, assíduo espectador da matriz profissional de *LoL*, observa que a amizade desempenha um papel constante na coesão das comunidades competitivas do jogo, tanto a nível nacional quanto internacional. Essa conexão entre os jogadores é evidente mesmo no contexto profissional institucionalizado do cenário de *LoL*¹⁹. Para fundamentar seu argumento, ele cita o exemplo de jogadores da *paiN Gaming*, *RED Canids* e *KaBuM! e-Sports*, três organizações tradicionais do cenário brasileiro de *esport* em *LoL*. Os jogadores não apenas jogavam juntos como, na época, saíam para atividades de lazer independentemente de serem de equipes adversárias.

Certa vez, J5 mencionou que as equipes que dão *disband* geralmente possuem os jogadores mais velhos da comunidade (ou, para fazer jus ao vocabulário característico, “*old school*”²⁰), aqueles que detêm bastante conhecimento acumulado do jogo, que são dotadas de competência e desenvoltura com *LoL* (FALCÃO, 2014) e que podem, por isso, espalhar um pouco de sua experiência para cada equipe do cenário. Lisbeth Klastrup (2003) argumenta que o tempo e a regularidade de jogo em uma mesma cena fazem com que a reputação do jogador e o seu comportamento sejam relevantes e, portanto, afetem as possibilidades de ser aceito em um determinado grupo.

Jogadores *old schools*, para usar um jargão próprio da comunidade de Belém, possuem um papel relevante na comunidade, uma vez que disseminam conhecimentos para cada equipe. Há, porém, times com jogadores menos experientes que pouco impactam no cenário quando dão *disband*, como comenta J5: “[há um impacto na comunidade] se esse pessoal que der *disband* toda hora for bom! Se for qualquer pessoal, assim, que começou um dia desses e não sabe nada, não vai fazer muita diferença”. Esse relato reforça o argumento, defendido por Klastrup (2003), de que a experiência da vida social se encontra intimamente relacionada com o jogador individual.

A camaradagem da *Infive*, no entanto, não se restringe somente à relação dos seus membros com a comunidade competitiva de *LoL*. Como parte de uma organização maior, compartilhando espaço com a *line-up* de *Dota 2* (anteriormente *Vertigo Gaming*), há uma relação intensa entre ambas que merece ser mencionada, na medida em que parte do avanço e do aprendizado dos jogadores de *LoL* também é consequência da camaradagem estabelecida entre ambas as equipes. Essa interação,

¹⁹ Aquele que ocorre, principalmente, no eixo Sul-Sudeste com o apoio da desenvolvedora do jogo, a Riot Games.

²⁰ Jogadores considerados *old school*, normalmente, possuem 24 anos. Membros da Estafetas, por exemplo, tinham essa faixa etária. A *Infive* era considerada um dos times mais jovens do cenário competitivo local naquele período.

por exemplo, é responsável por estimular intercâmbios de informações, experiências e conhecimentos. Como mencionado por J5, os jogadores da antiga Vertigo acumulam experiências que são repassadas para eles constantemente:

[...] Como *Dota* é um MOBA, é possível passar coisas dele pro *LoL*. A gente não tinha costume de rever a nossa tática antes e depois [por exemplo]. Certa vez, a gente estava jogando um campeonato e eles assistiram a gente jogar. Eles viram que nós perdemos e ficamos... muito mal. Eles, então, falaram: “por que vocês estão assim? Vocês só perderam um jogo”. A gente comentou: “po, mas a gente perdeu um jogo, por isso a gente tá triste”. Eles falaram: “mano, mesmo que tu perca o jogo tu vai ter que tirar alguma coisa de importante. Então, eu quero que vocês, antes de começar a partida e depois da partida, tirem um momento pra falar no que aquilo foi bom. Por exemplo, ganhou a partida, mas o que... qual foi o motivo de vocês ganharem a partida? Vocês ganharam a partida *clean* [de modo limpo, sem erros] ou tiveram alguns erros? [...] Vejam o que vocês erraram e o que vocês acertaram e tirem um tempo pra comentar e, depois, voltem pro jogo” [...]. A gente melhorou muito em questão de psicológico [...]. A gente aprendeu com eles que uma derrota não é só derrota, há sempre alguma vitória envolvida. (*sic*)

Essa linha de reflexão permite paralelos com um argumento de Simmel (1983) sobre o potencial da derrota para unir o coletivo. Ainda que seja recorrente considerar a paz e a harmonia como aspectos que imunizam um grupo e atuam para sua manutenção, frequentemente se observa a oposição como algo que cria um perigo a essa estrutura. Esse tipo de pensamento, injetado de juízo de valor, ignora e desperdiça de forma estéril, na perspectiva de Simmel (1983), forças que poderiam ser usadas para um trabalho positivo de coordenação e de organização.

Um conflito carrega potencial de desencadear efeitos que podem gerar mais importância à unidade do coletivo porque, novamente, aperta os vínculos sociais entre os membros, torna-os mais sensíveis. É certo que momentos de crise também são um meio de romper um grupo, mas os conflitos supõem um fundo de solidariedade, tornam as pessoas mais atuantes. Simmel (1983) apresenta o exemplo da concorrência econômica para demonstrar o quanto as ações e reações colocam em conexão mais íntima comerciantes e clientes que, entre si, fazem uma concorrência constante, mas, por outro lado, também aumenta a dependência mútua de ambos.

As guerras, embora tenham origem no egoísmo e nas medidas legislativas, também “[...] dão à comunidade um sentimento mais vivo de sua unidade e sua solidariedade” (SIMMEL, 1983, p. 55-56), lembra o autor. O amplo desejo de se antecipar às oposições e aos conflitos, de buscar atenuar as suas consequências, conduz a acordos, a convenções comerciais, sociais e outras estratégias que, a despeito de surgirem de antagonismos latentes ou reais, contribuem de modo positivo à coesão do todo (SIMMEL, 1983). Essa dupla oposição é também encontrada em momentos de crise da *Infive*, uma vez que os jogadores, a partir da perspectiva simmeliana, também carregam necessidades de oposição para permanecer unidos. Assim, defende que “[...] a amizade e o amor necessitam, vez por

outra, de desavenças, porque a reconciliação lhes dá todo o seu sentido e toda a sua força” (SIMMEL, 1983, p. 56).

Para Simmel (1983), a vitória de um grupo sobre outro nem sempre parece tão favorável, ao menos em termos sociológicos, a partir do momento que pode diminuir a energia que garante a unidade do grupo (a camaradagem, neste caso, pode ceder lugar ao ego individual) e as forças de dissolução, sempre em funcionamento, ganham terreno. No interior de alguns grupos, é um indício de sabedoria cuidar para que existam sempre adversários, a fim de que a coesão dos integrantes continue efetiva e para que o coletivo continue consciente de sua unidade como algo de interesse vital (SIMMEL, 1983). De toda forma, segundo a perspectiva simmeliana, dificilmente algo pode ser mais adequado para estimular uma dinâmica de camaradagem do que choques e conflitos, seguidos de reconciliações. Afinal, “é da própria luta que nasce a unidade” (SIMMEL, 1983, p. 56).

O relato de J5 também permite uma aproximação com um argumento de Jesper Juul (2013) a respeito do sentimento de fracasso como algo central para a fruição de jogos. Embora os jogadores sejam confrontados com a derrota e o fracasso, estes, entretanto, são circundáveis na medida em que o jogo permite o retorno, a repetição e, possivelmente, a vitória (FALCÃO, 2014; JUUL, 2013). Além disso, “ganhar” no jogo também acarreta em uma forma de evento no nosso mundo (JUUL, 1999). Klastrup (2003) reforça que esse ato não se constrói como algo que produz significado somente no jogo, mas também repercute diretamente fora dele.

Quando os jogadores da *Infive* conquistaram a vitória de uma partida de um total de três, durante a final do Desafio Unama *e-Sport* de Verão, contra a renomada Estafetas Voadoras *e-Sports*, em 2017, houve um burburinho na comunidade local. J8, na ocasião em que a equipe jogava o campeonato reunida, mencionou pouco antes do início do jogo que vencer a Estafetas causaria uma reviravolta no cenário local – seria capaz de torná-los mais importantes: “foca nesse jogo. Ganhar esse jogo muda o cenário competitivo um pouco. A gente vai ser meio foda” (*sic*).

Essa vitória se materializou em reconhecimento e convites para *scrims* com várias equipes, incluindo a própria Estafetas. Questionado sobre esse episódio, J5 mencionou que o time, à época, estava muito melhor do que antes, especialmente a partir das mudanças realizadas na *line-up* em 2018 e na reencenação da “arte do fracasso” (JUUL, 2013). Ele argumenta:

Jogar contra a *Sadog* e contra a Estafetas era muito chato, porque todas as *lanes* deles eram melhores em relação as nossas. Só que isso foi há muito tempo já. Tem *lane* nossa, agora, que tá muito melhor que a da Estafetas. O J1 ultrapassou o J2 [jogador da Estafetas] em questão de elo e de conhecimento, tanto que J2 veio falar um dia desses com ele: “e aí mano, tu tá upando [subindo no ranqueamento do jogo] muito rápido tua conta e tal, o que aconteceu contigo?” Ele estava pedindo ajuda, entendeu? O que acontecia antes... veja, o J1 pedia informação pro J2, [...] agora tá sendo o contrário. (*sic*)

De maneira geral, o que se pode concluir sobre essa dinâmica – de ser socializado em uma comunidade de jogadores e adquirir uma reputação dentro dela – é que quanto mais rica for a participação de uma equipe ou de um jogador na vida social da comunidade local, maior será o número de círculos sociais a que pertencerá. Quanto mais forte é a sua independência, mais destacada sua personalidade e sua reputação.

Para ter alguma chance nessa comunidade local, portanto, é preciso se dar bem com os jogadores e as equipes que nela figuram. O fato da *Infive* ter conquistado uma certa visibilidade, ser reconhecida no cenário e seus jogadores serem conhecidos pelos seus *nicknames* faz com que a equipe esteja um pouco mais à frente. Do contrário, para J1, “se a gente não conhecesse ninguém, não fosse amigo de ninguém, a gente iria ficar meio esquecido e eles começariam a excluir” (*sic*). Ao questioná-lo sobre as formas de exclusão e esquecimento pela comunidade, ele completou: “[...] porque o pessoal não iria querer fazer *scrim*s com a gente. Acabariamos só aparecendo em campeonato e teríamos que treinar com time de fora” (*sic*).

Outros modos de isolamento, segundo J1, incluem não ser chamado para jogar partidas aleatórias não ranqueadas e não ser avisado de campeonatos. Além disso, conhecer jogadores de outras equipes é relevante para produzir uma amizade que permita a trocar de informações sobre o jogo e o *metagame* (o que estaria forte ou não), acesso à *feedbacks* relacionados ao seu próprio desempenho, a construção de uma relação amistosa e íntima com os demais e até ser chamado ou poder convidar alguém para preencher uma vaga de um jogador titular ausente na equipe.

Um membro do nosso time não pode jogar um campeonato, porque está viajando ou coisa do tipo, a gente fala pra, por exemplo, alguém de outro time vir pra “preencher” pra gente aqui, porque a gente não vai conseguir achar alguém bom até aquele tempo. Aí o cara, se for nosso amigo, aceita, dá uma ajuda. Ele entra no nosso time temporariamente só pra jogar aquele campeonato e depois sai. De vez em quando isso acontece. Já me chamaram pra jogar outros campeonatos, pra “filar”²¹ time – preencher vaga de jogador ausente. (*sic*)

Situações como essa são comuns na comunidade. A presença de J9 – a única mulher da equipe e uma das mais respeitadas do cenário local na época – no grupo da *line-up* no *WhatsApp*, antes mesmo de se tornar um membro titular da *Infive*, em janeiro de 2018, era um exemplo nítido disso. Em diferentes momentos, J9 foi chamada para prestar assistência ao time em situações de necessidade. J5 a definiu, naquele período, como sendo uma “suporte não oficial” da equipe. Ao questioná-lo sobre o motivo dela ter sido convocada para ajudar o time, a amizade havia sido um dos fatores evidentes, mas sua resposta também reforçou a relevância de um aspecto operacional intrínseco: “não é nem a questão da amizade, amizade conta bastante, mas ela joga muito bem,

²¹ Remente à ideia de que compor uma equipe consiste em entrar em uma fila no jogo.

entendeu? É um fator decisivo pra alguém jogar no time” (*sic*). J9 tinha uma desenvoltura em relação aos requisitos técnicos do jogo (FALCÃO, 2014), um aspecto particularmente importante em equipes entusiastas comprometidas com o *esport* profissional, além de ter uma camaradagem com o time que a tornava alguém importante de se manter por perto.

Um outro aspecto relevante de ser socializado na comunidade diz respeito a um processo de aprendizado ao jogar. A experiência cotidiana demonstra, com relativa facilidade, o quanto um conflito entre dois indivíduos é capaz de transformar cada um deles, não somente a relação um com o outro, mas igualmente consigo mesmo (SIMMEL, 1983). Nas interações da *Infive* com o cenário local, há uma relação que aponta para o argumento simmeliano de maneira muito evidente, uma, em especial, que envolve um processo de aprendizagem ao confrontar jogadores e equipes de Belém.

[J1]: Quando a pessoa conhece outro time ou outros jogadores elas aprendem outro tipo de *gameplay*. Por exemplo, tem um time que gosta de jogar mais de um jeito, tem uma pessoa de outro time que gosta de jogar mais com uns bonecos e joga com aquele boneco de tal jeito. Daí tu vai tomando conhecimento de outro jeito de jogar. Tu pode tentar implementar isso pro teu time ou não, depende do padrão de vocês, depende do que teu time quer, mas é importante pra ter uma versatilidade maior. (*sic*)

Isso mostra que com “quem você joga também influencia como você joga” (JUUL, 2010, p. 122). Esse argumento, que salienta a importância da aproximação com a comunidade, também revela uma outra significação sociológica do conflito para Simmel (1983), uma que diz respeito não às relações mútuas das partes diante dele, mas a própria estrutura interna de cada parte em si mesma. Há consequências enfraquecedoras e fortalecedoras diante do conflito tanto aos jogadores quanto às equipes. O discurso anterior reforça um efeito fortalecedor diante do conflito, mas treinar com jogadores locais também implica igualmente em um problema.

Conforme destacado por T. Taylor (2012), a ênfase na competição contra outros jogadores leva ao coração das histórias dos *pro-players*. Apesar das vantagens de se treinar com equipes locais a partir de *scrims*²², a atividade também é um problema por dificultar o crescimento dos jogadores na cena competitiva mais ampla, na medida em que times e jogadores acabam se nivelando com base em suas respectivas comunidades e cenários. Uma citação de um dos interlocutores de T. Taylor (2012, p. 46) é útil para exemplificar a dinâmica de treinos em comunidades locais:

Nos Estados Unidos, só podemos jogar contra outras equipes dos Estados Unidos. Encontramos um servidor com localização central, jogamos com ping²³ de 50 e, na verdade,

²² Existe um fim estratégico em treinar a partir de *scrims* (partidas gerenciadas). Primeiro, a garantia de que as equipes são formadas por cinco jogadores de cada lado, que treinam em grupo há algum tempo, indica que um grau mais elevado de dificuldade no jogo é esperado. Por outro lado, ao término da partida, o sistema de *LoL* à época desta pesquisa não registrava no histórico dos jogadores os dados referentes a essas partidas. Tal característica impossibilitava o acesso dessas informações pelos times adversários, a partir de ferramentas de vigilância *on-line* (FALCÃO, 2014; TAYLOR, T., 2006a), o que dificultava a análise e o estudo das equipes pelos adversários.

²³ A palavra *ping* é uma contração do termo em inglês *Packet Internet Network Grouper*. Trata-se de uma forma de testar a qualidade da conectividade entre equipamentos de uma rede.

há apenas quatro ou oito equipes contra as quais vale a pena praticar e, mesmo assim, você fica entediado de jogar com as mesmas equipes e isso se torna inútil, pois elas já sabem o que você está fazendo. E você também está competindo muito com eles em torneios, então não quer revelar o que faz.

Testar as habilidades além da rede de amigos e do cenário local é um desafio no qual *pro-players* são constantemente tensionados, embora muitos jogadores e equipes iniciais tendam a encontrar dificuldades em decorrência das diferenças infraestruturais de rede que são fundamentais à experiência (MACEDO; FRAGOSO, 2019). O depoimento de J4 sobre a progressão competitiva necessária no cenário local se alinha com o argumento anterior de um dos *pro-players* entrevistados por T. Taylor (2012). Além disso, ele ilustra as etapas da progressão competitiva da *Infive*, mostrando como buscavam superar suas redes de amizade do cenário local, em termos de habilidade, e começavam a expandir seus contatos para outras regiões do Brasil no intuito de desafios adicionais.

O primeiro passo pra que eu visse resultado nisso [na progressão] é estar ganhando os campeonatos daqui de Belém, ou pelo menos estar sempre chegando lá em cima – na final, na semifinal pelo menos. Não que a gente ainda não tenha feito isso esse ano [2017], tivemos um engrandecimento bacana, mas eu digo conseguir bater de frente e ganhar, porque, por mais que a gente consiga bater de frente, a gente ainda não ganhou de nenhum time desses tradicionais mais fortes – além daquele jogo da Estafetas; um jogo, porque não foi a série toda [...]. Quando a gente tiver ganhando bem desses times, aí eu já vou sentir que a melhora tá muito boa. O passo seguinte é fazer como o time do J10, que ganhou o *Villa Mix* [um campeonato local]. Ele veio aqui em casa um dia e me falou: “mano, a gente nem joga mais *scrim* com os times daqui de Belém, nem vale mais a pena” porque, veja, eles ganharam todos os últimos campeonatos, né? Então, teoricamente, eles são o melhor time daqui. Se eles jogam com jogadores daqui só estão revelando a estratégia deles, entende? Já não é mais o nível deles de jogar, eles já jogam com jogadores de São Paulo, de outros lugares. Queria estar num nível além dos daqui de Belém pra já ir procurando coisas pelo Brasil. (*sic*)

O relato do capitão da *Infive* aborda duas questões: a dificuldade apontada sobre competir contra jogadores de uma mesma comunidade local, que pode resultar na divulgação de informações estratégicas da equipe, e o processo de progressão competitiva que move jogadores de seus círculos locais para campos de jogo maiores. Ambas destacam o quanto a mudança para jogar além de sua própria rede social imediata é crucial entre jogadores que almejam o *status* profissional e a transição de uma configuração (comunitária) para a outra (profissional) (MACEDO, 2023a). Em outras palavras, a procura por novas pessoas para competir representa um passo relevante de desenvolvimento na vida de um jogador profissional (TAYLOR, T., 2012). A expansão para outras comunidades competitivas, contudo, não é algo que todas as equipes locais fazem (ou podem fazer) com certa regularidade, seja por falta de interesse e engajamento no *esport* profissional, seja em decorrência de desafios tecnológicos e infraestruturais de conexão, já que a rede costuma afetar na promoção de uma cultura de prática (MACEDO; FRAGOSO, 2019; TAYLOR, T., 2012). Além dessas, há muitas outras dimensões ou mediações não consideradas neste estudo, mas que também atravessam as experiências competitivas de jogadores entusiastas espalhados pelo Brasil.

No entanto, os desafios impostos à profissionalização de equipes na periferia dos *esports* continuam a existir, destacando a persistência das amarras e imperativas espaciais e coloniais (MACEDO; FRAGOSO, 2019; MACEDO; KURTZ, 2021). Logo após a conclusão de nosso trabalho de campo, a equipe que acompanhamos encerrou suas atividades como organização, com os jogadores redirecionando seu foco para o ensino superior. Eles frequentemente assumem muitas responsabilidades ao longo de suas jornadas, que via de regra são consideradas mais sérias e exigem um tempo significativo (o que inclui família, estudos, relacionamentos, trabalho etc.). Isso muitas vezes leva ao encerramento abrupto das equipes. Todas essas atividades, além de questões de gestão e dinâmicas de grupo, podem afetar negativamente o comprometimento e engajamento dos jogadores na busca pela progressão competitiva no *esport*. Conforme argumentado por T. Taylor (2012), um jogador que aspira a se tornar profissional muitas vezes se encontra em uma posição intermediária entre a subcultura e uma ocupação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A região amazônica tem sido historicamente marginalizada quando se tratam de práticas e experiências relacionadas às tecnologias, com foco especial nos *videogames*. De paraíso tropical a inferno verde, de reserva natural com recursos inesgotáveis a potencial polo de desenvolvimento, de natureza intocada a uma região de alto risco e de vazio demográfico a uma área indispensável para o futuro da humanidade, muitos são os discursos que recaem sobre as muitas Amazônias. Essas perspectivas costumam mudar amplamente dependendo dos contextos socioeconômicos, dos projetos geopolíticos e dos interesses dos grupos que as controlam ou que falam sobre elas.

É importante notar que, apesar de estarem diretamente expostos a esses discursos, os habitantes da região muitas vezes permanecem invisíveis. Afinal, quem vive na margem, embora esteja exposto, não aparece. A partir dessas preocupações, nosso objetivo neste trabalho foi revisitar materiais etnográficos procurando oferecer visões sobre a prática do *esport* de uma perspectiva amazônica e latino-americana. Isso incluiu destacar as complexas negociações e desafios com os quais os jogadores desta região lidam diariamente para se profissionalizar nas dobras – ou nas territorialidades – do Sul Global. A pesquisa, portanto, buscou pensar o *esport* a partir da realidade vivida por determinados jogadores amazônidas. Oferece, assim, um entendimento do fenômeno pela perspectiva deste coletivo, destacando uma maneira amazônica de estar no *esport*, suas epistemologias, suas práticas de conhecimento, seus modos de fazer, ser e (re)inventar o Sul.

Como é recorrente, descrever jogos como conjuntos ou sistemas de regras orientados à instrumentalidade faz com que eles pareçam rígidos demais. Isso faz com que se incorra,

frequentemente, em uma percepção que aparenta desconsiderar a relevância de aspectos sociais e/ou afetivos desencadeados na experiência de jogo – ou ainda que estes elementos sejam diminuídos ou percam em relevância à medida que um jogador se aproxima de um objetivo competitivo/funcional. No contexto das equipes de *LoL* da comunidade de Belém, como a *Infive* e seus membros, a busca pela progressão competitiva, o compromisso e o engajamento com certos objetivos profissionais tornam o jogo social, ainda que esse conteúdo nem sempre seja facilmente identificável ou visível em suas regras ou na observação das partidas.

Acreditamos que esse mesmo enquadramento pode ser estendido para outros jogos competitivos pensando em como a progressão (objetivos/metapas) funciona em certos contextos sociais: jogadores costumam jogar por objetivos pessoais, geralmente estão cientes das intenções de outros pares e o entendimento compartilhado dessa intencionalidade torna as ações do jogo socialmente significativas. A compreensão compartilhada das metas permite ações úteis no jogo. Se os jogadores da *Infive* não compartilhassem essa percepção mútua dos objetivos, as ações no jogo potencialmente não teriam o mesmo valor social e emocional que têm ao estarem inscritos em uma mesma equipe. Ao passo que jogos competitivos são jogados em ambientes sociais, considerações sociais podem também se tornar parte das deliberações dos jogadores para a manutenção de equipes competitivas.

No estudo crítico de jogos competitivos – em que tanto a perícia (domínio dos aspectos técnico-operacionais), manutenção e desenvolvimento de habilidades continuam a desempenhar um papel relevante e devem ser considerados –, defendemos também que seja dada a devida atenção para a construção de um tecido social mais amplo no qual todo jogador está inserido, queira ele ou não. Isso porque jogar *LoL* incorpora uma dinâmica que demanda um duplo processo de aprendizagem: a aquisição de conhecimentos e habilidades mecânicas, da prática e repetição, é inerente de um tecido social contextual exterior. Esse ambiente onde o jogo se desenvolve também influencia no domínio técnico-operacional-mecânico dos controles (MACEDO; VIEIRA, 2017). Isso significa que uma percepção do *esport* se inscreve indissociavelmente de uma cadeia de relações sociais diretas – pessoais, inclusive.

Simmel (2009, p. 20) foi um dos primeiros sociólogos a chamar atenção para o fato de nós sermos apenas “[...] o local onde os fios sociais se amarram”, não sua fonte. Essa metáfora é aqui apropriada porque reflete, como argumenta Falcão (2014), o modo como o social se organiza – o contexto no qual as ações, transformações e conexões são tecidas. Esta tessitura – desenvolvida por um emaranhado em rede de fios simbólicos que tratam de ligar sujeito e tecnologia em um fluxo contínuo – não apenas é responsável por nos conectar como é capaz de nos puxar para uma infinidade de direções (FALCÃO, 2014). Embora a prática do *esport* seja produzida por uma comunidade

investida de competência técnica, dotada de uma capacidade de agir e falar legitimamente, ainda assim é tributária das “esmagadoras forças sociais” das quais fala Simmel (1983, p. 11).

Neste artigo, buscamos explorar as formas pelas quais as dinâmicas sociais são responsáveis por desenvolver um papel essencial dentro de um cenário local particular de *esports*. Argumentamos que um tecido social (a camaradagem, os círculos de amizade, a fraternidade, o companheirismo e a comunicação) atua como um importante vetor tanto para a experiência de jogo quanto para a progressão competitiva. Defendemos que a compreensão da natureza dos mais variados *esports* é inerente a esse tecido social, cuja formação e o modo como impacta em cada jogo, cenário e comunidade competitiva precisa ser seriamente considerado pelos pesquisadores de *esports*. Esforços recentes procuram oferecer contribuições que buscam explicitar essas conexões (MACEDO, 2019; MACEDO; FALCÃO, 2019b, 2020; MACEDO; FRAGOSO, 2019).

Os relatos inseridos ao longo deste artigo nos permitem algumas conclusões. Embora seja visível que a comunidade belenense de *LoL* é marcada por associações temporárias feitas entre jogadores e pela frequente prática de *disband*, conforme indicamos em pesquisas anteriores (MACEDO, 2019; MACEDO; FALCÃO, 2019b, 2020), há uma segunda camada mais profunda de relação social que diz respeito a uma comunidade formada mais em torno de uma camaradagem esportiva, entre equipes e jogadores, do que em torno de um *ethos* de profissionalismo. Dentro do cenário local competitivo há um número restrito de jogadores, embora considerável, onde predominam relações mais duradouras. Por outro lado, também observamos a necessidade de superação dos círculos sociais locais em direção a outras comunidades de jogo em favor de uma progressão competitiva no cenário profissional.

Talvez a principal conclusão dessa pesquisa seja apontar para o duplo papel da camaradagem: ora para um fim social (a criação, manutenção e desenvolvimento de círculos sociais), ora instrumental (na socialização de dicas, estratégias, táticas, jogabilidades, estilos de jogo, compartilhamento de informações e análises por meio da convivência com a variedade de atores que compõem o cenário). Assim, é possível argumentar que a ascensão competitiva emerge como consequência direta de um tecido social comunitário que, conseqüentemente, interfere nos meandros das possibilidades que compõem a conquista do *status* profissional por equipes e jogadores. Mais que isso, as dinâmicas sociais que envolvem a camaradagem da comunidade de Belém são exemplos pulsantes de políticas de aliança e solidariedade diante da precariedade, das vulnerabilidades e das assimetrias que afligem os jogadores que buscam a profissionalização na periferia dos *esports*, apontadas em estudos recentes (MACEDO; FRAGOSO, 2019; MACEDO; KURTZ, 2021). São, portanto, índices de organizações informais de apoio mútuo.

Com base na perspectiva simmeliana, é possível concluir que o *esport* profissional não é, portanto, somente social. Ele existe sempre em detrimento de um determinado conteúdo objetivo e de ordens diversas, produzido e propagado entre jogadores de um time e entre as equipes e seus jogadores. As experiências dessa pesquisa revelam ainda que a progressão (ou transição) de amador para profissional está longe de ser um caminho acidentado, como sugere T. Taylor (2012) em seu trabalho seminal. O relato etnográfico trazido à baila neste artigo, de maneira específica, demonstra o quanto jogadores e equipes locais da Amazônia se encontram ativamente dependentes de um processo de socialização, cuja negociação com uma série de atores e forças é a base para se transitar da carreira de aspirante para profissional. Essa leitura aponta para a necessidade de se (re)pensar as compreensões sobre *esports* e suas culturas, uma vez que ela delinea de forma mais adequada as experiências e progressões competitivas no cenário amazônico de *esports* – ainda que não apenas nele.

A história dos *videogames* e dos *esports* nas Amazônias, porém, permanece em grande parte desconhecida, assim como as experiências sociais relacionadas a essa mídia são frequentemente invisibilizadas, silenciadas e negligenciadas em detrimento de um discurso colonizador dominante, enraizado geralmente sob a forma de estereótipos. Ambiente “selvagem”, “inóspito”, “isolado” e “não civilizado” são alguns exemplos que retratam o imaginário sobre as Amazônias, uma imagem colonial que remonta aos processos de colonização da região e que marca a sua formação geo-histórica desde a chegada dos autodenominados “colonizadores”. Essa visão distorcida das Amazônias, que desconsidera seu caráter tecnológico e conectado, ainda prevalece e sobrepuja as Amazônias reais, também tecnológicas e informatizadas. Esperamos que pesquisas futuras possam contribuir para o confronto a esse discurso e à superação da lógica colonial que ainda violenta a região. Além disso, essas práticas de conhecimento, que frequentemente surgem de forma coletiva, possuem a capacidade de generalizar sem buscar a universalização (CURIEL, 2020), apresentando um potencial para abrir caminhos em direção ao entendimento de diferentes realidades competitivas, cuja necessidade de pesquisa e documentação é tão necessária quanto urgente.

REFERÊNCIAS

- AMARO, Mariana; FRAGOSO, Suely; SEULA, Roger. Mediações nos e-sports e streaming de jogos: uma exemplificação a partir da performance do pro-player BrTT. **Animus**, Santa Maria, v. 20, n. 43, p. 246-268, 2021.
- CURIEL, Ochy. Construindo metodologias feministas a partir do feminismo decolonial. In: DE HOLLANDA, Heloísa Buarque (Ed.). **Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais**. Bazar do Tempo, 2020.
- CHEN, Mark. Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft. **Games and Culture**, London, v. 4, n. 1, p. 47-73, 2009.
- DUCHENEAUT, Nicolas; YEE, Nick; NICKELL, Eric; MOORE, Robert. Alone together? Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. In: ACM CHI, 2006, Montreal. **Proceedings...** Montreal, 2006, p. 1-10.
- FALCÃO, Thiago. **Não-humanos em Jogo**. Agência e Prescrição em *World of Warcraft*. 2014. Tese (Doutorado), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. #BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture's Descent into Madness. **Journal Gamevironments**, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.
- JUUL, Jesper. **A Clash between Game and Narrative**: a thesis on computer games and interactive fiction. 1999. Thesis (Doctor of Philosophy), University of Copenhagen, Copenhagen, 1999.
- JUUL, Jesper. **A Casual Revolution**: reinventing video games and their players. Cambridge: MIT Press, 2010.
- JUUL, Jesper. **The Art of Failure**. An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge: MIT Press, 2013.
- KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds**: Multi-User Textuality and the Emergence of Story. 2003. Thesis (PhD), IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2003.
- MACEDO, Tarcízio. *Like a Pro*: Comunicação, Coordenação e Camaradagem no *e-Sport* da Amazônia. **Razón y Palabra**, Quito, v. 23, p. 285-320, 2019.
- MACEDO, Tarcízio. Para pensar a episteme do jogar: aproximações ao pluralismo metodológico e à ecologia de saberes do jogar. In: SARDINHA, Antônio; LIMA, Verônica; LARA, Eloina; BELMONTE, Valeria (Orgs.). **Decolonialidade, Comunicação e Cultura/Decolonialidad, Comunicación y Cultura**. Macapá: Editora da UNIFAP, 2022, p. 343-377.
- MACEDO, Tarcízio. Querelas esquecidas dos *game studies*: monopólio e diversidade configuracional nos *esports*. **Galáxia**, São Paulo, v. 48, n. 1, p. 1-23, 2023a.
- MACEDO, Tarcízio. Como um profissional: etnografia (movente), participação e reflexividade na pesquisa em *esports* desde a Amazônia brasileira. **Etnografías Contemporáneas**, San Martín, 2023b, no prelo.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. *E-Sports*, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, 2019a.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. Group Dynamics in Esports: Delving into the Semi-professional League of Legends Amazonian Scenario. In: ZAGALO, Nelson Zagalo; VELOSO, Ana; COSTA, Liliana; MEALHA, Óscar (Eds.). **Videogame Sciences and Arts: Communications in Computer and Information Science**. Cham, Switzerland: Springer International Publishing, 2019b, v. 1164, p. 150-165.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. Like a Pro: Communication, Camaraderie and Group Cohesion in the Amazonian Esports Scenario. **Entertainment Computing**, London, v. 34, p. 100354, 2020.

MACEDO, Tarcízio; FRAGOSO, Suely. Geografias dos *Esports*: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 106-123, 2019.

MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. 1-23, 2021.

MACEDO, Tarcízio; VIEIRA, Manuela. Mais do que apenas dedos rápidos: narrativas e experiências de performances em *League of Legends*. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-20, 2017.

MACEDO, Tarcízio; VIEIRA, Manuela. *Esports* e reflexividade: notas etnográficas de um aprendiz de *pro-player*. **Revista Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 421-447, 2023.

MIGNOLO, Walter. **Historias locales/disenos globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo**. Madrid: Akal, 2003.

MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. A Corrosão do Lazer: Exploração do Trabalho Infantil nos Esports. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 30., 2021, São Paulo. **Anais...** Brasília: Compós, 2021, p. 1-20.

PASE, André; SCHULTZ, Heelary. 2013, The Year eSports Defined Their Place in Brazil. In: HILTSCHER, Julia; SCHOLZ, Tobias. **eSports Yearbook 2013/14**. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2015 (eBook), p. 23-28.

SOUSA SANTOS, Boaventura. **Toward a New Common Sense: Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition**. New York: Routledge, 1995.

SIMMEL, Georg. **Georg Simmel: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

SIMMEL, Georg. **Sociology**. Inquiries into the Constitution of Social Forms. Boston: Brill, 2009.

TAYLOR, Nicholas. Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. **Convergence**, London, v. 22, n. 2, p. 115-130, 2016.

TAYLOR, T. Does WoW Change Everything?: How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. **Games and Culture**, London, v. 1, n. 4, p. 318-337, 2006a.

TAYLOR, T. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge: MIT Press, 2006b.

TAYLOR, T. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming.** Cambridge: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T.; JAKOBSSON, Mikael. The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games. *In: PROCEEDINGS OF DAC, 2003, Melbourne. Proceedings...* 2003, Melbourne.

WARMELINK, Harald; SIITONEN, Marko. A decade of research into player communities in online games. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, Bristol, v. 5, n. 3, p. 271-293, 2013.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Parte do trabalho de campo que compõe este artigo foi realizado durante o projeto de pesquisa de mestrado “*Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport*”, desenvolvido de 2016 a 2018 no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará (PPGCom/UFGPA). O texto, embora seja um dos desdobramentos da dissertação, acrescenta chaves teóricas e novas experiências a partir das quais os resultados são atualizados.

Fontes de financiamento: O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Apresentação anterior: Não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: A etnografia que ocupa um lugar de destaque nesta investigação não teria o mesmo êxito se muitas pessoas da comunidade paraense e belenense de *esports*, na modalidade de *League of Legends*, não tivessem colaborado e me apoiado desde 2016. Sou imensamente grato a todos eles. Particularmente, estou em débito pelo apoio incondicional dos jogadores da antiga *Infinite Five e-Sports*, que, com muita destreza e paciência, de algum modo perceberam meus limites invisíveis, ajudando-me a superá-los. Sem eles, esse trabalho não seria possível. Para ser justo ao tanto que me ofereceram, agradeço, em especial, a Ian Bacellar, Caio Vale, Victor Gabriel e Vinicius Hidaka.

Tarcízio Macedo

Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (Naea, UFPA), Museu Paraense Emílio Goeldi e Faculdade de Comunicação (UFPA). Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela UFPA. Foi pesquisador visitante da Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) e da Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC), no doutorado, e da Universidade Federal da Bahia e Universidade do Estado da Bahia, no mestrado. Atualmente, é pesquisador do Laboratório Cubo de Inovação na Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getulio Vargas (FGV EMCI), do Laboratório de Artefatos Digitais (UFRGS) e do grupo de pesquisa Inovação e Convergência na Comunicação (UFPA).

E-mail: tarciziopmacedo@gmail.com

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