

Tarcízio Macedo

QUEM NÃO SONHOU
EM SER
**JOGADOR
DE
VIDEOGAME?**

FREE FIRE, MOVIMENTO E AS
MEDIÇÕES DO ESPORT NO BRASIL





UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

TESE DE DOUTORADO

Quem não sonhou em ser jogador de *videogame*?

Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil

Tarcízio Macedo

Porto Alegre

2023

Tarcízio Macedo

Quem não sonhou em ser jogador de *videogame*?

Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Linha de Pesquisa: Redes Sociais, Interações e Sociabilidades

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Suely Dadalti Fragoso

Porto Alegre

2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial desta tese, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte.

CIP - Catalogação na Publicação

Macedo, Tarcízio

Quem não sonhou em ser um jogador de *videogame*? *Free Fire*, movimento e as mediações do *esport* no Brasil / Tarcízio Macedo. -- 2023.

430 f.

Orientadora: Suely Dadalti Fragoso.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Comunicação. 2. *Game Studies*. 3. *Esports*. 4. *Free Fire*. 5. Decolonialidade.

I. Dadalti Fragoso, Suely, orient. II. Título.

Tarcízio Macedo

Quem não sonhou em ser jogador de *videogame*?

Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil

Tese apresentada à Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia, para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Suely Dadalti Fragoso

Apresentada e aprovada em 22 de dezembro de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Suely Dadalti Fragoso

Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Orientadora e Presidente da Banca Examinadora

Prof. Dr. Leandro Augusto Borges Lima

Erasmus University Rotterdam | Participante Externo da Banca Examinadora

Prof^a. Dr^a. Gabriela Birnfeld Kurtz

University of the Fraser Valley & Langara College | Participante Externa da Banca Examinadora

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco

Universidade Federal do Maranhão | Participante Externo da Banca Examinadora

Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão

Universidade Federal da Paraíba | Participante Externo da Banca Examinadora

Prof^a. Dr^a. Alessandra Teixeira Primo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Participante Suplente da Banca Examinadora

Porto Alegre

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

ATA PARA ASSINATURA Nº 16/2023

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
COMUNICAÇÃO - Doutorado
Ata de defesa de Tese

Aluno: Tarcízio Pereira Macedo, com ingresso em 22/02/2019
Título: **Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Free Fire, diversidade, movimento e as mediações do esporte no Brasil**
Orientadora: Profª Drª Suely Dadalti Fragoso

Data: 22/12/2023
Horário: 13:00
Local: Zoom (online)

<u>Banca Examinadora</u>	<u>Origem</u>
Suely Dadalti Fragoso	UFRGS
José Carlos Messias Santos Franco	UFMA
Leandro Augusto Borges Lima	EUR
Gabriela Birnfeld Kurtz	Externo
Thiago Pereira Falcão	UFPB

Porto Alegre, 22 de dezembro de 2023

<u>Membros</u>	<u>Assinatura</u>	<u>Conceito</u>	<u>Indicação de Voto de Louvor</u>
Suely Dadalti Fragoso	_____	___A___	___SIM___
José Carlos Messias Santos Franco	(Participação por teleconferência)	___A___	___SIM___
Leandro Augusto Borges Lima	(Participação por teleconferência)	___A___	___SIM___
Gabriela Birnfeld Kurtz	(Participação por teleconferência)	___A___	___SIM___
Thiago Pereira Falcão	(Participação por teleconferência)	___A___	___SIM___

Conceito Geral da Banca: (A) Correções solicitadas: () Sim (X) Não
Indicação de Voto de Louvor: (X) Sim () Não

Observação: Esta Ata não pode ser considerada como instrumento final do processo de concessão de título ao aluno.

A Banca Examinadora recomenda a alteração do título, com exclusão da palavra “diversidade”.

Documento assinado digitalmente
gov.br TARCIZIO PEREIRA MACEDO
Data: 26/12/2023 15:53:45-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Aluno

Documento assinado digitalmente
gov.br SUELY DADALTI FRAGOSO
Data: 26/12/2023 17:48:14-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientadora

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
R. Ramiro Barcelos, 2705 Prédio 22201 - Bairro Santana - Telefone 33085116
Porto Alegre - RS

*Aos meus irmãos, Tiago e Tayse,
sem os quais jamais teria começado a jogar.
E às minhas Marias, com amor e saudade, sempre.*

Agradecimentos

Nasci e me criei em Belém do Pará. Minha família é oriunda de Bragança, uma cidade localizada no nordeste paraense. Como muitas dessas unidades familiares que migraram para a capital em busca de melhores oportunidades e condições de vida, a minha também se fixou na periferia, onde cresci. Sou o segundo filho de uma mãe com ensino técnico e de um pai com nível médio. Vi alguns amigos de infância serem cooptados e padecerem pelo tráfico, pelo crime, pelas mazelas urbanas, pelas assimetrias sociais e pela violência generalizada daquela que já foi a décima capital mais violenta do mundo. Vi alguns desses mesmos amigos, que dividiam comigo as ruas, as brincadeiras infantis e os sonhos, entrarem para as estatísticas de mortalidade.

Meu percurso, por outro lado, teve o incentivo constante de uma mãe solteira – que sempre trabalhou horas e mais horas para me proporcionar a oportunidade que nunca teve. Também só cheguei até aqui graças a uma política pública de valorização e incentivo à pesquisa, ao ensino e a universidade pública, gratuita e de excelência – obrigado, Lula e Dilma, por isso! Ciente de toda minha luta e dos meus privilégios, reconheço que a minha caminhada até aqui não foi das mais fáceis, mas está longe de ser das piores. Sempre fui consciente do meu lugar, da minha terra, de onde vim e para onde ir. Nunca esqueci da periferia, porque sempre fui de lá. E é com esse relato de vida que exponho aqui, a todas as pessoas leitoras deste trabalho, o que me atravessou durante sua escrita e o que ele representa para mim, como filho e produto desses espaços urbanos.

Foi uma jornada longa e árdua. Percorri caminhos onde encontrei obstáculos que muitas vezes pareciam insuperáveis e resultaram em várias mudanças de rumo. Alguns desses caminhos eram atravessados por imprevistos que novamente me desviaram da direção que seguia. Esses desvios, alguns mais difíceis e cansativos do que outros, exigiram mais empenho de mim e tornaram a elaboração desta tese uma tarefa mais custosa. Seguir em frente não era apenas uma opção, mas uma obrigação inevitável. Em meio a esses desvios, encontrei pessoas que me apoiaram, que me indicaram novas rotas, que me guiaram para fora dos labirintos onde por vezes me embrenhei. Esse apoio, às vezes, veio das fontes mais diversas e inesperadas, numa prova de que não somos seres sozinhos no mundo. É por isso que o agradecimento é coletivo, porque são muitos aqueles a quem devo, principalmente considerando o caráter colaborativo que busquei conferir ao trabalho desde o princípio. Resta a mim, então, expressar sincera gratidão a esses apoiadores insuspeitos.

Início agradecendo primeiramente a Deus e a Nossa Senhora de Nazaré, de quem sou devoto desde novo, pelas bênçãos e pelos livramentos sem os quais jamais teria conseguido trilhar este caminho. Estendo o agradecimento aos meus ancestrais, aos espíritos de luz, aos encantados e às encantarias que me acompanham e me protegem desde sempre. À minha avó Maria de Nazaré (*in memoriam*), agradeço por me ensinar a nunca perder a fé – no divino (ou em qualquer coisa maior do que nós) e em mim mesmo. À minha vó Maria (*in memoriam*), por me proporcionar as melhores memórias de infância em Bragança e por me lembrar, principalmente, de que na vida não precisamos de muito para ser felizes.

Agradeço à minha família, especialmente a quem me ensinou a ver o mundo, a ler as primeiras palavras e me fez nascer sob um lindo céu de mangueiras: minha mãe, dona dos cachinhos que herdei, e que, na sua humildade, um dia sonhou ter um filho doutor. Obrigado por ser minha grande agência de fomento e incentivo, por comprar os primeiros livros e sempre incentivar a minha leitura, por me dar a formação que não teve e por apostar cada ficha em meu potencial. Onde quer que eu vá, haverá muito da senhora, dona Cléia, porque, no fim, nada disso seria possível sem o seu apoio, seu esforço e sua dedicação. Sonho em um dia poder lhe retribuir por tanto.

Aos meus irmãos que me acompanharam por essa jornada dividindo o controle, minhas experiências de jogo não seriam as mesmas sem vocês. Ao Tiago, em especial, meu compadre e meu amigo, devo muito da minha paixão por jogos competitivos. Obrigado por fazeres de tudo para nos inserir na cultura dos *videogames* e para que pudéssemos jogar, mesmo diante das dificuldades. Nas locadoras, nas *lan houses* ou em casa, guardo essas memórias no coração. Te amo, mano.

A Kamila, minha esposa, minha amiga, meu amor, o que escrever a ti que eu já não tenha escrito? Paciente e compreensiva, agradeço por sempre estares lado-a-lado comigo pelos caminhos

que percorri, na delícia do sossego e na bagaça do perrengue, como parceira e confidente. Por sustentar o rolê e suportar cada uma das minhas incertezas e angústias e, ainda assim, permanecer. Foste, dentre todos, a colaboradora mais solicitada e por isso lhe devo um duplo “obrigado”! Meu amor por ti é sem tamanho – e qualquer relação desse comentário com a tua ajuda na elaboração de gráficos e tabelas para a minha análise é mera coincidência. Ao meu sogro e minha sogra, agradeço pela generosidade e afeto com que me receberam e abriram as portas de suas casas. Dona Karla, em especial, obrigado pelo suporte que me deu. Sem cada um de vocês, este trabalho não haveria de ser lido.

Aos meus amigos-irmãos do grupo “Amiga Bêbada”, presentes da UFPA, agradeço por cada mensagem de apoio, estímulo e por compreenderem minha reclusão e ausência nessa última temporada. Brena, Neto, Lourdes, Nelson e Alê, amigos queridos, companheiros de todas as horas, obrigado por tudo também. Vocês me salvaram na pandemia com suas amizades. Graça (*in memoriam*), Graciana, Ana Laura e Helena, extensão da minha família no Sul, guardo vocês e nossas lembranças no coração e na alma. Graça, em especial, amiga e companheira de copo, minha gratidão não cabe nessas linhas. Ainda sinto a dor da tua passagem e a saudade do teu bom dia. A sede nunca mais será a mesma sem teu sorriso – muito menos nós. Descanse em paz, minha amiga.

Agradeço também às inúmeras pessoas (jogadores, *coachs*, organizadores de eventos, analistas, dentre tantos outros) que encontrei pelo caminho durante esses quatro anos. Quero expressar minha gratidão especialmente aos interlocutores que gentilmente me apoiaram durante toda a pesquisa de campo. Obrigado por me mostrarem e me deixarem acompanhar um pouquinho dos seus sonhos e lutas. Com muita destreza e paciência, de algum modo, vocês perceberam meus limites invisíveis, ajudando-me a superá-los. Sem vocês, nada disso existiria.

À minha orientadora, professora Suely Fragoso, pela infinita paciência, pela disponibilidade constante e por permitir o meu amadurecimento com grande liberdade e conselhos. Eu tive sorte em tê-la encontrado. Sua gentileza, seus conhecimentos, sua competência, seu brilhantismo e sua dedicação são excepcionais. Vejo em você e em sua vocação um exemplo. Obrigado por me ensinar que o orientador é companheiro de estrada e que a pesquisa não precisa ser um empreendimento solitário. Sou grato por me guiar em minha trajetória acadêmica, por sempre indicar os melhores rumos. Sua humanidade e atenção me salvaram durante a pandemia, também lhe agradeço por isso. Foi uma honra ser seu orientando. À minha orientadora do sanduíche na Espanha, professora Ruth Espinosa, pelas trocas, pelos comentários perspicazes sobre minha investigação, mas também pela recepção carinhosa e pelo ambiente acolhedor do seu grupo de pesquisa, muchas gracias por tanto.

Meu sincero agradecimento aos professores André Pase (PUC-RS), Thiago Falcão (UFPB) e José Messias (UFMA/UFF) pelos preciosos comentários na banca de qualificação. A Falcão e Messias, em especial, agradeço por aceitarem o convite para a banca de defesa. Também estendo esse agradecimento à professora Gabriela Kurtz (Langara College, University of the Fraser Valley e Douglas College) e ao professor Leandro Lima (Erasmus University Rotterdam) pela disponibilidade, mesmo no fuso horário. Ao Leandro, em particular, sou grato pela leitura atenta e generosa e pela arguição brilhante. Agradeço também novamente à professora Alê Primo (UFRGS) por aceitar o convite para compor, como suplente, a banca de defesa.

No ensejo da institucionalidade, registro meu agradecimento também à CAPES, agência de fomento que viabilizou este estudo com a concessão de uma bolsa de Doutorado, permitindo a minha integral dedicação à pesquisa. Sem essa política pública, por meio do investimento em bolsas de pesquisa, eu não existiria. E foi graças a ela que o filho da dona Cléia e do seu Mário foi o primeiro da família, após inúmeras gerações, a se tornar doutor. Torço para que não seja o último.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sobretudo ao seu Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCom), por me proporcionarem todo o aprendizado e ensino crítico essencial para a realização desta investigação – em especial às professoras Nilda Jacks, Alê Primo e Ana Cláudia Gruszynski, por me ajudarem a pavimentar esse caminho com o rico debate teórico durante suas aulas. Aos colegas da pós-graduação da UFRGS, obrigado por fazerem parte dessa jornada comigo. Enfrentamos uma pandemia e uma política de morte, mas sobrevivemos para contar essa história. Aos demais professores do PPGCom, pelas aulas, pelas conversas e por todo

apoio e acolhida que sempre me deram. Ao técnicos e funcionários da Fabico, em especial a Patrícia, secretária do programa, sempre solícita e eficiente, minha gratidão pelo trabalho indispensável.

Agradeço ainda aos membros da Compesq/Fabico pelos ensinamentos nesses anos em que fui representante discente. À equipe editorial das revistas *Intexto* e *Em Questão*, em particular à professora Samile Vanz, a Natasha e às bolsistas da minha época, Édna e Celine, foi uma honra poder ajudá-las nesse rico trabalho e muito obrigado por generosamente compartilharem comigo seus conhecimentos. A Eurico Matos, Luiza Santos e Leonor Jungstedt, agradeço pelas conversas produtivas e pelo incentivo. A Rômulo, Muriel e Enéias, pelo apoio mútuo durante o doutorado. A Pedro e Armando, sou grato pelas risadas e pelos memes durante minha passagem pela FGV ECMI.

Aos professores da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal do Pará (UFPA), minha verdadeira casa, meu lugar do mundo, especialmente a Otacílio Amaral Filho, Elaide Martins, Manuela Vieira, Rosaly Brito, Alda Costa, Rosane Steinbrenner e Fábio Castro, devo integralmente os primeiros passos da minha formação intelectual como pesquisador. Professora Alda, em particular, obrigado por ter visto em mim, ainda na graduação, um potencial que eu mesmo desconhecia. À Professora Emérita da UFPA, Edna Castro, e ao professor Saint-Clair Trindade Jr., jamais poderei retribuir o tanto que vocês me ofereceram ao me introduzirem no debate decolonial. Minha visão e meu mundo nunca mais foram os mesmos depois desse encontro. Sou grato por isso.

Aos membros do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD), os “ladinos”, obrigado por estarem sempre lado-a-lado nessa jornada, e cujas contribuições a esta tese são inestimáveis. A Fabi, em especial, por toda imensa ajuda com a Plataforma Brasil e o Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS. A Mariana, pelo apoio inigualável durante o processo de inscrição do doutorado e no edital de bolsas. Sem você eu nem estaria escrevendo essas palavras. Também agradeço a sua mãe, tia Ana Maria (*in memoriam*), por me deixar em casa em Porto Alegre. A Jô, pela amizade durante o doutorado e por segurar minha mão nas horas mais difíceis. A Camila, pelas palavras sempre gentis e bonitas, pelo respeito com minhas tradições e pela recepção calorosa à capital gaúcha. A Yago, Letícia, Dalby, Sabrina e Lucas, pelo carinho e pela torcida.

A Keoma Calandrini, por usar seu talento para traduzir em imagens este trabalho, na capa e na contracapa. Não poderia ter deixado em melhores mãos essa empreitada. A Newton, meu amigo de longa data, pela disponibilidade e pelo belíssimo trabalho na aplicação do título às ilustrações. Ao Léo, pelos comentários nesse mesmo sentido. A Jef, Vini, Gabriel, Mayra e Memé, pela partilha do sensível e por tornar Porto mais Alegre. Ao Ian, meu amigo e companheiro de jogo, pelo apoio incondicional na transcrição dos encontros e nos testes durante o processo de categorização.

Quero também expressar minha gratidão aos coordenadores, expositores e ouvintes dos grupos de trabalho em que estive envolvido. Os fóruns promovidos pela Intercom, a partir do Grupo de Pesquisa em *Games*, e pelo capítulo brasileiro da DiGRA permitiram o diálogo crítico de muitas ideias embrionárias. Sou grato pelas acaloradas discussões teóricas e pelas ponderações bem-humoradas – e até assustadoramente críticas – que me incentivaram a enfrentar minha caminhada com mais determinação. O núcleo de assíduos, a quem muito devo, inclui: Ivan Mussa, José Messias, Emmanoel Ferreira, Nilson Soares, Schneider Souza, Daniel Marques, Mariana Amaro, Gabriela Kurtz e Thiago Falcão – meus congressos e meus conhecimentos não seriam os mesmos sem a presença de vocês e certamente esta tese não teria alcançado esta forma sem a nossa convivência. A Ivan, Daniel e Thiago, grandes mestres e amigos, devo um agradecimento especial pelo apoio, pelos puxões de orelha, pelas risadas, pelas cobranças e por todos os trabalhos que desenvolvemos juntos nesses últimos anos. Há um pouco de cada um de vocês nessas linhas.

E já que essa tese trata de saberes e epistemologias, um agradecimento de apoio e admiração à fundadora do *SciHub*, Alexandra Elbakyan, assim como aos mantenedores do *Libgen.is*, sem os quais este trabalho não haveria de ser construído. É absolutamente inaceitável que ainda hoje hajam interessados em restringir o acesso ao conhecimento e exijam pagamento para liberá-lo. Cumprimento todos aqueles que lutam contra esses parasitas com vigor. Por fim, a todos aqueles que, de uma forma ou de outra, contribuíram nesse processo: obrigado! Sem vocês, nada seria.

Por que escrever esta obra? Ninguém me pediu que o fizesse. Muito menos aqueles a quem ela se dirige. E então? Então respondo calmamente que existem imbecis demais neste mundo. E, tendo dito isso, compete a mim demonstrá-lo.

— Frantz Fanon, **Pele negra, máscaras brancas**

MACEDO, Tarcízio. **Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do *esport* no Brasil.** 2023. 430 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.

RESUMO

Esta tese discute as práticas e as abordagens dos *esports* no Brasil, a partir de uma proposta etnográfica de escuta e (re)montagem de histórias subalternas contadas por jogadores do cenário brasileiro de *Free Fire (FF)*. Considerado aqui um *Movimento* competitivo, essa cena surgiu no país em dezembro de 2017 e levou à formação de um amplo *movimento* comunitário que abrange quase toda parte do território nacional com acesso à internet, sinal telefônico e aparelhos *smartphones*, tanto em zonas urbanas quanto rurais. A escrita do trabalho foi atravessada por um contexto histórico de crise sanitária, imposta pela emergência de uma pandemia de 2020 a 2023, e pela ascensão e queda da popularidade de *FF* no Brasil no mesmo período. Essas circunstâncias produziram dois desdobramentos para esta tese. Primeiro, demandaram pôr a pesquisa em movimento e discussões sobre uma etnografia *feita* movimento. Em seguida, deslocaram a problematização para a exposição dos modos de fazer e (re)inventar o cenário de *FF* e uma etnografia, em outras palavras, métodos. Isso é feito a partir da descrição das práticas de conhecimento e dos modos de *fazer-FF* desses jogadores frente a seus sonhos de profissionalização, à medida que protagonizavam suas lutas coletivas à sombra do *esport* profissional. A tese, portanto, é articulada pela experiência etnográfica, que se estende das comunidades do Pará e de Belém até outros *movimentos* competitivos do país, especialmente o circuito da Taça das Favelas *Free Fire (TFFF)*. Durante junho de 2020 a janeiro de 2023, a pesquisa se aproximou de 42 jogadores campeões deste campeonato e percorreu por nove cidades de diferentes estados. Por meio de uma série de encontros com o pensamento de fronteira daqueles que jogam sob outras estruturas de saber-poder, foram construídos diálogos intepistêmicos que narram as histórias e memórias de dez jogadores desse *movimento*. Dado que a tese busca uma abordagem intepistêmica e plurimetodológica inspirada pela gramática decolonial, o percurso é baseado no reconhecimento de outros saberes e métodos marginalizados e num exercício de desengajamento epistemológico, que propõe a escuta da enunciação dos jogadores como uma enunciação subalterna. A interpretação desse material é feita, por outro lado, a partir da análise de conteúdo etnográfico e análise de conteúdo categorial. Isso inclui a construção de um modelo analítico que identificou cinco mediações que atravessam os corpos e práticas dos jogadores em suas tentativas de profissionalização. Por meio da interpretação desses saberes e modos de fazer, combinando a diversidade metodológica com práticas criativas e epistemológicas, defende-se a posição incomum do *movimento* comunitário de *FF* no Brasil como um projeto decolonial (parcial e incompleto) que desenvolve opções nas ruínas do projeto moderno/colonial. Com efeito, ele produz práticas e pensamentos que ajudam a desestabilizar as narrativas conceituais e histórias convencionais sobre as relações Norte-Sul nos *esports*, mas, ao mesmo tempo, deixa de enfrentar os valores epistêmicos orientados para o Norte Global e estabelecidos como padrão no ecossistema competitivo de *FF*.

Palavras-chave: Comunicação. Game Studies. Esports. Free Fire. Decolonialidade. Mediação. Sul Global.

MACEDO, Tarcízio. **Who hasn't dreamed of being video game player?** Free Fire, *movement*, and the mediations of esports in Brazil. 2023. 430 f. Thesis (PhD in Communication) – Faculty of Library Science and Communication, Federal University of Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.

ABSTRACT

This thesis discusses the practices and approaches of esports in Brazil, employing an ethnographic proposal to listen to and (re)assemble subaltern stories told by players in the Brazilian Free Fire (FF) scenario. Considered here a competitive *Movement*, this scene emerged in the country in December 2017 and led to the formation of a broad community *movement* that covers almost all of the national territory with access to the internet, telephone signal, and smartphones, in both urban and rural areas. The writing of the work was influenced by a historical context of a health crisis, imposed by the emergence of a pandemic from 2020 to 2023, and the rise and fall of the popularity of FF in Brazil in the same period. These circumstances produced two developments for this thesis. First, they demanded that the research be set in motion and discussions about an ethnography in *motion*. Next, they shifted the problematization towards exposing the modes of doing and (re)inventing the FF scenario and an ethnography, in other words, methods. This is accomplished by describing the knowledge practices and modes of *FF-making* of these players in the face of their dreams of professionalization, as they carried out their collective struggles in the shadow of professional esports. The thesis is articulated by the ethnographic experience, extending from the communities of Pará and Belém to other competitive *movements* in the country, especially the Favelas Free Fire Cup (TFFF) circuit. From June 2020 to January 2023, the research approached 42 champion players of this championship and traveled through nine cities in different states.. Through a series of encounters with border thinking of those who play under other structures of knowledge-power, interepistemic dialogues were constructed that narrate the stories and memories of ten players in this *movement*. Given that the thesis seeks an interepistemic and plurimethodological approach inspired by decolonial grammar, the path is based on the recognition of other marginalized knowledges and methods and on an exercise in epistemological disengagement, which proposes listening to the players' enunciation as a subaltern enunciation. The interpretation of the ethnographic material is made, on the other hand, through ethnographic content analysis and categorical content analysis. This includes construction of an analytical model identifying five mediations that crosses the bodies and practices of players in their attempts at professionalization. Through the interpretation of this knowledge and modes of doing things, combining methodological diversity with creative and epistemological practices, defend the unusual position of the community FF *movement* in Brazil is defended as a (partial and incomplete) decolonial project that develops options in the ruins of the modern/colonial project. In effect, it produces practices and thoughts that help to destabilize conventional conceptual narratives and stories about North-South relations in esports, but at the same time fails to confront the epistemic values oriented towards the Global North and established as standard in the competitive FF ecosystem.

Keywords: Communication. Game Studies. Esports. Free Fire. Decoloniality. Mediation. Global South.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Segundo mapa metodológico das mediações – as mediações comunicativas da cultura	65
Figura 2: Interface gráfica de uma partida em <i>Free Fire</i>	83
Figura 3: Início de jogo no mapa Alpine.....	84
Figura 4: Exemplo de FdC não preenchido da pesquisa	149
Figura 5: Resultados do teste-piloto da ferramenta Recal2.....	152
Figura 6: Resultados do teste de confiabilidade final da ferramenta Recal2.....	153
Figura 7: Volume de publicações anuais, por disciplina, no <i>corpus</i> de <i>esports</i> móveis até setembro de 2021	181
Figura 8: Percentual do grau explicativo de escopo das publicações.....	183
Figura 9: Grau explicativo do escopo, por disciplina, apresentado no <i>corpus</i>	184
Figura 10: Percentual da frequência de aparições de cada dimensão (mediação) na narrativa dos jogadores.....	332
Figura 11: Representatividade das dimensões individualizadas e enredadas.....	338

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Distribuição do <i>corpus</i> de <i>esports</i> móveis, analisados por área de estudo, até setembro de 2021	182
Tabela 2: Distribuição anual dos 20 trabalhos selecionados por disciplinas e graus de escopo até setembro de 2021	183
Tabela 3: Volume da frequência de aparições de cada dimensão (mediação) por turno de fala de jogador	332
Tabela 4: As cinco principais dimensões que atravessam as experiências de cada jogador	339

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Categorias, graus ou níveis de classificação do escopo dos trabalhos.....	180
Quadro 2: Lista de <i>smartphones</i> utilizados pelos jogadores no <i>movimento</i>	367

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	16
INTRODUÇÃO.....	19
<i>Um novo capítulo na história dos esports?</i>	19
<i>Questões etnográficas</i>	23
<i>Problema, objetivos e questões metodológicas</i>	25
<i>Estrutura da tese</i>	31

PARTE I

1. Saudações do Sul Global: epistemologias não-hegemônicas e a crítica do pensamento latino-americano à geopolítica do conhecimento	40
1.1. Os estudos decoloniais: pensar desde o Sul e com o Sul.....	43
1.2. A colonialidade do poder, do saber e do ser: a crítica à ciência ocidental.....	47
1.2.1. <i>Decolonialidade e game studies: uma introdução sobre jogar e pensar na fronteira</i>	52
1.3. As epistemologias do jogar: (re)aprender a pensar e a jogar com os jogadores.....	54
1.4. Por uma epistemologia decolonial da comunicação latino-americana: diálogos entre os estudos culturais sobre/desde a América Latina e os estudos decoloniais.....	59
1.4.1. <i>A teoria das mediações latino-americana</i>	63
Considerações.....	72
2. Para entender o cenário de <i>esports</i> em <i>Free Fire</i>: uma opção metodológica decolonial para a etnografia de um <i>movimento competitivo</i>	76
2.1. <i>Booyah!</i> Uma fonte improvável de esperança? A ascensão e a “queda” de <i>Free Fire</i> no Brasil	78
2.2. Aprendendo a jogar: notas operacionais sobre <i>Free Fire</i>	82
2.3. Dos gramados aos teclados: o circuito competitivo da Taça das Favelas <i>Free Fire</i>	86
2.4. O modo experiencial de estar em campo, a História Oral e a <i>pesquisa-vida</i> : a etnografia <i>movente</i> como um projeto decolonial sobre como se conhecer	92
2.5. Como descrever um cenário de <i>esport</i> ? Posturas metodológicas para a etnografia de um <i>movimento competitivo</i>	101
2.6. A etnografia <i>movente</i> ou que se move: estratégias para um campo em movimento ou como se mover pelo cenário brasileiro de <i>Free Fire</i>	110
2.6.1. <i>Primeiro nível: as metodologias dos oprimidos e a pesquisa feita movimento</i>	114
2.6.2. <i>Segundo nível: os encontros epistêmicos, a fetichização na pesquisa, a formação do pesquisador e a pesquisa feita decolonial</i>	126
2.7. Questões éticas da pesquisa.....	137
2.8. <i>Terceiro nível</i> : os diálogos intepistêmicos entre a narrativa etnográfica e a análise de conteúdo categorial.....	141
2.8.1. <i>A definição de AC categorial</i>	142
2.8.2. <i>Código, categoria (unidade de registro) e codificação</i>	142
2.8.3. <i>Unidade amostral ou de conteúdo, unidade de análise e unidade de contexto</i>	144
2.8.4. <i>Definindo mediações ou dimensões (categorias/unidades de registro) e códigos</i>	146
2.8.5. <i>Criando o Livro de Códigos (LdC) e o Formulário de Codificação (FdC)</i>	149
2.8.6. <i>Teste de confiabilidade piloto e final das dimensões e das regras de codificação</i>	150
Considerações.....	153

PARTE II

3. O dilema da (in)definição dos <i>esports</i>, um problema resistente.....	158
3.1. <i>Esports</i> como esporte mediado por computador.....	164
3.2. <i>Esports</i> como jogo competitivo.....	167
3.3. <i>Esports</i> como espetáculo.....	169
Considerações: definindo os <i>esports</i> a partir do Sul	172
4. <i>Esports</i> móveis: panorama e lacunas em uma agenda de pesquisa.....	177
4.1. Procedimentos metodológicos: sistematização da revisão bibliográfica	177
4.2. Resultados: apresentação e análise	180
4.2.1. <i>Análise de dados bibliográficos sobre esports móveis</i>	180
4.2.2. <i>Análise do grau de escopo dos trabalhos</i>	182
4.2.3. <i>Síntese geral dos trabalhos mais relevantes</i>	185
4.2.4. <i>Discussão</i>	188
Considerações.....	192

PARTE III

5. Derivas do <i>esport</i>, perspectivas fronteiriças desde o Sul.....	196
5.1. Repensando o estatuto dos <i>esports</i> nos <i>game studies</i> : privilégio epistêmico e monopólio estético e temático da modalidade profissional	198
5.2. A diversidade de configurações sociais dos <i>esports</i> : uma contribuição brasileira	202
5.2.1. <i>A matriz profissional dos esports: a batalha de muitos, o glamour de poucos</i>	208
5.2.2. <i>A matriz bricolada dos esports: o caminho da formação</i>	213
5.2.3. <i>A matriz comunitária dos esports: nas dobras do movimento profissional</i>	220
5.2.4. <i>A matriz escolar dos esports: dispositivo pedagógico e disciplinar</i>	233
Considerações.....	240
6. Projetos globais e histórias locais: o <i>movimento</i> e sua maneira de ser e estar no espaço e no tempo	244
6.1. Apostando alto: as crias da taça e o <i>movimento</i> narrado por dentro	247
6.1.1. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J1</i>	250
6.1.2. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J2</i>	259
6.1.3. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J3</i>	266
6.1.4. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J4</i>	271
6.1.5. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J5</i>	279
6.1.6. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J6</i>	286
6.1.7. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J7</i>	290
6.1.8. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J8</i>	297
6.1.9. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J9</i>	304
6.1.10. <i>Unidade de contexto micro: perfil de J10</i>	316
Considerações.....	324
7. Jogando contra todas as probabilidades: as múltiplas mediações (ou dimensões) de um <i>movimento</i> (in)visível.....	329
7.1. Nos bastidores da configuração comunitária: múltiplas mediações que atravessam as práticas dos jogadores.....	331
7.2. Múltiplas mediações em perspectiva	337

7.3. Habitar a fronteira de <i>FF</i> : mediações em jogo e práticas de desobediência epistêmica no movimento.....	343
7.3.1. Espaço, território e identidade em disputa: a taça é da favela?.....	345
7.3.2. “Demitidos” sem aviso prévio: o fim do sistema de divisões da LBFF e os limites do modelo hegemônico de esports.....	355
7.3.3. Habitando a fronteira: os smartphones, as intervenções desviantes e o movimento nas ruínas do projeto moderno/colonial.....	363
Considerações: a dimensão política do movimento e seus regimes de visibilidade.....	376
CONSIDERAÇÕES FINAIS: A BASE VEM FORTE (?)	382
<i>Modos de fazer e (re)inventar – o movimento e uma pesquisa: as experiências dos “anônimos” de FF no Brasil e a formação do pesquisador</i>	<i>384</i>
<i>A diversidade epistemológica e de configurações sociais dos esports</i>	<i>389</i>
<i>As múltiplas mediações ou dimensões do movimento em FF</i>	<i>393</i>
<i>O movimento comunitário de FF, um projeto decolonial parcial e incompleto</i>	<i>397</i>
<i>Perspectivas futuras.....</i>	<i>405</i>
REFERÊNCIAS.....	407
Apêndice A – Perfil dos jogadores	430

Apresentação

Apesar de ser o meu nome que assina esta tese, seu resultado é fruto de uma construção coletiva ao longo de quase três anos por um campo marcado pela mobilidade e instabilidade. Sua produção coincidiu com um contexto histórico de crise sanitária, imposta pelo surgimento de uma pandemia que se estendeu de 2020 a 2023, e pela ascensão e queda inesperadas da popularidade de *Free Fire (FF)* no Brasil, jogo produzido pela desenvolvedora Garena, de Singapura. Durante esse período, várias partes – jogadores, *coachs*, organizadores de eventos, analistas e equipes, por exemplo – nos ofereceram suporte para que pudéssemos chegar até aqui e contribuíram, cada uma a sua maneira, para a elaboração de um texto que escapou à forma como foi pensado e planejado.

Todo conhecimento, afinal, é uma construção coletiva e esta tese não é diferente. Entre as diversas consequências desta percepção está o fato de não adotarmos a primeira pessoa do singular na elaboração deste texto – como a maioria das etnografias são escritas –, e sim a primeira do plural. Por outro lado, se parecemos preocupados demais em explicar termos e ideias comuns à academia ou a um conhecedor dos *game studies*, é preciso esclarecer que não escrevemos apenas para nós, mas para aqueles com quem conversamos. Cada um dos participantes não apenas leu a parte que (re)conta suas histórias e memórias, como sugeriu correções, mudanças e acréscimos.

Levamos muito tempo – e algumas versões de projetos, que nos deixaram emocionalmente feridos, e talvez até nossos interlocutores – para aprender que as relações com os nossos parceiros de pesquisa não devem ser um meio para um fim. Neste trabalho, essa compreensão se manifesta pela opção em não ocultar as preocupações, as falhas e os desvios para reportar apenas os acertos, as empreitadas melhor sucedidas. Na tentativa de cumprir com rigor e coerência antropológica, o percurso é retratado por completo e descrito de forma etnográfica, levando a sério o pensamento do jogador em toda a sua complexidade e pluriversidade (Grosfoguel, 2013).

Dito isto, a tese é articulada pela experiência etnográfica, seguindo um percurso no qual uma sequência de questões foi repetidamente construída, desconstruída e reconstruída. As comunidades de *FF* do Pará e de Belém foram o ponto de partida inicial até outros cenários competitivos brasileiros; e o circuito da Taça das Favelas *Free Fire (TFFF)*, evento organizado pela Central Única das Favelas (CUFA), o ponto de chegada em termos de trabalho de campo. Isso posto, ao longo desta tese escrevemos para fazer jus àqueles que tanto nos ajudaram, reconhecendo que as metodologias que eles empregam no que chamamos de “*movimento* comunitário brasileiro de *FF*” são tão dignas de serem utilizadas na academia quanto quaisquer outras¹; que seus

¹ A perspectiva decolonial tem defendido, ao longo dos anos, que as metodologias dos oprimidos (as práticas ou modos de fazer/existir) também devem ser vistas pelo que são: como um conjunto de métodos de comunidades posto em prática por diferentes saberes populares. Metodologia, portanto, é usada aqui pressupondo os esclarecimentos feitos nesta nota, e como sinônimo para modos de fazer ou modos de existir. Discutiremos essa opção ao longo desta tese.

pensamentos – em oposição à ideia de teoria (Zemelman, 2021) –, com seus conceitos, métodos e categorias, podem ser tão válidos quanto as ideias mais proeminentes de Michel Foucault, Pierre Bourdieu, Jesús Martín-Barbero, Guillermo Orozco ou qualquer outro teórico social do nosso tempo. Afinal, é sobre isso esta tese: a descrição de outras formas de ver, entender e se relacionar com o jogo que conduz a outras epistemologias, outras metodologias. E, por outro lado, uma forma de conceber a diversidade de um *movimento* competitivo que tem como resultado a multiplicação dessa diversidade, dos *movimentos* e das diferenças entre pontos de vista².

Este trabalho discute, portanto, questões relacionadas às histórias dos *esports*, mais especificamente sobre como eles são abordados num país do Sul Global. Da perspectiva epistêmica de lugares subalternos dos *esports* e do jogar, posição a partir da qual escrevemos e escolhemos privilegiar, defende-se a radicalização da teoria decolonial nos *game studies* – capaz de desafiar a forma como os paradigmas norte-centrados historicamente estruturaram os *esports* enquanto uma indústria e ecossistema global. Afinal, a história dos *esports* não se resume apenas a história de jogos, equipes, campeonatos e jogadores bem-sucedidos. É também, sobretudo, uma história de jogadores, competições, equipes e comunidades precárias que não costumam ser contempladas pela maior parte das desenvolvedoras, pesquisadores e jornalistas. São pessoas que nunca alcançaram o efetivo glamour esportivo; que lutaram para fazer ouvir suas vozes; que se opuseram às convenções da indústria e do ecossistema de *esports*; e que nunca desfrutaram da intensidade do sucesso e do reconhecimento profissional dos seus próprios pares mais proeminentes.

Nesta tese, argumentamos que as histórias aparentemente “menores” dos *esports* são tudo, menos irrelevantes. Com isso, buscamos reescrever a história dos *esports*, na diversidade e na diferença, a partir de outra lógica, outra linguagem e outra estrutura de pensamento, diferente daquela que predomina na literatura sobre o assunto. Por meio de uma etnografia fundamentada e preocupada com a decolonialidade e o pensamento fronteiriço, ressaltamos momentos de diferença e descontinuidade na história dos *esports* desde o Brasil. Das mediações locais e intervenções desviantes para jogar e competir em *FF* até a construção de um circuito competitivo aberto e alternativo, esta tese reconta memórias e narrativas de jogadores que desafiam e desestabilizam as perspectivas convencionais tidas como certas em relação aos *esports* e suas histórias.

O(a) leitor(a) ficará desapontado se esperar, ao final desta tese, deparar-se com a essência do cenário brasileiro de *FF* ou com uma radiografia sobre o seu *Movimento* competitivo – baseada em um agregado de números e nomes de equipes e jogadores, ativos e aposentados. Ao invés disso,

² A palavra “*movimento*”, quando grafada desta forma em itálico, geralmente diz respeito à configuração comunitária do *esport*, o tema a partir do qual gravita a tese no seu conjunto. Quando escrita sem qualquer realce, refere-se ao que chamamos de “movimentos” – as ações, conexões ou associações que compõem o cenário comunitário de *FF*. Antes de ser associado a um predicativo, uma característica específica das comunidades do jogo no Brasil, o termo indica um método. Veremos as diferentes dimensões que essa concepção de *movimento* adquire no decorrer desta tese.

o *movimento* comunitário que será descrito a seguir tem sentido etnográfico. No intuito de mostrar os modos de fazer por meio dos quais o cenário comunitário de *FF* se realiza, o que faremos é percorrer por nove cidades e nove estados brasileiros no interior de um circuito competitivo. À medida que nos movemos, vamos apresentando as reflexões que os jogadores tecem sobre sua existência e as soluções que criam diante dos problemas que enfrentam.

A TFFF, há quatro anos um dos principais circuitos da configuração comunitária de *FF* no país, foi a competição que nos pôs em contato com uma amostra da diversidade configuracional dos *esports* no Brasil. A tese, nesse sentido, é produto da nossa inserção etnográfica nesses e outros espaços comunitários de *FF* pelo país, oportunamente descritos, e o texto que se segue busca ser um compilado dessas experiências. Na maior parte desse trabalho de campo, nossa participação andou lado a lado com o processo de escrita e reescrita de vários textos, alguns deles previamente apresentados em eventos da comunicação e dos *game studies* e, em seguida, publicados. Ainda assim, no conjunto, esta tese reflete apenas uma parte dessa experiência de campo extensiva.

É importante sinalizar que as ideias apresentadas no decorrer do trabalho fazem parte de um projeto que vem sendo gestado ao longo dos últimos sete anos, tanto de forma individual quanto coletiva. Essa proposta – política, epistemológica e metodológica – tem três objetivos principais. Primeiro, busca visibilizar os problemas e as barreiras enfrentadas pelo estudo dos *esports*, em particular, e do jogo digital, em geral, no continente latino-americano. Segundo, destacar a dimensão política, epistêmica e metodológica da pesquisa sobre as culturas dos *esports* e dos jogadores em nossa região. Por fim, propor abordagens teóricas, epistemológicas e metodológicas emergentes ao estudo dos *esports* e dos *videogames* no contexto cotidiano na, da e para a América Latina. Essa tarefa é semelhante àquela empreendida por diferentes pesquisadores (Mukherjee, 2017; Penix-Tadsen, 2016, 2019) e procura, em última instância, a nossa emancipação epistemológica (Flores-Márquez, 2021; Mignolo, 2008a, 2008b). Ou seja, um debate e um exercício em busca tanto de novos modelos, formatos e tipos de jogo, de *esport* e de comunicação, quanto de uma compreensão renovada desses conceitos.

Encerramos esta apresentação com uma observação adicional a(o) leitor(a). Não se surpreenda se, no decorrer do texto, encontrar algo que pareça ser uma contradição aparentemente insolúvel. É que o cenário comunitário de *FF* opera por meio de ambivalências, envolvendo termos, práticas e expressões fluídas. Essas características, somadas a algumas mudanças de perspectiva que realizamos dentro do *movimento*, podem causar alguma sensação de desorientação, de vertigem, mas isso não difere muito da experiência vivida durante a pesquisa de campo. Essas nuances são, no entanto, essenciais para que o texto se assemelhe ao próprio material etnográfico, isto é, ao resultado do encontro desse material com a postura que adotamos em relação a ele. De fato, é esse encontro que molda a proposta e o formato conferido a esta tese. Boa leitura!

Introdução

Um novo capítulo na história dos esports?

Os dispositivos móveis estão entre as conquistas tecnológicas mais disseminadas em todo o mundo. Isso se deve a pelo menos quatro fatores particulares: a constante evolução dos componentes tecnológicos na última década (Böhmer *et al.*, 2011); a consequente chegada de aparelhos mais baratos ao mercado; a progressiva oferta de serviços, conteúdos e aplicações adaptadas à interface móvel; e a expansão de uma infraestrutura para suportar serviços de conexão com a internet, a partir de insumos e projetos governamentais aliados a ações da iniciativa privada. Entre os dispositivos mais relevantes, os *smartphones* encontram lugar privilegiado nas práticas comunicacionais e na vida cotidiana de milhões de pessoas pelo mundo, graças ao barateamento dos aparelhos e a expansão da cobertura de banda larga móvel, que os tornou disponíveis – àqueles que os possuem – o tempo todo. No Brasil, por exemplo, 92 milhões de pessoas acessam a internet apenas pelo celular, número equivalente a 62% dos usuários de internet no país (CGI.br, 2023).

Já há alguns anos os *smartphones* acumulam várias funções para além de dispositivo de comunicação por voz, embora essa ainda seja uma de suas principais características. Hoje, a essa qualidade se somam inúmeras outras, como a possibilidade de ouvir músicas, assistir séries, vídeos, filmes, fotografar, filmar, editar arquivos, acessar plataformas de redes sociais, aplicativos diversos, navegar pela internet ou pela *web* e até jogar (Atalay; Topuz, 2018; Böhmer *et al.*, 2011). O que o *smartphone* apresenta de diferente é a funcionalidade múltipla em contextos móveis: é uma máquina de fazer várias coisas diferentes, em um só aparelho, de qualquer lugar.

Esse cenário permitiu, inclusive, que a cartela de jogos em *smartphones* crescesse progressivamente e conquistasse maior participação no mercado, tanto em relação à viabilidade dos jogos quanto ao número de jogadores. Em 2018, por exemplo, as plataformas de jogos móveis reivindicaram, pela primeira vez, a liderança na indústria de *games* sobre os tradicionais consoles e computadores, alcançando 51% das receitas globais (Wijman, 2018) – posição que se mantém quando consideramos a participação de diferentes segmentos de jogos em 2023 (Newzoo, 2023). Na América Latina, o celular é responsável por 48% das receitas do mercado de jogos e 273,4 milhões de pessoas – o equivalente a 58% da população *on-line* da região – jogam no celular (Santos, 2021). Em termos de jogos e dividendos no segmento móvel, o Brasil é considerado ainda o maior mercado do continente latino-americano. Essas métricas econômicas, embora reiterem a capilaridade do ecossistema de produção e consumo de *games* e destaquem a expansão da indústria em diferentes partes do mundo, são insuficientes para capturar a diversidade, a complexidade e a difusão dos *videogames* como uma prática sociocultural em diferentes contextos globais (Apperley, 2010; De Paula, 2021; Penix-Tadsen, 2016).

O rápido crescimento dos jogos móveis na América Latina, por exemplo, é consequência de algumas dinâmicas internas que impulsionam o cenário. A baixa barreira de entrada do segmento é um dos fatores mais significativos para o sucesso do mercado, que se atrela ao fato dos dispositivos se tornarem ainda mais acessíveis (Santos, 2021). A legislação de importação da região faz ainda com que os *smartphones* sejam uma opção mais viável para muitos jogadores, uma vez que os preços de outras plataformas – consoles e computadores – despontam entre os mais altos em relação a diferentes partes do mundo. Além disso, a disponibilidade da internet tem aumentado em toda porção meridional do continente americano e tornado os jogos *on-line* viáveis.

Aliado a esses fatores, a indústria de *videogames* experimentou algumas transformações significativas nas últimas décadas. Isso inclui, por exemplo, a expansão e popularização dos chamados esportes eletrônicos (*esports*³), fenômeno cuja popularidade se ampliou no Brasil e no mundo ao longo deste século (Jin, 2010, 2021; Pase; Schultz, 2013; Taylor, T., 2012, 2018). Os *esports* são uma forma de competição esportiva voltada para os *videogames* que funciona a partir da mediação de plataformas específicas: computadores, consoles e dispositivos móveis. Essa atividade surgiu de diferentes processos de regramento e disciplinação de práticas em jogos digitais e hoje pode ser assistida de forma *on-line* ou presencial por uma quantidade variável de espectadores. Há diferentes níveis de *gameplay*⁴, grupos de jogadores, tipos de equipes e uma diversidade de comportamentos, gêneros, modalidades e formatos de jogo dentro desse cenário.

Atualmente, os *esports* fazem parte da paisagem midiática e sociocultural contemporânea e são considerados um fenômeno que alimenta progressivamente a mudança e o avanço na indústria e no *design* de *videogames* em nosso tempo (Falcão *et al.*, 2020, 2023; Wardaszko *et al.*, 2019), mobilizando grandes quantias de recursos ao redor do planeta (Newzoo, 2016, 2020; Niko, 2019) e pressionando a indústria a promover um (re)enquadramento da experiência de jogo. Embora nem todos os jogos digitais criados sejam voltados às competições, as ligas de *esports* permeiam o mercado e a experiência de jogo contemporânea. Esse cenário fez com que a atenção à esportificação⁵ dos jogos digitais aumentasse na academia na última década, como mostram algumas revisões de literatura (Bányai *et al.* 2019; Kelly; Leung, 2021; Reitman *et al.*, 2020; Rogstad, 2021) e trabalhos que discutem essa agenda de estudos (Steinkuehler, 2020). Hoje, os

³ É uma abreviação da expressão inglesa *electronic sport* usada para se referir ao fenômeno da esportificação e profissionalização dos jogos digitais. Neste trabalho, optamos pelo uso da grafia *esports*, enquanto alternativas como *eSports* ou *e-sports*, populares na comunidade, são utilizadas apenas quando componentes de um nome próprio, como times profissionais ou organizações. Essa definição receberá um tratamento adequado no terceiro capítulo desta tese.

⁴ Suely Fragoso (2017) argumenta que nenhuma tradução para a língua portuguesa é capaz de dar conta dos inúmeros significados de “*gameplay*” em inglês. No Brasil e em Portugal a palavra é parte do vocabulário cotidiano de jogadores e estudiosos de jogos, geralmente como sinônimo de “experiência de jogo” (Fragoso, 2018). Seguindo o raciocínio da autora, optamos por preservar a polissemia do conceito empregando a palavra inglesa na maior parte desta tese.

⁵ A esportificação, o regramento e disciplinação de jogos, é definida por Parlebas (1999) como um processo social e institucional que envolve um conjunto de dinâmicas pelo qual uma prática ludomotora obtém o *status* de esporte.

esports são um fenômeno em expansão constante e a aplicação tecnológica exerce tanto um papel significativo nesse processo quanto modifica a forma como são compreendidos. Desde o final de 1970, quando as primeiras incursões ao que seriam os *esports* foram vistas, até os dias atuais, a esportificação nos jogos digitais evoluiu em plataformas, gêneros e modalidades. Esse contexto, em seu conjunto, demarca por si só os *esports* como um fenômeno sociotécnico, cultural e midiático relevante às pesquisas em comunicação no Brasil.

Por outro lado, com os jogos para *smartphones* se transformando em uma das maiores divisões do mercado de *videogames* em nosso tempo, muitos jogos competitivos foram transferidos, adaptados e criados para plataformas móveis. A literatura informa que o cenário competitivo de jogos para *smartphones* cresceu conforme o próprio desempenho da tecnologia móvel também prosperou (Liao; Wu; Feng, 2019; Newzoo, 2020; Jang *et al.*, 2021; Jang; Byon; Song, 2021; Wardaszko *et al.*, 2019). Esse amplo contexto criou as condições necessárias para que pudesse emergir um fenômeno global particular dentro do cenário de jogos digitais, um que tornou viável a esportificação (Parlebas, 1999) e profissionalização⁶ de jogos móveis, jogadores e toda sorte de atores que integram as comunidades competitivas de base de *smartphones* e emuladores.

Durante tempo considerável, os *esports* costumavam ser restritos apenas às interações com computadores e consoles. As narrativas mais comuns sobre eles tendem a simplificar bastante sua ideia: geralmente são contadas a partir de histórias locais de ascensão e profissionalização de jogos, jogadores, equipes e competições em épocas e lugares específicos, muitas vezes orientadas aos contextos predominantes do Norte Global, como os Estados Unidos, Japão, Coreia do Sul ou Europa Ocidental. Essa visão simplificada dos *esports*, comumente adotada por vários estudiosos do campo (ver capítulos três, quatro e cinco), baseia-se em indicadores de reconhecimento, propagação e institucionalidade que se alinham ao sistema moderno-colonial. Essa abordagem promove valores neoliberalistas que enfatizam a meritocracia e o empreendedorismo (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Falcão *et al.*, 2020, 2023; Paul, 2018; Rodrigues *et al.*, 2023) e reforça uma perspectiva excessiva do mercado, onde a competição capitalista é vista como o principal motor para que os *esports* se tornem uma prática cultural e esportiva significativa.

No entanto, o conjunto particular de circunstâncias descrito nas linhas anteriores permitiu com que nos últimos seis anos, sobretudo, a prática esportiva em jogos digitais migrasse com sucesso também às plataformas móveis. Os *esports* móveis (*mobile esports*), como assim são chamados, são agora uma categoria em ascensão dentro do universo esportivo e profissional dos

⁶ Profissionalização é aqui entendida como um processo de formação ou habilitação profissional de uma atividade (neste caso, jogos digitais) e para o exercício de determinada atividade (neste caso, jogador de *videogames*). O termo será tratado não apenas como sinônimo de capacitação e qualificação, mas como uma posição social e ocupacional (Fernández-Enguita, 1991). Voltaremos a essa discussão no quinto capítulo.

jogos digitais e abrem um novo capítulo na história do fenômeno. Porém, é em países do chamado Sul Global⁷, como Brasil e China, que os *esports* mobile têm se institucionalizado graças ao acesso facilitado a *smartphones* em comparação a outras plataformas – computadores, *notebooks* e consoles (Ćwil *et al.*, 2019; Handrahan, 2017; Niko, 2019; Santos, 2021).

Com o crescimento do consumo de *smartphones* e de jogos competitivos desenvolvidos especificamente para dispositivos móveis, sobretudo no estilo *battle royale*⁸, a indústria global de *esports* e as comunidades locais de jogadores ditos periféricos encontraram um ambiente fecundo para prosperar. Nas pequenas telas, os *esports* se depararam não apenas com um ambiente à parte do domínio dos computadores e consoles – ainda hoje as principais plataformas quando nos referimos aos jogos digitais como modalidade esportiva –, mas também um caminho para a indústria e as comunidades pensarem em sua própria trilha.

Embora jogos para *smartphones* sejam comumente vistos como uma atividade casual e de lazer, até mesmo em função de sua mobilidade, a crescente expansão do cenário de *esports* móveis (Newzoo, 2016, 2019; Niko, 2019; Santos, 2021) mostrou a identidade esportiva que passou a ser construída: uma oportunidade para um grupo específico de jogadores transitar em contextos competitivos profissionais particulares, desfrutar dos seus serviços e possibilidades, utilizar seus equipamentos e estruturas e usar da mídia para a promoção da prática competitiva em suas comunidades e contextos. Jogadores mais jovens e de menor renda na América Latina, em geral das classes sociais C, D e E, descobriram uma entrada viável aos *esports* via celular (Santos, 2021).

Se a demarcação da diferença em relação aos *esports* móveis é frequentemente apontada pelas consultoras de mercado e pela cobertura da imprensa especializada, ocorre que ao invés de ser um movimento retórico infrutífero, parece haver sentido em demarcar uma nova categoria dentro das práticas esportivas para compreender os *esports* em jogos móveis. Graças a sua estrutura compacta, eles conquistaram rápida popularidade e uma lista de seguidores global, com especial interesse da população oriunda de espaços vistos como “periféricos” e precários em relação a infraestrutura digital (Rodrigues *et al.*, 2023) e valores econômicos, sociais e educacionais.

A rápida ascensão dos *esports* para celulares é compreendida quando, primeiramente, consideramos sua acessibilidade em relação a outras plataformas. Nos últimos anos, os *esports* móveis alcançaram tamanha popularidade e apelo no Brasil a ponto de construir seu próprio

⁷ A expressão alude a um conjunto de países em desenvolvimento, incorporando também as regiões mais “pobres” do globo, em oposição aos mais “ricos”, localizados no Norte Global. Embora se reconheça as suas limitações e complexidades (Penix-Tadsen, 2019), 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, (neo)colonialismo, colonialidade e uma estrutura social e econômica com grandes disparidades no que tange a padrões de vida, esperança, vulnerabilidade e acesso a recursos fundamentais (Mignolo, 2003a, 2011b).

⁸ É um gênero de jogo no qual vários jogadores são colocados para lutar pela sobrevivência, seja individualmente ou em equipes, num mapa que periodicamente diminui. Voltaremos a essa questão oportunamente no segundo capítulo.

segmento – a que chamaremos de ecossistema de *esports* móveis⁹ –, distinto de sua contraparte nos computadores e consoles, e de reivindicar uma parcela considerável do público que acompanha as atividades esportivas profissionais e não-profissionais voltadas para os jogos digitais.

Questões etnográficas

Embora o interesse acadêmico pelos *esports* tenha crescido em número no campo da comunicação e dos *game studies* (Reitman *et al.*, 2020; Steinkuehler, 2020), o debate sobre a esportificação e profissionalização dos e nos jogos móveis ainda é bastante limitado, tanto no país quanto em âmbito internacional. Há poucos estudos que documentam em especificidade as características dessa plataforma e o que ela acrescenta aos *esports* em relação às outras. Ainda que isso seja consequência de um fenômeno recente, há também uma invisibilidade sobre ele, à medida que dialoga, especialmente, com o contexto do Sul Global. Além disso, apesar da considerável abertura à discussão sobre o tema na literatura da última década, a produção recente esbarra em certa dificuldade de estabelecer um rompimento em relação ao olhar midiático baseado no privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) da profissionalização, sobretudo no que diz respeito ao jornalismo de *games* e ao jornalismo esportivo sobre os *esports*.

As consequências dessa interação são perceptíveis: o tratamento dado ao fenômeno tem sido fundamentado em uma ênfase nos jogos de computador e em uma leitura homogênea da atividade. Mais que isso, os *esports* são resumidos à cultura profissional e a certo “culto” à profissionalização de práticas de jogo. Inúmeros autores ainda hoje se debruçam sobre equipes profissionais e grandes competições de *esports* em jogos de computador, em diferentes escalas (Hutchins, 2008; Summerley, 2020; Taylor, T., 2012). Em geral, prevalece nesses trabalhos uma ideia genérica dada à atividade, como se não houvesse uma diversidade configuracional¹⁰ de modos de praticá-la e experimentá-la para além da natureza ou atmosfera profissional.

Isso fez com que termos como esportificação (a aquisição do *status* de esporte por um jogo digital) e profissionalização (a formação ou habilitação profissional de um *game* para o exercício de uma determinada atividade de jogo), embora relacionados, fossem tratados como sinônimos quando nos reportarmos aos *esports*. Um dos nossos argumentos nesta tese, porém, é de que a

⁹ A ideia de ecossistema esportivo, a partir de uma adaptação da proposta de Becca Leopkey e Milena Parent (2009), é usada aqui para compor diversas dimensões, eixos ou segmentos voltados a instituir e ampliar um cenário esportivo a partir de diferentes atores (esportivos e/ou não-esportivos). Dessa perspectiva mais ampla, empregamos a noção de ecossistema de *esports* em referência a um conjunto de atores e elementos variáveis (ligas e campeonatos, governança esportiva, formação, equipamentos, recrutamento e treinamento, meios de comunicação, investidores e patrocinadores, voluntários, torcedores e espectadores, equipes esportivas, atletas e jogadores, mídias e direitos de transmissão etc.) que formam uma espécie de ecossistema interconectado, interdependente e transdisciplinar no qual coabitam quatro configurações sociais dos *esports* em dispositivos móveis, descritas mais adiante.

¹⁰ Por modelos configuracionais nos *esports*, com base na proposta antropológica de Arlei Damo para o futebol (2002, 2003, 2005), compreendemos as possibilidades de segmentação de um múltiplo e abrangente universo cuja agregação aparece pelo uso do termo “*esport*”. Retomaremos essa discussão, de maneira mais minuciosa, no quinto capítulo.

modalidade profissional promove ainda hoje um monopólio estético e temático das atividades esportivas em *videogames* graças ao privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) de contextos *mainstream*¹¹, excluindo, assim, outros modelos configuracionais presentes nos *esports*.

Inspirados pela epistemologia e pelos saberes¹² dos jogadores com quem nos envolvemos, defendemos que o *status* profissional é apenas parte da ideia de esportificação dos jogos digitais, e não sua dimensão central. Embora a profissionalização seja relevante, essa mudança de percepção nos parece mais adequada no sentido de reagregar os *esports* como uma área de atividades esportivas muito mais abrangente voltada para *videogames* – não apenas profissional, mas também recreativa, comunitária e escolar. Essas questões servem como contexto tanto para nos debruçarmos sobre o ecossistema móvel quanto para apresentar que há *esport* acontecendo fora das narrativas midiáticas especializadas Brasil afora, entre casuais, entusiastas, semiprofissionais e estudantes, e que é necessário fazê-lo aparecer, com todas as suas narrativas, atores, memórias, paixões, dilemas e pelos espaços que, por várias razões, não se enquadram nos padrões contextuais de institucionalização geridos pelas empresas desenvolvedoras.

Essencial, por hora, é demarcar a posição adotada por esta tese, sem a presunção de tomá-la como a única posição válida a ser ocupada no domínio da produção acadêmica sobre o fenômeno. Afinal, a abrangência do que chamamos de “*esport*” engloba uma diversidade de eventos empíricos, de modo que é apropriado fazer referência ao termo “*esports*”, no plural. Os seus sentidos podem ser, em parte, peculiares, mas também podem variar de acordo com categorias mais amplas, como a modalidade de jogo, classe social, gênero, faixa etária, etnia e nacionalidade. Aqui nos importa entender melhor o que estamos considerando como parte dessa expressão.

Primeiro, como dito, *esport* é um vocábulo cujo referente empírico se insinua de modo confuso nas representações em geral, sejam elas acadêmicas ou não. Um dos nossos argumentos neste trabalho é que o fenômeno comporta uma diversidade de situações de jogo que pode, assim, ser organizada em pelo menos quatro configurações: *esport profissional* (também conhecido como *professional gaming* – *pro gaming* –, o *esport* espetacularizado em larga escala); *esport de bricolagem* (isto é, o jogo de improviso, informal, um duelo – x1 –, uma partida qualquer de um jogo voltado para a atividade); *esport comunitário* (o *esport* de várzea, entusiasta, de uma certa cidade ou semiprofissional); e *esport escolar/universitário* (vinculado à instituição escolar, como dispositivo pedagógico e disciplinar).

¹¹ Nesta tese, estamos empregando as palavras “*mainstream*”, “hegemônico”, “centro” e “Norte Global” de maneira intercambiável para nos referirmos aos mesmos contextos, ou seja, aqueles que normalmente detêm o poder epistêmico, político e econômico. Isso é feito em contraposição aos termos “não-hegemônico”, “contra-hegemônico”, “periférico” e “Sul Global”.

¹² No contexto da discussão que apresentamos, não estabelecemos uma diferenciação hierárquica entre os termos “saber”, “conhecimento” e “pensamento”. Aqui, essas expressões serão consideradas equivalentes.

Dentro da diversidade das situações de jogo, o *esport* móvel comunitário¹³ é uma das modalidades configuracionais que existe entre o *esport* profissional e o *esport* de bricolagem. Aparentemente vinculado ao tempo de lazer dos seus praticantes, ele é desenvolvido em ambientes mais padronizados do que a bricolagem¹⁴, mas sem a rigorosidade predominante nos campos oficiais. Pressupondo ser o *esport* comunitário uma variante dos *esports*, um bem simbólico como outro qualquer, inclusive no que tange à existência de peculiaridades, o objetivo desta tese não é entender o *esport* comunitário propriamente dito, mas a compreensão dos seus modos de fazer – as práticas, códigos, valores e atitudes que o atravessam. Com isso em vista, dentro do ecossistema dos *esports* móveis, optamos por nos delimitar sobre o *esport* comunitário por um motivo particular: garantir visibilidade acadêmica e mostrar o lugar e a relevância de um dos segmentos que a narrativa especializada encobriu, mas que se revela de grande interesse às Ciências Sociais, aos *game studies* e, acreditamos, à comunicação.

Nossa etnografia, portanto, não ignora a relevância do chamado *esport* profissional¹⁵, mas está direcionada a tensioná-lo em sua interação com o *esport* comunitário. Ou seja, esta tese aborda esta configuração, mas não se prende a ela nem ignora as fronteiras no interior do próprio campo esportivo dos jogos digitais. Assim, esse estudo se soma a um esforço recente com o objetivo de reconhecer a configuração comunitária dos *esports* (Messias *et al.*, 2022; Macedo, 2018; Nascimento, Y., 2023; Rodrigues *et al.*, 2023). Nosso propósito é resgatar e tornar visíveis outras histórias que não se alinham às narrativas triunfalistas convencionais sobre o fenômeno. Procuramos, principalmente, mostrar como essas histórias podem desafiar os projetos globais e universais sobre o que são, afinal, os *esports* e abrir espaço na disputa pela sua produção de sentido.

Problema, objetivos e questões metodológicas

O resultado do conjunto de elementos descritos antes permitiu tanto maiores oportunidades de participação da audiência quanto um crescimento exponencial de um público espectador interessado no jogo profissional em dispositivos móveis. Dados da Pesquisa Gamer Brasil (PGB, 2023) mostram que 51,7% dos jogadores brasileiros preferem o uso dos *smartphones* como plataforma para jogar. Esse contexto propiciou um rápido impulso de engajamento de jogadores que nos ajuda a compreender o desenvolvimento veloz do cenário de *esports* móveis em seis anos.

A constante evolução nos componentes de *hardwares* e *softwares* de dispositivos móveis na última década (Böhmer *et al.*, 2011) permitiu que eles pudessem suportar gêneros e formatos

¹³ Por economia de linguagem, daqui por diante, utilizamos apenas o termo *esport* comunitário para fazer referência a uma das configurações dos *esports* móveis, exceto quando demarcado distintamente no texto.

¹⁴ Não só no aplicativo do jogo, mas em canais do *Discord*, em páginas do *Instagram*, em grupos de mídia social no *WhatsApp*, *Telegram* ou *Facebook*, em *lan houses* e em eventos ou torneios organizados pela comunidade.

¹⁵ No caso de *FF*, estamos nos referindo à Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF), competição ligada à Garena que regulamenta o principal campeonato em nível nacional do jogo.

de jogos comuns a outras plataformas, Logo sugeriram versões adaptadas de *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Call of Duty (CoD)*, *Fortnite* e *League of Legends (LoL)*, por exemplo, e também jogos voltados especificamente para os próprios aparelhos portáteis. Um desses títulos, inclusive, é *Free Fire*¹⁶ (*FF*), um jogo *battle royale* para dispositivos móveis desenvolvido e publicado pela Garena, uma produtora e editora de jogos *on-line* com sede em Singapura.

Sua expansão foi acompanhada por uma intensa produção midiática em torno de matérias jornalísticas que indicam a “realização de um sonho” a partir de práticas de *videogame*. Não é raro localizar na imprensa relatos que sustentam este argumento. Na realidade, tornou-se lugar comum encontrar exemplos na mídia que celebram o triunfo e a ascensão de alguns poucos jogadores individuais a partir da produção de certas atividades relacionadas a jogos¹⁷. O projeto de muitos desses jovens é um sonho, e como tal nada modesto: ser profissional ou viver de *FF*, alcançar o topo da pirâmide, as grandes organizações brasileiras, disputar a série A da Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF), a principal competição do *battle royale* no Brasil, e por aí em diante.

A possibilidade de sair da comunidade e alcançar uma vida abastada por meio da carreira em jogos atrai inúmeros jovens em condições de vulnerabilidade. Afinal, *quem não sonhou em ser jogador de videogame?* Essa expressão, que dá nome ao título desta tese, faz tanto alusão a um célebre trecho da música “É uma partida de futebol”, gravada em 1996 pelo grupo Skank, quanto aos discursos herdados do futebol e reproduzidos em larga escala no ecossistema de *esports*, como daremos a ver. As comparações com o esporte convencional são inevitáveis aqui, uma vez que muitos dos padrões utilizados na espetacularização¹⁸ dos *esports*, principalmente em sua configuração profissional, são oriundos dessa relação ontológica.

Essas narrativas midiáticas mostram as apostas nos jogos digitais para dispositivos móveis como uma plataforma de ascensão social e mobilidade econômica, assim como um novo caminho traçado por inúmeros deles para sonhar com um futuro melhor (Macedo; Kurtz, 2021). Como exposto no título desta tese, o registro desse processo de mudança de um sonho para outro, do futebol ao *esport mobile*, aparece no centro desta etnografia num momento particular em que as carreiras de futebol de jovens jogadores foram paralisadas pela vigência da pandemia de covid-19.

Com *FF* assumindo um protagonismo crescente, sua expansão para um fenômeno global com repercussões locais variadas levou a uma ascensão de equipes profissionais e aspirantes no

¹⁶ Usaremos quatro termos para nos referir ao jogo deste momento em diante: seu gênero, o próprio título do jogo, a referência a sua desenvolvedora ou seu acrônimo *FF*. Os vocábulos, portanto, devem ser assim compreendidos como sinônimos, na maioria dos casos, exceto quando demarcado distintamente no texto.

¹⁷ Disponível em: <https://bit.ly/48kVLWk>, <https://globoplay.globo.com/v/9079672/>, <https://bit.ly/3NEJgLV>, <http://glo.bo/3iQ4cRN>, <https://globoplay.globo.com/v/10015013/>, <https://bit.ly/44FaPwh> e <https://bit.ly/3tVnj3e>.

¹⁸ A espetacularização é um aspecto que a mediação ou dimensão tecnológica torna mais evidente nos *esports*. No sentido proposto por Antonio Rubim (2002, p. 16), espetacularização é “um processo, através do qual, pelo acionamento de dispositivos e recursos dados, produz-se o espetáculo. Ou melhor, o espetáculo”.

Brasil, além de mobilizar uma quantidade significativa de atores envolvidos nesse processo. Isso inclui jogadores profissionais (chamados de *pro-players*¹⁹) e entusiastas, espectadores, patrocinadores, fãs, *coachs* (técnicos), *managers* (administradores), dirigentes, competições em diferentes escalas, organizadores de torneios, comentaristas, narradores e muitos outros atores de comunidades de base que compõem aquilo que chamamos, ao longo desta tese, de “*Movimento*” brasileiro de *FF*. Um *movimento* competitivo é aqui definido como um grupo de jogadores formados com o objetivo de promover práticas de competição esportiva em *videogames*²⁰.

Também chamado de “*frifas*” no Brasil, o título da Garena foi rapidamente apropriado pelos jogadores, especialmente aqueles com menor poder aquisitivo, graças a duas de suas principais características: a gratuidade e a relativa flexibilidade do acesso a sua experiência. A questão, portanto, gira em torno da existência de certas condições e elementos materiais que jogos de computador ou console requisitam, como *LoL*, *CoD*, *PUBG* e *FIFA*, e que são dispensadas em *FF* – favorecendo, assim, a sua proliferação no país. Com mecânica leve, rápida curva de aprendizagem e com gráficos mais simples, quando comparado a jogos de outras plataformas, *FF* logo se tornou um título extremamente compatível para diversos tipos de aparelhos mais baratos desde seu lançamento, em 2017²¹. Essa condição, de fato, produziu um grande contraste com outros bens de consumo que circundam o ecossistema de *videogames* (Mussa; Falcão; Marques, 2021).

A repercussão desta circunstância levou à formação, ao longo dos últimos seis anos, de um forte *movimento* comunitário, que constitui o tema central desta tese, e que hoje está presente em quase toda parte do território brasileiro com acesso à internet, sinal telefônico e aparelhos *smartphones*, tanto em zonas urbanas quanto rurais. No contexto nacional, não só observamos um aumento quantitativo de uma demografia de jogadores como essa dinâmica insere à cultura dos *esports* um público que até pouco tempo era excluído dessa experiência de jogo (Mussa; Falcão; Marques, 2021). Essa condição de abertura desencadeada por *FF* nos permite pensar o nosso jogo, de modo que podemos contemplar de maneira mais adequada as interações entre um país continental como o Brasil e o fenômeno dos *esports*.

Desnecessário argumentar que conduzir um mapeamento ou radiografia de um cenário deste tamanho é praticamente inviável, senão impossível. Para lidar com essa circunstância,

¹⁹ É uma abreviação do termo *professional players* utilizada para se referir aos jogadores profissionais de *videogames*.

²⁰ A palavra “*Movimento*”, grifado em itálico e com inicial maiúscula, é uma expressão móvel que usamos para caracterizar o cenário de *FF* – isto é, o conjunto articulado de comunidades brasileiras do jogo, incluindo todas as suas comunidades e configurações sociais (bricolada, profissional, comunitária e escolar). Já “*movimento*” refere-se à configuração comunitária brasileira. Nos casos em que seu provocaria dúvidas, demarcamos especificamente a qual *movimento* estamos nos referindo (brasileiro – geral –, profissional, bricolado, comunitário ou escolar). “*Movimentos*”, no plural, grifada em itálico e com inicial minúscula, faz referência aos coletivos de jogadores (consequentemente, comunidades) dentro do *Movimento* mais amplo do jogo. Em geral, nesta tese, seu uso refere-se à diversidade de coletivos atrelados à matriz comunitária dos *esports*. Quando grafado sem qualquer tipo de destaque, o termo “movimento(s)” alude às ações/conexões de cada jogador dentro desse *movimento* ou de suas comunidades.

²¹ Hoje, o requisito mínimo do sistema operacional *Android*, por exemplo, é a versão 4.1 e no *iPhone* o *iOS* 9.

adotamos a abordagem mais convencional da antropologia (Biondi, 2014) e, ao mesmo tempo, a opção mais viável naquele contexto: participar de uma comunidade específica – do Pará, em Belém – e observar atentamente o que ocorria dentro daquele *movimento*. Essa alternativa, no entanto, delimitava o trabalho de campo a um espaço e circunscrevia a observação do cenário de *FF* ao que por ali passava. A ela adicionamos, com o tempo, uma outra estratégia: acompanhar os jogadores e, dessa forma, nos soltar dos lugares para tentar conduzir seus rumos.

Ao seguir etnograficamente o *movimento* comunitário de *FF* no Pará, por meio de torneios, jogadores, equipes e eventos; e o cenário profissional no país, a partir da LBFF, *pro-players* e organizações, fomos levados ao encontro de um campeonato organizado pela CUFA, uma organização não governamental (ONG) brasileira fundada em 1999 por jovens de várias favelas²² do Brasil. A organização, desde 2012, realiza a Taça das Favelas (TF), descrito como o maior campeonato de futebol de campo entre favelas do mundo. O objetivo da competição era revelar talentos, valorizar a cultura das favelas e incluir jovens no mercado de “pés-de-obra”²³.

No ano de 2020, em virtude da conjuntura imposta pela pandemia de covid-19, várias atividades esportivas foram diretamente afetadas pela vigência das políticas de controle e enfrentamento da crise sanitária. A oitava edição do torneio não foi uma exceção. Impossibilitada de organizar a TF nos campos, a CUFA inspirou-se nos gramados para realizar a TFFF, em parceria com a Garena, desenvolvedora do *battle royale*, e com apoio da rede Globo. Seguindo os preceitos da edição voltada ao futebol, o torneio procurava dar visibilidade a futuros jogadores de *esports*. A primeira edição, anunciada como o maior campeonato de *FF* entre favelas do mundo, congregou mais de mil times de 12 estados e distribuiu 30 mil reais em premiações.

A participação na rotina competitiva da TFFF nos permitiu o trânsito desenvolvido por outras comunidades e, particularmente, entre outros grupos de jogadores de *FF* pelo país. Das duas estratégias adotadas – nos fixar em uma comunidade e acompanhar os jogadores pelas comunidades –, conseguimos fazer contato com vários deles e construímos vínculos mais estreitos com alguns, todos campeões estaduais da TFFF por nove cidades brasileiras e nove estados, respectivamente Belém (PA), Porto Alegre (RS), Pendências (RN), Campo Grande (MS), Paranaguá (PR), Aracaju (SE), Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP) e Boa Vista (RR). Não apenas participamos de partidas com eles, mas também construímos diálogos a partir de uma variedade

²² Ao longo desta tese, por vezes, utilizaremos a expressão “comunidades” para nos referirmos às favelas. Renata Souza (2017) explica que durante os anos 1990 as favelas do Rio de Janeiro começaram a ser descritas como comunidades. Esse processo foi iniciado pela mídia a partir da divulgação de avaliações feitas por especialistas sobre esses espaços urbanos. Não tardou para que o termo fosse adotado pelos próprios moradores. No início dos anos 2000, a designação ainda estava em uso, mas ao longo do tempo, por diversas razões, ela tem perdido relevância nas conversas dos habitantes. Isso pode ser atribuído a considerações de que o termo seja um eufemismo ou à necessidade política de fortalecer o uso da palavra “favela”, como sugere a prática da CUFA, por exemplo. Apesar desse debate significativo, seguimos a proposta de R. Souza (2017) ao considerar a favela como uma forma de comunidade.

²³ Nome dado ao grupo de trabalhadores que atuam profissionalmente como jogadores de futebol.

de canais de comunicação pelos quais constroem suas relações com colegas de equipe e outros membros da comunidade. Isso inclui desde o jogo e plataformas de mídia social como *Instagram*, *WhatsApp*, *Discord* até a participação em encontros na plataforma de videoconferência *Zoom*.

Se, por um lado, entramos no cenário comunitário de *FF* no Brasil pela comunidade de Belém, foi a partir da TFFF, embora sem nos reduzirmos a ela, que alcançamos um mosaico de *movimentos* que compõe o jogo. Isso parecia estratégico no intuito de nos desprendermos de um único ponto de vista para caminhar em direção à diversidade da cultura do jogo. Isto posto, a temática da nossa pesquisa gira em torno do *esport* comunitário em *FF*, uma configuração particular dos *esports* aqui defendida e um dos recortes teórico-epistemológicos desta tese, localizando-a, inclusive, nos quadros teóricos dos estudos dos esportes e *esports*.

Dentro desse cenário, uma vez definido nosso tema de pesquisa, como podemos compreender melhor os elementos com os quais os jogadores se envolvem, interagem e negociam ao jogar em um cenário que se passa à penumbra do espetáculo? Quais sentidos eles produzem ao lidar com os desafios que atravessam seus corpos e práticas de jogo em suas tentativas de profissionalização? É com esse interesse em mente que nos debruçamos sobre nossa questão-problema, que pode ser sintetizada da seguinte forma: como jogadores de diferentes comunidades de *FF* pelo Brasil produzem, praticam e experimentam o *esport*? Nosso principal objetivo, assim, **é descrever as práticas de conhecimento e os modos de fazer o cenário comunitário de *FF*.**

Com o problema de pesquisa desenhado, o circuito competitivo da TFFF logo se apresentou como espaço concreto para viabilizar a pesquisa, tendo em vista sua representatividade, capilaridade e adesão nacional. A problematização dos modos de *fazer-FF* favoreceu o acesso ao *esport* comunitário sob uma perspectiva etnográfica. Optar por essa abordagem permitiu nossa entrada a certos espaços, comunidades e atores, bem como a informações que poderiam não ter sido franqueadas se fossem priorizados apenas os profissionais já estabelecidos. Com isso em mente, descrevemos as histórias e narrativas de jogadores brasileiros frente a seus projetos de profissionalização em *FF*, à medida que protagonizavam suas lutas coletivas à sombra do *esport* profissional e diante da interseção de mediações que atravessavam suas experiências de jogo.

Para a construção desta tese, buscamos uma abordagem interepistêmica e plurimetodológica baseada na gramática decolonial e no pensamento fronteiroço daqueles que jogam sob outras estruturas de saber-poder. De forma complementar, também mobilizamos contribuições dos *game studies*, da comunicação e da sociologia e antropologia do futebol. A partir das mudanças e experiências vividas em campo, lançamos mão de outros caminhos etnográficos, buscando uma forma de produzir “uma etnografia não só do *movimento* como também no *movimento*” (Biondi, 2014, p. 36, grifo da autora). Nessas tentativas, desenvolvemos nosso

trabalho tendo como fundamento a produção de um “pensamento de fronteira”²⁴ (Grosfoguel, 2008; Mignolo, 2007a, 2013, 2015, 2017). No diálogo entre as epistemologias do *movimento*, os *game studies* e os estudos culturais sobre/desde a América Latina, aliado à inspiração decolonial, buscamos conceber uma construção epistêmica voltada a ampliar os cânones ocidentais sobre os *esports*, afetando-se pelas margens e corporificando o saber produzido ao jogar.

Nosso problema se desdobra, ainda, em sete **objetivos específicos**, cada qual atendendo a uma parte da tese: 1) descrever a composição, o formato e o alcance do *movimento* comunitário de *FF* no Brasil; 2) entender como diferentes membros da comunidade vivenciaram a ascensão e a queda de *FF*, tanto no sentido material quanto emocional; 3) identificar os processos, as práticas e os sentidos que os jogadores produzem em suas narrativas do e no *movimento*; 4) compreender com eles quais significados atribuem ao *movimento*, ao *esport* e ao trabalho que produzem (suas percepções sobre a atividade em *FF*); 5) identificar as mediações implicadas nos rumos dos jogadores (a forma como experimentam e que sentidos atribuem) e as resistências que emergem frente a esse cenário; 6) explicitar de que forma essas mediações se enredam e atravessam o *fazer-FF* desses jogadores; e 7) descrever etnograficamente quais as conexões/associações/movimentos que eles produzem para habitar a fronteira do *esport* comunitário em *FF*. Cada um desses objetivos específicos revela questões que serão oportunamente descritas, interpretadas e aprofundadas.

Atingir nossos objetivos requer, por outro lado, observar diferentes instâncias do fenômeno e os múltiplos atores convocados na sua produção – jogadores, desenvolvedora, organizadores de competições, organizações profissionais, modelos de negócio, aparatos, regulamentos, *pro-players* etc. Nesse sentido, para desenvolver ainda mais nosso argumento, recorreremos principalmente ao que Diego Cotta (2023, p. 18) chama de “vestígios midiáticos”, e que Benjamin Nicoll (2019, p. 29) chama de “arquivos discursivos da história da mídia”²⁵²⁶, para identificar como determinados discursos articulados sobre *FF*, sobre a TFFF e as interações entre ela e o *esport* profissional.

Nossa leitura é conduzida a partir de experiências vividas de junho de 2020 a janeiro de 2023, num diálogo com e entre diferentes atores que compõem o cenário de *FF* no Pará e o circuito competitivo da TFFF. O período compreende desde a criação do campeonato e foi selecionado em função da profunda transformação global e reordenamento experimentado a partir de 2020, em decorrência da pandemia de covid-19, inclusive em termos socioculturais e competitivos. Ao todo, conversamos com 42 jogadores de equipes participantes da TFFF de todas as regiões do Brasil, entre campeões estaduais e vencedores nacionais das duas primeiras edições realizadas em 2020 e

²⁴ É a resposta epistêmica do subalterno ao projeto eurocêntrico da modernidade (Grosfoguel, 2008).

²⁵ No original: “*discursive archives of media history*”.

²⁶ Isto é, materiais existentes que incluem fragmentos de reportagens de cobertura jornalística da TFFF, notícias relacionadas ao campeonato, entrevistas e declarações de *pro-players*, membros da CUFA e da Garena, comunicados de imprensa e outros conteúdos produzidos e publicizados pela mídia.

2021. Desse número, acompanhamos as histórias de dez jogadores particulares, dois de cada região do país (Apêndice A). Esse trabalho, de forma ampla, envolveu notas detalhadas em um caderno de campo, conversas regulares com membros do *movimento* comunitário, diálogos com jogadores, *coachs* e organizadores do cenário de *FF* e da TFFF no Pará, recursos comunitários em rede²⁷ e participação em partidas, eventos virtuais e canais de comunicação das comunidades.

Por fim, adotamos uma abordagem metodológica composta por duas fases de pesquisa: a primeira consiste em uma análise documental e bibliográfica em fontes de dados secundários, iniciando com uma revisão do estado da arte e consulta à literatura específica relacionada à pesquisa, bem como documentos correlatos. A segunda etapa, centrada no trabalho de campo no cenário de *FF* e no circuito competitivo da TFFF, abrange a pesquisa etnográfica baseada em um modelo *quadripartite* e em cinco posturas metodológicas. Em conjunto, essas estratégias dão suporte ao processo de aproximação com o campo e ao diálogo com os saberes dos jogadores, utilizando instrumentos específicos cuidadosamente descritos no segundo capítulo.

Para interpretar os materiais etnográficos que dispomos, fizemos ajustes na análise de conteúdo categorial (Sampaio; Lycarião, 2021) e a alinhamos à análise de conteúdo etnográfico (Altheide, 1987; Espírito Santo; Soares, 2015). Esta última técnica é usada, em especial, no quinto e sexto capítulos de diálogos com os jogadores (primeira e segunda parte do bloco analítico), enquanto na terceira, com base na mescla das duas técnicas, desenvolvemos um modelo analítico que nos permitiu identificar algumas das mediações que atravessam as experiências dos jogadores.

Estrutura da tese

A tese está estruturada em sete capítulos que possuem certa autonomia, cada qual com uma introdução, um desenvolvimento e uma consideração própria, mas o conjunto está articulado a partir de três blocos principais de forma a compor uma unidade. Os dois primeiros capítulos constituem uma espécie de bloco de abertura, de modo a explicitar, de um lado, a primeira parte do referencial teórico que ancora o trabalho, fornecendo a fundamentação e conceituação que embasa o estudo e, de outro, apresentar o tema da pesquisa e as condições de trabalho de campo. Nessa primeira parte, trazemos uma descrição inicial do *movimento* comunitário em *FF*, o tema da tese, assim como a maneira pela qual o acessamos e nele nos fixamos. Dado que essas informações são frequentemente encontradas nas introduções de trabalhos acadêmicos, poderíamos considerar este bloco inicial como uma introdução que não coube dentro de si mesma.

No primeiro capítulo, chamado “**Saudações do Sul Global: epistemologias não-hegemônicas e a crítica do pensamento latino-americano à geopolítica do conhecimento**”,

²⁷ Aqui fazemos referência, principalmente, às *wikis* sobre *FF* e a LBFF (especialmente a Likipedia *Free Fire*) e os fãs sites do jogo (*FF Mania*, *Free Fire Club*, *Todo FreeFire* e *The Radioativo*), fontes indispensáveis de informações e registros históricos sobre o *Movimento* brasileiro.

abordamos o movimento epistêmico a que fomos levados a empreender durante uma pesquisa de campo *feita* decolonial. Essa abordagem teórico-conceitual, matizada neste capítulo, introduz as reflexões que nos levaram à crítica social latino-americana e direciona o problema da geopolítica do conhecimento e da colonialidade do poder, em sua tripla dimensão, a partir de diferentes campos do saber. Aproximações desta leitura com nossas experiências no contato com as práticas de conhecimento dos jogadores, os *game studies* e a comunicação são oferecidas nas seções finais.

Nesta parte, mobilizamos o conceito de desobediência epistêmica e apresentamos uma proposta que considera a atividade de jogar como um instrumento de conhecimento, uma ferramenta epistêmica (Nicoll, 2019) ou um espaço onde o saber também é construído (De Paula, 2021; Messias; Mussa, 2020). Buscamos, com essa abordagem, construir uma compreensão multifacetada das principais questões contemporâneas envolvendo o problema da colonialidade e da geopolítica do conhecimento, especialmente no contexto dos *game studies* e da comunicação.

Se no capítulo introdutório nos dedicamos a apresentar as reflexões que aproximaram este trabalho da crítica social decolonial, no capítulo seguinte, “**Para entender o cenário de esports em *Free Fire*: uma opção metodológica decolonial para a etnografia de um movimento competitivo**”, registramos os movimentos que nos levaram a essa mudança. Descrevemos, por exemplo, a forma como o tema da pesquisa, seu problema e seus objetivos foram (re)desenhados na medida em que tomamos contato com ele. O segundo capítulo, nesse sentido, narra as escolhas para a realização da etnografia que produzimos, informando cada um dos passos que demos e oferecendo explicações adicionais sobre o funcionamento de *FF*, suas principais características, o contexto brasileiro, o circuito competitivo da TFFF, nossos interlocutores e apontando a condução de algumas questões éticas do trabalho. Seu objetivo é oferecer um caminho metodológico para, efetivamente, pensar o nosso jogo num esforço de descentralizar – ou ao menos relativizar – posições hegemônicas que historicamente estruturam o tratamento dos *esports* nos *game studies*.

Nele, também discutimos a experiência de tentar descrever o *movimento*, acompanhar suas práticas e identificar seus diferentes *ritmos*. Afinal, a forma como conduzimos a pesquisa foi moldada pelas próprias características do *movimento* comunitário de *FF*. Isso significa que a maneira como ele é descrito está intimamente ligada ao processo a partir do qual a etnográfica foi, ela mesma, construída. De um lado, nossa entrada no campo levantou reflexões sobre o tema que investigamos e, por outro, a descrição feita do cenário de *FF* é inseparável dessa forma de entrada. Se a pesquisa e o tema estão interligados, se são desenhados simultaneamente e se influenciam mutuamente, essa abordagem traz consigo uma série de questionamentos sobre a pesquisa e suas implicações teórico-metodológicas. Cada uma delas será oportunamente descrita neste capítulo, mobilizando a exposição do material etnográfico com a forma pela qual chegamos até ele.

O bloco intermediário é direcionado especificamente à discussão em torno da ideia de *esports*, priorizando a apresentação e o debate de alguns conceitos-chave para o entendimento da nossa perspectiva. O argumento central pretende dar conta de que as concepções sobre o que caracteriza um *esport* hoje são, em última instância, baseadas em um arranjo epistêmico particular que favorece economicamente e geograficamente apenas as experiências de jogo de sujeitos do Norte Global – ou daqueles que compartilham da mesma perspectiva e privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009). É o que fazemos, portanto, no terceiro capítulo, intitulado “**O dilema da (in)definição nos *esports*, um problema resistente**”. Ao longo dessa revisão, apresentamos uma definição de *esport* que seja epistemicamente mais justa para o Sul Global.

No quarto capítulo, “***Esports* móveis: panorama e lacunas em uma agenda de pesquisa internacional**”, que fecha o bloco intermediário, situamos a pesquisa com base em uma revisão sistemática e bibliométrica da literatura encontrada sobre *esports* móveis até setembro de 2021. O intuito foi documentar a evolução, as lacunas e os primeiros anos de apropriação deste tema pela comunidade acadêmica. Entre os principais resultados, destaca-se o baixo volume de trabalhos e reflexões sobre o segmento de *esports* móveis até o período analisado, o que aponta, principalmente, para uma invisibilidade dos *esports* móveis em países do Norte Global. Computação é a disciplina que se destaca, acompanhada da comunicação e das ciências do esporte.

O bloco de fechamento é marcado por três capítulos de diálogos interepistêmicos matizados com um denso material etnográfico. O primeiro deles, o quinto capítulo, “**Derivas do *esport*, perspectivas fronteiriças desde o Sul**”, tem a intenção de reposicionar o estatuto dos *esports* nos *game studies* para além de contextos *mainstream*, assim como oferecer uma amostra da variedade de manifestações sociais da prática esportiva em jogos digitais pelo país. À medida que o faz, coloca o(a) leitor(a) em contato com a heteromorfia e a heterogeneidade do *movimento* comunitário de *FF*, expressas pelos materiais etnográficos com os quais trabalhamos. Para esse propósito, lançamos mão do conceito de “diversidade configuracional dos *esports*”, uma ideia derivada dos diálogos interepistêmicos e de práticas de conhecimento colaborativas.

A partir disso, destacamos a diversidade dos *esports*, especificando o *esport* comunitário, tema em torno do qual gravita esta tese. Antes disso, porém, discutimos como parte dos trabalhos sobre *esports* estão epistemologicamente comprometidos por não levarem em consideração a própria pluralidade do fato social empírico. Tal déficit pode ser atribuído, talvez, pelo motivo que teria de ser, ele mesmo, objeto de investigação: o domínio das representações, fruto da colonialidade, exercido pela versão profissional e largamente espetacularizada dos *esports*, em grande medida resultado da influência marcante do jornalismo especializado em sua cobertura.

Assim, o capítulo cinco, o primeiro de uma série de três, investe inicialmente numa panorâmica do que vem a ser o *movimento* narrado pelos jogadores no capítulo seguinte. O

percurso analítico dessa tríade, inspirado na ruptura metodológica proposta por Guilherme Guerreiro Neto (2023), mobiliza a escuta ativa das falas e diálogos com os jogadores, numa passagem entre mundos; a transcrição dessas histórias e memórias, numa travessia de linguagens; e a tradução (Costa, 2020) ou (re)montagem feita de forma articulada entre essas histórias, produzida de duas formas: com um viés analítico, para o debate no quinto e sétimo capítulos, e com um viés narrativo, para a descrição dos perfis dos jogadores no sexto capítulo.

A partir desse procedimento, buscamos destacar algumas das principais características do *Movimento*: como ele é constituído por uma diversidade de configurações que lhe confere uma forma variável, sua habilidade tanto de se submeter a delimitações espaciais e restrições temporais quanto criar estratégias para superar esses mesmos arranjos; e sua composição multifacetada de *movimentos* que não converge em direção a uma totalidade coesa, e sim a um *Movimento*. Da prática profissional, mais comumente midiaticizada, passando pela atividade bricolada, comunitária e escolar, oferecemos neste capítulo uma amostra do que seja a diversidade de manifestações culturais e sociais dos *esports* no país, em particular do *Movimento* brasileiro em *FF*. Isso implica, na realidade, que essa diversidade é muito mais robusta em termos de variedade de significados, pensamentos, conexões, estilos, personagens, cenas, *ritmos*, cenários, saberes, *movimentos* e estruturas organizacionais atribuídas, seja à atividade esportiva em *videogames*, seja à construção de relações sociais que envolve o entorno de cada uma dessas configurações.

O sexto capítulo, “**Projetos globais e histórias locais: o movimento e sua maneira de ser e estar no espaço e no tempo**”, apresenta uma (re)montagem das histórias dos jogadores (e seus *movimentos*) para compor um cruzamento a partir de suas construções. Produzido com um viés narrativo, esse capítulo faz um mergulho pelo cotidiano comunitário e pela formação dos jogadores, passando inclusive pelos dispositivos usados para a preparação a uma possível atuação profissional. Essa parte, no seu conjunto, investe numa apreensão de um *movimento* comunitário de *esport* “por dentro” e, a partir de diferentes pontos de vista, trama-o, sem precipitação ou agonia, às demais esferas (dimensões ou mediações) que compõem a vida social, cultura e política de seus membros. Essa proposta reforça uma compreensão do *esport* como configuração dinâmica através da qual múltiplos atores do campo dão a ver uma diversidade de narrativas.

Se o capítulo anterior colocava o(a) leitor(a) em contato com uma amostra da diversidade configuracional dos *esports* no Brasil, agora, no sexto, tratamos de enfatizar as narrativas produzidas pelos jogadores para descrever seus modos de fazer, ser e se (re)inventar no *movimento*. Nele são feitos alguns cruzamentos narrativos, a partir das interações entre jogadores e diferentes cenas de *FF*, que (re)contam e (re)montam seus modos de fazer com suas diferenças e confluências. Logo, o sexto capítulo introduz a forma como o *movimento* é afeito a qualquer

tentativa de totalização (equipes, grupos, comunidades) – ainda que fuja a toda investida de homogeneização – e como ele deve ser compreendido senão como parte de muitos *movimentos*.

No sétimo capítulo, “**Jogando contra todas as probabilidades: múltiplas mediações (ou dimensões) de um movimento (in)visível**”²⁸, introduzimos as forças – mediações ou dimensões, para usar os termos que empregamos aqui – que atuam nas trajetórias e nos rumos de cada jogador e de seus diferentes movimentos e comunidades. Também damos destaque às iniciativas de desobediência epistêmica realizadas por eles, à medida que também desenvolvem estratégias para resistir às imposições disciplinares que tentam limitar seus rumos.

Quando observado da perspectiva epistêmica dos jogadores, a formação ou produção de um *pro-player* em *FF* representa um processo intensamente competitivo. Muitos deles investem cerca de 10 a 12 horas diárias de dedicação ao jogo, distribuídas ao longo de alguns anos, realizadas diretamente no *smartphone* e nas mãos, em rotinas demasiadamente disciplinadas, exaustivas e, por vezes, seguidamente monótonas (à medida que a prática de jogo se aproxima da ideia de trabalho) – mostraremos em detalhes essa dinâmica no capítulo 6. Como será argumentado oportunamente, o mercado de “dedos-de-obra”²⁹ tem limitadas chances de expansão num contexto como o Brasil. É certo, porém, que muitas questões estão em jogo quando se trata da formação de um *pro-player*. O “dom” ou “talento”, defendemos no capítulo 7 e nos dois anteriores, é um diferencial que muitas vezes nasce da prática bricolada e comunitária do *esport*, mais focada na construção coletiva de comunidades do que orientada para a expectativa da profissionalização.

No entanto, esta tese não será capaz de abranger todos os cenários dessa dinâmica. Em vez disso, empenha-se em exibir uma versão do que seja o *esport* comunitário da perspectiva dos jogadores. A escolha estratégica de articular as mediações/dimensões que emergiram do campo destaca-se nesse sentido. Esse capítulo, portanto, dá a ver um conjunto de forças que atravessa a relação jogo-jogador ao jogar, sobretudo à medida em que são acionadas com maior intensidade na passagem da etapa que vai do reconhecimento do dom/talento até a profissionalização.

Em vias de conclusão, ao longo do último capítulo, “**Considerações finais: a base vem forte (?)**”, destacamos as principais contribuições que a pesquisa apresenta aos campos dos *game studies*, da comunicação, da cultura digital e da antropologia. A **primeira** delas é o conceito de diversidade configuracional dos *esports*, uma noção alinhada a uma proposta de definição de *esport* que seja epistemicamente mais justa para o Sul Global. Como veremos no decorrer desta tese, as quatro configurações sociais sugeridas atuam como chaves interpretativas que nos ajudam

²⁸ O título deste capítulo é uma tradução do trabalho de Thiago Falcão (2023), “*Esports in Brazil: Playing Against All Odds*”, uma referência importante para este estudo e a quem somos gratos por autorizar seu uso aqui.

²⁹ Termo que usamos para nos referir ao grupo de trabalhadores que atuam profissionalmente como jogadores de *videogame* – chamados de *pro-players* –, numa referência direta à expressão “pés-de-obra” do futebol (Damo, 2005).

no entendimento e na definição de um conjunto de situações de jogo que compõe as experiências esportivas baseadas em *videogames*. Afinal, elas podem ser úteis nos esforços de outros pesquisadores que se debruçarem sobre diferentes modalidades de *esports*, na medida que abrem caminho para uma compreensão mais aprofundada da diversidade do fenômeno em escala global.

A **segunda contribuição** diz respeito a identificação das metodologias e práticas de conhecimento que sustentam os modos de *fazer-FF*. Os jogadores com quem convivemos demonstraram dedicação especial a um conjunto de práticas dominantes de suas comunidades que são derivadas, incorporadas e reforçadas por eles. Essas ações, por exemplo, são fruto de mediações locais e intervenções desviantes que incluem o uso compartilhado de dialeto/nomenclatura (como conceitos), metodologias, regras e organizações de torneios, técnicas de improvisação e modificações em aparelhos, apropriação de elementos, usos de plataformas de redes sociais, outros usos de plataformas protegidas por direitos autorais e assim por diante. Seus modos de existir, por um lado, desfazem certas narrativas reducionistas sobre os fluxos monopolizados de arranjos profissionais e institucionais nos *esports*, e, por outro, expõem a inadequação dos modelos epistêmicos originados no Norte Global para dar sentido à multiplicidade das práticas e situações de jogo nos *esports* em todo o mundo.

Ao longo desta tese também defendemos que o cenário do jogo, ao menos durante o período em que o acompanhamos, não é outra coisa a não ser um arranjo de incontáveis *movimentos*, conseqüentemente, outras comunidades. Discutimos como esses *movimentos*, juntamente com todos os atores que os integram (incluindo competições, jogadores, *coachs*, *manager*, organizadores de eventos, equipes, espectadores, analistas, entre tantos outros), são oriundos de estruturas específicas com *FF* (Anable, 2018; De Paula, 2021; Messias; Mussa, 2020), sendo os produtos dos contextos socioeconômicos onde são imaginados e construídos.

Nossa **terceira contribuição** se refere aos modos de fazer uma etnografia em um cenário competitivo de dimensões continentais, o que inclui tanto a forma como conduzimos a pesquisa quanto um conjunto de estratégias mobilizadas para descrever e acompanhar a comunidade brasileira de *FF*. O uso do modelo *quadripartite* e de cinco posturas metodológicas oferece uma abordagem que pode ser útil para apoiar pesquisadores de jogos e de *esports*, em especial, no estudo de temas em movimento. Já que a pesquisa e o tema estão implicados, também apontamos como nossos esforços diante da necessidade de enfrentar e superar as dificuldades inerentes à pesquisa em *esports*, ao mesmo tempo que representaram alguns desafios significativos à nossa proposta, também revelaram características centrais do próprio *movimento*, uma vez que são desafios que indicam, por si só, condições com as quais os jogadores lidam de forma cotidiana.

A **quarta contribuição** diz respeito a uma cartografia das múltiplas mediações ou dimensões que atravessam os corpos e as práticas dos jogadores em *FF*. A partir da epistemologia

e cosmovisão do *movimento* comunitário, identificamos cinco mediações que serão apresentadas como dimensões sobrepostas (Orozco, 1994, 2000, 2005), com dinâmicas de opressão e resistência relacionadas (Esteves, 2022). São elas: individual, referencial, institucional, situacional e ludo-tecnológica. As dimensões predominantes, identificadas através da análise de conteúdo etnográfico e categorial, incluem, respectivamente, as mediações institucionais, individuais, referenciais e ludo-tecnológico, com a dimensão situacional sendo a menos presente.

Originadas a partir do campo, essas cinco dimensões nos permitiram cartografar alguns dos elementos que recaem sobre aqueles que integram o *movimento*. Essas mediações, que abrangem uma ampla gama de aspectos, não apenas começaram a influenciar a maneira como conduzimos nossa pesquisa etnográfica, mas, sobretudo, emergiram como resultado dela. Embora os *esports* sejam regularmente retratados como empreendimentos meritocráticos voltados exclusivamente para os jogadores, mostramos que as experiências de jogo no sistema-mundo moderno/colonial são influenciadas por uma série de assimetrias nas condições de visibilidade do jogo, de como se joga, dos jogadores envolvidos, nos locais de jogo e sob quais condições se joga.

Sendo fruto de um conjunto de práticas desenvolvidas no Brasil e para o Brasil, embora influenciado por valores do Norte Global, nossa **quinta contribuição** argumenta que o *movimento* comunitário de *FF* pode ser considerado uma iniciativa decolonial, na medida em que oferece visibilidade e reconhecimento a outros atores do Sul. Ao produzir atos coletivos de resistência contra as formas epistêmicas de policiamento da competição esportiva, do profissionalismo nos *videogames* e do próprio conhecimento, ele desestabiliza uma narrativa simplista que define os fluxos profissionais e institucionais dos *esports* no Brasil como unidirecionais e concentrados principalmente na região Sudeste. Contudo, não faz frente às estruturas de pensamento norte-centradas sobre neoliberalismo, empreendedorismo de si e meritocracia – o que faz do *movimento*, portanto, um projeto decolonial parcial e incompleto.

Sob outro ponto de vista, ao articular uma ferramenta epistêmica em contraponto a normas e regras institucionais, as comunidades de *FF* nos ajudam, principalmente, a compreender como práticas locais e não convencionais são articuladas a partir dos *esports*. Em contextos *mainstream* onde persiste a imagem individualista, solitária e estereotipada do *pro-player* de sucesso, as experiências do *movimento* tendem a ser muito mais comunitárias. Essa estrutura ou marco de pensamento, distinto daquele visto em muitos espaços e narrativas hegemônicas sobre o fenômeno, colocam os *esports* no Brasil como uma prática e uma experiência, sobretudo, coletiva.

Aqui defendemos que pelo menos tão importante quanto reconhecer os contextos profissionais é compreender como esses processos de profissionalização não acontecem de forma isolada ou por meio de fluxos unilaterais e centralizados, com o Sul-Sudeste se profissionalizando enquanto outras regiões do país assistem as competições. No final de 2022, por exemplo, à medida

que Los Grandes, FURIA e TSM – todas grandes equipes do *movimento* profissional de *FF* – começavam a se despedir do cenário brasileiro, o *movimento* assumia o vazio deixado pela crise da LBFF. Um circuito alternativo, baseado em um modelo flexível, aberto e na lógica de distribuição descentralizada das redes contemporâneas, nasceu da colaboração entre jogadores, organizadores e outros membros da comunidade. É essa característica singular que combina a posição incomum de *FF* como um modelo competitivo fechado e aberto, com um cenário estruturado, por um lado, pela Garena e, por outro, pelos seus jogadores.

Em última análise, esta tese discute como um projeto decolonial sobre os *esports*, um que seja epistemicamente mais justo para aqueles que habitam as culturas de *esports* no Sul Global, pode ser construído. Inspirada por essas epistemologias e práticas de conhecimento de natureza decolonial, a ruptura epistêmico-metodológica proposta pela tese permite a descrição de um *movimento* competitivo comunitário composto por diversos *movimentos* que, ao recusarem as biogeografias da razão, as demarcações metodológicas postas sobre o terreno e o debate corrente sobre *esports* e *FF*, conduzem a uma crítica da noção de ciência e de método, levando o pesquisador a uma prática formadora; da produção de métodos, condutas e atitudes que encaminham a uma desobediência epistêmica e movem a pesquisa em direção a uma perspectiva decolonial; da descrição dos *movimentos* que expõe a diversidade de configurações sociais dos *esports* e ajuda a redefinir seu conceito dentro dos *game studies*; das estratégias que, ao rejeitarem as delimitações espaciais, deslocam a noção tradicional de território e a ideia de centro-periferia nas ciências sociais e nos estudos de *esports*; de pensamentos que, advindos do próprio *movimento*, fazem com que o conceito de favela assumam significados muito diferentes do modo como é trabalho pela TFFF; e de saberes que põem em questão o privilégio de tomar como certo o acesso a uma plataforma como *FF* ou o próprio *smartphone*, numa crítica à pesquisa de mídia móvel.

O mais relevante da contribuição que propomos neste estudo talvez seja a inclusão dos *esports* e dos seus *movimentos* no conjunto dos fatos sociais importantes à compreensão não apenas da cultura de jogo no país, mas também da própria sociedade brasileira. Em seu *Carnavais, Malandros e Heróis*, Roberto DaMatta (1979) já havia apontado para a relevância do esporte para um melhor entendimento do Brasil e do que pensam sobre ele os brasileiros. Com base no futebol, o autor reiterava a tese principal de seu livro, segundo a qual uma compreensão mais adequada do país emerge quando desviamos das instituições ditas sérias – o Estado e o mercado – e nos debruçamos sobre alguns fatos sociais supostamente menos apreciados. Em síntese, ganhamos em entendimento de Brasil e dos brasileiros quando nos aproximamos do carnaval, das religiões, do entretenimento, da música e da diversidade de situações de jogo presente no país, o que inclui o futebol, o jogo do bicho, os *videogames* e, também, os *esports*.

PARTE I

1. Saudações do Sul Global: epistemologias não-hegemônicas e a crítica do pensamento latino-americano à geopolítica do conhecimento

Precisamos desatar o nó, aprender a desaprender, e aprender a reaprender a cada passo.

Walter Mignolo (2008a, p. 305).

A partir do final da década de 1990, um conjunto de estudos começou a ser desenvolvido, influenciado principalmente pelas pesquisas do sociólogo peruano Aníbal Quijano (1992, 2000, 2001, 2005) sobre a “colonialidade”. Desde então, esses trabalhos buscaram revisitar uma série de questões histórico-sociais que anteriormente eram consideradas encerradas ou resolvidas nas ciências sociais latino-americanas. O reexame da formação histórica da modernidade e das suas mudanças na América Latina foi o nó sob o qual se construiu esse debate e serviu como ponto de partida à articulação dessas questões, destacando a categoria da colonialidade como um aspecto que estava oculto na discussão sobre a modernidade até então (Ballestrin, 2013; Quintero; Figueira; Elizalde, 2019; Walsh, 2005; Maldonado-Torres, 2008).

Com o tempo, a formação subsequente daquilo que é frequentemente referido hoje como “estudos decoloniais” ou “giro decolonial” levou a um aprofundamento e uma expansão sistemática dessas abordagens. Isso resultou, de acordo com a revisão histórica de Pablo Quintero, Patricia Figueira e Paz Elizalde (2019), no aumento e na disseminação das formulações iniciais sobre esses temas, que ultrapassaram as fronteiras das Américas e gradualmente se tornaram assuntos de debates e categorias de uso generalizado. Era o início dos estudos decoloniais. Estes autores os definem como um conjunto heterogêneo de perspectivas teóricas e pesquisas relacionadas à colonialidade. É um espaço enunciativo (Escobar, 2005) rico em diversidade e permeado por contradições e conflitos, cujo ponto de convergência é a preocupação com a análise crítica das diversas manifestações da colonialidade, associada a premissas epistêmicas compartilhadas. Luciana Ballestrin (2013, p. 105), em sua apresentação sobre a trajetória e o pensamento do coletivo, descreve os estudos decoloniais como um “movimento de resistência teórico e prático, político e epistemológico, à lógica da modernidade/colonialidade”.

O filósofo porto-riquenho Nelson Maldonado-Torres (2018), um dos membros desse coletivo e a quem é creditada a criação da expressão “giro decolonial” durante um evento em 2005 (Ballestrin, 2013), argumenta que o pensamento do grupo representa uma quebra com o pensamento moderno europeu e as teorias dominantes da modernidade. Ele oferece, assim, uma nova perspectiva sobre as relações de poder globais ao sugerir “outras categorias interpretativas da realidade a partir das experiências da América Latina” (Bernardino-Costa; Grosfoguel, 2016, p. 16). Essa ruptura não implica na exclusão ou no apagamento do entendimento hegemônico e de suas propostas de enfrentamento à colonialidade, mas em uma busca por provincializar tanto a

Europa quanto “toda e qualquer forma de conhecimento que se proponha a universalização” (Bernardino-Costa; Grosfoguel, 2016, p. 16), incluindo as próprias respostas pós-coloniais.

Da mesma forma, Ballestrin (2013) reforça que o processo de decolonização não deve ser confundido com a rejeição do que é produzido pelo Norte em favor ao que é genuinamente criado no Sul – o que abrange práticas, experiências, pensamentos, conceitos e teorias. Em vez disso, o movimento pode ser compreendido como um contraponto e uma resposta à tendência histórica de divisão de trabalho nas ciências sociais. Essa cisão muitas vezes envolve o Sul Global fornecendo as “experiências” ou “matérias-primas”, enquanto o Norte Global as teoriza e as aplica (Connell, 2012; Cusicanqui, 2021), devolvendo-as “sob a forma de produto terminado” (Cusicanqui, 2021, p. 108). Bruno Dias (2020, p. 50) também defende a importância de uma postura dialógica equitativa para “lançar luz sobre caminhos outros possíveis”. Isso é feito pelo movimento a partir de uma ótica descentralizada e não eurocêntrica que se baseia nas experiências do Sul Global³⁰.

Feita esta breve introdução, o objetivo deste capítulo é situar o movimento epistêmico a que fomos levados a empreender durante uma pesquisa de campo *feita* decolonial. Dizemos *feita*, porque não estava nos nossos planos iniciais a realização de um trabalho seguindo esta abordagem. Foi somente com o tempo, e depois de longa reflexão, à medida que caminhávamos *Movimento à dentro* e nossos interlocutores assumiam o controle da pesquisa, que fomos levados a trilhar este caminho. Por eles e com eles fomos guiados a um exercício de decolonização que nos encaminhou não apenas a uma emancipação epistemológica, mas, acima de tudo, metodológica.

Essa transformação nos direcionou a uma nova prática e a uma nova reflexão em busca de outras formas de aprender sobre o próprio conceito de *esports* e de como, afinal, fazer ciência. Das questões implicadas pelo nosso trabalho de campo e das posturas e movimentos teórico-metodológicos adotados por nós resulta que esta tese se tornou um estudo, sobretudo, metodológico. Aqui nos dedicamos a introduzir as reflexões que nos aproximaram da crítica social decolonial para, no capítulo seguinte, registrar os movimentos que nos levaram a tal mudança.

Nas linhas que se seguem, discutiremos nossa escolha em considerar a atividade de jogar como um instrumento de conhecimento, uma “ferramenta epistêmica” (Nicoll, 2019, p. 14)³¹ ou um espaço onde o saber também é produzido (De Paula, 2021; Messias; Mussa, 2020). Essa perspectiva é valiosa à medida que as práticas de conhecimento que derivam dessas interações podem nos ajudar a repensar os *videogames*, os *esports* e suas narrativas ao longo do tempo. Essa

³⁰ Embora o movimento decolonial enquanto projeto político-acadêmico, formado por uma rede de pesquisadores que busca sistematizar conceitos e categorias interpretativas, seja relativamente recente, a decolonialidade não é reduzida a essa dimensão. Adicionalmente, ela também engloba uma prática de resistência e intervenção sobre a realidade, cuja origem é registrada quando o primeiro sujeito colonial do sistema mundo moderno/colonial reagiu contra as intenções imperiais que se desencadearam a partir de 1492 (Bernardino-Costa; Grosfoguel, 2016).

³¹ No original: “*epistemic tools*”.

proposta, nos próprios termos da crítica decolonial, pode sugerir um paradoxo: visto que os *videogames* e os *game studies*, como tecnologia e como campo científico, são concebidos segundo um conhecimento fundamentalmente moderno e eurocentrado, pensá-los a partir de outras perspectivas poderia parecer, no máximo, uma adaptação ou instrumentalização dessas outras formas de conhecimento em prol de um objetivo ainda alinhado à modernidade/colonialidade.

A partir de outra perspectiva crítica, o trabalho de Fernanda Cardoso (2021) destaca que a ideia de “superação” e “negação” da modernidade está sendo examinada. Inspirada por pesquisadores que levantam preocupações sobre a formulação de uma proposta que busca a completa desvinculação da modernidade pelo pensamento de fronteira, essa abordagem crítica ao pensamento de Mignolo e Quijano defende que a modernidade não deve ser unicamente “negada”. Em vez disso, ela deve ser compreendida como um fenômeno duplo, caracterizado não apenas pela dominação, mas também pela resistência. A modernidade, nesse sentido, não pode ser vista isoladamente, mas como parte de um amplo contexto no qual movimentos étnicos e culturais, atravessados por ela, podem representar a resistência de seus grupos subalternizados. Assim, uma perspectiva limitada da modernidade que apenas considera a dominação como relevante falha ao reconhecer o potencial transformador e libertador inerente à modernidade (Cardoso, 2021).

Desse ponto de vista, embora o giro decolonial promova uma atualização do pensamento latino-americano ao radicalizar o argumento pós-colonial e busque (Ballestrin, 2013), em última instância, romper com construções eurocêntricas, não deve invalidar ou descartar o conhecimento produzido no Ocidente. A partir dessa perspectiva, mesmos que os *videogames* sejam vistos como ferramentas de colonialidade do capital que reproduzem as relações de poder e conhecimento do sistema mundo moderno/colonial (Macedo; Kurtz, 2021; Messias; Amaral; Oliveira, 2019; Mussa; Falcão; Macedo, 2020), as práticas de apropriação e subversão de grupos de desenvolvedores e jogadores podem impor resistências a certos projetos colonizadores dentro da modernidade³².

Além disso, repensar os *videogames* pela perspectiva do mundo moderno/colonial e a partir da diferença colonial redefine pressupostos importantes. Ao nos posicionar diante deste debate, a última parte do capítulo explora os potenciais enredamentos entre os estudos decoloniais e os estudos culturais sobre/desde a Latinoamérica (Restepo, 2015). Para isso, delineamos brevemente as direções que esses horizontes epistemológicos podem oferecer aos desenvolvimentos que estamos produzindo e apontamos possíveis avanços a partir do diálogo entre eles.

³² Grupos de desenvolvedores de jogos, estúdios independentes e até jogadores passaram a se apropriar cada vez mais da linguagem dos jogos para a produção de experiências contra-hegemônicas, utilizando-os como ferramentas para a visibilidade de pautas sociais e para a crítica aos projetos políticos das indústrias capitalistas. Cf. Frasca (2001), Messias, Amaral e Oliveira (2019), Navarro-Remesal e Pérez Zapata (2018), Geysler (2018), Bettocchi *et al.* (2020), Stateri e Souza (2021).

Nesse horizonte interpretativo, sustentar nossas bases epistemológicas e metodológicas em contribuições oriundas dos jogadores que acompanhamos e de pensadores latino-americanos nos alinha a esforços recentes que atuam no sentido de redefinir as culturas de jogos a partir do Sul (Apperley, 2010; Bettocchi *et al.*, 2020; Carneiro, M., 2021; Carneiro; Dias, 2020; De Paula, 2021, 2022; Falcão *et al.*, 2020, 2023; Macedo, 2022; Macedo; Kurtz, 2021; Messias, 2016; Messias; Amaral; Oliveira, 2019; Messias; Mussa, 2020; Mukherjee, 2017; Murray, 2018; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Penix-Tadsen, 2016, 2019; Stateri; Souza, 2021), sobretudo no contexto das realidades de jogo latino-americanas. Isso significa reconhecer a necessidade de abarcar não apenas os conceitos e agendas de uma *Epistemologia do Sul* (Sousa Santos, 1995; Sousa Santos; Meneses, 2015), como o fazemos, mas também os conflitos sobre os quais ela se debruça. Esse movimento nos coloca, no contexto dos *videogames*, a “aprender que existe o Sul; aprender a ir para o Sul; aprender a partir do Sul e com o Sul”³³ (Sousa Santos, 1995, p. 508).

1.1. Os estudos decoloniais: pensar desde o Sul e com o Sul

Criado no final dos anos 1990 por um coletivo de intelectuais e ativistas latino-americanos de diferentes áreas do conhecimento e situados em várias universidades das Américas, o Grupo Modernidade/Colonialidade (M/C) foi responsável por desenvolver a radicalização do argumento pós-colonial no continente latino a partir da noção de “giro decolonial”. Considerado um movimento epistemológico, político e prático, ele inaugurou um processo de revitalização crítica e utópica do pensamento social na América Latina no decorrer século XXI. O grupo foi construído e expandido através de uma série de seminários, reuniões e publicações ao longo dos anos (Ballestrin, 2013; Grosfoguel, 2008; Quintero; Figueira; Elizalde, 2019; Walsh, 2005).

A configuração subsequente do que Arturo Escobar (2005) se referiu como projeto Modernidade/Colonialidade/Decolonialidade³⁴ (M/C/D) levou a um aprofundamento e uma expansão sistemática dessas ideias. “A decolonialidade aparece, portanto, como o terceiro elemento da modernidade/colonialidade”, aponta Ballestrin (2013, p. 105) em sua revisão sobre o coletivo. Consequentemente, as concepções iniciais sobre esses assuntos proliferaram e se difundiram para além das fronteiras das Américas (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019).

Aqueles que se filiam a esse movimento defendem a “opção decolonial” como uma abordagem epistêmica, teórica, política e prática para o entendimento e ação no mundo frente à

³³ No original: “*learn that the South exists; learn to go to the South; learn from the South and with the South.*”

³⁴ Quintero, Figueira e Elizalde (2019) destacam a falta de consenso no uso dos conceitos “decolonial” e “descolonial”. Ambas as formas aludem à desintegração das estruturas de dominação e exploração estabelecidas pela colonialidade, bem como à desmontagem de seus principais mecanismos. Quijano e outros acadêmicos dão preferência pelo termo “*descolonialidad*”, enquanto a maioria adota a ideia de “*decolonialidad*”. Catherine Walsh (2009) esclarece que a omissão do “s” e a preferência pelo termo “decolonial” não implica em adotar um anglicismo, mas sim introduzir uma diferença no prefixo “des” do espanhol. Isso é feito com a intenção de não apenas desarmar ou desfazer o colonialismo, mas também ultrapassar suas limitações a partir de um projeto prático de transgressão histórica da colonialidade.

continuidade da colonialidade global (também referida como padrão ou matriz colonial de poder) nos mais variados planos da vida individual e coletiva (Ballestrin, 2013). O giro decolonial não é, portanto, apenas um paradigma ou um projeto político, mas uma prática de intervenção sobre a realidade (Bernardino-Costa; Grosfoguel, 2016; Walsh, 2009) e um movimento de resistência teórico e epistemológico (Maldonado-Torres, 2018). Seu objetivo é a decolonização do conhecimento científico e a busca pela libertação das formas de saber que foram historicamente silenciadas e marginalizadas pela retórica ocidental-moderna e epistêmico-imperial da ciência.

À medida que faz frente a essas estruturas de poder e opressão, o projeto decolonial abre espaço para a inclusão e valorização de múltiplas visões de mundo e formas de conhecimento oriundas de diferentes culturas, territorialidades e tradições, especialmente aquelas provenientes de comunidades não-ocidentais e tradicionais. Fazer esse movimento é reconhecer, sobretudo, a pluralidade de contribuições para o entendimento do mundo (Mignolo, 2008a, 2008b, 2009) e a existência de múltiplas epistemologias críticas pelo planeta (Grosfoguel, 2013); é se engajar na promoção da equidade epistêmica e da justiça cognitiva (Sousa Santos, 2005), reconhecendo a diversidade de pontos de vista e conhecimentos válidos em um contexto mais amplo e pluralista.

O grupo se baseia em uma máxima que compreende a Modernidade/Colonialidade como dois lados de uma mesma moeda/realidade e não como duas formas de pensar desvinculadas: “não se pode ser moderno sem ser colonial, e se um se encontra no extremo colonial do espectro, deve negociar com a modernidade, pois é impossível ignorá-la”³⁵ (Mignolo, 2007a, p. 32). Nessa abordagem, a colonialidade assume uma significação de completo incontestado da modernidade em seus princípios gerais. Aqui, a modernidade é definida como o projeto geopolítico que reconfigurou a Europa como o epicentro do mundo, principalmente a partir da colonização das Américas no século XV. Esse recorte engloba as análises de Enrique Dussel sobre a “transmodernidade” (1994), as ideias de Immanuel Wallerstein (1992, 2007) sobre o “sistema-mundo”, a abordagem de Aníbal Quijano acerca da “colonialidade do poder” e as contribuições de Boaventura de Sousa Santos (2007) referentes à “linha abissal” (Pires, 2020).

Com a colonização das Américas, um novo padrão de controle e exploração foi construído para classificar os povos e os espaços no mundo. Esse poder, que emerge no século XVI segundo as análises de Quijano (2005), Wynter (1995) e Maldonado-Torres (2008), implicava uma interação entre raça e capitalismo no desenvolvimento e na expansão contínua da rota comercial atlântica. Quijano (2001) descreveu essa intrincada matriz de controle como “colonialidade do poder”. O conceito é um modelo de poder moderno que une a construção de hierarquias raciais, o controle da força de trabalho, o papel do Estado e a produção de conhecimento. Assim, a matriz

³⁵ No original: “no se puede ser moderno sin ser colonial, y si uno se encuentra en el extremo colonial del espectro, debe negociar con la modernidad, pues es imposible pasarla por alto”.

colonial é desenvolvida e executada a partir de vários nós histórico-estruturais heterogêneos, conectados pela “/” (barra) que tanto divide quanto conecta “a modernidade/colonialidade, as leis imperiais/regras coloniais e os centros/periferias” (Mignolo, 2011a, p. 17)³⁶.

Mencionado inúmeras vezes nas linhas anteriores e um termo que dá nome ao próprio grupo, “colonialidade” é um conceito inicialmente desenvolvido pelo sociólogo estadunidense Immanuel Wallerstein (1992) em suas análises sobre o sistema-mundo. Posteriormente, Quijano (1992, 2005) o retomou durante o final dos anos 1980 e o início dos anos 1990 e passou a se referir a ele como “colonialidade do poder”. Em seguida, a ideia também foi desenvolvida por Walter Mignolo (2003a, 2007, 2011a) ao longo de sua carreira acadêmica e esteve no centro dos debates do coletivo, recebendo importantes contribuições de outros membros do grupo M/C/D, ainda que as raízes do conceito sejam anteriores a eles e muito mais diversificadas.

Colonialidade é um constructo que expõe uma tentativa de compreender a modernidade enquanto um processo intimamente associado à experiência colonial (Assis, 2014; Maldonado-Torres, 2008). Para Mignolo (2011a), Quijano (1992) ressignificou o legado do termo “colonialismo” com o conceito, especificamente a forma como foi cunhado no período da Guerra Fria em associação com o conceito de “descolonização” da África e da Ásia. Assim, a palavra “colonial” não carrega somente uma referência ao “colonialismo clássico” ou um “colonialismo interno”, muito menos é redutível à presença de um governo colonial (Grosfoguel, 2008). Quijano (2000) chama a atenção para uma percepção de que o conceito de colonialidade não significa o mesmo que colonialismo, ainda que estejam vinculados entre si.

Uma distinção estabelecida pelo autor acerca das noções de colonialismo e colonialidade é fundamental para o entendimento da crítica do grupo M/C/D. O colonialismo se refere a uma estrutura de dominação e exploração na qual a autoridade política, os recursos de produção e o trabalho de uma população são controlados por uma outra com uma identidade diferente, cuja sede é igualmente localizada em uma jurisdição territorial distinta. O colonialismo, portanto, remonta uma época mais longínqua. Por outro lado, a colonialidade, embora tenha origem e caráter colonial, demonstrou ser mais duradoura, estável e profundamente enraizada nos últimos 500 anos do que o próprio colonialismo, do qual se originou (Quijano, 2000). Isto é, “sem dúvida foi engendrada dentro dele e, mais ainda, sem ele não poderia ter sido imposto à intersubjetividade do mundo de modo tão enraizado e prolongado”³⁷ (Quijano, 2000, p. 381).

O ponto de partida para a interpretação da colonialidade reivindica um olhar para um passado de dominação e exploração de mais de 450 anos, ainda que hajam mudanças superficiais

³⁶ No original: “*modernity/coloniality, imperial laws/colonial rules, center/peripheries*”.

³⁷ No original: “*Pero sin duda fue engendrada dentro de éste y, más aún, sin él no habría podido ser impuesta en la intersubjetividad del mundo de modo tan enraizado y prolongado*”.

em relação às proporções e aos câmbios de poder (Mignolo, 2007a). O processo de conquista das sociedades e culturas que habitam hoje a chamada “América Latina” implicou no início da constituição de uma ordem mundial que, mais de cinco séculos depois, culmina em um poder de escala global articulado em todo o planeta (Quijano, 2000). De um lado, os dominadores europeus “ocidentais” e seus descendentes euro-norte-americanos são os principais herdeiros da brutal acumulação de recursos do mundo em prol de uma diminuta minoria. Do outro lado, os explorados nas Américas e na África são as principais vítimas. Esse processo de colonização impôs uma relação de dominação direta, política, social e cultural dos europeus sobre os conquistados de todos os continentes. Essa forma de dominação é conhecida como colonialismo (Quijano, 1992).

Um dos argumentos principais do grupo é de que o fim do colonialismo com os processos de independência/descolonização não se traduziu, de forma alguma, na eliminação das relações coloniais. É esse conjunto de estruturas e fenômenos ainda persistente que se nomeia de colonialidade. O diagnóstico é de que permanecemos vivendo enredados pela mesma “matriz colonial de poder”, pelas mesmas hierarquias coloniais de exploração/dominação europeia/euro-americana enraizadas na “divisão internacional do trabalho”, na hierarquia étnico-racial global e na espiral de acumulação do capital à escala global (Quijano, 1992).

Outro conceito caro ao projeto M/C/D é baseado naquilo que Mignolo (2003a, 2007) nomeou de “*diferença colonial*”: estar na presença do colonizador impossibilita o colonizado de alcançar sua totalidade e de desenvolver sua identidade. Trata-se de uma estratégia com intuito de rebaixar regiões e populações do globo e justificar a imposição da lógica colonial e imperial. Por vezes, o argumento de que há diferenças culturais entre países do Norte e do Sul Global, entre nações industrializadas, desenvolvidas e imperiais vs nações do “Terceiro Mundo”, “em vias de industrialização”, “subdesenvolvidas” e “emergentes”, negligencia a relação de poder ao relegá-la ao plano cultural. Essas noções que ranqueiam países conforme índices hegemônicos devem ser vistas como classificações epistêmicas e não distinções ontológicas, na medida em que possuem um *locus* de enunciação que deriva de pessoas e regiões do mundo, defende Mignolo (2013b).

A dinâmica da diferença colonial, em suas dimensões econômica, política, social e racial, põe em questão dois caminhos como possíveis reações. O primeiro, de *assimilação*, continua sendo ainda bastante comum: “o colonizado não é um deles, mas procura se tornar um deles”³⁸ (Mignolo, 2007a, p. 86). O segundo, de *dissidência*, encaminha à opção decolonial e à desobediência epistêmica. Enquanto na primeira resposta a *ferida colonial* (Mignolo, 2007a, 2013) é reprimida e assimilada, a segunda fomenta uma trilha à rebelião e à construção de múltiplos modos de pensar. Assim, “a relação colonial é uma relação antagônica” (Ballestrin, 2013, p. 91) por excelência.

³⁸ No original: “*el colonizado no es uno de ellos, pero busca convertir-se en uno de ellos*”.

Como projeto em curso, os estudos decoloniais não estão, no entanto, livres de controvérsias e críticas. Algumas das mais reconhecidas incluem, mas não se limitam, a: falta de discussão sobre e com o Brasil (Ballestrin, 2013); pouca participação de mulheres no grupo (Escobar, 2003); mudança na teoria da modernização, rejeição total da modernidade; ênfase elevada na questão étnica e descarte da luta de classes (Cusicanqui, 2021; Cardoso, 2021; Domingues, 2011); significado hegemônico do gênero na análise da colonialidade do poder (Gomes, C., 2018; Lugones, 2008; Mendoza, 2010); crítica a um “populismo epistemológico colonial” e a um “exotismo romântico”, em Mignolo, e um “racismo/sexismo epistêmico” por parte de Quijano (Grosfoguel, 2013, 2018); pouca atenção às questões relacionados ao trabalho como dimensão básica da vida social, para além das pesquisas clássicas de Quijano e Escobar (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019); construção de um “pequeno império dentro do império” (Cusicanqui, 2021, p. 96), um novo “cânone acadêmico” ou uma nova “*hybris del punto cero*” (Ballestrin, 2013), baseado em “extrativismo epistêmico e ontológico” (Cusicanqui, 2021; Grosfoguel, 2013, 2016, 2018); e a decolonização como uma metáfora (Tuck; Yang, 2012).

Cardoso (2021), por exemplo, argumenta que a abordagem de Mignolo (2000, 2007a) erra ao não perceber que considerar apenas os projetos decoloniais que situam suas resistências fora da modernidade tende a excluir outras lutas e formas de oposição cujas identidades são inerentes à modernidade – isso inclui, por exemplo, os *videogames* e os *esports*. Para ela, isso não apenas enfraquece o papel dessas lutas, mas também gera divisões dentro das resistências decoloniais, o que não contribui para ampliar esses movimentos. Além disso, a autora destaca que essa perspectiva pode resultar em uma visão reducionista da alteridade e em um saudosismo “pré-moderno” que não reflete mais a realidade atual.

Com o tempo, o conceito de colonialidade foi expandido para além do âmbito do poder (Ballestrin, 2013), a partir de diálogos compartilhados por acadêmicos do grupo M/C/D e por suas consequentes elaborações. Uma nova leitura passou a contemplar a reprodução do conceito em uma tripla dimensão: a do poder, do saber e do ser. Revisões recentes apontam, no entanto, mais duas dimensões derivadas do substantivo colonialidade: de gênero e da natureza (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019). Na seção seguinte, comentaremos brevemente sobre essa expansão.

1.2. A colonialidade do poder, do saber e do ser: a crítica à ciência ocidental

Com base na ideia de colonialidade do poder, o uso do termo foi ampliado para abranger outras esferas e domínios que, mesmo estando relacionados ao fenômeno do poder, normalmente são abordados como áreas distintas. Isso resultou na formulação de cinco conceitos fundamentais: colonialidade do poder, colonialidade do saber, colonialidade do ser, colonialidade da natureza e

colonialidade de gênero (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019). Nesta tese daremos centralidade às três primeiras, ainda que reconheçamos que elas interagem com as demais.

A noção de “colonialidade do poder”, enquanto matriz ou padrão de controle no mundo moderno/colonial, é um alicerce organizador que abrange o exercício da dominação e da exploração em quatro domínios inter-relacionados da experiência humana; (i) econômico: apropriação da terra (controle da natureza e dos recursos naturais), exploração da mão de obra e controle das finanças (acumulação primitiva de capital); (ii) político: controle da autoridade; (iii) social: controle do gênero e da sexualidade; e (iv) epistêmico e subjetivo/pessoal: controle do conhecimento (“colonialidade do saber”) e da subjetividade (“colonialidade do ser”). Cada um desses domínios de administração e controle, sustentados pelo fundamento racial e patriarcal do conhecimento – a enunciação a partir da qual a ordem mundial é outorgada (Grosfoguel, 2008; Mignolo, 2007a, 2011a) –, cruzam-se entre si e tornam a matriz colonial de difícil reconhecimento e uma complexa estrutura de níveis interligados.

Por outro lado, Mignolo (2003a) sugere que nosso corpo de conhecimento é moldado pela estrutura desse poder, que formula paradigmas de conhecimento e os impõem às populações colonizadas. Isso muitas vezes resulta na deturpação profunda de seus saberes e modos de vida, à medida que introjetam os chamados “conhecimentos canônicos” institucionalizados pelos próprios (ex)colonizadores. Fazendo uso da colonialidade, eles imprimiram uma dinâmica histórica de dominação cultural e política que circunscreveu o sentido da vida, o conhecimento do mundo e as práticas sociais à sua maneira e visão etnocêntricas. Mignolo, assim como outros intelectuais decoloniais, chamam essa dinâmica de “colonialidade do saber”.

O problema da colonialidade do saber tem sido amplamente discutido pelo grupo M/C/D e abordado com uma certa organização em algumas de suas obras (Ballestrin, 2013; Quintero; Figueira; Elizalde, 2019) – uma das principais editada por Edgardo Lander (2000) e considerada “uma das publicações coletivas mais importantes do M/C” (Ballestrin, 2013, p. 97). A questão está diretamente relacionada ao que Mignolo (2002a) descreve como “diferença colonial e geopolítica do conhecimento”. Portanto, a noção de colonialidade do saber diz respeito ao viés eurocêntrico inerente ao conhecimento moderno e sua relação com as dinâmicas de dominação colonial e imperial. Essa categoria se concentra nas estratégias de controle do conhecimento que estão estreitamente entrelaçadas à geopolítica global moldada pela colonialidade do poder.

Em essência, o eurocentrismo atua como um ponto de origem epistêmico, a partir do qual se estabelece um modelo de conhecimento que, por um lado, universaliza a experiência europeia local como padrão normativo e, por outro, declara seus dispositivos de conhecimento como os únicos legítimos (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019). A conexão específica entre conhecimento e poder também é fortalecida pela capacidade naturalizadora da construção discursiva dos saberes

sociais modernos, validando, assim, as atuais relações assimétricas de poder. A diferença colonial no conhecimento, então, está intrinsecamente ligada ao universalismo, ao sexismo e ao racismo. Nesse diálogo, também se incorporou o conceito de “*hybris del punto cero*”, proposto pelo filósofo colombiano Santiago Castro-Gómez (2005, 2007).

A perspectiva do “ponto zero” das filosofias eurocêntricas, um aspecto significativo para a compreensão da gramática da colonialidade do saber (Dias, 2020), representa um lugar de observação inicial. É “o modelo epistêmico da modernidade”, do qual o olhar colonial sobre o mundo é tributário, que se pressupõe neutro e absoluto. A partir desse conceito, a linguagem científica desde o Iluminismo é considerada “a mais perfeita de todas as linguagens humanas” e reflete a “mais pura estrutura universal da razão”³⁹ (Castro-Gómez, 2005, p. 14). Nessa concepção, “a ciência moderna se situa fora do mundo (no ponto zero) para observar o mundo”⁴⁰ (Castro-Gómez, 2007, p. 83). Para Castro-Gómez (2007), o próprio diálogo de saberes foi impossibilitado durante muitos anos porque o modelo epistêmico do ponto zero foi responsável por evitá-lo.

A lógica da “arrogância do ponto zero” é, portanto, eurocentrada e pressupõe a totalização do conhecimento ocidental, baseado no grego, no latim e nas seis línguas modernas imperiais europeias – inglês, alemão, francês, italiano, espanhol e português (Mignolo, 2007c, 2010). Conforme Mignolo (2008b, p. 258), “há uma tendência geral a se aceitar o pensamento construído a partir da história e da experiência europeia como des-localizado”⁴¹ e “des-incorporado”, e que seria necessário, pois, “subir” até a epistemologia da modernidade para se ver a “verdade”, complementa Catherine Walsh (2003).

A própria colonialidade do saber, ao impedir o sujeito de desenvolver sua identidade, move a matriz colonial em direção ao ser como um segundo desdobramento do substantivo colonialidade. Maldonado-Torres (2008, p. 89) sustenta que foi “a relação entre poder e conhecimento [que] conduziu ao conceito de ser”, defendendo que a centralidade do saber na modernidade é o ponto de partida para a deslegitimação epistêmica do outro. Apresentada por ele (Maldonado-Torres, 2007, 2008) a partir de considerações sobre a modernidade, a colonialidade e o mundo moderno/colonial, a perspectiva da colonialidade do ser interpreta a modernidade como uma empreitada contínua onde o conceito de “raça” é usado para legitimar a perpetuação da completa subjugação da humanidade do outro.

O autor, assim como Mignolo (2003b), estabelece uma conexão entre a colonialidade do saber e a colonialidade do ser, argumentando que a desqualificação epistêmica do outro implica

³⁹ No original: “*el más perfecto de todos los lenguajes humanos, en tanto que refleja de forma más pura la estructura universal de la razón*”.

⁴⁰ No original: “*la ciencia moderna occidental se sitúa fuera del mundo (en el punto cero) para observar al mundo*”.

⁴¹ No original: “*hay una tendencia general a aceptar el pensamiento construido a partir de la historia y experiencia europea como des-localizado*”.

em uma tentativa de negação fundamental da sua existência (ontologia), sua humanidade. Essa desqualificação oculta a validade de apenas um tipo de pensamento (os demais não pensam corretamente ou simplesmente não pensam), conferindo, assim, o *status* de ser (se os outros não pensam corretamente, eles não existem ou sua existência é insignificante). Conseqüentemente, não se adequar aos padrões modernos de pensamento se traduz em não ser, servindo como uma justificativa para a dominação e exploração (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019).

Aqueles que enunciam a partir do espaço de privilégio epistêmico chamado de “arrogância do ponto zero”, que formulam seus pensamentos a partir das línguas modernas e imperiais e de constructos científicos, são assumidos como desapegados e neutros, são percebidos como uma medida de “verdade”. A crítica, embora um pouco exagerada, faz sentido para algumas produções. Fora do domínio do privilégio epistêmico, qualquer afirmação é frequentemente rotulada de alguma forma como anormal, seja como exótica, bárbara, trivial ou incorreta.

Conseqüentemente, como Mignolo argumenta, os falantes não ocidentais enfrentam duas opções: podem aceitar a autoridade da visão de mundo baseada, sobretudo, na língua inglesa, ou podem adotar uma postura de desobediência epistêmica, recusando-se a reconhecer a suposta superioridade do conhecimento produzido a partir da perspectiva privilegiada. Esta última opção é fundamental para qualquer movimento de desobediência política e social que busque a decolonização (Mignolo, 2002c, 2009) – isto é, o fim da colonialidade do saber, do ser e desvincular-se da matriz colonial de poder. “Decolonizar o conhecimento significa descer do ponto zero e tornar evidente o lugar a partir do qual esse conhecimento é produzido”⁴², defende Castro-Gómez (2007, p. 88).

Nos trabalhos de Mignolo e do próprio coletivo, um dos conceitos mais vigorosamente refutados é a ideia de que as pessoas racializadas são intelectualmente e moralmente inferiores, bem como a noção de que a modernização deve envolver educá-las no pensamento ocidental considerado a norma (Mignolo, 2002c, 2007a, 2009). Nos últimos anos, tem havido um aumento no movimento de redescoberta e revalorização das Teorias e Epistemologias do Sul (Sousa Santos; Meneses, 2015; Connell, 2007), em várias áreas acadêmicas e instituições de ensino em todo o mundo. Conforme apontado por Mignolo (2003a, 2017), esse fenômeno não implica a substituição de um paradigma por outro novo, mas sim o surgimento do que ele chama de “paradigmas outros”.

A emancipação e a imaginação de futuros possíveis estariam nos limites das ideologias da modernidade, nas bordas ou dobras a partir das quais se elabora o cosmopolitismo crítico como paradigma e ideologia outra, de onde emerge o pensamento fronteiriço tanto desde a subalternidade quanto da hegemonia atenta, aberta e consciente à colonialidade. O pensamento

⁴² No original: “*Decolonizar el conocimiento significa descender del punto cero y hacer evidente el lugar desde el cual se produce ese conocimiento*”.

fronteiriço, que resiste às cinco ideologias da modernidade – cristianismo, conservadorismo, liberalismo, socialismo e colonialismo – mostra a força da luta ideológica e a objeção a certos conceitos de ideologia.

Essa abordagem encaminha à concepção de desobediência epistêmica, termo cunhado por Mignolo (2003a, 2008a, 2009, 2010, 2013a) para abordar a transição em direção a novas formas de pensar e compreender o mundo que emergiram nos países do Sul Global, ex-colônias cujos saberes e modos de ser foram profundamente distorcidos pelo chamado “conhecimento canônico” imposto pelas potências coloniais do passado (Messias; Amaral; Oliveira, 2019). Em outras palavras, a desobediência epistêmica é uma forma de reconhecer que outros sujeitos possuem o poder de tomar decisões em relação às construções que os afetam. Ao definir o movimento que faz frente à colonialidade, Mignolo (2010) traz ao centro da discussão a importância dessa atitude insurgente. Para ele, o giro decolonial é um projeto de desvinculação epistêmica na esfera social, mas também no âmbito acadêmico, uma vez que esse circuito também é indissociável do primeiro.

A potência política da opção decolonial significa, portanto, uma ruptura ou desobediência epistêmica (Mignolo, 2003a, 2003b, 2008a, 2008b, 2009, 2010, 2013a) – uma dinâmica ou processo que implica “aprender a desaprender, a fim de voltar a aprender” (Mignolo, 2008a, p. 323) com modos e formas contra-hegemônicos de se pensar e produzir ciência. Nesse esforço, é crucial atentar àquilo que Leal, Strohmayer e Krüger (2021) também chamam de “processos de desaprendizagem”: uma abertura para desaprender aquilo que já se sabe – um conhecimento dito canônico, uma metodologia ou uma teoria – para que se possa criar novos saberes e práticas juntos.

Ochy Curiel (2020), de maneira similar, fala em uma necessidade de se desenvolver novas categorias, conceitos e teorias capazes de abordar a complexidade das interações sociais. Isso implica em alcançar o que ela chama de “desengajamento epistemológico” e político em relação à forma como produzimos conhecimento. Essa prática trata de “um abandono da colonialidade do poder, do saber e do ser, justificativa da retórica da modernidade, do progresso e da gestão democrática ‘imperial’” (Curiel, 2020, s/p). O abandono ou desengajamento desse processo levanta diversas questões sobre os conhecimentos que geramos, a forma como os produzimos e para que propósito o fazemos. Algumas das questões implicadas por essa atitude incluem: a) o reconhecimento e a legitimação de “outros” saberes subalternizados; b) e a problematização das condições para a produção de conhecimentos – etapas que fomos levados a seguir nesta pesquisa.

Ivan Illich (1971, p. 60), seguindo um caminho semelhante, fala sobre a prática de “desescolarização” da educação e sociedade: “a desescolarização está, pois, na raiz de qualquer movimento que vise à libertação humana”. Sua análise, embora voltada para a educação pública, sugere que a segurança, a fé, as comunicações, a família, a política, os *esports* e os *videogames*, sugerimos, tirariam proveito de processo similar. Todas essas práticas pressupõem uma atitude

decolonial (Maldonado-Torres, 2016) voltada para o descentramento epistêmico, político e cultural que desloca as formas de pensamento e modos de existir no mundo colonizado pelo padrão eurocêntrico, antropocêntrico e cristão (Maldonado-Torres, 2018).

A genealogia do pensamento fronteiriço, do fazer e do pensar decolonialmente, tem sido desenvolvida por várias perspectivas (Mignolo, 2017) e diferentes campos do saber. Cada vez mais, vemos um grande número de profissionais de diversas áreas dedicando-se aos estudos da colonialidade, de temas relacionados e das resistências decoloniais sobre modos de viver, de poder, de saber, de gênero e da natureza. Além disso, observamos um aumento na formação de coletivos, grupos de discussão, pesquisa e prática, bem como o surgimento de centros e institutos focados nesses tópicos (Quintero; Figueira; Elizalde, 2019). Os *game studies*, por exemplo, têm sido uma das áreas que se aproximaram nos últimos anos do debate decolonial para repensar e deslocar a ideia hegemônica de jogo e a própria produção de *videogames*. Na seção seguinte, apresentamos um breve diálogo sobre essas possibilidades de interlocução.

1.2.1. Decolonialidade e game studies: uma introdução sobre jogar e pensar na fronteira

A ciência ocidental tem uma posição hegemônica injustificada no mundo (Feyerabend, 1977), inclusive no campo dos *game studies*. Nos últimos anos, surgiu um movimento com o propósito de deslocar a geopolítica do conhecimento imposta desde sua fundação. São tentativas de reescrever o campo para além das definições historicamente informadas por autores europeus e norte-americanos (Caillois, 1990; Huizinga, 2008; Piaget, 1962; Sutton-Smith, 1997), responsáveis por reflexões e definições que são, ainda hoje, o alicerce dos estudos de jogos. Esses trabalhos se inserem em esforços recentes que buscam redefinir as cultura de jogos a partir de perspectivas do Sul (Apperley, 2010; Bettocchi *et al.*, 2020; Carneiro, M., 2021; Carneiro; Dias, 2020; De Paula, 2021, 2022; Falcão *et al.*, 2020, 2023; Macedo, 2022; Macedo; Kurtz, 2021; Messias, 2016; Messias; Amaral; Oliveira, 2019; Messias; Mussa, 2020; Mukherjee, 2017; Murray, 2018; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Penix-Tadsen, 2016, 2019; Stateri; Souza, 2021). Entre as abordagens e os projetos desenvolvidos, há aqueles que procuram destacar o potencial de deslocamento epistêmico construído por certas comunidades (culturas de prática) em *videogames* (Amaral; Messias, 2017; De Paula, 2021; Majkowski, 2018; Messias; Amaral; Oliveira, 2019).

José Messias, Diego Amaral e Thaianne Oliveira (2019) já haviam assinalado como a cultura digital deu origem a diversas iniciativas que desafiam a hegemonia, incluindo exemplos no contexto da própria cultura *gamer*. Os *mods* de *videogame*, que consistem em alterações feitas por indivíduos ou comunidades de modificadores de *software* ou *modders*, são um exemplo significativo desse fenômeno. Por outro lado, eles também destacam o potencial normativo que convive nos jogos digitais – considerados “produtos de uma indústria altamente influenciada por

padrões canônicos”⁴³ (Messias; Amaral; Oliveira, 2019, p. 75) frequentemente ditados por interesses de mercado. Ao explorar as tensões entre o *movimento* comunitário de *FF*, a *Garena* e a *TFFF*, esta tese proporciona contribuições sobre as dinâmicas de poder-saber entre polos, por vezes, antagônicos. Isso é evidenciado nas maneiras pelas quais os jogadores reagem às decisões da *Garena*, da *TFFF* e dos padrões globais da indústria por meio de suas iniciativas locais.

Há inúmeras possibilidades de enquadramentos e leituras possíveis a partir da crítica decolonial à geopolítica do conhecimento nos *game studies*. Muito dos trabalhos citados, embora nem todos se tratem de abordagens decoloniais, oferecem contribuições no sentido de desestabilizar e reescrever as definições do campo que foram historicamente informadas por estudiosos e filósofos que trabalham no escopo de uma tradição branca europeia (Falcão *et al.*, 2020, 2023; Trammell, 2020, 2022). Não é nosso objetivo aqui esgotar a revisão sobre esse movimento em pleno vigor dentro dos estudos de jogos, mesmo porque a origem do pensamento decolonial no campo, numa leitura semelhante à de Mignolo (2008b), é muito mais remota; ela emerge como contrapartida desde sua própria fundação.

Seria possível, desse ponto de vista, considerar até mesmo o trabalho seminal de Gonzalo Frasca (2001) em *Videogames of the Oppressed* como um dos primeiros tratados políticos decoloniais dentro dos *game studies*. Isso se deve ao fato de que o trabalho não apenas parte do Sul e com o Sul, reconhecendo a necessidade de abarcar os conceitos e agendas de sua epistemologia (Sousa Santos, 1995), mas também seus conflitos. Há mais de duas décadas Frasca (2001) falou sobre a possibilidade de se criar “*videogames* dos oprimidos” usando o meio como uma ferramenta para educação, conscientização sociopolítica e sensibilização. Penix-Tadsen (2019, p. 8) parece concordar com este argumento ao dizer que “Frasca defendeu a apropriação dos meios de produção (de jogos) por atores do Sul Global e a reutilização dessas tecnologias de forma a beneficiar os habitantes da região”⁴⁴. Nossa intenção aqui, mais modesta, é indicar caminhos para mobilizar não só a gramática decolonial estabelecida hoje como filiar uma pesquisas dentro deste escopo⁴⁵.

Modernidade/colonialidade, diferença colonial, colonialidade do poder, do saber, do ser e desobediência epistêmica são apenas alguns dos conceitos que deveriam fazer parte de uma gramática da análise em perspectiva decolonial. Essa abordagem, lembra Maldonado-Torre (2008), deve permanecer receptiva ao acolher posicionamentos críticos fundamentados nas experiências e memórias de povos que enfrentaram a modernidade e o racismo em suas várias

⁴³ No original: “*products of an industry that is highly influenced by canonical standards*”.

⁴⁴ No original: “*Frasca advocated for the appropriation of the means of (game) production by actors in the global south, and the repurposing of these technologies in ways that would benefit the region’s inhabitants*”.

⁴⁵ Há algumas revisões do estado da arte sobre *game studies* e estudos pós-coloniais (Carneiro; Dias, 2020; Murray, 2018), mas não existem ainda trabalhos semelhantes a respeito da virada decolonial dentro dos estudos de jogos.

formas – um sinal de reconhecimento da própria vulnerabilidade inerente a essa postura. Na seção seguinte, discutiremos nossa opção por tomar a atividade de jogar como um instrumento de conhecimento, uma “ferramenta epistêmica” (Nicoll, 2019, p. 14)⁴⁶ ou um local de produção de saber (De Paula, 2021), já que essas práticas de conhecer e de conhecimento podem nos ajudar a pensar de forma diferente sobre *videogames*, *esports* e suas histórias – passado, presente e futuro.

Essa abordagem, no entanto, é ligeiramente diferente da percepção defendida por Benjamin Nicoll (2019). Ele sugere que os jogos e dispositivos de jogos fracassados sejam entendidos como ferramentas epistêmicas, não as práticas daqueles que, efetivamente, os jogam. Para contemplar essa dimensão do jogar, é necessário observar a atividade a partir de sua multiplicidade e em toda sua diversidade. Parafraseando Grosfoguel (2013), devemos defender múltiplas epistemologias críticas relacionada à prática de jogo no mundo. Nesses termos, a proposta que trazemos à discussão nesta tese procura destacar a importância de reconhecer a pluralidade de maneiras de (se) conhecer o mundo e produzir saberes, de modo que achamos justo aproximar o jogo e o jogar de uma perspectiva inclusiva sobre a noção de conhecimento. Na próxima seção, guiados pelos argumentos apontados anteriormente, estabelecemos alguns pressupostos das epistemologias e epistemes do jogar – rascunhos que nos ajudam a pensar em uma leitura da ação desempenhada no jogo como forma de conhecimento.

Esse movimento é feito tanto a partir de um resgate da multitude da ideia de jogar, sem reduzi-la a certas percepções particulares da vida no Norte, quanto a partir de uma aproximação com uma abordagem decolonial. Ao redefinir as noções de epistemologia e contemplar a diversidade das formas de se conhecer, essa seção defende a possibilidade de olhar para a ação produzida no jogo como um tipo de conhecimento, enquanto parte de uma ecologia de saberes do jogar. A epistemologia a que nos referimos, assim, é vista como um projeto de prática do conhecimento. Nesse contexto, o exame de suas epistemes envolve o reconhecimento de que a atividade no jogo requer um empenho/compromisso epistemológico (prático e reflexivo) por parte daqueles que jogam. Essa orientação oferece um modo de se compreender e abordar, mas não impõe um conjunto de procedimentos fixos e imutáveis. Ela serve, na verdade, como um pressuposto que guia a construção de uma abordagem aberta onde o pluralismo metodológico, a apropriação/adaptação e a transformação não só são recomendadas como encorajadas.

1.3. As epistemologias do jogar: (re)aprender a pensar e a jogar com os jogadores

A leitura que desenhamos neste tópico é fruto do trabalho de campo que desenvolvemos com comunidades de *esports* ao longo dos anos, principalmente em *LoL* e *FF*. É também,

⁴⁶ No original: “*epistemic tools*”.

principalmente, consequência direta do processo de decolonização do saber e do ser na esfera pessoal que o *movimento* de *FF* nos levou a produzir. Eles não apenas nos auxiliaram a desaprender o que havíamos internalizado no processo de colonialidade do conhecimento, mas também nos guiaram em direção à nossa própria emancipação epistemológica e existencial, das quais estávamos anteriormente desprovidos de consciência. Dessa experiência formativa surgiram as construções que embasam esta seção⁴⁷.

O epicentro dessa proposta é, portanto, permitir um projeto de práxis do conhecimento que amplie o cânone dos *game studies* e a diversidade epistemológica do jogo. Essa ideia também se une a esforços recentes no sentido de decolonizar o jogo e o jogar (De Paula, 2022; Trammel, 2022), desestabilizando as bases nas quais os estudos sobre jogos foram construídas. Reconhecer essa pluralidade requer uma apreciação das diferentes maneiras de se conhecer, compreender e se relacionar com os jogos (o que chamamos aqui de “epistemes” do jogar). Passa, principalmente, pela necessidade de um entendimento de que essas epistemes são abundantes no planeta.

Registrar essas formas de conhecimento exige, primeiramente, um compromisso com a decolonização do saber e do ser (Mignolo, 2007a) e com a luta pela libertação em todas as escalas, seja no nível individual, social ou coletivo. O segundo aspecto é reconhecer que não existe um modelo ou projeto universal para empreender esse movimento (Mignolo, 2007a, 2007b). A escolha de qual abordagem desenvolver é influenciada por cada contexto local de “enunciação” que surge, determinando, por conseguinte, as direções a serem seguidas. Não existe um mapa, uma fórmula ou um protocolo metodológico pronto para que esse empreendimento seja construído, porque as pessoas vivem com histórias diversas e heterogêneas. É no campo e no diálogo com aqueles com quem trabalhamos – como parceiros de pesquisa e não como informantes – que se poderá chegar até a opção mais adequada, muitas das vezes negociando com suas próprias metodologias.

Nossa proposta, apresentada no capítulo seguinte, foi construída a partir desse movimento. Por ora, essa seção oferece insumos para a compreensão do percurso metodológico que construímos – e que deriva, efetivamente, dele. O que oferecemos aqui é mais uma orientação, um modo de percepção, aproximação e posicionamento diante do campo, e não necessariamente um conjunto de procedimentos fixos. Ela, portanto, não deve ser tomado como uma receita ou um conjunto de etapas a serem seguidas de forma rígida, mas como orientações epistêmicas que cada pesquisador pode desenvolver de maneira criativa em suas próprias construções metodológicas.

A ideia de epistemologia que seguimos concebe o conhecimento como algo indissociável da vida, como atuação do e no mundo. De Paula (2021, p. 4), de maneira semelhante, sugere uma reinterpretação de contextos periféricos como o Brasil enquanto locais de produção de

⁴⁷ Entendemos a experiência formadora no sentido proposto por Marie-Christine Josso (2004), onde uma experiência se torna formativa quando é vista através da perspectiva da aprendizagem.

conhecimento dentro da história dos *videogames*. Sua abordagem nos capacita a partir do Sul e com o Sul, permite discutir histórias que não se limitam unicamente às experiências hegemônicas e aos modelos de conhecimento do Norte. Essa leitura resulta em uma visão mais profunda das histórias dos *videogames*, destacando a relevância das práticas e conhecimentos periféricos na formação da mídia como um fenômeno cultural largamente difundido.

Grada Kilomba (2016), ao falar da relação de saber-poder que o significado do conceito de epistemologia carrega em *Memórias da plantação: Episódios de racismo cotidiano*, lembra-nos que ela “define não somente como, mas também quem produz conhecimento verdadeiro e em quem acreditarmos” (Kilomba, 2016, p. 11). Nossa percepção, baseada nas leituras de Kilomba (2016) e outros intelectuais decoloniais, passou a resgatar uma ideia de epistemologia que não toma como modelo uma das formas de conhecimento que se propõe avaliar – a ciência. Em termos práticos, significa se aproximar de uma epistemologia enquanto *teoria do conhecimento* e não como *teoria do conhecimento científico*, em particular, como nos lembra João Nunes (2008). Desse modo, a abordagem de uma epistemologia do jogar com a qual tivemos que lidar reforça uma redescoberta da ontologia – uma transferência da soberania epistêmica aos sujeitos que constroem esses saberes cotidianos – e problematiza as implicações (geo)políticas do conhecimento (Grosfoguel, 2008; Mignolo, 2002a, 2002b; Nunes, 2008; Dussel, 1977, 1994). Ela propõe reconfigurar a relação entre epistemologia e ontologia para pensar na possibilidade de epistemes outras que começam na prática cotidiana (Mignolo, 2002a, 2002b, 2007; Curiel, 2020).

Contemplar esse contexto é se debruçar em uma atividade de jogar que é fruto de uma subjetividade localizada socialmente, delimitada por condições materiais e espaciais, por hábitos e visões e por outras histórias locais. A perspectiva epistemológica com a qual fomos confrontados durante nosso trabalho de campo considera as experiências não como uma “fonte” de dados, mas como uma produção de conhecimento em si mesma, como atuação do e no mundo⁴⁸. Essa abordagem, que para nós foi formativa, nos ajudou a repensar os *videogames*, os *esports* e suas histórias a partir de outros pontos de vista. Levou-nos a abandonar a “arrogância do ponto zero” (Castro-Gómez, 2005, 2007) e o “pacote epistêmico” (Júnior, 2019) com os quais fomos à campo.

Grosfoguel (2008), em sua crítica aos estudos de economia política e aos estudos coloniais, aponta que aquele que fala, na filosofia e nas ciências ocidentais, costuma estar oculto, escondido e apagado da análise. Kilomba (2016) oferece uma leitura similar ao discutir sobre a promoção da descolonização do conhecimento. Para ela, é essencial compreender que todos nós falamos e compartilhamos perspectivas moldadas por contextos temporais e geográficos específicos, a partir de realidades e histórias particulares.

⁴⁸ A produção de conhecimento não apenas diz respeito a um “conteúdo” específico, mas a um conjunto de saberes, modos de vida e subjetividades (Mignolo, 2003a).

“Não existem”, portanto, “discursos neutros” (Kilomba, 2016, p. 17), desprovidos de viés. Promover uma radical simetria de saberes, incluindo aquele que é produzido na ação de jogar, é reconhecer a dignidade e validade de todas as formas de conhecimento, recusando o seu relativismo. Nesse esforço, há tanto um compromisso em resgatar o amplo significado conceitual da ideia de jogo para além da acepção moral que aparece na literatura ocidental⁴⁹, e, assim, de não o reduzir epistemologicamente como mero resultado de uma cultura local com *design* global (Mignolo, 2003a) –, quanto de se aproximar de alguns preceitos de uma Epistemologia do Sul.

Essa reflexão prévia orienta nossa argumentação ao conceber duas pedras substanciais para o seu constructo. A princípio, que é necessário considerar o jogo como essencial para a percepção de um tempo (Falcão; Marques; Mussa, 2020). Afinal, ele se revela como uma força social tão expressiva quanto a própria política ou a religião o são (Roberts, 2018). Em seguida, que a ação desempenhada no jogo não deve ser lida como desprovida de sentido prévio, ainda que detenha potência transformadora. Ela acontece sempre dentro de um contexto circunscrito, de um lugar de enunciação que orienta sua intencionalidade e prescreve sentidos (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021).

O potencial epistemológico do jogo reside, então, no fato de que é possível produzir uma multiplicidade de conhecimentos (produção de sentido), críticos ou não, a partir da reflexão e ação daquele que joga no meio ou no seu entorno. Ao jogar, ele age no ambiente ao mesmo tempo em que se inclui como parte de uma comunidade identitária com distintas epistemologias de relacionamento com o mundo e com o jogo, carregando, pois, as epistemes que lhe são próprias. Assim posto, a orientação epistemológica do jogar a qual fomos levados é um esforço de compreender a reflexão e a ação (ou sua recusa) no ambiente do jogo a partir da própria cosmovisão em que se vive – seja o pesquisador, seja o(a) jogador(a), a depender de cada pesquisa.

O discurso em torno desse movimento epistemológico encontra eco naquilo que Thomas Apperley (2010) chama de “ecologia situada do jogo”, uma referência aos modos como distintos contextos de jogo constroem experiências completamente diferentes, a partir da percepção de condições situadas de encenação e desempenho sobre as quais o autor se refere. Essas epistemologias compõem parte do conjunto de perspectivas epistêmicas subalternas (Grosfoguel, 2018) – a que podemos chamar, especificamente, de perspectivas epistêmicas subalternas do jogar –, “uma forma de conhecimento que, vindo de baixo, origina uma perspectiva crítica do

⁴⁹ Aaron Trammell (2020, 2022) produz uma crítica potente a uma tradição branca europeia que desenvolve, a partir de Huizinga (2008), Caillois (1990), Sutton-Smith (1997) e Piaget (1962), ainda que não limitado a eles, uma leitura com um sentido mais positivo do jogo, voltada para o lazer e prazer. O autor reflete como a experiência e fenomenologia do povo negro descendente de escravos na América do Norte oferece uma redefinição da ideia de jogo ao considerar a tortura como uma de suas formas. Além disso, o autor produz uma crítica sobre como a adoção dessa postura moral em relação ao jogo (positiva, prazerosa ou boa) foi negligente e está conectada a um discurso global que torna as experiências de pessoas indígenas, negras e de cor invisíveis.

conhecimento hegemônico nas relações de poder envolvidas” (Grosfoguel, 2008, p. 119) no uso e na interação em contextos de jogos.

As implicações desta condição são muitas para a geopolítica do conhecimento do jogo. Articulações sobre esse fenômeno, inclusive, têm sido recentemente endereçadas no próprio campo dos *game studies*, cujas discussões encontram difusão na literatura tanto em seu âmbito internacional (Mukherjee, 2017; Murray, 2018; Penix-Tadsen, 2016, 2019; Trammell, 2022) quanto nacional (Bettocchi *et al.*, 2020; Carneiro, M., 2021; Carneiro; Dias, 2020; De Paula, 2021, 2022; Falcão *et al.*, 2020, 2023; Falcão; Mussa; Macedo, 2022; Macedo; Kurtz, 2021; Messias, 2016; Messias; Amaral; Oliveira, 2019; Messias; Mussa, 2020; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Stateri; Souza, 2021). Muito embora sejam marcados por inúmeros e particulares desdobramentos decorrentes de suas abordagens, em comum esses trabalhos oferecem possibilidades de interpretação e reflexão que recolocam o protagonismo do Sul Global e seus atores nesse contexto, reconhecendo suas instâncias, experiências e histórias como produtoras de sentido, discursos e práticas – e não apenas como mercados prontos para o consumo.

Esse ponto de vista resulta em um espectro pluriversal e interepistêmico da cultura de jogo global, em contraste à defesa de um projeto universal baseado em histórias locais provenientes de contextos *mainstream*. Ao invés disso, devemos buscar novos marcos de referência. Essa é a postura que adotamos para pensar nas epistemologias do *movimento* de *FF*, a partir de uma abordagem que apresenta pontos de convergência com a perspectiva latino-americana decolonial. É, afinal, sobre o jogar como um forma de conhecer e atuar no mundo. Não apenas aquilo que se pode conhecer (de ordem ontológica), mas como se pode fazê-lo (práxis). Essa leitura epistemológica do jogar parece, em algum sentido, conduzir a um discurso contra o método – no pertinente argumento crítico às metodologias normativas observado por Paul Feyerabend (1977).

Aqui ser contra o método – não qualquer um, mas aquele que procura se impor como norma de validação em quaisquer ramos do saber – é resgatar a origem da epistemologia sem que esse projeto acabe por se organizar como refém, e referência central, à ciência elevada à condição de padrão (Nunes, 2008). Seria, portanto, incoerente com a trajetória até aqui eleger um método diante da complexidade do mundo e das atividades e situações de jogo. Seguindo a crítica de Feyerabend (1977), acreditamos que a diversidade das epistemes e epistemologias do jogar só podem ser compreendidas a partir de um igual pluralismo metodológico, um que considere simétricas todas as formas metodológicas de se aproximar dessas epistemes oriundas de outros saberes.

Dito isto, embora este não seja um estudo de recepção sobre os *esports*, ele dialoga com contribuições oferecidas por autores filiados a essa tradição, que passou a ser central dentro do chamado “pensamento comunicacional latino-americano”. O tópico a seguir, portanto, contempla as possibilidades de diálogos entre esses dois horizontes epistemológicos (estudos decoloniais e

estudos culturais sobre/desde a Latinoamérica), direcionando brevemente os caminhos que eles oferecem e demarcando alguns avanços ao promover uma pesquisa que articule ambos.

1.4. Por uma epistemologia decolonial da comunicação latino-americana⁵⁰: diálogos entre os estudos culturais sobre/desde a América Latina e os estudos decoloniais

Nos últimos anos, com a popularização de uma certa gramática decolonial entre intelectuais, ativistas, movimentos sociais e estudiosos de diferentes campos do saber, diálogos entre o pensamento decolonial com outras propostas teóricas têm sido frequentes. Na comunicação, o trabalho de Fernanda Nascimento (2018) discute as possibilidades de interlocuções e rupturas entre a abordagem dos estudos culturais sobre/desde a Latinoamérica⁵¹ e os estudos decoloniais, duas das principais vertentes intelectuais produzidas na região. Em comum, ela sugere que as duas tradições surgem com o propósito de “romper com as formas de pensamento hegemônicas” (Nascimento, F., 2018, p. 85) e desencadear uma transformação nos debates mantidos ao longo dos séculos sobre culturas e comunidades historicamente subalternizadas.

No contexto dos estudos de recepção na região⁵², Jesús Martín-Barbero (2001) é reconhecido como o precursor na análise das conexões entre comunicação e cultura, deslocando o foco da investigação dos meios de comunicação para os usos sociais gerados pelos sujeitos (Gomes, I., 2004; Jacks; Menezes, 2012). A década de 1980 marcou o surgimento dessa abordagem como uma área de interesse. Além de Martín-Barbero, figuras como Néstor García Canclini e, posteriormente, Guillermo Orozco Gómez desempenharam papéis proeminentes nesse campo. Entre as principais críticas direcionadas aos estudos culturais, além da preocupação com a possível adoção acrítica de teorias estrangeiras, inclui-se a observação de que questões relacionadas à classe social nem sempre receberam a devida atenção e que alguns projetos demonstraram um engajamento político limitado (Nascimento, F., 2018).

No entanto, Mignolo (2007b), uma figura importante no movimento decolonial, caracteriza os estudos culturais como “imperialistas” e enfatiza a ruptura epistemológica como o principal ponto de distinção entre ambos. O autor observa que a obra de dois dos principais teóricos da recepção e do que ele chama de “versão latino-americana dos estudos culturais”⁵³ (Mignolo,

⁵⁰ Para uma crítica decolonial à constituição do campo da comunicação, historicamente orientado por modelos e paradigmas das ciências sociais ocidentais, ver Torrico Villanueva (2015, 2016a, 2016b, 2018) e Dias (2020, 2021).

⁵¹ Com o passar dos anos, diversas correntes dos estudos culturais foram desenvolvidas. Eduardo Restepo (2015, p. 28, grifo do autor), em sua revisão, recomenda que seria mais apropriado denominar essa tradição como “Estudos Culturais *sobre/desde* a América Latina” ao invés da noção homogênea de “estudos culturais latino-americanos”. Neste trabalho, seguindo esta sugestão, interessa-nos a abordagem dos estudos de recepção construídos sob esta ótica.

⁵² Não há um consenso claro (Escosteguy; Jacks, 2005; Gomes, I., 2004; Nascimento, F., 2018), mas aqui entendemos os estudos de recepção como uma vertente empírica sobre a relação entre os meios e as audiências, geralmente voltada à análise do consumo cultural de produtos midiáticos (Gomes, I., 2004; Nascimento, F., 2018). Dessa forma, a maioria dessas produções estariam ligadas ao marco teórico-metodológico dos estudos culturais sobre/desde a região.

⁵³ No original: “*Latin American version of Cultural Studies*”.

2007b, p. 165), Martín-Barbero e Garcia Canclini, foi consideravelmente influenciada pelo trabalho da Escola de Frankfurt e de Pierre Bourdieu, respectivamente. Segundo Mignolo (2007b), ambos operaram dentro da perspectiva da modernidade. Para ilustrar essa afirmação, usa o exemplo de Canclini ao mencionar que ele conduziu pesquisas na fronteira de Tijuana, no México, mas sua epistemologia não foi impactada pela experiência da fronteira, permanecendo ancorada na visão eurocêntrica da “arrogância do ponto zero”.

Em contraste, Martín-Barbero (1996) argumenta a favor de uma tradição singular dos estudos culturais originados na América Latina, defendendo a independência e autonomia da produção local. Ele aponta que a tradição dos estudos culturais já estava presente na região latino-americana antes mesmo dessa terminologia ser cunhada. Em outras palavras, Martín-Barbero (1996) destaca que essa corrente de pensamento não está ligada à mera “importação de teorias” do hemisfério Norte, particularmente da Inglaterra (Nascimento, F., 2018).

Nós fazíamos estudos culturais há muito tempo. Na América Latina – no campo da Comunicação, desde a edição do livro de Pascuali nos anos 60 – havia uma percepção de que os processos de comunicação eram processos culturais. [...] Não comecei a falar de cultura porque chegaram a mim coisas de fora. Foi lendo Martí, Arguedas que eu a descobri e, com ela, os processos de comunicação a serem analisados. A gente não se ocupava dos meios: estávamos na festa, na casa, na cantina, no estádio. [...] Fazíamos Estudos Culturais muito antes que esta etiqueta aparecesse [...]. A América Latina não se incorporou aos Estudos Culturais quando a etiqueta virou moda; a história, aqui, é muito distinta⁵⁴ (Martín-Barbero, 1996, p. 52).

Segundo a perspectiva de Héctor Gómez (2011), a evolução dessa corrente de estudos na região ocorreu gradualmente, com a contribuição de pesquisadores de várias nações que questionavam a importação de teorias norte-americanas para entender os processos comunicativos. Esse movimento de crítica foi acompanhado pela contestação dos valores propagados pela modernidade, de onde surgiram estudos sobre cultura popular e comunicação alternativa.

Além disso, o modelo de mediações de Martín-Barbero (2001) é raramente aplicado além das fronteiras regionais, principalmente devido à sua associação com uma teoria concebida desde e para a América Latina. Mesmo sem aprofundar em aspectos mais específicos que fundamentam essa formulação (Marcondes Filho, 2008), alguns dos quais discordamos, é crucial reconhecer a influência decisiva da colonialidade do saber como uma dimensão que perpassa essa questão (Dias, 2020). Por outro lado, essa “sombra” imposta à teoria das mediações desenvolvida pelo pensamento crítico comunicacional latino-americano dá a tônica das preocupações com o *locus* de

⁵⁴ No original: “Nosotros teníamos estudios culturales desde hace mucho tiempo. En América Latina - para el campo de comunicación desde el libro de Pascuali en los 60 - hay una percepción de que los procesos de comunicación eran procesos culturales. [...] Yo no empecé a hablar de cultura porque me llegaron cosas de afuera. Fué leyendo a Martí, a Arguedas que yo la descubrí y con ella los procesos de comunicación que había que comprender. Uno no se ocupaba de los medios: estaban en la fiesta, en la casa, en la cantina, en el estadio. [...] Nosotros habíamos hecho estudios culturales mucho antes de que esta etiqueta apareciera [...]. América Latina no se incorpora a los estudios culturales cuando se pusieron de moda como etiqueta, sino que tienen una historia muy distinta.”

enunciação regional nesses estudos, a ponto de se defender que a perspectiva barberiana, com sua cartografia e seus mapas, “contribu[i] para a constante emancipação decolonial da América Latina” (Ortiz; Dainezi; Dias, 2022, p. 202).

Essa provocação, ao que parece, tem sido levada a sério por pesquisadores(as) da região. Martín Tironi e Matías Valderrama (2021), por exemplo, inspirados pelas obras de Escobar (2003, 2005), Martín-Barbero (2001) e Freire, estudaram o digital a partir de uma agenda decolonial. Seus interesses estavam em decolonizar os métodos de investigação social utilizados para o estudo do digital e do algoritmo, problematizando esses sistemas e o fenômeno da datificação desde a América Latina. A partir de um protótipo de aplicativo que simula os sistemas de perfilamento e as sugestões algorítmicas das principais plataformas digitais, os autores investigaram as experiências dos participantes e promoveram um debate sobre as mediações dos algoritmos em suas vidas. Suas descobertas questionam as representações monolíticas que consideram os algoritmos e as grandes plataformas como controladores exclusivos de nossas vidas, levando a reconsiderar esses dispositivos no contexto de uma complexa rede de mediações e práticas.

Por outro lado, “a ruptura produzida pelos estudos descoloniais é mais recente e atinge também os estudos culturais, ainda que inegavelmente tenham recebido contribuições desses” (F. Nascimento, 2018, p. 85). Pensar a América Latina a partir de sua própria perspectiva e com autores⁵⁵, pensamentos e teorias latino-americanas é um dos princípios fundamentais do movimento decolonial. A crítica feita por esta abordagem aos estudos culturais, em relação à persistência de referenciais marcados pela modernidade, deve ser levada em conta. Pensar com, a partir, desde e na América Latina implica na criação de pensamentos que se originam desse contexto específico e refletem esse espaço heterogêneo. No entanto, o questionamento feito por Cardoso (2021) e Cusicanqui (2021), por exemplo, mostra que a crítica de Mignolo (2007b) ignora outras lutas e formas de oposição na região cujas identidades são inerentes à modernidade.

Ainda assim, a ruptura não é fácil. Uma das grandes questões que acompanham o debate decolonial, segundo Ballestrin (2013) e Dias (2020), baseia-se na seguinte pergunta: é possível ruir com a lógica da colonialidade sem que abandonemos as contribuições do pensamento ocidental, europeu e iluminista – especialmente o marxismo – durante o processo de decolonização? Isto é, “como superar a modernidade eurocêntrica sem dispensar sua importante contribuição?” (Dias, 2020, p. 55)⁵⁶. De nossa perspectiva, semelhante ao que sugerem Dussel (2005), Grosfoguel (2008), Ballestrin (2013), F. Nascimento (2018) e Dias (2020) – e de forma

⁵⁵ Isso inclui ativistas, grupos/movimentos sociais, intelectuais, populações tradicionais, dentre outros.

⁵⁶ A questão se adensa considerando que o próprio pensamento crítico latino-americano, cujo legado foi fundamental para a origem da virada decolonial, é tributário da teoria crítica marxista. O paradoxo, então, seria: como, afinal, oferecer uma crítica ao eurocentrismo a partir de uma perspectiva não eurocêntrica que parte daquilo que se critica?

menos radical do que as posições extremadas de Mignolo e Quijano—, a abordagem decolonial não implica em uma rejeição completa dessas correntes de pensamento, mas sim em uma reavaliação crítica de como elas foram aplicadas e adaptadas em contextos coloniais. Revisando as palavras de Enrique Dussel (2005, p. 31), acreditamos que ao invés de “superar” a modernidade devemos, acima de tudo, entender seu enquadramento real em relação à sua alteridade anteriormente negada.

Eduardo Restepo (2015), reconhecendo a importância do projeto de estudos (inter)culturais de cunho decolonial proposto por Walsh (2003, 2010), defende, porém, uma concepção de estudos culturais que constitui “um projeto intelectual e político diferenciado” (Restepo, 2015, p. 30). Para ele, essa abordagem não nega a relevância dos conhecimentos de grupos historicamente subalternizados pelo eurocentrismo, cuja fetichização do “conhecimento científico” e da academia como detentores de uma verdade superior produziu uma série de violências epistêmicas e epistemicídios (Carneiro, S., 2005; Sousa Santos, 2015) pelo mundo. No entanto, isso não significa que o campo exclua ou ignore as contribuições intelectuais de autores europeus ou americanos.

A ideia central é repensar esses conceitos, teorias e campos de forma a considerar as experiências e perspectivas dos povos colonizados e subalternizados. Isso envolve reconhecer as limitações e os vieses eurocêntricos presentes em muitas dessas teorias e buscar uma abordagem mais inclusiva e contextualizada. Nesse sentido, a decolonização enriquece o pensamento ocidental com perspectivas diversas e promove uma reflexão crítica sobre como as ideias ocidentais foram historicamente usadas para manter estruturas de poder coloniais⁵⁷. Com isso, ganhamos em diálogo intercultural e interepistêmico (Castro-Gómez, 2007; Grosfoguel, 2013; Júnior, 2019) e numa compreensão mais completa das dinâmicas globais de poder.

Além disso, como nos lembra F. Nascimento (2018, p. 86), “o pensamento de ‘fronteiras’ é também um pensamento de diálogo”. Partindo dessa premissa, ela defende que os estudos de recepção latino-americanos guardam afinidades com os estudos decoloniais devido às suas próprias bases fundamentais. Ao investigar o agenciamento dos sujeitos na interação com as mídias, focando no engajamento e no encontro de diferentes conhecimentos e práticas, os estudos de recepção mudaram a ênfase, passando do estudo dos meios para a análise das audiências.

O debate sobre as diferenças e as potenciais convergências entre os estudos culturais sobre/desde a América Latina e os estudos decoloniais permanece em aberto. Não há um consenso definido na constelação de ideias e pensamentos que pairam sobre o coletivo de pesquisadores decoloniais. Walsh (2003, 2010), por exemplo, uma das integrantes do M/C/D, descreve os estudos culturais sobre/desde a América Latina como um projeto intercultural, interepistêmico e com orientação decolonial. Sua proposta é pensada a partir do que ela chama de “estudos (inter)culturais

⁵⁷ No contexto dos *game studies*, isso implica não ignorar a importância de destacar as geopolíticas do conhecimento nas quais as práticas de jogo têm operado e os enclausuramentos que têm imposto em seu nome.

de cunho decolonial”, um espaço de diálogo com o intuito de (re)pensar e (re)construir os estudos culturais como um ambiente de interação política, crítica e de múltiplos saberes.

Dentro dessa perspectiva regional, há um engajamento que leva em consideração as lutas, as práticas e os processos que desafiam as heranças eurocêntricas, coloniais e imperiais. Seu objetivo é remodelar e estabelecer condições radicalmente distintas para os domínios do pensamento, do conhecimento, da existência (ser), da convivência (estar) e da coexistência (conviver) (Walsh, 2003, 2010). Há também uma proposta convergente a de Walsh (2003, 2010) no Brasil, defendida por José Jorge Carvalho (2010). No entanto, à exceção deles e seus orientandos, os autores de diferentes países da América Latina que contribuíram para as concepções dos estudos culturais na e da região não as associam ao projeto ou à gramática decolonial (Restepo, 2015).

Ainda assim, F. Nascimento (2018, p. 86) defende o potencial de produção de pesquisas de recepção de inspiração ou chave decolonial. Nessa visão, “a contribuição dos estudos descoloniais [...] pode ser articulada com as contribuições dos estudos culturais acerca da mídia”, um dos lugares sobre os quais a virada decolonial ainda não chegou de forma expressiva. Na seção seguinte, a contribuição do pensamento comunicacional latino-americano oferece uma abordagem útil que nos conduz a (re)pensar os *esports* dentro de uma complexa rede de mediações (dimensões), associações e práticas que dão forma ao fenômeno. Essas forças implicadas nos rumos de cada um dos *movimentos* com os quais convivemos não apenas passaram a atravessar nossa escrita e a forma como conduzimos a pesquisa como, principalmente, foram fruto delas.

1.4.1. A teoria das mediações latino-americana

No pensamento comunicacional, a ideia de mediação tem uma história relativamente extensa de discussão tanto dentro quanto fora do contexto do pós-humanismo ou da guinada não humana (*nonhuman turn*) (Messias, 2016). “É praticamente impossível propor uma teoria da(s) mídia(s) e/ou da comunicação (que não são necessariamente sinônimos) sem esbarrar no conceito”, defende José Messias (2016, p. 53). Martín-Barbero foi um dos teóricos que dedicou grande parte de sua obra ao tema. A ele se seguiu Guillermo Orozco, seu herdeiro e afilhado teórico (Marcondes Filho, 2008).

Um esforço para oferecer leituras aos nossos questionamentos precisa partir de uma perspectiva local que procure ultrapassar reducionismos, determinismos e maniqueísmos coloniais de qualquer ordem. Seguir por um alinhamento entre comunicação, cultura e política promovido pela guinada comunicacional do pensamento latino-americano, no intuito de ultrapassar o reducionismo à tradicional dicotomia economia-culturalismo (cf. Grosfoguel, 2008), pode ser um dos caminhos possíveis para se encontrar um entendimento às questões que passaram a nos mover.

As questões colocadas em campo nos fizeram voltar ao pensamento de Martín-Barbero (2001, 2002, 2004), precursor do que mais tarde viria a ser chamado de pensamento comunicacional latino-americano. Dentro desse horizonte epistêmico-metodológico, uma contribuição particular sobressaiu ao longo dos anos: sua ideia de mediação e os seus mapas. Criado nos anos iniciais do marcante movimento *Dos meios às mediações*, o modelo explora as inferências das mediações socioculturais nas dinâmicas relativas à recepção de mídia.

Frente à lógica do sistema produtivo na qual os meios de comunicação promovem uma homogeneização e universalização de um estilo ou modo de vida ocidentalizado, Martín-Barbero (2001) defendeu a valorização das lógicas plurais e das competências culturais que são ativadas nos usos dos meios. Sua provocação, portanto, direcionava a atenção para além das mídias ou dos receptores: sugeria, de fato, abandonar o midiacentrismo e investigar as mediações. A proposição de Martín-Barbero (2001) buscava entender onde os sentidos são produzidos e olhar para essas mediações. A aproximação entre os *game studies* e essa corrente, feita por pesquisadores brasileiros (Fragoso, 2017; Amaro; Fragoso; Seula, 2021), faz sentido quando consideramos que “não é por acaso que todo objeto de estudo comunicacional possa ser metodologicamente tratado por um pesquisador a partir da perspectiva das mediações” (Lopes, 2018a, p. 55-56).

Aqui, tanto as formulações de Martín-Barbero (Ronsini, 2010) quanto dos autores do giro decolonial têm suas raízes no pensamento crítico latino-americano, especialmente aquele desenvolvido nas décadas de 1960 e 1970, que se baseia na tradição da teoria crítica marxista. Para a teoria barberiana, mediação é um conceito que não possui uma única definição, mas que parte de uma noção plural: são *mediações* (Lopes, 2018a, 2018b). A teorização introduz uma abordagem complexa da noção de mediação, aplicada especificamente ao contexto da realidade latino-americana. Em Martín-Barbero (2001, 2002, 2004), porém, não há um conceito explícito de mediação. Ao invés disso, ele nos conduz a entendê-la como o “lugar” a partir do qual se dá sentido ao processo de comunicação. Visto desta forma, as mediações permitiriam entender a interação criada entre o espaço da produção e o da recepção. Seria, portanto, o lugar de onde “provêm as construções que delimitam e configuram a materialidade social e a expressividade cultural” dos meios (Martín-Barbero, 2001, p. 304).

Já o mapa metodológico das mediações sofreu consecutivas atualizações ao longo de diferentes introduções de sua obra (Martín-Barbero, 2001, 2002, 2004). O primeiro deles, publicado em 1987 na primeira edição do livro (Martín-Barbero, 2001) sob o nome de mapa das “Mediações Culturais da Comunicação”, é caracterizado por uma virada epistemológica da comunicação a partir da cultura ou o estudo das mediações culturais da comunicação (Lopes, 2014, 2018a, 2018b; Martín-Barbero, 2009). Nesta primeira versão, a atenção é voltada à ocorrência das

mediações socioculturais sobre a recepção dos meios de comunicação (Fragoso, 2017), cujo paradigma para Martín-Barbero seria a televisão (Lopes, 2018a).

O segundo mapa (Figura 1) data do ano de 1998, em uma atualização oferecida na quinta edição publicada pela editora Convênio Andrés Bello, em Bogotá⁵⁸. Essa modificação, chamada por Martín-Barbero (2002) de “pistas para entre-ver meios e mediações”, inaugura “uma complexa teoria das mediações que ultrapassa a configuração de uma teoria da recepção” (Lopes, 2018b, p. 16). No centro do mapa, permanecem as “mediações constitutivas ou fundantes” (Lopes, 2014, 2018a, 2018b) inseridas na primeira versão: comunicação, cultura e política. Da mesma forma, o autor preservou a disposição dos processos de comunicação a partir de dois eixos: de um lado, elementos diacrônicos ou históricos de longa duração, organizados entre matrizes culturais e formatos industriais; de outro, aqueles sincrônicos, no qual a lógica da produção corresponde às competências da recepção (consumo), que respectivamente atravessam a dinâmica comunicacional. Maria Immacolata Lopes (2018a, 2018b) sugere que esses elementos formam quatro mediações básicas (de maior intensidade).

Figura 1: Segundo mapa metodológico das mediações – as mediações comunicativas da cultura



Fonte: Redesenhado a partir de Martín-Barbero (2002, p. 16).

A mudança operacional de maior amplitude apresentada no modelo da Figura 1 se manifesta nas interseções dos dois eixos, a partir do desenho de quatro tipos de submediações (de menor intensidade) responsáveis por articular as quatro mediações básicas anteriores (de maior intensidade) (Lopes, 2018a): tecnicidade, ritualidade, sociabilidade e institucionalidade. A primeira é relativa à cognição e à criatividade, à nova dinâmica dos meios (operadores técnicos, estéticos e perceptivos); a segunda diz respeito às rotinas que guiam as leituras, “modos

⁵⁸ Em 2002, o prefácio foi publicado no volume 21, número 41, da revista *Signo y Pensamiento* da Pontificia Universidad Javeriana. Consultamos esta versão para a elaboração deste trabalho.

autorizados de olhar, ouvir, ler, ligados à memória social do gosto, da classe, do hábito” (Lopes, 2018a, p. 55); a terceira é relacionada aos laços sociais, às várias relações cotidianas das pessoas como atores e às práticas de negociação de poder; a quarta volta-se aos diferentes regimes de legitimação dos discursos (interesses e poderes existentes, privados e públicos) (Martín-Barbero, 2002). Todas essas submediações são, portanto, articuladas como múltiplas mediações.

No entanto, o objetivo do mapa agora é o estudo da cultura por meio da comunicação. A reelaboração desencadeou não apenas uma mudança operacional do método barberiano, mas também uma de ordem epistemológica que provoca (e permite) essa transformação: das mediações culturais da comunicação (da comunicação à cultura) para as mediações comunicativas da cultura (da cultura à comunicação) – não somente em termos de produtos, mas da própria sociedade e política (Martín-Barbero, 2009). Muito mais do que ir dos meios às mediações ou das mediações aos meios, a proposta do segundo mapa é observar a complexa teia de múltiplas mediações (Lopes, 2014, 2018a, 2018b). A ênfase deslocou-se em direção a um entendimento da própria comunicação como mediadora da cultura (Ronsini, 2010). A proposta desse novo diagrama da teoria das mediações abriu um caminho de diálogo com a materialidade da comunicação e o estudo das chamadas “novas mídias” (Amaro; Fragoso; Seula, 2021; Fragoso, 2017; Girardi Júnior, 2018; Martín-Barbero, 2002), incluindo, portanto, os jogos digitais.

Com as atualizações apresentadas por Martín-Barbero nos anos seguintes, o destaque dos seus últimos dois mapas caminhará em direção a uma compreensão das mediações comunicativas das mudanças culturais dos dias atuais (Lopes, 2014, 2018a). Essas transformações fizeram com que Lopes (2014, 2018a), por exemplo, considerasse que o pensamento comunicacional de Martín-Barbero não se resignaria a uma teoria da recepção ou a uma teoria das mediações, mas se organizaria em termos de uma teoria da comunicação específica – que ela chama de “teoria barberiana da comunicação” –, qualificada por uma própria epistemologia, metodologia e conceitos pensados sobre/desde a América Latina.

Como perceberam Veneza Ronsini (2010) e Suely Fragoso (2017), quanto mais a epistemologia barberiana se ampliava nas décadas que se seguiram, a ponto de desenvolver a robustez de uma teoria da comunicação, mais difícil se tornava as aplicações empíricas com base em suas formulações. Os múltiplos “calafrios epistemológicos”, para fazer referência a uma metáfora usada pelo próprio autor (Martín-Barbero, 2008, 2011), acarretaram em uma certa perda de aplicabilidade prática⁵⁹. Além disso, por mais que um diálogo tenha sido construído com o

⁵⁹ Ana Carolina Escosteguy (2018) reforça este argumento ao oferecer uma análise da repercussão e apropriação do mapa das mediações na pesquisa empírica brasileira entre 2000 até 2016. Embora a análise apresentada não seja exaustiva, a conclusão aponta para uma predominância de pesquisas centradas na recepção que utilizam, principalmente, o primeiro mapa das mediações (“Mediações Culturais da Comunicação”) (Martín-Barbero, 2001).

estudo das novas mídias ao longo dos anos, os constructos de Martín-Barbero em nenhum momento se inclinam sobre as materialidades específicas que as particularizam como parte de um tipo de mediação particular, “nem procura explicar de que forma elas abrem um *campo de possíveis* para suas formas de institucionalização e usos” (Girardi Júnior, 2018, p. 167). Em Martín-Barbero, o lugar das novas mídias surge apenas de modo indireto como um fragmento da experiência simbólica, porque o seu entendimento de mediação “tem muito mais relação com as dimensões simbólicas da construção do coletivo” (Martín-Barbero, 2009, p. 153).

Em sua obra, Martín-Barbero sublinha o erro de comprimir o processo comunicacional aos meios e às técnicas e reforça a importância de não interpretar a tecnicidade somente em termos dos próprios artefatos. Dado que esta tese problematiza os modos de fazer dos jogadores e dos *movimentos* que participam, além de também distribuir atenção às mediações vindas do campo e as aspectos matérias do jogo/aparelho, é apropriado destacar que o autor também argumenta que pensar que as técnicas e os meios são exteriores e acessórios para a comunicação acaba sendo tão distorcido quanto diminuí-los a meros aparatos técnicos (Martín-Barbero, 2002).

Com o propósito de tentar resgatar a aplicação daquela construção, Guillermo Orozco (1994, 2000, 2005) revisitou o conceito de mediações e delimitou sua extensão, em uma operação marcada pela reproposição da solidez do modelo a partir da perspectiva de “múltiplas mediações”. “Explorar a ritualidade e a tecnicidade nos termos em que Martín-Barbero deixou sua teorização foi muito complicado: era necessário abaixar o nível para – em termos empíricos – poder captar estas mediações”⁶⁰ (Orozco, 2000, p. 116). Orozco (1994, 2000, 2005) propôs, então, uma reorganização desse esquema com base em cinco tipos de múltiplas mediações, no intuito de trazer a teorização ao nível empírico e tornar a investigação possível – abrindo diálogo com o pensamento fronteiriço. São elas, com base em seus escritos (Orozco, 1994, 2000, 2005):

- a) **Mediações individuais:** provêm da individualidade dos sujeitos comunicativos, das habilidades cognitivas, conjunto de crenças, esquemas mentais de significados, estruturas de aprendizagem e repertórios que medeiam a criação de significado e pelos quais damos sentidos a novas informações;
- b) **Mediações referenciais:** abarcam todas aquelas características estruturais que informam e situam um determinado contexto ou ambiente, incluindo as relações de classe social, gênero, idade e etnia, os valores e a história familiar, o nível educacional, os repertórios culturais, a origem social ou geográfica (abrangendo o lugar de residência) etc.
- c) **Mediações institucionais:** dizem respeito a fatores sociais de pertencimento de média escala ou à sociabilidade que ultrapassa o instante de interação entre o receptor e o meio (nesta tese, entre jogo e jogador). Essas mediações encontram espaço nas influências da família, na escola, na igreja, no trabalho, nos grupos de pares etc. Os sujeitos integram distintas instituições, nas quais também dão sentido à própria produção de sentidos.

⁶⁰ No original: “Explorar la ritualidad y la tecnicidad en los términos en que dejó su teorización Martín Barbero era muy complicado: era necesario bajar el nivel para –en términos empíricos– poder captar estas mediaciones.”

- d) **Mediações tecnológicas**⁶¹: relativas às influências do aparelho de radiodifusão e às implicações das formatações técnicas dos diversos meios. Essa mediação reforça o papel das materialidades da mídia: “assistir a algo na TV não é o mesmo que ouvir no rádio, ler sobre isso na imprensa ou vê-lo no cinema. São tecnologias diferentes, linguagens diferentes, estratégias de comunicação diferentes e isso está, de alguma forma, influenciando o processo de percepção e a interação com aquela informação”⁶² (Orozco, 2000, p. 117).
- e) **Mediações situacionais**: contemplam o contexto imediato da situação da recepção (ambiente físico, individual ou coletivo, podendo ser espontâneo ou orientado) e o estado de ânimo dos próprios sujeitos – condição essa que transforma o modo como as pessoas se “conectam” a um meio de comunicação. Como aponta Orozco (2000, p. 117), “assistir a um filme no cinema não é o mesmo que assisti-lo na TV. Não é a mesma coisa assisti-lo acompanhado do que assisti-lo sozinho. Não é a mesma coisa assistir ao filme sozinho na televisão do que assisti-lo acompanhado pelo resto da família. Isso representa outra forma de interação”⁶³.

Na primeira vez que introduziu o modelo das múltiplas mediações, Orozco (1994) deteve-se a quatro tipos de mediações (individual, situacional, institucional e tecnológica). Em sua primeira formulação, a mediação individual se dividia, assim, em mediação cognoscitiva (considerada a principal mediação individual, relativa à capacidade cognitiva, resultado da estrutura mental a partir da qual o sujeito apreende e conhece o mundo) e estrutural (engloba outras fontes de referência, como idade, gênero, etnia, classe social etc.). Posteriormente, Orozco (2000) procedeu a uma separação no interior da mediação individual: os aspectos estruturais individuais foram alçados à categoria de mediadores, recebendo a denominação de “mediações de referência”. O seu modelo teórico-metodológico passou, assim, a ser articulado em cinco grupos.

Acreditamos que essa atualização procura dar maior destaque às questões oriundas e mediadas por categorias como classes sociais, idade, gêneros e aspectos étnico-raciais para além do caráter identitário em que estavam, inicialmente, circunscritas na leitura que as associava às mediações individuais. O modelo e a perspectiva das “múltiplas mediações” emergem, assim, como um processo complexo, multidirecional e multidimensional, abarcando diferentes níveis, elementos, regras, momentos, cenários e negociações que transcendem os meios e as mensagens.

Orozco (1994, 2000, 2005), porém, produziu um quadro analítico orientado a entender como se desenvolve a interação entre televisão e audiência – em outros termos, isso significa que seu esforço foi originalmente direcionado à recepção. Entretanto, fez questão de reconhecer a

⁶¹ Na primeira vez que apresentou a ideia das múltiplas mediações, Orozco (1994) deu preferência à denominação “*mediación tecnológica*”. Ao revisitar suas ideias anos depois, ele usou o termo “*massmediáticas*” para se referir a essas mediações (Orozco, 2000). Usaremos o primeiro termo em decorrência de sua amplitude.

⁶² No original: “*No es lo mismo ver algo por TV que escucharlo en la radio, leerlo en la prensa o verlo en el cine. Son tecnologías distintas, lenguajes distintos, estrategias de comunicación distintas y eso está, de alguna manera, influenciando el proceso de percepción y la interacción con esa información.*”

⁶³ No original: “*No es lo mismo ver una película en el cine que verla por TV. No es lo mismo verla acompañada que verla solo. No es lo mismo ver la película por TV solo que acompañado por el resto de la familia. Esa es otra interacción.*”

vulnerabilidade de sua abordagem ao mantê-la receptiva ao posicionamento crítico e às possibilidades de apropriação e adaptação com base nas diferentes experiências empíricas, mantendo, conseqüentemente, uma abertura permanente para que outras mediações pudessem ser inseridas (Orozco, 2005). No que diz respeito às tecnologias, cada meio produz sua própria mediação e usa de seus recursos particulares para se impor. Diferente das outras instituições as quais também podem reproduzir, as mídias são ao mesmo tempo um meio eletrônico/digital.

Esse fato que as distingue das demais instituições sociais concebe algumas características que garantem uma mediação particular às mídias (Orozco, 1994), incluindo aí os jogos digitais. Antes que nos debruçemos sobre essas particularidades, o argumento anterior convoca uma outra dimensão: as mediações institucionais. Por elas, o fundamento parte da premissa de que o *videogame* se converteu em uma instituição social produtora de sentidos em si mesma (epistemes e epistemologias), por meio da qual o jogador é enredado por um complexo de agenciamentos a partir dos quais também pode produzir reflexões e ações (isto é, conhecimentos). Embora o *videogame* seja entendido, nessa perspectiva, como uma instituição, ele também disputa com outras entidades sociais (família, trabalho, escola, amigos etc.) e seus agenciamentos específicos.

Nessa mediação, as instituições se distinguem entre si pela autoridade, recursos, acúmulo de poder e estratégias de mediação, o que torna a mediação institucional muito mais do que um processo estruturador monolítico. Diferentes instituições fazem uso de recursos variados para implementar sua mediação (poder, regras, procedimentos de negociação, condições materiais e espaciais, autoridade moral e acadêmica e, sobretudo, a construção de identidades e a produção de classificações que garantem sentidos ao mundo). Essas instituições não raro reproduzem as mesmas lógicas do sistema mundo moderno-colonial, como descrito anteriormente.

Retornando à discussão sobre a mediação tecnológica, Orozco (1994, 2000, 2005) sugere, adotando por paradigma a televisão, que ela media a partir do uso de alguns mecanismos “vídeo-tecnológicos”. O autor indica, então, que essa “mediação tecnológica” poderia ser chamada de “vídeo-tecnológica” e, no caso do rádio, de “rádio-tecnológica”. Em uma das primeiras adaptações do modelo das múltiplas mediações de Orozco (1994, 2000, 2005) aos *game studies*, Suely Fragoso (2017) e Mariana Amaro, Suely Fragoso e Roger Seula (2021) operacionalizam uma adaptação útil, a primeira em um projeto que investiga as materialidades do *gameplay* e a segunda ao analisar as mediações nos *esports* e *streaming* de jogos. A respeito desse processo, estes últimos explicam que a “a adaptação que demandou maior alteração não foi a inversão do sentido de aplicação do modelo de Orozco-Gomes (2000), originalmente direcionado para a recepção, mas a adequação às peculiaridades da comunicação digital” (Amaro; Fragoso; Seula, 2021, p. 255-256).

Essa adequação partiu de indícios do próprio autor, que anteriormente havia proposto o uso de designações específicas (vídeo-tecnológicas e rádio-tecnológicas, por exemplo) para distinguir

as mediações técnicas conforme o tipo de meio. Com base no mesmo pensamento, Fragoso (2017) e Amaro, Fragoso e Seula (2021, p. 256) optaram por adotar a nomenclatura “ludo-tecnológica” para referenciar “as mediações relativas à atividade de jogo e aos equipamentos utilizados para jogar”. Seguindo o raciocínio de Orozco (1994, 2000, 2005), podemos argumentar que os jogos digitais mediam a partir do uso de alguns mecanismos “ludo-tecnológicos”.

Essas mediações, portanto, abarcariam a incidência das particularidades dos meios tanto sobre as mediações quanto sobre as mensagens. Tendo em vista que os meios possuem uma prática própria de construção de representações e formas específicas de interpretar seus usuários, as mediações ludo-tecnológicas passam pelos gêneros dos jogos. Assim como na televisão o gênero televisivo seria um mecanismo relevante (Martín-Barbero, 1989; Orozco, 1994), nos *videogames* os gêneros dos jogos combinam especificamente um conjunto de códigos que resulta em modos particulares tanto de estruturação do *design* do jogo, como de seu *gameplay*. Visto deste ponto de vista, um gênero de jogo é, antes de tudo, uma *estratégia de comunicabilidade*. Eles mediarão entre a lógica do sistema produtivo e as lógicas dos usos.

Além disso, ao explorarem a caracterização e as mediações que atravessam os *esports* (o *streaming* de jogos e a transmissão de práticas de jogo em ambas), Amaro, Fragoso e Seula (2021) oferecem ainda uma decomposição das mediações tecnológicas não apenas em termos ludo-tecnológicos, mas também de transmissão. Essa subdivisão é construída a partir da percepção de que as mediações que percorrem o ato de jogar determinado jogo não se reproduzem igualmente na transmissão de um jogo ao ser jogado: “os *e-sports* e o *streaming* de jogos envolvem dois níveis de mediações tecnológicas: uma relativa à *gameplay* e outra relativa à sua transmissão” (Amaro; Fragoso; Seula, 2021, p. 256-257). Embora partam de uma definição de *esport* que possui como referente a configuração profissional das atividades esportivas em *games*, o que conseqüentemente implica em uma leitura das mediações limitada a este aspecto, a proposta é interessante.

Essa separação faz sentido quando consideramos, por exemplo, que as mediações ludo-tecnológicas dificilmente dariam conta de acoplar a complexidade que o fenômeno do *live streaming*⁶⁴ de *games* conquistou ao longo dos últimos anos, a ponto de ser visto hoje como uma mídia por alguns autores (Taylor, T., 2018). Se aceitamos esse *status* do *live streaming*, devemos considerar que ele e os *esports* implicam em arranjos midiáticos distintos. Isso significa que ainda que um jogo seja transmitido na mesma plataforma, as mediações institucionais, sociais, culturais e técnicas que o atravessam são outras. “Por consequência, as condições e possibilidades para os jogadores e espectadores são diferentes nas duas configurações” (Amaro; Fragoso; Seula, 2021, p.

⁶⁴ *Live streaming* é uma expressão normalmente usada para a transmissão de conteúdo digital *on-line* ao vivo. É um fenômeno cultural que permite a difusão ao em tempo real de conteúdo audiovisual gerado pelos próprios usuários (Hamari; Sjöblom, 2017).

247). Sendo os *esports* e o *live streaming* mobilizados por aspectos distintos, tratam-se de diferentes construções sociotécnicas que requerem análises específicas⁶⁵.

A mediação tecnológica se desdobra, portanto, de maneira múltipla para dar vazão a tecnologias, linguagens e estratégias de comunicação diferentes que influenciam o processo de percepção e interação em determinadas situações de jogo. Da mesma forma como Orozco (2000) procedeu a uma separação das mediações individuais, a divisão das mediações ludo-tecnológicas das mediações de transmissão permite concentrar maior atenção às dinâmicas das últimas. Talvez, hoje, seja necessário operar subdivisões mais recorrentes nas mediações tecnológicas para, como sugere Martín-Barbero (2002), ir além da técnica sem, contudo, perdê-la no horizonte.

Por fim, as mediações situacionais referem-se aos limites do contexto imediato onde o jogo acontece, isto é, o ambiente de contato entre o jogador e o jogo – ou receptor e o meio, na perspectiva de Orozco (1994, 2000, 2005). Essa mediação envolve um tipo de relação particular com os meios (neste caso, o jogo), conectada ao tipo de espaço em que esse encontro se desenvolve e o modo pelo qual o jogo disputa a atenção do jogador (que pode estar reunido com outros, sozinho, jogando na sala de casa, no quarto etc.). Nesse âmbito, os limites físicos do espaço onde se joga também formam um tipo de mediação situacional, uma vez que o lugar que o jogo ocupa possibilita determinadas formas de interação direta ao passo que impele outras. A solidão ou companhia do jogador (fisicamente, virtualmente ou com outros residentes da casa) enquanto joga, por sua vez, constitui também uma mediação situacional.

Essa construção teórica pensada a partir do contexto regional se aproxima, em certo sentido, da ideia de *assemblage* (associação/montagem/composição) defendida por T. L. Taylor (2009, 2022) no campo dos *game studies*. Em vez de pensarmos os jogos e as pesquisas em jogos como espaços claramente delimitados, a autora sugere que podemos considerar a bricolagem e os fluxos de coconstituição desses ambientes e do trabalho de campo (Taylor, T., 2022). Em outro texto, T. Taylor (2009) argumenta que os jogos são melhor compreendidos enquanto associações (*assemblages*). Embora seja comum concentrar nossa atenção no jogo como um centro imaginado, na prática, a experiência de jogar em qualquer um dos seus momentos é resultado de uma combinação complexa de diversos atores e locais interconectados de forma profundamente situada.

Isso envolve artefatos materiais como computadores, monitores, mesas, cadeiras e periféricos, por exemplo, locais (como fóruns, sites, plataformas de comunicação, grupos presenciais de jogadores etc.), redes (de tecnologia, de pessoas e de organizações), bem como políticas, governança e leis que influenciam cada experiência de jogo – em outros termos, tratam-se de mediações em diferentes níveis e escalas (Taylor, T., 2009, 2022). Esses desenvolvimentos

⁶⁵ Por uma questão de recorte, esta tese debruça-se apenas sobre os *esports*, não o *live streaming*, ainda que sejam fenômenos relacionados.

são apenas mais um fator para “pensar nos jogos como uma associação, em que muitos atores variados e processos de desdobramento constituem o local e a ação”⁶⁶ (Taylor, T., 2009, p. 332).

A perspectiva da composição do jogo (*assemblage of play*), defendida por T. Taylor (2009, 2022), porém, não se trata tanto de uma nova abordagem para analisar os jogos *on-line* e as práticas de jogo, mas sim uma crítica às explicações excessivamente simplificadas sobre jogos e o jogar. Essa proposta conduz um movimento em direção ao reconhecimento da complexidade dos jogos e das práticas multifacetadas que giram em torno do seu *software*, as quais incluem, por exemplo, comunidades de jogos, comunicação através de outros meios que acompanham o jogo e o desenvolvimento de novos *softwares* – como modificações de interface – que se sobrepõem ao jogo “entregue” (Christensen; Prax, 2012; Taylor, T., 2009).

Considerações

Propor uma crítica não eurocêntrica ao eurocentrismo dos *game studies* exige um compromisso contínuo com a decolonização do saber, do poder, do ser e a promoção da diversidade (inter)cultural e epistemológica das práticas de jogo. Acreditamos que essas reflexões iniciais ajudam a dar a tônica dos tipos de encontros com os quais lidamos nesta tese, a partir da nossa entrada no *movimento* comunitário, em 2020, e no circuito que envolve a TFFF, em 2021.

Apesar da proposta de Orozco (1994, 2000, 2005) ter sido idealizada para o contexto dos estudos de recepção, a sua conciliação e abertura epistemológica, além de sua atenção às experiências cotidianas, permitem a promoção de interações com os estudos decoloniais no sentido de construir uma pesquisa voltada à compreensão de questionamentos relativos aos *game studies*. Com isso, deslocamos a primazia da telenovela como tema de pesquisa que se vale das mediações para seu estudo (Escosteguy, 2018) e mostramos que a abordagem também é adequada à analítica de qualquer fenômeno social que se componha nas conexões entre comunicação, cultura e política.

Aliás, o próprio Orozco entende que seu modelo é um fundamento para ajudar no registro e na ordenação do material empírico, prevendo a possibilidade de outros desenvolvimentos e até mesmo a criação de outras categorias distintas das originais, mas que as contemplariam (Orozco, 2005). O caminho, portanto, é “tomar como referente de início alguma mediação, com a ideia de que há muitas mediações e, empiricamente, confirmar se há de fato outras, e quais seriam” (Orozco, 2005, p. 22). Cada uma dessas mediações constitui configurações muito específicas, sobrepondo-se ao se reforçarem mutuamente ou até mesmo se anulando. Um aviso relevante de Orozco sobre as mediações diz respeito ao fato delas serem encadeadas de modo complexo, mobilizando rotinas, rituais, reconhecimentos e afetos.

⁶⁶ No original: “*thinking about games as assemblage, wherein many varying actors and unfolding processes make up the site and action*”.

Nossa própria aproximação diante da teoria das múltiplas mediações só foi possível porque identificamos uma convergência entre ela e as dimensões construídas pelos próprios jogadores durante nossos encontros (inter)epistêmicos. Com base nesse pensamento fronteiriço – que se revelou decolonial à medida em que entrávamos em campo – e em suas conexões com o pensamento comunicacional latino-americano (Orozco, 1994, 2000, 2005), em razão do carácter abrangente desta proposição, foi possível estabelecer um diálogo de saberes (Castro-Gómez, 2007). Ampliaremos essa discussão ao longo do segundo capítulo (seção 2.8).

Inspirados por essas epistemologias e práticas de conhecimento, mas que também encontram ecos nos escritos de Orozco (1994) e T. Taylor (2009, 2022), seguimos quatro premissas básicas que orientam nossa leitura: primeiro, que a relação entre os atores do *movimento* é interação (de jogo-jogador, jogador-jogador, jogador-organizador, jogador-coach, aparelho-jogador etc.) (logo, comunicação), independentemente de quem seja (artefato ou humano); segundo, que essa interação produz associações/conexões – isto é, movimentos – materiais, locais, socioculturais, tecnológicas, institucionais, infraestruturas, entre muitas outras; terceiro, que ela inevitavelmente está mediada por inúmeras forças implicadas nas direções de cada movimento; e quarto, que essa interação não está restrita ao instante de estar jogando o jogo na tela.

A partir dessa leitura, o que o *movimento* mostra é uma associação complexa formada por uma variedade de atores, tanto humanos quanto não-humanos (Taylor, T., 2009, 2022), que se combinam para produzir conexões e *movimentos* em instâncias de jogo muito específicas. A configuração dessa associação é local, depende do contexto (contingente), está sempre evoluindo (emergente) e é objeto de debate (contestada). A ideia central é que essa associação é permeável e fluída, e entender como esses fluxos compõem essa rede e como ela nunca assume uma forma única e limitada em sua totalidade é crucial para compreender o *movimento*, os *esports* e os próprios jogos digitais hoje. Afinal, “podemos experimentar o mundo do jogo de forma bastante diferente daqueles que não compartilham nossas configurações sociotécnicas (Taylor 2009)”⁶⁷, lembra T. Taylor (2022, p. 45).

É possível iniciar esse tipo analítico da mediação a partir de diferentes enfoques, além de se poder optar por uma ou algumas mediações. Porém, sob esta abordagem, o(a) pesquisador(a) ainda mantém o controle total sobre a escolha dos tópicos de pesquisa e os problemas a serem investigados. É ele quem decide, a seu critério, a direção das ações e as formas de envolvimento que podem ser mais relevantes para seus objetivos (Biondi, 2014; Cusicanqui, 1987, 2021). Na medida em que nos alinhamos a uma perspectiva não-hegemônica que não busca circunscrever os interlocutores a referências prévias, acionamos as mediações no momento em que notamos

⁶⁷ No original: “We can find ourselves experiencing the game world quite differently from others who do not share our socio-technical configurations (Taylor 2009)”.

semelhanças com as percepções trazidas pelos jogadores em campo. Isso permitiu o uso das dimensões construídas por eles mesmos de maneira apropriada, garantindo que elas estivessem alinhadas com as experiências de campo às quais se referem. Esse foi o caminho que traçamos durante o exercício coletivo de desorientação, desalienação (Cusicanqui, 1987) ou anarquismo (Feyerabend, 1977) que vivenciamos. Juntas, as mediações ofereceram um detalhamento mais amplo para entender as condições que fazem de *FF* também um *esport* de prática comunitária.

Em geral, como apresentaremos no terceiro e quinto capítulos, a literatura especializada dificilmente discute as possibilidades de segmentação de um múltiplo e abrangente universo cuja agregação aparece pelo uso do termo *esport*. Com isso, o debate a respeito das semelhanças e diferenças em torno da diversidade das situações de jogo envolta no fenômeno da esportificação dos jogos digitais tem sido negligenciado pelo predomínio exercido por sua modalidade profissional. O uso frequente das mesmas plataformas de transmissão e dos jogos torna ainda mais difícil identificar as questões que aparecem entre as diferentes modalidades de *esports*. Porém, como ensina o pensamento latino-americano de comunicação, os processos comunicacionais não são suficientemente caracterizados nem pelo meio e nem pela mensagem.

A diversidade das situações de jogo nos *esports*, portanto, implica em arranjos midiáticos e socioculturais distintos. Isso significa que ainda que o jogo e a plataforma sejam os mesmos, as mediações individuais, institucionais, sociais, culturais e técnicas que o atravessam são outras. Esse entendimento coloca a teoria das mediações, nos termos propostos por Martín-Barbero (2001, 2002, 2004) e, sobretudo, a reproposição construída por Orozco (1994, 2000, 2005), de forma particularmente relevante diante do pensamento produzido pelos jogadores enquanto compunham o *movimento*. Assim, a discussão introduzida neste capítulo, ainda que de cunho mais conceitual, não se encerra aqui, sendo retomada em diferentes momentos da tese.

Trata-se de um aporte epistêmico-metodológico cuja dimensão vai mais à frente da literatura até então existente, deixando mais evidente a diferença entre essa abordagem e perspectivas que costumam frequentemente se ater aos limites profissionais dos *esports*. Expandindo os horizontes, acreditamos que o diálogo de saberes entre o pensamento fronteiro do *movimento* e a chave-teórica das múltiplas mediações permite entender em detalhe cada configuração social dos *esports*, delimitar suas continuidades, descontinuidades e as variáveis⁶⁸ que integram cada uma dessas gradações, a partir dos arranjos de como as situações de jogo se desenvolvem no universo dos *esports*. A obra desses autores (Martín-Barbero, 2001, 2002, 2004; Orozco, 1994, 2000, 2005) é reconhecida por empreender deslocamentos, dos lugares tradicionais

⁶⁸ Como exploraremos no quinto capítulo, as variáveis compreendem o nível de codificação e agenciamento, o grau de intensidade da divisão social do trabalho, a morfologia, a disposição do espaço e do tempo, a espetacularização e a presença de público, a estabilidade da tensão e a dimensão física, espacial e material do jogo – além de outros.

pelos quais as perguntas são desenvolvidas, e rupturas – com as respostas baseadas costumeiramente em oposições binárias, reducionistas e maniqueístas (Lopes, 2018a) – que se revelam importantes para uma percepção dos *esports* como um ecossistema de mídia complexo.

Defendemos aqui que a interseção entre o pensamento fronteiriço e o pensamento comunicacional latino-americano permite enquadrar – ou melhor, decupar – mais adequadamente tanto a multidimensionalidade dos *esports* de que falam Donghee Wohn e Guo Freeman (2020), e que nos parece ainda pouco contemplada no trabalho das autoras, quanto as múltiplas dimensões que permeiam as próprias situações de jogo. No contexto desta tese, isso significa evidenciar as próprias conexões e *movimentos* realizados a partir de dentro do cenário. Essas mudanças nos permitem construir uma leitura do *Movimento* em *FF* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional e um fenômeno comunicativo complexo, multidirecional e multidimensional que abarca diferentes mediações, níveis, elementos, regras, *ritmos*, momentos, cenários e negociações que transcendem o jogo e seu consumo.

No capítulo seguinte, apresentaremos as estratégias usadas para conduzir os caminhos percorridos pelos nossos interlocutores, que se movem por comunidades que geralmente não se restringem a espaços fixos – sem que com isso ignorem a relevância dos espaços onde jogam –, que recorrem a tecnologias e táticas que garantem sua continuidade no *movimento* (troca de aparelhos, o uso de técnicas para evitar superaquecimento, organização de torneios, apropriação de elementos, técnicas desviantes, uso compartilhado de dialeto/nomenclatura etc.) e que desenvolvem formas particulares para lidar com esses desafios, saltando de uma comunidade a outra e criando, a todo tempo, novas direções (ver capítulos 5, 6 e 7).

Também mostraremos como os encontros epistêmicos e os diálogos interepistêmicos com os jogadores nos moveram em direção a uma série de exercícios formadores que nos levaram, nos termos de Mignolo (2008a, p. 305) e Sousa Santos (2010, p. 11), a “aprender a desaprender [o aprendido], [...] aprender a reaprender” e a “des-pensar para poder pensar” a cada passo que dávamos dentro do *movimento*. Eles não apenas nos ajudaram a desconstruir o que assimilamos no processo de colonialidade do conhecimento, como nos conduziram a uma própria decolonização do saber e do ser, das quais estávamos inicialmente cegos. Esses movimentos decoloniais em nível pessoal, como sugere Castro-Gómez (2007), tornaram o diálogo de saberes possível. O capítulo que se segue, por outro lado, também é um lembrete de que a experiência de uma pesquisa *feita* decolonial pode ser, sobretudo, incômoda àqueles que pesquisam.

2. Para entender o cenário de *esports* em *Free Fire*: uma opção metodológica decolonial para a etnografia de um movimento competitivo

No capítulo anterior, oferecemos um entendimento a partir do qual os pressupostos do pensamento decolonial e das mediações são os principais fundamentos que informam nossa abordagem. A eles acrescentamos, neste momento, a etnografia *movente* – fruto da articulação do modo experiencial de estar em campo, da História Oral e da *pesquisa-vida* – como um projeto *feito* decolonial para práxis do conhecer. A este capítulo cabe, portanto, apresentar a pessoa leitora uma amostra do material etnográfico que aborda os problemas e desafios aos quais fazemos referência, além de discutir as orientações, estratégias e posturas que adotamos diante dele. Por fim, também apontaremos o caminho que escolhemos seguir. Ao fazê-lo, trazemos à tona a questão central que transformou esta tese em um estudo, antes de tudo, metodológico, e também justifica por que movemos nosso capítulo sobre métodos para a frente, ampliando o que geralmente é abordado nas introduções: a apresentação do tema de pesquisa e das condições de trabalho de campo.

Logo, esta parte é orientada a indicar cada uma das instâncias que guiarão a proposta operacional da pesquisa. Nos tópicos seguintes, com o objetivo de evidenciar nossos pontos de partida, traçamos uma discussão sobre as escolhas e as posturas metodológicas que alicerçam esta investigação. Realizamos esse movimento embasando a pesquisa em preceitos e considerações oriundos dos *game studies*, da comunicação, das ciências sociais e do pensamento decolonial, no intuito de descrever e sustentar a forma de elaboração do trabalho em suas etapas e pormenores.

Fomos à campo acreditando que, como uma área de pesquisa interdisciplinar, os estudos de jogos poderiam se beneficiar largamente das opções metodológicas já reconhecidas em outros campos do conhecimento. Em outras palavras, parecia claro que as análises dos *game studies* poderiam utilizar ferramentas e instrumentos à disposição advindos de outras disciplinas e campos de saberes. Como ensinam os manuais de pesquisa, há uma variedade de metodologias, métodos, técnicas e instrumentos disponíveis àqueles que pesquisam. As escolhas por uma ou outra variam de acordo com cada problema de pesquisa (e a forma como são abordados por aqueles que estudam), os objetivos, as epistemologias e, vale notar, as condições de realização de um trabalho.

Adotar e preestabelecer um caminho metodológico coeso era parte importante para que o nosso trabalho empírico conseguisse “responder” – era a palavra que usávamos – efetivamente às questões levantadas por nós, pelo menos para a ideia de ciência oriental que conhecíamos e orientava as versões anteriores da nossa pesquisa. Em campo, as experiências que tivemos nos levaram a repensar nossas escolhas metodológicas e a revisar nossas posturas epistemológicas. Os diálogos que tivemos com os jogadores, por vezes intensos, provocaram uma mudança na nossa percepção sobre etnografia, jogos e produção de conhecimento. Essas interações, que para nós

foram formadoras, transformaram a maneira como entendemos a ciência e a etnografia de fenômenos em movimento e a forma como enxergamos os *videogames* e os *esports*.

Isso posto, a condução de qualquer investigação demanda um método consonante às escolhas epistemológicas realizadas, porque todo método está invariavelmente conectado a uma determinada epistemologia. O debate epistêmico-metodológico não caminha, nestes termos, de forma separada. Assim, antes que nos preocupemos com o método a ser utilizado em uma pesquisa em jogos, a escolha de uma certa dimensão epistemológica auxilia na investigação e na forma de se operar um estudo. Parte de nossa filiação já está descrita nas linhas que compõem o capítulo anterior, mas uma dimensão prática será acrescentada neste momento a partir da etnografia *movente* e sua perspectiva etnográfica radical.

Para dar os primeiros passos nessa direção, é necessário compreender o problema sob um ponto de vista sociotécnico (Fragoso, 2014). No caso específico desta pesquisa, os jogos digitais em seu formato móvel. Procuraremos, no capítulo seguinte, tanto localizar o histórico do torneio a partir do qual nos aproximamos em direção ao tema desta pesquisa, a TFFF e em contrapartida o próprio jogo da Garena, quanto descrever brevemente seu funcionamento. Feito este movimento de abertura do capítulo, a seção seguinte (2.4) se concentra em avançar o pensamento do conjunto de princípios teóricos/filosóficos que orientam a operação da pesquisa, ou seja, a epistemologia que embasa atitudes e guia nossa forma de posicionamento diante do campo. Após este caminho, introduziremos as opções metodológicas mobilizadas nesta tese, enquanto um conjunto de procedimentos, orientações e posturas que articula técnicas e instrumentos de pesquisa.

Essa caracterização é feita nas linhas que se seguem a partir da descrição do arcabouço a ser trilhado e a forma particular que escolhemos para abordar nosso problema e objetivos. Também exploramos as questões envolvidas na tentativa de realizar uma etnografia de um cenário competitivo como *FF*, apresentando uma conduta teórico-metodológica formulada em resposta a essa experiência, juntamente com seus desdobramentos. Ao expor situações de pesquisa, os desafios enfrentados, os dilemas éticos e os recursos teórico-metodológicos mobilizados, também buscamos dar vazão à relação entre os materiais etnográficos coconstruídos e o conhecimento acadêmico que é coproduzido a partir deles.

A seção seguinte concentra-se na descrição das questões relevantes e pontuais pertinentes ao objeto empírico, tais como seu desenvolvimento e breve levantamento histórico, o contexto de sua criação e suas características e aspectos estruturais. Procuramos introduzir a pessoa leitora aos aparatos e jargões técnico-operacionais que hão de retornar em determinados momentos.

2.1. *Booyah!*⁶⁹ Uma fonte improvável de esperança? A ascensão e a “queda” de *Free Fire* no Brasil⁷⁰

FF é um jogo de tiro e sobrevivência multijogador projetado para dispositivos móveis e disponível para aparelhos com sistema operacional *Android* e *iOS*. A primeira versão foi lançada em agosto de 2017 pela desenvolvedora vietnamita 111dots Studio e, na época, contava apenas com servidores dedicados ao seu país de origem. O objetivo era competir com outra desenvolvedora local, a Horus Entertainment, que havia lançado *Bullet Strike: Battlegrounds* no mesmo ano. Ambas tinham o intuito de reproduzir o sucesso de *PUBG* no Vietnã, mas a 111dots Studio acabou despontando da concorrência para muito além do planejado. Alguns motivos para esse sucesso foram a mecânica fácil, foco em *gameplay* fluído – o que diminuiu significativamente a curva de aprendizagem do jogo – e gráficos mais simples. Isso tornou *FF* um jogo, à época de seu lançamento, bastante acessível e preparado para quase todos os tipos de aparelhos.

Em setembro de 2017, a 111dots Studio lançou oficialmente *FF*. No mesmo ano, Forest Li, CEO da Garena, hoje um segmento da Sea Ltd, um conglomerado de tecnologia e entretenimento digital com sede em Singapura, adquiriu os direitos do jogo⁷¹. O *game* teve sua versão beta disponibilizada no Brasil em novembro de 2017 e foi, então, relançado oficialmente no país sob o título de Garena *Free Fire* no dia 4 de dezembro daquele ano, data em que o aplicativo ficou disponível nas lojas *Google Play* e *Apple Store*.

Desde então, o jogo recebe atualizações mensais⁷² e sua abrangência no mercado consumidor global e nacional é significativa. Em janeiro de 2018, por exemplo, *FF* já era líder em *downloads* em 22 países, entre eles o Brasil. Em 2020, atingiu a marca de um bilhão de *downloads* na *Play Store* e foi o mais baixado no mundo em aparelhos com sistema operacional *Android*. No ano seguinte, foram registrados 150 milhões de usuários diários ativos no mundo apenas no segundo trimestre do ano, ultrapassando títulos populares do mesmo gênero, como *CoD Warzone* e *Fortnite* (SEA, 2021)⁷³. Além do sucesso internacional, o apelo popular de *FF* no Brasil é considerável. O país é um dos líderes na comunidade global do *battle royale*, além de ter sido o jogo móvel mais baixado no país em 2020⁷⁴. Grande parte desta impulsão é decorrente de seu

⁶⁹ A expressão foi popularizada por *FF* ao ser exibida para os vencedores de uma partida. Sua origem, no entanto, é anterior ao jogo e não há um significado específico para a palavra, embora tenha sido utilizada para expressar alegria após alguma conquista ou vitória, principalmente em outros contextos esportivos.

⁷⁰ A Garena não fornece muitas informações oficiais a respeito do jogo ou dos mapas em seu site. Dessa forma, as informações apresentadas a seguir foram obtidas tanto a partir de pesquisas documentais e bibliográficas sobre *FF* na internet, quanto fazendo uso de uma conta pessoal no *game*, a fim de aferir a validade das informações encontradas.

⁷¹ A Sea Ltd foi fundada em 2009 por Li, inicialmente como Garena. A partir de maio de 2017 a empresa foi renomeada e a marca Garena passou a integrar a divisão de entretenimento digital da empresa. A Sea Ltd é formada hoje pela Garena, Shopee e SeaMoney, além de ser proprietária do clube de futebol Lion City Sailors.

⁷² Disponível em: <http://glo.bo/3napJKI> e <https://bit.ly/3oHQIO8>. Acesso em: 22 maio 2021.

⁷³ Disponível em: <https://bit.ly/3Jke7dP>, <https://bit.ly/3qh4OEh> e <https://bit.ly/34VEvfq>. Acesso em: 17 set. 2021.

⁷⁴ Disponível em: <https://bit.ly/2THf0rW> e <https://glo.bo/3gDjDeB>. Acesso em: 22 maio 2021.

acesso gratuito, mas também de um interesse particular da Garena em se consolidar no cenário de *esports* brasileiro e explorar o mercado local.

Ao longo de seis anos, *FF* se tornou um dos maiores *esports* no Brasil, eventualmente superando *LoL* e *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO). Em 2019, por exemplo, a maior premiação da elite do cenário nacional, o Prêmio eSport Brasil, mostrou o domínio crescente do título da Garena ao corá-lo em todas as categorias em que foi indicado, incluindo as duas principais: Melhor Jogo do Ano e Melhor Atleta do Ano. Além do sucesso nacional, a comunidade brasileira é hoje uma das principais no cenário mundial do jogo, contando inclusive com um servidor dedicado ao seu público. Em 2020, ela já era reconhecida como a que mais lucrou em torneios da modalidade no mundo⁷⁵.

Ao longo de sucessivos anos, *FF* se manteve como o jogo móvel mais baixado no país, superando as versões mobile de *PUBG* e *CoD*, por exemplo. O jogo não apenas é hegemônico no cenário *mobile* nacional, com um número de jogadores e *downloads* recorde, como a Garena frequentemente presta atenção para o mercado brasileiro. É possível localizar várias referências dentro de *FF* inspiradas no país, incluindo os personagens Miguel (desenvolvido em alusão ao personagem Capitão Nascimento, do filme *Tropa de Elite*), Alok (baseado no DJ brasileiro de renome internacional) e as *skins* com temáticas carnavalescas e da fauna nacional.

Há também um local batizado como “Brasília” em um dos mapas, chamado de Purgatório, e “Santa Catarina”, no mapa Kalahari, lançado em 2020. Desde agosto de 2021, *FF* também é patrocinador da Seleção Brasileira de Futebol masculina, feminina e olímpica. A parceria com a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) abrange a criação de conteúdos oficiais para o jogo, incluindo *skins* inspiradas nos uniformes oficiais da equipe e no Canarinho, mascote oficial da CBF. Entre outras ações, há também o lançamento de músicas temáticas com artistas brasileiros, a exemplo do clipe “Zé Guaritinha”, de MC Jotapê e Mano Brown, com produção de Kondzilla⁷⁶.

Entre 2019 e 2021, a cena competitiva de *FF* desfrutou de tamanha ascensão que resultou em um cenário nacional significativamente desenvolvido no país, em grande medida graças ao contexto favorável ao consumo de jogos criado pela pandemia de covid-19 (Macedo; Frago, 2023). *FF*, como dito, é um jogo que rapidamente foi apropriado pela população com menor poder aquisitivo que habita as regiões periféricas do Brasil. Esse movimento gerou uma série de matérias jornalísticas que relatam histórias de sucesso de jogadores a partir de atividade em jogos digitais e a substituição progressiva do futebol como a carreira dos sonhos. As narrativas dominantes no discurso midiático, no geral, apontando frequentemente para a ideia de superação e a possibilidade de sair da comunidade e alcançar uma vida abastada por meio da profissionalização no jogo.

⁷⁵ Disponível em: <http://glo.bo/3u0FoPH>. Acesso em: 22 maio 2021.

⁷⁶ Disponível em: <https://bit.ly/2S14uvk> e <https://bit.ly/42akmKz>. Acesso em: 28 abr. 2023.

Além dos torneios e campeonatos internacionais, a Garena mantém uma liga inteira dedicada ao Brasil – a LBFF. O evento é a principal competição do cenário profissional no país e tem sido o epicentro de uma crise recente que colocou em dúvida sua longevidade nos próximos anos. Até 2022 as disputas eram gerenciadas em forma de divisões hierárquicas e funcionavam em sistema de classificação, A, B e C ou 1ª, 2ª e 3ª divisão, de maneira similar a campeonatos de futebol no país. A liga era disputada em duas etapas por ano, garantindo às equipes a promoção e o rebaixamento. A série A, considerada o lar da elite competitiva de *FF* no Brasil, permitia o acesso à principal competição internacional do *game*: o *Free Fire World Series* (FFWS).

O desempenho dos times brasileiros nas disputas globais trouxe rapidamente os holofotes para o país após várias vitórias. Entre elas, o mundial de 2019, realizado no Rio de Janeiro, que consagrou a equipe do Corinthians e alçou o time e os jogadores brasileiros à elite mundial de *FF*. Em 2023, após um jejum de quatro anos, o Brasil voltou a ocupar o topo de *FF* profissional ao vencer a quinta edição do FFWS disputada em Bangkok, na Tailândia, com a equipe Magic Squad, de propriedade do ex-jogador de futebol Ronaldinho Gaúcho. Entre os nomes mais proeminentes de *FF* hoje aparecem Bruno “Nobru” Goes, Lucio “Cerol” dos Santos, Samuel “LevelUP” Lima, Lohana “Maellen” Maellen, Gabriel “Bak” Lessa, Rodrigo “El Gato” Fernandes, Everton “UBiTa” Lima, Barbara “Babi” Passos e Bruno “PlayHard” Bittencourt.

Outras equipes e jogadores também se destacam não apenas nos torneios, mas também em termos de audiência. O influenciador Gabriel “bak” Lessa, ex-jogador do emulador de *FF* da LOUD e uma das lideranças da organização Fluxo *Esports*, quebrou o recorde de espectadores no serviço de *streaming Twitch* em uma partida beneficente contra a paiN Gaming – mais de meio milhão de pessoas o assistiram. A LOUD é uma das principais organizações à frente de *FF* no Brasil atualmente⁷⁷, e se soma com Los Grandes, FURIA⁷⁸, Fluxo, Corinthians *Esports* e Magic Squad. Grandes patrocinadores, como Banco Itaú, também integram o ecossistema local de *FF*.

Em 2023, após um longo silêncio que causou uma crise com clubes⁷⁹, a Garena anunciou que a LBFF seria uma competição fechada com a participação exclusiva de equipes selecionadas, dificultando a entrada de novos times no cenário competitivo oficial⁸⁰. A primeira temporada do

⁷⁷ A empresa foi fundada em 2019 a partir da parceria entre Bruno “PlayHard” Bittencourt e o empresário brasileiro Jean Ortega e o canadense Matthew Ho. Disponível em: <https://loud.gg/>. Acesso em: 12 jan. 2021.

⁷⁸ Em 2023, até a escrita desta tese, Los Grandes, FURIA e TSM haviam se despedido do competitivo, após a crise gerada pelo silêncio da Garena sobre o futuro da principal liga oficial no Brasil. Disponível em: <https://bit.ly/45MUBBa> e <https://bit.ly/47H723E>. Acesso em: 10 mar. 2023.

⁷⁹ A falta de informações sobre a temporada 2023 causou burburinho e preocupações entre dirigentes de clubes. Eles alegavam que a ausência de transparência atrapalhava o planejamento e o trabalho na janela de transferências dos jogadores. Em edições anteriores, naquela época do ano, os clubes costumavam receber informações detalhadas da Garena sobre a temporada seguinte. Os dirigentes das organizações que participam da LBFF chegaram a planejar uma carta conjunta para a desenvolvedora. No entanto, o movimento não foi adiante e a carta acabou não sendo enviada. Disponível em: <https://bit.ly/45Ag94s>, <https://bit.ly/3QRQrUK> e <https://bit.ly/44dKIMb>. Acesso em: 20 dez. 2022.

⁸⁰ Disponível em: <https://bit.ly/3NmHOA7> e <https://bit.ly/3ADQF8S>. Acesso em: 28 abr. 2023.

ano, que deveria ser realizada entre janeiro e março ou fevereiro e abril de 2023, aconteceu apenas entre abril e agosto já sem o antigo sistema de acesso e divisões. A reformulação do cenário oficial ocorreu após a queda de receita em 2022, como consequência da redução no número de jogadores, na audiência e nos investimentos por parte da empresa frente a um cenário pós-pandemia.

Notícias jornalísticas da época informavam que os usuários pagantes da Garena caíram 39% no segundo trimestre de 2022. No mesmo ano, o FFWS disputado em Bangkok, na Tailândia, obteve a menor audiência da história dos campeonatos mundiais de *FF*. Com a queda do valor e a baixa de interesse pelo jogo, a Garena fez inúmeros cortes de pessoal, incluindo ao menos 40 funcionários em operações brasileiras, principalmente em sua plataforma de *streaming* de jogos, a *Booyah!*⁸¹. A série de demissões aconteceu após o desempenho financeiro negativo da *Sea*, que registrou um prejuízo de cerca de US\$ 1 bilhão até setembro de 2022. O cenário contrastava com a experiência vivida no ano anterior, onde a empresa atingiu US\$ 200 bilhões em valor de mercado, impulsionada principalmente pelo contexto pandêmico que alavancou o faturamento de suas subsidiárias em *games* (Garena) e comércio eletrônico (Shopee). Com a LBFF marcada para abril, *casters* (narradores) e comentaristas da liga não tiveram seus contratos renovados para 2023⁸².

Entre as mudanças do novo formato está o cancelamento do repasse de ajuda de custo de pelo menos R\$ 150 mil a cada uma das 18 equipes participantes da série A da LBFF. O atual campeonato também não conta mais com acesso ou rebaixamento e as vagas na liga passam a ser de propriedade da Garena e não mais das equipes, que anteriormente poderiam comercializá-las⁸³. Após a decisão, várias personalidades e clubes do cenário competitivo do jogo se manifestaram publicamente pelo temor de que a decisão prejudicasse as finanças das equipes e, conseqüentemente, afetasse os *pro-players*, resultando no achatamento dos salários, por exemplo.

Em sua apreciação crítica sobre o cenário brasileiro de *esports*, Thiago Falcão (2023) argumenta que o jogo da Garena se desenvolveu significativamente ao ponto de rivalizar com os líderes do cenário competitivo nacional: *LoL* e *CS:GO*. Um rápido exercício comparativo permite identificar com certa facilidade esse diagnóstico. *Fortnite*, um jogo competitivo gratuito multiplataforma que possui forte apelo entre jovens tanto quanto *FF*, demanda uma série de requisitos mínimos para que um(a) jogador(a) possa se envolver na prática⁸⁴: 1) um console portátil

⁸¹ Foi uma plataforma de vídeos e *live streaming* lançada pela própria Garena em janeiro de 2020, bastante popular na comunidade de *FF*. Durante três anos foi o canal oficial de transmissão das partidas da LBFF. Encerrou suas atividades no Brasil a partir do segundo semestre de 2022, cancelando o programa de parcerias e demitindo a equipe de funcionários no país e no mundo continuamente até maio de 2023, embora a Garena não tenha confirmado oficialmente o fechamento da plataforma até a publicação desta tese. Disponível em: <https://bit.ly/41B8BML>, <https://bit.ly/3MrF0AM>, <https://reut.rs/3pJcT7h> e <https://reut.rs/3M3qnlP>. Acesso em: 28 abr. 2023.

⁸² Disponível em: <https://bit.ly/473X779>, <https://bit.ly/4798ATf> e <https://bit.ly/477IQ9N>. Acesso em: 10 jan. 2023.

⁸³ Disponível em: <https://bit.ly/3LjA7bj> e <https://bit.ly/3oJ7TPk>. Acesso em: 28 abr. 2028.

⁸⁴ Para facilitar a comparação, tomemos a sua versão disponibilizada para consoles, que demanda menor infraestrutura material (periféricos) do que os computadores pessoais.

Xbox One, PlayStation 4 ou Nintendo Switch encontrados, em suas versões mais simples até o momento da escrita desta tese, pelo valor aproximado de R\$ 2.000,00 a 3.000,00; e a inscrição nos serviços que permitem atividades *on-line* oferecidos pela Microsoft (*Game Pass*), Sony (*PlayStation Plus*) e Nintendo (*Nintendo Switch Online*), cujo custo corresponde, respectivamente até esta data, a R\$ 29,90 por mês, R\$ 59,90 mensais e R\$ 100,00 ou R\$ 262,99 por ano. Some-se, ainda, o valor de um *headseat* para que possa se comunicar com outros jogadores de sua equipe.

Essa preocupação materialista básica é acrescida de muitos fatores que perpassam a era dos jogos em rede e móveis. Apperley e Jayemane (2017) lembram-nos o quanto o acesso a determinados serviços públicos como energia elétrica, telecomunicações e internet, além de um cartão de crédito ou débito para facilitar a aquisição de bens e serviços a partir de plataformas digitais como *PlayStation Network*, *Steam*, *Nintendo Switch Online* e *Xbox Live* são essenciais dentro do escopo das materialidades dos jogos. Embora seja sedutor cair em discursos que professam a democratização do acesso ao entretenimento e à experiência de jogo no mundo, essas estruturas e serviços básicos ainda atravessam de forma significativa os espaços e necessariamente traçam linhas de fronteira e sublinham quem pode ou não ter acesso às condições de lazer (digital). No Brasil, por exemplo, aproximadamente 12 milhões de domicílios não possuíam acesso à internet e ao computador até 2020, dos quais nove milhões pertencem às classes D e E. Entre os motivos mais mencionados para a desconexão estava o fato dos moradores considerarem o serviço de custo elevado (68%) (CGI.br, 2021). Cerca de 26 milhões de brasileiros(as) com dez anos ou mais também afirmaram nunca ter acessado a internet, o que equivale a 14% da população. Entre esse público, um dos principais motivos é o custo dos equipamentos (46%) (CGI.br, 2021). Em 2022, 36 milhões de brasileiros não possuíam conexão à rede (CGI.br, 2023). Além disso, durante a pandemia de covid-19, em 2020, cerca de 90% dos usuários que pertencem às classes D e E utilizaram a rede apenas pelo celular e com pacotes limitados (CGI.br, 2021).

Como apontaram adequadamente Jeroen Jansz e Lonneke Martens (2005), o jogo digital é facilitado pelo acesso a um conjunto de tecnologias relativamente custosas. Sua disponibilidade, portanto, não deve ser confundida como acessibilidade. A seguir, aprofundaremos alguns aspectos técnico-operacionais básicos de *FF*, no intuito de trazer um conjunto de informações preliminares.

2.2. Aprendendo a jogar: notas operacionais sobre *Free Fire*

Cada partida de *FF* tem duração média de cerca de 10 minutos. O jogo coloca o/a jogador(a) em uma ilha para encarar outros 49 em uma batalha pela sobrevivência. O objetivo é reunir suprimentos, eliminar os adversários e ser o último sobrevivente (ou pertencer à última equipe, a depender do modo de jogo), à medida que a zona segura do mapa periodicamente diminui para forçar o conflito e as lutas entre os competidores participantes. Explorar o terreno dentro da

zona segura o máximo possível (em busca da coleta de itens e dos melhores equipamentos), posicionar-se com segurança, eliminar outros jogadores, saquear os adversários abatidos e evitar os ataques aéreos são ações que pertencem ao rol das estratégias que aproximam os participantes da vitória. Periodicamente, pacotes especiais com recursos avançados – munições, armas, granadas, coletes, capacetes e outros equipamentos –, popularmente chamados de *airdrops*, caem em determinados espaços do jogo e desencadeiam batalhas pela posse dos itens. Adquirir esses espólios espalhados no mapa significa, no jargão comum aos jogos *on-line*, *dropar*⁸⁵.

Os jogadores também podem chamar *airdrops* de cor azul, que contêm itens avançados em menor quantidade⁸⁶. Neste caso, é preciso aguardar um determinado tempo para que seja possível acionar a função que permite usar o *airdrop* – o tempo de carregamento está disponível, na interface do jogo (Figura 2), no canto esquerdo da tela representado por um ícone de sinalizador. Assim que liberada a função, o jogador pode tocar no ícone e indicar o local onde a caixa cairá. Ao usar o recurso *airdrop*, o local da queda é sinalizado no mapa e se torna visível, tanto para quem ativou a função quanto para qualquer outro competidor nas proximidades. Talvez seja desnecessário argumenta que a área de queda do carregamento é altamente visada por outros jogadores, que tentarão *lootear*⁸⁷ os itens.

Figura 2: Interface gráfica de uma partida em *Free Fire*



Fonte: Elaborado pelo autor; captura de tela da tela do jogo *Free Fire* em 17/02/2022.

FF possui uma variedade de modos de jogo disponíveis aos jogadores, alguns deles lançados em eventos promocionais. Existem, porém, quatro modos permanentes: clássico padrão

⁸⁵ *Dropar* é um neologismo derivado do inglês *to drop*. A expressão surgiu, primeiramente, nos *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Neles era comum que o *boss* (chefão), após ser derrotado, deixasse cair espólios. O termo, então, passou a ser usada como jargão em muitos jogos com dinâmicas semelhantes, ainda que em *FF* esta mecânica represente as caixas e os espólios adquiridos por um jogador ao longo do jogo.

⁸⁶ Os equipamentos encontrados no jogo possuem níveis aleatórios, podendo ser relativamente bons ou inferiores.

⁸⁷ No jargão dos jogos *battle royale*, *lootear* é um neologismo brasileiro do termo em inglês *loot*, em tradução literal, “saquear”. O termo, por vezes, confunde-se com *dropar*, sendo também usado para se referir à exploração feita em ambientes do mapa em busca de itens ou caixas.

(chamado também de *battle royale* ou pela sigla BR), ranqueado, contra *squad* e CS ranqueado. No modo clássico, 50 jogadores são colocados em uma ilha aberta para disputarem entre si. Eles chegam nesse ambiente a partir de um avião e podem escolher, de acordo com um percurso preestabelecido, o momento em que saltarão e abrirão o paraquedas (Figura 3). Um minimapa da ilha, localizado no canto superior esquerdo, informa periodicamente (em forma de círculo) as zonas seguras para onde os jogadores devem se deslocar, caso contrário inalarão um gás tóxico que diminui seus pontos de vida (*health points*, HP) até a morte.

Figura 3: Início de jogo no mapa Alpine



Fonte: Elaborado pelo autor; captura de tela da tela do jogo *Free Fire* em 17/02/2022.

Até o patch OB39 1.98.11, lançado em 22 de março de 2023, o único mapa disponível no modo clássico é Bermuda – mas periodicamente Alpine, Purgatório, Kalahari e Bermuda Remasterizado também são liberados. Neste modo, os jogadores podem escolher entre jogar sozinhos, com um outro jogador (*duo*) ou em equipes (*squad*). Uma vez que o modo clássico não computa pontos na classificação do jogador, ele é uma opção comum a jogadores iniciantes, que procuram se acostumar com as mecânicas básicas, ou que desejam praticar estratégias de combate para os modos mais avançados do jogo.

Em contrapartida, o modo ranqueado diz respeito ao competitivo de *FF*. Seguindo a mesma dinâmica de jogo do modo clássico, a diferença se encontra nas partidas, que passam a contar pontos para que um jogador melhore ou piore em um ranqueamento responsável por mensurar seu desempenho e indicar a credibilidade, experiência e o conjunto de suas habilidades e conhecimentos técnicos no jogo. Logo, o jogador deve vencer partidas para acumular pontos para evoluir em um sistema de patentes por nível, comum a jogos do mesmo estilo. Cada partida concede uma quantidade específica de pontos de *rank* (PR), assim, a posição de um jogador é determinada pelos pontos que possui e pelo seu nível de *Matchmaking Rating*⁸⁸ (MMR), um

⁸⁸ Sigla em inglês para Pontuação do Gerenciador de Partidas.

sistema de pontuação oculto que classifica a qualidade de um jogador e para aqueles de um mesmo nível, impactando na quantidade de pontos recebidos (ou perdidos) após cada partida.

Inicialmente, esse modo de jogo ranqueado é bloqueado aos jogadores novatos. Sua liberação ocorre no instante em que estes alcançam o nível 12 – para jogadores que vincularem suas contas em plataformas de redes sociais, o desbloqueio do sistema ranqueado ocorre no nível 8. As patentes são evoluídas adquirindo PRs, obtidos ao finalizar uma partida nos dois modos ranqueados disponíveis (*battle royale*⁸⁹ e contra *squad*⁹⁰). Ao participar de um jogo ranqueado, inúmeras variáveis são consideradas para mensurar o desempenho de um jogador e cada uma impacta na evolução do ranqueamento, entre elas a classificação final (sobrevivência), o número de abates, número de aliados revividos, exploração, táticas, o dano causado e as vitórias. Até o momento, na temporada 2023, existem oito níveis de patente em *FF*, em ordem crescente: bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, elite e desafiante. Dentro delas, há até quatro subdivisões, totalizando 21 níveis ao todo (bronze I-III, prata I-III, ouro I-IV, platina I-IV, diamante I-IV, mestre, elite e desafiante I-IV). Um total de 6.000 pontos separam as patentes bronze I e elite.

Para elevar de patente, é preciso subir as subdivisões e alcançar pontuações que vão de 1.000 (bronze I) até um número indefinido obtido pelos melhores jogadores. A patente desafiante divide-se em quatro estratos e é uma distinção dada apenas aos melhores jogadores colocados em cada servidor (de 2.000 até o 1). Cada temporada competitiva tem uma duração aproximada de 30 a 70 dias. No término deste período, a temporada reinicia o ranqueamento de todos os jogadores e cada um é recompensado conforme o melhor desempenho que alcançou. A depender do resultado anterior, o/a jogador(a) recomeça em uma liga mais alta. Durante a temporada, algumas recompensas equivalentes são liberadas aos jogadores que obtiveram uma promoção de patente.

Outro modo de jogo disponível em *FF* é o contra *squad*, lançado em 2019 e cuja dinâmica possui características que o diferenciam do formato BR. Neste modo, os jogadores se enfrentam entre duas equipes, cada uma composta por quatro membros, com objetivo de eliminar os adversários. Os mapas disponíveis são reduzidos e a zona segura diminui constantemente. Nesse formato, a partida é disputada em um modelo de melhor de sete jogos (MD7) com duração de um minuto e meio cada *round*. A equipe vencedora é aquela que ganha quatro destes *rounds*. Antes de cada competição, os jogadores iniciam o jogo como uma quantidade reduzida de dinheiro para adquirir armamentos, o suficiente para comprar uma pistola. À medida que os *rounds* se sucedem, e dependendo do desempenho neles, os jogadores acumulam mais recursos e dinheiro.

Por fim, o CS (abreviatura para contra *squad*) ranqueado é a modalidade competitiva do modo contra *squad*, descrito no parágrafo anterior. O sistema de patentes segue o mesmo do modo

⁸⁹ Assim como no modo clássico, o BR ranqueado permite jogar sozinho, com um *duo* ou em *squad*.

⁹⁰ O modo contra *squad* ranqueado está disponível apenas para partidas em equipe ou solo.

ranqueado clássico, porém a forma como o jogador é promovido de nível difere. No BR ranqueado, as partidas resultam em pontos que são acumulados para alcançar determinado nivelamento. No modo CS ranqueado, por outro lado, o jogador precisa acumular estrelas adquiridas ao vencer partidas MD7. O número de estrelas necessárias para se promover de uma patente para a outra varia conforme o nível. Do bronze ao prata, são necessárias três estrelas para ser classificado de uma subdivisão para a outra. No ouro esse valor sobe para quatro, no nível platina volta a ser apenas três estrelas, no diamante quatro e no mestre, elite e desafiante são cinco. Introduzidas as questões técnico-operacionais básicas do funcionamento de *FF*, é possível que nos encaminhemos, no tópico a seguir, para uma contextualização sobre a TFFF em mais algum detalhe.

2.3. Dos gramados aos teclados: o circuito competitivo da Taça das Favelas *Free Fire*

Em 2020, a pandemia de covid-19 promoveu a reorganização da vida de bilhões de pessoas que experimentaram uma repentina ruptura, precisando reordenar os arranjos espaciais que até então referenciavam seu cotidiano. O fechamento das instituições de ensino e dos locais de trabalho levou à convergência inesperada de diferentes tipos de práticas sociais para um único ambiente, em geral doméstico. Essa dinâmica acelerou o “embaçamento e a convergência dos espaços sociais que haviam sido promovidos pelo neoliberalismo, [que] foram subitamente levados ao seu extremo”⁹¹ (Fuchs, 2020, p. 378). Do mesmo modo, a necessidade de distanciamento social para conter o avanço da pandemia causou a suspensão das atividades esportivas, incluindo pela primeira vez o cancelamento daquelas que movimentam somas consideráveis em escala global, como campeonatos de futebol, os Jogos Olímpicos de Verão 2020 e os próprios eventos de *esports* até determinado período (Macedo; Frago, 2023).

Naquele ano, o que deveria ser apenas mais uma peneira na procura por novos talentos para o futebol, na realidade, mostrou-se uma oportunidade para a CUFA. Desde 2012 a instituição realizava, em parceria com o InFavela, a Taça das Favelas, uma iniciativa voltada para contribuir para a promoção, integração e inclusão social a partir do esporte⁹². Há oito anos o torneio, descrito como o maior campeonato de futebol entre favelas do mundo, agrega mais de 100 mil jovens jogadores que participam da competição em etapas internas nas comunidades, passam por seletivas estaduais e chegam à etapa nacional. A chegada da pior crise sanitária do último século, em 2020, adiou a competição em razão da vigência de políticas de controle da covid-19. Essa restrição, imposta a inúmeros torneios presenciais ao longo do primeiro ano da pandemia, acelerou a

⁹¹ No original: “*The blurring and convergence of social spaces that had been advanced by neoliberalism was suddenly taken to its extreme*”.

⁹² Disponível em: <https://www.tacadasfavelas.com.br/#>. Acesso em: 16 dez. 2021.

aproximação da CUFA com o mercado de *esports* e acrescentou ao maior torneio de favelas uma modalidade baseada em *FF*, a partir de uma parceria com a Garena e o apoio da rede Globo.

Em entrevista à jornalista da ESPN, Marcus Vinícius Athayde, diretor de inovações da CUFA e coordenador geral do projeto, explicou o contexto envolvido na iniciativa:

Esse ano [2020], estávamos com o planejamento para fazer uma Taça das Favelas (Futebol) Nacional, que seria um evento para reunir o campeão de cada estado e promover uma grande final nacional, mas com a entrada do novo coronavírus, os planos foram frustrados, então a gente precisava preencher a lacuna que isso havia deixado com algo que também tivesse grande adesão na favela, e foi onde pensamos no *Free Fire* [...] É um jogo leve e que roda praticamente em qualquer celular, então tem uma adesão muito grande na favela, é tudo *online* e não precisaríamos reunir ninguém, aí entramos em contato com a Garena e eles gostaram bastante da ideia, e foi daí que surgiu a Taça das Favelas *Free Fire*.⁹³

Com uma premiação total de R\$ 30.000,00, distribuída entre os três primeiros colocados, a TFFF foi lançada oficialmente em 13 de outubro de 2020 com a promessa de ser “o maior campeonato de *Free Fire* entre favelas do mundo”⁹⁴, exclusivo para jovens moradores de comunidades do Brasil. Embora a Copa das Favelas, campeonato independente com objetivos e argumentos similares à TFFF, tenha acontecido em período relativamente próximo ao torneio aqui em questão, a capilaridade da CUFA no território nacional elevou a complexidade e representação regional da competição no contexto dos *esports* comunitários. Vários elementos contribuíram para esse cenário: a sofisticada regulamentação⁹⁵, as conexões estreitas com a Garena e *FF* profissional (LBFF, *pro-players* e organizações profissionais do competitivo) e a regularidade – após quatro edições, o campeonato registra tendência para consolidação e continuidade nos próximos anos.

De maneira geral, embora a grande mídia de alcance nacional negligencie a existência do *esport* comunitário, a TFFF recebeu ampla cobertura da imprensa brasileira, tanto pelo seu apelo à marca favela quanto pelo contexto particular em que foi criada, marcado pela ascensão de *FF*, apoio da Garena e de um veículo de comunicação nacional – a rede Globo. A escolha do jogo não foi incidental. *FF* é um *game* cuja capilaridade consegue alcançar as mais variadas classes sociais e regiões do Brasil, especialmente aquelas menos centrais como o Norte e Nordeste, com barreiras de acesso tecnológico e que registram baixos números no Índice de Desenvolvimento Humano (IDH). Segundo dados de um levantamento realizado pelo Instituto Data Favela, em parceria com a Locomotiva e a CUFA, o celular foi considerado o principal meio de acesso para 98% dos entrevistados. Entretanto, mesmo assim, não são todos que podem jogar: 79% afirmaram ter deixado de jogar em razão de problemas na conexão com a internet ou pela falta de dados móveis.

⁹³ Disponível em: <https://bit.ly/46BwYgh>. Acesso em: 14 ago. 2023.

⁹⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/tacadasfavelasffoficial/>. Acesso em: 10 set. 2021.

⁹⁵ Esse documento procura preservar a integridade das competições e garantir a imparcialidade acerca do tratamento dado aos jogadores/as. O documento da TFFF é influenciado, em sua estrutura e composição, diretamente pelo regulamento máximo do cenário competitivo profissional de *FF*, a LBFF.

A pesquisa também informa que 96% dos jovens moradores de comunidades de todo o país sonham com a possibilidade de sair da comunidade e alcançar uma vida abastada por meio da carreira profissional em jogos, seja como atleta ou *streamer*⁹⁶. Para 29% deles, especialmente homens, jovens e com renda de até um salário mínimo, ser um jogador profissional é o maior sonho, superando a compra da casa própria e a ideia de ser feliz. A carreira como um jogador profissional de *videogames* é vista pelos entrevistados como uma oportunidade de oferecer outro caminho para a mobilidade econômica e transformação de suas realidades a partir de uma rápida ascensão social, direcionada especificamente às classes D e C. O jogo mais popular foi *FF*, apontado por um total de 96% dos entrevistados e 100% daqueles na faixa etária até os 15 anos.

Esses dados são relevantes aos objetivos deste trabalho, sobretudo porque o levantamento ouviu 1.190 jovens moradores de favelas do Brasil – dos quais 662 deles participaram da primeira edição da TFFF – durante o período de 10 a 13 de setembro de 2021⁹⁷. Parte dessa penetração entre brasileiros se deve aos fatores apresentados anteriormente. Essa facilidade relativa de acesso ao competitivo de *FF* por determinadas classes sociais é atrativa e contempla o público da CUFA.

O regulamento da primeira edição da competição, realizada em 2020, estipulava a idade mínima de 14 anos para que jogadores fossem elegíveis. Além disso, as equipes foram compostas por exatamente seis jogadores cada (quatro deles titulares e outros dois reservas), sem a possibilidade de empréstimos, além de outras orientações estabelecidas no documento, como a pontualidade e o uso de seus próprios equipamentos nas partidas. Os jogadores estavam livres para jogar, independente do sistema operacional, em aparelhos celulares ou *tablets*, sendo o uso de qualquer tipo de emulador proibido na competição⁹⁸.

O formato da competição se baseava em um sistema de pontos com base na colocação da equipe em uma partida (no modo BR em equipe) e nos seus abates. O campeonato foi dividido em cinco fases, a primeira delas voltada para a inscrição e seleção dos jogadores num período de 13 a 25 de outubro, via formulário *on-line*. As associações da CUFA nos 26 estados e no Distrito Federal (DF) selecionaram cada uma 48 equipes de favelas, respeitando o limite de seis jogadores.

⁹⁶ Nome dado a quem produz conteúdos audiovisuais a partir de ferramentas de transmissão ao vivo (*live streaming*), podendo ser casual, amador ou profissional.

⁹⁷ Disponível em: <https://glo.bo/3ilDa4k>. Acesso em: 17 dez. 2021.

⁹⁸ O regulamento estabeleceu ainda que configurações específicas poderiam ser feitas e mantidas nos aparelhos pelo corpo técnico da competição, em caso de necessidade. A organização também informou não ser responsável por quaisquer possíveis falhas ou danos em equipamentos de posse dos jogadores e/ou das equipes participantes. Uma parte polêmica do regulamento determinava que os participantes concederiam à Garena e às outras partes envolvidas na organização do evento uma permissão ilimitada para uso, alteração, edição ou mesmo modificação de toda ordem de materiais biográficos (inclusive nome e imagem) para serem veiculados em qualquer mídia (existente ou futura) criada pelas partes envolvidas (TFFF, *FF*, Garena e CUFA), no que diz respeito a ações de *marketing*. O item também descrevia que não seria dado qualquer tipo de pagamento adicional aos jogadores pelo uso do conjunto de seus materiais biográficos. Por outro lado, não havia qualquer menção a um pedido de anuência por parte dos responsáveis legais, em caso de jogadores menores de idade.

Foram formadas, então, 1.295 equipes em todo território brasileiro, segundo dados do regulamento. A inscrição foi vetada para jogadores e equipes com histórico de participação em algum momento da temporada 2020 da Série A e B da LBFF.

A segunda etapa abrangia as seletivas estaduais realizadas entre 2 a 8 de novembro de 2020. Neste período, em cada estado, as 48 equipes foram divididas em quatro grupos com 12 times cada. A partir desta organização, os times enfrentaram, em salas específicas disponibilizadas pela Garena, aqueles que integravam seu grupo em três partidas, uma para cada mapa do jogo, na seguinte ordem: Purgatório, Kalahari e Bermuda. Apenas três equipes com maior pontuação em cada um dos quatro grupos se classificaram para as finais estaduais, totalizando 12 por estado.

Aqui uma nota merece ser referenciada. Um dos jogadores com quem conversamos, campeão estadual da TFFF de Roraima, no entanto, aponta que a primeira edição da competição contou com uma baixa representação de jogadores e equipes em seu estado. Os jogadores aguardavam que as disputas fossem realizadas no horário da manhã, mas foram surpreendidos com a realização da primeira etapa durante as tardes de 2 a 8 de novembro de 2020. “Muita gente estava no trabalho ou estava fazendo alguma coisa”, disse em de nossos encontros. Não é possível precisar o número exato de participantes ou de grupos, mas ao invés dos 12 times esperados no grupo, apenas seis entraram na sala em que o nosso interlocutor se encontrava.

Retornando à descrição, na terceira fase, com início no dia 13 de novembro, ocorreram as finais estaduais com as equipes selecionadas. Os 12 times competiram em seis partidas, duas delas em cada mapa do jogo na seguinte ordem: Purgatório, Kalahari e Bermuda. As melhores colocadas conquistaram o título de campeãs estaduais e o acesso para a fase seguinte⁹⁹. A quarta etapa do campeonato iniciou em 5 de dezembro de 2020 e corresponde à seletiva nacional, marcada pelo início das transmissões nos canais da TFFF e da Garena no *YouTube*, *Booyah!* e pelo SporTV3¹⁰⁰. Nesse momento, 27 equipes campeãs estaduais do campeonato, juntamente com outras nove não-campeãs selecionadas com base no desempenho obtido na fase anterior (mais pontos dentre todos os estados), foram divididas em três grupos com 12 cada, agregando um total de 36 times. Elas, então, se enfrentaram em seis *quedas*¹⁰¹, duas para cada mapa do jogo, conforme a mesma ordem anterior. Apenas as quatro melhores equipes de cada grupo avançaram para a etapa seguinte.

As 12 equipes finalistas para a quinta fase disputaram a final do torneio em seis partidas, seguindo a mesma lógica de duas para cada mapa, respeitando a mesma distribuição anterior. A

⁹⁹ Em uma conversa informal com um dos membros da CUFA no Pará, organizador da seletiva e da final estadual, fomos informados que estas etapas foram todas *on-line* com os times reunidos de suas residências ou na casa de um dos jogadores. Todas as partidas foram acompanhadas por árbitros, responsáveis por garantir a manutenção das regras do campeonato. Para jogadores que não possuíam acesso à internet ou a um serviço estável de conexão, os organizadores disponibilizaram a sede da CUFA, localizada no distrito de Icoaraci, em Belém.

¹⁰⁰ Globo Esporte, Tá Na Área e ge.globo participaram da cobertura da grande final do torneio.

¹⁰¹ Termo usado frequentemente no jargão do *Movimento* para se referir às partidas.

equipe com maior pontuação após as seis partidas seria a campeã da TFFF 2020. A primeira a levar o título do torneio foi a Divinéia, equipe paranaense, seguida do Jardim São Paulo, de São Paulo capital, e Juacity, do Ceará, em terceiro. Os nomes das equipes representam, respectivamente, os nomes dos bairros/favelas na cidade em que os jogadores residem.

O sucesso da primeira edição permitiu a reedição do torneio em 2021, desta vez em parceria com o banco Itaú, a LOUD e coproduzida pela empresa *LNK Gaming* e *Favela Holding*, com apoio da Garena. Embora a dinâmica da TFFF (formato e modelo) tenha sido em grande medida preservada, algumas alterações foram realizadas em seu regulamento. A primeira delas diz respeito aos critérios de elegibilidade dos times. Nas etapas estaduais não houve uma obrigatoriedade no número de jogadores permitidos por equipes, mas a partir da seletiva nacional cada time deveria ser composto por no máximo seis e no mínimo cinco jogadores. Desta vez, a inscrição de jogadores e equipes com alguma participação na temporada 2021 da Série B da LBFF foi permitida.

Na necessidade de indicar jogadores para preencher sua formação, o documento não permitia a inscrição de jovens de outras favelas. Após o encerramento das etapas estaduais do campeonato, os empréstimos e inscrições foram permitidos apenas entre times de uma mesma favela, entre os que encerraram sua participação nas peneiras estaduais e os que foram classificados para a seletiva nacional. O número de equipes participantes também foi alterado e as estimativas, segundo reportagens na mídia, apontavam que mais de 200 mil jogadores se pré-candidatariam e mais de 1.200 equipes seriam formadas nas favelas pré-selecionadas¹⁰². O regulamento de 2021 não fixava em 48 o total de equipes participantes na seletiva estadual e, portanto, não estima oficialmente um número total de equipes ou jogadores inscritos. Porém, os limites dos times classificados em cada fase foram mantidos, assim como a dinâmica de cada uma das etapas.

Uma das mudanças que a segunda edição trouxe ocorreu durante a primeira fase. Em 2021, houve inicialmente uma abertura de inscrições e definição das favelas participantes durante o período de 23 a 28 de setembro. Um dos assessores da CUFA-PA, em conversa conosco, informou que as lideranças e capitães de equipes interessados em participar foram convidados a manifestar interesse em nome de sua comunidade, a partir de um formulário *on-line*. De posse desses dados, foram selecionadas as CUFAs para habilitar as inscrições de jogadores aptos a participar.

Após esse período, entre 29 de setembro a 13 de outubro, foram reveladas as 1.295 favelas escolhidas e iniciou-se a abertura de inscrições para jogadores, a partir das comunidades que previamente demonstraram interesse. Somente os moradores das favelas selecionadas puderam se registrar para o torneio, enquanto candidatos de outras favelas foram desconsiderados. Não houve, porém, uma divulgação do número total de equipes/jogadores que participaram da segunda fase

¹⁰² Disponível em: <https://bit.ly/41zmw5G>. Acesso em: 22 fev. 2022.

(seletivas estaduais) e, efetivamente, jogaram o campeonato em 2021. As etapas estaduais ocorreram entre 1 a 21 de novembro, enquanto as seletivas nacionais foram realizadas entre os dias 26 a 28 do mesmo mês. Por fim, a final foi realizada em 4 de dezembro de 2021.

Em conversa com um dos assessores da CUFA-PA, em 10 de novembro de 2021, fomos informados que cada estado escolheu as favelas conforme os critérios que julgasse mais adequados. No Pará, a organização da CUFA optou por selecionar os jogadores com base nas localidades onde existiam lideranças da entidade¹⁰³. A suposição era de que isso facilitaria possíveis visitas e a verificação da situação dos jogadores a fim de comprovar sua residência nesse tipo de espaço urbano (as favelas). Para justificar essa decisão, o assessor informou que foram registradas ocorrências de jogadores de patentes mais altas (da série B da LBFF, por exemplo) que se inscreveram na primeira edição do torneio, o que era proibido. Também foram notificados casos, segundo o assessor, de jogadores de equipes que não pertenciam à comunidade informada.

Para a realização das seletivas estaduais (segunda fase), os grupos foram divididos conforme a quantidade de participantes por estado, com um total de 12 classificados para as finais estaduais por unidade federativa. Uma repescagem dos segundos colocados nas finais estaduais foi acrescentada ao formato da segunda edição da TFFF. As 27 equipes que finalizaram a terceira fase da competição na segunda posição da classificação geral foram reunidas e formaram três grupos com nove equipes. Elas se enfrentaram em seis partidas, duas em cada mapa, na seguinte ordem: Purgatório, Kalahari e Bermuda. Os três melhores colocados em cada grupo conquistaram o acesso e se somaram aos 27 times que avançaram para a seletiva nacional (quarta fase).

Além das mudanças em seu funcionamento, novas relações foram estabelecidas entre a TFFF e o cenário de *esports* profissional de FF. O banco Itaú, por exemplo consolidou uma parceria oficial com o campeonato e o incluiu na campanha *Isso Muda o Game*¹⁰⁴, elaborada pela agência Druid como parte das estratégias do banco para cativar o universo *gamer*, dos *esports* e favorecer um discurso de ascensão social e mobilidade econômica por meio dos jogos digitais. A iniciativa recupera o *slogan* de uma campanha anterior similar voltada para o futebol, *Isso Muda o Jogo*, e adapta o conceito institucional da ação *Isso Muda o Mundo*, utilizado para demonstrar como pequenos atos são capazes de promover transformações¹⁰⁵. A parceria com o Itaú permitiu também a distribuição de *chips* celulares com o jogo liberado, no intuito de proporcionar um treinamento sem limitação a todos os mais de 7.000 jogadores que participaram das fases estaduais

¹⁰³ Provocado quanto ao significado do termo “liderança”, o assessor relatou que qualquer pessoa poderia se inscrever – seja ela um jogador ou um voluntário da CUFA naquela região –, desde que tivesse uma equipe. O termo liderança, assim, não se referia a um grupo específico. Em seguida, o papel do líder comunitário seria de receber as inscrições dos interessados dentro de sua área de cobertura e atuação.

¹⁰⁴ Disponível em: <https://front-issomudaogame.cloud.ita.com.br/>. Acesso em: 18 fev. 2022.

¹⁰⁵ Disponível em: <https://bit.ly/3T7oXeD>. Acesso em: 18 fev. 2022.

e nacionais. Por conta da grande quantidade de participantes e de problemas logísticos, houve um atraso na entrega dos *chips*, que perdurou mesmo após a finalização das seletivas do campeonato, informaram o assessor da CUFA-PA e vários dos jogadores com quem conversamos.

Além disso, o banco trouxe à nova temporada da TFFF uma série de conteúdos, alguns deles sobre educação financeira, empreendedorismo nos *games*, dicas para o jogo, lançamento de um clipe musical e o minidocumentário “As Crias da Taça” sobre as histórias de jogadores da primeira edição – os quais seriam exemplos que atestariam a capacidade do campeonato de “mudar o jogo” e transformar a vida de quem vive em favelas¹⁰⁶. O apoio do banco aproximou a TFFF da LOUD, uma das organizações mais relevantes do cenário profissional de *FF* no país. Ela não apenas se tornou parceira oficial do campeonato como o “apadrinhou”, produziu uma variedade de conteúdos e mobilizou seus maiores influenciadores para participarem do evento e da campanha. Com mais de R\$ 100.000,00 em prêmios, o campeão da TFFF disputou ainda um *showmatch*¹⁰⁷ presencial com a equipe de *FF* da LOUD no dia 17 de dezembro de 2021, em uma ação para arrecadar fundos para o Natal em Favelas da CUFA.

Nhanha, representante do Mato Grosso do Sul, foi o time vencedor da segunda edição da TFFF e seguiu acompanhada da equipe pernambucana Vila São Miguel e da paranaense Ana Terra. Em razão das políticas de enfrentamento da covid-19, não houve público nas etapas nacionais e os jogadores participaram de todas as fases de suas casas. O torneio, porém, criou uma arquibancada virtual no *Discord*, chamada “Escadão da Taça”, para que os espectadores pudessem acompanhar as transmissões. Para esta tese, apenas o circuito abrangendo as duas primeiras edições, descritas anteriormente, foi considerado, embora referências à terceira e quarta edições sejam registradas.

Introduzidas essas informações, na seção seguinte nos preocupamos em realizar uma discussão sobre os recursos teóricos-metodológicos acionados. A pesquisa que origina esta tese se viu diante das dificuldades de, por um lado, etnografar um cenário competitivo em movimento com inúmeras comunidades que, igualmente, se movem, e, por outro, se colocar em um debate cujos termos já estavam previamente definidos. A partir da exposição de três abordagens que nos ajudaram a atuar, introduzimos nossa maneira de percepção e posicionamento diante do campo.

2.4. O modo experiencial de estar em campo, a História Oral e a *pesquisa-vida*: a etnografia *movente* como um projeto decolonial sobre como se conhecer

Existem muitas formas de atuar ou *estar*, como prefere Jean-Guy Goulet (2011), em campo. A abordagem experiencial surgiu dentro do campo da antropologia e de seu método genérico, a

¹⁰⁶ Grande parte desse conteúdo foi produzido pela LOUD para a TFFF e seguiu sendo publicado durante o ano de 2022, mesmo após o término da competição.

¹⁰⁷ O termo é usado para se referir a partidas presenciais amistosas entre equipes, no geral de jogadores profissionais, em grandes eventos. É visto como uma forma de fomentar o cenário de *esports* profissional.

etnografia, como uma resposta às restrições impostas pelas tradições estruturalistas e interpretativas, que por muitos anos guiaram a ação em campo¹⁰⁸. Essa orientação, que redefine a epistemologia e as abordagens até então estabelecidas, integra três perspectivas ou maneiras de estar em campo adotadas por antropólogos ao longo do desenvolvimento de sua disciplina.

A demanda para ultrapassar as limitações em relação às ideias de ciência (Fabian, 2000) e ao fetichismo do método (Gordon, 2008, 2011, 2013) sedimentou as bases para a abordagem experiencial, cuja orientação se fundamenta pelo conhecimento do outro com base em um profundo processo de participação no seu ambiente de vida. O pesquisador que segue esta proposta *cosente*, ou melhor, *sente com* seus interlocutores a partir de uma radical experiência intercultural com seu campo e seus membros. Essa experiência, que conduz a um diálogo interepistêmico com o conhecimento do outro e referencia a produção do saber científico, faz com que se aprenda para além do que se espera aprender sobre uma comunidade ou cultura. Esse é um aproveitamento do campo feito por um grupo de pesquisadores que se engaja em novas formas de escrita, que muitas vezes demandam a inclusão deles próprios em suas narrativas. O resultado desses relatos revela não apenas as experiências de uma autoria vivendo em um meio que pode (ou não) lhe ser familiar, mas a interação recíproca entre aquele que pesquisa e a comunidade que o acolhe (Goulet, 2011).

Ao propor uma perspectiva etnográfica radical como forma de entender o cenário brasileiro de *FF*, nosso intuito é chamar atenção para um maneira de *pensar com* os jogadores que permita que os “encontros epistêmicos [...] se tornem um diálogo interepistêmico” (Júnior, 2019, p. 368). A tradição de pesquisa etnográfica em que fomos treinados evita, portanto, as abordagens convencionais – caracterizadas pela “extração” ou “coleta de dados” de sujeitos a partir do uso de técnicas de questionamento formalizado – em favor de trocas dialógicas mais abertas. Nesta tradição, baseada no trabalho experiencial de Ewing (1994), Fabian (2000, 2001), Goulet (2011) e Marranci (2008), por exemplo, são produzidas trocas recíprocas de narrativas e reflexões por meio das quais o conhecimento é *coconstruído* ao invés de *obtido*. Embora este não seja um trabalho de natureza antropológica ou sociológica, ele faz uso de sensibilidades antropológicas e sociológicas. Afinal, como nos lembra Martín-Barbero (2004, p. 209), “pensar a comunicação na América Latina é cada dia mais uma tarefa de envergadura antropológica”.

Goulet (2011) defende o potencial desta abordagem etnográfica a partir da antropologia com atitude (e participativa) de Fabian (2000, 2001). Esta orientação consiste não apenas em produzir conhecimento compartilhado (*pensar e sentir com*) na relação entre aquele que pesquisa e aquele(s) com quem se aprende, mas também que esse conhecimento se destina aos próprios sujeitos. Isso significa, na prática, assumir uma postura de responsabilidade social diante do grupo.

¹⁰⁸ Cada uma dessas orientações já rendeu um longo debate e não nos deteremos no aprofundamento delas, senão aquela que nos interessa para os propósitos desta pesquisa. Para mais informações, ver Goulet (2011).

Necessariamente, *pensar e sentir com* os interlocutores implica em promover um deslocamento da colonialidade do saber e defender que o momento da produção de conhecimento ocorre, na realidade, de maneira compartilhada no mundo (Portelli, 1996).

O objetivo é fugir da “cegueira epistêmica”¹⁰⁹ mencionada por Mignolo (2002b), conceito que possui conexão direta com o que Lewis Gordon (2008, 2011, 2013) chama de “geografias da razão”, Ananya Roy (2016) denomina de “biografias da razão” e Dernival Júnior (2019), em diálogo com estes autores, traduz como “biogeografias da razão”, isto é, “uma série de posicionamentos que constituem a todos enquanto sujeitos corporais, sociais e históricos”. Levando mais adiante, isso significa “descolonizar as instituições [...] e seus representantes como únicos espaços e sujeitos produtores de *teoria e metodologia*” (Júnior, 2019, p. 368, grifo do autor).

A manutenção desse enquadramento é a base do projeto moderno e da geopolítica do conhecimento (Curiel, 2020; Dussel, 1977; Grosfoguel, 2008), porque implica em considerar os sujeitos como simples fontes fornecedoras de rica matéria-prima intelectual – disponível para ser fagocitada por certas cosmovisões e devolvida ao mundo a partir de suas engenharias epistêmicas (Júnior, 2019). Silvia Rivera Cusicanqui (1987, 2021) reforça essa crítica ao que considera uma instrumentalização dos sujeitos não acadêmicos por pesquisadores(as), agentes externos que “extraem” e “coletam” livremente dadas narrativas, saberes e experiências das comunidades.

Muito próxima da pesquisa-ação, a etnografia experiencial se difere deste método nos limites que à primeira se impõem. Na pesquisa-ação, aquele que pesquisa ainda detém toda a prioridade na decisão dos temas que serão estudados e dos problemas a serem explorados, cabendo a ele a prerrogativa de decidir (ou não) qual a orientação da ação e as modalidades de participação que podem ser mais úteis aos seus propósitos (Cusicanqui, 1987). A etnografia experiencial, por outro lado, distingue-se da razão instrumental, do método clássico das ciências sociais, das normas disciplinares e também abre caminhos para se diferenciar da pesquisa-ação.

A partir de uma aproximação com o potencial teórico-epistemológico da História Oral decolonial de Cusicanqui (1987) e Júnior (2019), a etnografia experiencial ultrapassa os limites de uma metodologia “participativa” ou “de ação” à medida que se configura como um exercício coletivo de desorientação e desalienação (Cusicanqui, 1987) – ou anarquismo, nos termos de Feyerabend (1977) –, tanto para os sujeitos quanto àqueles que pesquisam. Tão mais ricos serão os resultados obtidos se nesta dinâmica se combinarem, de um lado, esforços de interação conscientes entre diferentes atores e, de outro, se o fundamento desse exercício for pautado no

¹⁰⁹ Consiste na incapacidade dos pesquisadores de conceber indígenas, trabalhadores e outros estratos alheios ao universo da academia – incluindo aqui os jogadores – como sujeitos produtores de saberes em sua pluridiversidade, sejam eles existenciais, históricos, lúdicos ou ambientais. De vê-los e reconhecê-los, neste sentido, como dotados de um lugar geopolítico e como produtores de epistemologias, ontologias, pensamentos, metodologias e narrativas que buscam interpretar o seu tempo, o seu ambiente, as suas experiências e o lugar que seu corpo ocupa no mundo.

reconhecimento mútuo e na honestidade em relação ao lugar que os corpos dos sujeitos envolvidos ocupam na “cadeia colonial” (incluindo aquele que pesquisa).

A partir da noção de “encontro epistêmico”, uma tentativa de dar nome às interações que ocorrem entre distintos regimes e sujeitos do saber envolvidos no contexto da pesquisa em História Oral e etnografia, Júnior (2019, p. 363) defende que “a produção de saber é uma relação entre dois ou mais sujeitos epistêmicos e não uma relação entre um sujeito que é considerado todo-saber, o acadêmico, e um sujeito objetificado, não acadêmico”. Essa sistematização permite uma dialética entre dois (ou mais) polos envolvidos ativamente na reflexão e conceituação, não mais partindo do pressuposto de que existe um sujeito que pensa (cognoscente) e outro “passivo” (estudado). Tratam-se de autorias que refletem conjuntamente sobre sua experiência e sobre a visão que cada um possui do outro (Cusicanqui, 1987; Júnior, 2019).

A etnografia experiencial, no diálogo com a História Oral de Cusicanqui (1987) e Júnior (2019), introduz uma dimensão até então ausente na pesquisa-ação: as histórias e as experiências históricas daqueles relacionados pelas estruturas hierárquicas e de poder¹¹⁰. Nesta tese, esse potencial rearranja a relação do sujeito que joga para uma em que ele é sujeito de conhecimento. Dessa forma, como sugerido por Linda Smith (2021), aquele que pesquisa deve respeitar os interlocutores como sujeitos cognoscentes, deixando de reivindicar a propriedade de seus modos de saber, imagens e criações. Isso implica reconhecer a autonomia intelectual e cultural desses atores, valorizando suas perspectivas e contribuições, e evitando a apropriação ou exploração de seus conhecimentos e produções como “fontes de dados”. É um convite para uma postura ética e respeitosa no processo de pesquisa, buscando coconstruir relações de colaboração e diálogo, em vez de impor visões ou agendas pré-determinadas. Ao adotarmos o *esport* comunitário como tema de pesquisa estamos, em particular, interessados em dar visibilidade às experiências históricas daqueles que habitam outras geografias do saber, especialmente no contexto dos *esports*.

Nos *game studies*, as boas práticas de pesquisa recomendam que a pessoa pesquisadora deve jogar os jogos que estão estudando (Aarseth, 2003; Copier, 2007; Falcão, 2014; Glas, 2012; Williams *et al.*, 2006). Caso contrário, dificilmente saberão que perguntas fazer, com quais jogadores falar, como se aproximar, decifrar os códigos e o idioma local, entender a mecânica do jogo ou ter qualquer noção do contexto social que envolve ele e os jogadores. Como defende Espen Aarseth (2003), a experiência com o jogo e o pré-conhecimento adquirido figuram como pré-requisitos para a produção de uma pesquisa adequada sobre jogos. Logo, ele, e as intensidades que lhe são ligadas, tem, então, que ser experimentado (Aarseth, 2003). Marinka Copier (2007) oferece

¹¹⁰ Fabian (2001), por exemplo, argumenta que a teoria é constantemente denunciada como símbolo de elitismo, masculinidade, relações de poder, ocidentalidade e outras formas de dominância.

um pensamento semelhante a respeito da questão: “em um estudo etnográfico do jogo em MMORPGs, o pesquisador não possui escolha, ele ou ela precisa se tornar um participante para jogar; portanto, não há uma posição de observação possível”¹¹¹ (Copier, 2007, p. 30).

Fabian (2000) nos lembra que pesquisadores filiados às tradições positivistas e interpretativas cantaram, dançaram ou jogaram raramente com seus interlocutores, porque “[...] suas ideias de ciência e suas regras de higiene os fizeram rejeitar o canto, a dança e o jogo como fontes de conhecimento”¹¹² (Fabian, 2000, p. 127)¹¹³. Como sugere Castro-Goméz (2007, p. 89), “o ideal já não seria o da pureza e distanciamento, mas o de contaminação e aproximação [...]”, afinal, “qualquer observação já nos envolve como parte do experimento”¹¹⁴. Martín-Barbero, em seu convite ao ofício de cartógrafo, também faz um aceno em direção a uma perspectiva que incentiva a tocar, sentir, dançar, jogar, viver e se afetar pelos fenômenos em toda sua diversidade e dinamismo. Nesse movimento de imergir no plano da existência do outro, onde conhecer e fazer são indissociáveis, qualquer promessa ou expectativa de distanciamento e neutralidade se desfaz.

Assumindo a dinamicidade, a mobilidade e o atravessamento das relações e interações, a tradição etnográfica em que fomos treinados vai ao encontro da postura de *pesquisa-vida* assumida por Martín-Barbero (2004), na qual aquele que pesquisa se permite experimentar e afetar pelo que estuda. Ao acrescentarmos a essa leitura às contribuições da etnografia experiencial e da História Oral, adicionamos ao debate as diferentes formas de saber que também nos atravessam e as cadeias coloniais que perfazem tanto nossa produção de conhecimento, quanto as experiências dos nossos interlocutores no mundo. Entender o “lugar desde onde se pensa, se fala e se escreve” (Martín-Barbero, 2004, p. 28) é respeitar os saberes e epistemologias daqueles com quem conversamos e estar atento para estruturas coloniais que dão forma aos saberes construídos – deles e nossos.

Dada a diversidade de jogos, seja em termos de gêneros ou de plataformas, a aproximação experiencial foi um enquadramento que nos pareceu útil para o estudo do cenário brasileiro de *FF*, porque permite a *nuance*. Da experiência de campo construímos uma “etnografia *movente*” que ofereceu um caminho adequado para entender as práticas de um cenário particular em movimento. Abordaremos essa postura teórico-metodológica – nascida do intercâmbio entre a etnografia experiencial, a História Oral e a *pesquisa-vida* – mais detidamente adiante. Por ora, é suficiente dizer que ela se caracteriza pelo caráter flexível e a atenção ao que se move dos e nos fenômenos

¹¹¹ No original: “In an ethnographic study of play in MMORPGs, the researcher does not have this choice, he or she has to become a participant in order to play; thus there is no observer position possible”.

¹¹² No original: “their ideas of science and their rules of hygiene made them reject singing, dancing, and playing as sources of ethnographic knowledge”.

¹¹³ No entanto, nem sempre jogar é uma opção para quem pesquisa por inúmeros marcadores (de gênero, étnico-raciais, socioeconômicos, políticos, espaciais etc.). E eles, pois, devem ser considerados.

¹¹⁴ No original: “El ideal ya no sería el de la pureza y el distanciamiento, sino el de la contaminación y el acercamiento. [...] Cualquier observación nos involucra ya como parte del experimento.”

comunicativos. Fruto de uma série de estratégias, ela surgiu do movimento pelo cenário de *FF* no país e leva em conta as múltiplas dimensões que atravessam os contextos e práticas dos jogadores.

Parte do esforço inicial desta tese consistia, na verdade, em tentar operacionalizar a mirada às múltiplas mediações em experiências de campo. Ao longo da pesquisa, essa questão foi deslocada do centro (problema) para a margem (objetivo específico). Ainda assim, as mediações surgiram durante a pesquisa. Para identificá-las desenvolvemos um modelo analítico, construído a partir do campo, que permitiu enxergar as marcas e os rastros dos elementos que medeiam as experiências de jogadores de *esports*, mas cujas aplicações extrapolam este contexto. Essa mobilização nos aproxima de trabalhar na perspectiva da invenção sugerida por Martín-Barbero (2004), ao mesmo tempo em que busca complementar a proposta de Orozco (1994, 2000, 2005).

Uma etnografia “que se move”, expressão que faz referência à “cartografia [que] se move” de Martín-Barbero (2004, p. 13) e ao que Fernanda Miranda (2013) denominou de “*cartografia movente*”, fala de um pesquisador que toca e sente a realidade que participa. Como uma construção que estimula a apropriação, a etnografia que se move é uma postura de *pesquisa-vida* que não se vincula necessariamente a um procedimento ou a uma tradição metodológica – ainda que negocie com elas. Ao se fazer e refazer pelos movimentos, a noção de *pesquisa-vida* nos apareceu um enquadramento útil para ajudar a definir o que chamamos de etnografia *movente*. O carácter dinâmico que essa conduta assume não a torna propriamente um método, e sim uma orientação – um recurso adequado para lidar com objetos móveis como os *esports*.

Essa proposta, embora apresente aberturas para uma variedade de vantagens associadas ao aspecto fluído do campo e da perspectiva decolonial, não isenta quem pesquisa de construir um projeto com ideias claras, ter domínio de habilidades de pesquisa, senso de cuidado, ética e respeito no momento de se comunicar com os jogadores (Goulet, 2011). Com isso em mente, e para melhor visualizar a forma como operacionalizamos nossa etnografia, adotamos um mecanismo de estruturação do procedimento metodológico com base em um modelo *quadripartite* e em cinco posturas¹¹⁵ – estas últimas descritas na seção seguinte.

Nessa abordagem, o *primeiro nível* do trabalho foi voltado para a aproximação com o campo, cuja opção epistemológica descrita neste capítulo foi levada a cabo, uma vez que é uma peça fundamental que estabelece as bases para as etapas posteriores. Durante esta fase, buscamos compreender o contexto em que nossa pesquisa estava inserida, o que inclui nos familiarizar com as comunidades e os atores envolvidos – suas perspectivas e práticas – e lidar com os desafios decorrentes da aproximação com os jogadores. Essa imersão inicial no campo nos levou a acessar

¹¹⁵ O modelo aqui descrito é pensado de forma cíclica, embora sua apresentação se dê de modo linear apenas para fins didáticos. De maneira prática, as etapas se conectaram de modo particular no contexto específico desta pesquisa.

um rico material etnográfico que nos conduziu a uma compreensão mais profunda do universo da pesquisa, permitindo estabelecer relações que seriam detalhadas nas etapas subsequentes.

Nesta fase, apresentamos não apenas como fomos estimulados a nos movimentar junto com os *movimentos* que buscávamos descrever, mas também como essa experiência nos motivou a desenvolver uma metodologia decolonial para a tese. Ao nos envolvermos com o campo, fomos expostos a uma série de situações que nos permitiram compreender a complexidade e a dinâmica do cenário brasileiro de *FF*. As estratégias construídas para entrada em campo nos levaram a refletir sobre as abordagens tradicionais de pesquisa e a explorar novas formas de experiências e diálogos compartilhados com os jogadores. Como resultado, fomos impulsionados a construir uma proposta metodológica que fosse sensível às nuances e particularidades do cenário de *FF*, assimilando os próprios recursos, estratégias e técnicas de suas comunidades e seus membros.

O *segundo nível* foi formado pelos encontros epistêmicos, a partir dos quais estabelecemos contato direto com os saberes dos jogadores em uma relação negociada. Como parte do pluralismo metodológico, esse movimento recorreu a inúmeros métodos, recursos, técnicas, instrumentos e ferramentas oriundos das práticas de conhecimento dos jogadores e foram utilizados com base em seus pressupostos epistemológicos. Nossos encontros e conversas, por exemplo, seguiam a metodologia em movimento dos jogadores: ora eram realizados pelos meios de comunicação mais familiarizados em seus cotidianos (*Discord*, *WhatsApp*, *Instagram* e o próprio jogo), ora pela plataforma *Zoom*¹¹⁶. As seções 2.6.1 e 2.6.2 procuram dar conta desses dois níveis do modelo.

O *terceiro nível* trata da descrição e remontagem de sentidos a partir do diálogo intepistêmico, construído pela dialética do encontro entre nossos conhecimentos com aqueles produzidos pelos jogadores em campo. Além de mobilizarmos a literatura especializada da comunicação, dos *game studies*, dos estudos decoloniais e da antropologia e sociologia do futebol, adotamos nesta etapa uma abordagem mista baseada na análise de conteúdo etnográfico (Altheide, 1987; Espírito Santo; Soares, 2015) e a análise de conteúdo categorial (Sampaio; Lycarião, 2021).

Na primeira parte dessa interpretação, utilizamos a análise de conteúdo etnográfico para construir uma narrativa que descrevesse detalhadamente a diversidade de configurações sociais de *FF*, em particular, e dos *esports*, em geral. Nessa etapa, mobilizando as experiências e diálogos travados durante o campo, há uma tentativa de repensar o estatuto dos *esports* e um exercício para compreender a complexidade no cenário de *FF* no Brasil e em outras modalidades de jogo. A noção de “diversidade configuracional dos *esports*” emerge desse movimento e reconhece que eles não são um fenômeno homogêneo, mas sim caracterizado por uma variedade de configurações,

¹¹⁶ Evitamos aqui a adjetivação de conversas em “informais” e “formais”, na medida que essa caracterização não procedeu em nosso campo. Ao abandonar o método das entrevistas, optamos por um caminho mais próximo e que buscava desfeticizar (Júnior, 2019) as técnicas e métodos com os quais pretendíamos, anteriormente, trabalhar.

práticas e contextos. A partir das interações e experiências com comunidades de *FF*, combinadas com outras vivências, procuramos entender e descrever essa diversidade considerando fatores como espacialidades, temporalidades, comunidades específicas, estruturas organizacionais e dinâmicas de jogo. Com esse esforço, esperamos contribuir para um melhor entendimento das diferentes formas pelas quais os *esports* se manifestam e se desenvolvem no país.

Na segunda parte, avançamos para uma análise de conteúdo etnográfico fundamentada nos encontros e diálogos com os jogadores. Nesta etapa, damos visibilidades às narrativas, às histórias e às experiências produzidas por cada um deles sobre o *movimento* para contar seus modos de fazer, ser e se (re)inventar nele. Em seguida, numa terceira etapa, abordamos as mediações ou dimensões que afetam os direcionamentos de cada um desses jogadores e seus *movimentos*, assim como as iniciativas de desobediência epistêmica realizadas por eles. Para este momento, construímos um modelo analítico que nos permitiu identificar algumas das dimensões articuladas pelos jogadores. Essas mediações incluem recursos, estratégias de jogo, formas de comunicação, usos de ferramentas e tecnologias específicas, infraestruturas de conexão, questões pessoais, socioculturais, econômicas e geográficas, entre outros elementos relevantes explicados no primeiro capítulo. A partir dessa abordagem, examinamos de maneira mais estruturada e organizada o volume de ocorrências e os padrões das mediações presentes no contexto de *FF* e da *TFFF*. Ao categorizar e dialogar com essas mediações, pudemos obter percepções que ajudam a compreender melhor os elementos com os quais os jogadores se envolvem, interagem e negociam ao jogar competitivamente. Na seção 2.8 explicamos este *terceiro nível* do modelo *quadripartite*.

Por fim, o *quarto nível* da nossa estruturação metodológica consiste na construção de conclusões com base nas interações, encontros e diálogos estabelecidos durante o campo. Nessa fase, sintetizamos e interpretamos as experiências vivenciadas, as percepções coconstruídas e os padrões identificados ao longo do trabalho. Com base nessa análise reflexiva e crítica, buscamos produzir significados para responder às questões de pesquisa e alcançar os objetivos estabelecidos. Essa etapa, que aparece ao longo de toda a tese, especificamente nas seções de “considerações” e do quinto capítulo às conclusões finais, também é crucial para consolidar e comunicar os principais resultados do estudo, oferecendo considerações sobre os diálogos coconstruídos, uma compreensão mais abrangente dos *esports* e contribuindo para o avanço do conhecimento.

Durante esta fase, também consideramos as limitações, os reveses e os desafios ao longo da pesquisa, assim como refletimos sobre possíveis interpretações e vieses encontrados em sua elaboração. A conscientização e reflexão desses aspectos permitiram uma relação dialógica menos imposta àqueles com quem nos envolvemos. À medida que reconhecemos essas limitações, também adotamos medidas para minimizar seus impactos e garantir a integridade e validade dos resultados construídos coletivamente em cada um dos quatro níveis que estruturam nossa proposta.

Nas duas últimas etapas, também contamos com a opinião e validação semântica dos nossos interlocutores, que puderam aferir e autenticar se seus conhecimentos estavam ali representados de maneira adequada. Além disso, seguindo as recomendações e preocupações com relação à validade semântica da análise de conteúdo etnográfico (Altheide, 1987; Espírito Santo; Soares, 2015), nos engajamos em esforços para garantir que nossas interpretações respeitassem o que os jogadores nos disseram em relação às suas histórias, experiências e práticas de jogo. De maneira direta, eles tiveram acesso aos registros em áudio de suas falas, aos arquivos de texto sobre suas narrativas e puderam corrigir suas informações.

A sistematização e tratamento dos conhecimentos produzidos pelos jogadores, em diálogo conosco, incluindo a decupagem ou transcrição (numa travessia de linguagens), é parte significativa do trabalho. Em se tratando de uma abordagem etnográfica, o diálogo interepistêmico foi desenvolvido tanto diariamente, a partir do registro de notas em um caderno de campo derivado dos encontros epistêmicos que tensionavam nossas ideias e nos (trans)formavam, quanto a partir da análise de conteúdo etnográfico e categorial, descrita mais adiante. Esta etapa, aliás, vale-se de maneira recorrente dos métodos etnográficos de descrição e narrativa, cruzando, de um lado, as informações derivadas do campo e, de outro, a leitura dos significados e sentidos dos diálogos a partir da análise e de comentários interpretativos (nossos e dos interlocutores).

O processo de sistematização e tratamento desses diálogos permitiu a sua organização em padrões, categorias e, assim, na construção de determinadas unidades descritivas e de diferentes debates. A perspectiva teórica-epistemológica adotada nesta tese parte dos pressupostos do pensamento decolonial e comunicacional latino-americano, especialmente orientada em dar espaço para que as comunidades que acompanhamos pudessem expressar suas próprias narrativas, visões de mundo e formas de conhecimento. Esta organização será melhor descrita na seção 2.8.5.

O tópico seguinte busca encaminhar a proposta de operacionalização da pesquisa, de modo a descrever cada uma das fases do trabalho. Nele abordamos questões implicadas na tentativa de etnografar o cenário de *esport* em *FF* e expomos os procedimentos teórico-metodológicos formulados diante dessa experiência, assim como seus desdobramentos. Esse exercício ajuda a explicar como o contato com as três abordagens descritas nas linhas anteriores nos ajudaram a repensar nossa presença e atuação em campo e o motivo pelo qual esta tese se tornou, antes de tudo, um estudo de viés metodológico.

2.5. Como descrever um cenário de *esport*? Posturas metodológicas para a etnografia de um movimento competitivo

A imobilidade das coisas que nos cercam talvez lhes seja imposta pela nossa certeza de que essas coisas são elas mesmas e não outras, pela imobilidade de nosso pensamento em relação a elas.

Marcel Proust (1979, p. 9).

Dissemos anteriormente que a pesquisa apresentada nesta tese busca compreender os modos de fazer, praticar e experimentar o *esport* comunitário no cenário brasileiro de *FF*, tomando como ponto de partida a comunidade de Belém e a TFFF¹¹⁷, embora sem nos prendermos a elas. Para além das posturas teórico-epistemológicas previamente mencionadas, a condução deste estudo foi orientada por determinadas estratégias e posturas metodológicas complementares. No sentido de viabilizar nosso trabalho de campo, o tratamento do nosso problema demandou uma abordagem que combina, de um lado, a dimensão teórico-epistemológica da etnografia experiencial, da História Oral e da *pesquisa-vida* (bases de um projeto decolonial para conhecer o cenário brasileiro de *FF*), e, de outro, a prática do método etnográfico a partir do seu arcabouço instrumental e técnico, com destaque à experimentação, aos diálogos e aos encontros epistêmicos.

Nessa proposta, o circuito comunicacional e simbólico que envolve o *movimento* comunitário nos é interessante. Essa rede articula desde a experiência dos jogadores no ambiente comunitário (na TFFF e para além dela), passando pelas relações particulares do torneio com o cenário profissional brasileiro – principalmente com a Garena e com o banco Itaú e a equipe LOUD, bem como pelas interações e estratégias comunicacionais entre eles – e chega até uma série de vestígios midiáticos (Cotta, 2023) ou arquivos discursivos da história da mídia (Nicoll, 2019). Ao acrescentar esse material de apoio, foi nesse recorte do ecossistema de *esports* comunitário de *FF* que se tornou viável localizar os modos de fazer que conformam este modelo configuracional, onde as interações e o alcance do *movimento* são tão relevantes quanto ele em si.

Dessa forma, a abordagem que construímos se baseia em um procedimento metodológico composto por duas etapas de pesquisa: a primeira corresponde a uma fase documental e bibliográfica em fontes de dados secundários, a partir do levantamento do estado da arte, na consulta à literatura específica que corresponde à pesquisa e em documentos relacionados. A segunda etapa, fundamentada no trabalho de campo no cenário de *FF* e no circuito competitivo da TFFF, diz respeito a abordagem etnográfica baseada no modelo *quadripartite* e em cinco posturas metodológicas. Elas juntas dão suporte ao processo de aproximação com o campo e ao diálogo com os saberes dos jogadores, a partir do uso de alguns instrumentais, a seguir mencionados.

¹¹⁷ A primeira versão dessa tese também previa o contato e realização de entrevistas com organizadores da TFFF. Tentativas de diálogo com representantes da CUFA e organizadores nacionais do campeonato, via *e-mail* e mensagens em aplicativos, porém, não obtiveram êxito. Esta etapa, portanto, foi excluída deste trabalho.

Como interlocutores, durante nossa entrada no cenário em junho de 2020, consideramos espectadores, organizadores, *coachs*, equipes, analistas, jogadores e competições de *FF* em diferentes partes do Brasil¹¹⁸. De dentro do circuito competitivo do jogo, ao longo de 2021 e 2022, contatamos jogadores participantes das fases estaduais e nacionais da TFFF. Já as fontes secundárias são formadas por um conjunto de dados documentais e bibliográficos, que consistem em informações e estatísticas fornecidas pela CUFA e empresas de pesquisa de mercado, literatura acadêmica (artigos em periódicos, livros, capítulos de coletâneas etc.), vestígios midiáticos (Cotta, 2023) (artigos de notícias sobre *FF*, a TFFF e torneios comunitários, em busca de declarações oficiais dos organizadores e da própria Garena), site da TFFF e plataformas de redes sociais (da competição da CUFA e dos jogadores) levantados em uma primeira etapa documental.

Esse conjunto de dados oferece contexto e nos permite entender, por exemplo, como as mediações da plataforma ajudam a moldar e influenciar as decisões de concepção do jogo e, por consequência, a própria experiência dos jogadores. O uso de dados secundários nos permite ainda uma economia em termos de recursos em tempo e financiamento. Essas informações disponíveis apoiaram nossa interpretação, colocando nossos achados em um contexto geral mais amplo para ilustrar os modos de fazer, ser e (re)inventar o *esport* comunitário em *FF*. A segunda etapa da pesquisa é, como dito, baseada na pesquisa etnográfica no cenário comunitário do jogo no Brasil, partindo a partir da TFFF, mas sem se reduzir a ela. A seguir, buscamos descrever melhor esta fase e as posturas metodológicas construídas para lidar com o campo e seus desafios.

As indústrias e as comunidades de *esports* são marcadas por uma constante dinâmica e instabilidade e os círculos dedicados ao jogo competitivo costumam ser, em geral, fechados e de difícil acesso. O rico trabalho documental – alguns deles etnográficos – de pesquisadores dos *game studies*, como T. Taylor (2012), Nicholas Taylor (2015) e Yago Nascimento (2023), revela o quanto a rotatividade de jogadores, jogos, organizações e torneios é alta nos *esports*. “O jogo competitivo é um alvo em constante movimento para os pesquisadores”, comenta N. Taylor (2015, p. 2), que completa: “muitas vezes, no momento em que uma determinada comunidade, torneio ou organização é relatada, ela não existe mais da mesma forma, se é que existe”¹¹⁹. Essas condições tornam o cenário de *esports* em países como o Brasil um alvo móvel para pesquisadores. Diante desse contexto, as entrevistas, ainda que proporcionem uma explicação sobre os objetivos dos jogadores, revelam menos do que a própria convivência, observação e descrição de certas atitudes nesses grupos. Assim, abordar os jogadores de forma aleatória, seja em eventos presenciais ou *online*, não parecia uma estratégia adequada.

¹¹⁸ Também conversamos com um organizador da TFFF vinculado à CUFA no Pará.

¹¹⁹ No original: “[...] *competitive gaming is very much a moving target for researchers: often, by the time a particular community, tournament, or organization is reported on, it no longer exists in the same form, if at all.*”

A fim de oferecer um tratamento às experiências etnográficas do nosso campo e enfrentar as dificuldades impostas, propomos cinco posturas teórico-metodológicas para lidar com esse material, inspiradas na abordagem metodológica empregada por Karina Biondi (2014, 2018), Amiria Henare, Martin Holbraad e Sari Wastell (2007), na rica proposta decolonial para o estudo da cultura digital e dos algoritmos de Edgar Gómez-Cruz, Paola Ricaurte e Ignacio Siles (2023) e pela prática de conhecimento dos jogadores que buscávamos descrever.

A **primeira** dessas posturas foi adotar a perspectiva do *Movimento* para o cenário de *FF*. *Movimento* não é uma ideia muito presente no vocabulário utilizado pelos jogadores, mas é a principal estratégia prática (ou metodológica, se preferir) usada por eles para habitar e transitar pelas comunidades do jogo. Logo, antes de ser associada a um predicativo, ela indica um método. Poucas foram as vezes nas quais ouvimos os jogadores chamarem a cena de *FF* de *Movimento*. Na verdade, muitos se referiam a ela como uma comunidade. “É uma comunidade que se juntou bastante, em termos de comunidade de jogo” – disse-nos J9¹²⁰, jogador de uma periferia de Boa Vista, capital do estado de Roraima, e também campeão estadual da TFFF. A mesma frase, com uma ou outra variação, foi dita por vários outros jogadores, dessa ou de outras regiões. Nascida do próprio campo, não a abandonamos porque seria um completo equívoco.

De fato, durante muito tempo, a aceitamos de pronto – talvez por ter sido a decisão mais fácil e aparente naquele momento, já que ela acionava muito da nossa experiência etnográfica com a comunidade de *LoL* e jogos *mobile*. Com o tempo, e depois de longa reflexão, à medida que caminhávamos *Movimento* à dentro e nossa compreensão das habilidades e competências necessárias à prática esportiva em *FF* se aprofundavam, movimentamos este termo e outros – que expressam noções não apenas usadas, mas, sobretudo, vividas pelos jogadores – para o centro das nossas descrições e da perspectiva do *Movimento*.

Ao invés de tentar preencher as lacunas que se projetavam das comunidades do jogo, percebemos que estávamos ali diante de um fenômeno que se movia de forma peculiar, com diferentes velocidades. Mover a ideia de comunidade para dentro da perspectiva do *Movimento* nos pareceu um esforço mais adequado para dar a devida dimensão da complexidade e das muitas movimentações que ocorrem dentro e ao redor da comunidade brasileira de *FF*. Chamar esse cenário de *Movimento* foi uma brecha apropriada para entender analiticamente suas próprias

¹²⁰ Nesta tese, os nomes dos jogadores são substituídos por códigos (Jogador 1 como J1, e assim por diante), adotando uma numeração aleatória. Utilizaremos o “J” maiúsculo ao mencionar os interlocutores da pesquisa, pois entendemos que estaremos substituindo essa palavra pelos seus respectivos nomes. As falas citadas também foram pontualmente adaptadas para se adequar às normas do português escrito, com o único intuito de facilitar sua leitura, com exceção daquelas em que a conformidade violaria a estética e os realces planejados pelos jogadores, o que descaracterizaria o modo como se expressam. É relevante ressaltar que essas subversões linguísticas adotadas pelos nossos interlocutores não indicam necessariamente desconhecimento da norma culta, mas sim preferências estéticas. Maiores informações sobre o tratamento ético que orienta nosso trabalho de campo serão apresentadas na seção 2.7.

comunidades – ao menos aquelas com as quais nos deparamos –, porque indicava, por si mesmo, a metodologia pela qual os jogadores davam vida ao circuito competitivo e, portanto, uma característica central da comunidade, pois era uma forma de enfrentar condições com as quais os próprios jogadores lidavam cotidianamente. Por outro lado, essa estratégia também se mostrou uma oportunidade para entender a noção de comunidade em que esbarramos.

Abordaremos o *movimento* com mais algum detalhe adiante. Também veremos as diferentes dimensões que essa noção ganhará ao longo da tese. Por ora, sendo fruto de um conjunto de práticas desenvolvidas no Sul e para o Sul, ainda que compartilhando certas estruturas e valores vindos do Norte, podemos defini-lo como um ato coletivo de resistência às formas epistêmicas de policiar o conhecimento, a competição esportiva em *videogames* e o profissionalismo nos *esports*. Ele faz frente, portanto, a uma certa ideia de institucionalidade presente no competitivo profissional de *FF*. Mostra, principalmente, uma atitude relevante para entender como posições contra-hegemônicas são articuladas através dos *esports*. O *movimento* desfaz, de certa forma, algumas narrativas simplistas sobre fluxos unidirecionais de práticas esportivas em jogos digitais – não mais circunscritos à mediação institucional e profissional das empresas – e expõe como os modelos epistêmicos construídos no Norte Global são insuficientes para dar sentido à diversidade das práticas e situações de jogo nos *esports*.

Por ora, também basta dizer que o *movimento* se caracteriza, por um lado, por inúmeras delimitações temporais e contornos espaciais (atravessados e conectados pela internet), pela ausência de limite quanto ao que pode formá-lo (jogadores, espectadores, *managers*, *coachs*, organizadores, equipes, comunidades, eventos, torneios etc.), por compartilhar teleologia (isto é, um propósito) e, por outro, por ser afeito a qualquer tentativa de totalização (equipes, grupos, comunidades) – ainda que seja fugidio a toda investida de homogeneização – e por ser constituído por incontáveis outros *movimentos* que dão forma a várias comunidades. Isso faz com que qualquer jogador envolvido não só componha múltiplos *movimentos* ao mesmo tempo, mas também migre continuamente de um a outro. Este enquadramento orienta, inclusive, o uso proposital da palavra “comunidades” na maioria dos casos empregados na tese, exceto quando demarcado distintamente.

A literatura anterior dos *game studies* informa que a referência a uma única “comunidade” pode soar precipitada e reducionista, porque sugere que as comunidades de jogos são homogêneas e unificadas, quando em muitos casos são formadas por um agregado de diversas associações menores, cada qual com seus próprios arranjos, interesses e objetivos (Zimmerman, 2019). Embora esse argumento tenha sido amplamente endereçado na literatura existente, principalmente para demarcar a diversidade de epistemologias e formas de relacionamento com os *videogames* (Chee, 2005; Pearce, 2011; Saldanha; Silva; Ferreira, 2023; Taylor, T., 2006; Zimmerman, 2019), seu uso ainda parece estabelecer limites quanto à pluralidade das comunidades de jogos.

Em termos práticos, isso significa que a ideia, apesar de ter ampliado a leitura sobre “a comunidade geral de jogadores de *videogames*”, ainda permite que cada comunidade derivada de um tipo de jogo (*FF*, por exemplo) seja vista como uma unidade coesa que se soma a uma comunidade mais ampla de jogadores. Desse ponto de vista, a diversidade da comunidade geral de *videogames* seria composta pela combinação de diferentes comunidades baseadas em títulos de jogos. Ao expandirmos essa ideia a partir do nosso campo, defendemos que a pluralidade das comunidades de jogos, no entanto, também está presente no interior de cada jogo. Assim, ao longo desta tese, a palavra “comunidades” é usada deliberadamente para nos reportarmos aos grupos de jogadores dentro da comunidade mais ampla de *FF* no Brasil. As menções à “comunidade de *FF*” ou ao “cenário de *FF*”, enquanto isso, referem-se ao conjunto articulado de comunidades brasileiras do jogo, não às comunidades de *FF* em si¹²¹.

Essa percepção, aliada à nossa experiência anterior em comunidades de *esports*, nos levou a adotar uma **segunda postura metodológica** para lidar com nosso material etnográfico: era preciso encarar que nós só poderíamos descrever o cenário – e algumas de suas comunidades ou *movimentos* – a partir de *dentro*. Como uma cena em movimento, o caminho mais adequado era desenvolver um campo igualmente em movimento¹²². Essa mobilização deu vazão ao que mais tarde chamamos de etnografia *movente* ou “que se move”, nascida no *movimento* e do(s) movimento(s). Aqui importa dizer que ao nos movimentar em seu interior, pudemos vê-lo como o resultado de uma forma singular de ver o mundo e enxergar o jogo e suas nuances.

Ao entrar no cenário, vimos que ele não apenas acomoda como também é composto por várias comunidades e movimentos diferentes e que eles, com alguma frequência, cruzam-se. A partir de alguns momentos e de pontos de conexão em situações experimentadas em *FF*, mas que também acionavam rastros com outras de nossas experiências (Macedo, 2018), enxergamos o que chamamos de “diversidade de configurações sociais do *esport*”. Como uma tentativa de repensar o estatuto das atividades esportivas baseadas em jogos digitais, essa noção surge com a intenção de entender tanto a heteromorfia, a heterogeneidade e a diversidade de movimentos e comunidades do cenário de *FF* no Brasil quanto as experiências que vivemos em outras modalidades de *esports*.

A movimentação pela pluralidade de dimensões sociais do cenário competitivo de *FF* forneceu as bases para a discussão que empreendemos no quinto capítulo. Nosso interesse pela modalidade comunitária dos *esports*, em particular, encaminhou-nos em direção à TFFF, um dos principais eventos desta configuração no cenário brasileiro do jogo. Ali os jogadores se moviam por um circuito específico, o que demandou várias estratégias para conseguir encontrá-los.

¹²¹ Essa orientação também é válida para entender o uso que fazemos da palavra “*Movimento*” (escrita desta forma).

¹²² Uma sofisticada estruturação sobre a prática etnográfica no *movimento* e em movimento, que inspirou significativamente nossas reflexões e abordagem metodológica, pode ser encontrada na obra de Biondi (2014, 2018).

Seja por nós ou por nossos interlocutores, os *movimentos* do cenário competitivo de *FF* não são um tipo de unidade natural disponível para captura, seja em sua totalidade ou parcialidade. Essa cena e suas comunidades são o que os vários ângulos de cada jogador ou pesquisador consegue alcançar. Assim, nossa **terceira postura metodológica** foi assumir que o que há nesta tese é um registro da comunidade (e dos seus movimentos) durante o período em que estivemos no seu interior. Essa parece ser uma leitura óbvia, dada a mobilidade inerente ao fenômeno dos *esports* informada pela literatura prévia (Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2015), não fosse pelo fato de que os jogadores com quem conversamos também expressavam o cenário como enxergado por eles mesmos quando, paralelamente, o compunham e por ele se movimentavam. Sob essa ótica, a constituição do cenário surge do olhar adotado, o que significa que os encontros e os *movimentos* que traremos nada têm de versões parciais de um todo ou de informações repletas de lacunas, mas sim que essas composições são sempre passageiras e situadas pelos limites do *exercício do ver* de cada movimento de um jogador ou sua comunidade.

Por isso, na dissertação, concebemos nosso trabalho de campo como um processo, sempre parcial, fragmentário e situado, e o seu resultado uma espécie de agregado de experiências variadas vividas por quase três anos, na cena de Belém e seus arredores, reunidas, no entanto, com o intuito de transmitir alguma clareza a dados acontecimentos. Essas experiências e esse exercício se mantêm nesta tese e, não raro, são requisitados não mais com vias de compor algo compreensível a partir de fragmentos, mas para revelar as associações entre os *movimentos* e as diferenças de pontos de vista e modos de leitura que nossos interlocutores trazem à tona, de tal forma que cada um possa visibilizar as perspectivas singulares (convergentes e divergentes) sobre o outro.

Trata-se de uma postura de evidenciar as próprias conexões e *movimentos* realizados a partir de dentro do cenário. Ou seja, ao longo do texto produzimos certos deslocamentos no interior dos *movimentos* de modo que as diferenças e semelhanças sejam vistas sempre uma a partir da outra. Assim, o que trazemos nesta tese não são fragmentos – embora pareçam –, mas associações, pontos de conexão, ora acionados por nós, ora estabelecidos pelos jogadores. Esses deslocamentos entre diferentes perspectivas resultam, e permitem enxergar, distintas historicidades e realidades daqueles que se movimentam pelo cenário brasileiro de *FF*.

Ao entrar nos *movimentos*, ali nos instalar e a partir deles trabalhar, conseguimos preencher as falsas brechas que de fora, para nós mesmos, pareciam sem muita relação com um todo. Nos dedicamos, a partir de então, a expor o que enxergamos e a reconhecer que as diferenças e semelhanças observadas por todos os lados, mais do que comporem questões controversas e contraditórias a serem indiciadas ou superadas, precisavam ser expostas, narradas. Essa reflexão nos encaminha à **quarta postura metodológica**: entender que os relatos que derivam dessa atitude não mais nos permitem assumir que o que está posto aqui é fruto somente do nosso ponto de vista,

tampouco que procede apenas dos jogadores. O que surge e toma corpo nessas páginas é decorrente de sequências de diálogos intepistêmicos, que emergem a partir de múltiplas experiências vividas em campo. Júnior (2019) traduziu essas situações pela expressão “encontros epistêmicos”.

Ao desfetichizarmos nossos métodos (Gordon, 2013; Júnior, 2019), as comunidades de *FF* e rompermos nossa cegueira epistêmica (Mignolo, 2002b), ao invés de pesquisar sobre os jogadores – “ou seja, materializar suas narrativas como *fontes* orais ou vendo-os como problemas ou produtores de narrativas” (Júnior, 2019, p. 368, grifo do autor) –, passamos a *pensar com* eles aquilo que pretendíamos pesquisar: os sentidos das mediações, suas práticas narrativas, experiências competitivas e saberes e epistemologias. Dessa forma, nas experiências de confronto vividas durante o campo, conseguimos reverter o que fazíamos de forma inconsciente e que Denise Leal, Angelika Strohmayr e Max Krüger (2021) chamaram de “fetichismo da comunidade”¹²³.

Desse modo, muito do que diremos sobre os jogadores diremos *com eles*, mais do que *deles* ou *por eles* – de forma semelhante ao que sugerem alguns autores (Júnior, 2019; Marques; Villela, 2005; Gómez-Cruz; Ricaurte; Siles, 2023). Disso resulta, primeiro, o motivo pelo qual não adotamos a primeira pessoa do singular na escrita deste texto – comum à narrativa etnográfica –, e sim a primeira do plural; e, em seguida, a substituição das expressões “coleta/extração de dados” e “entrevistas” por “encontros epistêmicos”¹²⁴, de “dados” por “experiências, epistemologias, pensamentos ou metodologias” e de “análise dos dados” por “diálogos”.

Ao optarmos por essas mudanças, no uso de outros termos em contraponto à ideia de “dados” (como material a ser “coletado” e “analisado”), o fazemos com base em uma proposta que, individual e coletivamente, estamos construindo nos últimos anos (Falcão *et al.*, 2023; Macedo, 2018, 2022, 2023; Mussa; Falcão; Macedo, 2020). Nosso intuito, com isso, é conferir não apenas humanidade e agência aos nossos interlocutores (Fanon, 2008, 2003), buscando cientificamente não objetificá-los, mas, principalmente, reconhecê-los como sujeitos de conhecimento com rica diversidade epistemológica, filosófica, metodológica e de pensamento. Por outro lado, é uma forma de nos posicionar contra a ideia de ciência moderna que ainda fundamenta muitos dos campos científicos e da produção de conhecimento hoje (cf. Curiel, 2020; Cusicanqui, 1987, 2021; Dussel, 1977; Grosfoguel, 2008; Júnior, 2019; Mignolo, 2002b; Roy, 2016). Fazemos isso também como um exercício de decolonização inspirado tanto por atos de desobediência epistêmica dos nossos interlocutores, quanto pelas pistas sugeridas por Gómez-Cruz, Ricaurte e Siles (2023) em sua proposta decolonial para estudar a cultura digital na América Latina.

¹²³ Baseando-se na ideia de “fetichismo da mercadoria” de Karl Marx (1976), o conceito de “fetichismo da comunidade” é introduzido pelos autores para descrever a prática em que acadêmicos se aproveitam e beneficiam dos conhecimentos e da participação de pessoas marginalizadas sem oferecer uma retribuição justa às mesmas.

¹²⁴ Aqui também seguimos a sugestão de Júnior (2019, p. 369) quando propõe, a partir das provocações de Cusicanqui (1987, 2021), o reconhecimento de que “os encontros que a História Oral fomenta sempre são encontros epistêmicos”.

Essa prática nos conduziu tanto à homogeneização de algumas diferenças, em meio a diversidade dos *movimentos* no cenário – identificando uma teleologia comum aos seus membros e a presença de múltiplas configurações sociais dos *esports* –, quanto nos colocou em contato com a heteromorfia e heterogeneidade da cena brasileira de *FF*, manifesta nos materiais etnográficos com os quais tratamos ao longo da pesquisa. Essas experiências também fundamentam a noção de “diversidade configuracional dos *esports*”, um exercício para entender a complexidade do cenário de *FF* no Brasil e de outras modalidades de *esports*. Assim, como veremos, esses diálogos e essa postura dão a tônica não apenas dos tipos de experiências com os quais lidamos nesta tese, mas também como o cenário de *FF* se configura, com destaque a sua matriz comunitária.

Ainda assim, esta tese não tem a pretensão de falar em nome dos jogadores. Embora se aproxime da perspectiva deles e negocie com suas epistemologias e cosmovisões, a descrição que apresentamos do cenário de *FF* mostra um ponto de vista em seu interior que não pode ser assumido como dos jogadores. Mesmo que esse arranjo só tenha sido exposto porque nos permitimos saltar para dentro dos circuitos competitivos que dão forma ao cenário, isso não nos autoriza a falar a partir da perspectiva dos jogadores – sobretudo porque eles não são emudecidos.

Ali, não víamos exatamente *o que* eles viam, mas podíamos ver as coisas da forma *como* eles viam – seja pela nossa participação na comunidade, seja pela experiência anterior como jogador semiprofissional em *LoL* e *Brawl Stars*. E é nesse “como” e foram nessas práticas de conhecimento que conseguimos enxergar outra perspectiva não apenas sobre a configuração social comunitária, mas também de outras configurações e fenômenos relacionados a *FF* e aos *esports*. Descrever nosso ponto de vista em diálogo com a perspectiva dos jogadores, a partir de dentro do cenário em movimento, nos permitiu ver que as mediações e diversidades que se apresentavam no interior das comunidades eram manifestações de um modo particular de entender essas próprias mediações e diversidades. E é disso que se trata esta tese: a descrição de uma forma de ver as mediações e as diversidades que tem como consequência a proliferação dessas mediações e diversidades. Afinal, tudo o que acessamos durante nossa pesquisa diz respeito a este processo.

A **quinta e última postura metodológica**, inspirada no que sugere Biondi (2014, 2018), foi buscar recursos para não trair, na escrita, o que acessamos durante nossa experiência de campo e, no entanto, procurar produzir um relato que não traísse o cenário e o que dizem (sobre ele) seus jogadores. A partir das informações que tivemos acesso, era necessário evitar a completa sujeição dos nossos encontros epistêmicos a quadros mais abrangentes e a rejeitar, nesse sentido, algumas das prescrições provenientes dessas contextualizações. Essa postura não significa uma segregação do material etnográfico em uma redoma. Elementos conjunturais continuavam relevantes para nossa pesquisa – não era viável e muito menos provável excluí-los. Ao invés disso, decidimos acompanhar a expansividade do cenário sem posicioná-lo dentro de um dado enquadramento.

Essa postura, inspirada no trabalho de Henare, Holbraad e Wastell (2007), implicava esvaziar qualquer carga analítica das coisas – o termo pelo qual eles se referem aos “objetos” – para, etnograficamente, preenchê-las e expandi-las, permitindo que assumam uma forma estritamente conceitual. Dessa forma, os autores não sugerem uma teoria sobre as coisas, mas sim um método para a construção de conceitos. Libertar o cenário de *FF* de possíveis amarras de sua contextualização, para expor os próprios vínculos que ele articulava, nos conduziu também a libertar nosso próprio texto dos encaminhamentos que se seguiriam a sua inserção no debate corrente sobre *esports* e inclusão social ou jogo e trabalho.

Afinal, o “debate público”, ainda que circunscrito à comunidade *gamer*, aos veículos especializados¹²⁵ e à academia (Falcão, 2023; Macedo; Kurtz, 2021; Mussa; Falcão; Marques, 2021), coloca questões em torno das quais *FF* gravita e cujos termos parecem já estar definidos de antemão: o jogo é frequentemente associado aos baixos requisitos materiais e a sua relativa acessibilidade e abertura competitiva para jogadores de baixa renda, por exemplo, e por ser considerado um jogo “da periferia”. Essas discussões, que se propagaram e dominaram o discurso midiático e acadêmico nos últimos anos, às vezes são exteriores ao material que tivemos acesso.

Por um lado, se evitamos que nossas reflexões sejam guiadas pelas informações conjunturais a que tivemos acesso antes e durante o campo (incluindo aqui a literatura especializada), por outro, elas também são chamadas a partir dos debates retratados pelo nosso material. Portanto, buscando não trair o cenário, evitamos algumas de suas contextualizações mais abrangentes e totalizantes, incluindo aquelas reflexões presentes tanto nos vestígios midiáticos (Cotta, 2023) quanto pautadas pela literatura especializada – que Biondi (2014, p. 28) chama de “contexto da escrita” –, para construir associações traçadas a partir dele mesmo. Isso significa bloquear certos termos (acadêmicos ou do debate corrente) que, de antemão, estão relacionados às experiências, aos encontros e aos diálogos que descrevemos, a fim de evidenciar esses últimos de maneira mais perceptível. Essa postura, na realidade, deriva dos próprios encontros e dos diálogos procedentes de momentos com os jogadores que mais estreitamos contato.

Nas primeiras incursões da nossa pesquisa, partimos para o campo munidos daquilo que Júnior (2019) chamou de “biogeografias da razão”. Em nosso caso, isso incluía os termos que já estavam previamente definidos no debate corrente sobre *FF*. Ao longo das interações que estabelecemos no cenário, fomos levados a nos despir dessas preconcepções diante de sujeitos que exigiam ser ouvidos não apenas como “fontes”, mas como produtores de epistemologias e saberes próprios, não de meras crenças. Eles não aceitaram aquela imposição colocada inconscientemente

¹²⁵ Alguns dos exemplos são: <http://bit.ly/3rrf3Ji>, <https://bit.ly/3XJJQNN>, <https://bit.ly/44v91pi>, <https://bit.ly/44FaPwh>, <https://bit.ly/3XlCgrk>, <https://bit.ly/44CJ87o>, <https://bit.ly/3XM1pNk>, <https://youtu.be/KmkcSjWJ-PI> e <https://bit.ly/46J4W2L>. Para outros, ver nota de rodapé 17, na introdução.

sobre o terreno, ajudando a redesenhar nosso método e a forma como conduzimos aquilo que, antes, chamávamos de “entrevistas semiestruturadas” – falaremos mais sobre isso a seguir.

Desse conjunto de **cinco posturas metodológicas** utilizadas para lidar com as situações que chamamos de encontros epistêmicos resulta, em primeiro lugar, que esta tese não aborda, no decorrer de seus capítulos, os diversos aspectos que compõem o *Movimento* brasileiro de *FF*, mas alguns dos componentes que se remetem uns aos outros e os convocam. Em síntese, para lidar com o material etnográfico com o qual nos deparamos, abordamos o cenário a partir de dentro: da vista que dispomos do seu interior e pelos encontros e diálogos que estabelecemos entre os atores que por ele se moviam. Sem, entretanto, cogitar falar em nome daqueles que ali se movimentavam e que, de fato, eram os melhores versados das práticas que nos esforçamos em observar e descrever.

Conferir centralidade às ideias e aos termos vividos pelos jogadores, e que se tornaram decisivos nesse caminhar, permitiu que as ligações fossem construídas por meio do que importava, e não restritivas a um contexto que fosse anterior ou exterior a quem por ele se movia – seja aquele promovido pelo debate na comunidade *gamer*, seja na literatura especializada. Por um lado, se a realização de uma etnografia *movente* impõe desafios aos pesquisadores, por outro ela permite o uso de estratégias que não poderiam ser adotadas se o tema da nossa pesquisa não fosse, ele mesmo, um *Movimento*. Das questões colocadas pelo nosso material etnográfico e das posturas e movimentos assumidos por nós resulta que esta tese se tornou, sobretudo, metodológica.

Mas se o cenário de *FF* é composto de inúmeros *movimentos* tão intensos que obedecem a diferentes delimitações espaciais e limites temporais, de serem restritos e de difícil acesso, como é possível tentar conduzir seus rumos? Na seção seguinte, dividida em duas partes, oferecemos uma explicação sobre o processo de aproximação com os circuitos competitivos de *FF*. Abrimos essa discussão com o rico trabalho etnográfico de pesquisadores dos *game studies* não apenas para defender o uso do método no campo (por mais valioso que achemos que isso seja), mas também pelo que ele nos mostra sobre a natureza antropológica da pesquisa em jogos e, principalmente, o quanto pensar o *esport* hoje é cada dia mais uma tarefa de envergadura etnográfica.

2.6. A etnografia *movente* ou que se move: estratégias para um campo em movimento ou como se mover pelo cenário brasileiro de *Free Fire*

A literatura existente sobre etnografia e jogos digitais é abundante, incluindo contribuições da comunicação, da sociologia, da antropologia e dos *game studies*. Aqui destacamos apenas os *insights* mais relevantes à presente discussão¹²⁶. Para começar, nossa própria formação é em comunicação e *game studies*, não em antropologia. No entanto, ainda que a tradição de pesquisa

¹²⁶ Para uma revisão do uso do aporte etnográfico nas pesquisas em jogos digitais, cf. Apperley e Jayemane (2017), Boellstorff *et al.* (2012), Macedo (2018), Paz e Montardo (2016) e T. Taylor (2006, 2022).

qualitativa que associamos ao trabalho etnográfico esteja principalmente ligada a essa formação, o contato com a tradição antropológica experiencial e com o pensamento decolonial também ocupa parte significativa de como enxergamos o trabalho etnográfico hoje. Essa aproximação, que soma as contribuições de pessoas antropólogas brasileiras citadas aqui e em nossa dissertação (Macedo, 2018), responde por grande parte do nosso repertório e programa de ação.

Para nós e para muitos outros que pesquisam, a etnografia tem sido uma metodologia fundamental para investigar a cultura *gamer* e os ambientes *on-line*, porque permite compreender a abundância e diversidade dos espaços digitais (Boellstorff, 2006, 2008; Chee, 2012; Chen, 2010; Copier, 2007; Nardi, 2010; Pearce, 2011; Rappaport, 2020; Sünden; Sveningsson 2012; Taylor, N., 2009, 2016a, 2016b, 2018; Taylor, T., 2006, 2022; Thornham, 2011). Os etnógrafos que atuam nesse campo da mídia, ao habitarem ativamente e jogarem com os participantes, forneceram uma rica e abrangente análise que engloba desde a presença *on-line* até as formas de ação coletiva.

Ao adotarem técnicas etnográficas bem estabelecidas – como o envolvimento profundo e prolongado com os participantes, conversas e aprendizado contínuo e a adoção de um conjunto de práticas para habitar esses espaços –, os etnógrafos desses ambientes ofereceram perspectivas relevantes sobre a vida nos espaços digitais, enriquecendo nosso entendimento sobre diferentes fenômenos e contextos (Taylor, T., 2022). Estamos seguros que muitos desses pesquisadores, no entanto, não somente nos deram vislumbres de domínios emergentes, mas também destacaram a mudança conceitual, e sobretudo epistemológica, que buscamos estimular na seção 2.4.

Nossos locais de campo etnográfico, em especial aqueles que trabalham *on-line*, são formados por fronteiras porosas (Taylor, T., 2022). T. Taylor (2022), em referência ao texto seminal de George Marcus (1995), defende que “muitos de nós [pesquisadores de *videogames*] reconhecem que a etnografia multissituada é simplesmente um componente constante de nossa pesquisa”¹²⁷ (Taylor, T., 2022, p. 40). De fato, o exercício de etnografia *movente* que produzimos aponta para esta direção, à medida que aceitamos que nosso tema e nosso campo se movem.

A prática de conduzir estudos baseados em etnografias em diferentes locais não é, porém, algo recente (Biondi, 2014). Ainda assim, o trabalho de Marcus (1995) foi crucial ao reunir esse conjunto de empreendimentos etnográficos sob uma denominação comum e descrever as características do que se pretendia ser uma emergente modalidade de pesquisa (Biondi, 2014; Marcus, 1995; Vianna, 2010). Por outro lado, Anna Vianna (2010) e Karina Biondi (2014) observam que muitos pesquisadores que buscam engrossar as fileiras dos adeptos desse método fazem adaptações da proposta original (Marcus, 1995), levando em consideração principalmente as características empíricas particulares de seus campos de pesquisa.

¹²⁷ No original: “Many of us recognize multi-sited ethnography as simply a constant component to our research”.

Nossas tentativas de acompanhar a cena de *FF* e aproveitar o que os encontros proporcionavam nos afastava de diversas estratégias tradicionais de trabalho de campo, assim como de várias modalidades de etnografia desenvolvidas nas últimas décadas. Mesmo que o cenário experimentado seja heterodoxo e por mais inovadora que a saída que conduzimos possa ser, nossas referências antropológicas permaneciam vigentes e, por outro lado, eram vitalizadas com leituras complementares que o trabalho de campo nos direcionava. Biondi (2014) se atém ao que é crucial: que o pesquisador siga os próprios atores, independentemente de onde isso possa levá-lo. Desse ponto de vista, não é relevante debater se a pesquisa que conduzimos pode ou não ser definida como uma “etnografia multissituada”. Na verdade, não estava nos nossos planos iniciais a realização de um trabalho aos moldes do que fizemos na dissertação¹²⁸. Tampouco tínhamos a intenção de nos fixar em uma equipe ou um local, como anteriormente – é apenas em uma segunda versão deste projeto que essa alternativa passa a ser considerada.

Por algum tempo, esta pesquisa foi dividida em três partes e fazia uso de métodos mistos: nosso propósito consistia em conduzir entrevistas iniciais com organizadores da TFFF e, a partir deles, distribuir um questionário *on-line* para o maior número possível de jogadores da competição no Brasil. Por último, baseado nesses dados, entrevistar alguns dos que participaram da fase anterior. Parecia aparentemente simples. Embora tivéssemos alguma dimensão da mobilidade em torno de *FF* e do circuito que envolve a TFFF, parecia suficiente contatar os organizadores. Achávamos que eles fariam a ponte entre nós e os jogadores, permitindo, assim, os encontros.

Caso o tema da nossa pesquisa não fosse ele próprio um *Movimento*, ou se fosse um recorte em seu interior, isso não seria um problema: poderíamos contatar alguns jogadores de uma determinada comunidade, encontrar uma equipe para nos fixar, estabelecer um diálogo e, a partir dela, nos movimentar por um cenário local – replicando, desta forma, o mesmo dispositivo metodológico central em nossa dissertação¹²⁹. Na realidade, queríamos contornar a mobilidade inerente ao tema e acessá-lo pelas bordas, de uma forma alternativa que nos parecia mais prática à época. A falta de progresso nas tratativas com a CUFA, contudo, redefiniu os rumos da pesquisa e nos levou a adotar uma estratégia inevitável ao nosso problema: encarar o cenário brasileiro de *FF* e o circuito competitivo da TFFF. Isso implicava em investir no contato com jogadores de

¹²⁸ Não sugerimos que desenvolvemos uma etnografia multissituada sem antes a prever, mas o “fracasso” das propostas anteriores de trabalho de campo, na realidade, abriram caminhos que nos conduziram a uma exploração mais abrangente do cenário brasileiro de *FF* e, por conseguinte, da própria TFFF.

¹²⁹ Ainda que a comunidade brasileira de *LoL* produza vários *movimentos* e se estabeleça em várias espacialidades e temporalidades, numa dinâmica muito similar à que vemos em *FF* – e que na realidade se reproduz em muitos outros jogos e comunidades de *esports* –, nosso problema na dissertação foi delimitado de forma a mapear um desses muitos *movimentos*. Por isso, naquela pesquisa, assinalamos que o foco era “apresentar uma imagem geral das dinâmicas sociais que constituem o tecido social da equipe na qual centro minha análise, assim como compreender o contexto no qual ela se encontra inserida e a partir do qual estabelece interações mútuas” (Macedo, 2018, p. 23).

diferentes comunidades e regiões e retornar à etnografia. Fomos tateando o campo, aos poucos, em um exercício onde os limites do que era possível eram constantemente estabelecidos.

Nesta tese, há um pequeno, embora crucial, deslocamento em relação aos nossos interesses de pesquisa anteriores. Se na dissertação estávamos interessados em cartografar um dos muitos *movimentos* que compõe a comunidade brasileira de *LoL* – particularmente as reflexões que uma equipe dentro dele acionava sobre sua existência, seus rumos e as soluções que produzia diante dos desafios que enfrentava –, aqui buscamos descrever as práticas de conhecimento, os modos de fazer e as múltiplas dimensões envolvidas nas reflexões de outros jogadores, agora de *FF*, e que resultam em uma específica produção e visão de mundo. O tema deixa de ser uma equipe dentro da comunidade de Belém, isto é, um *movimento* entre inúmeros outros, para serem jogadores de um campeonato que converge um mosaico de *movimentos* de forma particular.

Aqui pouco importa classificar esses fragmentos como micro ou macro, mas sim apontar conexões (que chamamos de movimentos) entre essas diferentes comunidades e espaços. “Mais importante é o reconhecimento de que a relação entre micro e macro é de pouca ajuda naquelas pesquisas cujos próprios campos levam o pesquisador a interconexões multilocais”, reforça Vianna (2010, p. 73). A abordagem metodológica desta autora é relevante pelo lembrete e pela recomendação de como conduzir nossa pesquisa: seguir os atores e elucidar as conexões multissituadas (movimentos) impede que o nível macro se converta em uma explicação simplificada. Isso não implica em abandonar a intenção de introduzir uma visão mais abrangente sobre o fenômeno em debate, mas reorganizar o que pode ser considerado etnograficamente significativo nesse contexto (Vianna, 2010). Macro, portanto, não descreve um local mais amplo ou maior no qual o micro estaria encaixado como uma boneca russa, mas outro lugar igualmente local, igualmente micro, que está conectado a muitos outros a partir de algum meio que transporta tipos específicos de traços. Nenhum lugar pode ser considerado maior do que qualquer outro lugar, mas alguns se beneficiam de conexões e privilégios epistêmicos muito mais do que outros.

Essa descrição se aplica adequadamente aos enredamentos das comunidades competitivas de *FF* no Brasil e dá uma dimensão dos tipos de experiências que tivemos acesso: nenhuma comunidade é maior que outra, mas algumas podem se favorecer mais seguramente de conexões (movimentos) com muito mais comunidades. A ideia de que comunidades originárias em regiões e contextos específicos – advindas da região Norte, por exemplo – são marginais e não importam, enquanto as comunidades em São Paulo e Rio de Janeiro são centrais e relevantes, atua precisamente como uma boneca russa. As últimas se encontram em uma dimensão mais abrangente que engloba as primeiras, embora umas e outras comunidades sejam criadas em domínios locais semelhantes. As segundas, porém, conseguem estender suas influências de maneira mais ampla e produtiva do que as primeiras, graças às repercussões geohistóricas da colonialidade do poder.

Uma etnografia que se dedica a descrever esses emaranhados complexos de longo alcance revela não somente os movimentos mais extensos e numerosos estabelecidos por alguns jogadores e comunidades, mas também como essa estrutura em camadas e essas interações enredadas são construídas ao longo desses *movimentos*. Essa percepção foi exatamente o que emergiu por meio das posturas e dos deslocamentos operados nesta pesquisa, no intuito de trazer clareza às reflexões aqui apresentadas. No campo, as categorias que compõem o mapa das múltiplas mediações aparecem tanto a partir de menções diretas quanto pelos códigos que as compõem (ver seção 2.8).

As categorias e os códigos citados, portanto, são modelos compartilhados tanto pelos jogadores que participaram da pesquisa quanto por inúmeros outros analistas sociais. Esses elementos repetidamente usados em determinadas instâncias e situações pelos jogadores sobrepõem-se em larga medida aos modelos analíticos correntes. Suas epistemologias, contudo, é que atribuem significado e sentido às múltiplas mediações. Embora no trabalho de Vianna (2010) esse tenha sido um problema que ela buscou evitar¹³⁰, para nós essa aproximação se mostrou um índice de uma pesquisa que busca *pensar com* os interlocutores. Ao invés de se criar uma confusão sobre qual perspectiva estaria se explicitando, se a dos jogadores ou a nossa, ganhamos mais do que perdemos na interseção de pensamentos e leituras a partir dos diálogos em campo.

Feitas essas considerações, na seção seguinte nos concentramos em detalhar uma síntese das nossas estratégias, movimentos, vivências e impressões nas comunidades de *FF*. Isso remete aos problemas que fizeram desta tese, sobretudo, metodológica, bem como narra os procedimentos que viabilizaram o *primeiro nível* do modelo *quadripartite* que estrutura nossa proposta, fundamentado na aproximação com o campo. Nesta parte, mostraremos não apenas como fomos impulsionados a nos mover com os *movimentos* que buscávamos descrever – e como essas tentativas nos arrancavam as bases territoriais e referências pessoais –, mas também como essa experiência inspirou o desenvolvimento de uma abordagem metodológica para a tese.

2.6.1. Primeiro nível: as metodologias dos oprimidos e a pesquisa feita movimento

Pesquisas anteriores já há muitos anos informam que as comunidades *on-line* também são dependentes do compartilhamento de espaço (Klastrup, 2003; Fragoso, 2012; Taylor, T., 2004, 2006). Alguns empecilhos técnicos, entretanto, figuram quando nos debruçamos com o cenário do jogo escolhido para esta pesquisa: *FF* não é um mundo virtual, ao menos segundo a definição de Lisbeth Klastrup (2003) ou T. Taylor (2004), porque não dispõe de ambientes digitais persistentes – isto é, o jogo não permanece ao se *deslogar* (fechá-lo). Em certa medida, a ausência de um

¹³⁰ O receio de Vianna (2010) é quanto ao risco de descrever nossos próprios modelos ao invés daqueles operados pelas pessoas com quem conversamos, algo comum na antropologia. Apesar de frequentemente confundirmos as formas e teorias com os próprios fenômenos, no campo notamos que as epistemologias dos jogadores convergiam com as cinco grandes mediações de Orozco (1994, 2000, 2005) e as preenchiam de sentido e significado.

mundo virtual em *FF* dificulta o contato com os jogadores. Isso significa que estabelecer uma entrada adequada dispõe de certa complexidade, porque o jogo não é suficiente, já que oferece pouco espaço para construir uma relação para além daquela oferecida pelas ferramentas de *chat*.

Há pouco nele que permita uma interação verbal com outros jogadores. Isso muda apenas no instante em que se cria uma partida ou entre amigos previamente adicionados. Quando em uma, jogadores dificilmente utilizam o canal de comunicação por texto para conversar aleatoriamente com estranhos: há um fim instrumental que exige concentração para que possa ser alcançado e qualquer desvio de atenção pode desencadear uma perda de recursos, objetivos ou até mesmo a morte do próprio jogador. Ao menos, é claro, entre aqueles voltados ao competitivo do jogo.

No entanto, as comunidades construídas em torno de *FF* compartilham uma forma de espaço representado. Fóruns, bate-papos, aplicativos de comunicação por voz e mensagens instantâneas, além de plataformas diversas são recursos importantes mobilizados na experiência em e com *FF* por muitos jogadores. Klastrup (2003) defende que os espaços sociais não precisam ser localizados fisicamente, ou mesmo serem persistentes, para funcionar como ambientes voltados a encontros sociais. Ainda assim, para que se tornem comunidades *on-line*, é preciso construir algum local capaz de proporcionar um atendimento comum espacial. *FF*, portanto, possui comunidades circundantes ao seu ambiente que são mais ou menos persistentes, mas geralmente se encontram localizadas em locais de reunião de ponto único, como fóruns, sites e grupos em aplicativos de mensagens instantâneas, de comunicação por voz ou plataformas de redes sociais.

Mesmo com a ausência de um mundo persistente, Klastrup (2003) percebe que as comunidades de jogadores competitivos evoluíram extensivamente ao redor dos seus respectivos títulos, o que não é uma exceção no caso deste *battle royale*. Eles se destacam como exemplos da combinação de jogos com comunidades particulares e pelo uso intensivo de sites, fóruns, arquivos compartilhados e canais paralelos de comunicação. Por outro lado, a comunidade competitiva de *FF* é particularmente fechada – e essa é uma característica comum a inúmeras outras –, mesmo que os jogadores defendam seu caráter comunicativo e acolhedor. Além disso, se até mesmo a indústria de *esports*, em geral, é reconhecida por sua frequente dinâmica e instabilidade (Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2016a), é de se esperar que em cenários regionais e locais – dispostos no que poderia ser considerada uma periferia dos *esports* – essas características sejam ainda mais severas.

Na época em que iniciamos nosso trabalho de campo em Belém e Porto Alegre, os cenários de *esports*, que já enfrentavam dificuldades, sofreram ainda mais com a chegada da pandemia de covid-19. Os patrocínios para equipes e jogadores individuais eram difíceis de se encontrar, a rotatividade de jogadores e equipes era elevada, a presença de atividades promocionais de desenvolvedoras de jogos era pouco frequente, quando não inexistente, e mesmo campeonatos aparentemente bem financiados surgiam e desapareciam em apenas alguns meses.

Essa circunstância mudava consideravelmente quando se tratava de *FF*, jogo que gozou de particular visibilidade durante a pandemia. A diferença do título da Garena em relação a outros cenários de *esports* consistia num apelo comunitário que populava a cena com uma quantidade considerável de campeonatos e torneios entusiastas e semiprofissionais. A maioria deles era divulgada pelos mais diversos canais de comunicação onde a comunidade geralmente se constrói (sites específicos, grupos de *WhatsApp*, *Telegram* e *Facebook*, perfis no *Instagram*, canais do *Discord*, no boca a boca etc.)¹³¹. Os números eram tantos, e a maioria com premiações em dinheiro, que muitos ocorriam de forma simultânea: jogadores facilmente conquistavam uma renda extra a partir deles, ao menos todos aqueles com quem conversamos. Os patrocínios para equipes eram difíceis, mas não impossíveis de se conseguir, e contratos de representação eram comuns, sobretudo com equipes entusiastas que conquistavam o acesso à Série B da LBFF¹³².

Durante o primeiro ano do nosso trabalho de campo, em 2020, o diagnóstico do cenário competitivo brasileiro com os jogadores do *movimento* indicava que o país vivia um momento de ascensão do *battle royale*. Essa repercussão, que deu seus primeiros sinais em 2018, se consolidou de fato a partir de 2019, obtendo significativa visibilidade nacional nos dois anos subsequentes, 2020 e 2021 – graças ao apelo mais amplo de *FF* em públicos locais, à expansão do jogo no cenário nacional e ao contexto pandêmico. Esta tese, portanto, registra e documenta parte da ascensão (e dos primeiros sinais de retração) do fenômeno que foi *FF* no Brasil naquele período.

Para contornar o problema relacionado ao contato com os jogadores, adotamos uma estratégia segunda a qual o acesso a eles, e às atividades desenvolvidas na cena competitiva (espaços *on-line*, eventos e campeonatos), poderiam contribuir significativamente para o nosso próprio entendimento prático do jogo e dos jogadores. Mas se o cenário de *FF* é composto de inúmeros *movimentos* que respondem a diferentes delimitações espaciais e limites temporais, por onde começar? Por qual deles entrar? O que significa “estar lá”? Onde nos fixar quando o objeto não se fixa? Como, afinal, vê-lo? Alguns caminhos se colocavam diante de nós.

A escolha mais tradicional da antropologia (Biondi, 2014), e coincidentemente a mais prática naquele momento, consistia em nos estabelecer a partir de uma comunidade e ver o que se passava naquele *movimento*. A estratégia era aparentemente simples: acompanhá-lo de perto tanto enquanto era operado pelos jogadores quanto era construído ali, buscando assimilar o que acontecia. A ideia de um lugar familiar, que oferecesse menos resistência à nossa entrada, mas que permitisse um contato prévio com os circuitos que constituem o jogo, logo se mostrou interessante.

¹³¹ Entre alguns dos principais canais que se dedicam a divulgar listas de eventos, torneios e treinos inclui-se o *FF Mania* (<https://bit.ly/3sHjTDz>), “um site feito por fãs, independente e não é controlado pela Garena”, e os perfis no *Instagram* @campeonatosfree_fire13, @campeonatos_freefirebrasil, @diariosfreefiire e @campeonatos_freefiirebr.

¹³² A prática consistia em uma negociação de licenciamento de imagem e (possivelmente) do nome de um time para uma empresa ou pessoa interessada em divulgar sua marca, em troca de algum tipo de remuneração financeira.

A opção mais óbvia também não tardou a se revelar: a comunidade de *FF* no Pará e em Belém, especificamente, lugares onde temos um histórico de participação competitiva. Estávamos convencidos de que “uma vida em estado de campo” (Biondi, 2011) com comunidades de *esports* facilitaria nossa entrada. Essa alternativa, porém, situava o trabalho de campo a um espaço e limitava a observação do cenário de *FF* ao que por ali passava – pensávamos. Outro caminho seria seguir os jogadores e, dessa forma, nos soltar dos lugares para tentar acompanhá-los. Isso envolvia assumir que a cena do jogo também é posta em movimento (ou feito *Movimento*) por jogadores, o que vinculava a pesquisa de campo a eles. Afinal, são eles que sustentam a existência do cenário de *FF* e suas comunidades. A ideia era, a partir deles, seguir seus movimentos em direção a outros *movimentos* – aqueles produzidos por outros jogadores e comunidades de *FF* no país.

Como descreveremos adiante, resolvemos apostar em ambas as possibilidades. Adiantamos que nenhum dos investimentos ocorreu de forma tranquila ou rápida. Também podemos afirmar que nenhuma das alternativas foi efetivamente levada a cabo. Isso se deve, em parte, à resistência encontrada por alguns dos jogadores com quem tivemos contato, mas principalmente devido às características do próprio tema. Na pesquisa de campo, somos guiados a conhecer apenas aquilo que nos é oferecido e permitido, e tanto a base espacial quanto a pessoal se revelaram insuficientes e inadequadas separadamente. Nosso próprio tema de pesquisa nos deslocava dessas bases e nos mostrava os caminhos pelos quais o cenário se manifesta – e quais seriam os mais adequados para acompanhá-lo, inclusive metodologicamente. Na primeira estratégia, as experiências, as epistemologias, os encontros e os contatos oriundos de nossas pesquisas anteriores facilitaram, em alguma medida, nosso acesso aos jogadores – embora não tanto quanto esperado.

Na realidade, nosso salto para o interior desse cenário não foi totalmente calculado ou planejado, ainda que as linhas anteriores sugiram esta leitura. Nós só nos percebemos instalados dentro da comunidade de *FF* em Belém quando nos vimos lá, no *movimento*. Nossa aproximação com o jogo não é muito diferente daquela experimentada por nossos interlocutores: chegamos até ele, em dezembro de 2017, a partir do convite de amigos, numa dinâmica que se orienta a partir daquilo que Jesper Juul (2010) chama de atração (*pull*) – a experiência subjetiva de observar um *videogame* e querer jogá-lo. A literatura dos *game studies* já há muitos anos relata que não é incomum encontrar grupos de amigos que se movem de um jogo para outro (Juul, 2010; Falcão, 2014; Taylor; Jakobsson, 2003). Nessas situações, o jogo passa a simplesmente ser mais um ambiente para habitar uma rede preestabelecida. Em alguns casos, círculos inteiros de amizade costumam migrar de um título para outro. Esse foi o meio que nos levou ao contato com *FF*, mas também foi a razão que conduziu todos os jogadores com quem conversamos até ele.

Era uma época em que os membros da cena de *esports* brasileira e belenense, em particular, estavam lutando para conquistar a legitimidade social de suas práticas como jogadores

competitivos sérios e para articular o que o jogo profissional implica, como ele poderia ser melhor comercializado e como seus atores poderiam se profissionalizar. Com o passar dos anos, e à medida que demandas pessoais requisitavam maior parte do nosso tempo e dos nossos companheiros de jogo (família, estudos, relacionamentos, trabalho etc.), fomos gradualmente nos distanciando da cena de *FF* até nos afastarmos em definitivo no início de 2019. O regresso a ele, no segundo semestre de 2020, aconteceu em um momento em que nossos interesses práticos de jogo e de pesquisa migravam dos jogos de computador para os jogos móveis.

Em 2021, quando escolhemos o *esport* comunitário como tema de pesquisa, já estávamos no cenário, embora ainda não convictos disso. Foi somente quando nos encontramos na comunidade, em pleno *movimento*, que realmente nos percebemos nela. Parte desse entendimento – que impedia que essa tomada de consciência nos fosse dada – é resultado da postura de “uma vida em estado de campo” (Biondi, 2011) em comunidades de *esports*. Em outras palavras, o nosso convívio e envolvimento enquanto participantes nos cegavam. Quando começamos a estruturar os primeiros passos para o que, em nossa visão, parecia ser a “entrada em campo”, um retorno à pesquisa de mestrado parecia inevitável. Ali recuperamos os cadernos, as anotações, as experiências e os contatos para “iniciar” – era nossa crença – a fase que anteciparia o trabalho de campo. Nesse exercício de revisão logo nos deparamos com um diagnóstico.

O fluxo de movimentos comunicativos simultâneos que forma as comunidades de *esports* costuma aproximar diferentes cenários uns dos outros. É, inclusive, comum que um jogador ou equipe, a título de exemplo, transite com certa facilidade entre um *movimento* comunitário e outro, não apenas entre suas configurações sociais, mas também entre diferentes modalidades de *esports* – passando de *LoL* para *CS: GO* ou de *FF* para *Brawl Stars*, por exemplo, o que pode implicar na mudança de papéis ou funções. Como membros ativos da comunidade de *LoL* em que estávamos inseridos em Belém, era comum que nas competições mais genéricas e nos espaços compartilhados do cenário (como eventos, torneios, campeonatos e *lan houses*¹³³) outras modalidades também aparecessem, convergindo, assim, inúmeros *movimentos*. Nessas atividades, trocas entre diferentes comunidades de jogos e seus membros costumavam acontecer com alguma facilidade.

Foi quando nos demos conta que os eventos que acompanhamos, a experiência prévia com o jogo e as pessoas com quem cruzamos nesse período, entre 2017 e 2019, incluíam o cenário belenense de *FF*. A partir desse momento, retomando alguns dos achados etnográficos que tivemos acesso na pesquisa de mestrado e seus desdobramentos posteriores, enxergamos que já estávamos instalados lá, no *movimento*. A introdução no cenário paraense e belenense de *FF* nos colocou em

¹³³ Estabelecimento comercial onde se paga para utilizar um computador com internet para serviços específicos, como imprimir documentos, acessar a internet ou jogar. No caso das *lan houses* de *games*, são espaços que dispõem de aparelhos próprios para jogar, tanto a partir de uma rede local quanto via internet, e que incentivam esta prática.

contato com uma amostra da diversidade configuracional dos *esports* no Brasil. Ela também deu a tônica dos tipos de encontros que nos aguardavam em outras partes do país, a partir da entrada no circuito que envolve a TFFF em 2021. Dessa posição de tomada de consciência percebermos que era preciso seguir o *Movimento*, trilhar seus rumos na tentativa de melhor entendê-lo.

Passamos a usar as estratégias, os recursos comunitários em rede e as técnicas produzidas pelas próprias práticas dos jogadores que tentávamos acompanhar. Nosso plano foi reconhecer e situar as formas de construção de conhecimento dos jogadores com quem trabalhamos no mesmo nível das desenvolvidas na academia. Jogar, conversar sobre o jogo, zapear pelas suas comunidades *on-line* e se mover de uma para outra, de um torneio para outro, por exemplo, são algumas das táticas colocadas em prática pelos jogadores. Passamos a usá-las também. Chela Sandoval (2000) se refere a isso como uma metodologia do oprimido, uma abordagem decolonizadora que visa a renovação, reconstrução social e emancipação. Além disso, essa abordagem também é uma fonte importante de criatividade metodológica. No campo, uma forma possível de navegar nessa perspectiva, no sentido de transitar pelas comunidades de *FF* e ver suas perspectivas, foi nos situarmos naquilo que os jogadores fazem constantemente: se mover.

Se assumimos que o cenário de *FF* é posto em movimento (ou feito *Movimento*) pelos seus membros e que essa característica atrela a pesquisa de campo a eles, nada mais justo do que nos colocarmos em movimento (ou fazermos *movimento*) também. O termo “etnografia *movente*”, portanto, faz alusão à nossa própria movimentação pelo cenário competitivo de *FF* no Brasil. Ela foi a resposta que oferecemos a um campo dinâmico e multissituado. Se nossos interlocutores estavam em movimento no *movimento*, segui-los implicava adotar sua metodologia: pôr a pesquisa em movimento (ou fazê-la *movimento*) parecia a resposta mais justa e adequada.

Essa percepção nos levou a compreender que o cenário de *FF* é caracterizado por *movimentos* indefinidos e potencialmente infinitos, obedecendo a distintos limites físicos que se interconectam em espaços adjacentes (*on-line* ou não) – o jogo, eventos, torneios, *lan houses* e campeonatos contíguos como a TFFF. Esse aspecto, assim como o contexto pandêmico à época vigente, deslocou nossa pesquisa de suas bases territoriais e nos levou a procurar a superação, também metodológica, dos espaços físicos tradicionais do trabalho de campo. No nosso caso, isso reforçava a necessidade de pensar a territorialidade – a ação sobre dado espaço geográfico (Porto-Gonçalves, 2017) – do nosso campo. A pesquisa *se fez movimento* para lidar com a interseção de diferentes temporalidades e espacialidades, a articulação entre diferentes comunidades, a união entre localidades e a conexão entre elas que constantemente as faziam se remeter umas às outras.

Decidimos, então, incorporar como uma primeira etapa da pesquisa as experiências de campo vividas desde 2017, quando iniciamos as incursões às comunidades de *esports* em Belém, e especialmente após junho de 2020, num momento em que a pandemia de covid-19 forçou nosso

regresso (ou movimento, se preferir) de Porto Alegre à capital do Pará. Ao reencontrar o cenário em 2020, de dentro dele identificamos que aquela posição envolvia ser algo, encaminhava a um certo tipo de identidade. Passamos, em seguida, a uma segunda etapa que consistia em realizar uma etnografia pelos espaços digitais nos quais as comunidades do Pará e de Belém se construía, em razão das restrições impostas pela pandemia. Antes que pudéssemos entrar nos circuitos que compõem a TFFF, para chegar aos jogadores era preciso ser membro de uma comunidade de emoções (Marranci, 2008) que partilhava suas informações. Mas como, afinal, isso se deu?

O primeiro passo era identificar os espaços *on-line* que ofereciam um atendimento comum espacial (Fragoso, 2012; Klastrop, 2003) aos jogadores de *FF* – o que nossa presença e experiência prévia no *Movimento* facilitavam sobremaneira. Aqui é importante considerar que o consumo de jogos digitais e de *esports* costuma se propagar por uma extensa rede de comunicação composta por vários canais paralelos, incluindo aplicativos de mensagens instantâneas, de comunicação por voz e plataformas de redes sociais. Esses ambientes são usados pelas comunidades por suas várias funções, que variam desde a manutenção da sociabilidade e conversação em rede à estruturação e organização de suas práticas de jogo. Esses recursos adicionais fornecem, desta forma, subsídios para que os jogadores se componham de maneira permanente nas redes de jogos e *esports* e, por outro lado, também nos permite acompanhar suas rotinas de forma contínua.

Se na comunidade de *LoL* o *Facebook* era um dos principais canais de comunicação e divulgação de torneios e eventos, a partir do qual grande parte da comunidade local se agregava, em *FF* é o *Instagram* que assume esse papel¹³⁴. Lá “[...] é onde os jogadores são mais ativos”, disse-nos J10. Perfis pululam na plataforma, tanto de eventos quanto de equipes ou jogadores individuais, e nela se documenta parte da história social e comunicacional do *Movimento*. A ausência de competições presenciais durante a realização do nosso campo nos levou a rastrear e acompanhar especificamente alguns desses grupos, perfis de eventos, equipes e jogadores espalhados *on-line*, a partir dos quais buscamos estabelecer contato.

Seguíamos, assim, uma trilha intuitiva, adentrando nos espaços digitais inicialmente em um exercício de observação, que se repetiu de maneira similar quando entrávamos no jogo e em eventos *on-line* – uma prática que, em muito, convergia o nosso papel tanto de pesquisadores quanto de jogadores. Nosso interesse consistia em ver o que se passava naquele *movimento*, acompanhando-o de perto sendo praticado e vivido pelos jogadores, para entendê-lo. Queríamos alcançar um ponto em que não seríamos mais estranhos no *movimento*, mas sim parte dele. René

¹³⁴ Isso nem sempre foi assim. No início do competitivo, entre 2018 e 2019, as inscrições de muitos torneios e campeonatos se concentravam principalmente no *Facebook*, inclusive aqueles organizados pela própria Garena. J1, campeão estadual do Rio Grande do Norte, ressaltou esse aspecto em uma de nossas conversas: “Antigamente, as inscrições dos campeonatos eram pelo *Facebook*. Então, pra você fazer a inscrição, tinha que ter acesso ao *Facebook*. Não apenas ter acesso, mas estar ativo nele. A divulgação da *Garena* era mais no *Facebook*. Eu vivia lá”.

Glas (2012), com base em T. Taylor (2009), destaca a importância da pessoa pesquisadora de jogos se aproximar intimamente daqueles com quem pesquisa. Para ele, não basta apenas jogar, é preciso investir na natividade, numa conduta semelhante à tradição experiencial.

Esse trabalho, que envolveu notas detalhadas em um caderno de campo, ocorreu a partir da participação em grupos *on-line* do cenário de *FF* em Belém, em visitas sistemáticas a eles, no acompanhamento de eventos *on-line* divulgados nesses ambientes e em conversas com a variedade de participantes que são encontrados ali. Assim, durante determinado tempo, nos vimos com certa periodicidade entre torneios e atividades competitivas do cenário local, enquanto buscávamos pessoas com quem pudéssemos viabilizar a segunda estratégia e uma terceira etapa em campo. Após nos estabelecermos na comunidade de Belém e de posse do mapeamento dos espaços digitais onde as comunidades de *FF* se envolvem, interagem e negociam, era preciso investir em encontros com os jogadores, conhecer outros, negociar as condições de pesquisa, procurar apoio e conquistar confiança¹³⁵. Este estágio, que precedia a terceira etapa do estudo, acabou sendo muito mais longo do que o esperado, principalmente devido ao impacto do afastamento de determinados jogadores com quem estávamos negociando as condições do trabalho de campo ao longo de 2021 e 2022.

Quando procuramos contatar alguns dos interlocutores que conhecemos ainda durante o mestrado, na esperança de obter apoio para nossa nova pesquisa, fomos surpreendidos com a informação de que muitos deles já haviam se afastado ou abandonado o cenário competitivo. Esses jogadores teriam sido uma excelente via de acesso à pesquisa em Belém, na medida que já nos conheciam e estavam cientes de que nossos objetivos não envolviam prejudicá-los. Superar essa desconfiança é uma barreira difícil no mundo dos *esports* e o encontro com esses jogadores eliminaria a necessidade de um esforço adicional. No entanto, após a notícia, fomos levados a buscar outras formas de acessar nosso tema, o que resultou na mudança das pessoas com as quais falaríamos e nas equipes onde se dariam a terceira etapa da pesquisa de campo em Belém.

Continuamos nos movendo pelos espaços digitais onde as comunidades do Pará e de Belém se construía, acessando equipes, jogadores, *coachs*, organizadores e eventos sem, porém, nos fixar. Na época, nossa reaproximação com a comunidade de *FF* e nosso acompanhamento do cenário competitivo, tanto em torneios locais no Pará quanto em nível nacional através da LBFF, nos conduziram ao encontro do campeonato organizado pela CUFA – cujas seletivas chegaram até nós a partir dos perfis estaduais da ONG e da competição no *Instagram* e no *Facebook*. A TFFF é uma torneio que se desdobra em diversos estados do Brasil. Sua capilaridade nacional logo despertou nossos interesses de pesquisa e parecia relevante, à medida que se revelava um espaço

¹³⁵ Esse era o caminho construído para promover nossa segunda estratégia e a terceira etapa em campo, baseada num esforço de seguir os atores e, assim, nos soltar da comunidade local para tentar acompanhar seus rumos.

adjacente que convergia um mosaico de *movimentos* de *FF* de modo particular. No entanto, isso significava que era preciso considerar também um grau de diversidade ao procurar acompanhá-lo.

O perfil da TFFF no *Instagram* reúne e documenta uma parte do seu circuito, ao menos a maioria daqueles que foram selecionados para a etapa nacional, facilitando, assim, nossa busca. Esse canal promove a visibilidade de alguns jogadores e equipes e, por extensão, registra parte do presente e da história social e comunicacional tanto do campeonato quanto de sua configuração comunitária. Na medida em que optamos por cobrir as duas primeiras edições do torneio, ainda que a terceira tenha sido realizada durante nosso trabalho de campo em meados de 2022, era preciso recorrer a este perfil para contatar outros atores. Isso se deu a partir da localização manual das equipes que avançaram às etapas nacionais¹³⁶, cujos nomes foram divulgados nos canais da TFFF. O perfil também funcionava como um indicador de quem poderíamos acompanhar, nos ajudando no enfrentamento, também metodológico, dos desafios do trabalho de campo em Belém.

Isso requer, por outro lado, desenvolver várias entradas em campos diferentes e buscar outros modos de acessar nosso tema, o que implicava mais uma vez na mudança das pessoas com as quais falaríamos e nas comunidades onde se dariam a pesquisa de campo. Como dissemos, o modelo *quadripartite* é construído como um projeto decolonial sobre conhecer e realizado de forma cíclica. Isso significa que com frequência estávamos constantemente o replicando a cada novo *movimento* que buscávamos nos aproximar. Além disso, por questões éticas, não pudemos registrar os encontros que tivemos com os jogadores, ao longo de 2021 e 2022, até a apreciação e aprovação do projeto de pesquisa junto aos órgãos colegiados da UFRGS, na metade de 2022.

Após a autorização e liberação do estudo, entramos em contato com alguns dos jogadores que já conhecíamos das fases anteriores do trabalho, na expectativa de conquistarmos cooperação à terceira etapa da pesquisa e ao *segundo nível* do modelo *quadripartite*. Porém, fomos outra vez surpreendidos com a notícia inesperada de que um número significativo deles havia se afastado do cenário competitivo – alguns deixaram de lado seus perfis no *Instagram* enquanto outros nem mesmo retornaram nossas mensagens. Novamente, devido às ocupações de alguns dos jogadores, o fato de muitos deles abandonarem seus perfis e carreiras em *FF*¹³⁷, a indeterminação sobre o tempo que permaneceriam afastados do cenário e o adiamento da nossa estadia como consequência disso, fomos levados a empreender outros movimentos para conduzir a pesquisa.

Por um lado, o que se apresentava a nós como um desafio e uma dificuldade a ser confrontada pela pesquisa, por outro, era uma das principais características do *Movimento*: se mover por entre comunidades e seus membros e enfrentar os desafios dessas movimentações na

¹³⁶ Optamos pelas equipes nacionais por dois motivos: era possível rastreá-las pelos espaços *on-line* das comunidades de *FF* e, em seguida, porque suas experiências incluem todas as etapas da TFFF e ampliam as informações.

¹³⁷ Por conta do ambiente de incertezas que o *Movimento* começava a se tornar a partir de 2022.

prática de pesquisa em muito se assemelhava com a experiência cotidiana de inúmeros jogadores de *esports* (de um lado, a recusa de alguns deles, as surpresas, as frustrações, as mudanças no campo, as reconstruções do método e as operações de contornos; de outro, os erros, as traições, as brigas, os afetos, as amizades, as limitações, as derrotas, a esperança etc.).

Se os afazeres e o sentimento de frustração dos jogadores que conhecemos eram razões para suspender nosso contato com eles (mas não as visitas contínuas aos seus espaços de convívio e divulgação *on-line*), o afastamento deles – e a falta de perspectiva do tempo que ficaríamos longe – nos levava a procurar outras possibilidades de pesquisa. De dentro do circuito competitivo da TFFF, passamos a investir na interação com outros jogadores em outras comunidades. O retorno ao *Instagram* do campeonato, na intenção de complementar e alcançar outros atores e *movimentos* que respondessem a diferentes delimitações espaciais e temporais, novamente redefiniu os rumos do nosso trabalho. A cada contato realizado e a cada esforço de pesquisa, nos vimos reestruturando constantemente os planos para o trabalho de campo. O recado da dinâmica dos *movimentos* do cenário competitivo de *FF* parecia claro: planos e procedimentos que seguem uma estrutura linear, com início, meio e fim, pareciam não se adequar ao nosso tema. Essas abordagens para pesquisas com temas em movimento “estão fadados ao fracasso” (Biondi, 2014, p. 53).

Isso nos leva a outra característica fundamental da etnografia que conduzimos: a adoção de uma postura que Biondi (2011) denominou de “uma vida em estado de campo”. Além de nos manter em contato com as comunidades, as equipes e os jogadores, realizando constantes “visitas” aos seus perfis em plataformas digitais e nos informando sobre o que ocorria por lá, permanecemos atentos e à disposição para receber quaisquer mensagens, áudios, chamadas e convites para partidas ou eventos de nossos interlocutores. Essa “manutenção da pesquisa” (Biondi, 2014, p. 53) tornou possível acompanhar a forma como o *ritmo* do jogo (imputado, em geral, pela Garena) interferia no *ritmo* (afastamentos e retornos às suas comunidades) de muitos dos jogadores com quem conversamos ao longo do trabalho de campo. Como implica um rearranjo da configuração local de *FF*, um novo *ritmo* que a Garena produzisse ao cenário competitivo ou uma mudança que trouxesse ao jogo poderia resultar em transformações tanto aos jogadores quanto à nossa pesquisa.

Com o passar dos meses e dos contatos estabelecidos pelas comunidades de *FF* e pelos seus ambientes digitais circundantes, entramos em diferentes *movimentos* no interior de *FF* e da TFFF. No decorrer dessas atividades costumávamos ter muitas interações com a diversidade de pessoas encontradas em espaços deste porte. Ao todo, conversamos com 42 jogadores de equipes participantes da TFFF de todas as regiões do Brasil – nenhum deles, porém, eram mulheres¹³⁸. Era

¹³⁸ Com uma baixa presença no cenário, as mulheres geralmente ocupavam funções menos cotadas em uma equipe, seja como reserva ou como *manager*. Em geral, jogavam junto com seus companheiros. Um dos relatos que ouvimos

comum que entre eles houvessem aqueles que se conheciam pela atuação e presença no cenário. Mobilidade talvez seja a palavra mais adequada às relações e encontros estabelecidos entre nossos interlocutores. Um jogador indicava um outro com quem deveríamos conversar, e assim sucessivamente. Em certas equipes, talvez por vergonha, alguns deles eram indicados (ou autorizados) pelo grupo a falar – em geral, jogadores que assumiam a função de capitães.

Ao longo de 2022, com um número frequente de jogadores paralisando suas atividades e abandonando seus perfis no *Instagram*, nem todos os 42 jogadores com quem interagimos, de fato, estavam dispostos a conversar sobre uma carreira que não mais fazia parte de suas expectativas de futuro. Alguns sequer nos responderam, enquanto os contatos de acompanhamento nas semanas seguintes com outros beiravam a superficialidade – nosso trabalho parecia ter pouca relevância para quem não via mais sentido na profissionalização. Assim, algumas das dificuldades e dos desafios postos à pesquisa, e descritos nas linhas anteriores, levaram a uma redução do número de interlocutores no *segundo nível*. Optamos, então, em conduzir a pesquisa com base no interesse e diálogo mútuo, uma escolha que permitiu que o número de jogadores fosse variável.

Essa abordagem flexível permitiu explorar a profundidade e a qualidade das interações priorizando o diálogo e o engajamento dos participantes, em vez de se limitar a um número predeterminado de interlocutores. Desta forma, os jogadores mencionados neste estudo não foram selecionados de forma arbitrária, mas sim porque cada um deles demonstrou um comportamento direcionado ao contato e ao diálogo, expressando vontade, disposição ou habilidade em discutir o tema. Os diálogos apresentados aqui, portanto, não representam a totalidade dos 42 jogadores com os quais conversamos, mas sim aqueles que se envolveram em discussões. Dessas duas estratégias – nos fixar em uma comunidade e acompanhá-los entre comunidades –, estreitamos relações com dez jogadores (Apêndice A) com os quais não apenas jogamos e conversamos pela variedade de canais de comunicação a partir dos quais constroem suas relações com seus pares e suas equipes (*Instagram*, *WhatsApp*, *Discord* e o próprio jogo), como também participaram de encontros que seriam, a princípio, guiados por um roteiro semiestruturado na plataforma *Zoom*¹³⁹.

Nossa aproximação com a pluralidade de configurações sociais do cenário de *esports* em *FF*, primeiramente no Pará, logo direcionou nosso interesse especificamente à TFFF. Iniciamos este percurso em Belém (PA), mas ao seguir as conexões e os *movimentos* em torno do campeonato, aos poucos, chegamos à Porto Alegre (RS), Pendências (RN), Campo Grande (MS), Paranaguá (PR), Aracaju (SE), Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP) e Boa Vista (RR), cidades que

era de uma jogadora reserva, extremamente habilidosa, que integrou um time campeão nacional da TFFF enquanto seu companheiro ocupava o cargo de *coach*. À época da pesquisa, ela estava afastada de *FF* para cuidar de seus filhos.
¹³⁹ Todos foram realizados *on-line* em virtude do espalhamento dos jogadores em diferentes estados do país e em decorrência das restrições sanitárias da pandemia de covid-19, vigentes na época. Os registros ocorreram entre setembro de 2022 e janeiro de 2023, embora mantivéssemos contato com os jogadores antes e após esse período.

compõem a TFFF e locais onde residem os jogadores com quem conversamos. Nossa proposta consistia em acessar seus ambientes de convívio *on-line*, atentando para todos os fluxos, associações e *movimentos* que caracterizam seus universos, como um primeiro passo para alcançar os circuitos que envolvem o cenário de *FF* no país. Mais à frente, dentro do campo, percebemos que nossos movimentos nos direcionaram a uma configuração social do *battle royale* que mais tarde passamos a chamar de “comunitária” – o foco principal desta tese.

Na dissertação, enfrentamos um problema em que os acontecimentos e as informações não nos eram todos dados a saber em momentos definidos, em frações da pesquisa de campo suscetíveis de serem narrados, porque as situações ocorridas em períodos anteriores ao nosso trabalho de campo eram, mais adiante, demandadas para se juntarem a novas informações e constituírem diálogos relevantes à pesquisa, esclarecendo o que nós então vivíamos. Isso porque cada experiência acionada e jargão utilizado pelos jogadores só funcionava com eles mesmos, quer dizer, eles não apenas remetiam uns aos outros como se requiriam, em frequente apelo mútuo.

Para ultrapassar essa limitação, no entanto, adotamos naquela pesquisa a estratégia de performar o profissionalismo ao nos modelar a partir da experiência de *pro-players* e de um estilo fotográfico promocional – em enquadramentos e ângulos – frequentemente usado na cobertura de *esports*. Essas experiências permanecem presentes nesta tese, à exceção do uso da câmera fotográfica para a cobertura da TFFF, inviabilizada pela pandemia de covid-19. Fazer essa movimentação pelo cenário de *FF* exigia uma apreciação maior daqueles momentos de jogo que os próprios jogadores consideravam significativos – algo que tivemos que aprender não apenas jogando *FF* mais de perto, mas também assistindo aos vídeos de destaque do jogo, *replays* de torneios e acompanhando alguns dos principais campeonatos *on-line* do cenário paraense, belenense e, em seguida, brasileiro. Em outras palavras, tivemos que nos tornar jogadores mais proficientes para fazer nosso trabalho de campo e, em última análise, para entender melhor as comunidades de jogadores competitivos com as quais estávamos nos envolvendo¹⁴⁰.

É necessário sublinhar, portanto, que algumas das observações presentes são provenientes não somente das conversas e vivências realizadas pela ocasião do campo junto aos jogadores, mas da nossa própria percepção obtida no decorrer dos anos de experiências com *FF*. Acreditamos que esse conhecimento prévio e uma certa reciprocidade identitária, atrelada ao *ser gamer* (Gray, 2014; Salter; Blodgett, 2017), permitiram com que fossemos incorporados com maior facilidade na rede de comunicação dos jogadores à medida que aceitamos participar da experiência.

Essas movimentações e estratégias de ação descritas nesta subseção integram a primeira etapa do que chamamos de *etnografia movente*, cujo período total remonta experiências vividas

¹⁴⁰ Em reflexões retrospectivas e autocríticas sobre as experiências de campo no mestrado, a partir desse enquadramento e abordagem, assumimos a postura de aprendiz de *pro-player* (Macedo, 2023; Macedo; Vieira, 2023).

entre junho de 2020 a janeiro de 2023¹⁴¹, embora nossa aproximação com o jogo, como dito, existisse desde o lançamento de *FF* em 2017¹⁴². Assim, durante quase três anos de intenso trabalho de campo, nos movemos, com alguma periodicidade, entre torneios e atividades competitivas do cenário de *FF* no Brasil, entre o circuito profissional (a LBFF) e o comunitário. Essa etnografia em movimento também é ela mesma resultado de “uma vida em estado de campo” (Biondi, 2011) com comunidades de *esports*, a partir de uma série de movimentos ao longo da nossa própria trajetória de vida e de pesquisa com atividades esportivas em *videogames*. Ela é fruto de uma dupla articulação que entrelaça, de um lado, um conjunto de coordenadas teóricas que conduz e move nossas cosmovisões e, de outro, os encontros epistêmicos e os diálogos intepistêmicos com as comunidades de *esports* no Brasil. Essas andanças e travessias, a seu modo, modificaram a forma e o modo como aprendemos sobre as comunidades com as quais estávamos envolvidos.

Por outro lado, a História Oral (e a etnografia) em perspectiva decolonial, ensina Júnior (2019, p. 359), “[...] é um fazer que se aprende, sobretudo, fazendo”. Levando essas palavras à cabo, narramos a seguir algumas experiências de pesquisa que ilustram o *segundo nível* do modelo *quadripartite* de nossa pesquisa – voltado aos encontros epistêmicos. Defendemos que essas vivências compartilhadas funcionaram para nós como momentos formadores e, por essa razão, estimulam o trabalho de campo em *esports* como ato e processo formativo. Através dessa experiência chegamos à conclusão de que era necessário desaprender o que aprendemos sobre ciência, produção de conhecimento e *esports* para, em seguida, reaprender tudo de novo.

2.6.2. Segundo nível: os encontros epistêmicos, a fetichização na pesquisa, a formação do pesquisador e a pesquisa feita decolonial

No início, nosso contato com os jogadores seria feito para identificar as mediações presentes em suas experiências com *FF*, de modo mais abrangente, e com a TFFF, de forma específica. Com isso, nossa ideia era ampliar o entendimento sobre quais seriam os elementos que caracterizam as mediações dos *esports* e como eles dialogam com o contexto da prática esportiva em dispositivos *mobile*. As interações seriam voltadas para entender se os jogadores percebiam a incidência de mediações em suas atividades e como o faziam, além de outras questões relacionadas. Após estabelecer contato e conquistar intimidade com eles, o intuito era realizar o que chamávamos de “entrevistas semiestruturadas” pelo *Zoom*, onde pudéssemos “coletar” – a palavra que usávamos era essa – narrativas que nos permitissem conhecer melhor as mediações articuladas pelos jogadores e ir mais afundo a respeito de várias questões que nos moviam.

¹⁴¹ Alguns contatos posteriores nos meses seguintes de 2023, no entanto, também foram feitos principalmente com os dez jogadores que seguimos etnograficamente.

¹⁴² Em função do carácter cíclico da nossa proposta, durante todo o campo estivemos repetindo continuamente os três primeiros níveis. Por esse motivo a extensão da primeira etapa abrange praticamente todo nosso período em campo.

Embora buscando construir uma etnografia experiencial, havíamos, em muitos sentidos, fetichizado o método etnográfico, a técnica de entrevista e a própria comunidade de *FF*. Assimilar essa experiência de campo foi um duro golpe pessoal e emocional, porque significava reconhecer, mesmo após sermos introduzidos ao pensamento decolonial durante o doutoramento, que ainda estávamos colonizados. Ler sobre decolonialidade nos ajudou a entender nosso conflito para encaixar nosso trabalho nos discursos existentes. Mais que isso, nos permitiu assimilar que apenas reconhecer a diversidade epistemológica dos jogadores não era o bastante. O método, no final das contas, restava como um discurso normativo; e era necessário compreender como nós fetichizávamos o método e a comunidade de *FF* a partir de determinadas concepções.

O argumento dos jogadores era claro: não são apenas pesquisadores do Norte Global, colegas ou superiores em instituições e organizações acadêmicas que excluem outras formas de conhecimento. Essa também pode ser uma atitude que nós mesmos adotamos ao trabalhar com outras comunidades e subalternizá-las a partir das nossas próprias abordagens específicas (Leal; Strohmayer; Krüger, 2021). É importante reconhecer que todos nós, em diferentes contextos, podemos contribuir para essa exclusão e subalternização, inclusive a partir de atitudes individuais.

Quando começamos a trabalhar com as comunidades de *FF*, com o projeto devidamente revisado, pensávamos em aplicar métodos qualitativos específicos com os quais estávamos familiarizados, baseando-nos no emprego de técnicas de questionamento formalizado (entrevistas semiestruturadas). Estávamos impondo as etapas e ferramentas particulares envolvidas em perspectivas científicas muito formalizadas. Levamos algum tempo, e longa reflexão teórica, para perceber que essa forma de trabalhar era completamente diferente de como os jogadores atuavam em seu cotidiano – a partir de conversações mais livres –; e que nós estávamos, de fato, impondo nossas ideias de maneira semelhante ao modo como diversos pesquisadores têm trabalhado.

Nossa proposta inicial era que as entrevistas fossem conduzidas por meio de um roteiro semiestruturado, construído com base em eixos que focavam em uma abordagem das múltiplas mediações em *FF* e na TFFF. Nos primeiros contatos com os jogadores, porém, muitas das vezes o roteiro de perguntas era deixado de lado. Ele, juntamente com o caderno de anotações e o aplicativo de gravação, formava “uma espécie de ‘pacote’ epistêmico, metodológico, corporal e sócio-histórico” (Júnior, 2019, p. 363) que levamos ao campo. Esses privilégios que portávamos, incluindo as impressões que tínhamos típicas de quem olha de fora, foram desafiados e nós, os pesquisadores, deslocados de nossas biogeografias da razão (Júnior, 2019).

Uma das concepções que nutrimos, com base nos termos que já estavam definidos no debate corrente sobre *FF*, era baseada na ideia de que o jogo profissional se mostrava mais acessível e inclusivo no *battle royale* do que em outros *esports* disponíveis – o que presumia que as tecnologias de mídia móvel como os *smartphones* e as redes de telefonia celular também o eram

(Ingraham; Grandinetti, 2023; Ling, 2012). Uma segunda girava em torno de saber o que eles achavam a respeito do juízo de valor que associava *FF* a “jogo da periferia” ou “jogo de pobre”. Outra era de que o circuito competitivo originado em regiões periféricas e contextos específicos do Norte e Nordeste, por exemplo, era marginal e pouco relevante ao cenário brasileiro de *FF*.

Em contraste, o circuito do Sudeste, em especial de São Paulo e Rio de Janeiro, seria central e importante – um axioma que se sustenta na ideia de que a *Garena* mantém sua estrutura e concentra suas ações em São Paulo, incluindo competições oficiais como a série A da LBFF, jogada presencialmente na cidade. Estávamos hierarquizando o *Movimento* quando ele costuma rejeitar hierarquias, dada a circulação e mobilidade de seus membros por entre comunidades. Começamos, então, um relato do processo de decolonização destas percepções a partir da última – um exercício estimulado não por nós, mas pelos encontros e diálogos com os próprios jogadores.

Como descrito por Jaroslav Švelch (2021), os contextos periféricos muitas vezes são percebidos como contrapartes secundárias dos espaços centrais, onde as fronteiras entre centro e periferia são moldadas conforme as normas estabelecidas pelo centro. Em relação aos *esports*, o cenário brasileiro tende a ser classificado a partir dos atores que habitam as cidades do eixo Sudeste, especialmente São Paulo e Rio de Janeiro. Esses espaços costumam ser apontados como centrais e representações quase que exclusivas quando se refere ao chamado “cenário brasileiro de *esports*”, enquanto outras localizações são empurradas para um contexto periférico. Essa classificação se baseia, sobretudo, em métricas ou arranjos institucionais que envolvem, por exemplo, a concentração de uma significativa infraestrutura administrativa.

Essas métricas, porém, não são suficientes para abranger a complexidade e a disseminação dos *esports* como uma prática diversificada em todos os contextos ao redor do mundo. Cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, de fato, concentram uma abundância de insumos tanto à propagação da prática quanto para sua profissionalização¹⁴³ e esse diagnóstico é, em certo sentido, verídico quando nos debruçamos sobre os circuitos de *esports* profissionais de jogos para computadores. No entanto, as particularidades do cenário de *FF* mostram uma configuração que permite certa mobilidade e interação entre comunidades e jogadores de base com o circuito profissional. J2, campeão nacional da TFFF, ao citar a visibilidade que o campeonato proporciona aos jogadores, destaca a invisibilidade de favelas do Centro-Oeste em contraste ao que ele define como “favelas de grandes centros”. Nesse exercício de percepção do lugar que seu corpo ocupa no mundo e na cadeia colonial, ele menciona, por exemplo, Bahia e Amazonas como grandes centros competitivos de *FF* no Brasil:

¹⁴³ Sede de desenvolvedoras, presença de empresas, patrocínios, equipes de *esports* consolidadas, principais eventos e competições, *gaming houses*, proximidade dos servidores principais do jogo, acesso a melhores infraestruturas de conexão à internet, equipamentos com maior custo-benefício, oportunidades e até políticas públicas, por exemplo.

Se seu objetivo é jogar uma série A, uma série B, você jogando a Taça e se destacando, a oportunidade pode aparecer, né? Então, é uma visibilidade muito grande, é muito bom quem fez isso. Mas... dependendo da onde você vive, dependendo da onde você mora. Em grandes centros, favelas de grandes centros, sim, o evento é uma baita vitrine, uma baita oportunidade. São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Paraná, Minas Gerais, a própria Bahia, lá do Nordeste, é uma grande vitrine. Amazonas também é um grande centro, viu? É muito bom lá também. Agora, pro pessoal igual aqui, no meu estado Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Acre, Roraima... putz, esses estados assim, um pouco menos visados, é mais difícil. Mesmo você se destacando é muito mais difícil alguém enxergar você lá, mesmo você se destacando. Então, nos centros mais polarizados a chance de você se destacar é grande e de você ser visto por alguém é muito maior.

É nítido que J2 possui um letramento espacial mais apurado. Ele não só percebe a incidência da mediação referencial e espacial se materializando em sua frente, como enxerga, da sua posição de campeão nacional da TFFF, os entraves às suas tentativas de profissionalização. O pensamento de J2 também é compartilhado por muitos outros jogadores com quem conversamos. J6, segundo colocado da TFFF em Sergipe e um dos vencedores da repescagem, complementa:

Não é a mesma coisa comparada ao Sudeste, porque querendo ou não a Garena tá no Sudeste, né? No Norte eu sei que a galera é muito foda em Manaus, no Amazonas, por exemplo, [...] que tem muita gente boa jogando lá, mas não é tão fácil se colocar no Nordeste. Então, de alguma forma, onde o cara tá jogando também meio que facilita ou, pelo menos, não dificulta a vida dele. Assim, por exemplo, quem tá no Sudeste consegue entrar na panelinha¹⁴⁴ mais rápido, né? LBFF é lá, rola tudo lá, o presencial é lá.

O ponto de vista do *movimento*, portanto, questiona os limites de categorizar lugares como Amazonas e Bahia como uma periferia dos *esports* – uma prática comum em jogos para consoles ou computadores –, já que isso acaba ofuscando a diversidade de modalidades nesses lugares. Historicamente, em termos de arranjos representativos, institucionais e infraestruturais, as regiões periféricas do Brasil são percebidas como tendo um papel secundário no cenário de atividades esportivas em *videogames*. No entanto, no âmbito sociocultural, o *esport* nesses espaços se destaca como uma prática amplamente disseminada, apresentando características locais que o tornam distinto, mas não inferior a outras regiões consideradas mais centrais. Essa ambiguidade destaca a inadequação dos modelos de conhecimento norte-centrados para capturar as nuances e especificidades dos *esports* em um país da proporção do Brasil e, de forma mais ampla, no Sul Global. Essas duas narrativas – a periferia dependente e o lugar de jogo culturalmente rico – não são mutuamente excludentes, pois ambas explicam o jogo (De Paula, 2021) e os *esports* no Brasil.

Desde os primeiros contatos com jogadores do cenário competitivo de *FF*, e de forma recorrente, também fomos imediatamente confrontados com um ponto de vista segundo o qual *FF*

¹⁴⁴ A “panela” é uma prática recorrente em comunidades de *esports*, um tema que já havia sido registrado em nossa pesquisa de mestrado (Macedo, 2018) e que, novamente, apareceu de forma contundente em nosso trabalho de campo com os jogadores do *movimento* de *FF*. O termo “panelinha” ou “panela” é uma expressão informal usada no cenário comunitário para descrever um grupo fechado de jogadores que tem uma relação próxima e exclusiva, muitas vezes compartilhando interesses, opiniões ou atividades em comum. É frequentemente usado de forma negativa para indicar camaradagem, colaboração e sugerir favoritismo de alguns e exclusão de outros. J10 ajuda a esclarecer melhor a questão: “panelinha é meio que mais de um cara se juntar pra tentar tirar você do time, tentar te ofuscar ali”.

estava aquém da acessibilidade que o senso comum, incluindo influenciadores e o próprio jornalismo de *games*, professa aos quatro cantos da internet. Uma série de vestígios midiáticos, “fragmentos de reportagens, entrevistas e outros conteúdos produzidos e publicizados pela mídia” (Cotta, 2023, p. 18), informam isso¹⁴⁵.

De fato, embora nossos interlocutores reconheçam que a prática do *esport* seja mais acessível no título da Garena, principalmente em comparação a jogos para computadores e consoles, quando nos debruçamos sob o cenário competitivo – especialmente aqueles interessados em trilhar uma carreira profissional – essa questão rapidamente se adensava: o tom das respostas mudava de imediato. “Hoje em dia não tá tanto não”, disse J1 em uma crítica ao que parecia ser consenso entre pessoas que observam o *Movimento* à distância. Ele completa: “ainda continua sendo um bom jogo, mas quando você parte pro competitivo, no caso do competitivo da Taça das Favelas, campeonato, essas coisas, aí ele já não é tanto, tem que ter um celularzinho bom”.

A mesma frase, com uma ou outra alteração, foi proferida por diversos jogadores com quem conversamos, inclusive em momentos onde sequer expusemos nossas opiniões predeterminadas sobre *FF*. “Ah, ele já foi muito mais do que é hoje, ele já foi muito mais inclusivo”, disse J2. J8, campeão nacional da TFFF e bicampeão estadual pelo Mato Grosso do Sul, quando falava sobre o que achava do jogo, disse-nos as seguintes palavras: “de uns tempos pra cá começou a ficar muito pesado, então não roda mais em celular mais simples, mais antigo. Agora ficou mais pesado. Então, só iPhone mesmo pra jogar, praticamente, pra não travar”, dizia desapontado. Quando perguntamos se *FF* seria democrático e inclusivo, falou com convicção, sem titubear por um segundo: “não. Não funciona mais assim. Isso foi *marketing* de lá logo no início do jogo. A partir de 2021 começaram umas atualizações e o jogo começou a pesar mais”. J6 comentou algo similar:

Ele deixou de ser [inclusivo] agora [...]. Tá acho que com quatro pra cinco gigas já [...]. Acabou que com algumas atualizações uma boa parte do público não tem um telefone tão acessível pro desempenho que o jogo fornece ao celular. Já não é mais aquela acessibilidade como 2017, 2018. Já vai afastando aquela galera que tinha um celularzinho mais simples, né? Aquela coisinha mais despojada, agora tem que ter um celularzinho melhor até pra quem quer ir competitivo.

Muitos dos jogadores que acompanhamos explicaram que o fim da pandemia e o retorno às aulas não são os únicos índices que justificam o êxodo do público de *FF*. Uma parte significativa também foi causada pela própria mudança de *ritmo* que a Garena impôs ao jogo, principalmente a partir da política de microtransações que sustenta seu modelo de receita (Hamari; Lehdonvirta, 2010; Macedo; Vieira, 2018). “[*FF*] Não deixa de ser ainda [inclusivo], porque todo mundo pode ter o acesso e tudo mais, mas devido às atualizações, crescimento, essas coisas assim de tamanho pra você caber em um celular acessível, ele acaba perdendo o que era antes”, completa J2.

¹⁴⁵ Ver, por exemplo, as reportagens mencionadas nas notas de rodapé 17, na introdução, e 125, na seção 2.5.

Atualizações constantes, novos mapas, armas, itens, eventos sazonais e excesso de bens virtuais – itens comprados e vendidos no ambiente de jogo (Hamari; Lehdonvirta, 2010; Macedo; Vieira, 2018) – transformaram *FF* e deslocaram compulsoriamente inúmeros jogadores que gostariam de permanecer, impedindo-os de frequentar o circuito competitivo. “Acho que o gráfico, o jogo em si, não é mais um jogo tão leve. No começo eu jogava no [Samsung Galaxy] J7, e hoje em dia se eu tentar jogar no meu celular que eu comecei não consigo mais entrar é no avião, praticamente. O jogo pesou muito”, reforçou J5, campeão estadual da TFFF no Rio de Janeiro.

Sobre o impacto dessas alterações no público de jogadores, J8 foi categórico: “afastou muita gente, muita gente parou de jogar”. J1 foi outro que também nos narrou essa mudança de percepção em relação à *FF* e como a transformação do *ritmo* imposta pela Garena colaborou para um apagamento de parte das comunidades de práticas envolvidas no competitivo. Do dia para noite muitos deles, literalmente, tiveram suas atividades encerradas por uma atualização. Essa virada de perspectiva, entretanto, não foi acompanhada pelo discurso midiático ou acadêmico corrente:

[J1] *Free Fire*, no começo, ele tinha aquela pegada do quê? Roda em qualquer celular. *Free Fire* rodava em tudo! Quando começou o competitivo, que é a galera que jogava mais em alto nível, aí já tinha que comprar um celularzinho melhor pra não dar aquela *lagada*. E foi evoluindo os gráficos, muita *skin*, muita coisa. Deu uma certa pesada no jogo e tirou um pouco daquela pegada de ser um jogo pra todo mundo. Hoje em dia, se você for jogar o competitivo de *LoL*, você tem que ter um PC. Se você for jogar *poker*, você tem que ter um PC. Tem um *poker mobile*, mas tem que ter um PC pra jogar o competitivo mesmo. E o *Free Fire* era o único jogo que tinha um competitivo grande *mobile*. Através da chegada de muito mapa, muita *skin* e tudo mais, foi pesando o jogo e foi tirando um pouco de uma galerinha. Veja, tinha uma galera que mantinha canal no YouTube, fazia “*pro-play* do J1”, que era a galera que jogava no J1¹⁴⁶. Aí depois, hoje em dia, você não acha mais essa galera. Ou a pessoa compra um celular intermediário ou *Free Fire* vai dar uma pesada legal; e a galera não quer jogar mais só pra tá perdendo.

J2 foi mais enfático ao ser questionado a respeito da imagem associada à *FF* como “jogo de pobre” ou “jogo da periferia”, frequente mesmo entre pesquisadores e jornalistas. Ele não apenas foi menos amistoso como fez críticas ao que chamou de “pessoas desinformadas” que falam sobre a comunidade e o jogo sem conhecimento suficiente. “Isso não tem fundamento. Eu acho que quem fala isso não conhece sobre o jogo e não se informou direito ou talvez queira demonstrar uma maneira de debochar, entendeu? Mas eu acho que é falta de informação”. Ele completa:

A pessoa é mal-informada porque, querendo ou não, hoje o *Free Fire* ele dá mais dinheiro do que um médico, quem joga profissionalmente. Então, quem tá falando isso não tem a convicção de que isso é verdade. Na cabeça dele pode até achar que é verdade, mas não tem os fundamentos pra poder falar isso. Ou quando não é isso, às vezes chega e fala assim: “ah, isso é um joguinho, não dá dinheiro”. Então, esses comentários assim eu mesmo não levo muito adiante, porque as pessoas nem conhecem afundo e ficam falando merda, né? Mas sempre têm uns que falam, faz parte.

¹⁴⁶ A expressão faz alusão ao aparelho de entrada Galaxy J1, lançado em 2016 pela Samsung. Ela diz respeito aos jogadores de *FF* que usavam este dispositivo. Alguns vídeos de quem praticava neste aparelho, assim como relatos de quem precisou parar de jogar *FF* neles por conta das atualizações do jogo, podem ser localizados nos *links* a seguir: <https://bit.ly/3OZFrDc>, <https://bit.ly/3uS79ei>, <https://bit.ly/3P0iUpK>, <https://bit.ly/3uS76z8>. Acesso em: 10 jul. 2023.

Os jogadores com quem conversamos não só se mostraram contrários às ideias de que a acessibilidade é dada como certa em *FF*, à marginalidade das comunidades do Norte e Nordeste e ao juízo de valor que considera *FF* um jogo da periferia ou de pobre, como identificam neste último argumento uma forma de preconceito contra quem o joga. Nesse processo, eles também afirmavam o protagonismo da comunidade na própria produção e circulação do conhecimento do *movimento*, inclusive sobre si mesmos. Esses exemplos são apenas alguns de muitos em que os jogadores não aceitaram as biogeografias da razão (im)postas sobre aqueles encontros.

Isso implicava levar a cabo uma importante precaução metodológica mencionada em seções anteriores: reconhecer que aqueles com os quais falamos tecem ricas reflexões sobre suas próprias existências e práticas de jogo, assim como elaboram pensamentos e metodologias que sustentam e orientam suas vidas, inclusive durante interações com jogos e suas comunidades. Ao perceber que havíamos fetichizado a etnografia, as entrevistas e o *movimento*, chegamos à conclusão de que era necessário compreender como nós atribuímos ao método um valor exagerado e como o colocamos em um pedestal, quase como um objeto de culto.

Com consequência da nossa intransigência metodológica, alguns jogadores também negaram o pedido de “entrevista”, principalmente por conta da timidez – ao menos era o que nos diziam. De início, a recusa deles a participar dessa técnica de “coleta de dados”, assim como a nossa insistência em seguir as regras do método nas primeiras incursões à campo, se vincula, além daquilo que chamamos de cegueira epistêmica, a uma fetichização das regras do método nos termos definidos por Gordon (2008, 2011, 2013). Isto é, quando o método, de uma possibilidade de caminho, é absolutizado pelos praticantes de uma certa disciplina e se torna um “manual de regras a ser seguido a todo custo, o único meio para a produção de saber válido, e como garantidor das hierarquias epistêmicas colocadas sobre o terreno” (Júnior, 2019, p. 366).

O contato com os jogadores, as críticas aos termos que já estavam definidos no debate corrente sobre *FF* e os constantes pedidos para que as conversas pudessem ser feitas em outros espaços mais familiares e confortáveis a eles, levou-nos a mudar a forma como conduzíamos a pesquisa. Nesse período, entramos em contato com propostas inovadoras e radicais sobre a interseção entre ética, política e epistemologia nas ciências sociais, a partir dos textos de autorias decoloniais. A leitura dos trabalhos e as críticas recebidas nos incentivaram a abandonar a técnica da entrevista para “coleta e extração de dados” – a expressão que usávamos era essa – pelo que passamos a chamar de “encontros epistêmicos”, baseados em conversas desestruturadas que fundamentam a forma como os jogadores interagem. Aqui vale resgatar a provocação feita por Martín-Barbero (2012) sobre a necessidade de se perder o objeto para ganhar em processo.

Isso significou não apenas abrir mão do uso exclusivo do *Zoom* como plataforma de registro, mas também nos guiou a um posicionamento político e epistemológico radical. Um que

se seguiu de uma mudança semântica que privilegiou o uso de termos como “experiências, epistemologias, pensamentos e metodologias” em contraponto às ideias de “dados”; e, portanto, de “diálogos” ao invés de “análise de dados”. Se o enfoque espacial da nossa pesquisa teria como resultado a deformação do *movimento* que pretendíamos descrever, excluir os meios pelos quais ele flui teria um efeito semelhante. Logo, omitir em nossas descrições os *smartphones*, as aplicações que os jogadores utilizam e tudo o que eles possibilitam, ativam e dirigem significaria interromper nossa descrição e perder toda a complexidade que esses meios trazem.

Além disso, dado que nossos interlocutores não classificam ou hierarquizam as diferentes formas de fluxo do *movimento* comunitário (seja através do *WhatsApp*, *Discord*, *Instagram*, *Telegram*, *Facebook* ou o jogo), não havia razão para que nós o fizéssemos. Essa perspectiva também se aplica aos momentos em que estivemos em diálogo com eles. Afinal, devido às condições globais e à própria natureza do *movimento*, seria inviável conduzir uma pesquisa etnográfica sem aproveitar os dispositivos onde as comunidades se reúnem, interagem e negociam. Assim, optamos por conversar com os jogadores pelos ambientes e serviços dedicados a apoiar suas próprias comunidades, incluindo os canais mencionados antes. Eles compõem uma rede de comunicação *on-line* com características personalizáveis e flexíveis, permitindo que os usuários construam espaços para uma infinidade de propósitos que ultrapassam as atividades de jogo. Muito mais do que características inerentes à pesquisa, os usos dessas tecnologias de comunicação e de jogo definem o próprio *movimento*. Sob outro ângulo, a dinâmica do *movimento* comunitário em *FF* passou a ter um impacto direto sobre a maneira como conduzimos nossa pesquisa.

Apesar de defendermos uma abordagem de pesquisa experiencial, haviam pressupostos teórico-metodológicos que disciplinavam nossa perspectiva, o que por vezes limitava nossa percepção das evidências óbvias. No campo decidimos por abandoná-los. Assim, o contato com o pensamento decolonial nos levou a desfeticizar a comunidade, as regras do método e abrir mão dos privilégios epistêmicos que ainda nos restavam. Isso nos levou em direção a um exercício de desalienação (Cusicanqui, 1987), desfeticização (Júnior, 2019) e desengajamento epistemológico (Curiel, 2020). O envolvimento com esses jogadores nos moveu em direção a uma reflexão profunda: as narrativas a partir das quais tomávamos notas não apenas faziam “sentido”, mas também geravam conhecimento, indo além da representação. Era crucial abrir os olhos para essa questão. Os encontros não apenas proporcionavam acesso ao significado das experiências dos jogadores, mas também faziam parte de suas práticas de produção de conhecimento. Havia ali um outro regime de saber sobre o presente, o passado e o futuro do qual estávamos inicialmente cegos.

Percebemos que era essencial abordar os jogadores e suas narrativas de uma maneira diferente, reconhecendo-os como sujeitos que não apenas vivenciam sua própria história, mas também contribuem ativamente para a produção de sua *História*. A partir delas, eles lutam pelo

controle sobre suas vidas e narrativas, que são transmitidas seguindo regras e formas próprias de produção e preservação. Uma dessas regras está fundamentada no “conhecer a fundo” o cenário e a comunidade. De toda forma, ao questionar a centralidade das biogeografias da razão como critérios primordiais de validação, assim como os poderes a elas associados, as contribuições dos jogadores nos incentivaram a buscar a superação, também metodológica, da cegueira epistêmica mencionada por Mignolo (2002b), da desfeticização do método e da comunidade sugerida por Júnior (2019) e Leal *et al.* (2021) e da desalienação proposta por Cusicanqui (1987). Levaram-nos a seguir um caminho decolonial que propõe um “desengajamento epistemológico” (Curiel, 2020).

Ao reorganizarem as relações de saber-poder que estavam postas no campo, com interações que nos forçavam a abandonar o roteiro de perguntas e nossas preconcepções sobre *FF* (os termos que já estavam predefinidos), os jogadores com quem conversamos tomaram para si o controle da relação de saber que iniciávamos e nos propuseram produzir conhecimento a partir dos termos locais ou em diálogo com eles – considerando, assim, o próprio léxico usado pela comunidade e as questões que eles se interessavam. Enfrentamos essa questão várias vezes nos meses seguintes.

Cada interação com um jogador mudava o modo como faríamos as próximas e, assim, transformaram inúmeras vezes a nossa forma de pensar e fazer etnografia. Isso fez com que as histórias sobre a vida dos jogadores no jogo, e para além dele, emergissem dos encontros, assim como nos permitiu o acesso a outros materiais etnográficos (vídeos, imagens, fotos, capturas de tela e até contratos de trabalho). Registrar os movimentos produzidos em suas histórias e divulgar seus relatos era um desejo que vinha de cada um e foram questões com as quais tivemos que lidar inúmeras vezes. Essa vivência, que para nós foi formadora, significou deslocar o foco de atenção do que acreditávamos ser o nosso problema – as mediações que incidem sobre o *esport* móvel – para outro: os movimentos, as histórias e as narrativas dos jogadores de *FF*. Ao ouvi-los, nos encontros e nos diálogos, o problema real do *movimento* surgiu: a visibilidade de suas experiências e práticas. Dar destaque e evidência às suas percepções era o que mais lhes interessava – afinal, muito do que faziam se resumia a falta e a busca incessante por essa visibilidade. Com o tempo, parecia clara a necessidade de mudança do problema da tese. Ao invés de identificar as mediações, precisávamos, primeiro, entender o que era o *movimento* e como, afinal, ele existia.

A tomada de consciência a partir dessas experiências de campo nos levou a mudar o nosso problema de pesquisa das mediações aos modos de fazer, ser e se (re)inventar um *movimento* comunitário. Mais que isso, mostrou, inclusive, o caminho mais adequado para acessar aquilo que achávamos ser nosso problema: as mediações ou dimensões. Ao invés de forçar um caminho até elas a partir de questionários formalizados, deveríamos, de fato, ouvir as narrativas daqueles que acompanhamos. A partir desse caminho, nosso objetivo se deslocou para avançar na compreensão

dos trânsitos e dos diferentes *ritmos* que o *fazer-FF* percorre ao atravessar continuamente jogadores, organizadores, a Garena e o sistema de *FF* no contexto do seu *movimento* comunitário.

A escuta ativa nos permitiu mais do que o acesso às mediações (ou dimensões) que atravessavam seus movimentos nas tentativas de se estabelecerem como profissionais. Ela nos colocou em contato com os modos de fazer o *movimento*, nos permitiu ver como o cenário brasileiro de *FF* e suas comunidades são colocadas em movimento – ou feitas *movimento* – pelos jogadores e como eles compõem os *movimentos* ao mesmo tempo em que conferem a ele existência. Com a escuta ativa de suas histórias vimos a composição, o formato e o alcance de cada cena, como seus diferentes membros vivenciaram a ascensão e a queda de *FF* (do sucesso meteórico até a crise que levou ao cancelamento do sistema de divisões da LBFF, tanto no sentido material quanto emocional) e como essa experiência afetou suas percepções sobre *esports*, relações de trabalho e abriu caminhos para que construíssem outras alternativas frente a esse contexto.

Por outro lado, ainda tínhamos interesse em entender alguns dos temas que as perguntas endereçavam – e os jogadores também se mostravam receptivos aos diálogos que delas provinham. Como acadêmicos, porém, a escolha mais adequada era abrir mão das nossas perguntas para permitir que suas falas fossem ouvidas, e não apenas responder às nossas questões ou dar voz às suas necessidades – porque eles não são, afinal, emudecidos. Para sermos justos ao tanto que nos ofereceram, seguimos a indicação dos jogadores como uma forma de retribuir seus apoios inestimáveis ao nosso projeto. Ao negociarmos com eles, substituímos as perguntas por conversas mais abertas, como frequentemente fazem no *Movimento*, onde pudessem falar com maior liberdade sobre o que lhes fosse mais interessante, conduzindo, assim, os encontros. Por outro lado, isso significou que estivéssemos abertos e preparados para que um diálogo fosse construído a qualquer momento quando um deles nos chamasse para conversar durante alguma oportunidade.

As informações críticas e as interações que tivemos acesso nos encontros, em maior ou menor grau, também nos levaram a abandonar a subordinação do nosso material etnográfico a contextos mais abrangentes e a rejeitar, nesse sentido, algumas das determinações derivadas dessas contextualizações, como o dissemos. Isso implicou diretamente em abrir mão de perguntas baseadas em premissas que eram dadas como certas no senso comum ou no debate sobre *esports* e *FF*, especialmente no que diz respeito aos três argumentos colocados antes.

As críticas dos jogadores à nossa epistemologia e ao método científico vinculam-se a um descentramento da geografia da razão e a uma desobediência epistêmica; elas surgiram como uma demanda urgente e cada vez mais problematizada por eles. Ao longo dos encontros, enfrentamos essas questões repetidas vezes. Essas experiências de campo se transformaram, para nós, em um exemplo contundente de crítica decolonial aos mitos da ciência e às suas formas normativas de controle do conhecimento “científico”. Os domínios dos nossos interlocutores do conhecimento

do jogo, ou da epistemologia de *FF*, permite que eles entrem no debate argumentando a partir de regras de conhecimento desvinculadas das regras autoimpostas por nós e pela ciência. O resultado, com isso, é a construção de um argumento (ou melhor, pensamento) decolonial.

Essas provocações elevaram a discussão sobre métodos na nossa pesquisa não apenas a um terreno epistêmico, mas também político e ético. Os atos de desobediência epistêmica dos jogadores escancararam as nossas próprias lacunas de conhecimento como acadêmicos e a necessidade de “desescolarizar” (Illich, 1971) e a “desaprender” (Mignolo, 2008a) nossas próprias visões de mundo, mas, principalmente, serviram como um lembrete para nos aproximarmos “[...] do ideal de uma antropologia enquanto exercício de descolonização permanente do pensamento e propor um outro modo de criação de conceitos que não o ‘filosófico’” (Viveiros de Castro, 2015, p. 32). Os momentos formadores que com eles tivemos, ainda que duros, alteraram nossa percepção sobre etnografia, jogo e produção de conhecimento. O contato com suas epistemologias e cosmovisões não apenas transformou nossa visão da ciência e da etnografia de fenômenos em movimento, mas também mudou nossa perspectiva em relação aos *videogames* e aos *esports*.

Suas narrativas ajudam a recontar seus modos de fazer, ser e se (re)inventar no *movimento*, o centro das duas primeiras partes de nossa análise (capítulos 5 e 6). Desse ponto em diante descrevemos como a opção decolonial não representa apenas uma escolha de cunho intelectual ou acadêmico, não se limita a um campo de “estudo”, mas se torna uma escolha de vida, uma maneira de pensar e de fazer (Mignolo, 2008a). Para tornar a leitura desses diálogos mais visível na interpretação dos materiais, os encontros registrados com os dez jogadores que mais se engajaram conosco foram dispostos em um modelo analítico. Essa abordagem permitiu identificar a incidência das mediações (dimensões) articuladas por esses interlocutores em suas experiências com o jogo e com a TFFF, em particular. Explicaremos esse dispositivo mais adiante na seção 2.8.

Nossa proposta, após as mudanças na primeira versão do projeto, era mais ousada: tínhamos a intenção de nos aproximar de ao menos cinco equipes com seis jogadores, cada uma representando uma região do país. Isso nos levava a um total de 30 participantes de uma das duas primeiras edições da TFFF. Não conseguimos alcançar o número de 30 interlocutores por vários motivos, o principal deles, ao menos para os nossos jogadores, era relacionado ao que parecia ser um ambiente de incertezas que o cenário de *FF* começava a se tornar no terceiro ano do nosso trabalho de campo, em 2022. Reduzimos esse número para 25 jogadores de equipes e regiões diferentes, cinco para cada uma delas, no afã de buscar preservar o projeto em seu formato original. Essa escolha novamente se mostrou inviável, levando ao abandono de um número preestabelecido.

No início, parecia importante garantir o contato com jogadores de diferentes lugares, buscando uma representatividade regional, em função das singularidades geográficas, sociais e regionais. No entanto, ao longo das conversas e dos diálogos, fomos percebendo que a divisão

administrativa do Brasil é um rastro colonial que pouco importava a um *Movimento* onde não havia uma hierarquia nesses termos em seu interior. Não há, assim, uma disposição hierárquica fixa com relação ao espaço pelo qual flui o *Movimento*. Para os jogadores, o sentido construído é o de que o *Movimento*, ainda que tenha várias faces, é um só: a comunidade brasileira de *FF*. Essa relação com o território, completamente distinta da concepção imposta pelo paradigma hegemônico, também foi algo com o que nos deparamos ao longo da nossa estadia pelas cenas competitivas.

Se em nossa dissertação (Macedo, 2018) a dificuldade consistia em imprimir linearidade a um conjunto de dados que se mostrava a todo momento misturado, aqui a questão é que cada fragmento do nosso material contém a tese inteira. Ao realizar uma etnografia dentro das comunidades de *FF* e do circuito que envolve a TFFF, há a necessidade de preservar a identidade daqueles mencionados no texto, mas ela também permite o uso de estratégias que não seriam possíveis se o tema da nossa pesquisa não envolvesse um *Movimento*. Essas estratégias incluem a troca de nomes de jogadores por códigos, a descaracterização do ano em que jogaram e de eventos que permitissem identificar lugares, episódios ou pessoas, por exemplo. Descreveremos, na seção seguinte, as decisões éticas que orientam e embasam nosso posicionamento em campo.

2.7. Questões éticas da pesquisa

Para além das posturas e enfoques epistêmico-metodológicos previamente mencionados nas seções acima, a condução deste estudo e a sua escrita consecutiva foi guiada por determinadas preocupações éticas¹⁴⁷. Em primeiro lugar, nossas decisões foram orientadas seguindo recomendações mais recentes do Comitê de Ética em Pesquisa na Internet da *Association of Internet Researchers*¹⁴⁸, da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP)¹⁴⁹ e das resoluções do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)¹⁵⁰.

Também buscamos adotar uma atitude coerente com as diretrizes estabelecidas no Código de Ética da Associação Brasileira de Antropologia (ABA), levando em consideração principalmente os princípios relacionados ao direito de informar os participantes da pesquisa sobre a natureza do estudo; direito de se recusarem a participar ou removerem seu consentimento; “direito de preservação de sua intimidade, de acordo com seus padrões culturais”; “garantia de que a colaboração prestada à investigação não seja utilizada com o intuito de prejudicar o grupo investigado”; e “direito de ter seus códigos culturais respeitados” (ABA, 2012, *on-line*).

¹⁴⁷ Ao escrever sobre as orientações éticas que guiaram nosso campo, estamos em débito com um conjunto de posturas adotadas por Biondi (2014, 2018) em seu trabalho etnográfico sobre o crime. Reconhecer a importância de suas contribuições ao nosso tema significa que alguns dos aspectos tratados por ela são inerentes ao trabalho antropológico.

¹⁴⁸ Disponíveis em: <https://aoir.org/ethics/>. Acesso em: 17 jan. 2021.

¹⁴⁹ Em particular o documento com orientações para procedimentos em pesquisas com qualquer etapa em ambiente virtual, publicado em fevereiro de 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3wBTrNe>. Acesso em: 24 fev. 2022.

¹⁵⁰ Disponível em: <https://www.ufrgs.br/cep/>. Acesso em: 17 fev. 2021.

Em nossa dissertação (Macedo, 2018, 2023), afirmamos que as conversas e diálogos realizados com os jogadores foram guiados por um tipo de relação baseado em preocupações de reciprocidade e retribuição, seguindo os preceitos da tradição etnográfica em que fomos treinados. Elas foram realizadas tanto para beneficiá-los como uma contrapartida social, em suas tentativas de se estabelecerem em uma rede mais ampla de *pro-players*, quanto para avançar nossa própria compreensão sobre os *esports*. Essas experiências também permanecem presentes nesta tese. Para os jogadores com quem conversamos, nossa contribuição com o registro documental de suas carreiras, os benefícios educacionais e socioculturais dos *esports*, assim como as expectativas de visibilidade que este trabalho poderia trazer no futuro, pareciam ter relevância junto aos seus objetivos na construção de seus perfis e na legitimação de seus *status* como jogadores sérios do cenário. Nosso trabalho, de algum modo, parecia oferecer uma forma de reconhecimento dentro de uma comunidade que coloca muito valor à visibilidade e à audiência.

Entretanto, por se tratar de uma etnografia do cenário brasileiro de *FF* e da *TFFF*, e dado o acesso que tivemos a documentos contratuais sigilosos, depoimentos íntimos sobre essas experiências e opiniões pessoais sobre outros participantes do *movimento*, tomar precauções para evitar qualquer dano aos nossos interlocutores implica em garantir que nossas descrições não sejam empregadas por equipes de *esports*, dirigentes ou outros membros do *Movimento* de maneira prejudicial aos envolvidos. Isso significa adotar medidas para preservar o bem-estar dos jogadores e manter suas privacidades em anonimato, ainda que todos eles tenham nos autorizado a identificar seus nomes publicamente nesta tese.

A literatura especializada relata o quanto a garantia do anonimato dos participantes é um desafio frequente em estudos qualitativos (Cote; Raz, 2015; Lotz; Ross, 2004). Em contextos digitais, manter a identidade dos atores é uma tarefa complicada que exige cuidado, atenção e ética. Em diferentes momentos, aquele que pesquisa pode ser confrontado com desafios adicionais impostos por seus temas em matérias de proteção da identidade dos interlocutores, nos quais esforços iniciais podem ser subvertidos a qualquer instante. Em alguns casos, por exemplo, situações como a permanência de mensagens *on-line* ou nomes registrados na captura de uma tela necessitam de tratamento específico para não gerar problemas posteriores para o andamento de etapas da pesquisa (Cote; Raz, 2015; Lotz; Ross, 2004).

Consequentemente, muitas das informações a que se tem acesso em diferentes contextos *on-line* são intrinsecamente mais públicas do que experiências dadas a ver a partir de uma conversa face a face, por exemplo, e muitas vezes tais materiais são facilmente vinculados a pessoas específicas por meio de buscas na *web* (Cote; Raz, 2015). De acordo com Annette Markham e Elizabeth Buchanan (2012), quanto maior for a vulnerabilidade da comunidade/autor/participante, maior é a obrigação daquele que pesquisa em garantir sua proteção. O contexto, neste sentido, é

essencial para que se possa, assim, aplicar metodologias éticas adequadas para cada caso específico. No que diz respeito aos procedimentos éticos desta tese e em relação ao diálogo construído a partir da interação com os jogadores, buscamos protocolos no sentido de preservar a proteção, segurança e os direitos dos participantes da pesquisa.

Como descreveremos mais adiante, o cenário de *FF* possui uma dinâmica comunitária que coloca muito valor à amizade e as dinâmicas amistosas entre seus membros. Muitas das oportunidades no campo profissional, aliás, são derivadas dessas relações. “Tem que ser conhecido, tem que ter [amigos] [...], porque é panelinha atrás de panelinha, panela atrás de panela”, disse-nos um dos campeões estaduais da TFFF no Pará. Essa frase sintetiza com certa facilidade várias outras que surgiram ao longo da pesquisa, destacando a importância dos laços e da camaradagem que se manifestam não apenas na maneira de *ser*, mas também nas atitudes, comportamentos e argumentos daqueles que conviviam em meio aos *movimentos* do cenário.

Portanto, não era suficiente apenas garantir a proteção das pessoas aqui citadas em relação ao público mais amplo e a possíveis investidas judiciais. Era essencial também evitar que esses jogadores sofressem qualquer tipo de represália perante os demais que, como eles, também compõem o cenário de *FF* e suas comunidades. Nosso objetivo, à vista disso, era evitar que futuras ou atuais oportunidades em suas carreiras não fossem prejudicadas por comentários oriundos desta pesquisa. Essa preocupação é abordada de maneira perspicaz por Marques e Villela (2005, p. 56):

Ao lado das observâncias da ética, a decisão entre o que publicar ou calar pode ter a ver com o reconhecimento de relações de poder envolvidas, na relação entre nativo e antropólogo, mas também dos nativos entre si [...]. Poder ou autoridade não se concentram em apenas um lado da balança, presumivelmente mesmo nas pesquisas que envolvem grupos aliados do mando econômico ou político.

Nos encontros com cada jogador foi sugerido e até incentivado que divulgássemos seus nomes pessoais. Em geral, essa leitura parte da percepção de que o estudo poderia, na medida do possível, beneficiá-los profissionalmente, embora isso não tenha sido deixado evidente em nenhum momento para não resultar em uma expectativa não correspondida. Ainda que essa seja uma decisão dos interlocutores, optamos por outra estratégia. Mais do que garantir a eles o direito ao anonimato apenas nas informações que julgássem necessárias, após a leitura da versão final do texto, acreditamos que a proteção geral da privacidade dos participantes suplantaria os possíveis e incertos benefícios em decorrência de uma identificação individual de cada jogador. Como algumas questões a seguir são carregadas ou estariam condicionadas a conflitos de qualquer ordem, devemos admitir que essa foi a escolha mais provável para evitar problemas futuros.

Nesse sentido, para impedir que os jogadores tivessem problemas com a justiça ou com o cenário de *FF*, tomamos cautela para não revelar em nenhum contexto seus nomes, apelidos ou o ano em que disputaram a TFFF. Embora a identificação das regiões, dos estados e das cidades de

onde são procedentes seja necessária para o argumento aqui presente, cuidamos para que as denominações exatas das periferias onde vivem não fossem expostas. Pelos motivos expressos acima, nossas descrições das experiências alcançadas pelos encontros substituem todos os nomes dos jogadores por códigos (Jogador 1 como J1, e assim por diante¹⁵¹). Essa preferência também é justificada pela reprodução, nesta tese, de encontros e diálogos realizados de forma individual com cada um dos participantes. Dessa forma, se um mesmo jogador pode ter vários nomes ao longo de sua presença e participação no *Movimento*, eles também podem receber um só código. Um trabalho que não se baseia em espaços específicos ou biografias favorece a adoção desses cuidados éticos.

Além disso, buscamos medidas para descaracterizar eventos que pudessem identificar lugares, episódios ou pessoas, sem, contudo, comprometer suas contribuições etnográficas. Essas precauções, porém, não se limitaram à redação da tese. Elas foram adotadas ao longo de toda a condução da pesquisa, evitando, por exemplo, revelar as opiniões de um jogador a outros ou expressar opiniões que pudessem causar danos ou dar ciência de alguns movimentos para alguém – enviando, assim, suas próprias práticas e perspectivas. Ainda que exista a necessidade de caracterizar individualmente os participantes em nossos diálogos, o conjunto de protocolos e posturas indicado acima preserva, protege e assegura a identidade e os direitos dos jogadores.

Por fim, é importante esclarecer que todos os jogadores com quem interagimos foram informados que o nosso papel era de pesquisador e foram livremente convidados a assinar um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) contendo informações adicionais sobre uma primeira versão deste trabalho. O uso desse documento seguiu os protocolos e recomendações da resolução nº 466 do CEP/UFRGS, de 12 de dezembro de 2012, e do comunicado 0019229966 do CONEP sobre pesquisas em ambientes virtuais, de 24 de fevereiro de 2021.

Uma vez que este estudo envolve seres humanos, ele também foi registrado sob nº 42755 e aprovado quanto ao mérito junto à Comissão de Pesquisa (Compesq) da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (Fabico) da UFRGS no dia 11 de julho de 2022. Também submetemos o projeto ao CEP/UFRGS e à Plataforma Brasil, com registro de Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) nº P60820822.9.0000.5347. Após todos os trâmites e atendendo a todos os pedidos e alterações solicitados pelo órgão colegiado, o CEP/UFRGS aprovou nosso projeto de pesquisa em parecer consubstanciado nº 5.622.288 emitido em 2 de setembro de 2022. Essas certificações informam a chancela da instituição e a garantia de que este estudo segue os mais altos níveis de exigência, em seus aspectos éticos e metodológicos, no que diz respeito à pesquisa envolvendo seres humanos.

¹⁵¹ A numeração se deu de forma aleatória, em respeito à ordem estabelecida no Formulário de Codificação.

Nosso percurso fica, deste modo, enunciado. No entanto, uma questão ainda merece ser contemplado nesta reflexão: o *terceiro nível* do modelo *quadripartite*, que se refere ao diálogo intepistêmico estabelecido pelo encontro entre nossos conhecimentos e aqueles produzidos pelos jogadores em campo. Essa etapa corresponde, geralmente, ao que é abordado como “análise dos dados” na maioria dos trabalhos, mas que aqui toma outro nome pelos movimentos epistêmico-metodológicos vividos ao longo da pesquisa. Ainda que parte desta etapa tenha sido contemplada nas páginas anteriores, convém esclarecer seus pormenores em detalhe.

2.8. Terceiro nível: os diálogos intepistêmicos entre a narrativa etnográfica e a análise de conteúdo categorial

Nosso *terceiro nível*, voltado à interpretação das rodadas de diálogos nos encontros, apresenta um conjunto de estratégias para lidar com o material que nos foi dado a conhecer. No geral, essa etapa está alinhada aos pressupostos da análise de conteúdo etnográfico, abordagem defendida por David Altheide (1987) baseada na construção de relatos de análise de conteúdo (AC) a partir da interpretação de textos. Seu foco principal, que mobiliza tanto descrições narrativas quanto categorias, está em situações, ambientes, estilos, imagens, significados e nuances que se presume serem reconhecíveis pelos interlocutores envolvidos. Aqui utilizada como técnica, como também sugerem outros autores (Espírito Santo; Soares, 2015), a análise de conteúdo etnográfico permite a comparação constante para descobrir padrões, ênfases e temas emergentes.

Essa abordagem orienta nossa postura diante dos conteúdos etnográficos que tivemos acesso, embora sua proposição original seja voltada à interpretação de documentos (filmes e notícias televisivas, por exemplo). O apelo de Altheide (1987), entretanto, não produziu métodos específicos de análise (Krippendorff, 2004), o que, do nosso ponto de vista, é muito mais uma vantagem do que um problema. Ao liberar sua técnica de amarras metodológicas, ele abriu espaço para o seu uso e apropriação por diferentes perspectivas. Aqueles que defendem a análise de conteúdo etnográfico produzem ainda uma crítica potente à natureza sequencial da AC tradicional. Eles sugerem, em vez disso, que os analistas sejam flexíveis e levem em consideração os novos conceitos que surgem durante seu envolvimento com o campo. “O objetivo é ser sistemático e analítico, mas não rígido”¹⁵², reforça Altheide (1987, p. 68). Esse apelo reconhece a natureza teoricamente orientada da AC, mas também enfatiza a necessidade de um processo analítico intimamente ligado aos interlocutores envolvidos (Altheide, 1987; Espírito Santo; Soares, 2015).

A partir dessa abertura, propomos no *terceiro nível* o uso combinado da análise de conteúdo etnográfico e da análise de conteúdo categorial ao longo de toda a terceira parte desta tese,

¹⁵² No original: “The aim is to be systematic and analytic, but not rigid.”

conforme definimos ao final da seção 2.4. Com esse esforço, esperamos contribuir para uma melhor entendimento das formas pelas quais os *esports* se manifestam e se desenvolvem no país.

2.8.1. A definição de AC categorial

Rafael Sampaio e Diógenes Lycarião (2021) definem a AC como uma técnica de pesquisa que segue procedimentos sistemáticos, validados de forma intersubjetiva e divulgados publicamente. Seu objetivo é obter conclusões válidas sobre conteúdos verbais, visuais ou escritos específicos, procurando descrever, quantificar ou interpretar um determinado fenômeno em relação aos seus possíveis significados, intenções, consequências ou contextos. Embora os autores se limitem a uma análise de conteúdo categorial do tipo quantitativa, eles sugerem que essa definição é abrangente o bastante para diferentes abordagens da AC, inclusive aquelas exclusivamente qualitativas, como a que empregaremos nesta tese.

Apesar da análise de conteúdo ser vista como um método à parte por alguns pesquisadores, nesta tese seguimos a definição utilizada por Sampaio e Lycarião (2021) e a aplicamos como uma técnica de pesquisa voltada para a operacionalização de parte da nossa abordagem, enquanto a outra corresponde a análise de conteúdo etnográfico. Enquanto técnica, isso significa que suas diferentes vertentes podem ser usadas de forma conjunta e complementar a um método mais amplo como a etnografia, permitindo “a criação de inferências sobre determinado conteúdo” (Sampaio; Lycarião, 2021, p. 45). Ainda assim, nosso uso da AC não requer todos os critérios e passos da abordagem categorial apresentada por Sampaio e Lycarião (2021), pois acolhemos a metodologia dos oprimidos (Sandoval, 2000), o pensamento decolonial e os pressupostos da análise de conteúdo etnográfico (Altheide, 1987).

Em seu manual de aplicação deste procedimento, os autores sugerem diferentes aplicações para ela: como técnica principal de uma pesquisa, gerando experiências e resultados; como técnica intermediária em projetos mais amplos; e como estratégia para dialogar com experiências e conteúdos gerados por outras técnicas de pesquisa, como entrevistas, grupos focais, diários de campo de etnografia e observações participantes. É diante dessas possibilidades que optamos por utilizar essa abordagem para operacionalizar nosso modelo analítico, construído a partir do campo.

2.8.2. Código, categoria (unidade de registro) e codificação

Na AC, alguns termos técnicos são utilizados para orientar sua aplicação. Código, categoria (unidade de registro) e codificação, por exemplo, são os três elementos básicos que descreveremos a seguir. Nesta abordagem, os pesquisadores conduzem a codificação do conteúdo aplicando códigos que são usados para formar categorias (unidades de registro). Um código é uma palavra ou frase pequena que atribui um significado saliente, essencial e evocativo a um material empírico,

seja ele textual ou visual. Ele pode resumir, filtrar ou condensar esses materiais conforme os interesses do estudo. Em essência, um código funciona como um rótulo ou uma etiqueta que registra parte do conteúdo de acordo com os objetivos da pesquisa. Ao final, o conjunto de códigos formado passa a integrar categorias mais amplas (Saldaña, 2012; Sampaio; Lycarião, 2021).

Essas categorias, também chamadas de unidades de registro na literatura (Bardin, 2016) são construções analíticas derivadas de teorias, pensamentos, práticas existentes, experiências ou conhecimentos especializados (Krippendorff, 2004). Elas descrevem o fenômeno em investigação, contribuindo para o aumento e para geração de conhecimento. No manual de AC proposto por Laurence Bardin (2016), as categorias são chamadas de “unidades de registro” – e aqui, portanto, mobilizaremos ambos os termos como sinônimos. Se os códigos descrevem diferentes aspectos, similaridades ou diferenças de um conteúdo que devem ser mantidos juntos, eles são então organizados em uma categoria (Erlingsson; Brysiewicz, 2017; Sampaio; Lycarião, 2021).

As categorias são geralmente fundamentadas na pergunta de pesquisa, no pensar teórico, no pensar empírico dos interlocutores (Zemelman, 2021), na unidade de análise selecionada ou em pesquisas anteriores (Cavanagh, 1997; Downe-Wamboldt, 1992). Ao partirmos de epistemologias e metodologias não-hegemônicas, privilegamos o pensamento empírico daqueles com quem conversamos na construção das categorias de análise. Na AC categorial, a codificação é realizada aplicando-se os códigos contidos nas unidades de registro – o que nesta tese fazemos uma ligeira modificação, mais semelhante à abordagem empregada por Bardin (2016), que considera a codificação a partir da aplicação de categorias (unidades de registro), não de códigos. O processo de codificação deve ser sistemático e analítico (Sampaio; Lycarião, 2021), não rígido (Altheide, 1987). Ele começa com a elaboração de um esquema de codificação, descrito mais adiante.

Nesta pesquisa, fazemos uso de categorias nominais, uma das operações mais frequentes dentro da AC (Sampaio; Lycarião, 2021). Esse tipo de abordagem estabelece um conjunto de categorias conceituais a partir do próprio campo, embora sem uma ordem hierárquica específica, como base para a codificação. As relações entre essas categorias se dão por associação, não por correlação, o que novamente é adequado ao tratamento epistemológico mobilizado até aqui. Cada uma das unidades de registro que acionamos apresenta, no lugar de um conjunto de códigos alfanuméricos, um grupo de códigos em forma de palavras ou frases pequenas sendo, por isso, também chamada de qualitativa nominal. Assim, o que atribuímos em cada interpretação (codificação) das unidades semânticas de análise é uma categoria e não um número (código), sem estipular nenhum tipo de ordem entre elas, uma vez que se tratam de categorias interseccionais.

A codificação, chamada de categorização por Bardin (2016), é o processo de transformar e agrupar nossos materiais etnográficos em unidades que descrevem as características relevantes do conteúdo. Isso envolve organizar as informações de maneira estruturada, construindo um

sistema de categorização. Ao aplicar códigos ao material analisado (codificação ou categorização), podemos segregá-lo, reagrupá-lo e reconectá-lo para criar sentido e gerar exemplos. A codificação permite organizar os dados em categorias ou famílias com base em suas características compartilhadas (Bardin, 2016; Saldaña, 2012). Nesta tese, a codificação diz respeito à organização dos diálogos de campo em categorias, enquanto os códigos são utilizados apenas como uma guia prático para instruir e facilitar esse processo de categorização dos materiais.

2.8.3. Unidade amostral ou de conteúdo, unidade de análise e unidade de contexto

Com base nesse referencial, o desenho da AC categorial inclui estabelecer o que a literatura define como “unidade amostral ou de conteúdo”, “unidade de análise” e “unidade de contexto”. Começamos pela primeira. As unidades amostrais ou unidades de conteúdo são as partes do material que serão interpretadas (Sampaio; Lycarião, 2021). Nesta pesquisa, elas são o que chamamos nas seções anteriores de “encontros epistêmicos” – especificamente aqueles registrados em áudio ou texto, pois nos permitia recuperar os diálogos para esta segunda etapa de leitura¹⁵³. Apesar de conversarmos com 42 jogadores, apenas dez deles permaneceram em contato conosco.

As unidades de análise, também nomeadas de unidades de codificação, referem-se aos elementos individuais do conteúdo que serão analisados (Moraes, 1999). Sampaio e Lycarião (2021) apontam que geralmente a unidade de análise é igual à unidade amostral, ou seja, a análise de conteúdo ocorre no documento como um todo. Neste caso, significaria interpretar os encontros epistêmicos de forma mais ampla. Para permitir um diálogo mais detalhado, contudo, optamos por unidades de análise menores e bem definidas. Os autores sugerem várias maneiras de operar essa segmentação. Considerando as sugestões da literatura, adotamos cada turno de fala dos jogadores¹⁵⁴ como unidade de análise. Isso nos permite examinar cada interação especificamente.

Com o auxílio da ferramenta *Escriba*, um programa da organização jornalística *Aos Fatos*, entre 15 de janeiro a 31 de março de 2023, decupamos e revisamos o conjunto de conversas com cada um dos dez jogadores com quem mais interagimos (Apêndice A)¹⁵⁵. Isso gerou um total de aproximadamente 24 horas de áudio e uma centena de linhas de texto registradas no *Zoom*, *Discord*, *WhatsApp*, *Instagram* e no *chat* de texto e voz de *FF*. A ferramenta do *Aos Fatos* divide o áudio e o texto em frações de segundos. Nem sempre essa segmentação automática correspondia a uma única unidade de análise selecionada. Falas mais longas, em especial, eram fracionadas em

¹⁵³ Na primeira parte, contudo, a descrição do *movimento*, o tema da tese, bem como a forma pela qual o acessamos e nele nos instalamos, utiliza de todos os meios que nos ajudaram a nos aproximar dos jogadores e de suas comunidades.

¹⁵⁴ Em contexto conversacional, uma das características da comunicação é o “turno”, uma representação das vezes que cada interlocutor falou na interação e suas oportunidades de assumir o discurso e colaborar para a dinâmica da conversa (Santos *et al.*, 2019). Os turnos de fala são identificados nos textos narrativos e, portanto, são definidos como a troca de falas entre os diferentes participantes de uma conversa, construindo, assim, um diálogo.

¹⁵⁵ Agradecemos a Ian Bacellar pelo apoio na etapa de revisão das transcrições dos encontros.

vários pedaços, o que apresentaria inconsistência na interpretação geral – aumentando de forma desproporcional o número de unidades de análise. Para corrigir este problema, cada unidade foi agregada para corresponder ao turno de fala dos jogadores, respeitando, assim, a conversação estabelecida nos encontros. Com essas correções, chegamos a um total de 3.315 turnos de fala dos jogadores que correspondem a 681.929 mil caracteres e 133.848 palavras. A partir dessa disposição, as categorias foram cruzadas com segmentos de conteúdo (turnos de fala) que possuem significado e foram usadas como unidades básicas para categorização e contagem de ocorrências.

Por fim, no processo de codificação também são consideradas as unidades de contexto, que estão diretamente relacionadas às unidades de análise e às unidades de registro, servindo como elementos para a compreensão dos seus significados. Essas unidades se referem à extensão do conteúdo original que um codificador (aquele que analisa) leva em consideração ao aplicar os códigos ou categorias. São unidades que delimitam o escopo de informações que os codificadores precisam consultar para caracterizar as unidades em análise (Krippendorff, 2004). Consideramos que a análise isolada de cada turno de fala não seria suficiente para a codificação, na medida que os jogadores fazem referências a outros turnos ou mesmo questões discutidas em conversas anteriores não registradas. No caso de uma análise de conversação digital como esta, pode ser mais apropriado considerar o debate como um todo enquanto unidade de contexto (Sampaio; Lycarião, 2021), já que unidades mais amplas permitem análises mais precisas.

Neste estudo, com base na proposta utilizada por Gabriela Kurtz (2019), são identificadas duas unidades de contexto distintas. A primeira é o macro contexto, que se refere ao referencial teórico apresentado e à diversidade de configurações sociais dos *esports*. A segunda é o micro contexto, que inclui uma descrição do perfil e dos dados sociodemográficos dos jogadores, como autoidentificação étnico-racial, idade, escolaridade, estado e cidade, além de detalhes sobre seu histórico e repertório de experiências competitivas com o jogo. Nesse segmento, são fornecidas narrativas do ponto de vista de cada jogador, dando preferência aos conhecimentos oriundos dos seus próprios pensamentos durante o período em que compunham o *movimento*.

Especificamente, seguimos um processo inverso ao usual na produção de conhecimento científico, onde as teorias e modelos analíticos referenciados pelos autores costumam ser enriquecidos pelas experiências de campo compartilhadas pelos interlocutores. Nesta tese, as indagações direcionadas pelos jogadores são inseridas e os referenciais teóricos que as respaldam são usados para enriquecê-las. Essas unidades de contextos são mobilizadas para determinar a causalidade das ocorrências dos turnos e também para disponibilizar informações que ajudam a explicar as observações feitas antes, oferecendo descrições que são, desde já, interpretações em si mesmas, mas também embasam outras construídas mais adiante, no sétimo capítulo.

2.8.4. Definindo mediações ou dimensões (categorias/unidades de registro) e códigos

Independentemente de se aderir ou não à ideia de anarquismo epistêmico sugerida por Feyerabend (1977), considerar sua declaração “vale tudo” ao colaborar com jogadores que possuem diferentes formas de compreender o mundo em que estão inseridos é um ponto inicial valioso para superar as relações frequentemente desiguais e injustas na pesquisa, evitando assim o “epistemicídio” destacado por Boaventura de Sousa Santos (2015) e Sueli Carneiro (2005). Partir de epistemologias e metodologias não-hegemônicas também orienta nossa abordagem a escapar da tradicional relação sujeito-objeto com os interlocutores, uma característica constante no discurso e na prática científica moderna-ocidental. Reconhecemos a complexidade desse empreendimento, dada a consolidação de práticas e discursos institucionais sobre a pesquisa na academia (Esteves, 2022), mas está longe dos nossos objetivos oferecer uma solução definitiva para este problema. O que fazemos aqui é adotar uma postura crítica a esse viés, contribuindo para a construção de outros caminhos possíveis e diretrizes teórico-metodológicas para uma mudança gradual no modo de conduzir pesquisas, particularmente com grupos socialmente vulneráveis.

A partir do que foi delineado, não “dividimos” nossos interlocutores em porções e “objetos”, submetendo-os a um processo de coleta, classificação e representação (Smith, L., 2021). Da mesma forma, não introduzimos categorias que serão “encaixadas” de forma forçada na leitura dos encontros e diálogos. Este estudo é, primordialmente, orientado para a compreensão dos sujeitos envolvidos e do *Movimento* que fazem parte. “A pesquisa centrada em sujeitos examina as experiências, autopercepções e negociações de identidade descritas pelo sujeito e pela perspectiva do sujeito” (Kilomba, 2016, p. 81). De maneira similar, como nos lembra Mignolo (2009, p. 253), a ciência, seja na esfera natural ou social, historicamente se construiu como “uma forma de fazer orientada para o objeto e não para o sujeito, para o enunciado e não para a enunciação. A opção decolonial [em contraponto] se volta para o sujeito enunciador”.

Há várias maneiras de se construir categorias (unidades de registro/dimensões). A mais adequada para nossos objetivos, porém, é a abordagem temática que privilegia aquilo que emana do campo e daqueles que enunciam. Esse enfoque também facilita a identificação dos núcleos de sentido que são relevantes ao nosso tema, examinando a presença ou frequência de cada uma das categorias. Em aproximação com o pensamento decolonial de Carrera (2020) e Esteves (2022), questionamos os métodos de categorização, não as próprias categorias. Além disso, de modo semelhante a Esteves (2022), não segmentamos as dimensões com base em opressões de gênero, raça, classe, idade ou territorialidade, uma vez que entendemos que essas formas de opressão permeiam estruturalmente o lugar que os corpos dos jogadores ocupam na cadeira colonial.

Como índice dessas forças, damos destaque a algumas dessas opressões dentro da mediação referencial, embora sem a intenção de esgotar as múltiplas sujeições que recaem sobre jogadores no *esport*. Por outro lado, dentro de cada experiência individual, há nuances das opressões que podem impactar de maneira mais intensa, dependendo do contexto, o que faz dessa dinâmica inerentemente situacional (Esteves, 2022). Portanto, nossa análise não pode ser generalizada; levamos em consideração as singularidades que emergiram dos diálogos com um grupo específico de jogadores para orientar o processo de interpretação apresentado neste trabalho.

A partir da leitura dos diálogos, da interação nos encontros e à medida que nos movíamos pelo *Movimento*, fomos atravessados por uma série de desconstruções pessoais – ideias que se expandiram e, por vezes, foram tensionadas. Essas percepções levaram a transformações na abordagem metodológica e, por consequência, na escrita da tese. Um exemplo com relação a essa postura são as adaptações que produzimos na AC categorial. Embora Sampaio e Lycarião (2021, p. 59) defendam que “a aplicação de dois códigos numa mesma categoria ou mesmo de categorias sobrepostas da mesma unidade de análise [...] é algo que deve ser evitado”, as leituras a partir do campo nos levaram a particularmente discordar desta percepção.

Para alcançar a interseção necessária ao fenômeno e compreender a associação que as próprias práticas e experiências dos jogadores demandam¹⁵⁶, definimos o conjunto das nossas unidades de registro com base em seus pensamentos fronteiros e nos diálogos combinados com o pensamento comunicacional latino-americano (Orozco, 1994, 2000, 2005). Essas conexões, contudo, foram realizadas por nós a partir das convergências notadas entre as dimensões advindas do campo com a natureza abrangente da proposição de Orozco, que incentiva a apropriação e adaptação a partir da perspectiva dos sujeitos.

As relações daqueles com quem dialogamos com *FF*, outros jogadores, o espaço, as críticas empreendidas aos atores que compõem os *movimentos* e às ideias que circulam pelo seu interior – completamente distintas da concepção imposta por fora –, à medida que emergiam dos encontros e da interação com os jogadores, fizeram com que considerássemos substituir a noção de “categorias” (frequentemente utilizada na AC) pela ideia de “dimensões” como condição essencial para o desenvolvimento da pesquisa – e a pressentir a relevância que decorreria em trabalhá-las.

Definimos, assim, cinco dimensões construídas a partir da epistemologia e cosmovisão do *movimento* comunitário de *FF* e que serão introduzidas como mediações imbricadas (Orozco, 1994, 2000, 2005), com dinâmicas de opressão e resistência relacionadas (Esteves, 2022). Ao observar o que emergia dos encontros, essas cinco unidades de registro nos ajudaram a interpretar

¹⁵⁶ Uma associação que envolve não apenas a tecnologia, mas também as práticas emergentes das comunidades, as estruturas institucionais e legais que dão forma ao *esport* e ao jogar, suas dimensões socioculturais, o mundo material e espacial que o atravessa e assim por diante (Taylor, T., 2009).

os diálogos com os jogadores, no sentido de identificar os rastros das mediações que atravessam suas experiências de jogo em *FF*. São elas: dimensão 1 (individual), dimensão 2 (referencial), dimensão 3 (institucional), dimensão 4 (situacional) e dimensão 5 (ludo-tecnológica)¹⁵⁷.

Acreditamos que o aspecto generalizante e as adaptações produzidas nas cinco mediações conseguiram cobrir diferentes tópicos que surgiram a partir dos diálogos estabelecidos com os jogadores. Juntas, elas consideram tanto as questões relacionadas aos aspectos individuais (dimensão 1) e às características estruturais e espaciais (dimensão 2), quanto as influências institucionais, familiares (dimensão 3) e que dizem respeito ao contexto imediato da situação de jogo ao jogar (dimensão 4). Além disso, são consideradas as repercussões relativas aos aparelhos, às imposições da Garena e às implicações das formatações técnicas de *FF* e dos *smartphones* (dimensão 5). Dessa forma, essas mediações nos permitem examinar os diferentes aspectos que compõem os diálogos, incorporando a diversidade do conteúdo a que tivemos acesso.

Tendo definido as dimensões (mediações) mais abrangentes, os códigos funcionam como uma tentativa de localizar temáticas que sobressaem em cada uma delas. Eles são fruto da epistemologia e cosmovisão dos jogadores e preenchem de significado e sentido as múltiplas mediações. Pelo carácter exploratório dessa fase, esses códigos temáticos funcionam como um guia prático para auxiliar na etapa de codificação de cada uma das dimensões, não como um outro nível de análise voltado a identificar os temas (códigos) mais recorrentes nos registros recuperados dos diálogos com os jogadores. Ao todo, mobilizamos 52 códigos dentro das cinco dimensões selecionadas, sendo 16 deles na mediação individual, nove na referencial, 14 na institucional, cinco na situacional e oito na ludo-tecnológica¹⁵⁸.

Alguns desses códigos são descendentes, isto é, derivam da participação e experimentação no campo, das anotações realizadas em nosso caderno e de experiências pregressas com comunidades de *esports*. Outros são ascendentes, ou seja, provêm do próprio diálogo com os jogadores e foram identificados durante a transcrição dos materiais¹⁵⁹. Esses códigos, alguns dos quais oriundos dos termos e expressões que tornamos centrais e que nos cercaram em todo trabalho de campo, também são fundamentais para sustentar nossa perspectiva teórico-metodológica.

Com o intuito de priorizar o material etnográfico, que está intimamente ligado à exposição de como os jogadores refletem sobre suas próprias vidas enquanto as conduzem, buscamos abordar

¹⁵⁷ Uma dimensão extra (6), nomeada de “não se aplica”, foi criada especificamente para todos os turnos de fala que dizem respeito a dados pessoais dos jogadores ou expressões monossilábicas próprias da linguagem falada (‘sim’, ‘já’, ‘é’ etc.). Seu uso é apenas para permitir uma leitura mais adequada dos diálogos.

¹⁵⁸ Para mais detalhes, consultar o Livro de Códigos ou a seção 7.1. Disponível no *link*: <https://bit.ly/3GIG1WY>.

¹⁵⁹ Essa percepção atende a um carácter da própria análise de conteúdo etnográfico (Altheide, 1987; Espírito Santo; Soares, 2015): a preferência por categorias baseadas em concepções dos próprios jogadores ao invés de leituras impostas pelas nossas teorias. Logo, não apenas as categorias preestabelecidas abarcam o contexto dos jogadores como os códigos que as compõem tentam se basear em concepções deles, não em ideias impostas por nós.

de forma a não empreender um julgamento desse vocabulário, mesmo que alguns termos possam ser estigmatizantes quando vistos de perspectivas diferentes. Alguns desses códigos expressam noções não somente usadas, mas, sobretudo, vividas pelos jogadores sobre os quais escrevemos. Em alguns casos, é importante valorizar a singularidade do que está sendo dito. Em outros, é essencial respeitar uma determinada estética expressa nas falas. No entanto, há termos que, se traduzidos, mesmo dentro do nosso próprio idioma, poderiam descaracterizar e simplificar a complexidade do que está em questão, lembra Biondi (2014).

2.8.5. Criando o Livro de Códigos (LdC) e o Formulário de Codificação (FdC)

Identificada as dimensões, o passo seguinte foi convertê-las em unidades de registro e identificar possíveis códigos temáticos relacionados a elas, como descrito na seção anterior. As múltiplas mediações e um conjunto de 52 códigos formaram um esquema ou referencial de codificação que foi transformado em um Livro de Códigos – LdC (para mais detalhes, ver o *link* na nota 158), isto é, um documento que “descreve as categorias [dimensões, neste caso] e seus códigos detalhadamente, assim como as regras para a codificação” (Sampaio; Lycarião, 2021, p. 63). Sampaio e Lycarião (2021) defendem que um LdC deve conter, no mínimo, seis componentes principais: categorias e seus códigos; breve descrição; definição completa; regras de aplicação dos códigos; regras de não aplicação dos códigos; e exemplos ilustrativos. Seguimos essas sugestões.

O LdC é uma ferramenta que permite a realização da codificação sem a necessidade de *softwares* complexos. Com a finalidade de simplificar este processo, construímos nosso LdC no programa Excel e logo em seguida desenvolvemos um Formulário de Codificação (FdC) (Figura 4), que consiste em uma planilha de informações preenchida pelos codificadores durante os treinamentos, testes de confiabilidade ou a codificação final (Sampaio; Lycarião, 2021).

Figura 4: Exemplo de FdC não preenchido da pesquisa¹⁶⁰

UNIDADES DE ANÁLISE						UNIDADES DE REGISTRO					
ID_LINHA	NOME DO JOGADOR	CÓDIGO DO JOGADOR	MINUTAGEM	PESQUISADOR	TURNO DE FALA (UNIDADE DE ANÁLISE)	Dimensão 1 (Individual)	Dimensão 2 (Referencial)	Dimensão 3 (Institucional)	Dimensão 4 (Situacional)	Dimensão 5 (Ludo-Tecnológica)	Dimensão 6 (Não se Aplica)
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

¹⁶⁰ O FdC anonimizado (sem a coluna “Nome do Jogador”) com a codificação concluída não está disponível para consulta pública nesta tese, em respeito às recomendações do CEP/UFRGS e do Conep no que diz respeito à segurança na transferência e no armazenamento das informações dos participantes desta pesquisa.

Na primeira coluna (Figura 4), inserimos o ID linha de cada turno de fala; na segunda agregamos o nome do jogador para o processo de codificação interno (esta etapa está anonimizada); na terceira o código de cada jogador; na quarta a minutagem de cada registro de áudio para facilitar possíveis consultas; na quinta nossos turnos de fala, no intuito de restabelecer os diálogos e oferecer um contexto às falas dos jogadores; na sexta as unidades de análise (cada turno de fala dos interlocutores); e da sétima até décima primeira coluna estão as cinco unidades de registro. A codificação ou categorização no FdC funcionou da seguinte forma: com apoio do guia de regras disponível no LdC, do referencial teórico, das anotações e das experiências de campo, avaliamos o contexto dos diálogos em cada turno de fala dos jogadores e atribuímos uma marcação “x” quando algum dos códigos temáticos das cinco dimensões eram identificados. Isso permitiu que um mesmo turno de fala fosse categorizado em mais de uma unidade de registro, revelando os atravessamentos das mediações dentro das experiências dos jogadores. No intuito de facilitar a codificação, uma cor foi atribuída a cada dimensão.

No computador, sistematizamos o conjunto de experiências, desde a etnografia inicial pelos espaços digitais da comunidade de *FF* em Belém até outros *movimentos* e interações com os jogadores que acompanhamos. Criamos pastas que buscavam organizar o tipo de material a que tivemos acesso (capturas de tela, vídeos, fotos, mensagens de voz, gravações de áudio, documentos, *links*) e a data em que ele havia sido efetivado. Antes disso, porém, na pesquisa documental já havíamos registrado uma série de documentos e vestígios midiáticos (Cotta, 2023) sobre as edições de 2020 e 2021 da TFFF e da LBFF, incluindo notícias, regulamentos, imagens, capturas de sites etc. Durante o trabalho de campo pelas plataformas digitais, também construímos algumas pastas extras em nosso próprio perfil pessoal no *Instagram*, a partir do momento em que se mostravam necessárias ao estudo: uma, em particular, organizava informações disponíveis nos perfis da TFFF, dos jogadores e das equipes na plataforma.

Embora todo esse acervo seja relevante para o contexto da pesquisa e fundamente nossa descrição etnográfica na primeira e segunda parte dos diálogos interepistêmicos (capítulos 5 e 6), nesta etapa em específico utilizamos apenas os relatos orais realizados a partir dos encontros com alguns dos jogadores (nossa principal forma de interação com eles), com pontuais acréscimos textuais oriundos de suas atualizações sobre questões que apareceram em conversas futuras. Os resultados alcançados nas etapas acima descritas, que dizem respeito ao *quarto nível* do modelo *quadripartite*, serão introduzidos e interpretados, com maior vigor, do quinto ao sétimo capítulo.

2.8.6. Teste de confiabilidade piloto e final das dimensões e das regras de codificação

Sampaio e Lycarião (2021) informam que há uma série de testes de confiabilidade para as categorias (dimensões) de análise. Em nosso caso, esses testes não buscaram desqualificar ou

“validar” os materiais aos quais tivemos acesso, mas permitir que o uso das dimensões construídas pelos próprios jogadores fosse feito de forma adequada e correspondesse às experiências de campo aos quais elas dizem respeito. Por outro lado, isso facilita a cartografia da ocorrência das mediações ao longo dos nossos encontros. Dito isto, em se tratando de um procedimento de pesquisa individual e que não possui colaboração de assistentes de pesquisa, é preciso recorrer a procedimentos de confiabilidade não com outros codificadores, mas com nós mesmos. Esse índice, classificado como “estabilidade” (*stability*, no original) por Klaus Krippendorff (2004), embora indique baixa presunção de confiabilidade, demonstra a estabilidade da codificação realizada pelo próprio pesquisador. Ele responde a uma tentativa de avaliar as inconsistências intra-observador (também chamadas de inconsistências individuais).

Seguindo as sugestões de Sampaio e Lycarião (2021) e Krippendorff (2004) para operar o teste de confiabilidade-piloto, adaptamos os pontos mais pertinentes para nossa abordagem qualitativa, já que os autores se baseiam em uma leitura quantitativa. No dia sete de abril de 2023, operamos uma primeira codificação independente em um trecho de conteúdo (25 turnos de fala) selecionado, em cada conjunto de testagem, a partir de uma amostra aleatória do material disposto no FdC. As codificações foram conduzidas com base no LdC, nas experiências de campo e nos diálogos. Todas as dúvidas existentes durante o processo de interpretação foram anotadas. Finalizada a codificação desse material, realizamos, no intervalo de uma semana, uma nova interpretação dos mesmos turnos de fala, mas sem consultar a codificação anterior.

Com os dois exercícios feitos, a tarefa a seguir consistia em apurá-los. Comparamos, portanto, as duas codificações e analisamos as possíveis inconsistências individuais (Krippendorff, 2004) avaliando as dificuldades anotadas anteriormente. Para a apuração, aplicamos o índice de teste de confiabilidade alpha de Krippendorff¹⁶¹, que pondera a chance aleatória de concordância¹⁶². Sampaio e Lycarião (2021) recomendam o seu uso por três fatores positivos: nível elevado de exigência, praticidade e versatilidade, uma vez que não impõe restrições ao número de codificadores ou categorias/variáveis. Calculamos o alpha de Krippendorff a partir da ferramenta ReCal2¹⁶³ (Figura 5), uma página *on-line* que permite a apuração de vários índices disponíveis e que possui uma baixa curva de aprendizado, sendo recomendada para pesquisadores iniciantes na AC (Sampaio; Lycarião, 2021). Alimentamos a página com um arquivo contendo as

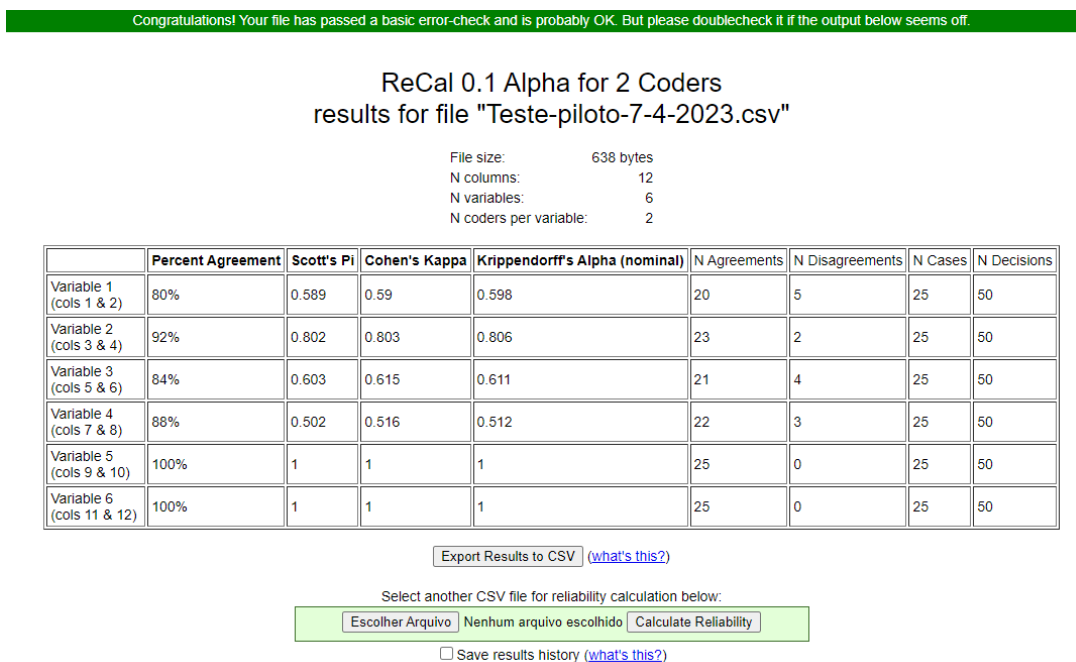
¹⁶¹ Para mais detalhes sobre o índice, ver Hayes e Krippendorff (2007) e Sampaio e Lycarião (2021).

¹⁶² Regularmente, os testes de confiabilidade possuem valores que variam de -1 a 1. Um valor de 1 indica uma concordância perfeita; um valor de zero aponta falta de confiabilidade decorrente de pareamentos aleatórios; e um valor inferior a zero revela a ocorrência de uma discordância não aleatória. Valores acima de 0.9 são geralmente considerados confiáveis, enquanto valores acima de 0.8 são considerados suficientemente confiáveis. Já valores entre 0.667 e 0.8 são tidos como adequados para categorias experimentais (Neuendorf, 2002; Sampaio; Lycarião, 2021).

¹⁶³ Projetada especificamente para estudos que possuem apenas dois codificadores, a ferramenta é ideal para avaliar testes em pesquisas individuais considerando os dois exercícios de testes realizados em períodos de tempo distintos.

linhas e colunas de ambas as planilhas codificadas do FdC (em formato .csv), seguindo as orientações recomendadas pelo manual de Sampaio e Lycarião (2021).

Figura 5: Resultados do teste-piloto da ferramenta ReCal2



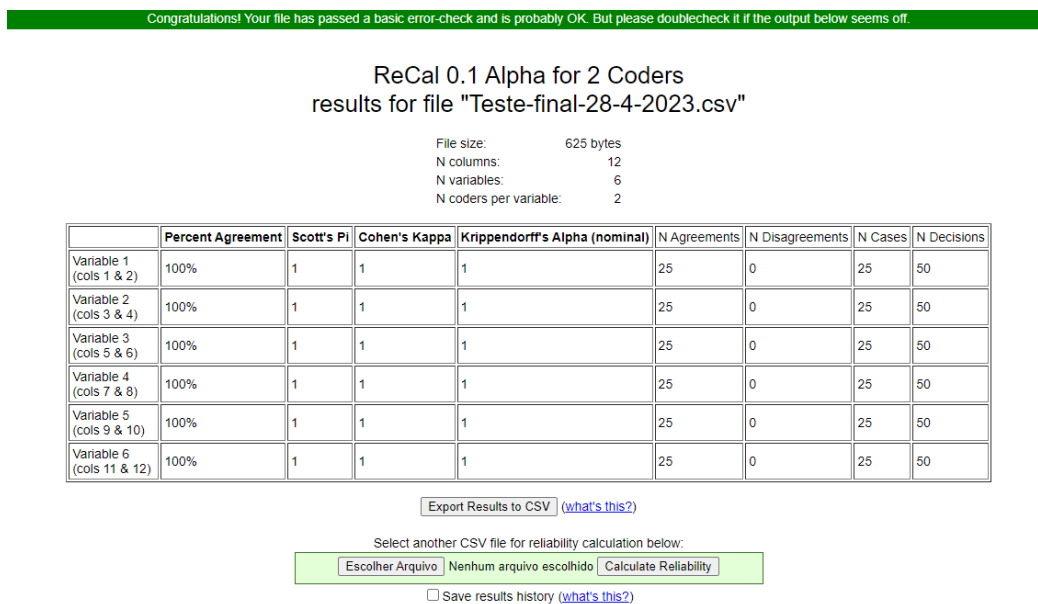
Fonte: www.dfreelon.org. Captura de tela elaborada pelo autor em 07/04/2023.

Conforme reporta a Figura 5, nós concordamos em 80% da dimensão 1; 92% na dimensão 2; 84% na dimensão 3; 88% na dimensão 4 e 100% nas dimensões 5 e 6. Ainda assim, os resultados do alpha de Krippendorff estão abaixo do mínimo considerado aceite (entre 0.667 e 0.8). O teste-piloto revelou problemas, principalmente, na descrição das dimensões 1 (individual), 3 (institucional) e 4 (situacional), resultando em um nível de confiabilidade 0.598, 0.611 e 0.512. Logo, o teste falhou e precisaria ser repetido. Identificamos, assim, novas regras e códigos no LdC que permitissem superar esses entraves e facilitar a codificação, reformulando-o e incluindo as informações necessárias. Durante o período de uma semana, revisamos e fizemos mudanças e melhorias em todas as dimensões após o teste-piloto, especialmente naquelas que apresentaram maiores problemas. Essas alterações foram produzidas com base na releitura dos diálogos e em algumas oportunidades de encontros com alguns jogadores, estimuladas desta vez por nós com o intuito de refinar nosso entendimento sobre as dimensões que eles mesmos acionavam.

Uma nova amostra aleatória de excertos de conteúdos etnográficos foi colocada (outra vez 25 unidades de análise) e codificada no dia 21 de abril de 2023. Uma semana depois, 28 de abril, refizemos o mesmo processo e novamente codificamos de forma independente sem olhar o teste anterior. De posse dessa nova codificação, realizamos um novo teste de confiabilidade comparando-a com a codificação inicial e verificando as possíveis divergências. Desta vez, o

refinamento oriundo do primeiro teste e as incorporações aos protocolos de codificação permitiram alcançar um nível excelente de confiabilidade (1.0) em todas as dimensões (Figura 6).

Figura 6: Resultados do teste de confiabilidade final da ferramenta ReCal2



Fonte: www.dfreelon.org. Captura de tela elaborada pelo autor em 28/04/2023.

Sampaio e Lycarião (2021) ressaltam que obter um resultado acima de 0,9 no teste de estabilidade é recomendável, já que envolve apenas um único codificador. “Se o próprio pesquisador não consegue replicar seus próprios resultados, isso significa que as regras e as distinções não estão claras” (Sampaio; Lycarião, 2021, p. 102). Uma vez que alcançamos níveis adequados de confiabilidade (acima de 0.9), passamos a codificar todas as unidades da pesquisa. As descrições das unidades de contexto, das interpretações da codificação e dos resultados dessa leitura são apresentados, em maior detalhe, no quinto, sexto e sétimo capítulos.

Considerações

Nosso percurso fica, deste modo, enunciado. É provável que a efetiva entrada no campo pela participação e prática de jogar de forma comprometida possa ser uma particularidade de grupos de jogadores competitivos voltados ao *esport*. Isso significa que esses elementos assumem uma característica específica dentro dessas comunidades, mas talvez não sejam significativos às etnografias sobre jogos digitais de maneira geral. No entanto, ainda que o processo de análise de jogos e da cultura dos jogadores dependa essencialmente de quem são os pesquisadores e dos seus objetivos, mais relevante do que essas capacidades é a ética da investigação, o que inclui o respeito aos interlocutores e o cuidado para não reproduzir reiteradamente violências epistêmicas.

Autores como Aarseth (2003), Copier (2007), Falcão (2014) e T. Taylor (2006, 2012), por exemplo, ressaltam a existência de uma ética de pesquisa a quem pretende desenvolver

comentários sobre jogos, comunidades de jogadores ou utilizá-los em suas análises estéticas ou culturais: o dever de jogar esses jogos, ao menos para que os comentários postos correspondam, em um nível mínimo, aos do grupo no qual cada pesquisador se reconhece. “Como estudiosos de jogos e de comunidades de jogadores, temos obviamente a obrigação de compreender o jogo; jogando-o é a melhor forma e, por vezes, a única de se o conseguir” (Aarseth, 2003, p. 22).

Por outro lado, como sugere L. Smith (2021), pesquisadores críticos, pós-coloniais e decoloniais possuem uma responsabilidade ética de representar as comunidades marginalizadas de acordo com seus próprios termos, respeitando sua história, valores e crenças. Isso significa que é necessário evitar a imposição de perspectivas externas ou a interpretação distorcida das experiências e conhecimentos dessas comunidades. Em vez disso, a pessoa pesquisadora deve se esforçar para estabelecer relações de respeito, colaboração e parceria com as comunidades estudadas, dando espaço para que elas expressem suas próprias narrativas, visões de mundo e formas de conhecimento. Nosso trabalho de campo, os encontros e os diálogos que construímos no *movimento* foram guiados por essa perspectiva, com relações baseadas em preocupações de reciprocidade e retribuição. As metodologias de de(s)colonização (Leal; Strohmayer; Krüger, 2021; Sandoval, 2000; Smith, L., 2021) oferecem, assim, uma alternativa ao permitir uma abordagem que busca reverter o domínio colonial e promover uma representação mais justa e empoderada das vozes marginalizadas daqueles com quem nos relacionamos na pesquisa.

Nesse caminho, ao nos depararmos com os atravessamentos entre muitas epistemes, a abertura para desestabilização que vivenciamos durante as primeiras incursões ao *movimento* nos levou a reconsiderar nossa própria postura dentro do campo, assim como as noções de epistemologia, *movimento*, colonialidade, diversidade, *ritmo*, mediações e configurações sociais como condições essenciais para o desenvolvimento da pesquisa – e a pressentir a relevância que decorreria em trabalhá-las: i) primeiro, para assimilar o que seria uma dimensão central do trabalho de campo (participar, experimentar e ser afetado); ii) seguido de reflexões sobre o modo como estávamos obtendo nossas informações; iii) depois, para entender o que esse esforço implica na compreensão das relações que se construíam nos *movimentos*; iv) e, finalmente, para repensar a própria natureza da pesquisa etnográfica em jogos digitais e *esports*.

No entanto, independentemente do quão participativos possamos ser ou por mais que nós adaptemos nossos métodos, estamos construindo nossas carreiras e nossa própria progressão profissional às custas de outros – daqueles que participam da pesquisa sem receber uma remuneração justa, enquanto nós somos remunerados pelo trabalho que fazemos (mesmo que em condições precárias). Isso é algo que precisa ser reconhecido e que deve nos incomodar. Para lidar de alguma forma com essa relação desigual, que tem feito parte de nossas preocupações de pesquisa nos últimos anos (Macedo, 2018, 2023; Macedo; Vieira, 2023), procuramos maneiras de

ser uma escada aos jogadores, de criar oportunidades para que nossos colaboradores também dessem um passo à frente em direção a seus próprios objetivos.

Por exemplo, J1, um dos nossos interlocutores, estava construindo uma equipe de *FF* para competir profissionalmente. A partir da nossa rede e até do nosso salário, procuramos ajudá-lo nisso, pois ele tinha nos apoiado de muitas formas nessa pesquisa. Compramos uma camisa, disponibilizada à venda, e compartilhamos, curtimos, comentamos e engajamos suas publicações em nosso perfil pessoal no *Instagram*. Com essa abordagem, esperávamos que alguns jogadores pudessem desenvolver suas carreiras também com base no trabalho que realizamos coletivamente. Estamos cientes de que as contribuições que fornecemos foram poucas e limitadas diante do que gostaríamos, dadas às nossas restrições espaciais. No entanto, essas são histórias individuais – a desigualdade mais ampla ainda persiste e continua desconfortável para nós.

Por outro lado, o uso da reflexividade neste capítulo, e nesta tese, de forma geral, não busca tratá-la como um tipo de inovação ou diferencial dentro dos *game studies*, haja vista seu longo histórico na prática etnográfica (Caiafa, 2019; Ewing, 1994; Fabian, 2000, 2001; Favret-Saada, 2005; Goulet, 2011; Marranci, 2008), mas como um exercício de autocrítica a organização de um estudo onde a objetividade científica nos levaria a eliminá-la em grande parte do que viria a ser a versão final do texto. E, particularmente, como um convite para que essas questões apareçam nas pesquisas desenvolvidas sobre *esports* – sejam elas etnográficas ou não.

Na construção do texto que chega ao leitor, é comum que nós ocultemos as dificuldades enfrentadas em nosso campo e as situações com as quais lutamos. Nossos esforços, em alguns casos, permanecem presos em caixas fechadas, em blocos de anotações e em notas de rodapé dos cadernos de campo a partir dos quais acabamos escrevendo. Enquanto isso, outros pesquisadores podem estar enfrentando dilemas sobre os quais acreditam que aparentemente ninguém jamais viveu. Ao narrar o trabalho etnográfico construído, e num esforço de endereçar uma autocrítica a sua concepção inicial, decidimos que ao invés de esconder as lutas necessárias para completá-lo as colocaríamos sobre a mesa como parte do que também moldou nosso trabalho – integrando sua composição metodológica, narrando os modos como enfrentamos esses obstáculos e quais estratégias seguimos para tentar levar adiante a pesquisa e lidar com suas situações.

Embora permanecêssemos diferentes e como alguém que, ainda que na comunidade, veio de fora (de outro cenário, em particular de *LoL* e *Brawl Stars*), nosso lugar de membros, como alguém que era parte do *movimento* – ainda que da configuração bricolada – era facilmente aceito. Isso nos revelou que há fortes indícios de que os relatos etnográficos descritos nesta tese só foram possíveis por terem sido desenvolvidos por um homem, branco, hétero, jovem e competidor (com algum histórico no universo de *FF* e dos *esports*). Esses marcadores sociais permitiram com que pudéssemos acessar uma cultura profissional que é, como argumentam Falcão, Macedo e Kurtz

(2021), T. Taylor (2012) e N. Taylor (2015, 2016), muitas vezes misógina e de uma natureza profundamente privilegiada, apenas rompida, em geral, por quem é um ávido jogador e fã.

Um fator-chave para essa leitura é o entendimento convencional da identidade do jogador como sendo associada a uma demografia específica – homem, branco, cisgênero, heterossexual e de classe média (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021; Gray, 2014; Salter; Blodgett, 2017) –, cuja representação é parte fundamental das estruturas de poder moldadas na cultura dos *videogames* por décadas (Braithwaite, 2016). Nossa biografia como jogador e nosso contato com organizadores de eventos locais de *esports* nos ajudaram a transpor a fronteira entre nossos próprios interesses de pesquisa, à época voltados para documentar as práticas de conhecimento e os modos de fazer de uma comunidade de *videogame*, e os interesses de um grupo de jogadores que coloca muito valor à visibilidade e à audiência. De forma efetiva, nossa biografia nos permitiu atravessar a fronteira entre a academia e uma comunidade relativamente privilegiada de jogadores de *esports*.

Ainda assim, quando aplicada a estudos de *esports* e jogos competitivos, a articulação em torno de uma participação, experimentação e posicionamento responsável e reflexivo pode apoiar na construção de entendimentos mais sutis da interação coparticipativa encenada entre jogadores e pesquisadores. O que relatamos aqui, e as questões práticas e epistemológicas envolvidas em experimentar junto com as comunidades de *FF*, reafirma e problematiza preocupações em torno da reflexividade, da (auto)biografia e da participação sob condições sociotécnicas contemporâneas em que as recompensas da pesquisa científica social são muitas vezes, e cada vez mais, unilaterais.

O desafio dos pesquisadores de *esports* é reconhecer e transformar os encontros epistêmicos – ao menos dentro do uso da História Oral e da etnografia – em um diálogo intepistêmico. Em nosso caso particular, encontrar cada um dos jogadores foi, simultaneamente, desafiante e formador. Os diálogos – às vezes duros – que com eles travamos mudaram a forma como percebemos a etnografia, o jogo e a produção de conhecimento. Eles transformaram não só o modo como percebemos a ciência e a etnografia de fenômenos em movimento, mas como olhamos os *videogames* e os *esports*. Com eles nos vimos diante de um desafio intelectual que vale o esforço porque pode guiar ao amanhã dos *game studies*.

Alguns indicativos de como o debate em torno dos *esports* será encaminhado nesta tese já apareceram nas linhas anteriores, mas outros referenciais teóricos que colaboram para sua problematização ainda não receberam tratamento adequado. No capítulo subsequente, a partir da experiência no *movimento* e estimulados por suas práticas de conhecimento, revisitamos criticamente as definições oferecidas aos *esport* em uma multiplicidade de disciplinas a partir de três perspectivas gerais, por meio das quais podemos agregar algumas das definições sobre o fenômeno. Destacamos a colonialidade do saber presente em algumas dessas definições. Uma quarta abordagem, por fim, soma-se como uma contribuição para integrar as três anteriores.

PARTE II

3. O dilema da (in)definição dos *esports*, um problema resistente

Esport, *e-sport*, *cybersport*, *eSport*, *virtual sport*, *e-Sport* e *pro gaming* são alguns exemplos do número diversificado de denominações encontradas para se referir ao que se convencionou chamar de esportes eletrônicos. Essa variedade em torno de sua nomenclatura não apenas dificulta a indexação de trabalhos sobre o fenômeno e a avaliação do seu estado da arte, como cria uma confusão generalizada que não dá conta de sua profundidade. O feito que se produz é inversamente proporcional ao esforço desejado: a banalização do que são os *esports* e a disputa pelos seus sentidos sobressaem aos olhos de quem se aproxima. Um sintoma desse diagnóstico, por exemplo, pode ser localizado nas próprias referências bibliográficas usadas nesta tese, as quais apontam um emprego aparentemente aleatório das formas de se grafá-lo¹⁶⁴. De fato, existem tantos itinerários de pesquisa e uma variedade tão ampla de posições teóricas e maneiras de se referir aos *esports* que eles poderiam ser caracterizados facilmente como um tumulto teórico-epistemológico.

Por outro lado, a multiplicidade de maneiras de se referir aos *esports* também é acompanhada por um contingente proporcional de definições para a prática, que costuma sofrer com a amplitude de sua semântica. Na literatura especializada dos *game studies*, porém, os *esports* são recorrentemente identificados como uma configuração dos *videogames* competitivos na qual a atividade de jogo é definida pela profissionalização de seus membros (Burk, 2013; Jin, 2010; Jonasson; Thiborg, 2010; Kane, 2008; Macedo, 2018; Taylor, T., 2012, 2018; Taylor, N., 2009, 2015, 2016a, 2016b; Taylor, N.; Hammond, 2018). Em outras palavras, esse entendimento genérico enquadra os *esports* como uma forma profissional de se jogar jogos digitais. Não é adequado ignorar que essas concepções sobre o que caracteriza um *esport* são, em última instância, fundamentadas em uma perspectiva epistêmica que favorece o Norte Global e está intrinsecamente ligada a valores hipercapitalistas e neoliberais, o que inclui as ideias de empreendedorismo, meritocracia (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Falcão *et al.*, 2020, 2023; Paul, 2018; Rodrigues *et al.*, 2023), trabalho de risco (Neff, 2012) e trabalho de esperança (Kuehn; Corrigan, 2013).

Definir os *esports* com base em histórias locais de *movimentos* profissionais reforça o privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) de certos contextos onde a profissionalização, ou o conjunto de condições para sua produção, está disponível em maior escala. Revela ainda como determinadas histórias locais são inventadas e implementadas como projetos globais (Mignolo, 2003a), a partir das quais são reproduzidas um carácter universal. Se quisermos desafiar essa injustiça epistêmica (Mignolo, 2009), aprendendo sobre os *esports* nos seus próprios termos, devemos identificar e valorizar os pensamentos construídos por aqueles que dão vida a esses

¹⁶⁴ Em respeito às escolhas epistemológicas, o estilo adotado por cada autor será preservado nesta tese. Gradativamente, porém, o termo *esport* vem conquistando espaço e consenso entre comunidades de jogadores, jornalistas, associações, pesquisadores e profissionais da comunicação.

movimentos competitivos, ao invés de nos basearmos em teorias prontas vindas de outros lugares. Essa postura, no entanto, precisa partir de uma definição de *esport* que permita a abertura a essas epistemologias e práticas de conhecimento.

Com base nesse argumento, a compreensão que compartilhamos do fenômeno, matizada pelo próprio *movimento*, é de que o *status* profissional é apenas parte da ideia de esportificação dos jogos digitais, não sua dimensão central. Embora a profissionalização seja relevante e não mereça negligência, essa mudança de perspectiva nos parece mais apropriada no sentido de reagregar, de maneira mais abrangente, os *esports* como uma área muito mais ampla de atividades esportivas voltadas aos *videogames* – não apenas profissional, mas também recreativa, comunitária e escolar. Desse ponto de vista, tal ajuste teórico seria útil para, primeiramente, contemplar de forma mais adequada a diversidade estética e temática das práticas esportivas em jogos digitais; e, em seguida, sugerir uma economia política diferente para os *esports*: uma que seja mais próxima da cultura participativa e da promoção intelectual, cultural e recreativa dos esportes convencionais.

Este capítulo é relevante para o conjunto da tese, porque impede que se deixe desguarnecido um flanco quase sempre problemático quando se tratam de estudos sobre os *esports*: a fragilidade de sua definição, seja por sua extensão, ambivalência ou polissemia. Nossa inserção no *movimento*, nos circuitos que compõem a formação/produção de jogadores e *pro-players*, justamente esse espaço-tempo onde as carreiras são forjadas e o dom/talento é manipulado, produziu e simultaneamente contribuiu para esclarecer essa proposta. Isso abriu espaço para acolher o carácter abrangente do fenômeno, a partir de sua função múltipla (recreativa, formativa e sociocultural). Essa interpretação central é o ponto de partida que guia a construção deste capítulo, cujo intuito é revisitar o dilema conceitual encontrado na definição dos *esports* e desafiar a forma como os paradigmas norte-centrados historicamente estruturaram os *esports* enquanto uma indústria e um ecossistema global. O primeiro passo rumo a esse objetivo é observar suas histórias.

A melhor forma de se introduzir essa descrição é a partir de uma informação tão simples quanto relevante: o processo de esportificação dos *videogames* não é algo novo (Borowy, 2012; Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019; Macedo; Kurtz; Becka, 2024; Smith, K., 2013; Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2015). Na realidade, a própria genealogia do tema nos leva ao início das histórias dos *videogames*, com seu desenvolvimento se desdobrando de forma complexo ao longo de pelo menos cinco décadas. T. Taylor (2012) aponta, inclusive, que vários documentários tratam de reconstruir uma linha do tempo em que os *esports* não são fenômenos que surgem neste século, mas que são rastreados desde os primórdios dos *videogames*.

Em trabalho recente, a autora (Taylor, T., 2018) sugere pensar na trajetória da atividade como ondas a partir das quais determinados elementos assumem centralidade e ganham

importância no decorrer do tempo. Ela identifica, então, três grandes ondas dos *esports*¹⁶⁵ – do nosso ponto de vista, um caminho adequado para se começar a entender sua complexidade e diversidade. A primeira delas encontrou corpo nas décadas de 1970 e 1980, a partir de *arcades*¹⁶⁶ e consoles domésticos, onde o espaço local dominava. Nesse momento, a ideia de “jogo” ainda era o enquadramento preponderante e se fundamentava em comunidades entusiastas de lazer. Nesses espaços de convívio local predominavam competições e orientações amadoras e *pro-am*¹⁶⁷.

A segunda, desenvolvida entre 1990 e 2010, recebeu impulso graças aos avanços da internet e a capacidade de conexões multijogador. Esse cenário permitiu que o espaço competitivo de jogo ultrapassasse as barreiras geográficas locais e conquistasse um nível nacional e mundial. Além da expansão dos *esports* para um fenômeno global (Jin, 2021), esse período também trouxe à tona a força das plataformas de redes sociais como um meio para construir uma nova indústria esportiva – em grande medida, alinhada ao modelo vigente dos esportes (Macedo; Falcão, 2019; Taylor, T., 2012, 2018). Nessa fase, a ideia de “esporte” passa a ser o quadro dominante. A proliferação de organizações terceirizadas com infraestruturas sustentáveis, profissionalismo e formalizações assume destaque e se torna a imagem para jogadores e uma variedade de outros atores envolvidos na construção da indústria e do ecossistema (Taylor, T., 2018).

A terceira onda, de 2010 até os dias atuais, é caracterizada pela ascensão do *live streaming*, um momento particular que expande o poder das plataformas de redes sociais e o combina com a linguagem televisiva. T. Taylor (2018) descreve que é a partir desse contexto que os *esports* assumem características tanto de um produto esportivo quanto de uma mídia de entretenimento. Nesse estágio, a noção de *esport* baseada nessas qualidades assume protagonismo. A autora aponta que os holofotes são agora direcionados à produção, ao público e ao entretenimento midiático. “As infraestruturas, tanto organizacionais quanto técnicas, sintonizam-se e configuram-se em torno da produção e distribuição da mídia”¹⁶⁸ (Taylor, T., 2018, p. 137). Campeonatos em diferentes proporções e níveis – de torneios locais a eventos nacionais e internacionais de grande escopo – são celebrados não apenas como o ponto alto da indústria, mas aproveitados como eventos de mídia com realce em seus aspectos visuais, narrativos e espetaculares. Canais tradicionais de

¹⁶⁵ Donghun Lee e Linda Schoenstedt (2011) sugerem uma classificação similar para os *esports* com base em duas eras: a era dos *arcades* (de 1980 a 1990) e a era da internet. Essa leitura, porém, não considera o terceiro estágio identificado por T. Taylor (2018).

¹⁶⁶ Máquinas operadas com moedas que integram monitor e computador. No Brasil, os *arcades* públicos foram conhecidos popularmente como casas de fliperama.

¹⁶⁷ Uma competição *pro-am* é aquela em que as equipes incluem tanto jogadores amadores (pessoas que competem por prazer, socialização, recreação ou outra experiência) quanto profissionais (pessoas que competem por trabalho). O termo refere-se, assim, a organizações/equipes e a eventos esportivos onde disputam atletas de carreiras profissionais e amadoras.

¹⁶⁸ No original: “*Infrastructures, both organizational and technical, become attuned to as well as configure themselves around media production and distribution*”.

cobertura esportiva negociam entre si para transmitir os principais campeonatos de jogos digitais do mundo, seja no Brasil ou no globo.

Embora a ideia de T. Taylor (2018) sobre as três fases dos *esports* seja interessante, na medida em que constrói uma linha do tempo onde se permite que outras histórias locais sejam inseridas, sua percepção, assim como a maior parte da historiografia disponível sobre o fenômeno (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Smith, K., 2013; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012), fundamenta-se no privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) de lugares hegemônicos. Definir os *esports* como um produto esportivo e uma mídia de entretenimento revela alguns vieses por trás desse privilégio. N. Taylor (2015), por exemplo, reitera a mesma leitura epistemológica ao sugerir, em um verbete na *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, que as comunidades de *esports* no Brasil começaram a surgir apenas a alguns anos, o que discordamos (Macedo, 2018; Macedo; Kurtz; Becka, 2024). A ausência do histórico de formação, manutenção e fortalecimento da comunidade brasileira de *esports* facilita a assimilação e reprodução desse tipo de discurso e epistemicídio (Carneiro, S., 2005; Sousa Santos, 2015), ao mesmo tempo que demonstra uma lacuna no debate sobre o fenômeno no país.

A atividade esportiva baseada em *videogames*, no entanto, possui uma longa tradição no Brasil e na própria América do Sul, com comunidades engajadas com rico histórico competitivo. Diferentemente do que uma perspectiva ingênua centrada no Norte Global poderia imaginar, e não muito distante do contexto experimentado em países como os Estados Unidos (EUA) e o Japão (Borowy; Jin, 2013; Smith, K., 2013; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012), a cultura dos *esports* no Brasil tem uma história profundamente enraizada que remonta à década de 1980. Nesse período, os campeonatos e torneios de *videogame* foram introduzidos pela primeira vez como estratégias promocionais para comercializar os jogos e consoles nacionais recém-disponíveis no país¹⁶⁹.

“Várias empresas e organizações brasileiras, como SESC, organizavam campeonatos de videogames, desde a era do Atari 2600. Estas competições eram divulgadas pela grande mídia e reuniam dezenas e centenas de competidores em torno de um mesmo título”, reforça Ferreira (2017, p. 83). Na época, iniciativas de donos de locadoras¹⁷⁰, espalhadas por todo território brasileiro, também se somavam e foram, na verdade, as precursoras dessas competições. Juntas,

¹⁶⁹ Um exemplo nesse sentido foi o 1º Torneio Nacional de *Videogame* Odyssey, realizado durante o festival de férias do *Playcenter*, em São Paulo, de 1 a 31 de julho de 1984 (Chiado, 2013; Palma; Chiado, 2017; Odyssey Aventura, 1984). A ausência de estudos sobre esse aspecto demonstra uma lacuna na agenda de *esports* no país, ao passo que indica uma direção e orientação a ser perseguida em pesquisas futuras.

¹⁷⁰ Espaço destinado ao serviço de aluguel de jogos e consoles que promoveram, em seu auge, o acesso a *games* por um baixo custo e ajudaram a difundir a cultura dos *videogames* Brasil a dentro. Neles os visitantes poderiam pagar para jogar por determinado tempo um dos vários consoles e jogos disponíveis no estabelecimento, além de poder alugá-los e/ou comprá-los. A descrição de Penix-Tadsen (2016, p. 51, tradução nossa) de uma típica locadora latino-americana soma-se para contextualizar o funcionamento local de uma locadora como um espaço de jogos: “uma operação de pequena escala na qual um único proprietário compra vários consoles e monitores de jogos, bem como sua própria seleção de software de jogos, e depois aluga o tempo de jogo para o consumidor por hora ou por minuto”.

essas ações desempenharam um papel crucial no desenvolvimento dos *esports* e da cultura *gamer* brasileira durante os primeiros anos de uma comunidade de jogos que só cresceu ao longo dos anos (Chiado, 2013; Ferreira, 2017; Palma; Chiado, 2017).

Considerando esse contexto, dizer que os *esports* surgiram nos EUA e no Japão não só soa inadequado, porque ignora as experiências locais de outros lugares pelo mundo, como legitima uma narrativa universal que simplifica a diversidade de suas histórias com base em iniciativas “pioneiras” (Borowy; Jin, 2013; Smith, K., 2013; Taylor, T., 2012) e na evolução progressiva promovida por um pequeno grupo de protagonistas em espaços hegemônicos. Desconstruir esse tipo de discurso e desaprender o que o que aprendemos é um movimento importante a se fazer, embora recontar as histórias brasileiras dos *esports* ultrapasse o escopo desta tese¹⁷¹.

Ainda assim, a evolução dos *esports* ao longo do tempo, com a transição de uma onda para outra, transformou significativamente seu entendimento conceitual. Em sua origem, registrada pela primeira vez durante a segunda onda, a expressão dizia respeito ao âmbito limitado das ligas esportivas que competiam por meio de jogos em rede. Com o crescimento da popularidade dos jogos *on-line* durante o novo século e a passagem da segunda para a terceira onda, esse alcance teórico foi expandido para incluir também as atividades culturais e de natureza mercantil, em diversas esferas de commodificação, que vão do trabalho dos jogadores midiaticizados ao consumo, produção e distribuição de conteúdos e bens virtuais. Essa cobertura incorporou também os conjuntos de ícones e ídolos publicitários provenientes das arenas dos jogos digitais (Jin, 2010).

Mais recentemente, a transformação dos *esports* em um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Wohn; Freeman, 2020), que abrange uma diversidade de situações de jogo, ampliou os desafios e diversificou as oportunidades para a compreensão do fenômeno, a partir da infusão entre jogo, esporte, competição, entretenimento, mídia, espetáculo, visualizações, gastos, negócios, tecnologia, *live streaming*, *movimentos* de base comunitária e uma infraestrutura administrativa (organização, moderação e outros)¹⁷².

Ainda assim, mais de 50 anos depois de surgirem as primeiras experiências relacionadas aos *esports* (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019; Smith, K., 2013; Taylor, T., 2012, 2018), o problema em relação a sua definição permanece resistente. Em parte, isso é uma consequência da própria natureza multidimensional do fenômeno, aspecto que os estudos de Freeman e Wohn (2017) e Wohn e Freeman (2020) reiteraram há pouco tempo. No entanto, conceituar os *esports* e situá-los tem sido um movimento retórico relevante para inúmeros

¹⁷¹ Em trabalho recente, introduzimos brevemente a diversidade de histórias locais dos *esports* na América do Sul a partir de sua evolução em países como Brasil, Argentina, Peru e Chile (Macedo; Kurtz; Becka, 2024). Esforços posteriores devem explorar esta via, que parece convergir para um entendimento mais adequado sobre a construção das comunidades latino-americanas de *esports*.

¹⁷² Discutiremos as repercussões dessa mudança ao longo deste capítulo.

pesquisadores, porque fundamenta o enquadramento de suas pesquisas ao tema (Reitman *et al.*, 2020; Taylor, T., 2012). Apesar da emergência de uma literatura conceitual e qualitativa sobre os *esports*, algumas definições foram propostas no intuito de compreender a prática. Antes de prosseguir, este último argumento demanda que endereçemos uma introdução ao debate.

Para além de um entendimento de que os *esports* comumente se referem a jogos competitivos que envolvem jogadores e espectadores, estudiosos ainda hoje não alcançaram um consentimento em relação a sua definição. Embora o termo seja largamente empregado, a revisão de Freeman e Wohn (2017) sugere que os pesquisadores abordam a área sob distintos pontos de vista, destacando aspectos específicos e sem um consenso definido. Mesmo assim, muitos deles admitem, ao menos em sua compreensão profissional, que os *esports* popularmente dizem respeito a jogos competitivos para vários jogadores que abarcam assistir, em tempo real ou *gameplay* assíncrona, *on-line* ou presencialmente, competições individuais ou em equipes. Alguns deles enfatizaram como o *live streaming* dialogou e evoluiu conjuntamente com o surgimento do fenômeno, sendo responsável pela sua progressiva popularidade e sucesso (Hamari; Sjöblom, 2017; Macedo; Fragoso, 2023; Taylor, T., 2018; Wohn; Freeman, 2020).

Entre as disciplinas do conhecimento, Freeman e Wohn (2017) argumentam que os *esports* receberam tratamentos que pairam entre jogo competitivo, esporte mediado por computador ou espetáculo interativo. As diferenças variam nos níveis de realce dados à fisicalidade, mediação do computador, infraestrutura institucional e ao espectador. No entanto, apesar do fôlego conquistado pela literatura sobre *esports* nos últimos anos (cf. Reitman *et al.*, 2020), as definições sobre o fenômeno ainda sofrem com imprecisões e carência de especificidades. Um dos principais desafios para os estudos de *esports* persiste na falta de entendimento de seu escopo e conceito, das suas condições de fronteira e contexto, da diversidade de modalidades e situações de jogo, das composições, formas, alcances e modos de fazer dos seus cenários, das epistemologias e práticas de conhecimento dos seus *movimentos*, das diferenças em relação aos seus formatos e plataformas, das variações e especificidades características de cada modelo e de tudo aquilo que permeia os *esports* como um tópico de pesquisa particular dentro dos *game studies*.

Alguns questionamentos que se ensejam, por exemplo, giram em torno de saber quais teorias são aplicáveis ao estudo dos *esports*? Como, afinal, identificar e valorizar os pensamentos produzidos por aqueles que dão vida a esses *movimentos* competitivos, ao invés de teorias prontas? Quais seriam as metodologias mais adequadas à pesquisa em *esports*? O estudo desse fenômeno requer uma abordagem distinta da usada nos estudos de jogos? Qual a diversidade das situações esportivas nos jogos digitais? Quais as epistemologias e práticas de conhecimento produzidas pelas experiências coletivas e individuais daqueles que lhe dão existência? Como as especificidades de plataformas e formatos unem e diferenciam a diversidade das situações esportivas nos jogos

digitais? Um primeiro passo para abordar esse conjunto de questões, embora não exaustivo, consiste em revisitar criticamente algumas das principais definições oferecidas ao tema em uma variedade de disciplinas. Iniciamos esse percurso a partir de três perspectivas gerais, por meio das quais podemos agregar algumas das definições sobre *esports* oferecidas por autorias consideradas representativas para o campo. A elas acrescentamos uma quarta abordagem, inspirada pelo trabalho de Wohn e Freeman (2020), no sentido de conectar as demais e contribuir para o debate.

3.1. *Esports* como esporte mediado por computador

Um movimento comum e uma tendência recorrente consiste em observar *os esports* sob uma lente voltada para identificar o elemento esportivo atribuído à prática. Essa leitura é construída tanto de uma perspectiva que examina a sua natureza, a partir da ideia básica e eurocentrada de esporte e de suas qualidades esportivas (Besombes, 2016a, 2016b; Borowy, 2012; Hemphill, 2005; Jonasson, 2016; Jonasson; Thiborg, 2010; Taylor, T., 2012), quanto por uma abordagem que promove uma radical ruptura com os critérios objetivos e operacionais que prescrevem o desporto (a relevância motora da atividade, a organização das competições, o sistema regulatório e o arranjo institucional, por exemplo) (Hutchins, 2008; Jonasson, 2013).

Um dos primeiros pensadores do esporte a se debruçar especificamente sobre o fenômeno dos *esports* foi Dennis Hemphill (2005). Em sua pesquisa são discutidos os limites conceituais supostamente estáveis que novas experiências e formas de conhecimento desencadeiam no campo esportivo. Seu trabalho foi pioneiro ao explorar a ideia de que as simulações de computador poderiam ser consideradas um esporte, embora sua definição se limite a considerar *esport* apenas jogos digitais esportivos – o que restringe a diversidade das situações de jogo no fenômeno.

Adotando o termo “ciberesporte” (*cybersport*) em um momento no qual era comum a inclusão de partículas (*ciber, net* etc.) para demarcar o aspecto digital de algo, Hemphill (2005, p. 199) definiu o que chamou à época de “realidades esportivas alternativas”¹⁷³, isto é, “atletas estendidos eletronicamente em mundos esportivos representados digitalmente”¹⁷⁴. Um ano depois, Michael Wagner (2006) foi um dos primeiros pesquisadores a introduzir o termo *esport* no debate acadêmico. Ele argumenta que uma das aparições iniciais da expressão se encontra em um comunicado à imprensa publicado em 1999 pela *Online Gamers Association*, um órgão governamental independente criado pela EuroGamer naquele mesmo ano, na cidade de Londres¹⁷⁵. O autor oferece ainda uma definição sobre o assunto, segunda a qual “*esports* é uma área de

¹⁷³ No original: “*alternative sport realities*”.

¹⁷⁴ No original: “[...] *electronically extended athletes in digitally represented sporting worlds.*”

¹⁷⁵ Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/oga>. Acesso em: 04 jan. 2022.

atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso de tecnologias da informação e comunicação”¹⁷⁶ (Wagner, 2006, p. 438).

Para Wagner (2006), essa interpretação representa uma passagem de paradigma nos esportes, indo de uma sociedade industrial, caracterizada por uma cultura do movimento humano, para a sociedade digital de hoje. Essa definição, embora exclua o aspecto da competição, da plataforma e do modo como os *esports* são jogados, foi o ponto de partida de diferentes trabalhos (Hamari; Sjöblom, 2017; Jin, 2010; Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019; Taylor, T., 2012; Wardaszko *et al.*, 2019). Sua contribuição exerceu, aliás, forte influência nos estudos preliminares sobre o tema, que se debruçaram, em especial, sobre as qualidades esportivas da prática (Freeman; Wohn, 2017). É o que fazem, a seguir, pesquisadores como Kalle Jonasson e Jesper Thiborg (2010) ao avaliarem o potencial esportivo dos *esports* com base na estrutura dos esportes convencionais. Neste trabalho, eles defendem a aplicabilidade do modelo de esporte moderno proposto por Allen Guttmann (1978), responsável por impactar a forma como atividade é conceituada hoje (ao menos no ambiente acadêmico), e analisam o impacto do tema no futuro das práticas esportivas em geral.

Outros autores (Hutchins, 2008; Summerley, 2020; Taylor, T., 2012; Turtiainen; Friman; Ruotsalainen, 2020), como Brett Hutchins (2008), desenvolveram estudos de caso críticos sobre competições de *esports*. Para ele, a observação desses eventos revela uma nova modalidade esportiva originada da forma, da lógica e da estrutura da mídia e dos fluxos de comunicação e informação. Essa nova forma de competição passaria, agora, a ser realizada em ambientes construídos digitalmente. São neles, aliás, que os confrontos se apresentam inseparáveis da tecnologia, e esta, por sua vez, providencia a plataforma para a competição. Na definição de Hutchins (2008, p. 853), o *esport* é um “esporte midiático”¹⁷⁷ distinto, no qual o conjunto de interações entre mídia, jogo, esporte e tecnologias da informação e comunicação (TICs) em rede cria um fenômeno e um produto que deriva da cultura midiática.

Nessa definição, o *esport* surge na e da mídia, mudando os parâmetros da competição nos termos de como a prática é jogada (em uma tela e no ambiente digital) e a dinâmica do jogo-competição. Diferente de outras modalidades esportivas, o autor defende que o *esport* é determinado por uma interface técnica e pelas possibilidades programadas presentes em um jogo digital (Hutchins, 2008) – cuja comunicação rítmica entre jogo e jogador permite a criação, a invenção, o novo e o inesperado (Mussa, 2018, 2019). O *esport*, dessa perspectiva, é produto dos fluxos de mídia, comunicação e informação e os eventos competitivos de *videogames* representam

¹⁷⁶ No original: “*eSports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies*”.

¹⁷⁷ No original: “*media sport*”.

uma extensão lógica e radical de um processo de rupturas, integrando a base física, organizacional e tecnológica da competição – o que somente foi possível com o apoio das TICs (Hutchins, 2008).

De outro lado, Donghun Lee e Linda Schoenstedt (2011) investigaram a correlação entre padrões de jogos de *esports* e envolvimento nos esportes. Jonasson (2016) historicizou e caracterizou o *esport* como parte da história do esporte, ou seja, como uma entidade na historicidade contemporânea das práticas esportivas. De maneira similar, endereçamos o *esport* como legítimo herdeiro de uma tradição esportiva investigando dois aspectos específicos da prática: (1) uma genealogia que, acreditamos, conecta-os a uma tradição milenar; e (2) uma ontologia que sublinha sua condição experiencial necessariamente midiática (Macedo; Falcão, 2019). Nicolas Besombes (2016a, 2016b), por sua vez, discutiu o processo de esportificação dos *esports* e questionou a definição do fenômeno com base nos critérios usados para classificar o jogo esportivo. Seth Jenny *et al.* (2017), em seguida, buscaram entender sobre onde os *esports* se enquadrariam na definição de esporte. Com um olhar sobre as transmissões de torneios, Riikka Turtiainen, Usva Friman e Maria Ruotsalainen (2020) também focaram na esportificação do fenômeno procurando por semelhanças e diferenças entre os *esports* e os esportes convencionais.

Kirstin Hallmann e Thomas Giel (2018), por outro lado, utilizaram cinco características dos esportes (atividade física, recreação, elementos competitivos, estrutura organizacional e aceitação social dos esportes esportivos) como critérios para avaliar se os *esports* preenchem os requisitos básicos para assumirem um lugar no rol das atividades esportivas estabelecidas. Rory Summerley (2020) desenvolveu uma análise comparativa do processo de institucionalização inicial dos esportes e dos *esports* para, assim, estabelecer paralelos e diferenças entre ambas as instituições esportivas. Marcin Wardaszko *et al.* (2019), em seu estudo do potencial dos sistemas de otimização de *matchmaking*¹⁷⁸ em *esports* móveis, também partem de uma percepção de *esports* como esporte mediado por computador.

Em 2017, Juho Hamari e Max Sjöblom realizaram um esforço de revisão sobre o conceito. A partir das propostas que resgataram, os autores definiram o *esport* como

[...] uma prática esportiva em que os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; [e] o input dos jogadores e times, bem como o output do sistema de *esports*, são mediados por interfaces humano-computador. Em termos mais práticos, os *esports* geralmente se referem a videogames competitivos (profissionais e amadores) que muitas vezes são coordenados por diferentes ligas, escalões, e torneios, e onde os jogadores costumam pertencer a equipes ou outras organizações “esportivas” patrocinadas por várias organizações empresariais¹⁷⁹ (2017, p. 211).

¹⁷⁸ A organização de partidas (*matchmaking*) é um dos principais recursos da experiência em jogos *on-line* para conectar diferentes jogadores em sessões de jogos. Wardaszko *et al.* (2019) propõem uma classificação básica desses sistemas com base na aleatoriedade e quase-aleatoriedade, habilidade, função, fator técnico e engajamento.

¹⁷⁹ No original: “a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the *eSports* system are mediated by human-computer interfaces. In more

Em geral, Hamari e Sjöblom (2017) caracterizam os *esports* como 1) atividades esportivas mediadas por sistemas de computação; e 2) conteúdo esportivo transmitido e propagado a partir desses mesmos sistemas (*live streaming*, por exemplo). O debate por um lugar aos *esports* na história e no futuro das práticas esportivas contemporâneas persiste ainda hoje. Essa permanência é vista especialmente nas ciências do esporte, a partir de uma agenda voltada para a categorização da atividade no contínuo das práticas esportivas (Reitman *et al.*, 2021). Como mostramos brevemente, a discussão sobre a institucionalização do fenômeno continua um tópico presente no campo científico. Esse argumento é ilustrado, por exemplo, pelo trabalho de Cem Abanazir (2018), voltado aos aspectos de governança e produção de *esports*, e de Michael Naraine (2021), que posicionou o fenômeno como uma manifestação do esporte moderno que deve ser aceita pelos tradicionalistas, ainda que talvez não seja totalmente aprovada.

3.2. *Esports* como jogo competitivo

Esports como jogos competitivos é uma interpretação prática que favorece o mecanismo central de jogos e da experiência de jogo – a base que fundamenta a própria indústria e o ecossistema da modalidade (Jenny *et al.*, 2017). Inúmeros autores, alguns dos quais listados abaixo, descreveram os *esports* a partir do conceito de competição. Dessa perspectiva, a atividade foi compreendida sob diferentes expressões que, em comum, convergem a ideia de jogos competitivos – acrescida de alguma variação no seu predicado final (*on-line*, de computador ou de *videogames*). Algumas dessas leituras, contudo, privilegiaram a cultura profissional dentro do contexto das práticas esportivas nos jogos digitais, limitando, assim, sua diversidade.

Dal Jin, um desses autores, apresenta uma definição de *esport* extraída de um dicionário, descrevendo-o como: “um jogo de computador jogado em competições profissionais, especialmente quando é assistido por fãs e transmitido pela internet ou pela televisão”¹⁸⁰ (Jin, 2010, p. 64). Essa perspectiva, porém, dá demasiado destaque à atmosfera profissional no âmbito dos *esports*, mas ela não é a única. Florian Block *et al.* (2018, p. 29) definiram a atividade como “[...] videogames jogados de forma competitiva que são transmitidos para um grande público”¹⁸¹.

Em uma das obras mais populares sobre o assunto, T. Taylor (2012) prefere documentar a maneira que a própria comunidade compreende e produz a prática enquanto esporte¹⁸². Embora

practical terms, eSports commonly refer to competitive (pro and amateur) video gaming that is often coordinated by different leagues, ladders and tournaments, and where players customarily belong to teams or other ‘sporting’ organizations which are sponsored by various business organizations.”

¹⁸⁰ No original: “a computer game played in professional competitions, especially when it is watched by fans and broadcast on the Internet or on television”.

¹⁸¹ No original: “[...] video games played competitively that are broadcast to large audience”.

¹⁸² A revisão de Reitman *et al.* (2021) indica que estudos empíricos de *esports* nas ciências do esporte também seguem uma tendência semelhante: concentram-se mais em como os jogadores se relacionam em competições e menos na discussão sobre se essa participação pode ser considerada esportiva.

não ofereça uma definição direta, a autora registra de maneira extensa como jogos de computador se tornaram esportes dirigidos ao espectador, destacando as atividades promocionais, infraestruturas de transmissão, desempenhos dos próprios jogadores e organização socioeconômica de equipes, torneios e ligas. Sua leitura epistemológica, no entanto, é frequentemente direcionada aos *esports* profissionais. A autora direciona os leitores para as definições de Wagner (2006), já mencionada, e Jonasson e Thiborg (2010). Reproduzindo o mesmo enquadramento norte-centrado de vários pesquisadores, estes últimos entendem os *esports* como modalidades esportivas que têm lugar no e por meio do ciberespaço e representam uma nova forma esportiva – competitiva e profissional – de jogar no computador.

Seguindo a mesma abordagem, Michael Borowy e Dal Jin (2013) partem da noção de *esports* como jogos digitais competitivos organizados para historicizar o desenvolvimento do fenômeno no início da década de 1980, nos EUA. Jenny *et al.* (2017) seguem essa mesma ideia para comparar os *esports* com as definições filosóficas e sociológicas convencionais do esporte. No intuito de oferecer o que creem ser uma definição mais desenvolvida da atividade, eles conceituam os *esports* simplesmente como “competições organizadas de videogames”¹⁸³ (Jenny *et al.*, 2017, p. 4). N. Taylor (2016a, 2016b) também remete à ideia de *videogame* competitivo para definir a prática em seus estudos, destacando novamente a atividade profissional.

Omar Ruvalcaba *et al.* (2018), por outro lado, conceituaram o fenômeno como uma modalidade competitiva de *videogame* em ambientes públicos, tanto *on-line* quanto em *live streaming* de jogos, na qual os jogadores competem uns contra outros presencialmente ou pela internet. Nessas partidas eles buscam ganhar pontos, troféus ou completar o jogo o mais rápido possível. Ao contrário do enfoque dos autores citados anteriormente, eles não colocam ênfase no contexto profissional e sugerem que os *esports*, como muitos outros esportes de natureza recreativa, existem tanto em níveis amadores quanto profissionais. Eles acrescentam:

Semelhante a jogar um jogo de basquete no parque local, um jogador pode participar de uma partida de eSports on-line com amigos ou jogadores escolhidos aleatoriamente. Os jogadores também podem participar de partidas ranqueadas com outros jogadores para melhorar sua classificação nacional e ganhar prêmios financeiros consideráveis¹⁸⁴ (Ruvalcaba *et al.*, 2018, p. 2).

Buscando por uma definição que diferencie os *esports* dos *videogames*, Ismael Pedraza-Ramirez *et al.* (2020, p. 4) propuseram uma contribuição mais detalhada ao incluírem também os dispositivos móveis. Para eles,

esports é a atividade competitiva casual ou organizada de jogar videogames específicos que proporcionam desenvolvimento profissional e/ou pessoal ao jogador. Essa prática é facilitada por sistemas eletrônicos, como computadores, consoles, tablets ou telefones celulares, nos quais

¹⁸³ No original: “organized video game competitions”.

¹⁸⁴ No original: “Similar to playing a pickup basketball game at the local park, a player can join an online eSports match with friends or randomly picked players. Players can also participate in ranked matches with other players to improve their national ranking and win considerable financial prizes.”

equipes e jogadores individuais praticam e competem on-line e/ou em torneios de rede local em nível profissional ou amador¹⁸⁵.

Essa definição considera que nem todo *videogame* é um *esport*, mas todo *esport* é um *videogame*. Além desses pesquisadores, até mesmo outros autores mais abertos à diversidade do fenômeno costumam mencionar a ideia de competição em suas chaves de leitura: Hamari e Sjöblom (2017), Ruvalcaba *et al.* (2018) e Wardaszko *et al.* (2019), em suas contribuições, a título de exemplo, também se referem aos *esports* como *videogames* competitivos. Da mesma forma, é significativo que Wagner (2006, p. 1) utilize a expressão “jogo competitivo de computador”¹⁸⁶ para fazer referência aos *esports*.

Mais recentemente, Wohn e Freeman (2020) propõem uma definição que leva em consideração diferentes perspectivas e características do fenômeno, mas recai na premissa que considera o envolvimento entre jogar e assistir jogos de *esports*. A caracterização das autoras contempla os diferentes níveis de *gameplay* (profissional, entusiasta e casual), cobre vários comportamentos de jogo (competição, colaboração, coordenação, interação, espetáculo, transmissão e *casting*, por exemplo) e descreve uma variedade de formatos dentre de uma base muito ampla (*first-person shooter*, *battle royale*, fantasia, esporte, *real-time strategy*, corrida etc.), incluindo grupos de jogadores (habilidosos e médios) e tipos de equipes (aleatórias, via *matchmaking*, e de longa data e socialmente conectadas).

É relevante incluir a competição na definição de *esports*, porque a base da indústria e da própria experiência de jogo está concentrada nesse mecanismo central. A noção de competição, aliás, é um dos mais básicos fundamentos do debate sobre o jogo. É praticamente impossível discuti-lo, em sua forma contemporânea, sem que reconheçamos lugares de antagonismo entre forças opostas que disputam um determinado prêmio. Afinal, o convite ao jogo geralmente implica em vencedores e perdedores, e os *videogames*, ao longo de sua rica história, ilustraram de modo enfático essa característica elementar que a palavra impulso lúdico esforça-se para endereçar.

3.3. *Esports* como espetáculo

A natureza espetacular tem sido reconhecida como uma das principais responsáveis pela distinção entre os *esports* profissionais e outras situações de jogo (Freeman; Wohn, 2017; Macedo; Fragoso, 2023). Tal argumento parte da premissa de que o esporte sempre esteve associado à ideia de espetáculo desde sua origem. Contudo, devido à sua própria natureza agonística, a espetacularização do jogo precede a ideia de espetáculo midiático. Douglas Kellner (2006) defende

¹⁸⁵ No original: “*Esports is the casual or organized competitive activity of playing specific videogames that provide professional and/or personal development to the player. This practice is facilitated by electronic systems, either computers, consoles, tablets, or mobile phones, on which teams and individual players practice and compete online and/or in local-area-network tournaments at the professional or amateur level*”.

¹⁸⁶ No original: “*Competitive computer gaming*”.

esse ponto de vista ao dizer que o espetáculo e os jogos possuem uma relação tanto lógica quanto histórica, argumentando que as raízes dos jogos estão fundadas na ordem do espetáculo.

Nos *esports* essa herança é rastreável desde os primeiros campeonatos de *videogames*. O modelo espetacular e o ecossistema esportivo de grandes torneios, cujos exemplos mais expressivos são representados pela Copa do Mundo de Futebol, as Olimpíadas e o Super Bowl, influenciaram consideravelmente tanto a conceituação do *esport* como espetáculo quanto a ação prática para este fim. O estudo de Borowy e Jin (2013) indica que essa estrutura foi incorporada pelo cenário dos *esports* desde sua concepção, especialmente na década de 1980 com os espetáculos preliminares de mídia-esporte oferecidos pela Atari.

Os reflexos dessa modelagem aos termos do esporte são visíveis nos primeiros torneios de grande escala internacional, como o *World Cyber Games* (WCG) – fortemente influenciado pelos Jogos Olímpicos – e o *World Series of Video Games*, ambos fundados respectivamente em 2000 e 2002. Essas iniciativas globais foram substanciais na conceituação do fenômeno como espetáculo, argumentam N. Taylor (2015) e T. Taylor (2018). Mais do que isso, elas colocaram os jogos digitais no radar dos grandes eventos esportivos espetaculares – levando a presença de grandes multidões às arenas – e deram força para a institucionalização dos *esports* em todo o mundo.

O excerto histórico de N. Taylor (2015) também reforça o papel central desempenhado pelos espectadores nos jogos digitais e na consolidação de uma comunidade voltada para a competição. Ele defende que o *esport* profissional em consoles e computadores passou a ser enquadrado e praticado como um esporte com espectadores a partir de 1996 e 1997, anos nos quais se estabeleceram o *Evolution Fighting Game Tournament* (EVO) e a *Cyberathlete Professional League* (CPL), dois grandes eventos do cenário. Borowy e Jin (2013), entretanto, relativizam esse argumento ao relatar que a presença de espectadores nos *esports* pioneiros já entregava uma fase prévia e midiaticizada aos jogadores profissionais de fliperama desde meados de 1970.

Em seu trabalho sobre *Twitch* e a ascensão do *live streaming* de *games*, T. Taylor (2018) aponta que torneios como os listados acima foram ampliados graças à oportunidade de transmissão ao vivo pela internet a um público global. A autora defende que os *esports* são hoje eventos de mídia em rede cuja abordagem atual se concentra na criação de um tipo particular de evento, o que significa que “emparelhar torneios ao vivo com transmissão por streaming agora é um grande componente dos *esports*”¹⁸⁷ (Taylor, T., 2018, p. 158).

Ao longo dos anos, as atividades de jogos passaram de experiências individuais – em ambientes gerados por máquinas – para experiências públicas (Freeman; Wohn, 2017) que redefiniram o curso da história dos *videogames*. Mas para Borowy e Jin (2013), N. Taylor (2015)

¹⁸⁷ No original: “Pairing live tournaments with streamed broadcast is now a huge component of *esports*.”

e T. Taylor (2018), o espectador sempre foi parte fundamental desde o início do jogo digital “[...] e tem desempenhado um papel importante no jogo há muito tempo”¹⁸⁸ (Taylor, T., 2018, p. 40). Devido à natureza espetacular e mediação digital dos *esports*, em nosso trabalho anterior (Macedo; Fragoso, 2023) também destacamos a importância e centralidade da espetacularização para a viabilidade dos *esports* profissionais como prática esportiva dentro de um contexto capitalista. Ressaltamos, especialmente, o impacto da dimensão física do espetáculo para a promoção de cenários competitivos na indústria e no ecossistema global de *esports*, ainda mais evidente no contexto pandêmico recente. Essa natureza e mediação da atividade destaca sua vocação para a transmissão de partidas, que é comum a todas as práticas esportivas. Entretanto, em comparação com outros esportes, os *esports* se sobressaem pela “facilidade” relativa de transmissão dos jogos *on-line*, o que ajuda a compreender a sua orientação para o *live streaming*, inclusive de partidas bricoladas, entusiasta e semiprofissionais.

O panorama apresentado reforça a existência de um consenso de que a ascensão dos *esports* deve às inúmeras evoluções que se sucederam nas experiências de jogos desde a década de 1970 (Borowy; Jin, 2013; Jin, 2010; Smith, K., 2013; Taylor, T., 2012, 2018). Dentro desse escopo, a expansão e o aumento da qualidade da conexão com a internet, assim como a popularidade de serviços de *live streaming* de jogos (*Twitch* e *YouTube*, principalmente), encontram lugar cativo na história dos *esports*. O conjunto desses fatores promoveu um impulso ainda maior da audiência e abriu um caminho à espetacularização das atividades de jogos digitais ao longo dos anos, sejam elas de origem profissional ou não. O resultado da participação ativa de jogadores e do público desencadeou mudanças que, inclusive, passaram a moldar a percepção, o entendimento e a experiência contemporânea do *gameplay*.

Com o crescimento da importância da figura do público, mais atenção foi dada a esse segmento no *design* de jogos (Freeman; Wohn, 2017). Autores precedentes, como Borowy e Jin (2013), endereçaram os diferentes fatores que constituem os *esports*, entre os quais a espetacularidade. Eles consideram que a posição particular do fenômeno como uma amálgama entre esporte, mídia e tecnologia o coloca como um estudo de caso ideal do espetáculo virtualizado. Nessa ideia, o *esport* seria uma extensão do próprio espetáculo esportivo mediado no contexto da economia de mercado digital. Para esses autores, o reconhecimento da importância da teatralidade e do espetáculo é uma das razões pela qual o *esport* tem proliferado e mantido seu crescimento.

Outros autores, como William Hamilton, Andruid Kerne e Thomas Robbins (2012), mencionam a dimensão espetacular em suas definições sobre a atividade. Esses autores, aliás, consideram o *esport* um tipo de forma cultural popular de jogar e assistir *games*. N. Taylor (2016a),

¹⁸⁸ No original: “[...] has long played an important role in gaming.”

em sua etnografia audiovisual, defende que os *esports* envolvem a encenação de *videogames* como um esporte voltado ao público e ao espectador. Em dois de seus trabalhos, *esports* são entendidos como “a configuração do videogame competitivo como uma atividade esportorial profissionalizada”¹⁸⁹ (Taylor, N., 2015, p. 1) e “a configuração do videogame competitivo como esporte para espectadores”¹⁹⁰ (Taylor, N., 2016b, p. 1). Por sua vez, em N. Taylor e Randall Hammond (2018), a definição enfatiza os jogos profissionais dirigidos ao espectador.

Marcella Szablewicz (2016), em sua pesquisa etnográfica sobre a proliferação de imagens e aparências do universo cultural dos *esports* na China urbana, defende o espetáculo como uma abordagem para compreender a atividade no país asiático. A análise comparativa de diferentes eventos ao vivo leva a autora a sustentar que os *esports*, no contexto chinês, são mais sobre a criação de um espetáculo meticulosamente construído da política chinesa, do nacionalismo e da cultura de consumo capitalista, do que em participar do espetáculo. Ela também elenca algumas das maneiras pelas quais a natureza espetacular do fenômeno se revela.

A percepção dos *esports* como espetáculo também realça a sua base sociocultural enquanto forma de jogo apoiada em preceitos modernos. Nela competidores são *performers* (Amaro; Frago; Seula, 2021) no ambiente de jogo enquanto os espectadores formam os públicos no espaço externo, avaliando os desempenhos a partir de seus próprios valores socioculturais (Seo; Jung, 2016; Taylor, T., 2012). Os pesquisadores também interpretam a relevância e os valores subjacentes dos *esports* de diversos modos. Freeman e Wohn (2017), em um estudo sobre a variedade de percepções dos jogadores sobre os *esports* e o que eles mais valorizam na prática, mostram que eles entendem o espetáculo como um elemento fundamental para definir a estrutura social, a manutenção e a sustentabilidade dos *esports* como um empreendimento capitalista.

É importante incluir o espetáculo na definição dos *esports*, porque o crescimento e a audiência de atividades esportivas profissionais voltadas aos *videogames* são amplamente atribuídos à acessibilidade das competições *on-line* e ao seu formato interativo. Desse ponto de vista, o espetáculo seria, assim, um elemento que permitiria o desenvolvimento de uma cultura em torno dos *esports* (Freeman; Wohn, 2017), embora essa perspectiva seja incapaz de dar conta da amplitude da diversidade cultural produzida pelas situações esportivas em jogos digitais.

Considerações: definindo os *esports* a partir do Sul

Como um campo transdisciplinar e híbrido, os estudos de *esports* se beneficiam largamente das teorias e metodologias preexistentes. Essas contribuições podem ser úteis e valiosas, principalmente quando oferecem abordagens, interseções e cruzamentos com outras disciplinas.

¹⁸⁹ No original: “[...] the configuration of competitive video gaming as a professionalized spectatorial activity”.

¹⁹⁰ No original: “[...] the configuration of competitive videogaming as spectator sport”.

No entanto, muitas dessas mesmas construções são pensadas a partir de contextos locais norte-centrados que consideram que a profissionalização está a apenas alguns passos da maioria dos jogadores que dispõem de “talento” ou “dom”. Essa não é, como se tem defendido nesta tese, uma realidade do contexto brasileiro ou de muitos dos países que compõem o chamado Sul Global.

Não devemos, por outro lado, ignorar as epistemologias, pensamentos e metodologias que emergem das próprias práticas de conhecimento com as quais nos envolvemos em campo. Esses elementos, 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. As definições acima apontam para algum esforço, no âmbito da literatura especializada, no sentido de demarcar o fenômeno, ainda que a partir de uma epistemologia determinada. Os autores citados servem para mostrar a existência de uma progressão temporal crescente na procura de dar conta das lacunas deixadas pelos percussores desse debate, como Wagner (2006)¹⁹¹ e T. Taylor (2012).

Nota-se que a maior parte das propostas é operacional aos seus respectivos contextos locais, e podem até ser consideradas como pontos de partida para diferentes abordagens, porém um tanto incompletas. As três percepções partem de uma concepção de esporte que é anterior aos *esports* e, portanto, concentram-se muito mais na análise a partir da ideia básica de esporte – como esporte mediado por computador, jogos competitivos e de natureza espetacular. Essa abordagem é construída com base em um modelo epistemológico de esporte concebido por ideias eurocentradas que, por exemplo, fundamenta-se em um entendimento cartesiano responsável por separar os jogos competitivos em dois níveis: corpo (competições físicas) e mente (competições intelectuais), estabelecendo, assim, uma divisão binária típica do pensamento e da retórica moderno/colonial (Mignolo, 2003a). Na medida em que a maioria dos esportes necessita de uma competência corporal, essa habilidade não será útil sem o exercício conjunto do intelecto – o que, por sua vez, demonstra a fragilidade da definição de esporte construída por Guttmann (1978), responsável por impactar a forma como atividade é conceituada hoje, ao menos na academia.

Embora exista um número considerável de inconstâncias na caracterização do fenômeno, cada uma das três abordagens descritas contempla fragmentos que, quando considerados em conjunto, ajudam a compor parte de um quadro mais completo sobre a atividade. É inviável obter uma imagem mais abrangente dos *esports*, enquanto uma complexa e emergente prática

¹⁹¹ A conceituação expandida de Wagner, embora mais ampla, não define em exatidão os *esports*, ainda que ofereça caminhos para sua melhor percepção. Para além das discussões geradas pela sua opção em delimitar a atividade esportiva em jogos digitais de forma física ou mental (Jenny *et al.*, 2016), a sua definição restringe o fenômeno aos jogos de computador e deixa ambiguidades em torno de como os *esports* são jogados (*on-line* ou em redes locais) e das plataformas que mobilizam. Além disso, apesar de usar “jogo competitivo de computador” como sinônimo de *esport*, Wagner parece deixar de fora o elemento competitivo de sua definição.

sociotécnica contemporânea, sem considerar a interseção entre as três perspectivas descritas aqui. Esse cenário aponta, portanto, para a existência de definições limítrofes, ao menos até agora.

Não é incomum que os autores citados aproximem alguns dos três conjuntos de definições anteriores para pensar nos *esports*, como fazem Borowy e Jin (2013), Freeman e Wohn (2017), Hamari e Sjöblom (2017), Hamilton, Kerne e Robbins (2012), N. Taylor (2016a, 2016b), N. Taylor e Hammond (2018), Pedraza-Ramirez *et al.* (2020), Ruvalcaba *et al.* (2018), T. Taylor (2012, 2018), Wohn e Freeman (2020) e Wardaszko *et al.* (2019). Hamilton, Kerne e Robbins (2012) e Borowy e Jin (2013), especificamente, partem de uma percepção que considera os *esports* como jogos competitivos e/ou exibições de jogos *on-line* (segundo e terceiro enquadramento), enquanto N. Taylor (2016a, 2016b) e N. Taylor e Hammond (2018) interseccionam brevemente a primeira e segunda abordagem, ainda que seu enfoque permaneça na terceira (a dimensão do espetáculo).

Entre todas as definições revisadas, aquelas apresentadas por Hamari e Sjöblom (2017), Freeman e Wohn (2017), Ruvalcaba *et al.* (2018), Pedraza-Ramirez *et al.* (2020), Wardaszko *et al.* (2019) e Wohn e Freeman (2020), contudo, facilmente se mobilizam entre as três perspectivas apresentadas e são as mais completas até então. Nesses trabalhos, ainda assim, o termo *esport* presta-se como referência a uma extensão de elementos diferentes e são apresentados a partir de uma variedade de plataformas, gêneros e modalidades. Mas para estabelecer relações entre tais aspectos, convém, primeiramente, separá-los de forma estratégica com base em três componentes estruturais. A primeira implicação à diversidade das situações de jogo nos *esports* diz respeito a uma característica derivada da mediação ou dimensão tecnológica da plataforma. Esta camada, muito mais relacionada com as materialidades do meio, é um elemento definidor dos *esports* e pode ser muito variada (consoles, computadores, dispositivos móveis e emuladores, por exemplo).

A segunda diz respeito a uma extensiva tipologia responsável por categorizar os jogos digitais em variações e subtipos, conforme os aspectos a serem demarcados. As classificações de gênero, portanto, são múltiplas e costumam distinguir os muitos formatos de jogo de acordo com um conjunto de características: produção (comerciais, independentes, *arcades*, educacionais, sociais, *advergames* etc.) estilo (ação, aventura, estratégia, *role-playing game*, esporte, corrida, *on-line*, simulação, *battle royale*, cartas, tabuleiro, dentre outros), gráfico (texto, vetoriais, 2D, 3D etc.) e *gameplay* (luta, mundo aberto, tiro, baseado em turnos etc.). Cada uma dessas características possui um conjunto de categorias, algumas das quais com subcategorias. Essas classificações não são, porém, coletivamente exaustivas ou reciprocamente exclusivas, o que significa que um jogo pode transitar em mais de uma categoria sugerida.

O terceiro componente estrutural dos *esports* trata da diversidade de situações de jogo, que pode, assim, ser organizada em pelo menos quatro configurações, como o dissemos. Nesse sentido, no intuito de oferecer uma contribuição que procure partir do Sul, reagregar o fenômeno e as

contribuições colocadas até aqui, defendemos que os *esports* se referem a toda forma de praticar um jogo competitivo esportivo mediado por computadores, que pode tanto ser assistida *on-line* quanto presencialmente por um número variável de espectadores. A atividade esportiva voltada para *videogames* envolve diferentes níveis de *gameplay*, uma variedade de comportamentos, gêneros, modalidades e formatos de jogo, grupos de jogadores e tipos de equipes. Essa definição, entretanto, ainda é insuficiente para abarcar os *esports* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Wohn; Freeman, 2020) que 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).

É preciso, portanto, acrescentar que todas essas atividades reivindicam uma quantidade significativa de comportamentos *on-line* em diferentes escalas (jogar, *streamar*, assistir, gastar, organizar, moderar etc.), grupos de usuários *on-line* (jogadores, *streamers*, espectadores e doadores, por exemplo) e formas específicas de relacionamentos mediados (interações jogador-*streamer*, jogador-jogador, doador-*streamer* e *streamer*-espectador, por exemplo). Essa definição, para ser ainda mais epistemicamente justa ao Sul, precisa considerar que a prática do *esport* é continuamente atravessada por uma série de mediações e lógicas que perpassam o sistema mundo-colonial, uma vez que os *esports* e os *videogames* também são orientados pelos referenciais geográficos, geopolíticos, capitalistas e moderno-coloniais (Falcão *et al.*, 2020; Macedo; Frago, 2019; Macedo; Kurtz, 2021; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Messias *et al.*, 2022; Rodrigues *et al.*, 2023). Embora adotar uma definição de *esports* como ecossistema de mídia holístico e multidimensional ofereça inúmeras informações que contemplam o próprio contexto brasileiro, é preciso melhor interpretá-la, entender suas fronteiras, traçar especificidades, identificar conexões e compreender a diversidade nas práticas competitivas que envolvem os *esports*.

Merece destaque a contribuição de Wohn e Freeman (2020) e sua tentativa de enquadrar parcialmente a diversidade das situações de jogo nos *esports*. Ainda que a definição proposta pelas autoras desestabilize alguns pressupostos das narrativas hegemônicas sobre as relações Norte-Sul nos *esports*, elas se abstêm de desafiar a epistemologia dominante orientada para o aspecto profissional das situações de jogo. Uma vez mais, fica evidente a limitação dos modelos de conhecimento norte-centrados, largamente adotados em âmbito nacional por desenvolvedoras e pesquisadores de estudos de jogos, para compreender plenamente as complexidades e particularidades dos *esports* no contexto brasileiro e, de forma mais ampla, no Sul Global.

Ao defender os *esports* como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional, Wohn e Freeman (2020) concebem uma noção que se concentra na ascensão dos *esports* como um domínio profissionalizado, movido por uma indústria global e que procura um público massivo para o jogo esportivo profissional. Entretanto, elas não contestaram e nem se propuseram a superar

as mesmas estruturas epistemológicas universais estabelecidas pelo Norte Global no estudo dos *esports* como fenômenos socioculturais. Sua concepção ignora a multidimensionalidade das situações de jogo que compõe a cultura dos *esports* em territórios pós-coloniais como o Brasil, cujas experiências incluem não apenas a prática profissional, mas também recreativa, comunitária e escolar (Messias *et al.*, 2022; Nascimento, Y., 2023; Rodrigues *et al.*, 2023; Silva, 2022).

Do ponto de vista brasileiro, embora sem descaracterizar a relevância do elemento esportivo nos *esports*¹⁹², aqui importa considerar que ele é somente uma interpretação limitada de um processo mais amplo. Para dar conta da complexidade do fenômeno é relevante, portanto, atentar para as demais condições e características que configuram essa atividade e que vão além do âmbito das competições e transmissões. É preciso, nesse sentido, considerar também outras mediações e associações necessárias à prática.

Com a intenção de reagregar as três abordagens complementares elaboradas por vários estudiosos(as) antes de nós, de expandir a multidimensionalidade intrínseca ao fenômeno e, assim, repensar o estatuto dos *esports* nos *game studies* a partir do Sul, traremos à discussão desta tese a noção de “diversidade configuracional”, apresentada em detalhes no quinto capítulo. Essa ideia, inspirada pelas práticas de conhecimento a que tivemos acesso e pelo trabalho de Damo (2003, 2005), é um exercício coconstruído com o intuito de entender a diversidade de *movimentos*, a heteromorfia e a heterogeneidade do cenário brasileiro de *FF* que tivemos contato em nosso campo. Isso permite deixar mais evidente a diferença entre nossa abordagem e perspectivas que consideram a incidência dos *esports* exclusivamente de forma profissional.

Para que iniciemos esse redirecionamento é necessário, contudo, primeiro entender o estado da arte sobre o tema, oferecendo um panorama da organização do conhecimento ao seu em torno enquanto ele avança, para, em seguida, atuar nas suas brechas. Fazemos isso introduzindo um mapeamento e revisão crítica da bibliografia encontrada sobre *esports* móveis nos primeiros anos de apropriação deste fenômeno pela comunidade acadêmica, investigando tanto aspectos bibliométricos quanto as correntes teórico-filosóficas, os enfoques empregados e o tratamento dado pela comunidade discursiva aos *esports* móveis. Nosso objetivo, com isso, é documentar a evolução, as lacunas e contribuir para essa agenda particular de estudos em ascensão, estabelecendo uma base para pesquisadores interessados.

¹⁹² Nossa compreensão do *esport* é baseada em uma perspectiva epistêmica que tensiona a estrutura tradicional estabelecida por Guttman (1978), cujo modelo privilegia o corpo sobre o intelecto no processo de distinção dos esportes de outras atividades. Essa abordagem é apresentada em maior detalhe em nossa dissertação (Macedo, 2018).

4. *Esports* móveis: panorama e lacunas em uma agenda de pesquisa

Com o objetivo de avaliar o atual estado da arte sobre os *esports* móveis, revisamos sistematicamente a literatura acadêmica de *esports* móveis encontrada na produção científica internacional até 27 de setembro de 2021. A abordagem é guiada por procedimentos metodológicos mistos complementares, voltados para a organização do conhecimento e de natureza quali-quantitativa. A classificação confeccionada para esta etapa buscou reunir os achados em blocos de análises, primeiramente de dados bibliográficos para, em seguida, construir uma apreciação de cunho epistemológico/crítico.

Entre os principais resultados, destacamos o pequeno volume de trabalhos sobre o segmento mapeado até o período analisado. Além disso, a ausência de documentos de autores brasileiros nas bases de dados nacionais consultadas redirecionou nosso esforço a uma pesquisa de carácter internacional. No material selecionado, predomina uma baixa reflexão sobre o assunto. A disciplina que se destaca é a computação, acompanhada da comunicação e das ciências do esporte. Dividido em duas partes, oferecemos, inicialmente, a descrição dos métodos utilizados para coletar a literatura e, posteriormente, apresentamos os resultados do mapeamento resumindo a pesquisa dos trabalhos mais relevantes e demonstrando as principais lacunas entre os estudos identificados.

4.1. Procedimentos metodológicos: sistematização da revisão bibliográfica

Para explorar a relevância e a evolução dos *esports* móveis no contexto dos *game studies*, adotamos nesta revisão procedimentos metodológicos mistos complementares (Johnson; Onwuegbuzie; Turner, 2007) para a organização do conhecimento e de natureza quali-quantitativa. Trata-se de um estudo descritivo, quanto aos objetivos, e bibliográfico e exploratório, no que diz respeito aos procedimentos técnicos (Silva; Menezes, 2005). Nossa revisão é construída a partir da apropriação de duas das abordagens que correspondem à análise de domínio¹⁹³ proposta por Birger Hjørland (2002), as quais compreendem os estudos bibliométricos e estudos epistemológicos/críticos.

Pelos estudos bibliométricos, procuramos conhecer nove indicadores de produção (volume de publicações, nome dos autores, filiação, países, títulos, tipificação do documento, nome da publicação, ano e disciplina)¹⁹⁴. A partir dos estudos epistemológicos/críticos, investigamos as correntes teórico-filosóficas e os enfoques empregados pela comunidade discursiva para definir os *esports* móveis e o tratamento dado ao fenômeno. A combinação dessas duas abordagens permitiu

¹⁹³ A análise de domínio, dentro das ciências da informação, é um processo que visa localizar e compreender os objetos existentes em um determinado domínio e contexto, permitindo assim a representação e organização do conhecimento.

¹⁹⁴ Em decorrência do baixo resultado encontrado, outros índices não foram contemplados. Isso inclui, por exemplo, as análises de citações e suas diversas relações, os autores mais produtivos, tipos de autorias, países dos autores e periódicos científicos que mais publicam a temática. Para estudos posteriores, além destes fatores, consideraremos os autores internacionais (e nacionais, caso existam) que formam a frente de pesquisa no campo ou em áreas correlatadas.

localizar as brechas referentes ao tema do estudo e contribuir com o aprimoramento do debate. As etapas dividem-se da seguinte forma:

a) A primeira é baseada na pesquisa bibliográfica para identificação, mapeamento e seleção de um conjunto de produções científicas sobre *esports* móveis publicado em diferentes formatos (periódicos, anais de eventos, livros, capítulos, dissertações e teses, por exemplo) em repositórios de trabalhos acadêmicos e mecanismos de pesquisa. As fontes de dados adotadas nesta fase foram sete importantes repositórios, com um escopo capaz de cobrir uma ampla variedade de bases de dados científicos nacionais e internacionais: Dimensions, Scopus, Academia.edu, ResearchGate, Portal de Periódicos da CAPES, Catálogo de Teses & Dissertações da CAPES e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD/Ibict). Para complementar as informações coletadas, buscas foram feitas na biblioteca da *Digital Games Research Association* (DiGRA) e do periódico *Game Studies*, dois repositórios de relevância no campo. Para a análise na próxima etapa, levamos em consideração o número total dos registros recuperados em cada um desses meios.

Esse conjunto de bases foi utilizado para consultas realizadas de 20 a 27 de setembro de 2021. Inicialmente, foram definidas combinações de palavras-chave ou expressões para orientar nosso levantamento. Chegamos aos seguintes descritores: “*mobile esport*”, “*mobile e-sport*”, “*esport móvel*”, “*e-sport móvel*” e suas variações no plural, considerando os dados completos dos documentos disponíveis nas plataformas e sem restrições temporais até aquela data. Usando as aspas com o intuito de especificar o que é procurado nos sistemas de busca, queríamos localizar documentos que mencionassem uma combinação específica de palavras, isto é, a expressão “*mobile esport*” e suas variáveis, ao invés de contemplar os dois termos separados. Descartamos, assim, trabalhos que referenciavam apenas trechos do termo completo (“*mobile*” ou “*esport*”).

Com esse conjunto de termos, adotamos um rastreamento mais amplo por todos os dados (resumo, título e texto completo), porque consideramos a hipótese de que, embora esses documentos não partissem dos *esports* móveis como tema principal, alguns deles talvez apresentassem o debate sobre a temática mesmo em estudos mais amplos sobre o fenômeno dos *esports*. Somado a isso, a pesquisa exploratória por títulos e resumos, com o intuito de filtrar os primeiros resultados e manter somente aqueles que possuem relação com o tema estudado, retornou apenas três trabalhos. Esse é um valor considerado insuficiente para o objetivo de compreender as tendências e o tratamento dado a este novo segmento dos *esports* até o momento.

Sobre os repositórios, a Dimensions é uma base de dados de pesquisa lançada em 2018 que disponibiliza o acesso gratuito a mais de 140 milhões de publicações, entre artigos em periódicos acadêmicos, em anais de eventos, *preprints*, livros, monografias e capítulos de livros¹⁹⁵. O Scopus

¹⁹⁵ Disponível em: <https://www.dimensions.ai/#>. Acesso em: 13 set. 2023.

é um dos maiores bancos de dados, resumos e citações bibliográficas acadêmicas, responsável por oferecer um panorama diverso da produção científica em diferentes áreas do mundo em três tipos de fontes: séries de livros, periódicos acadêmicos e comerciais¹⁹⁶. A Academia.edu é uma plataforma de rede social para pesquisadores para compartilhamento de pesquisas acadêmicas lançada em 2008, reunindo mais de 47 milhões de trabalhos que podem ser consultados e baixados gratuitamente¹⁹⁷. Similar, a ResearchGate é uma plataforma também voltada para cientistas com mais de 20 milhões de membros ativos. Nela é possível compartilhar documentos científicos de toda ordem, assim como filtrar o conjunto desses dados disponíveis em acesso livre¹⁹⁸.

No âmbito nacional, recorreremos a um conjunto de repositórios relevantes. O Portal de Periódicos da CAPES é uma biblioteca virtual lançada em 2000. Ela agrega e disponibiliza aos pesquisadores vinculados em instituições de ensino e pesquisa (IES's) no Brasil um banco de dados com mais de 39 mil trabalhos completos, 396 bases referenciais, além de livros e enciclopédias¹⁹⁹. Integrando o Portal de Periódicos, o Catálogo de Teses & Dissertações da CAPES é uma plataforma criada em 2002 que permite a consulta a todos os trabalhos defendidos na pós-graduação brasileira²⁰⁰. Com a mesma finalidade, o BDTD/Ibict foi lançado no mesmo ano e agrega os textos completos de trabalhos defendidos nas IES's brasileiras²⁰¹. Esse breve contexto ajuda a justificar a escolha desses ambientes para a construção da revisão bibliográfica.

b) A segunda etapa do estudo diz respeito à extração dos dados dos repositórios, catalogação e refinamento do material levantado. Nesta etapa foi gerado, primeiramente, um arquivo geral *csv*, onde foram inseridas, em uma tabela, as informações do título, tipificação do documento (artigo em periódico, artigo em anais, livro, monografia, capítulo de livro ou *preprint*), nome da publicação, ano, escopo e tipo de acesso (disponível ou indisponível *on-line*). Adotamos como critérios de exclusão: a) documentos repetidos; b) trabalhos que não estivessem em inglês/português/espanhol; c) documentos não disponíveis *on-line*; e d) a classificação do escopo.

c) A última etapa é voltada à avaliação do grau de escopo dos estudos selecionados. Nesta etapa, por meio de uma análise de conteúdo simplificada, cada estudo foi visitado para identificar o tratamento dado ao segmento de *esports* em análise. Com o intuito de obtermos um nivelamento mais equitativo e resultados mais refinados, optamos pela normalização da categoria escopo com base em quatro níveis explicativos, presentes no Quadro 1, com suas respectivas descrições.

¹⁹⁶ Disponível em: <https://www.elsevier.com/pt-br/solutions/scopus>. Acesso em: 13 set. 2023.

¹⁹⁷ Disponível em: <https://www.academia.edu/about>. Acesso em: 13 set. 2023.

¹⁹⁸ Disponível em: <https://www.researchgate.net/about>. Acesso em: 13 set. 2023.

¹⁹⁹ Disponível em: <https://bit.ly/44NwJNi>. Acesso em: 13 set. 2023.

²⁰⁰ Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 24 set. 2021.

²⁰¹ Disponível em: <http://bdt.d.ibict.br/vufind/Content/history>. Acesso em: 27 set. 2021.

Quadro 1: Categorias, graus ou níveis de classificação do escopo dos trabalhos

Categorias/níveis	Descrição
Alto	O tema do trabalho é pertinente à temática central (<i>esports</i> móveis).
Médio	O tema do trabalho não é voltado aos <i>esports</i> móveis, mas menciona a temática em algum detalhe.
Baixo	O tema do trabalho não é adequado à temática central da pesquisa e apresenta menção com baixa reflexão.
Inexistente	O termo é mencionado em referências ou de modo aleatório sem qualquer reflexão específica sobre o fenômeno.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Essa análise nos ajudou a reconhecer o modo como o conhecimento científico em *esports* móveis tem sido construído nos últimos anos. Após o emprego dos critérios de exclusão a, b e c, recorreremos às categorias do escopo para excluir assuntos não pertinentes à temática central do levantamento. Para a aplicação dessa classificação, de forma a selecionar apenas trabalhos que se relacionassem com os *esports* móveis, uma análise de conteúdo de cada texto foi necessária para filtrar os estudos que tratassem do tema em questão. Os seis documentos que obtiveram o nível inexistente foram excluídos. Uma tabela final foi construída agregando os nove indicadores de produção, anteriormente relatados, incluindo um nono (grau de escopo).

4.2. Resultados: apresentação e análise

Os resultados são narrados, inicialmente, a partir da análise de dados bibliográficos sobre *esports* móveis, e, em seguida, apresentando o estudo epistemológico/crítico com base na análise do grau de escopo e na síntese geral dos trabalhos mais relevantes.

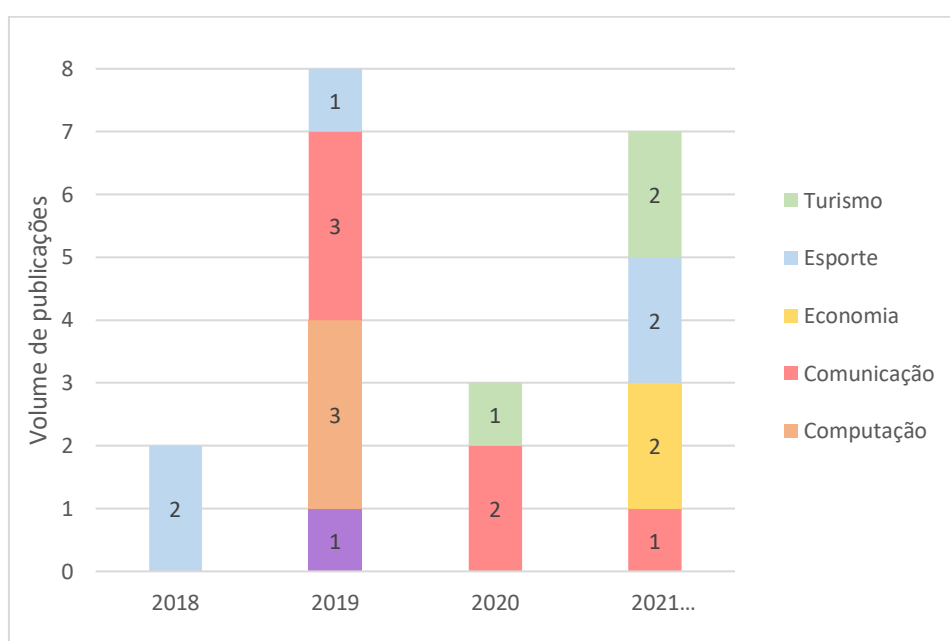
4.2.1. Análise de dados bibliográficos sobre *esports* móveis

Como dito, a primeira etapa desta revisão consistiu em uma varredura a partir da lista de termos e repositórios predefinidos utilizando os mesmos critérios de buscas explicitados nas linhas anteriores. A partir desse levantamento foram recuperados, até 27 de setembro de 2021, 39 resultados na plataforma Dimensions: *mobile sport* e sua variação no plural retornaram um conjunto de 28 documentos, enquanto *mobile e-sport* e seu plural retornaram 11. As variações em português não apresentaram dados, assim como as buscas de todos os termos nas plataformas ResearchGate e Portal de Periódicos/CAPES não localizaram novos registros. Já na Scopus, no Catálogo de Teses & Dissertações/CAPES, no Academia.edu, no BDTD, na biblioteca de *papers* da DiGRA e no periódico *Game Studies* nenhuma das palavras-chave encontraram documentos.

O passo seguinte consistiu em catalogar todo esse material em uma primeira tabela com apenas as informações do título, tipo de documento, nome da publicação, ano, acesso e escopo.

Dos 39 trabalhos recuperados, 3 não estavam disponíveis *on-line*, 6 estavam repetidos, 4 eram de outros idiomas e 6 receberam o grau de escopo inexistente. Após a documentação dos dados, a aplicação dos demais critérios de exclusão e a análise do escopo, obtivemos um total de 20 documentos (51,28%) assinados por 51 autores (autoria e coautoria únicas, excluídos os que assinaram mais de um trabalho) de 12 países diferentes²⁰². Tratam-se de 10 artigos científicos, quatro artigos em anais de eventos, quatro capítulos de livros, um livro e uma monografia (dissertação). A evolução da produção científica sobre o tema pode ser observada na Figura 7, sob uma perspectiva diacrônica, com os maiores índices registrados em 2019.

Figura 7: Volume de publicações anuais, por disciplina, no *corpus* de *esports* móveis até setembro de 2021



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Das 1.405 publicações na plataforma Dimensions sobre *esports/e-sports* até setembro de 2021 (considerando a ocorrência dos termos no título/resumo), obtivemos um total de 20 documentos a respeito de *esports* móveis, o que equivale a 1,42% do universo disponível sobre o tema mais amplo, selecionados como *corpus* de análise²⁰³. Nenhum desses trabalhos, contudo, é assinado por pesquisadores vinculados às instituições de ensino e pesquisa no Brasil. As disciplinas acadêmicas representadas no material empírico são comunicação, esporte, computação, turismo, economia e ciências ambientais (Tabela 1)²⁰⁴.

²⁰² Ao realizarmos a coleta de dados, também foram registrados os países de origem dos materiais. Vale salientar que foi considerada a filiação do pesquisador à sua instituição como país de origem, e não a nacionalidade do autor.

²⁰³ O *dataset* final utilizado nesta análise está disponível, em ordem cronológica, em: <https://bit.ly/463sUou>. A tabela agrega todas as categorias da análise bibliográfica e epistemológica, as quais incluem os nove indicadores de produção.

²⁰⁴ Embora a maioria dos trabalhos atue de maneira interdisciplinar, utilizamos três critérios para classificar e vincular os resultados às áreas de estudo: (i) a filiação dos autores em dois níveis (faculdade/escola e departamento/centro); (ii) o escopo do tipo de publicação; (iii) e o conteúdo do trabalho.

Tabela 1: Distribuição do *corpus* de *esports* móveis, analisados por área de estudo, até setembro de 2021

Disciplina	Total de publicações	Porcentagem do <i>corpus</i> (%)
Comunicação	6	30%
Esporte	5	25%
Computação	3	15%
Turismo	3	15%
Economia	2	10%
Ciências ambientais	1	5%
Total	20	100%

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Essa coletânea foi, então, organizada em uma tabela com nove indicadores de produção: nomes dos autores, filiação, país, título, tipo de documento, nome da publicação, ano, disciplina e escopo. A classificação do escopo de cada documento diz respeito a uma etapa qualitativa de nossa análise, tanto para identificação quanto para avaliação de documentos relevantes, da qual exploraremos em detalhes na seção seguinte.

O primeiro estudo sobre *esport* móvel surge na produção científica internacional a partir de 2018 (Atalay; Topuz, 2018), vindo das ciências do esporte (Figura 7). Ainda neste ano, ele é acompanhado por uma outra obra que faz referência ao segmento (Skinner; Smith; Swanson, 2018), também vinda do mesmo campo de estudo²⁰⁵. Essas duas primeiras ocorrências aparecem dois anos após o governo chinês hospedar a primeira competição oficial de *esports* móveis no país, a *China Mobile eSports Games*, que permanece ativa desde 2016 (Newzoo, 2016; Niko, 2019). Esses trabalhos foram seguidos, em 2019, por publicações das ciências da computação (Ćwil *et al.*, 2019; Liao; Wu; Feng, 2019; Wardaszko *et al.*, 2019), ciências da comunicação (Biao; Wenxi; Guangyu, 2019; Canavarró; Sequeiros; Fernandes, 2019; Otu, 2019), ciências do esporte (Summerley, 2020) e ciências ambientais (Wang *et al.*, 2019). A primeira menção aos *esports* móveis em um trabalho de turismo aparece no ano seguinte, em 2020.

Como as ocorrências evidenciaram estudos que mais mencionavam casualmente o termo, ao invés de pesquisas específicas sobre *esports* móveis, uma análise comparativa entre esses trabalhos produziria resultados inconclusivos e tendenciosos. Nos detemos, assim, em uma análise epistemológica exploratória sobre os primeiros anos de presença do tema no debate acadêmico.

4.2.2. Análise do grau de escopo dos trabalhos

Esta revisão de literatura, como dito, também procurou tipificar o grau de escopo sobre *esports* móveis nas pesquisas identificadas, distribuindo-o em cada publicação. A Tabela 2 detalha

²⁰⁵ É importante, contudo, diferenciar entre o primeiro estudo sobre o fenômeno (Atalay; Topuz, 2018) da sua primeira menção na literatura (Skinner; Smith; Swanson, 2018). Enquanto o primeiro discute um aspecto específico do tema, o segundo faz uma breve alusão ao termo em determinado momento.

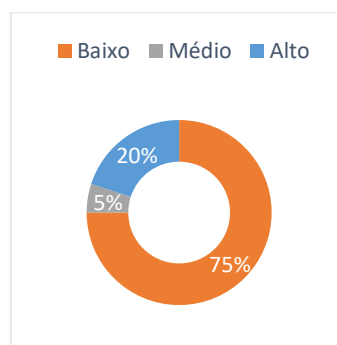
o índice anual do *corpus* selecionado por ano, disciplina e escopo. A Figura 8, por sua vez, indica o tratamento dado ao fenômeno no quadro geral dos estudos mapeados.

Tabela 2: Distribuição anual dos 20 trabalhos selecionados por disciplinas e graus de escopo até setembro de 2021

Ano	Título do artigo	Disciplina	Escopo
2018	What Is Being Played in the World? Mobile eSport Applications	Esporte	Alto
2018	Fostering Innovative Cultures in Sport, Leadership, Innovation and Change	Esporte	Baixo
2019	Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile Esports	Computação	Alto
2019	Empirical Studies on the Role of Matchmaking in Mobile Esports Player Engagement	Computação	Alto
2019	Improving Mobile Gaming Experience with User Status Detect System	Computação	Médio
2019	Game Design Decisions and Communication Theories Applied to eSports: A Literature Review	Comunicação	Baixo
2019	The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports	Esporte	Baixo
2019	The Future of Gaming and Sport: The Rise of the E-sports industry in China	Comunicação	Alto
2019	Characteristic Development Model: A Transformation for the Sustainable Development of Small Towns in China	Ciências ambientais	Baixo
2019	China's Digital Publishing Moving Towards In-Depth Integrated Development	Comunicação	Baixo
2020	The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth	Turismo	Baixo
2020	Umbrella platform of Tencent eSports industry in China	Comunicação	Baixo
2020	Cross-Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland	Comunicação	Baixo
2021	Clustering Esports Gameplay Consumers via Game Experiences	Esporte	Baixo
2021	Effect of Prior Gameplay Experience on the Relationships between Esports Gameplay Intention and Live Esports Streaming Content	Esporte	Baixo
2021	The Use of Instagram Stories at the Age of COVID-19 Pandemic	Comunicação	Baixo
2021	eSports: a new industry	Economia	Baixo
2021	Gen Z and Esports: Digitizing the Live Event Brand	Turismo	Baixo
2021	Conquering Gender Stereotype Threat in "Digit Sports": Effects of Gender Swapping on Female Players' Continuous Participation Intention in ESports	Economia	Baixo
2021	Research on Advertising Marketing in E-sports Competition in China	Turismo	Baixo

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Figura 8: Percentual do grau explicativo de escopo das publicações



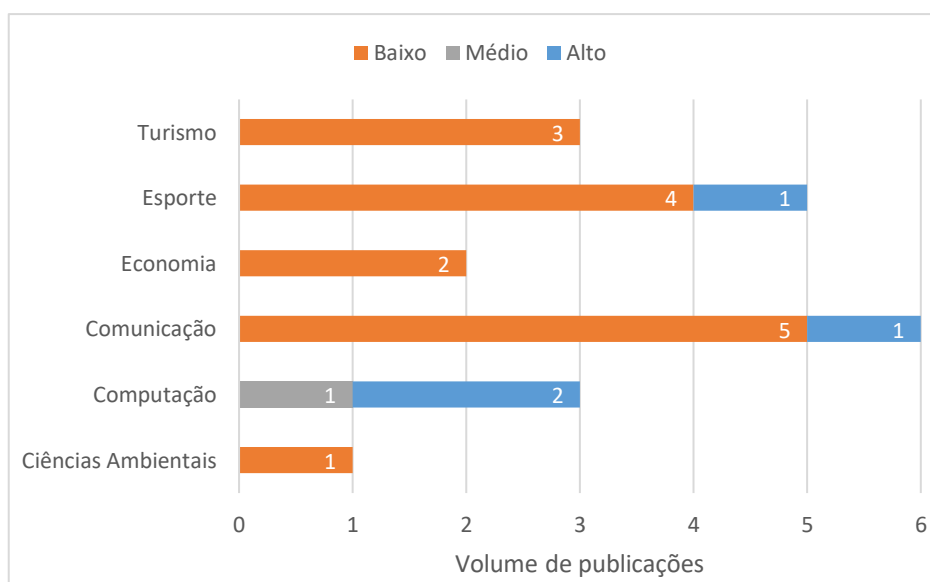
Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A partir da análise de escopo das 20 publicações selecionadas (Tabela 2), os resultados permitem verificar que: 75% (15 documentos) da organização do conhecimento sobre *esports* móveis apresenta uma baixa reflexão sobre o assunto; 20% (4) alcançou o escopo alto –

equivalente a 0,28% do total disponível de trabalhos na plataforma Dimensions sobre *esports/e-sports* –; e apenas 5% (1) alcançou o nível médio²⁰⁶. Os resultados, além de refutarem a nossa hipótese inicial²⁰⁷ e não permitirem o diagnóstico das tendências, demonstram que a maioria das pesquisas adota o termo *esports* móveis de modo aleatório e usual, muitas vezes como um exemplo isolado em estudos sobre outros fenômenos e sem endereçar reflexões ou problematizações a respeito da temática central. Nos 15 trabalhos de baixo escopo, o debate se volta para alguma especificidade dos *esports* de maneira mais ampla (10), a identidade do jogador (1), *Instagram* (1), esportes e economia (1), cidades e meio ambiente (1) e publicação digital (1).

Pelos resultados apresentados na Figura 9, é possível observar que os *esports* móveis têm sido discutidos com maior escopo em estudos da computação, enquanto na comunicação e nas ciências do esporte predominam abordagens que se limitam a menções momentâneas ao fenômeno. Embora as pesquisas sobre a temática estejam entrando em um primeiro momento de exuberância, período particular no qual a atração pela novidade do tema na comunidade acadêmica amplia a quantidade de trabalhos sobre determinado tópico de estudo (Fragoso *et al.*, 2017), esse é um comportamento recente quando consideramos que a comunicação assume destaque nos estudos sobre *esports*, conforme mostra a revisão de literatura (em língua inglesa) desenvolvida por Reitman *et al.* (2020).

Figura 9: Grau explicativo do escopo, por disciplina, apresentado no *corpus*



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

²⁰⁶ Embora esse estudo discuta a experiência de jogos móveis com um novo sistema de detecção de *status* do jogador (Liao; Wu; Feng, 2019), ele dedica um tópico sobre os jogos competitivos para celulares que contextualiza e reconhece o segmento dos *esports* móveis.

²⁰⁷ Todos os trabalhos de alto escopo usaram alguma das palavras-chave relacionadas aos *esports* móveis para indexar seus estudos.

Além disso, esse cenário aponta para uma lacuna no que diz respeito a um fenômeno hospedado, particularmente, em países emergentes do Sudeste Asiático e da América Latina (Niko, 2016, 2019). A falta de propagação e institucionalização do fenômeno no Ocidente, sobretudo em países do Norte Global (Summerley, 2020), talvez ajude a explicar o escasso debate até então nos três idiomas selecionados (português, inglês e espanhol), o que, por si só, é um índice de colonialidade do saber do campo. No entanto, os resultados da leitura crítica dos cinco documentos de alto e médio escopo sobre *esports* móveis permitiram identificar algumas lacunas referentes ao conceito. A partir delas, buscamos oferecer algumas contribuições para o preenchimento dessas brechas em direção a uma agenda que também se debruce sobre as especificidades da temática. É o que apresentamos a seguir.

4.2.3. Síntese geral dos trabalhos mais relevantes

Essa seção introduz um relato da última etapa de nossa revisão bibliográfica. O objetivo consiste em levantar os principais achados dos estudos mais relevantes – classificados com escopo alto e médio – e brevemente situar o tratamento dado aos *esports* móveis pelo *corpus*.

O primeiro dos trabalhos indexado na plataforma Dimensions é escrito por Ahmet Atalay e Arif Topuz (2018). No mesmo ano um evento de demonstração de *esports* foi realizado nos Jogos Asiáticos de 2018, na Indonésia, apresentando seis jogos diferentes. Essa foi a primeira vez que jogos de *esports* em computadores e dispositivos móveis foram introduzidos no mesmo torneio (Otu, 2019). Os autores partem de uma definição de *esports* enquanto esporte mediado por computador e jogos competitivos. A partir deste referencial, eles examinam os aplicativos de *esports* móveis mais populares do mundo e concentram-se naqueles hospedados em plataformas que possuem o maior número de usuários em escala global: *App Store* e *Google Play Store*.

O resultado da pesquisa verificou à época, até o dia 15 de janeiro de 2018, que os *esports* móveis possuem uma diversa área de uso em escala global e são largamente aceitos. Os mais populares aplicativos eram de futebol, em primeiro lugar, basquete, bilhar, badminton, skate, golfe e dardos, revelando interesses em jogos semelhantes aos esportes convencionais. Além disso, Atalay e Topuz (2018) reforçaram que a popularidade desses aplicativos varia conforme os sujeitos que utilizam as lojas, os diferentes países e a disponibilidade da aplicação (gratuita ou paga).

É estranho, no entanto, que apenas jogos digitais esportivos apareçam no *ranking* de Atalay e Topuz (2018). Borowy e Jin (2013) também chamam a atenção para o fato de ainda existirem alguns desenvolvedores de jogos e pesquisadores, como é o caso de Hemphill (2005), que frequentemente confundem jogos digitais esportivos e *esports*. Nosso argumento, no entanto, considera os *esports* um fenômeno muito mais abrangente em termos de jogadores profissionais, entusiastas, semiprofissionais e universitários que se envolvem não somente com *videogames*

esportivos, mas também com outros gêneros de jogo. Isso inclui desde tipos como *battle royale* e estratégia em tempo real (*real-time strategy*, da sigla em inglês RTS) até os clássicos *First Person Shooter* (FPS) e *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), cujos gêneros representam os títulos de mais impacto na indústria e ecossistema global de *esports* (Macedo; Fragoso, 2023).

O segundo estudo é de Wardaszko *et al.* (2019). Os autores também partem de uma percepção de *esports* como esporte mediado por computador e como *gameplay* competitivo em *videogames*, mas sua definição mais ampla agrega tanto casuais quanto profissionais. Com base nesse arcabouço, eles analisaram 16 diferentes aplicativos de *esports* móveis populares no intuito de estudar em profundidade o atual estado de implementação teórica e prática de sistemas de *matchmaking* disponíveis na indústria de jogos móveis, isto é, as abordagens desses jogos para parear os jogadores. Wardaszko *et al.* (2019) constataram, a partir do estudo, que a estratégia dominante na indústria usa sistemas fundamentados em classificação de habilidade ou progresso (proporção de vitórias/derrotas ou o número de pontos de experiência adquiridos ao longo de uma dada temporada de jogo/historicamente).

O terceiro estudo é desenvolvido por Ćwil *et al.* (2019), o mesmo coletivo de pesquisadores que também assinam o trabalho anterior. Nesta pesquisa os autores seguem o mesmo critério para definição dos *esports* como esporte mediado por computador e uma forma de competição envolvendo *videogames*, mobilizando alguns dos autores mencionados em nossa revisão (Hamari; Sjöblom, 2017; Hemphill, 2005). Essa é uma concepção que também não se firma num entendimento limitante dos *esports* a um domínio exclusivamente profissionalizado. A partir dessa interpretação, é analisado como o *matchmaking* exerce influência sobre o engajamento e a satisfação do jogador em 17 jogos de *esports* móveis.

Os resultados da pesquisa apontaram que muitos fatores influenciam o engajamento de jogadores de *esports* móveis, e o *matchmaking* é um dos mais relevantes. Jogadores possuem diferentes estilos de jogo e vários personagens, o que dificulta a tarefa de medir suas habilidades e pareá-los de modo que satisfaça o maior número possível deles. A pesquisa mostra que alguns jogadores se sentem frustrados devido às diferenças de habilidade entre eles e seus colegas de equipe, e também indicam que nem todos desejam competir constantemente com outros que tenham um nível de habilidade semelhante – às vezes a preferência é por uma *gameplay* desafiadora, noutras uma vitória mais fácil é desejável. Ćwil *et al.* (2019) sugerem, então, que a personalidade do jogador deve ser um dos critérios incluídos nos sistemas de *matchmaking*, à medida que ela influencia nas reações e satisfações de cada um deles nas partidas.

Em seu estudo sobre uma nova forma dos jogadores interagirem com seus dispositivos móveis e melhorarem sua experiência de jogo a partir do sistema de detecção do *status* do usuário, Shieh-chieh Liao, Fong-Gong Wu e Shu-Hsuan Feng (2019), ao discutirem os jogos competitivos

móveis, fazem referência ao movimento de portabilidade de jogos competitivos para plataformas móveis. Embora não discutam o cenário de *esports* móveis, os autores tocam na questão das materialidades que envolvem a experiência de jogadores em dispositivos móveis:

Com tantos jogadores de *esports* e jogadores profissionais, muitas empresas se esforçaram para projetar periféricos para melhorar o controle de jogos móveis, como joysticks e botões adicionais na tela. Algumas empresas até desenvolveram smartphones voltados para jogos para se adequar ao mercado e ajudar os jogadores de alto nível a obter uma vantagem em seus jogos²⁰⁸ (Liao; Wu; Feng, 2019, p. 32).

Aquela que pode ser considerada, segundo nosso mapeamento, a primeira dissertação sobre *esports* móveis aparece com o trabalho de Ashley Otu (2019). Sua abordagem aproxima dois dos três conjuntos de definições anteriores para pensar nos *esports*: como *videogames* competitivos, “voltados para jogadores profissionais que jogam para uma equipe”²⁰⁹, e como um tipo de esporte mediado por computador com qualidades esportivas. O autor aborda o surgimento do fenômeno no contexto chinês e desenvolve, inicialmente, uma análise sobre a tendência de expansão da indústria de *esports* e *esports* móveis na China nos últimos anos. Ele ainda avalia como a governança política, tecnologia e fatores sociais, culturais e econômicos são aspectos que exerceram grande influência para o estabelecimento da indústria chinesa de *esports*, ajudando a moldá-la. Em seguida, Otu (2019) compara, contrasta e identifica padrões semelhantes de comportamentos, experiências e envolvimento de fãs chineses em atividades relacionadas ao fenômeno. O autor defende que a divisão móvel da prática está contribuindo significativamente para estabilizar ainda mais a gigante indústria de *esports* no contexto da China.

Assim como esta revisão demonstra, Otu (2019) registra que os *esports* móveis são um fenômeno relativamente novo que não possui literatura considerável no campo dos *game studies*, estudos da comunicação e estudos de dispositivos móveis. De acordo com ele, só recentemente alguns trabalhos sobre *esports* para computadores começaram a surgir – uma afirmação que, do nosso ponto de vista, é demasiadamente modesta, embora os estudos de *esports* sejam um campo relativamente pequeno dentro dos *game studies* (Reitman *et al.*, 2020). No contexto chinês, nenhuma característica do segmento de *esports* móveis foi identificada na literatura disponível.

Um dos méritos do trabalho de Otu (2019) é a atenção dada à materialidade dos *esports*, embora não se trate de um estudo comparativo ou que se debruce especificamente sobre as implicações materiais – seu problema de pesquisa gira mais em torno dos fatores históricos (políticos, econômicos, tecnológicos e sociais) e contemporâneos que levaram ao surgimento e

²⁰⁸ No original: “With these many *esports* players and professional players, a lot of companies have make their effort designing peripherals to improve the control of mobile gaming, such as additional on-screen joysticks and buttons, some companies even developed gaming oriented smart phones to suit the market and help those high level gamers get an edge on their games.”

²⁰⁹ No original: “The definition of *e-sports* refers to competitive video gaming (tournaments), by professional gamers who play for a team”.

ascensão da indústria e do ecossistema de *esports* móveis na China, assim como os padrões comuns de consumo dos fãs chineses. A materialidade, no entanto, aparece à medida que o autor discorre sobre a consolidação da indústria de *esports* no país asiático. Otu (2019) reconhece, portanto, que os *esports* móveis chineses cresceram a ponto de construírem um segmento diferente daquele que é projetado, por exemplo, em computadores pessoais.

4.2.4. Discussão

Um dos principais problemas em relação aos trabalhos encontrados é a ausência de critérios mais adequados para justificar a escolha de certos jogos como “*esports*” móveis ou à própria definição desse cenário. Aqui o conceito de *esport* é particularmente responsável por essa incongruência, na medida em que os estudos oscilam entre concepções restritas (*esport* como jogo profissional, como nos primórdios do debate do fenômeno) e abrangentes (*esport* como prática casual e profissional). Esse é um problema que deriva, acreditamos, do fato dos autores adotarem uma construção teórica desenvolvida por estudiosos de outras plataformas (consoles e computadores pessoais), reproduzindo o mesmo posicionamento epistêmico norte-centrado dessas pesquisas. A definição de *esports* dos trabalhos mapeados também ignora a terceira abordagem voltada para o elemento espetacular, discutido em nossa revisão conceitual (capítulo 3).

Quando consideramos o cenário de *esports* em computadores e consoles, esse problema conceitual parece se dissipar com maior tranquilidade em razão dos condicionantes geográficos/espaciais e tecnológicos do jogo *on-line* e do conjunto de diferentes camadas infraestruturais que a atividade demanda (Falcão *et al.*, 2020; Macedo; Fragoso, 2019), seja ela profissional ou não. As condições materiais presentes no cenário cotidiano de jogadores de computadores e consoles são, em larga medida, excludentes e inviabilizam a livre prática para muitos – o que tende a aumentar ainda mais em níveis profissionais. Enquanto a profissionalização e o amadorismo aparecem palpáveis nessas duas plataformas, com divisões mais perceptíveis graças à mediação tecnológica e espacial, quando nos debruçamos sobre os *esports* móveis o problema conceitual se adensa dada a relativa facilidade à compra de *smartphones* (em comparação com computadores e consoles, era nossa crença), o acesso à serviços de redes móveis e o desenvolvimento de *hardwares* e *softwares* de *smartphones* que aumentaram a oferta e demanda por jogos móveis.

A profissionalização e o acesso à experiência esportiva, em algum sentido, parecia ser “facilitada” com o despontar dos *esports* móveis, graças a uma curva de aprendizado para se tornar *pro-player* consideravelmente reduzida pela baixa barreira de entrada material. Se as competições iniciais de base e o patrocínio das *lan houses* foram elementos que contribuíram significativamente para o surgimento dos *esports* e para a sua manutenção ainda hoje em *movimentos* periféricos, a

conveniência e relativa acessibilidade de *smartphones* hoje se somam na compreensão da expansão dos *esports* móveis no Brasil, particularmente. Ao menos eram essas as informações que circulavam no debate corrente sobre *FF* antes e no início do nosso trabalho de campo, as quais tomamos como certas. Ao longo da pesquisa e no contato com os jogadores, porém, fomos levados a abandonar a subordinação do nosso material etnográfico a esses contextos mais abrangentes e a rejeitar, nesse sentido, algumas das determinações derivadas dessas contextualizações.

Ainda assim, é perceptível que as implicações causadas pelas características desses jogos são, ao mesmo tempo, o que fizeram dos próprios *esports* móveis um objeto de pequeno interesse além do Sul Global. Como já havia notado Summerley (2020), há outras divisões nacionais entre plataformas de *esports* (computadores, consoles e dispositivos móveis) que dizem respeito não apenas às diferenças entre mercados continentais, como defende o autor, mas, sobretudo, diferenças coloniais (Mignolo, 2003a, 2007a) que privilegiam as plataformas e experiências de jogo dos sujeitos no Norte Global. *FF*, por exemplo, é um jogo criado no Sul Global e para o Sul Global, que reconhece, pois, o Sul como um ator importante, “mas a institucionalização desses *e-sports* é praticamente invisível no Ocidente”²¹⁰ (Summerley, 2020, p. 62), o que reproduz, dessa forma, a colonialidade do saber dentro do campo acadêmico.

Por outro lado, cada uma dessas culturas de prática voltadas para os *esports*, em suas múltiplas representações contemporâneas, é diretamente impelida pelos elementos do *design* inscrito em qualquer um desses contextos sociotécnicos (Falcão, 2014). Nesse sentido, a questão mais latente que se debruça sobre esses estudos diz respeito a falta de um consenso amplo a respeito da definição de *esports*, em geral, e *esports* móveis, em particular: o que define, então, um cenário de *esport*? E, sobretudo, o que faz de um jogo um *esport*? Qual elemento formal este necessita? Quais as características da modalidade móvel e o que ela acrescenta ao conceito de *esports*? Um jogo sem uma estrutura profissional oficial – mantido apenas por uma comunidade (ou *movimento*) de jogadores – pode ser um *esport*? Essas são questões em aberto que precisam ser melhor endereçadas. Oferecemos, no capítulo seguinte, uma contribuição, vinda do próprio *movimento*, a partir da noção de diversidade configuracional dos *esports* – um esforço, pois, no sentido de repensar o estatuto dos *esports* nos *game studies*.

De seu lado, a definição restrita privilegia a modalidade profissional (de espetáculo mais complexificado e midiaticado) que promove um monopólio estético, temático e epistêmico da atividade, excluindo, assim, outros modelos configuracionais presentes nos *esports*. De outro, a definição ampla agrega o elemento casual/entusiasta. Se a primeira definição implica na existência de uma estrutura competitiva organizada e gerenciada oficialmente pelas desenvolvedoras de

²¹⁰ No original: “*but the institutionalization of these E-sports is largely invisible in the West*”.

jogos, com ligas, torneios, equipes e eventos diversos instaurados, a segunda parece considerar a existência da dinâmica amadora (entusiasta) e casual que não dispõe de igual aparato em termos de escala e proporcionalidade. Se, de um lado, os *esports* são apenas práticas regularizadas institucionalmente pelas empresas que desconsideram, em última instância, *movimentos* comunitários independentes²¹¹, do outro tudo é *esport*.

Embora a definição mais ampla pareça resolver o impasse ao agregar parte da diversidade das situações de jogo nos *esports*, na realidade ela acrescenta mais uma camada nessa problematização com um risco de banalizar o seu sentido e sua própria aproximação com uma certa ideia de esporte (Macedo, 2018). Como argumentamos, o *ethos* profissional ainda é parte relevante daquilo que delimitaria os *esports* nessa concepção, mas essa presença é pouco clara e, portanto, precisa ser melhor acoplada. Um jogo sem uma estrutura profissional oficial, isto é, mantido apenas por uma comunidade (*movimento*) de jogadores, pode, afinal, ser um *esport*? Em Wardaszko *et al.* (2019) e Ćwil *et al.* (2019), por exemplo, não há uma delimitação visível sobre isso – eles não descrevem, portanto, os cenários competitivos institucionalizados dos jogos selecionados e muito menos se estariam se referindo à matriz bricolada ou comunitária dos *esports* –, mas os autores reconhecem os efeitos e limites que incidem sob seu estudo em decorrência de uma escolha “[...] alinhada ao entendimento dos *esports* como *gameplay* competitivo em *videogames*”²¹² (Wardaszko *et al.*, 2019, p. 2473, grifo nosso).

O movimento empreendido por esses pesquisadores é particularmente relevante, embora sua abertura conceitual esvazie a ideia de *esport* ao desconsiderar as variáveis que incidem sobre as continuidades e descontinuidades no universo do fenômeno – algumas das quais mencionadas no capítulo anterior, com destaque ao processo de midiatização, espetacularização, plataformização, esportificação e colonização de determinados jogos (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Macedo; Fragoso, 2023; Turtiainen; Friman; Ruotsalainen, 2020). Além disso, subestima os *esports* profissionais como um empreendimento capitalista e moderno/colonial que mobiliza uma ampla rede de agentes, instituições e poderes na busca pela conformação de uma certa experiência de jogo com repercussões visíveis nas práticas de *game design* (Falcão *et al.* 2020, 2023).

Alguns problemas na definição restrita devem ser endereçados em mais algum detalhe. O primeiro aspecto consiste em considerar que ela ignora casos relativos à modalidade comunitária dos *esport*, a exemplo do cenário competitivo de base de jogos como *Super Smash Bros. Melee* (*SSBM*) (Nintendo, 2001) ou mesmo daqueles que possuem um circuito aberto paralelo – como

²¹¹ Ying-Ying Law e Joshua Jarrett (2020) recentemente propuseram problematizar até que ponto os *esports* organizados de base, que podemos enquadrar no escopo do modelo configuracional de *esports* comunitário, são capazes de representar uma alternativa aos formatos de *esports* mais convencionais e largamente comercializados, com viés econômico.

²¹² No original: “[...] aligned with understanding *esport* as competitive *gameplay* in video games.”

*FF*²¹³. Nessa configuração, a base popular moldada pelos jogadores (ao invés das desenvolvedoras) é o que constrói e autogerencia a cena de *esport* ao redor do jogo, geralmente sem o envolvimento ativo das empresas (Law; Jarrett, 2019, 2020; Mussa, 2018, 2019; Koch; Pongratz, 2020; Rappaport, 2020).

A ideia de *esport* circunscrita ao cenário profissional também aliena os primeiros exemplares que se ergueram de um movimento e de um espírito comunitário voltado ao apoio à competição, onde se organizaram os primeiros torneios de pequena e média escala ao redor do mundo ainda durante as décadas de 1980 (Borowy; Chiado, 2013; Jin, 2013; Macedo, 2018; Palma; Chiado, 2017; Revista Odyssey Aventura, 1984; Smith, K., 2013; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012). A literatura sobre a história e o desenvolvimento dos *esports* documenta, por exemplo, que o crescimento significativo das atividades esportivas baseadas em *videogames* se deu a partir do ávido entusiasmo, colaboração e práticas de autogestão das comunidades de base dos jogos, iniciando com competições de clãs *on-line* até torneios de rede local durante 1990 e início dos anos 2000 (Chiado, 2013; Nascimento, Y., 2023; Palma; Chiado, 2017; Taylor, T., 2012, 2018; Wagner, 2006). As repercussões dessas atividades e desse movimento perduram até os dias de hoje como aspectos geracionais e modos de agir da cultura que hoje se estabelece.

É por conta dessa percepção que nada impede que um jogo, cuja experiência não foi desenvolvida inicialmente para ser um *esport*, acabe se tornando um – e temos inúmeros exemplos nesse sentido, desde os *esports* pioneiros até casos mais recentes como em *Magic: The Gathering*, que até pouco tempo havia se unido à cartela de *esports* disponíveis²¹⁴ (Chase, 2018; Falcão; Macedo; Kurtz, 2021). A acepção mais adequada, portanto, não é aquela que defende que “tudo é um *esport*”, mas a que aponta que todo jogo digital carrega potencial para assim o ser. Isso não significa, contudo, abrir mão de um processo de regramento e disciplinação desses jogos feito até mesmo pelos próprios *movimentos*. Esse entendimento, diferente do primeiro, não sacrifica os arranjos institucionais que demarcam a fronteira entre jogo e esporte (as quais o *esport* busca se aproximar e emular), mas oferece diferentes gradações e modelos dessa organização – não apenas concentrada nas mãos da empresa, mas dos próprios jogadores.

No capítulo seguinte, voltaremos a essa questão em mais algum detalhe. Por ora, basta adiantar que há uma certa unidade ou componente do *esport*, uma estrutura fundamental comum a todas as suas variações e que compartilha alguns traços que permitem alguma conexão entre a configuração profissional e aquela produzida pela comunidade, por exemplo. Existe, portanto, um

²¹³ Retornaremos a esse tema, em mais detalhe, na seção 5.2.3.

²¹⁴ Após enfrentar alguns reveses por conta da pandemia, o conceito de *esport* em *Magic* foi abandonado em 2022, depois de apenas três anos. Um relato a respeito dessa descontinuidade está disponível em: <http://bit.ly/47K2R6q>, <https://bit.ly/3Pfv48V> e <https://bit.ly/3LnDHIq>. Acesso em: 14 set. 2023.

elemento central que abrange todos os *esports*, constituído por certas características pelas quais a atividade, incluindo suas diversas manifestações, é identificada e reconhecida pelos seus membros.

Como, então, considerar a diversidade sem reduzi-la? O caminho que oferecemos no capítulo seguinte, a partir da noção de diversidade configuracional dos *esports*, é uma das entradas para considerar o fenômeno em termos de sua pluralidade de experiências e situações de jogo. Nossa proposta, inspirada pelas práticas de conhecimento a que tivemos acesso e coconstruída com os jogadores, consiste em resgatar alguns dos fragmentos que compõem essa diversidade de elementos configuracionais que ajudam a definir cada uma das modalidades de atividades esportivas voltadas para os *videogames*. A depender de cada tipo de jogo, muito provavelmente serão necessárias adaptações e acréscimos, mas defendemos que a leitura dos *esports* do ponto de vista das matrizes é um caminho útil para evitar que se recaia nos problemas acima levantados.

Considerações

Apresentamos neste capítulo um mapeamento da bibliografia internacional encontrada sobre *esports* móveis até setembro de 2021. A partir da sistematização dos dados e de análises bibliográficas e epistemológicas, construímos um panorama da organização do conhecimento sobre o fenômeno enquanto ele avança em um primeiro momento de exuberância (Fragoso *et al.*, 2017). Nossa proposta, ao conduzir esta revisão, consistia em estabelecer uma base para futuras pessoas interessadas, revelando às pesquisadoras e pesquisadores o que estaria em curso nos primeiros anos de apropriação deste tema pela comunidade acadêmica.

Em nosso levantamento, identificamos 20 trabalhos que versavam, de alguma forma, sobre *esports* móveis em diversos formatos de publicação. A partir da análise bibliométrica, detectamos a quantidade de trabalhos que estão distribuídos em cada disciplina, além de um conjunto de indicadores bibliográficos. Através da apreciação epistemológica baseada no grau de escopo e na síntese geral das pesquisas mais importantes, compreendemos o tratamento dado ao fenômeno no quadro geral dos estudos mapeados, isto é, as correntes teórico-filosóficas e abordagens empregadas pela comunidade discursiva para definir os *esports* móveis.

Entre os principais resultados, destacamos o pequeno volume de trabalhos sobre o segmento de *esports* móveis até o período analisado, seja em âmbito nacional ou internacional, mesmo ampliando os critérios de seleção de dados. No material coletado, predomina uma baixa reflexão sobre o assunto, o que indica, sobretudo, uma invisibilidade dos *esports* móveis em países do Norte Global. Do total dos documentos, 15 deles mencionavam casualmente o termo, enquanto outros cinco ofereciam abordagens mais específicas direcionadas ao tema. Computação é a disciplina que se destaca, acompanhada da comunicação e das ciências do esporte. O fato de nenhum dos autores ser brasileiro demonstra, expressivamente, uma lacuna de pesquisa nos *game studies* do país que

precisa ser preenchida para a própria expansão do campo, embora diversas bases de dados nacionais tenham sido contempladas em nosso mapeamento.

A pesquisa em torno dos *esports* móveis está em sua fase inicial. O nascimento desse tema implica admitir que ainda existe uma gama de disputas e problemas fundamentais a respeito de como o campo está se construindo. Embora seja um desafio às pesquisadoras e pesquisadores envolvidos nesse esforço inaugural, eles têm a capacidade de moldar seu crescimento, seja dando destaque a agendas, seja apontando direcionamentos futuros. Apesar dos *esports* para computadores serem hoje predominantes na pesquisa (Reitman *et al.*, 2020), acreditamos que investigações adicionais sobre o cenário de *esports* móveis devem ser consideradas no debate se quisermos abarcar a diversidade do fenômeno como um ecossistema de mídia holístico e multidimensional (Wohn; Freeman, 2020).

Além disso, nos estudos sobre *esports*, *mobile esports* e *esports* móveis são termos ainda pouco usados por pesquisadores para indexar pesquisas específicas sobre o segmento esportivo nesta plataforma. Com a expansão dos *smartphones* e da internet móvel, especialmente com o advento da tecnologia de conexão 5G em diferentes partes do mundo, é provável que a experiência dos *esports* móveis sofra transformações (Biao; Wenxi; Guangyu, 2019). Atrelado a esse contexto, o crescente reconhecimento da indústria de jogos móveis deve impulsionar ainda mais os *esports* móveis a conquistarem mais espaço na indústria e no ecossistema global de *esports*. Consequentemente, a academia será chamada a compreender o fenômeno.

Como todo trabalho, há limitações nesta revisão de literatura. Elas residem, sobretudo, na construção do *corpus*. O primeiro aspecto a se considerar é que os termos escolhidos se restringem às línguas inglês, português e espanhol. A literatura que revisamos, embora tentasse cobrir documentos em três idiomas, retornou apenas aqueles oriundos de língua inglesa. Reconhecemos, portanto, que este levantamento não leva à exaustão todas as produções, na medida que existe a possibilidade de trabalhos acadêmicos relacionados em outros idiomas, assim como outras produções depositadas em repositórios que não foram contemplados nesta pesquisa.

Essa limitação implica em uma probabilidade real de perda de uma significativa quantidade de literatura publicada em línguas nativas de países que exercem influência no desenvolvimento dos *esports* móveis no mundo, especialmente na região da Ásia-Pacífico, como China, Tailândia, Vietnã, Coreia do Sul, Indonésia e Cingapura, dada a expansão dos *esports* móveis e de *smartphones* nestes países asiáticos (Jin; Schneider, 2016; Hjorth, 2007, 2011; Niko, 2016, 2019). Portanto, é importante que o leitor considere que este levantamento se limita ao universo dos repositórios e idiomas consultados, documentando a evolução inicial de parte da produção acadêmica sobre *esports* móveis até 27 de setembro de 2021.

Se os *esports* móveis alcançarem o *status* de um objeto predominante nos estudos de *esports*, só o tempo dirá. Ainda assim, essa revisão pode ser um ponto de partida útil para pesquisadoras e pesquisadores que pretendem se manter atualizados com a literatura publicada recentemente. Como o campo se conserva suficientemente pequeno, é possível revisá-lo por inteiro. Para que avanços sejam possíveis, estudiosas e estudiosos devem estar atentos para desenvolver seus trabalhos a partir da literatura preexistente. Esperamos que revisões futuras do crescimento da literatura obtenham alguma utilidade nos tópicos que debatemos aqui e construam linhas de investigação desconhecidas para esse *corpus*.

A próxima parte desta tese introduz o terceiro momento de nossa metodologia, baseado nos diálogos interepistêmicos com os jogadores. Por uma questão de didática, a apresentação deste nível ficou dividida da seguinte forma: o próximo capítulo faz uma panorâmica do que vem a ser o *movimento* narrado pelos jogadores. Se no quinto capítulo apresentamos uma visão geral do *movimento* vivido pelos jogadores, no sexto capítulo aprofundaremos o *movimento* contado por dentro, dando destaque ao que emerge quando os jogadores narram a si mesmos e o *movimento* que dão vida – suas técnicas de si e do coletivo. Por conseguinte, no sétimo capítulo, tratamos sobre as forças – as mediações ou dimensões, para utilizar os termos que empregamos aqui – implicadas nos rumos de cada um desses *movimentos* e as ações de desobediência epistêmica postas em prática por eles e seus membros.

Por ora, para o capítulo subsequente, o intuito é prover um referencial teórico e empírico que enderece uma amostra da variedade de manifestações dos *esports* no país. Em seguida, uma descrição do *movimento* comunitário, o tema da tese, é conduzida. Desenvolvemos esta abordagem dando destaque à noção de “diversidade configuracional dos *esports*”, um construto derivado dos diálogos interepistêmicos e de práticas de conhecimento colaborativas. Esse conceito visa a compreensão e definição de um conjunto de situações de jogo que compõe as atividades e experiências esportivas voltadas aos *videogames*, com ênfase nas experiências do próprio cenário brasileiro de *FF* e seu *movimento* comunitário.

PARTE III

5. Derivas do *esport*, perspectivas fronteiriças desde o Sul

Ao desenvolver uma etnografia no *movimento* e em movimento, acessamos uma diversidade configuracional de modos de fazer, praticar e experimentar o *esport* em *FF* – cada uma compondo *movimentos* próprios. O contato com diferentes configurações sociais voltadas aos *videogames*, com base nas situações vividas em *FF* e em experiências anteriores com *LoL* e *Brawl Stars*, embasa o exercício de caracterização dessa diversidade neste capítulo. Aqui oferecemos um panorama da ampla gama de manifestações socioculturais dos *esports* no Brasil, abrangendo desde a prática profissional frequentemente destacada pela mídia até a atividade bricolada, escolar e comunitária, dando ênfase a esta última. Fazemos esse exercício a partir do ponto de vista do *Movimento* brasileiro em *FF* e durante nossa estadia no(s) seu(s) *movimento(s)* comunitário(s).

Argumentar que há uma diversidade de modos de se vivenciar o *esport* em *FF* e em outras modalidades no Brasil não é, de certa forma, nada mais do que uma obviedade, principalmente quando consideramos a vasta cartela nacional de títulos voltados para os *esports*. Mas talvez não seja óbvio dizer que essa ideia é demasiadamente restrita ao jogo profissional. Menos ainda seja se empenhar em estabelecer alguns arranjos dessa diversidade, condição que cremos ser substancial ao avanço e à verticalização das pesquisas e interpretações sobre o fenômeno em nosso país. Introduzimos essa leitura, portanto, tecendo um relato de cunho misto – acadêmico e pessoal – com base nas aproximações e experiências com as diferentes matrizes e atores que compõem os *esports* em nosso país, dando direcionamento especial ao *Movimento* competitivo de *FF* e no seu *movimento* comunitário, o tema em torno do qual gravita a tese no seu conjunto.

Iniciamos esse percurso em defesa de uma compreensão dos *esports* que não se limite aos *movimentos* profissionais, mas que abrace uma definição mais abrangente englobando o exercício do jogo (seja individual ou em pequenas equipes) tanto por jogadores entusiastas e casuais quanto por profissionais. Com a intenção de reagregar as três abordagens complementares elaboradas por vários estudiosos(as) antes de nós (capítulo 3), de expandir a multidimensionalidade das situações de jogo que compõe a experiência esportiva do fenômeno e de repensar o estatuto dos *esports* nos *game studies*, utilizamos a noção de diversidade configuracional ao contexto da atividade.

Essa diversidade estaria construída por pelo menos quatro configurações: o *esport* profissional (*pro gaming*, o *esport* espetacularizado em larga escala), o *esport* de bricolagem (o jogo de improviso, informal, casual, um duelo, uma partida qualquer), o *esport* comunitário (de várzea, amador, de uma certa cidade ou bairro, às vezes semiprofissional) e o *esport* escolar/universitário. Para destacar a diversidade dos *esports*, especificando o *esport* comunitário e seus *movimentos*, é preciso percorrer as diferentes modalidades que a constituem em seus pormenores, descrevendo alguns dos elementos que caracterizam cada uma dessas situações de

jogo. Para essa construção, buscamos apoio na literatura dos *game studies*, da comunicação, dos esportes (em especial do futebol), e, principalmente, em experiências de campo etnográfico empreendidas nos *movimentos* de *FF* no Brasil. A esse conjunto de vivências acrescentamos nossa movimentação e acompanhamento por outros cenários competitivos pelo país.

Nossa perspectiva, que encontra eco nos escritos de alguns dos autores mencionados no terceiro capítulo desta tese (Hamari; Sjöblom, 2017; Freeman; Wohn, 2017; Pedraza-Ramirez *et al.*, 2020; Ruvalcaba *et al.*, 2018; Wagner, 2006; Wardaszko *et al.*, 2019; Wohn; Freeman, 2020), entende que as competições esportivas em jogos digitais variam em diferentes níveis e escalas – de pequenas partidas locais em uma *lan house* a torneios nacionais e internacionais de grande escopo. Embora promova uma mudança sutil, essa definição considera o fenômeno como uma área de atividades esportivas muito mais abrangente – o que é relevante à noção de diversidade configuracional sobreposta ao contexto dos *videogames*. A esse respeito, convém destacar que os *esports* camuflam o privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) e o monopólio estético e temático exercido pela sua modalidade profissional – de espetáculo mais complexificado²¹⁵, enquanto prática esportiva midiaticizada – com maior facilidade do que outros esportes²¹⁶.

Ao nos dedicarmos aos detalhes para deduzir o todo, percorrendo por entre diferentes *movimentos*, encontramos brechas ou dobras de onde procuramos descrever a singularidade do *Movimento* brasileiro de *FF*. Estimulada pelas epistemologias e práticas de conhecimento que tivemos acesso, por conceitos, categorias, métodos e pensamentos que surgiram das experiências de campo, essa primeira parte da análise traz a descrição e narrativa etnográfica como um exercício construído de forma compartilhada – uma tentativa coletiva de efetuar totalizações não apenas sobre *FF*, mas como uma reflexão negociada dialogicamente com os interlocutores que nos conduziu a uma teorização mais ampla sobre o estatuto dos *esports* nos *game studies*.

Os momentos formadores que compartilhamos com eles, ainda que duros, reconfiguraram nossa leitura em relação à etnografia, ao jogo e à construção de conhecimento. A exposição e o envolvimento com seus pensamentos e perspectivas epistemológicas não apenas reformulou nossa compreensão da ciência e da etnografia aplicada a fenômenos em movimento, mas também transformou fundamentalmente nossa visão sobre *videogames* e, em particular, os *esports*. A ideia de “diversidade configuracional” da prática foi a expressão criada para tentar dar vazão a essas mudanças e aprendizados. Para isso, contamos não apenas com narrativas de jogadores sobre suas

²¹⁵ Toda partida de *esport* é potencialmente espetacular, já que é permitido transmitir partidas bricoladas e entusiastas pela internet. No *esport* profissional, porém, o espetáculo difere em escala em relação a outras situações de jogo – por isso a demarcação de uma complexidade maior neste cenário. Por economia de linguagem usaremos, daqui em diante, apenas os termos *esport* profissional ou *movimento* profissional, mas ele pressupõe as elucidações feitas aqui.

²¹⁶ Isso ocorre graças ao vasto acesso à transmissão ao vivo de outros modelos configuracionais dos *esports* (Macedo; Fragoso, 2023). Afinal, o *live streaming* ampliou consideravelmente seu alcance, que hoje cobre um escopo que inclui torneios organizados profissionalmente até partidas de jogadores de seus próprios quartos (Wohn; Freeman, 2020).

experiências no cenário brasileiro e em suas redes comunitárias locais, mas também com o material etnográfico que reunimos durante nossa pesquisa de mestrado. Fazemos isso para entender as associações que nos motivaram também, como os jogadores, a nos remeter aos eventos nos *movimentos* para obter uma compreensão melhor do que estávamos observando com os jogadores.

Essa produção de conhecimento que emerge da experiência dos jogadores, geralmente construída de forma coletiva, pode oferecer, como nos lembra Curiel (2020), generalizações sem cair na armadilha da universalização; permitir a compreensão de realidades diversas sem reduzir a sua diversidade e contribuir para superar a visão limitada de que esses conhecimentos são restritos a contextos locais, individuais e isolados, logo, incomunicáveis. A produção de conhecimento que fundamenta o nosso próprio pensamento é intimamente ligada à prática, originada por ela e expressa por meio dela – numa referência que remonta ao feminismo comunitário (Hollanda, 2019). É mais do que a partir deles que as construções a seguir são endereçadas, é, sobretudo, com eles que elas ganham vida, à medida que são características centrais da comunidade brasileira – seus modos de fazer, ser e se (re)inventar no *Movimento*, em especial em sua matriz comunitária – com as quais os próprios jogadores lidam diariamente.

5.1. Repensando o estatuto dos *esports* nos *game studies*: privilégio epistêmico e monopólio estético e temático da modalidade profissional

Em 2006, Wagner parecia perceber o privilégio e o monopólio das representações exercido pela versão profissional dos *esports* quando indicava que eles são, em geral, considerados equivalentes ao *pro gaming* – um modo competitivo particular de se jogar jogos digitais em um ambiente profissional²¹⁷. Sob esse ponto de vista, os *esports* estariam definidos de modo bastante restrito. Em vez disso, a definição de Wagner (2006) contempla o fenômeno como uma área de atividades esportivas muito mais ampla. De nossa perspectiva, esse enquadramento teórico é um aspecto importante de se revisitar. Apesar dos consideráveis avanços e da abertura ao debate sobre os *esports* na literatura dos *game studies* e no campo da comunicação, o indicativo oferecido pelo autor parece ter sido desconsiderado pelos pesquisadores subsequentes. É perceptível que a produção recente ainda encontra dificuldade de colocar em vigor uma ruptura em relação ao olhar midiático que privilegia a cobertura do *movimento* profissional de *esports* seguindo, assim, preceitos norte-centrados, sobretudo no que diz respeito ao jornalismo de *games/esportivo*.

Um dos impulsos decisivos para uma maior atenção acadêmica a esse universo, e até mesmo uma guinada em direção à espetatorialidade do fenômeno²¹⁸, ocorreu com a publicação

²¹⁷ O motivo pelo qual optamos por não criar uma quarta abordagem em nossa revisão conceitual, de *esport como jogo profissional*, consiste no fato de que as três perspectivas, na maioria das vezes, partem da premissa central de um domínio laboral para pensar no fenômeno como esporte, como jogo competitivo e como espetáculo.

²¹⁸ A virada à espetatorialidade nos *esports* encontra destaque com a obra *Watch Me Play*, também de autoria de T. Taylor (2018), além do trabalho de pesquisadores como Nicholas Taylor (2015, 2016a, 2016b).

de *Raising the Stakes*, de T. Taylor (2012), trabalho que exerceria forte influência nos anos seguintes. Embora não seja o primeiro livro a tratar da profissionalização dos jogos de computador²¹⁹, essa é a primeira obra acadêmica completamente dedicada ao estudo do fenômeno. Neste texto a autora explora o cenário emergente dos jogos de computador profissionais e os esforços que acompanham seus participantes em transformar esse tipo de jogo em um esporte.

T. Taylor (2012) descreve a estrutura e importância dos atores na formação da base e cultura do jogo profissional e debate questões mais amplas da indústria de *esports* sobre jogo, produtos de mídia, infraestruturas de transmissão, trabalho e esporte, gênero, capital e natureza do espectador. Citando a “virada produtiva” que os estudiosos e estudiosas dos estudos culturais empreenderam, ela incentivou pesquisadores e pesquisadoras dos *game studies* a questionarem “qual o papel do espectador e do público na construção da experiência de jogo e da ação do jogador”²²⁰ (Taylor, T., 2012, p. 183). Em outro texto, no qual discute sobre o “aparecimento” do espectador de jogos digitais, T. Taylor (2013) acreditava que se a última década havia sido marcada pelo crescimento dos *esports*, pelo aumento real dos jogos de computador em nossa cultura de modo geral e pela mudança do seu lugar para uma percepção mais *mainstream* (Taylor, T., 2012), a próxima seria sobre o surgimento dos espectadores, *on-line* e *off-line*.

A partir desse impulso, mais de uma dezena de estudos foram produzidos nos últimos anos. Em detrimento da expansão dos horizontes interpretativos, é possível, uma década depois, retomar criticamente os escritos de T. Taylor (2012). Uma dessas críticas diz respeito ao tratamento homogêneo conferido aos *esports* e a uma ênfase particular nos jogos de computador: o *esport* é resumido ao *ethos* profissional. É seguro dizer que quem lê T. Taylor (2012) buscando identificar a qual referente empírico ela se reporta ao usar o termo *esport* não encontrará dificuldade em reconhecê-lo na versão profissionalizada ou espetacularizada de jogos para computadores. T. Taylor traça, inclusive, uma distinção entre o amador e o profissional e o caminho que o primeiro precisa percorrer para alcançar o segundo.

Além disso, a autora aponta para um uso do termo *esport* para denominar especificamente o fenômeno da profissionalização do jogo digital, desconsiderando o carácter mais abrangente ao redor da ideia de esportificação de uma prática ludomotora. Mais recentemente, em *Watch Me Play*, T. Taylor (2018, p. 1) abre seu livro definindo *esports* como competições nas quais “jogadores profissionais competem em um torneio formal para ganhar um prêmio em dinheiro”²²¹,

²¹⁹ Antes dela, Michael Kane (2008) já havia publicado seu *Game Boys*, uma documentação pioneira do cenário de *esports* nos anos de 2006 e a primeira grande exploração jornalística da indústria e da cultura de *esports*. Dois anos depois, o debate alcançou a academia com Jin (2010) em seu *Korea's Online Gaming Empire*, no qual discute o surgimento dos *esports* como um fenômeno da cultura jovem. No entanto, o cenário de *esports* é apenas um dos objetos de sua análise sobre o rápido crescimento da indústria de jogos *on-line* sul-coreana, não seu principal tema.

²²⁰ No original: “*what role spectatorship and audience have in constructing the play experience and gamer action*”.

²²¹ No original: “[...] *professional players compete in a formal tournament setting for prize money*.”

repetindo a mesma leitura epistemológica de sua obra anterior. Talvez a crítica se aplique menos a T. Taylor (2012, 2018), uma pioneira, e mais adequadamente aos estudos que se seguiram a ela.

Uma parcela significativa dos trabalhos sobre *esports* estão comprometidos do ponto de vista teórico ao negligenciar a rica diversidade do fenômeno empírico. Essa cegueira pela qual muitos trabalhos estão ofuscados pode ser atribuída, em parte, pela razão que deveria, ela mesma, ser tema de investigação: o privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) e o domínio/monopólio exercido pelas representações da versão profissional dos *esports*, amplamente influenciada pelo viés da mídia especializada, que deveria ser explorado como parte do próprio fenômeno estudado.

A despeito de contribuir significativamente para tornar os *esports* um objeto de investigação importante, T. Taylor limitou-se à interpretação de um fato social atrelado àquele projetado pelas narrativas midiáticas. As pesquisas que se procederam, em grande maioria citando a autora, replicaram-se na mesma concepção temática reiterando a percepção epistemológica equivalente entre *esports* e *pro gaming*, à exceção de uma ou outra contribuição, embora incompletas – Hamari e Sjöblom (2017), Freeman e Wohn (2017), Wardaszko *et al.* (2019), Wohn e Freeman (2020), Pedraza-Ramirez *et al.* (2020) e Ruvalcaba *et al.* (2018), por exemplo. Nossa definição, coconstruída com base no diálogo com os jogadores com quem nos envolvemos, contudo, assume uma postura que não considera a popularidade da transmissão, a existência de um público estável e amplo e um nível de infraestrutura institucional (contextos altamente organizados, regras padronizadas, treinamento, culturas de fãs e competições profissionais regulamentadas)²²² como fatores predeterminantes para classificar um *game* como *esport*.

O argumento faz sentido quando consideramos, por exemplo, que jogos menos populares em certos países – como o futebol americano no Brasil – não deixam de ser esportes pela falta de contextos institucionais locais. No entanto, ainda persistem alguns problemas quando se opta por um entendimento deliberadamente abrangente de *esports* que sacrifica as institucionalidades que demarcam a fronteira entre jogo e esporte – retomaremos esse debate mais adiante ao identificar uma unidade no *esport*. O que interessa reter aqui é a ideia de que existindo profissionalização, a atividade esportiva nos jogos digitais não pode ser limitada a ela. Nessa percepção, “as competições podem ser realizadas entre amadores e profissionais, em uma garagem entre amigos ou em um estádio entre times de classe mundial”²²³ (Reitman *et al.*, 2020, p. 9).

Ainda assim, a prática profissional, durante muito tempo restrita sobretudo aos homens e a um grupo reduzido dentre eles, tornou-se um aspecto cobiçado por pesquisadores ao se debruçarem

²²² No *esport* comunitário, por exemplo, não significa que não haja institucionalidade. Ela, na verdade, apenas adquire um *status* diferenciado – comunitário, por assim dizer – que costuma ser mais flexivo e variável em escala.

²²³ No original: “Competitions can be held between amateurs and professionals, in a garage between friends or in a stadium between world-class teams.”

sobre o fenômeno. A visibilidade da hegemonia temática e estética do profissionalismo é percebida quando se consultam as principais listas dedicadas à bibliografia e editadas por T. Taylor²²⁴, Will Partin²²⁵ e *Esports Research Network*²²⁶, nas quais se oferecem um vislumbre do estado da arte sobre *esports* em termos de investigações e publicações. O rastreamento da literatura nessas listas²²⁷ aponta a presença de mais de três centenas de trabalhos nos mais variados formatos disponíveis, entre teses, dissertações, artigos em periódicos, anais de eventos, livros e capítulos.

Pelo que podemos entender dos títulos em geral e da leitura integral da maioria desses estudos, prevalece um tratamento genérico dado aos *esports*, como se não existisse uma diversidade de modos de praticá-lo e experimentá-lo para além da natureza profissional. Erroneamente, essa, que é somente uma das partes do fato social, foi fragmentada. Em certo sentido, a lógica do *establishment* midiático é reproduzida na seleção dos assuntos acadêmicos. Tal enquadramento, que restringe a diversidade das situações de jogo nos *esports*, não seria uma particularidade limitada ao fenômeno, na medida em que é rastreável mesmo em outras modalidades esportivas, como endereça Damo (2002, 2003, 2005) a respeito do futebol.

Esse autor, cuja obra exerce significativa influencia nesta tese, argumenta que ainda que o interesse seletivo da grande mídia seja compreensível, de uma perspectiva da audiência e dos contratos publicitários, o recorte acadêmico é, no mínimo, discutível. Essa visão restrita dos *esports* tem suas raízes nos conceitos de colonialidade do saber e privilégio epistêmico dos *movimentos* competitivos *mainstream* (profissionais e institucionalizados). Isso reproduz e perpetua uma postura universalista que considera a configuração profissional dos *esports*, no contexto hegemônico de cada jogo, como a única narrativa válida sobre o fenômeno, reiterando injustiças epistêmicas (Mignolo, 2002c, 2009) e invisibilizando sua diversidade. Foi assim que o cenário brasileiro de *esports* se construiu: a partir de histórias locais – de cidades como São Paulo e Rio de Janeiro – projetadas e alçadas com *design* nacional (Mignolo, 2003a), como se elas fossem suficientemente representativas de todo o circuito competitivo brasileiro.

Defendemos, portanto, que os *esports* se expandiram como uma prática natural dentro da história dos *videogames* em muitos países, a ponto de se tornarem um fenômeno global (Jin, 2021) com repercussões locais variadas. Se assumimos o desenvolvimento de diferentes configurações em contextos periféricos e se admitimos a existência de um cenário amazônico e nordestino de *esports*, onde eles estariam, por exemplo, no cenário competitivo brasileiro de jogos como *FF*?

²²⁴ Disponível em: <http://taylor.com/teaching/e-sports-and-pro-gaming-literature/>. Acesso em: 27 dez. 2022.

²²⁵ Disponível em: <https://bit.ly/47PQqGh>. Acesso em: 27 dez. 2022.

²²⁶ Disponível em: <https://esportsresearch.net/literature/>. Acesso em 25 nov. 2023.

²²⁷ A mais completa delas é oferecida pela *Esports Research Network*, pois não se concentra – como as duas anteriores de T. Taylor e Partin – apenas na pesquisa feita em inglês. A busca pela expressão “*professional gaming*” retorna 305 trabalhos, por exemplo, um número significativo da presença do monopólio profissional na literatura sobre *esports*. Esses dados, porém, não são exaustivos, à medida que o termo *esport* está diretamente associado ao jogo profissional.

Preservar histórias locais dos *movimentos* profissionais pode facilmente reforçar o privilégio epistêmico de certos contextos. Švelch (2021, p. 251), por exemplo, lembra-nos que as práticas periféricas tendem a ser valorizadas apenas quando “fazem sucesso nos mercados e culturas centrais”²²⁸, referindo-se especificamente sobre a produção de jogos. Pode-se dizer que torneios e campeonatos comunitários seguem uma abordagem não muito diferente – é o caso, por exemplo, da liga *Nós Fazemos Acontecer* (NFA) em *FF*. Assim, o periférico assume um papel secundário e se torna um ator menor, nunca equiparado aos centrais (De Paula, 2021).

Essa postura em relação às competições dos *movimentos*, que alguns discursos da mídia especializada costumam ver mais como curiosidades do que como competições de *esports* reais, também favorece os impulsos comunitários que, em geral, inspiram-se em ambientes institucionalizados – embora negociem com os atores muito mais do que estes. Mignolo (2009), por exemplo, discute como os sujeitos periféricos tendem a olhar para os espaços hegemônicos como inspiração. Se quisermos desafiar essa injustiça epistêmica (Mignolo, 2002c, 2009), estudando a diversidade de *movimentos* em seus próprios termos, é preciso levar em consideração suas histórias e dar visibilidade às suas narrativas. Pesquisas recentes, por exemplo, desafiam essa lógica centrada no *mainstream*, explorando como os *esports*, por meio de diferentes circuitos e conexões mundiais e locais (Law; Jarrett, 2019, 2020; Koch; Pongratz, 2020; Macedo, 2018; Macedo; Fragoso, 2019; Mussa, 2018, 2019; Nascimento, Y., 2023; Rappaport, 2020; Silva, 2022), tornaram-se uma prática cultural e comunitária difundida em todo o mundo (Jin, 2021).

Para iniciar esse redirecionamento é necessário, antes de tudo, adicionar e apresentar os quatro modelos configuracionais que caracterizam as situações de jogo voltadas para as atividades esportivas baseadas em jogos digitais, a partir dos quais cremos que a diversidade estética e temática das competições nos *esports* seja melhor contemplada.

5.2. A diversidade de configurações sociais dos *esports*: uma contribuição brasileira

É de Damo (2005) que tomaremos emprestado quatro configurações propostas no contexto do futebol, mas que também surgiram de forma recorrente na prática do *Movimento* de *FF*²²⁹. Para tornar nosso argumento mais claro, entendemos por configurações dos *esports* as possibilidades de segmentação de um múltiplo universo cuja agregação aparece pelo uso do termo *esport*. A expressão abriga, assim, uma ampla gama de processos de sociabilidade e arranjos sociotécnicos.

Um breve comparativo entre as competições ditas “amadoras” e as consideradas “profissionais”, por exemplo, revela diferenças substanciais em vários aspectos e instâncias desse

²²⁸ No original: “*make it big in central markets and cultures*”.

²²⁹ Embora essa caracterização não seja projetada para ser extensiva ao esporte em geral, Damo (2005) não a descarta, tomadas as possíveis adaptações. A partir desse argumento, acreditamos que os *esports*, dadas as suas relações históricas com o futebol no Brasil, podem se enquadrar tranquilamente nas configurações pensadas por ele.

processo, incluindo desde os equipamentos utilizados, a velocidade das conexões, a qualidade das resoluções e dos *hardwares* dos *smartphones*, a infraestrutura dos eventos, o lugar onde se joga, os regimes de esportividade até, principalmente, as dinâmicas de interação entre os jogadores. Em outras palavras, como sugerem Karina Rodrigues *et al.* (2023), dando continuidade à proposição que apresentamos aqui, significa que, por um lado, o conceito de *esport*, especialmente no contexto de uma organização ou equipe de *FF*, atua como um mecanismo que conecta jogadores profissionais apoiados por grandes empresas a sujeitos periféricos que aspiram o sonho da profissionalização. No entanto, “é na fricção entre suas diferenças que encontramos um campo produtivo para investigação” (Rodrigues *et al.*, 2023, p. 6).

Essa relação, porém, não implica que as distinções ou fricções entre essas realidades reproduza uma separação ou divisão entre essas duas configurações ou matrizes. Pelo contrário, veremos adiante a amplitude que o *movimento* comunitário pode alcançar e as presenças que são proporcionadas graças a interação existente entre ambos, onde o primeiro caso, o mundo do *esport* profissional, opera como um modelo, um dispositivo que estabelece a referência e a perspectiva para os membros do próprio *movimento*, cujos projetos – geralmente referidos como “sonhos” – aspiram a mobilidade de uma configuração para outra.

A diversidade das situações de jogo nos *esports* pode, assim, ser agrupada nas seguintes configurações: *esport profissional* (também denominado como *pro gaming*, o *esport* espetacularizado em larga escala)²³⁰; *esport de bricolagem* (isto é, o jogo de improviso, recreativo, informal, casual, um duelo – x1 –, uma partida qualquer de um jogo digital voltado ou apropriado à prática esportiva); *esport comunitário* (o *esport* de várzea, entusiasta, de uma certa cidade ou semiprofissional); e *esport escolar/universitário* (vinculado à instituição escolar, como dispositivo pedagógico e disciplinar). No Brasil, nem todos os títulos de *esports* se distribuem em todas as quatro configurações, é relevante que se considere, porque cada *esport* se desenvolve localmente de formas diferentes, como reforçam Falcão *et al.* (2020).

A expansão do leque de categorias, com base nas configurações previamente descritas, não tem a intenção de instituir uma nova classificação para os fatos sociais, competindo com várias outras categorias propostas por diferentes autores. Nossa abordagem, na verdade, é criar uma nova gradação aos *esports* (fato social) até então inexistente na literatura sobre o fenômeno. O objetivo, sobretudo, é entender melhor. Porém, os limites entre as matrizes sugeridas nem sempre são

²³⁰ Alguns autores se referem a esta modalidade de *esport* como “alto rendimento” ou de “alta *performance*”. Em linhas gerais, seguimos os argumentos de Damo (2003) quando trata do uso desses termos por áreas do treinamento esportivo no contexto do futebol. Por um lado, parece-nos secundário o debate de nomenclaturas a este nível, mas, por outro, da perspectiva da compreensão do *esport* enquanto fenômeno sociocultural, é necessário ultrapassar expressões como “alto”, “baixo”, “médio” e quaisquer escalas e variações, pois elas costumam impelir as distinções aos quesitos técnicos e, especialmente, aos mensuráveis. A diversidade narrativa, que reconhece a influência das várias perspectivas, é preferível ao invés de buscar a totalização ou a compactação forçada.

facilmente definidos como aqui é detalhado – seja do ponto de vista empírico, seja das representações sociais –, pois ainda que sejam construídas a partir de fatos materiais, de experiências práticas reais, tratam-se de categorias analíticas de tipo-ideal. Também consideramos as quatro matrizes na forma de configurações relacionadas, isto é, as várias manifestações do *esport* podem ser identificadas como semelhantes tanto histórica, social e culturalmente²³¹.

Nesta linha de raciocínio, um duelo (conhecido dentro da comunidade *gamer* pela expressão “x1”) – visto aqui como uma “pelada digital” e denominado de *esport* de bricolagem – é uma configuração, não somente porque possui uma dimensão empírica, mas porque aquele que joga um jogo como *FF* de sua casa no Tapanã pode jogar em um x1 do Umarizal – ambos bairros de Belém (PA) – e também nos duelos de *FF* na Cidade Baixa, em Porto Alegre, ou em Xangai, na China, desde que domine os códigos e as regras de etiqueta (prescritivas) do jogo. Mas o mesmo jogador ou jogadora encontrará resistência considerável para jogar no time de *FF* do Corinthians, por exemplo. Ocorre que o Corinthians não está para as peladas digitais de *FF* como uma equipe profissional está à outra. Isso significa que a equipe do Corinthians e as peladas digitais de *FF* fazem parte de configurações diferentes, embora relacionadas.

O peladeiro ou peladeira de *FF* não é meramente uma pessoa que optou por uma prática de jogo casual para preencher seu tempo de lazer. Sua decisão incidiu sobre uma prática esportiva e, especialmente, sobre *FF*. No entanto, seu interesse e compromisso por este jogo pode conduzi-lo a alguma arena esportiva (estádio ou ginásio), embora na condição de torcedor, e/ou a um *movimento* comunitário local de *esport*. Isso mostra que a transição de uma configuração à outra pode ainda exigir a mudança de papel – neste caso, de jogador para torcedor – e, conseqüentemente, das condições e possibilidades para cada função. Isso inclui as redes de relações, os significados da ação e os constrangimentos a que o jogador(a) estaria implicado. Em outras palavras, a diversidade das situações de jogo nos *esports* implica em arranjos midiáticos, materiais, econômicos, espaciais, (geo)políticos e socioculturais distintos (Macedo; Fragoso, 2019), nos quais múltiplas mediações (ou dimensões) atuam e alteram as matrizes esportivas em cada *movimento* local, dando-lhe contornos próprios.

A conexão a que nos referimos, entre a equipe do Corinthians e as peladas digitais de *FF*, entre os *movimentos* profissionais e comunitários (ou às configurações profissionais e comunitárias, como queira), seria efetivada por um tipo de unidade/partícula do *esport*, uma forma estrutural e residual comum a todas as matrizes acima brevemente descritas. Existe, assim, um

²³¹ Isso é visível quando consideramos que cada jogo aciona uma série de especificidades materiais, espaciais e institucionais, forçando adaptações para se ajustar a determinados contextos. Essa característica é perceptível, por exemplo, quando nos debruçamos sobre o *Movimento* competitivo de *FF*. Nele, a relação entre o *esport* profissional se nivela em dimensões estaduais e nacionais, onde o primeiro ainda mantém alguma estrutura mais próxima do modelo do *esport* comunitário e o segundo, vez por outra, interage com esses *movimentos*. Voltaremos a esse debate.

certo núcleo compartilhado por todos os *esports*, formado por determinadas propriedades por meio das quais a prática, o que inclui suas variações, é socialmente reconhecida e nomeada como tal.

A unidade do *esport* estaria situada em um cruzamento que combina competição, interação, colaboração, recreação, tarefa, mediação virtual e regras. Sua estrutura seria composta de: a) dois jogadores individuais ou em equipes (princípio de coletividade e interação); b) tarefas com metas ou objetivos idênticos e claros, mas assimétricos (princípio do conflito e da competição); c) disputa mediada por objetos materiais, técnicos (controles, teclados, mesas, mouses, *smartphones* etc.) e por interfaces humano-computador em um ambiente virtual intenso que demanda tomada de decisão e taxa de resposta velozes (princípio da mediação virtual e da evitação); d) e um conjunto de regras (descritivas e prescritivas) que delimita o espaço, o tempo e o ilícito na prática.

Illich (1971, p. 17), em sua proposta de desescolarização da educação e da sociedade, lembra-nos que “a organização comunitária, quando não é financiada por aqueles que estão no poder, é tida como forma de agressão ou subversão. A confiança no tratamento institucional torna suspeita toda e qualquer realização independente”. Dentro do contexto dos *esports* comunitários, no entanto, há um progressivo e acentuado desenvolvimento da confiança na comunidade, com uma forte dependência dela e de suas práticas de autogestão. Nesse cenário, a institucionalidade comunitária assume um *status* diferenciado que rompe com o conceito canônico e costuma se apresentar de forma mais flexiva e variável em escala e configurações.

O *esport* comunitário, por exemplo, compartilha a presença de quase todos os componentes do *esport* profissional, embora diferindo em proporcionalidade. Não é, por isso, menos institucional que o primeiro – pelo menos não àqueles que dele participam. Enquanto as empresas reivindicam um monopólio epistêmico, profissional, político, social e financeiro sobre a imaginação social dos *esports*, estabelecendo padrões para o que é proveitoso e ditando o espaço dos possíveis, os *movimentos* estão criando alternativas coletivas de insubmissão (ou desobediência) e construção competitiva. Caracterizaremos o conjunto dessas práticas e modos de fazer durante toda esta tese, mas especialmente do quinto (ver seção 5.2.3) ao sétimo capítulos.

O aspecto da competição, associado às atividades voltadas para objetivos e regras claras, é condição necessária aos *esports*. Na aparente indistinção das práticas esportivas nos jogos digitais, habita uma diversidade de sentidos a tal modo que a aplicação do termo no plural se impõe: *esports*. Seria por meio dessa partícula, detectável em todos os *esports*, que se articulam vários modos de praticá-los, inclusive a partir das quatro matrizes principais denominadas de profissional, bricolada, comunitária e escolar. A unidade do *esport* é um elemento que permite, por exemplo, construir uma definição que diferencie de forma mais adequada um *game* de um *esport* – deixando ainda espaço para que essa mudança, por exemplo, seja feita pela própria apropriação dos jogadores e suas comunidades, não apenas por decisões e estratégias de negócio.

Como no futebol (Damo, 2005), as quatro configurações devem ser lidas como uma opção a outros modos de classificação dos *esports*, o que também inclui aquela que estabelece a oposição entre o amadorismo de um lado e o profissionalismo de um outro. Damo (2002) explica que a aplicação do par amador/profissional pelos próprios atores do futebol, ou qualquer um de seus possíveis sinônimos gramaticais, tanto em seus ambientes de trabalho quanto de lazer, injetou-lhes com juízos de valor. Seja nos *videogames* (Juul, 2010), seja nos esportes em geral (Damo, 2005), a busca por uma tipologia de jogadores sempre existiu para, de um lado, afastar aqueles que recebem alguns salários e obtêm sua principal fonte de renda dessa atividade daqueles que, de um outro, teriam uma afeição supostamente negligente e jogariam por “*amor*”²³².

No ecossistema de *esports*, sob a camada superior de *pro-players* bem sucedidos, ainda existe uma multidão de jogadores entusiastas praticando suas habilidades em casa. Eles facilmente acumulam longas jornadas de trabalho e recebem quantias irrisórias ou nenhuma remuneração enquanto são mobilizados por diversão, amor e desafio (Bulut, 2020; Johnson; Woodcock, 2017; Woodcock; Johnson, 2019), na esperança de se posicionarem melhor para futuras oportunidades de emprego (Macedo; Kurtz, 2021). Não raro o par amador/profissional é usado para demarcar uma diferença entre atores distintos. O termo profissional, por exemplo, é associado aos atributos e propriedades do mundo do trabalho e dos negócios, dentre os quais seriedade, dedicação, esforço, habilidade, competência e alto desempenho. O termo amador, por sua vez, costuma ser associado àquele que age sem necessariamente aguardar alguma contrapartida monetária ou simplesmente “faz de qualquer jeito”, sem disciplina, empenho e com um desempenho aquém daquele esperada do universo das coisas ditas “sérias”²³³ (Damo, 2005).

Esse argumento tem sido sistematicamente criticado e desconstruído por uma literatura advinda dos *game studies* na última década, com consideráveis contribuições brasileiras (Dibbell, 2016; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Falcão *et al.*, 2020; Macedo, 2022; Macedo; Kurtz, 2021; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Mussa; Falcão; Marques, 2021; Woodcock; Johnson, 2019). Ainda que o par amadorismo/profissionalismo denote duas realidades específicas, segundo um ponto de vista voltado para o seu uso acadêmico, o primeiro termo exerce um papel fundante e é inicialmente o propagador da prática, enquanto o segundo é uma consequência das transformações pelas quais passa uma dada situação de jogo (esportificação). Arelado a isso, políticas de desenvolvedoras direcionadas para a criação de pequenos torneios, um forte *movimento* de origem

²³² A literatura recente que investiga as relações de trabalho e lazer na indústria de *videogames* e dos *esports* (Bulut, 2020; Johnson; Woodcock, 2017; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Falcão *et al.*, 2020; Macedo; Kurtz, 2021; Sicart, 2021) frequentemente aponta para o trabalho afetivo que é mobilizado, mesmo entre *pro-players* e desenvolvedores de jogos, para a precarização das relações trabalhistas no contexto das indústrias do entretenimento.

²³³ As relações dos jogadores com os jogos também podem transitar por ambas as categorias em razão das responsabilidades que assumem ao longo da vida e pelas conexões entre jogo e jogador ao longo da experiência.

comunitária independente e estímulos a *movimentos* competitivos se somam na compreensão da esportificação e profissionalização de uma situação de jogo.

Em termos práticos, a divisão de ambos os segmentos (amador/profissional) é feita, principalmente, pela renumeração que um jogador recebe para jogar. Em alguns casos se soma a esse contexto a legislação trabalhista e, em outros, a condição de “alta performance” (Damo, 2005). Uma vez que não podemos impedir ou doutrinar o uso social da linguagem, abordagem comum na prática científica moderna, ao campo acadêmico em sua perspectiva decolonial cabe localizar tantos caminhos forem possíveis para que, a partir deles, possa aprender a interpretar em diálogo conjunto com o entendimento e o pensamento coletivo dos atores ou grupos – o que significa, portanto, considerar a fidelidade ao que as pessoas comunicam na forma como querem/podem comunicar. É penoso, e talvez improvável, desagregar o par interesse/desinteresse de uma perspectiva simbólica. Mais adequado seria supor um funcionamento dialógico a partir do qual cremos que não se deveria relacionar de forma casual e automática o amadorismo com desinteresse. Afinal, “o amador é um desinteressado em relação a quê?” (Damo, 2003, p. 137).

Entre jogadores do *movimento* com quem convivemos, por exemplo, esse binarismo entre amadorismo versus profissionalismo não era evidente entre os diálogos. A expressão “amador” era usada frequentemente como uma etiqueta ou forma de assinatura do próprio *movimento* comunitário usada para diferenciá-lo em relação ao *movimento* profissional – sendo, assim, um índice da entrada e saída de uma configuração à outra (de torneios não oficiais aos oficiais com a chancela da Garena). Adquiria, na realidade, um *status* irrelevante para muitos deles. O que predomina no circuito comunitário de *FF* é um respeito a todos os jogadores que dão forma ao *movimento*, o que faz com que esse tipo de juízo de valor pouco importe. Muitos daqueles que conhecemos sequer suspeitavam que não fossem profissionais – ao menos no que diz respeito ao seu desempenho em relação ao jogo, mesmo aqueles que não obtiveram sucesso em seus projetos com o jogo. O par amadorismo/profissionalismo só faz sentido, portanto, num contexto onde os jogos são concebidos como reflexo de uma sociedade moderna, baseada em dicotomias rígidas.

Retornando ao argumento deste tópico, o *esport* profissional seria, desse ponto de vista, apenas mais uma modalidade dentro da multiplicidade de configurações sociais da prática que coexistiria com muitas outras, e cuja matriz topológica pode ser concebida por meio de diferentes configurações socioculturais, espaciais e materiais. Assim, em torno desses quatro modelos configuracionais, cremos que a diversidade da atividade esportiva nos *videogames* seja melhor visualizada e compreendida. As quatro matrizes são conectadas umas às outras, mas cada uma mantém sua singularidade. A distinção possível entre elas não é necessariamente pelo sentido imputado à prática, mas pelo espaço, pelo tempo e pela morfologia social que lhe é atribuída, isto é, a constituição do público, o desenvolvimento de redes particulares de relações e interesses, a

divisão social do trabalho dentro e fora do espaço-tempo de jogo (que, no caso dos *esports*, ainda está em disputa) e os vínculos variados para além do *esport*, do esporte e das práticas corporais.

Enfim, compreende-se os *esports* uma vez que se enuncie os marcos entre diferentes categorias e, por consequência, modalidades e situações de jogo que compõem a experiência esportiva do fenômeno. As seções a seguir adicionam alguns dos elementos que caracterizam cada uma das situações de jogo nos *esport*, com base nas quatro matrizes gerais.

5.2.1. A matriz profissional dos esports: a batalha de muitos, o glamour de poucos

O *esport* profissional – também chamado de *pro gaming* – caracteriza-se, em termos gerais, por um conjunto de propriedades. A mais relevante, talvez, seja o modelo globalizado, centralizado e hierarquicamente organizado com base na governança das desenvolvedoras. Afinal, o universo dos *esports* estabelece conexões e distanciamentos com a indústria de esportes (Macedo; Falcão, 2019) e dos *games* (Mussa; Falcão; Marques, 2021). Diferentemente dos esportes, *esports* derivam de jogos privados e são produtos de propriedade intelectual que mobilizam a organização de competições, em sua maioria reguladas, direta ou indiretamente, por empresas que detêm o direito intelectual dos jogos praticados (Burk, 2013; Chao, 2017; Summerley, 2020).

Essas empresas, nessa visão, devem poder regular sua própria cena competitiva por meio da articulação de eventos (campeonatos, torneios, copas, ligas etc.) e da organização de equipes gerenciadas por terceiros, além de estabelecer normas para as relações entre os times e controlar a circulação de jogadores e o comércio de imagens e *merchandising*. São elas que, assumindo o papel de órgãos dirigentes, produzem uma gramática comum para que a prática possa ser desenvolvida (apesar das variações locais) e impulsionam a profissionalização de seus jogos e *movimentos* competitivos, na grande maioria dos casos.

O profissionalismo nos *esports* também é identificado por uma intensa divisão social do trabalho, embora sua regulamentação formal seja ainda tímida em alguns países, como é o caso do Brasil (Falcão *et al.*, 2020). Sobre este debate, é importante considerar que a profissionalização dos jogadores corresponde a um processo de habilitação profissional para o exercício de uma determinada atividade de jogo. Isso significa que aquele que joga não apenas alcança a capacitação e a qualificação (busca por conhecimento especializado e um nível maior de formalidade), mas assume uma posição social e ocupacional, inserindo-se em um conjunto de relações sociais de produção e de processo de trabalho (Fernández-Enguita, 1991). Essa relação trabalhista é caracterizada pela adoção de um código de conduta que orienta os jogadores como um grupo de trabalhadores²³⁴ e, em alguns casos, por uma forma de contratação de trabalho assalariada.

²³⁴ Afinal, a profissionalização de ocupações conduz frequentemente à padronização de condições e métodos de execução de atividades (Lodi, 1986).

Entre quem pratica e quem assiste há uma considerável rede de especialidades que podem ser compartimentadas conforme determinados fundamentos estratificáveis. Com essa segmentação, podemos identificar semelhanças, diferenças e lutas, no que diz respeito aos interesses, às reciprocidades e às competências (Damo, 2005). Baseado no modelo introduzido por Toledo (2002), ampliado por Damo (2005) e aplicado ao futebol profissional – não à diversidade das práticas futebolísticas –, apresentamos a seguinte caracterização ao contexto dos *esports*, com a ressalva de que faltou atribuir às dimensões física, espacial e material do jogo maior destaque. Tomamos a liberdade de o fazer agora, a partir da contribuição de Jesús Requena (1988)²³⁵:

- a) **Os profissionais [diretos]:** aqui estão todos aqueles que intervêm no jogo diretamente, seja dentro do ambiente do *game* – o que inclui o desempenho dos próprios jogadores, técnicos (mais conhecidos como *coachs*) e juízes na procura de resultados imediatos –, seja na percepção de jogadores, preparadores físicos, profissionais da saúde etc., ou no apoio administrativo prestado aos dirigentes que tornam viável a competição como espetáculo;
- b) **Os especialistas:** aqui se incluem todos os profissionais que participam da cobertura do jogo (jornalistas, analistas, *casters*, comentaristas, apresentadores etc.) e que buscam, a partir das técnicas disponíveis em cada meio de comunicação, produzir uma decodificação e ordenação do jogo para uma narrativa jornalística hipoteticamente mais universal e linear;
- c) **Os torcedores/espectadores:** os responsáveis por dar aos *esports* a chamada “circularidade das emoções” (Toledo, 2002, p. 17). São as pessoas que priorizam nos *esports* a criação de uma experiência emocional contínua, focando principalmente na valorização simbólica do resultado das competições.
- d) **Os dirigentes:** são aqueles que possuem o controle político e econômico do *esport* profissional. Podem ter cargos eletivos – como são os presidentes de clubes – ou mantidos por outras vias, como nomeações de acionistas, patrocinadores, proprietários de times, administradores ou outros gestores (Damo, 2005). Aqui estão inclusos os representantes das empresas que gerenciam diferentes cenários competitivos profissionais voltados para os jogos digitais, assim como os *managers*²³⁶ de equipes e organizações;
- e) **A dimensão física, espacial e material do jogo:** a existência da espacialidade e materialidade do ambiente onde o jogo é praticado (a exemplo do ginásio, estádio, arena etc.), das condições materiais para a atividade e os corpos dos jogadores.

A divisão social do trabalho, elemento constitutivo da profissionalização e espetacularização (Damo, 2003, 2005), seria o que distingue o *movimento* profissional das outras configurações. Como a regulação trabalhista ainda está em disputa nos *esports* – isto é, ainda não foi formalizada em países como o Brasil²³⁷ –, essa dinâmica enfrenta alguns encaminhamentos diferentes em relação a outros esportes amparados por dispositivos legais consolidados.

²³⁵ Maiores detalhes sobre essa proposta são apresentados em estudo anterior (Macedo; Fragoso, 2023).

²³⁶ Trata-se de um administrador, um sujeito que possui a função de cuidar da organização de uma equipe de *esport*, mas também pode agenciar a vida profissional e os interesses de um *pro-player*.

²³⁷ Em uma pesquisa anterior (Falcão *et al.*, 2020, 2023), discutimos alhures a controvérsia a respeito do Projeto de Lei do Senado nº 383, que buscava a regulação da atividade dos *esports* no país. Na ocasião, analisamos a reação da cultura *gamer* brasileira à proposta de regulamentação da atividade no país. Após intensa mobilização de vários atores do cenário de *esports* no Brasil contra a regulamentação da atividade, incluindo a comunidade de jogadores, influenciadores, *pro-players*, clubes e desenvolvedoras de jogos, a tramitação do PL 383/2017 foi arquivada depois de se estender ao longo de seis anos e com um saldo de duas audiências públicas realizadas. O arquivamento é resultado do regimento interno do Senado Federal. Para mais detalhes, ver Falcão *et al.* (2020, 2023).

No *esport* profissional, de forma similar à versão profissional do futebol (Damo, 2002, 2003, 2005), a excelência performática é uma imposição mediada pelos interesses do público. As exigências de quem assiste, torce e consome conteúdos derivados do *esport* profissional conduzem quase todos os profissionais diretos à dedicação exclusiva – não somente os jogadores. Essa dedicação integral, por seu turno, é recompensada como trabalho. Dos jogadores é requerido preparo especial para os eventos (as partidas) e um grau elevado de conhecimento sobre o jogo – desenvolver um conjunto de competências e habilidades cognitivas, sociais, psicológicas e corpóreas necessárias à prática do *esport* (Taylor, T., 2012; Witkowski, 2012). A essas demandas é acrescentado um refinamento da especialização em relação ao uso de técnicas corporais de habilidades motoras finas – dedos e mãos –, individuais e coletivas (Taylor, T., 2012; Witkowski, 2012), característica vital para que elas sejam expostas ao público (Damo, 2003, 2005).

Este domínio técnico, contudo, é apenas uma das competências que aparentemente diferenciam *pro-players* de entusiastas – ainda que muitos dos jogadores do *movimento* sejam equipados com elas, como veremos no capítulo seguinte. T. Taylor (2012) articula mais outros seis componentes da atividade dos jogadores profissionais, a saber: habilidade e domínio corporal, facilidade técnica, pensamento tático e estratégico, habilidades de improvisação e imaginação, habilidades sociais e psicológicas e, por fim, experiências em carreiras e instituições. Embora cinco das sete competências elencadas pela autora enfatizem um aspecto individual, T. Taylor (2012) argumenta que os *pro-players* estão profundamente imbuídos em comunidades e redes sociais de práticas, à medida que tanto o processo de aprendizado técnico quanto tático e estratégico advém da interação social. Em outras palavras, todo jogador, ao jogar, é socializado a uma miríade de normas e expectativas da comunidade (Macedo, 2018). “*Pro-players* desenvolvem valores e habilidades que cruzam esse contexto social”²³⁸, aponta T. Taylor (2012, p. 95).

O trabalho em equipe, para a autora, é uma das qualidades centrais para que entusiastas e *pro-players* mantenham uma carreira de longo prazo. Além dessas habilidades sociais envolvidas diretamente com o jogo, os jogadores também precisam de competências para lidar com situações fora dele. Isso inclui, por exemplo, viagens em grupo, a convivência em uma mesma casa, a divisão de quartos em hotéis, a interação com treinadores, organizadores, administradores de torneios e de equipes, fãs, espectadores, imprensa e estar ciente da presença de câmeras, sabendo como agir diante delas (Amaro; Fragoso; Seula, 2021; Taylor, N., 2016a; Taylor, T., 2012).

O profissionalismo nos *esports*, além disso, não se limita apenas à *gameplay* qualificada ao máximo e ao gerenciamento estratégico de equipes, mas também destaca a chamada “cultura profissional” (Taylor, T., 2012). É ela que revela os mecanismos estruturais mais abrangentes que

²³⁸ No original: “*Pro players develop values and skills that intersect this social context*”.

fazem deste campo distinto (Freeman; Wohn, 2017) – os esforços colaborativos, as tensões e embates de empresas de jogos, jogadores, espectadores, *movimentos*, imprensa, dirigentes, profissionais diretos e inúmeras outras partes interessadas que cooperam para a fundação de um conjunto de padrões em disputa.

De maneira similar a outras modalidades esportivas, os interesses da indústria do espetáculo aliados ao gosto do público segmentam alguns profissionais em graus de maior ou menor compensação. A este respeito, convém destacar que o sucesso de *pro-players* e *streamers* não-atletas não depende apenas e exclusivamente de sua maestria como jogadores (Amaro; Fraogoso; Seula, 2021; Macedo, 2018; Taylor, T., 2012). Na esfera do espetáculo profissional, o sistema de enfrentamento nos *esports* varia de título para título, com ligas se organizando com grande grau de autonomia. Esse cenário é consequência direta do direito à propriedade intelectual das empresas que criam jogos, que pressupõe que elas podem regular sua própria cena competitiva. As regras que pairam sobre cada torneio, no entanto, raramente são estendidas para fora de um determinado jogo ou estabelecidas por um órgão externo de governança, a exemplo das federações e confederações esportivas, com uma ou outra exceção em determinados países.

A singularidade dos *esports* é que, ainda hoje, eles não são supervisionados por uma organização externa com autoridade e estrutura institucional independente. Alguns países, como a Coreia do Sul, dispõem de órgãos específicos responsáveis por regular, fomentar e promover a prática competitiva profissional em *videogames*²³⁹. O cenário escolar americano e brasileiro de *esports*, por sua vez, também têm ensaiado um processo de regulamentação para administrar e fomentar os *esports* universitários – parte da matriz escolar da atividade esportiva voltada para os jogos digitais – nos últimos anos, conforme detalharemos mais adiante. No caso de *FF*, as disputas até 2022 eram gerenciadas em forma de divisões hierárquicas – A, B e C ou 1ª, 2ª e 3ª divisão –, de modo a impedir a disputa entre desiguais e forçar um cruzamento entre as equipes mais poderosas, aquelas que possuem as preferências dos torcedores e o poder econômico para estruturar os times com profissionais requisitados no mercado.

A exibição do jogo, no formato de um confronto espetacularizado e estilizado que separa vencedores e perdedores, faz dele um rito agnóstico (Damo, 2005). Esse rito é indispensável para a produção e circulação das emoções ao longo do espaço tempo do jogo – antes, durante e depois. As condições de espetacularidade na produção de jogos digitais voltados para a prática do *esport* tornam-se visíveis quando definimos a espetacularidade de um fenômeno em termos de seu

²³⁹ No contexto sul-coreano, a *Korean e-Sports Player Association* (KeSPA), por exemplo, é considerada um órgão quase oficial mantido e organizado com reconhecimento governamental. A KeSPA possui a chancela do Ministério da Cultura e Turismo do país e laços estreitos com o governo, ainda que tecnicamente seja considerada uma organização privada (Burk, 2013; Jin, 2010; Taylor, T., 2012).

potencial para *vir a ser* um espetáculo (Requena, 1988). Ao partimos do pressuposto de que há fenômenos mais espetaculares que outros e que nem todos podem ser um espetáculo, é possível argumentar sobre a criação dessas condições de espetacularidade.

Toda partida de *esport* carrega a potência espetacular, na medida em que cada jogador – dotado de certas materialidades e conhecimentos técnicos – pode transmitir partidas casuais e recreativas (bricoladas), amadoras e semiprofissionais pela internet. No *esport* profissional, entretanto, a espetacularização midiática é central para a realização e viabilidade dos *esports* enquanto prática esportiva que mobiliza multidões. Neste contexto, o espetáculo difere em escala e complexidade em relação a outras situações de jogo. Há que se considerar, logo, a importância da espetacularidade, da teatralidade e da dimensão espacial para o evento esportivo profissional em *videogames*, uma necessidade de demarcação de um espaço comunal e ritualístico no qual o espetáculo é instituído (Gumbrecht, 2014; Requena, 1988). Essa espetacularização, embora mediada, depende fortemente da convergência de pessoas para um único espaço físico, como argumentamos em estudo anterior (Macedo; Fragoso, 2023).

Percebe-se, nessa dinâmica, a perenidade de um elemento que é central entre diferentes configurações de *esport*, embora mudando em escala: a presença do público, que permanece desde os Jogos Olímpicos da Antiguidade até o espetáculo comercial midiático do esporte de hoje. O caráter espetacular dos *esports* profissionais, contudo, está associado à presença de grandes multidões nas arenas esportivas, como dito. A não distinção entre as várias modalidades anula um conjunto de mediações ou dimensões, entre elas materiais e espaciais, que atravessam a cada uma dessas configurações e dos seus *movimentos*: diferentemente dos *esports* profissionais, partidas recreativas de *esports* de bricolagem não dependem de homogeneidade de condições para todos os jogadores (Macedo; Fragoso, 2023).

A compreensão do *ethos* do *esport* profissional, com base na recuperação e ampliação da perspectiva de Damo (2003, 2005) acerca do futebol-espetáculo, deve considerar ao menos cinco processos que o caracterizam: i) a composição do público, condição necessária ao espetáculo e que inclui também suas sensibilidades; ii) os dispositivos utilizados para a preparação dos profissionais para o e do espetáculo, que o delimitam com um saber-fazer específico; iii) a mediação (tecnológica) especializada que atua na recriação e no acionamento do espetáculo; iv) os agentes, agências e governanças que controlam política, econômica e administrativamente esta matriz dos *esports*, desde as equipes até as empresas passando ainda pelas interseções com o Estado, cuja presença se encontra ainda em disputa.

v) Acrescentamos a estes a dimensão física, espacial e material do jogo (o ginásio, o estádio, a arena etc.), presente na abordagem de Requena (1988), argumentando que a existência da arena, corpos dos jogadores, aparatos e dispositivos técnicos necessários ao jogo são elementos

fundamentais de arranjo do espetáculo e componentes essenciais da própria ideia de *esport* profissional. Dentre esses cinco processos, o primeiro, a respeito do torcer/assistir e dos torcedores/espectadores, é aquele que mais tem despertado o interesse no campo dos *game studies* ao longo da última década. O quarto, que trata dos dirigentes, ainda é um tópico bastante desconhecido na literatura, assim como o quinto, acerca do reconhecimento e conscientização sobre a importância da copresença e das materialidades às diferentes configurações de *esports*.

5.2.2. A matriz bricolada dos esports: o caminho da formação

O *esport* bricolado, que na verdade são muitos, é entendido como a configuração na qual se acolhe um leque variado de adaptações em relação às normas de torneios oficiais como a LBFF – competição ligada à Garena que detém o monopólio sobre as regras do cenário profissional de *Free Fire* –, desde que conservada a unidade do *esport* mencionada anteriormente. Não havendo agência para controlá-lo com rigidez²⁴⁰, embora o sistema do jogo e a desenvolvedora definam um conjunto de ações que pode ou não ser feito, os limites são mais amplos para a intervenção e/ou variação de códigos situacionais em partidas recreativas (bricoladas), com destaque, principalmente, às distorções em relação às normas de torneios oficiais, no caso específico de *FF* a LBFF e outras competições similares. Aqui, a dinâmica se assemelha a jogar um jogo de futebol no parque local, onde um jogador pode participar de uma partida eventual de *esport* (*on-line* ou presencial) com amigos ou jogadores aleatoriamente escolhidos.

Considerando que estes ajustes são incontáveis e testemunhados em praticamente todos os contextos socioculturais nos quais *esports* como *FF* são praticados – desde que respeitadas, como dito, as especificidades permitidas pelo sistema do jogo e pela desenvolvedora –, seria possível chamá-lo de improvisado ou informal. Porém, o termo bricolagem, seguindo a mesma linha de raciocínio de Damo (2005), parece-nos mais adequado na medida em que não pressupõe a ideia de *déficit*, de carência, de impropriedade, descompromisso e desinteresse que a noção de improvisado, carregada de juízo de valor, sugere. Tomemos o jogo que interessa a esta tese para construir algumas reflexões. Uma partida normal²⁴¹ personalizada²⁴² em um jogo como *FF*, no

²⁴⁰ Não há como impedir que o *esport* seja praticado para além do seu controle, pois também as empresas não dispõem de mecanismos para inibir que se organizem eventos para além do seu domínio e muito provavelmente isto não lhe interessa. Ao contrário, elas oferecem cada vez mais suporte e ferramentas para suas comunidades criarem eventos locais e impulsionarem suas bases de jogadores.

²⁴¹ Em jogos competitivos *on-line* e *esports*, tornou-se comum separar partidas “normais” de partidas “ranqueadas”. Em inúmeras comunidades de jogos as partidas normais, que não pontuam para o ranqueamento do jogador, acumulam o *status* de jogo “descompromissado”, sem qualquer rigor ou interesse por parte daquele que o pratica. Por sua vez, partidas ranqueadas carregam uma ideia produtiva atrelada a uma perspectiva de “esforço” e “interesse” maior, um compromisso mais afinado com a experiência competitiva.

²⁴² A bricolagem encontra mais espaço em partidas em que os jogadores podem customizar, de acordo com suas preferências e necessidades, o mapa e o jogo. Partidas normais gerenciadas aleatoriamente pelo sistema já dispõem de um conjunto de regras mais fechadas (como a quantidade de jogadores e a disposição do mapa), enquanto as partidas normais personalizadas permitem adaptar as configurações do jogo aos termos dos jogadores.

modo clássico²⁴³ ou construída na oficina de criação²⁴⁴, não é incompleta porque um jogador está jogando sozinho, com um amigo ou com um pequeno grupo de pessoas, apesar de não estar em um *squad*²⁴⁵.

Na realidade, é essa bricolagem casual e recreativa que caracteriza as partidas normais e gerenciadas nos *esports*: joga-se com o que se dispõe ou se inventa, seja com o estabelecimento de regras, seja adequando os recursos materiais disponíveis. Casualidade, aliás, é a expressão que melhor define essa matriz na variedade de seus espaços para a prática de jogo, na aleatoriedade dos aparatos técnicos ao seu serviço, na frequência de partidas ou na presença inconstante dos jogadores. Joga-se em momentos aleatórios e recreativos, com as condições possíveis naquele instante – o que não é muito diferente da experiência de uma pelada na rua ou no parque local.

Embora essa capacidade de adaptação esteja sujeita às possibilidades do sistema do jogo (o que ele permite, assim, fazer), não se pode ignorar a possibilidade de inventar regras por parte dos jogadores. De encontro a essa percepção, Ivan Mussa (2018, 2019) defende que a comunicação rítmica entre jogo e jogador permite a criação, a invenção, o novo e o inesperado mesmo em competições de *esports*. Anne Thorhauge (2013) também argumenta que a compreensão da mecânica como principal fonte de significado em jogos digitais (Bogost, 2008) não abrange o papel do jogador. Para ela, o que se chama, normalmente, como “regras do jogo” (prescritivas) são “convenções comunicativas aplicadas ao jogo pelos jogadores, enquanto os comportamentos dos videogames representam outro tipo de fenômeno de regra”²⁴⁶ (Thorhauge, 2013, p. 372).

Provavelmente o que melhor caracteriza esta configuração do *esport* é a sujeição do sistema de regras (prescritivas e talvez descritivas) aos contornos locais, temporais, materiais, espaciais, enfim, aos circuitos psíquicos, sociais e físicos dos praticantes. Portanto, o significado de um jogo, sua essência, não é determinado pelas regras, mas pela forma como os jogadores se envolvem com essas regras (Sicart, 2011). Isso significa que as regras do jogo não se tratam de um aspecto exclusivo do artefato (Thorhauge, 2013). O principal ponto, então, é que jogadores podem lidar com as regras que “governam” *games* de modos inesperados (Mussa, 2018; Thorhauge, 2013).

Partidas normais são caracterizadas pela formação de um tipo de rede muito fluída, geralmente constituída provisoriamente para a prática de jogo. Em jogos como *League of Legends*

²⁴³ Como o próprio nome sugere, é um tipo de fila onde as partidas não computam pontos para o jogador no ranqueamento do jogo. Mapas conhecidos pela comunidade são previamente selecionados.

²⁴⁴ A oficina de criação é um recurso lançado há pouco tempo em *FF*, a partir do qual jogadores podem criar seus próprios mapas e convidar jogadores para jogá-los. A ferramenta oferece um espaço para que eles construam suas próprias regras e customizem o ambiente de jogo de inúmeras formas, sendo um espaço fecundo à prática bricolada.

²⁴⁵ Em *FF*, um *squad* é formado por um time com quatro jogadores que enfrenta outros nas partidas. Embora o jogo possa ser jogado sozinho ou em dupla, os *movimentos* profissionais, comunitários e escolares do *battle royale* funcionam em equipes com no mínimo 5 e no máximo 8 jogadores, de acordo com o regulamento geral da LBFF.

²⁴⁶ No original: ““the rules of the game” are communicative conventions applied to the game by the players, while the programmed behavior of the video game represent another type of rule phenomenon”.

(*LoL*) e *World of Warcraft* (*WoW*) esse tipo de agregação recebe o nome de *pugs*, um acrônimo usado para a expressão *pick-up group* desde que *WoW* praticamente o introduziu e popularizou no universo dos jogos *on-line*. Em outros termos, trata-se de um grupo aleatório criado para atender a necessidades específicas (de recreação, lazer, treinamento etc.), e não por laços organizacionais, instrumentais ou pela amizade (Falcão, 2014), como frequentemente ocorre no caso dos *squads*.

Segundo Falcão (2014), a dinâmica dos *pugs* é, geralmente, efêmera e oposta a uma equipe *premade*²⁴⁷ – os jogadores costumam adentrar e sair sem objetivarem mais do que os próprios interesses pessoais em sua progressão. Em outras palavras, eles não constroem um compromisso maior com o grupo ou se engajam em uma atividade cujos interesses coletivos buscam beneficiar um agregado de jogadores. Os modos de jogo disponíveis em *FF*, embora possam ser jogados sozinhos, são voltados para composições de equipes, sejam elas aleatórias (*pugs*) ou predefinidas (*premade*), ainda que o jogador possa disputar uma partida personalizada mais flexível (1 vs 1, 2 vs 2 e assim por diante). Essa caracterização da dinâmica social da bricolagem estabelece uma linha tênue entre ela e a matriz comunitária.

O tempo da bricolagem, em geral, é visto como o tempo social do não trabalho pelos nossos interlocutores e pela literatura especializada (Damo, 2003, 2005), isto é, da recreação, do entretenimento, do ócio, do lazer, mesmo que seus praticantes se empenhem de forma tão laboriosa – com um gasto considerado de tempo e energia psíquica e física – que não raro a atividade se assemelha a um tipo de extensão ou até intensificação do trabalho. Antes de prosseguir, esta percepção nos encaminha a um programa de investigação mais amplo sobre o estado do jogo contemporâneo em sua relação intrínseca com o capitalismo, responsável pela corrosão gradual de sua natureza e redução a um instrumento e ferramenta de desempenho, de trabalho.

Com o crescimento da plataformização da sociedade²⁴⁸ e do capitalismo de plataforma²⁴⁹ (Van Dijck; Poell; De Waal, 2018), uma vasta literatura se dedicou a defender que os atos de jogar, assistir, ler, escrever, produzir conteúdos, editar e cultivar ídolos e celebridades, por exemplo, passaram a produzir de modo crescente mais valores para o capital (Bulut, 2020; Falcão *et al.*, 2020; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Galloway, 2012; Han, 2017; Johnson; Woodcock, 2017; Kosnik, 2013; Macedo; Kurtz, 2021; Mejia; Bulut, 2019; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Mussa; Falcão; Marques, 2021; Primo, 2013; Sicart, 2021; Terranova, 2000; Woodcock; Johnson, 2019).

²⁴⁷ Trata-se de um termo para se referir a uma equipe pré-definida por jogadores conhecidos, geralmente amigos, que buscam formar um grupo.

²⁴⁸ Essa ideia remete à difusão das plataformas digitais como agentes do capital e sua consolidação como mediadoras da experiência social, política, econômica e cultural de nosso tempo. Em outras palavras, a plataformização refere-se a forma como todos os contextos socioculturais e esferas da ação humana passam a ser atravessados pelas plataformas digitais (Van Dijck; Poell; De Waal, 2018).

²⁴⁹ O conceito diz respeito a ideia de que as atividades produtivas e econômicas do mundo contemporâneo são necessariamente vinculadas às plataformas digitais.

Essa dinâmica se daria em forma de dados, interações e/ou excedentes comportamentais que, por seu turno, se traduzem em produção excedente de atividades desenvolvidas a partir de trabalho.

Ao situarmos o tempo da bricolagem com o tempo social do não trabalho, é importante sublinhar que fazemos referência à prática recreativa de jogadores (casuais, aspirantes e profissionais), e não aos jogadores que almejam posições privilegiadas em um sistema de pirâmide extremamente lucrativo, no qual apenas alguns poucos ascendem²⁵⁰. Por outro lado, também somos partidários da percepção que considera que este tempo da bricolagem, este espírito do lazer e da recreação, foi apropriado – ou melhor, cooptado – pelas forças do capital para alimentar o crescimento e manutenção da indústria de *videogames*, em geral, e *esports*, em particular.

Essa gradual corrosão do tempo do lazer, da recreação e de sua redução a um substrato passa a sustentar e incentivar um determinado tipo de trabalho, uma dada ideia de produtividade. A partir deste prima, pesquisadores, em especial dos campos da comunicação, dos *game studies* e da economia política, têm defendido que uma quantidade substancial da atividade produtiva – criativa, explorada e precária – de sujeitos na internet pode ser chamada de trabalho (Bulut, 2020; Falcão *et al.*, 2020; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Galloway, 2012; Johnson; Woodcock, 2017; Kosnik, 2013; Macedo; Kurtz, 2021; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Mussa; Falcão; Marques, 2021; Primo, 2015; Stanfill; Condis, 2014; Terranova, 2000; Woodcock; Johnson, 2019).

A literatura sobre as vidas e carreiras de *streamers* e aspirantes a jogadores profissionais de *videogames*, por exemplo, informa que o jogo não deixa de ser trabalho, para o praticante que o encara desta forma, porque simplesmente não cumpre os requisitos formais para estabelecer uma relação trabalhista (vínculo empregatício) diante do Estado. O trabalho precarizado, por exemplo, aquele no qual o trabalhador se encontra em uma condição de exploração estruturada por relações de poder assimétricas, geralmente se encontra dissociado de vínculos formais de trabalho – o que tende a ser pior quando olhamos para o contexto do trabalho análogo à escravidão (Brasil, 2011).

Sendo os conceitos produtos de classificações, é necessário estar atento a quem classifica, na medida em que no ato de classificar também se incorre em uma série de valores e consequências decorrentes do ato de caracterizar. Nesse sentido, as formas como os jogadores se relacionam com o jogo é parte importante da cruzada sobre o debate a respeito da diluição das fronteiras entre lazer e trabalho. É comum que jogadores dos *movimentos* por onde passamos se submetam a regimes de esforço e dedicação que facilmente ultrapassam a carga horária de um trabalhador formal e chegam à casa das 70 ou até 90 horas de trabalho semanais (Johnson; Woodcock, 2017), mesmo

²⁵⁰ No entanto, nas matrizes bricolada, comunitária e escolar habitam jogadores que jogam tanto por lazer (tempo social do não trabalho) quanto com a esperança de garantir estabilidade econômica a longo prazo, a partir de atividades relacionadas a jogos (tempo social do trabalho). Isso torna as fronteiras entre cada uma dessas matrizes facilmente borradas quando encontramos atores convivendo com distintas epistemologias de relacionamentos com jogos.

sem qualquer garantia de remuneração, como traremos mais adiante. Essa entrega e empenho em relação ao jogo foi uma constante ao longo da nossa estadia nessas comunidades. Defender um conceito de trabalho formalista é ignorar formas de exploração e precarização que se proliferam diante da resiliência do capitalismo contemporâneo.

Em pesquisas anteriores (Falcão *et al.*, 2020; Mussa; Falcão; Macedo, 2020; Macedo, 2022; Macedo; Kurtz, 2021), desenvolvidas em parceria com outros pesquisadores do campo dos *game studies* no Brasil, oferecemos leituras críticas sobre o processo de plataformização das práticas de jogo – uma subversão dos princípios da atividade lúdica por forças econômicas de um capital global que colonializa a experiência nos *games*. O cenário atual seria marcado por uma reconfiguração da indústria dos *videogames* por meio de uma ética que age no intuito de transformar o ato de jogar, disfarçado de esforço e trabalho, em valores para o capital. É uma dinâmica cíclica de (re)produção constante de sociabilidades para o capital, disponível para a exploração e apropriação do seu valor como dado. Feito estes apontamentos, retornemos à caracterização da configuração bricolada nos *esports*.

A duração das partidas varia conforme o ânimo dos jogadores – excitação individual e coletiva, por exemplo –, a disposição de tempo para a atividade, o acesso à banda larga no local, os pacotes de dados móveis disponíveis para os aparelhos, o uso e limitação de horário impostos pela locação de computadores em *lan houses*²⁵¹ e em razão de outros fatores externos (espaciais, socioculturais, materiais, econômicos etc.). Os condicionantes tecnológicos e geográficos que afetam as partidas mobilizam desde as diferentes camadas infraestruturais que a atividade demanda (qualidade mínima de conexão e uma quantidade básica de materialidades, incluindo periféricos como teclado, mouse e *headset*, além de monitores, computadores, consoles e dispositivos móveis compatíveis com as especificações técnicas capazes de “rodar” o jogo) até as especificidades culturais (incentivo, apoio familiar, reconhecimento da atividade como esporte etc.).

A divisão social do trabalho, relativamente rigorosa, estruturalmente organizada e complexa no *esport* profissional, é praticamente apagada das partidas bricoladas. Especialmente quando restringimos nossa observação à divisão social das tarefas desempenhadas pelos jogadores no âmbito das configurações de jogo, que variam entre cada *esport*, constatamos que essa segmentação é praticamente inexistente em inúmeros jogos – com uma ou outra exceção²⁵².

²⁵¹ Em algumas cidades do Brasil localizadas na periferia dos *movimentos* profissionais, distantes dos grandes centros político-econômicos que concentram torneios, investimentos e patrocínios para a atividade profissional, como em Belém, as *lan houses* são um fenômeno ainda presente. Dada a ausência de investimento por parte de desenvolvedoras e empresas, elas cumprem um papel importante na promoção e no fomento a diferentes configurações e *movimentos* de *esports*, sobretudo de matriz bricolada e comunitária. Jogadores costumam pagar para jogar em infraestruturas que, às vezes, assemelham-se ao de *movimentos* profissionais e garantem maior igualdade de condições entre os praticantes.

²⁵² Em jogos como *LoL*, por exemplo, foram acrescentadas nas partidas normais e gerenciadas a possibilidade de escolher até duas funções dentro do jogo – o jogador pode optar, também, por preencher aleatoriamente qualquer um dos cinco papéis disponíveis no jogo (atirador, suporte, topo, meio e caçador).

No *FF*, por exemplo, a formação mais comum de uma equipe (*squad*) é baseada em cinco funções e perfis de jogadores (*rushador*, suporte, terceiro homem, granadeiro e capitão), cada um responsável por um conjunto de ações dentro do jogo. *Rushador* é aquele que toma as iniciativas em momentos agressivos e também marca as principais rotações de outros times; *suporte* é o jogador que geralmente procura um posicionamento adequado para atirar à distância, ajudando seu *rushador* na linha de frente; *terceiro homem* consiste em um jogador versátil que se adapta em momentos de troca entre adversários, assumindo uma posição no *rush*²⁵³, como granadeiro²⁵⁴ ou no suporte da equipe em formações 2-2; e, por fim, *capitão* é aquele que não detém um estilo de jogo predeterminado, podendo ser um *rushador* ou suporte. Em relação às atribuições que o título deste último demanda, é sua responsabilidade e função desempenhar um papel de liderança ao criar as *calls* (chamadas) para rotações, jogadas (táticas e manobras) e objetivos em uma partida. Ele assume a característica de um estrategista da equipe, em quem o time deve tanto obedecer quanto depositar grande confiança, na medida em que concentra a tomada de decisões do grupo.

Em partidas bricoladas de *FF* ou *LoL*, essa divisão não é clara, quando muito há uma precária diferença entre determinados *rushadores* e suportes, no caso do primeiro *game*. Mesmo quando alguns jogos forçam jogadores a optarem por funções específicas dentro do jogo – é o caso, como dito, de *LoL* –, observa-se uma frágil distinção entre determinados papéis. Nos casos em que essa divisão existe, tratam-se de arranjos situacionais, diferentemente do que ocorre com os profissionais e alguns entusiastas, especializados não somente no aprimoramento de técnicas humano-maquínicas (relação jogo-jogador) voltadas para um *esport*, mas até mesmo na execução de tarefas tão particulares inerentes a suas funções como um *headshot* a uma longa distância, certos combos (rápido uso de habilidades de um mesmo personagem), leituras de jogo e contra-jogadas.

A matriz bricolada está diretamente relacionada com os agenciamentos dos atores envolvidos e esse aspecto é, inclusive, um dos critérios que a separa das demais configurações dos *esports*. As normas e regras externas (e algumas internas) ao jogo, além de adaptáveis aos muitos contextos socioculturais e situacionais, são arbitradas pelos próprios jogadores. Uma consequência frequente desta característica são os conflitos de interpretação, elementos que fazem parte do jogo

²⁵³ *Rush* refere-se à linha de frente, é uma expressão criada e amplamente empregada pelos jogadores do *Movimento* e que possui duas variações em português: os termos “*rushar*” e “*rushando*”. Essa linguagem é usada quando um jogador se move rapidamente em direção a um local com o objetivo de entrar em combate ao identificar adversários. É uma estratégia bastante popular entre quem prefere adotar uma abordagem agressiva durante as partidas.

²⁵⁴ Após algumas atualizações em *FF*, a granada assumiu um papel decisivo em diferentes momentos de uma partida. Em função do atual *metagame* do jogo, tornou-se comum que um jogador porte todas as granadas da equipe. Esse jogador costuma usar o personagem Álvaro, cuja habilidade aumenta o dano de explosivos, em conjunto com o lança-granadas e o *pet* Brabuíno, que amplia a distância do lançamento de itens pelos jogadores, entre eles granadas e paredes de gel. Os animais de estimação, lançados na atualização de janeiro de 2019 do *battle royale*, inicialmente se tratavam de pequenos adereços estéticos que acompanhavam os jogadores nas partidas. Isso mudou com a atualização de maio daquele ano, que introduziu ao jogo o primeiro *pet* funcional (a pantera noturna). Daquele momento em diante foram lançados vários *pets* que oferecem, cada qual a sua maneira, diferentes tipos de bônus.

(Damo, 2005). A forma como cada uma dessas partidas é acertada deriva de questões que ultrapassam o espectro esportivo propriamente dito. “Intransigências e autoritarismos são comuns, mas seus limiares variam de grupo para grupo, sendo usual a exclusão de um jogador caso ele seja considerado inconveniente à dinâmica da sociabilidade como um todo” (Damo, 2005, p. 37-38).

A esse respeito, a sociabilidade comumente excede a temporalidade do jogo em grande parte das configurações de jogadores peladeiros que se reúnem com regularidade – e essa continuidade é um dos fatores que podem conduzir à criação de *movimentos* comunitários. O equilíbrio de tensões é administrado com alguns protocolos especiais, de forma que seja mantido o nível agradável de emoções. As brincadeiras, os insultos ao *status* de alguém (de forma controlada) com jogadas, estratégias, lances, táticas e manobras são estabelecidos pelos jogadores com o suporte do grupo, que fundamenta os pontos frágeis e limites de equilíbrio na construção de uma atmosfera de espetáculo variável de passivo-agressiva/hostil e afetivo-amistosa.

Na sociabilidade de alguns grupos, são comum discussões abertas sobre as habilidades individuais de cada jogador e também as escolhas necessárias para composições de equipes mais equilibradas – quem não deveria jogar junto, quem deveria competir contra quem, entre outros aspectos. Em algumas de nossas experiências em partidas bricoladas de *FF* com os interlocutores, por exemplo, a escolha dos times era especialmente dramática, resultando em atrasos consideráveis antes do início de uma partida, já que havia um certo constrangimento em dividir o grupo, classificando jogadores para criar um equilíbrio na competição. A configuração que importava ali, no entanto, era a do grupo, não a do jogo. O sentido da prática era voltado à perpetuação do coletivo, da sociabilidade, não do rendimento e da eficácia – traremos, no capítulo seguinte, mais relatos sobre isso. Não eram necessários investimentos expressivos em termos de capitais técnicos, corporais ou em treinamento para participar dessas partidas. O foco não estava no desempenho espetacular, afinal, jogávamos principalmente para nossa própria apreciação.

Não se pode negar, aliás, a importância da matriz bricolada a partir da qual muitos jovens garotos constituem também suas masculinidades. O preconceito em relação às mulheres que jogam, a coação desempenhada sobre os jogadores pelos próprios jogadores, a exclusão e hostilidade a respeito da participação feminina e LGBTQIA+, além de metáforas, analogias e toda forma de ferramenta do poder simbólico dão uma noção do quanto o jogo bricolado também é relevante na construção de gênero de jovens no Brasil. Há, portanto, no *esport* e na bricolagem um proveitoso ambiente à pesquisa de questões acerca do masculino e do feminino.

Em termos gerais, a configuração bricolada dos *esports* é marcada pela relativização do desempenho dos jogadores, ausência (ou número bastante limitado) de espectadores e arranjos e recriações ou carência de muitas das regras formais de comitês que controlam os *movimentos* profissionais – ligados às empresas. Além disso, são observáveis dramatizações de gênero e

diferenças estéticas como consequência do aperfeiçoamento e do uso utilitário – ou não – das técnicas humano-maquínicas, visíveis na comparação entre jogadores bricolados e profissionais.

Para além de todos esses elementos referenciais, a bricolagem transforma-se em um espaço privilegiado onde são socializados os fundamentos do *esport*, pelo menos no Brasil. Essa experiência de jogo é praticada em casa, em *lan houses*, no ônibus, em praças e parques, em *shoppings*, no pátio ou no intervalo das escolas, na residência de amigos e em outros tantos espaços à margem das instituições formais, principalmente de ensino – escolas e universidades –, além de possíveis outras questões não mencionadas aqui. Essa caracterização é semelhante às peladas do futebol, relatadas por Damo (2003, 2005). À medida que entramos *Movimento* adentro, mais visível se tornava a relação estreita estabelecida entre as práticas futebolísticas com os *esports*. Essa interação nos permitiu um ponto de partida para construir essa descrição, fundamentada, sobretudo, no conhecimento e nas experiências dos jogadores, no diálogo com autores brasileiros e durante nossa própria atividade como jogadores de diferentes *movimentos*.

É por isso que o ponto central aqui é entender que a prática bricolada do *esport*, que se concentra menos na busca pela profissionalização e mais na diversão e no desenvolvimento da masculinidade, desempenha um papel significativo na formação/produção daquilo que o *Movimento* chama de “dom” – às vezes também referido como um “talento” – de alguns jogadores, de maneira semelhante ao que acontece no mundo do futebol (cf. Damo, 2005). Essa aptidão ao jogo seria um diferencial e uma habilidade que se manifesta durante a prática bricolada de uma modalidade qualquer de *esport* e, na verdade, representa uma conquista técnica que é cultivada e refinada ao longo da formação/produção dos jogadores. Aprende-se a jogar *videogames* e *esports*, especialmente no Brasil, no percurso da socialização. Enfim, na bricolagem, mais do que se ensinar ou aprender somente uma prática – de *FF*, de *LoL*, *CS:GO*, *Brawl Stars* e assim por diante –, socializa-se um conjunto de códigos, valores e normas chamados de cultura esportiva e cultura *gamer*. Uma cultura pulsante que se revela quando se invade a trama configuracional desses eventos discretos, que frequentemente escapam à vista do observador, tamanha nossa intimidade.

5.2.3. A matriz comunitária dos esports: nas dobras do movimento profissional

Entre a matriz profissional e a bricolada existe pelo menos uma modalidade de *esport*, denominada de comunitária, mas para a qual também poderíamos chamar de *esport* de várzea, amador ou de uma certa cidade. Aqui o termo “comunitário” é mais adequado porque abraça uma quantidade ampla de grupos que, com regularidade, caracterizam-se como tal. Esses coletivos se reconhecem não apenas pelas condições materiais de existência em relação ao consumo de certos bens (Damo, 2005; Souza, R., 2017), mas especialmente pela partilha de determinados códigos

comuns (culturais, éticos, estéticos, identitários e/ou históricos) que os validam como jogadores que compartilham um mesmo espaço, ambiente e/ou pertencem a um mesmo grupo social.

Esta configuração é desenvolvida em espaços mais uniformes do que a bricolagem²⁵⁵, ainda que sem o rigor predominante nos campos oficiais e tampouco delimitada por uma construção que confere ao espaço um sentido sagrado – como os ginásios, estádios e arenas o fazem (Gumbrecht, 2014). Possivelmente, o que melhor caracteriza esse *esport* intermediário ou de fronteira – em grande parte do país, pelo menos em Belém (PA), Porto Alegre (RS), Pendências (RN), Campo Grande (MS), Paranaguá (PR), Aracaju (SE), Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP) e Boa Vista (RR), cidades que compõem os *movimentos* por onde passamos – é a existência de aproximadamente todos os componentes do *esport* profissional, embora diferindo em escala.

Diferentemente da bricolagem, a divisão social do trabalho fora de campo é precária, não nula. A maioria das equipes na periferia dos *esports* possuem um *coach* e, em quase todas, é possível identificar também a figura de um dirigente (que neste caso é o *manager*). O técnico dessas equipes, porém, não é compensado financeiramente e nem sempre treina o time no decorrer da semana. Em princípio, as funções no jogo são bem determinadas e até especializadas, mas não é de se surpreender, por exemplo, se o *rushador* de uma equipe de *FF*, a certa altura, jogar como granadeiro; ou se o rapaz que estava como terceiro homem e havia sido substituído em alguma das *quedas*, ressurgir como suporte nos minutos finais da partida. O fluxo de entrada e saída desse *movimento* não reivindica o mesmo capital corporal do profissionalismo (nível de destreza, aptidão, esforço, habilidade etc.), mas também não é tão permeável quanto o *esport* bricolado.

Em alguns casos, em geral *on-line*, há a organização de eventos que reúnem a elite local de equipes. Na maioria dos casos, são iniciativas dos próprios *movimentos* ou realizadas por desenvolvedoras – o que tende a ser raro, neste caso. Uma diversidade de torneios *on-line* também é criada com frequência por alguns *movimentos* e perfis em plataformas de redes sociais, frequentemente oferecendo prêmios no jogo ou em dinheiro. Em outros casos, são organizados torneios regionais, locais, presenciais e híbridos, desenvolvidos por *lan houses*, patrocinadores ou iniciativas independentes. Apesar desse cenário, na matriz comunitária prevalece, principalmente, a formação de competições presenciais em torno de *movimentos* fechados ou reduzidos entre bairros, cidades e regiões metropolitanas (dependendo das muitas circunstâncias operacionais descritas anteriormente), onde predomina o espaço local. Nesses ambientes de convívio sobressaem competições e orientações amadoras e *pro-am* (Taylor, T., 2018), de maneira bastante similar à primeira onda dos *esports* nos anos de 1970 e 1980.

²⁵⁵ Não só dentro do jogo, de maneira aleatória entre jogadores e em espaços ocasionais, mas em canais comunitários do *Discord*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Telegram*, em encontros fixos em *lan houses*, *shoppings*, parques e em eventos e torneios locais, regionais ou nacionais organizados pela comunidade, por exemplo.

A mídia, seja ela de alcance nacional ou estadual, ignora a presença da matriz comunitária dos esportes, tanto no futebol (Damo, 2003, 2005) quanto nos *esports*, com uma ou outra exceção pontual. Os patrocinadores dessas equipes são, em geral, pequenos empreendedores locais, não raro familiares, cujo patrocínio é concedido muitas vezes graças à interferência pessoal dos próprios jogadores – nem sempre se tratam de quantias em dinheiro, é muito comum, aliás, que sejam serviços prestados aos jogadores. No *FF*, as equipes do *movimento* comunitário de *esport* costumam se organizar no entorno de ligas, associações campeonatos estaduais, e estes, em alguns casos, filiam-se a agremiações mais amplas (regionais/nacionais)²⁵⁶. Tais ligas, campeonatos, associações e agremiações, porém, não possuem qualquer relação ou reconhecimento formal por parte da Garena – são iniciativas independentes, via de regra.

Talvez um dos mais famosos exemplos da modalidade comunitária de *esports* pelo mundo seja o cenário competitivo de *SSBM*, como dito antes. Nele, a base popular moldada pelos jogadores é o que constrói todo o *movimento* competitivo de *esport*, que não conta com o envolvimento ativo da Nintendo (Law; Jarrett, 2019, 2020; Mussa, 2018, 2019; Koch; Pongratz, 2020; Rappaport, 2020). Eventos são frequentemente organizados e financiados pela e para a comunidade com patrocinadores limitados e nenhum reconhecimento formal da empresa (Law; Jarrett, 2019): “a desenvolvedora comercial do jogo, a Nintendo, historicamente ignorou e às vezes resistiu à existência contínua da cena esportiva de *SSBM*”²⁵⁷ (Law; Jarrett, 2019, p. 3).

Em *movimentos* periféricos, onde o *esport* comunitário se fundamenta em *movimentos* entusiastas e sérios de lazer, é frequente sua confusão com outras configurações. Isso se dá graças a interação e compartilhamento de espaços com o *esport* profissional, o *esport* escolar, o *esport* bricolado e os *movimentos* produzidos por cada uma dessas matrizes em dada região. Em outras palavras, significa que nesses contextos periféricos as configurações sociais dos *esports* não costumam obedecer a fronteiras muito fixas. Nas competições locais, em torneios mais ou menos organizados, é muito provável que transitem equipes entusiastas, semiprofissionais, universitárias e profissionais, cuja divisa entre elas é pouco delimitada.

No *movimento* belenense, por exemplo, não é incomum encontrar em campeonatos locais de *FF* jogadores representando clubes consolidados no futebol paraense, como Paysandu e Remo (com algum nível de profissionalização), disputando com equipes menores criadas e mantidas pelos próprios jogadores e/ou por alunos de instituições de ensino superior da cidade. Algumas

²⁵⁶ Alguns dos exemplos mais famosos no *movimento* paraense, até a escrita desta tese, incluem o Campeonato Paraense de *Free Fire*, conhecido popularmente como Parazão *Free Fire* (emulador e posteriormente *mobile*) (@parazao_ff), associado ao Brasileirão de *Free Fire* (@brasileirao_bff); a Liga União Paraense de *FF* (@união_paraenseff); a Liga Paraense de *Free Fire* (@lpff.oficial) e a Associação Paraense de *Free Fire* (@apff.ofc).

²⁵⁷ No original: “the commercial developer of the game, Nintendo, has historically overlooked and at times resisted the continued existence of *SSBM*'s *esport* scene.”

das competições realizadas nos *movimentos* costumam ultrapassar os limites (inter)municipais e interestaduais, em uma espécie de circuito mais aberto graças ao fato de certos torneios serem realizados *on-line*. Entretanto, os campeonatos e atividades presenciais raramente excedem mais de uma cidade (exceto em se tratando de regiões metropolitanas), girando em torno de *movimentos* fechados ou reduzidos entre bairros com forte apelo e domínio do espaço local. Essa característica é diferente do que competições como a LBFF representam e demarca um contraste perceptível entre as configurações. Há entre as ligas, associações e campeonatos do *movimento* equipes de longa trajetória (embora sejam poucas), assim como determinados jogadores renomados.

No caso do Sudeste, sobretudo no Rio de Janeiro e em São Paulo, onde a presença de desenvolvedoras é abrangente e a prática esportiva profissional voltada para os *videogames* é consolidada e regulamentada pelas empresas, a delimitação de fronteiras entre cada configuração social dos *esports* parece um pouco mais visível – equipes universitárias disputam em campeonatos universitários, profissionais competem entre si em ligas oficiais e amadores e casuais encontram espaço nos ambientes menos formais e comunitários. Membros do *movimento*, no entanto, estão sempre atentos e à espera de oportunidades para mostrar seus talentos em competições oficiais, independentemente de sua região. J1 explicou bem essa dinâmica em um de nossos encontros: “porque a galera que joga o competitivo amador ela sempre fica na ativa esperando um campeonato oficial, qualquer coisa oficial da Garena pra jogar, pra fazer inscrição. Então é sempre nessa pegada [...] de jogar os campeonatos oficiais. Não deixar passar”, dizia.

Em alguns cenários competitivos esse *esport* intermediário ou de fronteira (aqui nomeado de comunitário) pode ainda ser muito mais integrado ao sistema profissional. No caso de *FF*, por exemplo, até 2022 um recorte desse *movimento* comunitário encontrava espaço na série C, a 3ª divisão da LBFF²⁵⁸. Por intermédio de três sucessivas subdivisões, o Castanhal *E-Sports*²⁵⁹ – um time de um clube de futebol no interior do estado do Pará, da cidade de mesmo nome – integrava, desde 2021, a base de uma pirâmide na qual a LOUD e o Corinthians *Free Fire*, ambos da cidade de São Paulo e distante quase três mil quilômetros da primeira, estavam no topo. Esse contexto permitia que a Garena, a partir de seus órgãos de gerenciamento de ligas competitivas, se aproximasse de uma pequena equipe entusiasta de um bairro qualquer.

²⁵⁸ Em 2021, o novo formato da Série C selecionou até 4.320 equipes divididas em duas oportunidades de inscrição, cada qual com 2.160 vagas. Durante algum tempo, essa divisão era reconhecida pelo *movimento* como uma porta de entrada ao competitivo profissional de *FF*. Para um time ser promovido à Série B (e realizar a transição de uma configuração para outra, ainda que de forma precária), além de alcançar o resultado necessário na 3ª divisão, o regulamento da LBFF estabelecia a necessidade de cumprir quatro requisitos profissionais ou se filiar a uma organização que os cumprisse, assim dispostos: i) ser uma empresa legal (com Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica – CNPJ) e estabelecida no servidor brasileiro; ii) ter uma conta bancária no nome da empresa para recebimento de depósitos estrangeiros e nacionais; iii) presença de um representante legal para que possa firmar contratos com jogadores; iv) e um logotipo e marca com detenção dos direitos de uso.

²⁵⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/castanhal.gg/>. Acesso em: 10 mar. 2022.

Apesar do modelo operado pela Garena até 2022 contemplar o *movimento* comunitário em *FF*, ele não dava conta de dar visibilidade à diversidade de organizações e realidades que ele compunha. Se nos esforçarmos para explorar a estrutura da LBFF em direção ao Brasil antes de sua reformulação recente, chegaremos, a partir da Série C, no máximo a alguns times da divisão estadual, mas dificilmente alcançaríamos Santa Rita, de Viamão no Rio Grande do Sul, Cidade Nova, de Manaus no Amazonas, ou Marambaia²⁶⁰, de Belém no Pará – campeões estaduais da primeira edição da TFFF, em 2020, e finalistas da competição. Tampouco alcançaríamos as outras 1.292 equipes comunitárias de *FF* participantes da primeira TFFF, conforme dados disponibilizados no site da competição. Este campeonato, que mobiliza uma enorme quantidade de jogadores e times dos *movimentos*, desponta como um dos mais importantes e visibilizados eventos da matriz comunitária brasileira de *esports* nos últimos anos.

Estes dois últimos parágrafos, portanto, dão apenas uma ideia inicial de uma parcela do que seja a extensão da configuração comunitária de *FF* no país, mas não toca, nem de leve, na diversidade de significados, pensamentos, conexões, estilos, personagens, cenas, *ritmos*, cenários, saberes, *movimentos* e formas de organização. Isso sugere que essa configuração é muito mais rica nesse conjunto de elementos imputados quer à atividade esportiva comunitária em *videogames*, quer à sociabilidade que se desenvolve ao seu redor²⁶¹.

Além disso, esse modelo de gestão holístico, fechado e hiperconcentrado por empresas como a Garena não é, contudo, o mesmo vigente em todos os títulos de *esports* no Brasil, onde a organização regional da prática esportiva voltada para os *videogames* – mesmo e principalmente do *movimento* profissional – é matizada pela cultura local, de maneira similar ao futebol (Damo, 2003, 2005). Um exemplo nesse sentido pode ser rastreado no cenário de *CS:GO*, onde a Valve adota um modelo de gestão aberto cuja interferência acaba sendo mínima e oferece mais liberdade a organizadores de eventos e à própria comunidade (Nascimento, Y., 2023).

No contexto dos jogos competitivos, há dois modelos predominantes no que diz respeito ao gerenciamento e institucionalização de *esports* por desenvolvedoras, conhecidos respectivamente como “circuito fechado” e “circuito aberto” (cf. Batista, 2019). No primeiro modelo, empresas como Riot Games e Garena mantêm maior controle sobre o ecossistema competitivo, seguindo uma estrutura similar ao sistema de franquias adotado por ligas tradicionais de esportes nos EUA, como a NFL (*National Football League*). Embora essa gestão proporcione mais segurança e relativa estabilidade ao cenário, também implica em menos liberdade às organizações e maior submissão dos jogadores e das equipes à governança das empresas, seus mandos e desmandos. No caso da Riot Games, esse modelo contribuiu para o desenvolvimento

²⁶⁰ Os nomes das equipes representam bairros/favelas na cidade em que os jogadores residem.

²⁶¹ Ver, as descrições da cena *gamer* comunitária de *FF* em Imperatriz, no Maranhão (Messias *et al.*, 2022).

dos *esports* a partir da profissionalização e institucionalização das competições, expandindo as práticas competitivas além de *LoL* (cf. Llorens, 2017).

Em relação ao modelo aberto, utilizado por desenvolvedoras como a Valve em *CS:GO* (cf. Nascimento, Y., 2023), a empresa procura intervir minimamente, concedendo maior liberdade e poder de escolha às equipes e aos organizadores de campeonatos. Entretanto, essa abordagem pode resultar em menos estabilidade e um terreno ainda mais incerto a jogadores, torneios e organizações. Países e regiões com maiores dificuldades para atrair investidores, por exemplo, podem ficar enfraquecidas. Esse modelo é profundamente relacionado ao espírito comunitário do *movimento* e ao incentivo à colaboração da comunidade, que foram características marcantes na década de 1990, no início dos anos 2000 e permanecem até os dias de hoje como elementos estruturantes das comunidades *gamers*. Nesse cenário, há uma forte dependência na comunidade e em suas práticas de autogestão, juntamente com o interesse em organizadoras de campeonato independentes e eventos da indústria de *games* para preservar um calendário de competições.

Em contrapartida, mesmo em circuitos de *esports* ditos “fechados”, aos moldes dos cenários de *FF* e de *LoL*, os *movimentos* comunitários (e suas associações) costumam compor um modelo alternativo ao redor do qual uma cena competitiva paralela aos circuitos oficiais, organizados por empresas como Garena e Riot Games, se desenvolve. Nesse cenário, o modelo aberto e flexível costuma se inspirar em uma lógica de rede de distribuição descentralizada, onde vários pontos se alimentam, replicam e constroem uma lógica particular, em contraponto às redes centralizadas operadas pelas empresas. Há casos em que essas cenas se tornam tão significativas que competem – em termos de espectadores e jogadores – com os próprios campeonatos oficiais de alguns jogos. Um exemplo expressivo nesse sentido é o *movimento* competitivo brasileiro de emuladores em *FF*. A liga NFA, criada em 2019 e cujo nome reforça o apelo comunitário descrito aqui, é o maior conglomerado de campeonatos independentes do jogo no mundo e atua para profissionalizar o cenário emulador no Brasil e nas Américas²⁶². Desse ponto de vista, podemos considerar essas práticas como atos de resistência às formas epistêmicas de policiar o conhecimento, a competição esportiva em *videogames* e o profissionalismo nos *esports*.

No *movimento* comunitário de *FF mobile* (também chamado pelos jogadores de “amador”²⁶³), segundo relatos de nossos interlocutores, os campeonatos operam da seguinte forma: os organizadores, inicialmente, montam os horários das partidas. A primeira costuma começar às

²⁶² Disponível em: <https://liganfa.com.br/>. Acesso em: 28 abr. 2023.

²⁶³ O termo é frequentemente usado para distinguir, de um lado, as práticas independentes de membros do próprio *Movimento* das atividades competitivas oficiais produzidas pela Garena, vistas como profissionais em razão da incidência do aparato institucional. Ligas como a NFA, no entanto, ainda que tenham surgido do *movimento*, conquistaram ao longo dos anos o *status* de profissionais ao migrarem de uma matriz (comunitária) para a outra (profissional). Isso aponta que diferentes atores que compõem o *movimento* também podem transitar de uma configuração para outra (organizadores e competições), não apenas os jogadores.

18 horas e se estende até as 19; a seguinte obedece ao mesmo fluxo de uma hora de duração, indo das 19 às 20 horas, e assim sucessivamente até por volta de meia-noite. Há inúmeras fases até chegar nas finais. Para evitar conflitos, é comum que alguns organizadores dialoguem entre si – especialmente dos eventos mais reconhecidos – para evitar a sobreposição de horários de um torneio com o outro. Isso facilita que a maioria dos jogadores consiga participar. As competições são frequentemente organizadas e financiadas pela e para a comunidade, com patrocinadores limitados e nenhum reconhecimento formal da Garena. Algumas inscrições são pagas, enquanto outras são gratuitas²⁶⁴. Além disso, a maioria desses torneios possuem uma premiação em dinheiro, o que varia de campeonato para campeonato, com alguns oferecendo até mesmo troféus e medalhas aos vencedores. Premiações de até R\$ 50.000,00 e R\$ 100.000,00 foram informadas a nós, numa demonstração de que os valores que circulam pelo *movimento* comunitário de *FF* são expressivos.

Há muitas formas de alcançar ganhos financeiros no jogo e nem todas se resumem a ser um jogador. Essa era um conhecimento reiterado por todos aqueles com quem convivemos. “O cara que quiser construir um campeonato agora, em menos de um mês, vai estar com o campeonato bem estruturado, se tiver e souber fazer uma organização”, dizia J4. A venda de treinos, de vagas e a organização de torneios, por exemplo, são algumas das outras oportunidades de renda disponíveis àqueles que dão forma aos *movimentos*.

[J4] Campeonato de dois mil, mano, todo dia os caras vendendo vagas. Isso já se tornou uma forma de trabalho pra pessoas, trabalho diário, organizando campeonato, competindo, formando treino. Alguns pagam por treinos, então, tudo isso virou uma forma de renda pra cada pessoa agora que joga ou que faz, que está envolvido. Dá pra fazer dinheiro de várias formas. Só é saber usar.

Em alguns casos, vender a vaga em uma final pode ser mais lucrativo do que a própria vitória. Nos *movimentos* comunitários, não é comum haver impedimentos para práticas desse tipo – que costumam ser reguladas com maior controle pelas desenvolvedoras em suas ligas oficiais. Bastava entrar em contato com o organizador do campeonato e informar a decisão. “No campeonato amador é assim, é um ajudando o outro, ajudando organizador, ajudando os donos das equipes, e, no final, tinha um cenário bom pra todo mundo. Todo mundo ganhava em algum lugar”, explica J5, bicampeão da TFFF pelo Rio de Janeiro.

Em *FF*, os torneios são construídos para as comunidades e suas práticas de autogestão costumam ser negociadas de forma coletiva. J5 ilustra de forma clara a natureza dessa dinâmica dialógica entre diferentes atores nos *movimentos*:

²⁶⁴ No início do *movimento*, muitos organizadores aplicavam golpes prometendo torneios com altas premiações e desapareciam com a taxa de inscrição paga pelos jogadores. Isso fez com que J2, J8 e sua equipe, por exemplo, jogassem mais treinos gratuitos naquele período. “[...] Tinha medo de ser roubado. [...] Tinha muito golpe no começo [...]. Acontecia de não rolar e o cara sumir, chegar na final e não acontecer a final. Alguns campeonatos até tinham algumas fases, mas chegava em uma das etapas e encerrava nas oitavas, por exemplo, e assim ia”, dizia J8. “Hoje em dia não rola, eu acho que não. [...] Hoje em dia é bem difícil”, complementou naquela ocasião.

[...] Não adianta eu só jogar um campeonato hoje e a próxima fase ser só daqui a dois, três dias. Aí pra galera não ter muito essa pausa, os organizadores se juntam, eles fazem o cronograma certinho até pra conseguir que o público dele seja maior. Aí ajuda tanto a gente, que somos jogadores, quanto os organizadores.

Não é à toa, portanto, que a configuração comunitária dos *esports* habita entre a matriz profissional e a bricolada. Embora haja fortes indícios de que essa modalidade dos *esports* ocupe o tempo de lazer e recreação de seus praticantes, não é incomum, dependendo da definição de profissão que se parta²⁶⁵, que a atividade seja enquadrada de uma perspectiva que se traduza, para jogadores aspirantes ao profissionalismo como os que conhecemos, em expectativas de emprego, futuras oportunidades de trabalho e carreiras promissoras no ecossistema de *esports*²⁶⁶ (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Johnson; Woodcock, 2017; Mussa; Falcão; Marques, 2021; Macedo; Kurtz, 2021). Três dos nossos interlocutores (J3, J7 e J10), a título de exemplo, chegaram a competir na série B da LBFF²⁶⁷ e outros três (J1, J6 e J8) receberam convites para disputá-la.

Portanto, mesmo que o circuito aberto alternativo de *FF* mantido pelo *movimento* possa ser visto como um ato de resistência às formas epistêmicas de policiar o conhecimento, os *esports* e a profissionalização da atividade, não podemos ignorar que essas práticas ainda aderem aos ideais dominantes baseados em valores neoliberais – meritocráticos e empreendedores (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Falcão *et al.*, 2020, 2023; Paul, 2018; Rodrigues *et al.*, 2023). Algumas das práticas que abundam o próprio *movimento*, ainda assim, também favorecem os impulsos meritocráticos, competitivos e a valorização lucrativa das formas de trabalho e esperança de jogadores aspirantes que estão apenas esperando para serem encontrados. Nessa visão, muitos daqueles que integram os *movimentos* comunitários possuem um projeto – chamado de “sonho” – onde ainda almejam serem incluídos no circuito nacional do jogo (*FF*), e o *movimento* é visto, por vezes, como um desafio considerável a ser superado para que essa inclusão oficial aconteça.

Como no futebol profissional (Damo, 2003), parte significativa das organizações da elite do *esport* profissional atual, em decorrência do capital econômico e social de seus frequentadores,

²⁶⁵ Segundo uma ideia geral, o *esport* profissional é delimitado pela remuneração, isto é, aqueles que recebem algum salário regular e obtêm sua principal fonte de renda dessa atividade, tendo no esporte seu meio de subsistência. Em alguns casos se acrescenta a existência de uma legislação trabalhista e o elevado desempenho. O regulamento da LBFF, por exemplo, destaca a necessidade de vigência de um contrato de jogadores e técnicos com as organizações que representam durante toda a duração da liga, numa tentativa de conformidade com as leis brasileiras.

²⁶⁶ Em 2022, uma organização de um complexo formado por um conjunto de 11 favelas da Zona Leste de São Paulo conseguiu ser admitida na série B da LBFF. O time é tricampeão estadual da TFFF e foi o primeiro profissional formado completamente por jogadores de favela. J10, J7 e outros dois jogadores participaram dessa iniciativa. A equipe não é a única. Jogadores como G. e J7 surgiram no *Movimento* competitivo de *FF*, no final de 2020, após vencerem a primeira edição da TFFF representando uma equipe da cidade de Paranaguá, no Paraná. G. e J7 lideraram, em 2021, o Grupo A da Série B da LBFF por duas organizações profissionais. Em seguida, G. chegou a jogar a série A por uma das equipes mais tradicionais do *movimento* profissional e J7 passou para outra. Esses detalhes são narrados pelas perspectivas dos próprios jogadores no capítulo seguinte.

²⁶⁷ J2 chegou a ser reserva de uma equipe na disputa da segunda divisão, mas não foi escalado para nenhuma das partidas. No capítulo seguinte trataremos seu relato sobre essa experiência e os desdobramentos causados por ela.

dispõem de registros da sua memória. Esse acervo se encontra espalhado em veículos de grande circulação, em publicações internas e, principalmente, em sites institucionais e perfis oficiais na internet que armazenam a trajetória das equipes. Conservar histórias locais de *movimentos* profissionais pode com facilidade reforçar o privilégio epistêmico desses contextos. Os *esports* comunitários, porém, carecem de pessoas para salvaguardar sua história – a dos circuitos “menos cotados” da prática esportiva voltada para os *videogames*.

Na busca pela profissionalização, algumas organizações na periferia dos *esports* têm estabelecido e mantido forte presença em plataformas de redes sociais para promover suas atividades. Elas também se mobilizam com a produção de uma identidade visual aplicada nesses canais de comunicação e interação e em produtos derivados, em geral camisetas. Esses ambientes digitais garantem alguma visibilidade desses grupos e, por extensão, registram parte do presente e da história social e comunicacional dos *movimentos*, embora essa documentação também dependa do interesse acadêmico. Há inúmeros personagens, instituições, modos de organização, estilos e significados de sociabilidade comunitários nos *esports* com os quais podemos aprender a partir da pesquisa²⁶⁸. Existem, sim, “outros” na modalidade comunitária dos *esports*.

Os espaços comunitários desse ecossistema costumam se consolidar em torno de um servidor no *Discord*, em um grupo em uma rede social e/ou em um aplicativo de mensageria. Em alguns casos, esses ambientes também estão espalhados fisicamente por toda a parte do território brasileiro: a maioria sob propriedade de uma pessoa que detém uma *lan house* em um bairro qualquer, responsável pela prestação de serviços *on-line* que incluem atividades de jogo – em casos pouco frequentes há espaços similares mantidos por organizações não-governamentais²⁶⁹. Em determinados *movimentos*, esses ambientes oferecem uma estrutura que estimula pequenos torneios locais e incentiva partidas amistosas entre diferentes equipes de outros bairros.

Nesses lugares competições, equipes, organizações, *coachs* e jogadores, além de muitos outros atores, são desenvolvidos e constroem reputações, rivalidades e alianças dentro de um *movimento* local. Devido à falta de investimento das desenvolvedoras e empresas em determinados pontos remotos do país, as *lan houses* são um fenômeno persistente que desempenha, ainda hoje, um papel crucial na promoção e no estímulo de várias configurações e *movimentos* de *esports* brasileiros, especialmente bricolados e comunitários. Elas, assim como alguns eventos, são uma

²⁶⁸ Em nossa dissertação (Macedo, 2018), por exemplo, oferecemos uma descrição detalhada das dinâmicas sociais da matriz comunitária de *LoL* na cidade de Belém. Naquele trabalho, destacamos a relevância da sociabilidade coletiva como exemplo pulsante de políticas de aliança e solidariedade diante da precariedade, das vulnerabilidades e das assimetrias materiais e geopolíticas que afligem os jogadores na periferia dos *esports*. Para mais detalhes sobre as redes de relações sociais e sentidos conferidos à sociabilidade em um outro *movimento* de *esport* comunitário, uma consulta a esta pesquisa é recomendada.

²⁶⁹ Um exemplo é o AfroGames, um projeto realizado no Rio de Janeiro pelo Grupo Cultural AfroReggae. É autodenominado “o primeiro centro de formação de atletas de *esports* em favelas do mundo”. Mais informações em: <https://afrogames.com.br/>. Acesso em: 10 jan. 2022.

porta de entrada para pessoas de diversos bairros, cidades e até de outros *movimentos* (comunidades) que queiram se aproximar de um circuito comunitário específico.

Desde os grandes conglomerados urbanos até cidades médias e pequenas pouco povoadas, mas com algum grau de acesso à conexão, é possível identificar ao menos um lugar destinado para essa modalidade configuracional dos *esports*. A preservação destes locais físicos corresponde a reprodução de um espaço social vinculado tanto às necessidades de acesso à serviços digitais quanto às práticas coletivas, das quais jogar jogos é tida como uma das mais importantes. Esses ambientes transcendem a mera demanda por prestação de serviços, sendo, de fato, reconhecidos como lugares fundamentais à sociabilidade dos *movimentos* ao entorno.

O contexto de baixo investimento público em espaços de lazer, especialmente nas periferias dos grandes centros urbanos, permitiu que esses ambientes destinados aos jovens, sobretudo homens, se consolidassem como um espaço de diversão, socialização e encontro da juventude brasileira desde as décadas de 1990 (Chianca, 2014). Esses locais foram ainda marcados pela construção e reforço de vínculos de natureza diversificada, onde se socializava não só um conjunto de códigos, valores e normas associados ao ser *gamer*, mas as tendências de consumo e expressão que delinearão a cultura *gamer* brasileira ao longo de anos, incluindo os *esports*. Essas práticas locais, que incluem a natureza social de se jogar, seja em particular com amigos e familiares, em locadoras (Chianca, 2014) ou *lan houses* (Nascimento, Y., 2023), bem como as redes informais de distribuição – que podem variar entre comerciais, como a pirataria (Messias, 2016), ou transações não comerciais, como trocas ou empréstimos (Ferreira, 2017) – contribuíram para a manutenção de uma sólida cultura de jogos brasileira (De Paula, 2021).

Os próprios torneios de jogos e *lan houses*, assim como outras atividades socioculturais que incluem locadoras, clubes *videogames* e redes de negociações (in/formais), acabaram moldando as práticas locais de jogos ao longo da história dos *videogames* no Brasil (Ferreira, 2017; De Paula, 2021). Desde o início da aurora desta mídia no país – e, de maneira mais abrangente, na América Latina (Apperley, 2010; Penix-Tadsen, 2016) –, os jogos sempre carregavam um elemento social marcante, com os jogadores “saindo juntos, conversando sobre jogos e realmente jogando com seus amigos, formando relações de grupo que podem ter um impacto significativo a popularidade de um determinado jogo na região”²⁷⁰ (Penix-Tadsen, 2016, p. 52).

Essas circunstâncias culminaram na formação de uma cultura de jogo robusta e amplamente popular no Brasil, cuja visibilidade é consideravelmente distinta daquela construída em outros contextos produzidos como “centrais”. Enquanto nos Estados Unidos há a persistente imagem do jogador solitário e estereotipado, as experiências dos jogadores brasileiros – assim

²⁷⁰ No original: “*hang[ing] out together, talk[ing] about games, and actually play[ing] with their friends, forming group relationships that can significantly impact the popularity of a given game in the region*”.

como as de muitos de seus pares latino-americanos – tendem a ser muito mais coletivas, conforme destacado por Penix-Tadsen (2016). Essas circunstâncias construíram um ambiente singular para os jogadores de *videogame* no Brasil. Desenvolvida paralelamente a esse cenário, as práticas socioculturais relacionadas aos *esports* mantiveram essa mesma tradição e comportamento.

Essa compreensão perpassa pelo entendimento da característica desses espaços como zonas de lazer e recreação para crianças, adolescentes e adultos, palco de fofocas e torcidas por equipes ou jogadores prestigiados do *movimento*, de disputas e intrigas locais, de jocosidades e animosidades, de alianças e rivalidades. Nos ambientes comunitários das *lan houses* são realizadas partidas não apenas entre times de uma mesma cidade, mas também equipes de fora. Esses espaços representam, como dito, uma porta de acesso para pessoas de outras partes, vindas de outros bairros, distritos, zonas, vilas, cidades e oriundas de outras comunidades. As *lan houses*, embora possuam cada qual seus próprios parâmetros, podem, nesse sentido, ser compreendidas como espaços multiuso²⁷¹.

Nessa matriz, o adjetivo comunitário demarca a existência de condições e contextos locais situados de encenação e desempenho do jogo sobre os quais argumenta Thomas Apperley (2010). Assim como no futebol comunitário, nesses ambientes de convívio e interação face-a-face a diversão e o consumo são realizados coletivamente com outros jogadores, mas também se estende a partir de uma extensa rede de comunicação composta por múltiplos canais paralelos que incluem aplicativos de mensagens instantâneas, canais no *Discord* e plataformas de redes sociais. Esses ambientes são utilizados pelos *movimentos* por suas várias funções, que variam desde a manutenção da sociabilidade e conversação em rede à estruturação das práticas de competição. Eles fortalecem a continuidade da experiência social, em detrimento de uma leitura que considera que fóruns, plataformas de redes sociais e outros dispositivos digitais promovem uma comunicação efêmera. Esse conjunto de dispositivos adicionais fornece, desta forma, subsídios para que os jogadores se componham de maneira permanente nas redes dos *movimentos* comunitários de *esports*. Os dispositivos digitais que dão suporte à continuidade da experiência comunal da prática facilitam ainda a conversação em torno de outros temas.

No caso de *lan houses* que movimentam cenas muito particulares em torno de certos *esports*, envolvendo um número limitado de jogadores – em detrimento de torneios ou um campeonato de porte maior –, o convívio é comunitário e pessoal. Os grupos de *WhatsApp*,

²⁷¹ Contudo, persiste ainda hoje um déficit em relação a ambientes voltados à prática digital sob propriedade do Estado ou aquisições de associações comunitárias. Em muitos programas de acesso e inclusão digital mantidos por governos, por exemplo, não é incomum que aplicativos de jogos sejam bloqueados pela rede. Para entender os fundamentos relacionados a essa postura, é importante revisitar o debate sobre o enquadramento e o estigma social dos *videogames* na sociedade – que não deriva da cultura digital, mas do próprio jogo. Para maiores informações, atentar para o capítulo “Uma Operação de Contorno” em Falcão (2014) e “Dos caminhos para a profissionalização” em Macedo (2018).

Telegram, Facebook ou *Discord*, especialmente, funcionam como uma extensão do espaço físico das *lan houses* onde é possível firmar relações por causa do/com o *esport*. Esses recursos são frequentemente usados pelos *movimentos* para preservar o envolvimento dos atores, tanto na dimensão do jogo – dando vazão à debates acerca de aspectos de teor mais técnico, na repercussão na mídia ou mesmo sobre lançamentos e últimas atualizações do jogo –, quanto em um convívio mais amplo, orientado por valores compartilhados pelos diversos grupos nelas representados.

Os valores comunitários e coletivos diferem essa modalidade de *esport* das demais. Há um gosto particular pela sociabilidade coletiva e mais aberta – que, em parte, é consequência direta de estratégias bem sucedidas de reprodução de códigos, valores e atitudes desses grupos. O lazer e a recreação na circunferência do entorno ou dentro do campo comunitário estaria entre a casa e a rua, entre a dimensão privada e pública. Não seria exatamente acessível à participação de qualquer jogador (o que, portanto, difere a modalidade comunitária da bricolada), mas da mesma forma estaria afastado da sociabilidade privada, seja ela desenvolvida em espaço fechado ou aberto. Joga-se, come-se, discute-se e, por vezes, briga-se em geral coletivamente, dificilmente só ou em grupos menores. No universo heteróclito dos grupos de jogadores, prevalece o gosto pela sociabilidade coletiva quando falamos das características dessa modalidade de *esport* e de seus *movimentos*.

A relação entre jogadores e equipes remete a um elo entre camaradas, pessoas que formam uma espécie de organização, comunidade ou *movimento*, como preferimos. Em uma etnografia longitudinal de 2016 a 2018 (Macedo, 2018), resgatamos alguns dos fragmentos que compõem a sociabilidade comunitária nos circuitos “menos cotados” do *esport* (a sua matriz comunitária), da sua relevância enquanto geradora de eventos ou como mecanismo que permite o intercâmbio entre outros jogadores, equipes e comunidades (*movimentos*). Discutimos como o *ethos* de camaradagem criado entre jogadores e entre times no *movimento* comunitário local de Belém opera como um poderoso vetor, tanto para a manutenção do tecido social quanto para um fim instrumental/funcional – de progressão competitiva –, diante dos desafios rumo à profissionalização. Cinco anos depois, a etnografia que desenvolvemos se mantém atualizada, mesmo porque se percebe entre os grupos populares um empenho no sentido de preservar certas práticas de sociabilidade e, por conseguinte, de identidade social (Damo, 2003).

No *esport* comunitário, os laços de camaradagem são, em geral, associados ao prazer da construção diária de uma atmosfera de fraternidade, de um sentimento de amizade, companheirismo ou intimidade com algum outro homem – uma vez que são eles que dominam esses ambientes, via de regra²⁷². A matriz comunitária é marcada ainda pela camaradagem e sentimentos de apoio genuíno em nível grupal. As atividades informais fora da prática e das

²⁷² A participação de mulheres ainda é pequena nos *esports*, em geral. Isso se deve a vários fatores, mas é um índice significativo não cruzarmos com jogadoras entre os 42 membros do *movimento* com quem encontramos em campo.

competições esportivas, como refeições em equipe, funções sociais, outras atividades recreativas e até as piadas, são comuns nos espaços de convívio dos jogadores.

No *movimento* comunitário de *FF* em Belém é muito comum, inclusive, 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 (Taylor, T., 2012), do que em torno de um princípio de profissionalismo. Existe um conjunto de informações que só pode ser aprendido e acessado quando os jogadores, bem como os times, atingem o circuito regular e passam a ser reconhecidos para, então, serem aceitos e engajados na comunidade local, entrando em contato com uma série de atores que constituem dado *movimento* – jogadores, equipes, *coachs*, analistas, dentre outros. Afinal, quanto mais tempo se joga, e mais regularmente em um mesmo cenário, a reputação do jogador e o seu comportamento passam a ser relevantes e, portanto, afetam as possibilidades dele ser aceito em um determinado grupo (Klastrup, 2003).

Há vários benefícios ao ser engajado e admitido em *movimento* de *esport* (facilidade de marcar treinos com equipes locais, obter informações sobre jogadores do *movimento*, manter-se informado de torneios locais/*on-line*, receber *feedback* de desempenho por outros jogadores/treinadores, ser convidado para integrar uma equipe, oportunidades de crescimento e ascensão etc.), assim como modos de exclusão (não ser chamado para jogar partidas aleatórias – ranqueadas ou não –, não ser convidado para treinos, não ser avisado de eventos e torneios importantes, dentre outras) (cf. Macedo, 2018). Na matriz comunitária dos *esports* não é incomum, por exemplo, que aconteçam situações como ser convidado ou poder chamar algum jogador conhecido para preencher uma vaga de um membro titular ausente na equipe.

Ser parte de uma comunidade de emoções que partilha suas informações (Marranci, 2008) permite ainda trocar percepções sobre o jogo e seu *metagame*²⁷³, ter uma relação amistosa com os demais e até mesmo ser chamado ou poder convocar algum jogador para preencher uma vaga de um membro ausente na equipe, como dito. De maneira geral, sobre ser socializado em um *movimento* e adquirir uma dada reputação dentro dele, quanto mais rica for a participação de uma organização/equipe ou de um jogador na vida social do *movimento* local, tanto maior será o número

²⁷³ *Metagame* ou *metagaming* é um conceito que aborda a interação de um jogo com fatores externos a ele. Isso abrange uma variedade de elementos, “[...] desde atitudes dos jogadores e estilos de jogo até reputações e contextos sociais nos quais o jogo é jogado” (Salen; Zimmerman, 2004, p. 481). Em geral, ele diz respeito a aspectos de jogo que derivam da interação com contextos circundantes, e não de suas regras descritivas. Por outro lado, no contexto dos *esports*, essa relação é mais tênue, ou seja, *metagame* é um termo usado em referência ao conjunto de estratégias mais utilizadas dentro de determinado ambiente competitivo pelos diferentes *movimentos*, sejam personagens, itens, comandos, jogadas, estilos de jogo e tomadas de decisão mais vantajosas em determinado período. Por serem construções da comunidade, estão em constante mudança. Jogadores de diferentes *movimentos* competitivos costumam estar atentos para explorar as melhores opções disponíveis dentro de *FF*, estudando cada mudança nas regras do jogo e as decisões de atores influentes do cenário (*streamers* e *pro-players* de diferentes *movimentos*). No original: “[...] including everything from player attitudes and play styles to social reputations and social contexts in which the game is played”.

de círculos sociais a que pertencerá. Quanto mais forte é a sua independência, mais destacada sua personalidade e sua reputação (Macedo, 2018).

Esta tese, como já foi dito, aborda a matriz comunitária dos *esports* móveis, mas não se prende a ela. Dado que nossa etnografia também articula e sublinha as relações (ou melhor, conexões) particulares estabelecidas com o *movimento* profissional de *FF* e aspectos do processo de formação/produção de atletas profissionais (a transição de uma configuração a outra, de um *movimento* ao outro, por exemplo), não teria sido possível negligenciar os limites no centro do próprio campo dos *esports*. Em outras palavras, ser recrutado para um centro de formação/produção envolve a transição de uma fronteira a que somente uma parcela diminuta de jogadores tem acesso, apesar de muitos a ambicionarem, como aponta nossa experiência de campo. Podemos dizer, assim, que os *esports* comunitários e seus *movimentos* são comumente enquadrados como uma ponte de conexão direta com a matriz e o *movimento* profissional de atividades esportivas voltadas para jogos digitais, oferecendo uma base abundante de jogadores entusiastas e toda sorte de profissionais relacionados.

5.2.4. A matriz escolar dos esports: dispositivo pedagógico e disciplinar

Por fim, um quarto segmento configuracional dos *esports* gira em torno das instituições de ensino, cuja atenção só recentemente tem sido dada por pesquisadores dos *game studies* (Anykey, 2016, 2019; Foxman *et al.*, 2021; Kauwelo, 2021; Martin; Song, 2021; Silva, 2022; Taylor, N.; Stout, 2020). Trata-se do *esport* praticado, sobretudo, nas universidades e, com menor frequência, no ensino secundário como parte formal das disciplinas estabelecidas legalmente²⁷⁴ – embora no Brasil não esteja incorporado aos conteúdos da educação física²⁷⁵. Dadas as dinâmicas que essa atividade desenvolve com o contexto que a valida, essa modalidade deve ser entendida em sua particularidade. Não seria o caso de uma partida jogada no intervalo/recreio ou no tempo que antecede o início das aulas. No pátio das escolas ou das universidades joga-se, quase sempre, o modelo bricolado de um *esport* como *FF*, na medida em que este ambiente é, em relação à formalidade das salas de aula, um espaço menos institucionalizado.

Contudo, da perspectiva do uso das técnicas corporais de habilidades motoras finas e do seu regime simbólico, essa matriz do *esport* não tem uma distinção significativa no que tange às

²⁷⁴ O debate sobre a legitimidade dos *esports* no contexto do campo da educação física e da filosofia e sociologia do esporte ainda está em curso. Para mais detalhes, trabalhos anteriores (Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019).

²⁷⁵ Em outros países como EUA e Canadá, por exemplo, há inúmeros programas formais de *esports* que oferecem diferentes benefícios e suportes aos jogadores. Essas iniciativas estão alinhadas ao sistema universitário de competição esportiva intercollegial na América do Norte (cf. Kauwelo, 2021; Taylor, N.; Stout, 2020).

outras modalidades, especialmente quando predomina a pedagogia do *laissez-faire*²⁷⁶. Nesses casos, a disposição natural é que o *esport* escolar se mova em direção às configurações da bricolagem. No espectro da divisão social da pesquisa, segundo Damo (2005), a escola e seu em torno é um objeto compartilhado entre as ciências sociais e as ciências da educação – incluindo, em parte, a educação física²⁷⁷. No quadro dos esportes praticados nas escolas, as ciências sociais concentram seu interesse, em geral, na sociogênese da esportificação – consequentemente, com a atenção voltada às escolas públicas. Nesse contexto, pesquisadores do campo da educação física procuraram também construir categorizações no intuito de enquadrar a diversidade e especificidade social dos esportes e de modalidades esportivas como o futebol (Damo, 2005).

Autores como Manoel Tubino (1992), em seu *Dimensões sociais do esporte*, integraram a modalidade escolar no conjunto da expressão *educacional*. A recepção desta classificação foi tamanha que, mais tarde, suas categorias também foram assimiladas pela legislação esportiva brasileira. Na caracterização de Tubino (1992), o “desporto educacional” é uma categoria particular que foi incorporada nos dispositivos legais de regulamentação do Estado a partir da chamada “Lei Zico” (Lei nº 8.672/93), um instrumento que trata da regulação e influência do Estado nas entidades e práticas esportivas do Brasil. Essa categoria foi posteriormente preservada na Lei de Diretrizes e Bases do Desporto (Lei nº 9.615/98), conhecida popularmente como “Lei Pelé”, em seu Capítulo III – “DA NATUREZA E DAS FINALIDADES DO DESPORTO”.

A lei, segundo Damo (2003), aponta para o quão abrangente e aberto é um conceito denominado de “educacional”. Ele argumenta que a classificação de Tubino (1992), a partir de uma percepção das ciências sociais, é pouco adequada, uma vez que a ideia ampla de ação educativa – articulada a partir das dinâmicas de ensino e aprendizagem – não está circunscrita a apenas um espaço ou a uma atmosfera institucional (para o pensamento ocidental, supostamente a escola), assim como não existe uma temporalidade ou finalidade uniformes.

Seguindo a crítica de Damo (2003), acreditamos que se aprendem e se ensinam atividades esportivas voltadas aos *videogames* de maneiras variadas, a ponto de se considerar toda prática e contemplação esportiva como atos educativos (cf. Donaldson, 2017; Macedo; Vieira, 2017) – do bom uso de habilidades, das técnicas corporais finas, de jogadas (estratégias, táticas, manobras, combos etc.), do controle/descontrole emocional, sensibilidade estética, leitura de jogo etc. Neste sentido, “educativo tenderia a ser antes de tudo um juízo associado ao ponto de vista dos atores

²⁷⁶ É um estilo de ensino que não possui um fio condutor preestabelecido. As atividades acontecem de maneira espontânea, guiadas pela própria prática. A expressão francesa significa “deixe fazer” e é um termo frequentemente usado em referência ao modelo político e econômico neoliberal, defensor da não-intervenção estatal no mercado. É também um discurso predominante nos *movimentos* comunitários em FF.

²⁷⁷ Desse ponto de vista, o *esport* escolar provavelmente está entregue aos estudiosos ligados às áreas pedagógicas, embora não exclusivamente.

sociais e, portanto, relacionado ao significado da ação” (Damo, 2005, p. 44) – da prática do *esport*, por exemplo. Em síntese, defendemos que educativo não é o único e talvez sequer o predicado central do *esport* escolar, embora ele possa vir a se tornar um de seus adjetivos.

A distinção dessa matriz em relação às demais é, como se pode presumir, a presença regular e mediadora da instituição escolar, ela mesma suscetível a flutuações no que diz respeito aos seus sentidos e funções conforme variados contextos históricos (Damo, 2003, 2005). O vínculo institucional, aliás, é um elemento obrigatório para que estudantes ingressem em um ecossistema competitivo universitário formado em torno dos *esports*. Além disso, Damo (2005) aponta que o espaço físico, em si mesmo, não seria suficiente para prescrever as atitudes de atividades esportivas escolares. A temporalidade seria uma variante elementar, uma vez que o tempo de aula assume um sentido diretamente oposto ao tempo do intervalo/recreio ou aquele que antecede o início das aulas. Essas percepções são construídas por meio de um agregado de relações em que a instituição escolar exerce vasto prestígio²⁷⁸.

Embora o *esport* escolar não seja um dispositivo pedagógico ou conteúdo das aulas de educação física (diluído no rol das modalidades esportivas), como o são os esportes escolares, há um número relevante de universidades que incentivam a organização de competições e festivais intramuros ou em rede. Nesses termos, a presença de programas escolares voltados para os *esports* é parte importante para sua institucionalização como esporte. Nicholas Taylor e Bryce Stout (2020), em estudo recente sobre relações de gênero e o sistema de *esport* universitário dos EUA e do Canadá, argumentam que os *esports* escolares se desenvolveram largamente na última década nos dois países, o que se deve ao investimento das instituições e editoras de *esports*. Os autores destacam ainda que os programas voltados à prática eram relativamente novos quando seu estudo foi realizado no início de 2019, mas experimentam considerável crescimento nos últimos anos.

Nos EUA, porém, as primeiras competições escolares são vistas desde a história dos *esports* (Brand, 1972; Good, 2012; Smith, K., 2013). Muito antes do apoio formal das instituições já era possível ver equipes disputando torneios universitários e representando informalmente suas universidades, mas foi a partir desta década que o *movimento*, de fato, se consolidou. Apesar de inúmeras instituições escolares participarem de competições de *esports*, em 2018 havia pelo menos 73 programas formais voltadas à atividade em universidades americanas, de acordo com um levantamento da ESPN. Em 2019 esse número subiu para 125²⁷⁹. No último ano, no entanto, essa quantia sofreu um aumento exponencial. A LFGGroup.gg, um banco de dados pesquisável com

²⁷⁸ Diferentemente da matriz escolar dos esportes, os alunos não são expostos a certos constrangimentos, pois o *esport* não é uma disciplina obrigatória, ministradas por profissionais com formação acadêmica adequada (com opiniões particulares de como, quando e para quais fins deve ser usado o *esport*) e justificada a partir de valores aprovados pelo Estado. Essa mobilização ainda está em disputa.

²⁷⁹ Disponível em: <https://es.pn/46Bz4g9>. Acesso em: 18 jan. 2022.

informações sobre vários programas universitários dos EUA, lista 351 programas de *esports* universitários, dos quais 138 oferecem bolsas de estudo²⁸⁰.

Essa expansão fez com que dois dos órgãos mais antigos do atletismo universitário estadunidense, a *National Junior College Athletic Association* (NJCAA) e a *Eastern Collegiate Athletic Conference* (ECAC), criassem associações e torneios voltados aos *esports*^{281,282}. Acompanhando o crescimento do cenário, várias agremiações dedicadas a essa configuração surgiram nos EUA na última década, a exemplo da *National Association of Collegiate Esports* (NACE)²⁸³, *North America Scholastic Esports Federation* (NASEF)²⁸⁴ e *High School Esports League* (HSEL)²⁸⁵. Diversas editoras de cenários competitivos profissionais, como Riot Games, Activision Blizzard e Garena, também têm investido na matriz escolar dos *esports*, tanto na construção de ligas e campeonatos especificamente dedicados à prática quanto na criação de órgãos reguladores. Títulos como *Overwatch* e *Hearthstone* da Activision Blizzard, por exemplo, possuem ligas universitárias exclusivamente disputadas por estudantes americanos e canadenses. Em 2016, a Riot Games desenvolveu o programa *University League of Legends (uLoL)* para dar suporte e capacitar as comunidades do jogo em *campi* universitários dos EUA e Canadá²⁸⁶. Em 2019, a empresa anunciou um órgão regulador de *esports* universitários e de ensino médio para *LoL*, a *Riot Scholastic Association of America* (RSAA)²⁸⁷.

Em novembro de 2021, a Garena realizou a *Free Fire Campus Challenge*, um torneio que premiou jogadores com bolsas de estudo em universidades do Paquistão. No mesmo ano, a Unopar, uma faculdade particular brasileira, distribuiu pela primeira vez prêmios em dinheiro e 12 bolsas em um campeonato de *FF* que contou com o *pro-player* Lucio Lima como embaixador²⁸⁸. Mais conhecido na comunidade pelo apelido de “Cerol”, ele é um dos fundadores da organização Fluxo *Esports*, uma das principais do movimento profissional.

A matriz escolar de *esports* no Brasil, no entanto, difere dos modelos norte-americano e canadense. Não há informações sistematizadas sobre a abrangência do cenário universitário de *esports* como parece haver nos EUA. Em relação a esses países, encontra-se, de fato, menos

²⁸⁰ Disponível em: <https://lfgroup.gg/lists/>. Acesso em: 07 set. 2023.

²⁸¹ Para um panorama da matriz escolar dos *esports* pelo mundo, trabalhos como o de Nyle Kauwelo (2021), focado na América do Norte, de N. Taylor e Stout (2020), voltado especificamente para o cenário nos EUA e Canadá, e de Paul Martin e Wei Song (2021), sobre a promoção do modelo em universidades chinesas, são algumas das iniciações.

²⁸² Disponível em: <https://bit.ly/3sQ2F6V>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁸³ Disponível em: <https://nacesports.org/>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁸⁴ Disponível em: <https://www.nasef.org/>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁸⁵ Disponível em: <https://www.highschoolsportsleague.com/>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁸⁶ No mesmo ano, a desenvolvedora lançou um documentário – “*University League of Legends: A Documentary*” – que apresenta o perfil de seis clubes universitários e oferece um vislumbre da matriz escolar dos *esports*. Disponível em: <https://youtu.be/feLIXyoDzz4>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁸⁷ Disponível em: <https://rsaa.riotgames.com/>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁸⁸ Disponível em: <https://bit.ly/3qkO9Qh> e <https://bit.ly/3D4QeoA>. Acesso em: 18 jan. 2022.

consolidada nas estruturas formais das instituições de ensino brasileiras, embora registre um aumento de times e eventos relacionados aos *esports* universitários na última década. No *movimento* nacional prevalece uma dinâmica informal de equipes administradas por estudantes, muitas vezes precárias, sem vínculo ou apoio formal das instituições de ensino, apesar de representá-las em competições pelo País. Uma estratégia usada por alguns desses times, como a UFSC *Titans*, da Universidade Federal de Santa Catarina, é a integração a projetos de extensão por meio dos quais podem concorrer a editais de financiamento voltados a equipes de competição²⁸⁹. Foi assim que surgiu em 2015, na cidade de Belém (PA), o primeiro time universitário de *esport* do Brasil, o *Cesupa Team*²⁹⁰.

Apesar de receberem menos apoio das universidades, os próprios estudantes, por meio de suas entidades/organizações representativas internas – Centros Acadêmicos e Associações Atléticas de diferentes cursos –, incentivaram a prática e formaram as primeiras equipes para participar nas modalidades disponíveis nos campeonatos. Em 2016, as grandes iniciativas de torneios universitários começaram a surgir no Brasil. O crescimento foi tão significativo que organizações profissionais passaram a apoiar e colaborar com atléticas e equipes universitárias. Duas competições foram precursoras quando falamos de competições desportivas universitárias: o Torneio Universitário de *eSports* (TUEs)²⁹¹ e a Liga Universitária de *eSports* (LUE)²⁹².

Nesse mesmo ano, a Riot Games criou no país o programa universitário UNILoL com o objetivo de promover o *movimento* competitivo escolar. Torneios anuais, como o Desafio UNILoL, foram realizados entre as principais universidades brasileiras, competições internas foram apoiadas pela desenvolvedora e um site era mantido com a base de dados de todas as equipes universitárias da modalidade (*LoL*) no país. O programa foi descontinuado em março de 2020²⁹³. Outros campeonatos, como a *University eSports Brazil League* (UEB League)²⁹⁴, a Liga Universitária Galáctica (LUG)²⁹⁵, a Liga Escolar de *eSports*²⁹⁶ e Circuito Brasileiro de *Esports* Universitários (CBEU)²⁹⁷, somam-se no cenário nacional, além de muitos outros²⁹⁸.

²⁸⁹ Disponível em: <https://bit.ly/3sSZ3kD>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁹⁰ A equipe representou o Centro Universitário do Estado do Pará (Cesupa). O processo seletivo foi anunciado no final de 2014 como uma iniciativa da Coordenação de Extensão da instituição.

²⁹¹ Em 2020, o TUEs foi realizado pela primeira vez totalmente *on-line* em cinco modalidades. Três delas já tradicionais (*LoL*, *CS:GO* e *eFootball PES*) e duas estreantes (*FF* e *Clash Royale*). Sua primeira edição foi realizada em 2016. Na ocasião, as universidades brasileiras não ofereciam nenhuma competição de grande alcance aos *esports*. A chegada do TUEs, portanto, marcou o início do ecossistema universitário de *esports* de forma definitiva. Um histórico da competição está disponível em: <https://bit.ly/46yiuNt>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁹² Disponível em: <https://twitter.com/vempralue>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁹³ Disponível em: <https://riot.com/46Bk4Ou>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁹⁴ Disponível em: <https://uebleague.com.br/>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁹⁵ Disponível em: https://www.instagram.com/liga_lug/. Acesso em: 07 set. 2023.

²⁹⁶ Disponível em: <https://ligaescolardeesports.com.br/>. Acesso em: 18 jan. 2022.

²⁹⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/playcbeu/>. Acesso em: 07 set. 2023.

²⁹⁸ Mais informações sobre o ecossistema brasileiro de *esports* universitários estão disponíveis em uma série de vestígios midiáticos. Disponível em: <https://bit.ly/49UkIcY>. Acesso em: 18 jan. 2022.

Enquanto nos EUA a *National College Athletics Association* (NCAA), maior entidade reguladora do atletismo universitário no país, ainda não realizou esforços para incluir os *esports* em seu escopo (Taylor, N.; Stout, 2020), no Brasil o contexto é bastante diferente. Desde 2016, a Confederação Brasileira do Desporto Universitário (CBDU), órgão governamental máximo encarregado da administração do desporto universitário, inclui modalidades de *esports* nos Jogos Universitários Brasileiros (JUBs). O JUBs é o maior evento realizado pela CBDU, em parceria com as Federações Universitárias estaduais, e a maior competição universitária da América Latina. Ao longo das edições, o número de modalidades foi aumentando e as partidas presenciais passaram a ser transmitidas pelos canais da confederação na *Twitch* e no *YouTube*. Em 2020, a CBDU lançou o JUBs *eSports*, uma competição independente realizada em detrimento da pandemia de covid-19. A primeira competição reuniu 450 atletas e, em 2021, houve um salto para 1.058²⁹⁹. Posteriormente, em 2022, o evento foi rebatizado como Brasileiro Universitário de *eSports*.

Na edição de número 69ª, em 2022, o JUBs *eSports* regulou a competição de seis modalidades de jogos digitais: *FF*, *LoL*, futebol eletrônico (*FIFA 21*), *CS:GO*, *Clash Royale* e *Poker*. Um recorde de 144 atletas participaram, o maior contingente da história dos JUBs *eSports*, o dobro do volume de jogadores que estiveram na edição anterior. A 69ª edição da competição contou com uma parceria com a Riot Games, desenvolvedora de *LoL*. As transmissões de *FF* e uma parceria com o *Tik Tok* também ajudaram a impulsionar o perfil da CBDU na plataforma de 16 mil para um milhão de seguidores. A UFSC *Titans*, equipe mencionada anteriormente, é bicampeã consecutiva do campeonato Brasileiro Universitário de *eSports* (modalidade *CS:GO*)³⁰⁰.

O breve histórico oferecido nos parágrafos anteriores ilustra a presença crescente e a importância do *esport* escolar no Brasil e no mundo, bem como os *movimentos* e o ecossistema competitivo que vem se consolidando dentro dessa configuração. Damo (2003) comenta que a sociogênese dos esportes modernos – em contraponto às práticas “pré-modernas” ou inventadas às margens da ideia europeia de civilização – evidencia a relevância de uma longa rede de atores e instituições escolares que atuaram na esportivização dos jogos ditos “pré-modernos” (escolas, alunos, ex-alunos, grêmios estudantis etc.). De maneira similar, a sociogênese dos *esports* registra a relevância de uma rede de atores e instituições de ensino em seus primeiros anos. Aquele que é considerado o primeiro torneio de *videogames* de todos os tempos, por exemplo, ocorreu no Laboratório de Inteligência Artificial da *Stanford University*, em 1972. Organizado por alunos desta instituição, o *Intergalactic Spacewar Olympics* foi realizado no verão do dia 17 de outubro de 1972. Os alunos competiram pelo prêmio equivalente a uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone* (Brand, 1972; Good, 2012; Smith, K., 2013).

²⁹⁹ Disponível em: <https://bit.ly/3KY4WjY>. Acesso em: 18 jan. 2022.

³⁰⁰ Disponível em: <https://bit.ly/3RcRILo/> e <https://bit.ly/49MFtap>. Acesso em: 07 set. 2023.

Ainda assim, há uma lacuna considerável na literatura brasileira e internacional sobre essa configuração e seus *movimentos*. Uma ausência que praticamente desconhece a presença desse segmento para a institucionalização (e propagação) do *ethos* esportivo voltado aos *videogames* na última década, à exceção de uma ou outra referência recente (Anykey, 2016, 2019; Foxman *et al.*, 2021; Kauwelo, 2021; Martin; Song, 2021; Silva, 2022; Taylor, N.; Stout, 2020). A invisibilidade da instituição escolar, da nossa perspectiva, é produto da hipertrofia e do monopólio estético e temático do *esport* profissional diante dos demais modelos esportivos voltados aos jogos digitais, como já referido nas linhas anteriores. Essa relação entre o espaço esportivo e aquele destinado ao *esport* escolar aparenta ter se replicado no campo acadêmico da mesma forma que foi introduzido no campo midiático. Entretanto, a esse aspecto se soma também o resultado da crença compartilhada de que as instituições formais de ensino deriam pouco destaque no ensino-aprendizagem das técnicas corporais esportivas (Damo, 2005), o que também se reforça na prática sociotécnica dos *esports*, em contraponto ao domínio aberto da bricolagem e da comunidade.

O trabalho de N. Taylor e Stout (2020) apresenta dados que reafirmam esse pensamento nos EUA e no Canadá. Ao mostrar o contínuo predomínio de homens em programas universitários de *esports* fortemente financiados, os autores indicam que a disparidade de gênero é sustentada pelo empenho desses programas em recrutar jogadores altamente qualificados em comunidades de base, ao invés de formá-los. O *esport* escolar, inclusive, tem sido posicionado constantemente pelos administradores das universidades como uma estratégia e instrumento sedutor para diminuir a evasão escolar e recrutar e reter estudantes (Taylor, N.; Stout, 2020). Em parte, isso dá a ver o modo como o *esport* escolar é geralmente percebido como um caminho de partida para os jogadores que desejam consolidar uma carreira na matriz profissional da prática – talvez, menos dolorosa do que a transição feita a partir da matriz comunitária e bricolada, dado o potencial aparato institucional oferecido pelas instituições de ensino.

Por fim, seguindo uma tendência iniciada pelo futebol (Damo, 2003, 2005), há que se notar que a escola – ou determinados dispositivos fabricados por e partir dela – está se transferindo para o núcleo das organizações esportivas e para “escolhinhas” de *esports*³⁰¹ – em suas bases e equipes de subdivisões. Nesses ambientes, é oportuno notar que não apenas se ensinam e se aprendem as técnicas de diferentes modalidades de *esports*, mas se acredita que este processo é particular: disciplinado, metódico, criterioso, formador de caráter, regulado etc. Damo (2003, 2005), no contexto do futebol, avalia que essa migração de mentalidades (valores, profissionais e disciplinas) não significa que essa assimilação seja generalizada ou que os fluxos não lidem com resistências.

³⁰¹ Em 2021, foi anunciada a primeira unidade escolar secundária do Japão exclusivamente dedicada para o ensino de matérias sobre *esports*, a *Esports Koutou Gakuin*. Disponível em: <https://esports-hs.com/>. Acesso em: 07 set. 2023.

Em síntese, defendemos a importância de um olhar à matriz escolar dos *esports* e aos seus *movimentos* para entender o próprio processo de validação da atividade esportiva em *videogames*. Se queremos defender os *esports* também pela promoção do desenvolvimento intelectual, cultural e esportivo, como uma prática esportiva recreativa que estimula a cidadania digital, a socialização, a diversão e a aprendizagem de públicos diversos, como propôs anteriormente o Projeto de Lei do Senado nº 383, é preciso reconhecer a importância de sua curricularização e institucionalização no contexto das instituições de ensino, como dispositivo pedagógico e disciplinar³⁰²³⁰³.

Considerações

Após percorrer o volume de definições e dilemas que marcam o campo dos estudos de *esports* nos últimos dois capítulos (3 e 4), esperamos ter conseguido proporcionar ao longo do quinto ao menos um vislumbre da diversidade inerente à atividade. O objetivo aqui não foi dar conta de todos os desafios que envolvem o conceito de *esport*, muito menos capturar a diversidade que próspera nas quatro configurações inventariadas. Nosso intuito foi mais modesto: oferecer uma amostra da diversidade de situações de jogo nos *esports*, partindo do *Movimento* competitivo em *FF*, e alguns indicadores e características que se manifestam nos modelos sugeridos. A proposta, portanto, deve ser entendida, principalmente, como um relance de uma cena em fluxo, uma remontagem parcial e um resgate de alguns dos fragmentos que compõem essa diversidade. Tratam-se de elementos configuracionais que ajudam a definir cada uma das modalidades de atividades esportivas voltadas para os *videogames*.

Em vez de posicionar nosso esforço analítico ora sobre o comportamento dos jogadores, ora sobre as nuances materiais, mecânicas e institucionais do *esport*, o pensamento construído nos *movimentos* permite remontar a associação entre os atores que formam esses contextos – uma associação que envolve não apenas a tecnologia, mas também as práticas emergentes das comunidades (seus movimentos), as estruturas institucionais e legais que dão forma ao *esport* e ao jogar, suas dimensões ou mediações socioculturais, o mundo material que o atravessa e assim por diante (Taylor, T., 2009). Isso permite com que se dê espaço, portanto, à diversidade do fenômeno.

Historicamente, em termos representativos, institucionais e infraestruturas, as regiões periféricas do Brasil podem ser reconhecidas como um contexto menor. Porém, do ponto de vista

³⁰² Um exemplo nesse sentido pode ser visto na China. Em 2016, seu Ministro da Educação decidiu incluir os *esports* no currículo educacional nacional como parte das políticas governamentais que foram promulgadas para apoiar o surgimento do desenvolvimento local da atividade e da nova indústria de *esports* móveis (Futian, 2018; Otu, 2019).

³⁰³ A defesa da ideia de *esports* como esportes, porém, é mais um movimento retórico dos *movimentos* do que das empresas. É uma ação que toca num tema sensível dentro da comunidade *gamer*: o estigma do *videogame* na sociedade. É, principalmente, um esforço no sentido de oferecer argumentos para uma luta que remonta há mais de quatro décadas em favor da legitimação das competições em *videogames*. Logo, a questão definitivamente não é sobre o conceito de esporte, mas de toda uma economia política do jogo que o fenômeno implica. Para mais detalhes, ver Burk (2013), Chao (2017), Summerley (2020) e Falcão *et al.* (2020, 2023).

sociocultural, o *esport* emerge nesses espaços como uma prática amplamente difundida, carregando particularidades locais que o distingue, mas não o torna inferior em relação a outras regiões consideradas mais centrais. Essa posição ambivalente ocupada pelos *esports* brasileiros aponta para a inadequação dos modelos de conhecimento predominantes no Norte Global – reproduzidos em escala nacional pelas desenvolvedoras – em abarcar as sutilezas e especificidades dos *esports* em um país como o Brasil, e, de maneira mais abrangente, no Sul Global.

A depender de cada tipo de jogo, é provável que adaptações e acréscimos sejam necessários ao modelo proposto, afinal, num sinal de reconhecimento da sua própria vulnerabilidade enquanto gramática decolonial (Maldonado-Torres, 2008), essa é uma abordagem que deve permanecer receptiva aos posicionamentos críticos fundamentados nas experiências e memórias de diferentes comunidades de jogo. Além disso, como dito anteriormente, nem todos os títulos de *esports* se distribuem pelas quatro configurações, seja no Brasil, seja em qualquer outra parte do mundo, porque cada *esport* se desenvolve localmente de forma diferente (Falcão *et al.*, 2020).

A passagem de uma configuração à outra também costuma envolver a mudança de papéis – de jogador para torcedor, de entusiasta para profissional, por exemplo – e, por sua vez, nas condições e possibilidades associadas a cada função, incluindo redes de relações, significados da ação e constrangimentos que as pessoas estariam implicadas. Em resumo, a diversidade das situações de jogo nos *esports* resulta em arranjos particulares em termos midiáticos, materiais, econômicos, espaciais, (geo)políticos e socioculturais (Macedo; Fragoso, 2019). Nesse cenário, múltiplas mediações ou dimensões atuam e modificam as matrizes esportivas em cada *movimento* local, conferindo-lhe características próprias.

Outro cuidado necessário é com a neutralidade geográfica. A geopolítica e a territorialidade produzem diferentes alterações nas matrizes esportivas e implicam em múltiplas geografias dos *esports*, como dito em estudo anterior (Macedo; Fragoso, 2019). O *esport* comunitário de uma cidade como Belém, por exemplo, pode obedecer a regimes diferentes daquele que é praticado em Porto Alegre ou no Rio de Janeiro. Pode ainda estar sujeito a particularidades e implicações regionais e locais, embora possa compartilhar alguns elementos básicos entre si.

Nas linhas anteriores, tentamos apresentar a diversidade configuracional pelo ponto de vista das matrizes e das práticas de conhecimento que nos foram dadas a conhecer pelo *Movimento* em *FF*. Inspirados por essas epistemologias e por esses saberes, abordamos e descrevemos alguns dos elementos que caracterizam cada uma das quatro modalidades que compõem a atividade esportiva em jogos digitais. Sua proposição, por outro lado, busca entender a diversidade de *movimentos*, a heteromorfia e a heterogeneidade que constituem o cenário brasileiro de *FF*. Mas essa diversidade também está sujeita a outra característica, dimensão ou mediação relacionada diretamente com as materialidades da plataforma, cuja camada é um elemento definidor dos

esports e pode ser muito variada. A partir dela um outro tipo de diversidade emerge (*esport* profissional, bricolado, comunitário e escolar em consoles e computadores, por exemplo). Dentro dessa variação concentramos nossos esforços no *Movimento* de *FF*. Nossa caracterização das matrizes gerais considera, sobretudo, as mediações ou dimensões tecnológicas de dispositivos móveis e computadores – acionando a experiência de campo desenvolvida no mestrado –, embora alguns comentários sejam adaptáveis também ao contexto dos consoles e emuladores.

A tipologia aqui sugerida tem ainda uma aplicação estratégica, de tal forma que é inadequada e improdutiva quando empregada como simples instrumento de gradação com um fim em si mesmo. Essa segmentação, baseada no trabalho de campo em comunidades de *esports*, no diálogo com os interlocutores e em nossa própria prática de jogar, foi construída para apreender as continuidades e descontinuidades no universo das atividades esportivas voltadas aos *videogames*. Para esse exercício, tomamos as seguintes variáveis apresentadas por Damo (2005), acrescidas de contribuições nossas: a) o nível de codificação e agenciamento, b) o grau de intensidade da divisão social do trabalho, c) a morfologia, d) a disposição do espaço e do tempo, e) a espetacularização e a presença de público, f) a estabilidade da tensão e g) a dimensão física, espacial e material do jogo. Com esse conjunto de fatores, construímos tipologias matriciais de base antropológica e sociológica para, fundamentado nelas, pensar nas questões comunicacionais, sobretudo de ordem sociotécnica, atribuídas à prática e à fruição dos *esports*.

A compreensão do conjunto das atividades referidas como *esports*, divididas e/ou reunidas em quatro matrizes ou configurações diferentes e complementares – profissional, bricolada, comunitária e escolar –, demanda ainda um maior esforço de pesquisa de campo para preencher lacunas e documentar as histórias sociais e comunicacionais do fenômeno de forma mais adequada. Não custa, contudo, realçar os preceitos de uma obra brasileira, *Do dom à profissão* (Damo, 2005), que pensa o nosso jogo e o nosso contexto, a partir da qual fomos inspirados a enxergar nos *movimentos* de *FF* essa segmentação: o objetivo dessas matrizes não é desenvolver modelos a partir dos quais experiências empíricas sejam adequadamente embutidas, mas um esforço experimental de alcançar, com certas fronteiras, ainda que tênues e repetidamente transgredidas, os níveis mais fundos da diversidade que se circunscreve do espaço físico à cultura.

Esperamos, ao menos, ter conseguido mostrar que o fato social do *esport* possui inúmeras faces encobertas, e elas, cada uma a sua maneira, têm muito o que nos dizer. Mas a diversidade e a fragmentação precisam ser, de alguma forma, tratadas. Não é suficiente que afirmemos sobre a existência de pessoas, significados, saberes, movimentos, fluxos de informações ou o que for. Mais que isso, é necessário mapear caminhos, atores, cenários, *movimentos*, circunstâncias e foi com tal propósito que descrevemos os limites – potencialmente transgredíveis – das quatro matrizes aqui introduzidas. A descrição delas oferece um vislumbre de uma parcela do que seja a variedade de

manifestações dos *esports* no país, o que indica serem elas muito mais abundantes em termos de diversidade de significados, pensamentos, estilos, *ritmos*, personagens, cenas, cenários, práticas de conhecimento, *movimentos*, associações e formas de organização atribuídos quer à atividade esportiva em *videogames*, quer à sociabilidade que se desenvolve ao redor de cada uma.

A abordagem defendida, ainda assim, ajuda-nos a olhar para além de uma história limitada dos *esports*, baseada em “*esports* pioneiros” (Borowy; Jin, 2013) e no desenvolvimento tecnológico incremental por parte de um punhado de atores em espaços hegemônicos³⁰⁴ (De Paula, 2021). O pensamento que os *movimentos* de *FF* nos coloca permite discutir as histórias locais dos *esports* frente seus projetos globais, histórias que não estão centradas apenas nas experiências convencionais e nos modelos epistemológicos hegemônicos. Pelo contrário, essa perspectiva permite reimaginar contextos ditos “periféricos”, entendendo estes espaços como locais de produção de conhecimento (De Paula, 2021) e de práticas esportivas em sua pluralidade. Essa leitura culmina numa compreensão mais epistemológica das histórias dos *esports*, reconhecendo a importância das práticas e conhecimentos locais para a constituição da atividade como um fenômeno sociocultural difundido globalmente (Jin, 2021).

A tese de que o conjunto das práticas reportadas como *esport* pode ser dividido e/ou associado em quatro configurações diferentes necessita ainda de mais discussão, trabalho de campo e espaço para identificação de conceitos, categorias, dimensões e pensamentos (em oposição às teorias) que emergem das experiências coletivas e individuais daqueles que dão vida a esses *movimentos* competitivos. O que foi posto aqui também está à mercê de um mosaico que só recentemente começa a ser montado (Messias *et al.*, 2022; Nascimento, Y., 2023; Rodrigues *et al.*, 2023; Silva, 2022). Como consolo, pode-se dizer que essa montagem caminha a passos interessantes, graças à abertura e acolhimento ao tema pelo campo da comunicação no Brasil.

O próximo capítulo, no seu conjunto, investe numa compreensão do *movimento* “por dentro” e, a partir dessa perspectiva, mostra como ele se conecta, sem precipitação, às demais esferas da vida sociocultural e política de seus membros. Nesse esforço, damos destaque às práticas de conhecimento que surgem quando os jogadores narram sobre si e sobre os *movimentos* que dão vida. No seu percurso, emergem elementos da cultura local, regional, nacional e, em última análise, códigos que extrapolam significativamente o contexto dos *esports*.

³⁰⁴ Como dito no terceiro capítulo, no debate corrente sobre o fenômeno existe uma narrativa hegemônica que sugere que o berço dos *esports* está situado primeiramente nos EUA e posteriormente no Japão, Coreia do Sul e Europa Ocidental, espaços *mainstream* onde os modelos que existem hoje foram criados para serem amplamente replicados em escala global (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2018; Smith, K., 2013; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012, 2018). Registros de revistas brasileiras (Chiado, 2013; Revista Odyssey Aventura, 1984) e documentários (Palma; Chiado, 2017), no entanto, mostram que os *esports* no Brasil surgiram num período similar, por volta da década de 1980, também como uma estratégia para a promoção comercial dos primeiros *videogames* no país.

6. Projetos globais e histórias locais: o *movimento* e sua maneira de ser e estar no espaço e no tempo

Este capítulo é uma resposta a uma demanda dos próprios jogadores, no sentido de documentar os movimentos em suas histórias e divulgar seus relatos durante o intervalo em que compunham o *movimento*. Essa experiência, que teve um papel formativo para nós, implicou em redirecionar a atenção do que inicialmente considerávamos ser o nosso problema – isto é, as mediações que incidem na prática do *esport* móvel – para um novo enfoque: os movimentos, as trajetórias e as narrativas de cada um daqueles que fazem o *movimento* ao mesmo tempo em que lhe conferem existência. Eles são a voz do *Movimento* e de suas comunidades, que fala a partir deles, e, por esse motivo, necessita deles para se fazer presente, se fazer ouvir. São também os atores que tratam de colocar os *movimentos* em circulação, firmando a sua presença país afora. Seguir suas indicações era também uma forma de sermos justos ao tanto que eles nos ofereceram, uma maneira de retribuir ao apoio inestimável que concederam ao nosso projeto.

Assim, o problema real do *movimento*, a visibilidade de suas experiências e práticas de jogo, emerge dos regimes de presença construídos por cada jogador no decorrer dos nossos encontros. Dar destaque e evidência às suas percepções era o que mais lhes interessava e é o que aparece ao longo desta tese em seu conjunto e, principalmente, deste capítulo: a diversidade de *movimentos* em *FF* e as associações construídas por cada jogador à medida que eles se movem. É, sobretudo, um esforço no sentido de (re)contar e (re)construir as narrativas, histórias e trajetórias daqueles que acompanhamos pelos *movimentos*. Com seus relatos compreendemos melhor como diferentes membros da comunidade vivenciaram a ascensão e a queda de *FF*, da explosão do fenômeno durante a pandemia até a crise que culminou no cancelamento do sistema de divisões da LBFF, tanto no sentido material quanto emocional, e como essa experiência impactou sua conceituação de *esports*, relações de trabalho e abriu caminhos para que construíssem outras alternativas frente a esse contexto. É disso, afinal, que se trata esta tese: a descrição de uma forma de conceber a diversidade de um *movimento* competitivo que tem como resultado a multiplicação dessa diversidade, dos *movimentos* e das diferenças entre pontos de vista.

Da diversidade do *movimento*, convivem noções ambivalentes de presente e futuro construídas por cada jogador a partir da posição e do ponto de vista singular que enxergam o *movimento*. De Roraima ao Rio Grande do Sul, de um extremo a outro do Brasil, há convergências e divergências, alianças e rivalidades, esperanças e sonhos pelos quais jogadores se conectam para pensar seu presente e construir futuros possíveis. O que exploraremos neste capítulo é a maneira pela qual o *movimento* ocupa o espaço e o tempo. Faremos isso ao acompanhá-lo por dentro, assistindo quando jogadores se narram.

Este capítulo, portanto, chama a atenção para a capacidade daqueles que fazem o *movimento* de se adaptarem às vicissitudes dos seus contextos sociais, especialmente à dinâmica de *boom-bust* (expansão e contração) frente à administração do circuito profissional pela Garena, que faz com que eles oscilem entre períodos de maior inserção no *movimento* profissional e períodos de retração para o *movimento* comunitário, demonstrando flexibilidade e abertura diante das assimetrias de poder que pairam na indústria e no ecossistema de *esports*. Esta seria uma habilidade desenvolvida por alguns dos membros do *movimento* para negociar com as condições que se colocam a cada momento presente, ao passo que transformam suas percepções de futuro. Nesse processo de adaptação, jogadores são postos em movimento e podem adquirir experiências que transformam seus pontos de vista. À medida que um jogador se move pelas comunidades de *FF*, ele pode circular por outras que lhe oferecem perspectivas diferentes pelas quais consegue enxergar o *Movimento* de forma peculiar. Nenhum ponto de vista é idêntico ao outro: os *movimentos* vistos por um jogador estão ocultos para outros, e vice-versa. Isso coloca os pensamentos produzidos nos *movimentos* em um contínuo estado de fluxo.

Em meio a este fluxo o *movimento* se constrói por um permanente estado de ambivalência no que diz respeito ao presente e futuro dos seus membros. Jogadores com muita frequência convivem simultaneamente com sentimentos conflitantes diante de sua estadia no *Movimento*. Costumam desenvolver uma experiência de ter pensamentos e emoções tanto positivas quanto negativas em relação às suas comunidades. Esse estado ambivalente é um sentimento ou condição em que o jogador no *Movimento* e em movimento experimenta uma mistura de sentimentos e perspectivas em relação ao que está acontecendo agora e ao que está por vir. Envolve uma sensação de otimismo e esperança em relação ao futuro, ao mesmo tempo em que se lida com incertezas, preocupações e desafios do presente. Em resumo, a ambivalência entre presente e futuro é uma reflexão dos sentimentos mistos que surgem quando se consideram tanto as oportunidades quanto os desafios associados aos tempos que virão.

Para dar destaque a essas construções, ao longo deste mesmo capítulo, evitamos referenciar nossos modelos analíticos (a teoria das múltiplas mediações) para que os diálogos entre os pensamentos (Zemelman, 2021), produzidos no próprio *movimento*, sobressaíam das narrativas de cada jogador como parte daquilo que ajudam a dar vida. Aqui reforçamos as preocupações de Vianna (2010) quanto ao risco de descrever nossos próprios modelos ao invés daqueles operados pelas pessoas com quem conversamos, pois com facilidade confundimos as formas e teorias a partir das quais estudamos com os próprios fenômenos.

Assim, apresentamos uma (re)montagem das narrativas sob a perspectiva de cada um dos principais jogadores que se engajaram conosco em encontros epistêmicos e diálogos intepistêmicos, evidenciando as próprias conexões e *movimentos* que cada um realizava dentro

do cenário. Assim, damos primazia às visões que emergiram da reflexão dos próprios interlocutores durante o período em que eles estiveram envolvidos em seus *movimentos*. Ao longo do texto, produzimos certos deslocamentos no interior dos *movimentos* de modo que as diferenças e semelhanças entre pensamentos sejam vistas sempre uma a partir da outra. Como no capítulo anterior, articularemos a exposição do material etnográfico com a maneira pela qual o acessamos.

Estas transições entre perspectivas diversas conduzem a um desdobramento (e possibilitam o vislumbre) de variadas historicidades e situações vividas por aqueles que se colocam em circulação (ou em movimento) na cena brasileira de *FF*. Dão vazão a uma pluralidade de *movimentos*, significados, estilos, personagens, conexões, pensamentos, cenas, *ritmos*, cenários, circuitos, saberes e formas de organização imputados à atividade esportiva em *videogames* e a sociabilidade que se constrói ao seu em torno. São narrativas a partir das quais os jogadores buscam interpretar o seu tempo, o seu ambiente, as suas experiências e o lugar que seu corpo ocupa no mundo. Decolonizar o conhecimento implica na formação de novas estruturas de poder-saber. Portanto, caso pareça que nossas palavras estão excessivamente preocupadas em relatar posições e subjetividades como partes dos discursos que remontamos, é importante lembrar que a teoria não é universal nem imparcial, como nos lembram Kilomba (2016), Grosfoguel (2008), Castro-Goméz (2005, 2007) e Mignolo (2002a, 2002c, 2003a, 2009). Ela está sempre situada em algum contexto específico e é sempre escrita por um sujeito que possui uma história atravessada. É por isso que deslocamos nossa geopolítica do conhecimento para enxergar o jogo e o *esport* do ponto de vista do lugar estrutural de jogadores do *movimento*.

Invertendo o processo comum na produção de conhecimento científico (onde referenciais teóricos atinentes às teorias e modelos analíticos mobilizados pelos autores são matizados com experiências de campo com seus interlocutores), as questões por eles endereçadas são introduzidas e os referenciais teóricos mobilizados por elas ajudam a matizá-las. Essas contextualizações são empregadas para fornecer informações que esclarecem as observações prévias e são interpretações em si mesmas, mas também fundamentam outros diálogos que serão construídos adiante.

Por fim, vários autores dos *game studies* e da pesquisa na internet reconhecem a natureza frequentemente expansiva e indeterminada do campo (Fragoso; Recuero; Amaral, 2011; Taylor, T., 2012, 2022). Neste capítulo, pretendemos ampliá-lo etnograficamente descrevendo as várias maneiras pelas quais os *movimentos* (ou comunidades) se entrelaçaram junto à nossa pesquisa etnográfica com os jogadores, tanto em função da referência a determinados interlocutores, a competições, da chegada (e da possibilidade de retorno) ao *movimento* de jogadores relevantes ou da presença marcante daqueles que ainda continuam atuantes nele. Essas associações nos levaram também a, como os jogadores, nos remeter ao que acontece nos *movimentos* para enxergar melhor o que observávamos com os jogadores. Para isso, contamos não só com relatos de jogadores sobre

suas experiências no cenário brasileiro e nos seus circuitos comunitários locais, mas também com reflexões oriundas do material etnográfico que reunimos durante nossa pesquisa de mestrado. A seguir, detalharemos como se deram as conexões dos *movimentos* em nosso trabalho e, mais marcantemente, a vida daqueles com quem interagimos no decorrer da pesquisa.

6.1. Apostando alto: as crias da taça e o movimento narrado por dentro

Na literatura antropológica e sociológica, diferentes estudos têm registrado percepções particulares produzidas social e espacialmente sobre a ideia de “cria” (cf. Rosa, 2017; Silva; Gomes, 2021; Souza, R., 2017) – o que apresentamos aqui, portanto, não é mais do que uma dessas leituras possíveis. Entre esses trabalhos, no entanto, há em comum o compartilhamento de uma certa mediação espacial (Macedo; Fragoso, 2019) na produção de uma identidade coletiva construída em um tipo determinado de assentamento urbano precário – as favelas. Isso fez com que “cria” fosse um termo usado em referência a um ator que molda sua identidade com base em princípios e códigos morais que vinculam sua existência a um circuito local determinado, onde “brotar, nascer, crescer e morrer” (Silva; Gomes, 2020, p. 180) representam fases de interações que emergem entre pessoas – em geral jovens – provenientes de áreas conhecidas como favelas (Rosa, 2017; Silva; Gomes, 2020).

Por outro lado, “cria da taça” é uma construção, vinda de dentro do campo, que faz referência a “cria de favela”, uma expressão coloquial corrente no meio dos jogadores e culturalmente carregada usada para identificar alguém que nasceu e cresceu em áreas periféricas do tipo favela. O termo é regularmente utilizado para destacar um coletivo cuja origem e identidade tem uma conexão profunda com a vida e a dinâmica das favelas – tanto em ações políticas e culturais quanto em debates que envolvem diretamente a vida nesses espaços. Além disso, “cria de favela” também carrega uma série de significados e conotações pluralmente ambivalentes que inclui, de um lado, um senso de pertencimento, resiliência e orgulho em relação às suas raízes e experiências no espaço e, de outro, a compreensão das dificuldades e desafios enfrentados por aqueles que crescem em ambientes muitas vezes caracterizados por condições desiguais ao acesso de recursos, infraestruturas, bens, serviços e oportunidades.

No contexto cultural e artístico, a expressão também tem sido mobilizada para destacar a criatividade, a autenticidade e a perspectiva única que pessoas provenientes desses assentamentos urbanos trazem em diversas formas de expressão, como os esportes, a literatura, a música e as artes visuais. Desse ponto de vista, é uma maneira de reconhecer e celebrar a contribuição cultural e social dessas comunidades muitas vezes produzidas como não existentes. Por outro lado, é importante destacar que a noção de “cria de favela” não se limita a uma determinada faixa etária, apesar de estar frequentemente associada à juventude local. Isso se deve ao fato de que o conceito

abrange não apenas atores que nasceram e se desenvolveram em uma favela, mas também aqueles que lá residem desde a infância, o que engloba, portanto, diferentes gerações (Rosa, 2017).

De algum modo, os jogadores do *movimento* ressemantizaram essa frase – segunda a qual aqueles que participam da competição são “crias da taça” – e a estenderam da esfera cotidiana e do futebol para o ambiente de *FF*. Ser cria, no contexto observado da TFFF, representava ter participado da competição, ser revelado ou se profissionalizado por ela. Esse “participar” diz respeito a partilha de uma série de experiências, interações e laços socioculturais e afetivos que englobam um universo de relações com outros atores e *movimentos*. A CUFA foi a principal responsável por mobilizar e circular a expressão nos canais de comunicação do campeonato, estimulando seu uso orgânico pelo *movimento*, a partir da apropriação, valorização e atitude afirmativa da identidade social reconstruída naqueles espaços urbanos periféricos.

A própria entidade esperava que o sucesso da Taça das Favelas do futebol, “um campeonato de oportunidades por todo o Brasil” (Taça das Favelas, 2023, *on-line*), fosse replicado também nos *esports*. A premissa da competição era oferecer oportunidade para que jovens da periferia pudessem ter a chance de trilhar seus sonhos e transformar suas vidas por outro tipo de esporte que não fosse apenas o futebol. Ele, aliás, emergiu como uma das primeiras modalidades esportivas a promover a narrativa de ascensão social e mobilidade econômica aos jovens das favelas brasileiras. A partir do envolvimento no jogo, ofereceu a oportunidade de realizar o que muitos denominavam de *sonho*, criando uma rota para fama e riqueza que contrastava com os caminhos convencionais de emprego (Damo, 2005; Guedes, 1982; Pimenta, 2008).

As periferias passaram rapidamente a ser vistas como “celeiros de craques”, viveiros de talentos promissores e invulgares (Damo, 2005; Guedes, 1982), e a Taça das Favelas, estabelecida há uma década, aprofundou essa conexão com o mercado do futebol brasileiro, assumindo um triplo papel ao descobrir talentos, enaltecer a cultura das favelas e facilitar a entrada de jovens num mercado, por vezes, hostil. Édison Gastaldo (2002) e Arlei Damo (2005) reconhecem a viabilidade do futebol como um projeto de ascensão social, amplificado inclusive pela mídia, um cenário que encontra paralelos em *FF* (cf. Macedo; Kurtz, 2021). O discurso de atores envolvidos na CUFA buscava emular o mesmo sucesso da TF no futebol para o contexto dos *esports*, em especial à modalidade de *FF* durante um desdobramento do imaginário de acessibilidade que populava o cenário brasileiro do *game* naquele período.

A perspectiva de que os *esports* seriam “o novo elevador de ascensão social” era perceptível, por exemplo, no argumento de Leandro Valentim, à época *head* de *Games e Esports* da Globo, empresa que também apoiou a primeira edição do campeonato. O triplo papel da CUFA também era mais uma vez reproduzido e desenvolvido, agora no cenário de *FF*: revelar talentos, valorizar a cultura das favelas e incluir jovens no mercado de dedos-de-obra. É o que disse,

inclusive, o idealizador e diretor da TFFF, Marcus Vinícius Athayde, em entrevista ao portal de notícias The Shift na ocasião da segunda edição da competição, em outubro de 2021:

O que a gente pode fazer é abrir a vitrine para que as pessoas sejam vistas. Parte dos maiores jogadores de futebol vieram das favelas, mas quando a gente pensa em esportes eletrônicos ninguém tá olhando para a favela. Está todo mundo olhando para o asfalto. A Taça mostra os jogadores e faz com que eles possam alcançar novas barreiras, como ter uma atuação profissional.³⁰⁵

Como dito, assumir a identidade de “cria”, dentro do cenário da TFFF, implicava duas possibilidades: a primeira era ter se engajado na competição, em qualquer uma de suas etapas, mesmo sem ter vencido; a segunda era ter sido revelado ou profissionalizado a partir dela. Talvez seja desnecessário dizer que entre ambas, a segunda é o principal alvo de interesse dos jogadores, à medida que significa visibilidade e repercussão em diferentes *movimentos* do cenário brasileiro de *FF*. Esse engajamento, por outro lado, envolvia a partilha de uma série de vivências e interações que abrangiam um amplo espectro de relações com outros participantes e dinâmicas de diferentes *movimentos*. As crias da taça são, portanto, os jogadores que atribuem o fato de terem participado e se desenvolvido – alguns dos quais foram revelados e se profissionalizaram – a partir daquele torneio. A frase evidencia a importância do ser “cria” da taça. Quem é assim designado ordena o comportamento dos demais – é, como se diz no campo, mais respeitado. A metonímia adequa-se, além disso, como forma de assinatura ao próprio *movimento* comunitário.

No capítulo dedicado à metodologia, não apenas demonstramos como fomos levados a nos mover junto com os *movimentos* que buscávamos descrever, mas também discutimos de que modo esse processo impulsionou, influenciou e inspirou o desenvolvimento de uma abordagem metodológica para a tese. Neste capítulo, procuramos ilustrar como as reflexões sobre as dinâmicas das experiências históricas dos jogadores não só passaram a atravessar a maneira como conduzimos nossa pesquisa etnográfica como, sobretudo, foram resultantes dela.

Por fim, se no capítulo anterior introduzimos uma visão panorâmica do que vem a ser o *movimento* narrado e vivido pelos jogadores, nas linhas a seguir trazemos ao centro do debate como o deslocamento entre diversas perspectivas resulta em historicidades e realidade distintas. O que trazemos em seguida – o *movimento* narrado por dentro – é fruto de quando os jogadores se narram, de suas técnicas de si e do coletivo. Mais que isso, são também um lembrete de os jogadores têm voz. E que estas são múltiplas, diversas e barulhentas. Não precisam que nós, pesquisadores, lhes deem algo que já têm. Precisam é que os escutem, que multipliquem essa voz, que a ecoem – inclusive suas críticas. Os jogadores não precisam ser “salvos”, não são ventríloquos de quem quer que seja. Precisam é não ser abafados, silenciados. São receptivos aos que querem conhecer, escutar e ampliar essa voz. São, antes de tudo, pessoas como quaisquer outras

³⁰⁵ Disponível em: <https://bit.ly/40SJoyk>. Acesso em: 20 jun. 2023.

empenhadas na realização de seus projetos, seguidamente referidos como sonhos. As estratégias que empreendem são diversificadas e os resultados também. Não há jogador que tudo possa, nem há quem a tudo se submeta. O que está em jogo, para além do processo de formação/produção e profissionalização, são as escolhas que um jogador pode investir e a possibilidade dele vir a ser selecionado para ser investido.

6.1.1. Unidade de contexto micro: perfil de J1

J1, 22 anos, é natural de Pendências, cidade localizada no interior do Rio Grande do Norte (RN), a 198 km da capital, Natal. Autodeclarado pardo, ele começou a cursar o ensino superior em Tecnologias da Informação por volta dos 17 anos, mas abandonou os estudos para investir em uma carreira no futebol. Se toda história precisa de um começo, a de J1 com *FF* teve início em 2017, ainda na fase beta. Sua aproximação se deu à convite de seu primo, com quem costumava jogar. “Sempre gostei de jogo de celular. Eu jogo de tudo, todo tipo de jogo eu jogava. O jogo lançou e o meu primo, que jogava no meu time [em *FF*], chegou e disse: ‘lançou um jogo muito bom pra celular, de tiro, parece *GTA* [*Grand Theft Auto*]”, recordou em um de nossos primeiros encontros.

GTA, sigla para a famosa série de jogos desenvolvida pela *Rockstar Games* desde 1997, é considerado um dos produtos de entretenimento mais lucrativos de todos os tempos. Seu último jogo, *GTA V*, alcançou a marca de um bilhão de dólares em receita nos primeiros três dias de lançamento (Monteiro, 2013), estabelecendo um novo recorde como o produto de entretenimento que atingiu essa marca mais rapidamente em toda a indústria³⁰⁶. Celebrados pelos jogadores e aclamados pela crítica, os títulos da franquia atravessaram 26 anos, três gerações de consoles e venderam mais de 400 milhões de unidades, tornando-se uma das cinco mais bem-sucedidas séries em todo mundo (T2, 2023). Talvez essas informações consigam dar uma dimensão da importância da comparação feita pelo primo de J1, ainda que um pouco exagerada³⁰⁷. “Acho que todo mundo aqui é fã do *GTA*, os meus amigos tudinho. A gente jogava junto, ia pra *lan house*, tinham os *PlayStation* lá e a gente ia jogar *GTA*”, lembrava.

Ao baixar o jogo, a função que mais chamou sua atenção foi poder jogar *on-line* com amigos. Da sua perspectiva, era inovador poder jogar em um mapa aberto no celular, totalmente *on-line*. “Aí não tinha como não, o jogo estourou naquele começo. Foi uma bomba! Eu comecei a jogar e gostei muito”, comentou. No início, J1 “jogava só por jogar, como um *hobby*, um passatempo”. Seu sonho, mesmo, “era ser jogador de futebol”. Ele não apenas alimentava a esperança de viver do futebol, como dedicava grande parte de seu tempo a esse propósito – numa

³⁰⁶ Uma década após chegar às prateleiras, *GTA V* chegou a 180 milhões de cópias vendidas, assumindo o posto de segundo jogo mais vendido de todos os tempos, atrás apenas de *Minecraft* (T2, 2023).

³⁰⁷ Afinal, *GTA V* é um jogo bastante diferente de *FF*. A aproximação, naquele caso, havia sido principalmente estética e temática, com um ou outro elemento mecânico.

prova de que os sonhos, pelo menos àqueles que não são “bem-nascidos”³⁰⁸, demandam não apenas o dom ou o talento³⁰⁹, mas, sobretudo, muito esforço, trabalho, acionamento da quantidade máxima de capitais disponíveis (Damo, 2005; Jahneka, 2018; Lofiego, 2016) e a negociação com múltiplas mediações que atravessam suas práticas.

O trabalho antropológico de Damo (2005) já alertava que não se consegue entender os motivos pelos quais os jovens se envolvem intensamente – e de forma abrangente – na busca pelos capitais futebolísticos (cf. Damo, 2005), se não levarmos em consideração o fato de que eles são impelidos, desde o início, à percepção de que são, antes de tudo, especialmente vocacionados à prática³¹⁰. O talento e as representações relacionadas, que estão na base de todos os investimentos do ponto de vista dos próprios jovens, dão ao processo de formação uma coloração social e cultural única, o que não era uma exceção com J1.

Aos 18 anos, quando estava prestes a ingressar no seu primeiro clube profissional e as expectativas indicavam um futuro promissor, rompeu três ligamentos do tornozelo esquerdo há um mês do campeonato estadual. “18 anos já é uma fase que você tem que estar ingressado no clube [...]. Pra mim era o sonho que ia realizar mesmo [...]. Tive que abandoná-lo, não por escolha própria, mas pelo destino mesmo. Coisa que acontece na vida da gente, que a gente não tem controle”, dizia. Um recado, em especial, de que a vida e carreira nos campos de futebol começa, e por vezes termina, nos centros de formação. Um exemplo, um tanto duro, de que os desafios que o futebol exige, especialmente em relação à busca por excelência física e constante esforço corporal, podem ser excessivos.

É conhecido que o treinamento voltado para a profissionalização, incluindo os jogos, impõe certas demandas ao corpo que, se não forem gerenciadas adequadamente, podem levar a lesões e sequelas. Damo (2005) nos lembra que é importante não exagerar a respeito dos possíveis riscos associados ao modelo anárquico de formação de jogadores no Brasil, especialmente quando não há dados precisos disponíveis. No entanto, é evidente que as fronteiras fluídas dos centros de formação apresentam riscos para a carreira daqueles que estão envolvidos.

³⁰⁸ A partir do diálogo com a obra de Jessé de Souza (2009, 2010, 2011), o termo é aqui usado em referência às relações de poder que permeiam as sociedades ocidentais e se manifestam de maneira velada. O pertencimento a uma determinada classe social, por exemplo, pode influenciar a vida de um jogador de muitas formas, seja levando alguns a enfrentar ainda mais dificuldades e obstáculos na construção de sua carreira como profissional, seja dispensando – ou ao menos amenizando – outros desses empecilhos graças as benesses derivadas do *status* de nascimento privilegiado. Ao deslocar o entendimento da formação das classes sociais brasileiras e dos seus interesses, J. Souza (2009, 2010, 2011) nos permite entender que o obscurecimento sistemático dos conflitos de classe em nossa sociedade facilita a proliferação de um “economicismo liberal” incapaz de reconhecer a influência da produção/mediação sociocultural, embora não apenas ela, na formação de jogadores de *esports* com heranças de classe distintas.

³⁰⁹ O argumento central da análise de Damo (2005) pretende dar conta de que o dom – por vezes também chamado de talento – é um diferencial que emerge durante a prática bricolada do futebol e que, na realidade, diz respeito a um mérito técnico desenvolvido e aperfeiçoado no decorrer da formação futebolística.

³¹⁰ Como dito, Damo (2005) defende que esse diferencial, na verdade, é fruto da própria prática bricolada do futebol, muito mais orientada ao desenvolvimento de uma masculinidade do que voltada à expectativa da profissionalização.

Por outro lado, a forte presença de imagens masculinas ligadas ao futebol, a ênfase preponderante nas habilidades práticas e a idolatria de alguns jogadores excepcionais tendem a mascarar as mazelas enfrentadas pela profissão. Na realidade da maioria dos jogadores de futebol, a grande maioria é assalariada, suas carreiras são de curta duração, o sucesso pode ser efêmero (com um auge precoce) e a transição para outras áreas é improvável. Assim como podem ser celebrados e estampar capas de jornais de grande circulação, em questão de meses podem ser rapidamente esquecidos e até odiados (Damo, 2005).

Para J1, a interrupção do seu sonho representou um golpe profundo – “foi um dos piores momentos da minha vida”, confessou em uma de nossas conversas. Sua aposta na carreira de jogador de futebol havia sido alta – e ele sabia disso. Seu sonho, herdado de seu pai, deixava um rastro em toda sua existência. Era, portanto, difícil ignorá-lo.

Meu pai passou por muita coisa: ele foi catador de latinha, foi usuário [de drogas]. Foi-se embora daqui do Rio Grande do Norte, sozinho, com 15 anos de idade trabalhar. Então, quando eu nasci, ele aceitou a Jesus. Ele mudou de vida, ele focou em outras coisas e ele queria me ajudar a realizar o sonho que ele não teve oportunidade de realizar. O pai gosta muito de futebol, ele é apaixonado por futebol, sempre foi um sonho dele. E isso virou um sonho em mim, entendeu? E hoje ele sonha até no *Free Fire* comigo, mas no começo ele queria que eu jogasse futebol. “Meu filho, você vai jogar, você vai jogar, você vai jogar”. Desde criança que ele me ensina; ele me ensinava a chutar com as duas pernas, ele me ensinava a correr direito, a respirar, me preparava, ia pro rio de quatro da manhã, vinha de cinco, seis horas... eu tinha jogo na cidade vizinha. Foi uma preparação em mim muito intensa, uma preparação que eu passei pra quando chegar na hora, quando eu estou quase realizando, você tá vendo a luz no fim do túnel mais perto... aí tudo desabou. Foi complicado demais, viu? Superar, mesmo a questão de ver que aquilo estava acontecendo de verdade, era difícil. A ficha não caía. Se olhar e ver: cara, dediquei minha vida todinha pra isso e agora não tenho, não tem escolha. Não tem o que fazer. Só aceitar.

Quando rompeu o ligamento, J1 não havia assinado o contrato com o clube profissional do seu estado, mas estava prestes a fazê-lo. Àquela altura do campeonato, retornar aos estudos não era uma alternativa possível. Logo, abandonar aquele objetivo era mais do que abandonar uma perspectiva de futuro. Em seus próprios termos, significava o fim de sua vida. Ver-se naquela posição desconfortante levou J1 ao limite, abrindo espaço para que sintomas depressivos se acentuassem durante o período que seguiu em recuperação.

Não queria sair de casa, eu não queria nem ir pra casa da minha namorada. Eu queria só ficar trancado no quarto, porque, pra mim, eu tinha muito isso quando eu era mais novo na minha mente: a gente só tem uma vida, a gente só tem um sonho. E se não der certo aquele sonho a vida praticamente não valeria. Pensamento errado, mas eu tinha isso na minha mente.

Com seu jeito simples, J1 nos disse que sentiu um aperto, uma dor aguda, uma sensação de quase morte. Precisava encontrar algo que o salvasse, que o erguesse daquele mar escuro e o levasse para longe dali, ainda que em pensamento. Pois foi assim, por puro horror, que um dia começou a jogar *FF* com mais afinco. Antes, jogava pouco, quase nada – “não tinha esse tempo

todo”]; precisava estudar e trabalhar. Contudo começou, atravessando os primeiros elos³¹¹ ainda como se nadasse. J1 sabia que ali uma centelha brilhou e foi em frente, atraído por aquele farol.

No começo do jogo, porque não tinha campeonato de *Free Fire* mesmo, a galera estava muito focada na questão do *top global*. Competitivo, pra mim, naquela época, já era isso: competir com alguém, competindo pra subir o nome. Então, tentei pegar o *top global*, acho que foi na terceira temporada [*top global*] de abate, e consegui pegar. Na outra temporada tentei pegar de novo, só que tem *top global* de ponto, aí não consegui, porque os caras eram muito, muito viciados. Eu não tinha esse tempo todo, porque eu tinha que estudar na época ainda, eu tinha que trabalhar também, mas o competitivo começou ali mesmo, questão de competir com os outros. Não tinha campeonato? Vou competir com a galera que tá tentando botar os pontos, os recordes deles lá. Sempre gostei muito dessa competição, mas antigamente era *Street Fighter*, era *Top Gear*, eu contra meu pai ou contra os amigos dele. Então, a competição já tá no sangue.

“Seis meses engessado e seis meses de fisioterapia”, foi assim que J1 nos ensinou que o tempo de um tratamento pode ser medido. Na época, o fisioterapeuta havia lhe dito que ao final da fisioterapia poderia voltar a jogar. Dali em diante ele contava o tempo pelas seções que faltavam. Após um ano parado, seu reencontro com a bola aconteceu em um amistoso entre amigos, numa das quadras de sua cidade. No primeiro chute, a infeliz surpresa:

[...] Meu pé já inchou, ficou uma bola. Ali foi quando foi a gota d’água mesmo. Hoje eu acostumei com a dor. Ele dói muito, mas eu consigo brincar. Quando ele tá doendo demais mesmo eu dou o “canto”, dou uma sentadinha em cinco, dez minutos, depois volto. Porque ligamento ou você tem muito dinheiro pra fazer uma cirurgia, ou você vai passar a vida todinha com essa dor. Não tem cura.

Os meses que se sucederam ao tratamento em casa aproximaram J1 ainda mais do *movimento*. Sua estreia aconteceria na Copa Brasil de *Free Fire*, o primeiro evento oficial do jogo no país. Realizado durante os meses de setembro e outubro de 2018, as etapas classificatórias tiveram início *on-line* com as finais agendadas para a *Brasil Game Cup*, um espaço dedicado a torneios dentro da programação da *Brasil Game Show*, uma das maiores feiras de jogos da América Latina. J1 formou uma equipe com três primos de Pendências para participar. Juntos eles avançaram para a semifinal de um campeonato cuja premiação total chegava a R\$ 46 mil às quatro melhores equipes – R\$ 25 mil à primeira colocada, R\$ 10 mil à segunda, R\$ 7 mil à terceira e R\$ 4 mil à quarta (Micali, 2018). “Uma premiação que mudava a vida de alguém”, dizia. Na época, o *movimento* era diferente, com a presença atuante da “galera das antigas”, o que incluía hoje influenciadores e produtores de conteúdo famosos como Coringa e Crusher Fooxi. “O cenário era outro, totalmente diferente de hoje. A galera era outra, era uma pegada totalmente diferente e a gente conseguiu, ainda assim, chegar na semifinal com um time só primo”, dizia orgulhoso³¹².

³¹¹ Termo usado para se referir a cada nível de ranqueamento competitivo em jogos *on-line*.

³¹² J1 também chegou até a semifinal de outro torneio importante de *FF*: a primeira edição da *Free Fire Pro League Brazil*, nome pelo qual era conhecido o principal campeonato profissional de *FF* no Brasil até o final de 2019. Em janeiro de 2020 a *Pro League* foi sucedida pela atual LBFF. Problemas com a conexão com a internet impediram ele e sua equipe de participar da semifinal do torneio.

Dessa experiência J1 decidiu que passaria a investir na carreira de *pro-player*. Seu sonho de ser um jogador profissional, que permanecia em aberto, encontrou em *FF* um caminho para a realização. “No começo eu entrei [em *FF*] por diversão mesmo, por um passatempo, uma brincadeira com os amigos. Depois eu vi como uma oportunidade de mudar de vida que nem eu via no futebol, de você mudar de vida fazendo o que você gosta”, comentou. Em 2022, no período em que conversamos, seu sonho, e como tal nada modesto, era chegar à série A da LBFF, os patrocínios, a visibilidade dos jornais, a transformação e ascensão social e por aí afora. Não muito diferente de outros jogadores com quem conversamos, sua ambição era chegar até a elite do competitivo não sozinho, mas acompanhado do seu time – um que ele mesmo fundou com o objetivo inicial de participar da TFFF e que posteriormente evoluiu para uma organização após a competição, preservando o mesmo nome.

Na época que eu tinha acabado de formar a Pendencianos [nome fictício da equipe], eu não tinha essa mente de crescer a equipe. Eu tinha a mente de ser reconhecido por um time grande. Hoje eu não sei se eu sairia do meu time pra jogar por amor. Talvez, se eu saísse e fosse sair, seria pra ganhar dinheiro e conseguir me sustentar no *Free Fire* pra tomar de conta do meu time. Tipo, só tomar de conta, ficar por fora mesmo do *staff*. É, na minha mente, naquela época, ser reconhecido era isso [...]. Já me chamaram pra jogar a Série B por outro time. Já tive a oportunidade e proposta de jogar uma série B, mas eu quero chegar na série A com o meu time. Eu quero fazer a Pendencianos. Hoje minha meta é fazer a Pendencianos. Os meninos da Pendencianos junto comigo, a gente chegar na série A juntos. Essa é a maior meta, maior foco, meu principal motivo pra jogar hoje.

À época das nossas conversas, J1 mantinha horários fixos de treino individual e coletivo. Dividia a dedicação à *FF* com a atividade laboral como operador de caixa em uma pizzaria da cidade. Com o trabalho pelo período noturno, treinava pela tarde e em noites de folga. “Sábado e domingo a gente não joga. São três horas de segunda a sexta, fixo. Aí temos dia de folga [do trabalho] que aumenta mais um pouco as horas”, explicou certa vez. Em média, J1 jogava entre cinco e seis horas diárias, incluindo partidas bricoladas (casuais) – uma prova de que os jogadores se movimentam por diferentes configurações de *FF*.

Aí vem uma questão que tem muita gente que diz que quando começa o competitivo você para de jogar por *hobby*, por prazer. Pra mim não. Não sei se é porque eu sou viciado mesmo, porque ontem de noite [...] fui dormir cinco horas jogando com dois amigos meus. A gente resenhando. Nem vi a hora passar. [...] Eu jogo muito *Free Fire*, muito mesmo, inclusive sem ser treino. A madrugada mesmo é muito difícil eu dormir cedo, toda noite eu estou resenhando. Tem até uma salinha que a gente vê e encontra os amigos. Têm uns amigos das antigas mesmo que vêm, tá ligado? Porque, pronto, eu tenho meus horários de treino. Meus horários de treino eu não consigo botar um amigo meu pra jogar. Não consigo porque eu estou focado com o meu time do competitivo. Então tem que ter também os horários de lazer mesmo, pra resenhar com a galera, com os amigos das antigas. [...] Isso a gente fica horas e horas, nem vê o tempo passar.

Para J1, chegar até *FF* foi mais do que encontrar uma maneira de passar o tempo. Ali descobriu sua tábua de salvação, seu remédio, sua lâmpada. Um lugar no qual ancorou. Encontrar *FF* não apenas deu um novo sentido à sua vida, jogar foi sua salvação.

Free Fire foi um negócio que virou o que eu gosto, virou o meu sonho depois do futebol. O futebol era meu sonho, era minha meta, era tudo. Quando parou, o *Free Fire* ocupou aquele espaço que faltava. *Free Fire*, pra mim, ele muda o *game*, ele é uma oportunidade, eu achei uma oportunidade de vida. Ele é um passatempo, ele é um esporte, ele é um lazer, ele é um desestresse, é o momento de estar com os amigos distante. Então, pra mim, o *Free Fire* hoje em dia é essencial.

J1 jogo, jogou e jogou. Jogou tanto que quis dividir a sensação com os outros, e passou a retribuir à sua comunidade a partir do jogo. Ganhar a TFFF no RN significou para a equipe de J1 e para os pendencianos – gentílico dos moradores de Pendências – mais do que um título. Na verdade, sedimentou o caminho para que outros projetos sociais chegassem até a cidade e ajudassem a vida de muitos dos seus conterrâneos. Orgulhoso, J1 compartilhou conosco as repercussões da vitória estadual do seu time durante as classificatórias do torneio:

Jogamos a TFFF e, graças a Deus, a gente conseguiu ser campeão estadual. Foi um título e tanto! Abriu portas pra cidade, abriu um pontinho no mapa, porque aqui onde eu moro não era visto por quase nada. Aqui no meu estado, se você perguntar se eles conhecem a cidade, precisa nem ser o bairro, quase ninguém conhece. Por ser interior, é um canto muito excluído, pequeno. Então, a gente sair do interior, do ovo da cidade, do ovo do estado, pra ser campeão... foi o nome que deu, chegaram vários projetos através desse título. A própria CUFA, que é a Central Única das Favela, deu o braço à gente. Chegou e disse: “olha, a gente não tem representante da CUFA aí. Se vocês quiserem fazer uma parceria com a gente, a gente vai mandar uns apoios pra vocês”.

Como parte da parceria com o Itaú, a CUFA enviou um *chip* a todos os mais de 7.000 jogadores que participaram das fases estaduais e nacionais da TFFF, incluindo a equipe de J1. O *chip* tinha um ano de internet grátis e acesso liberado ao jogo. “Pra gente isso aí caiu como uma luva, porque a internet era ruim aqui. Até melhorou, a gente fechou parceria com um rapaz [dono de provedor privado] de internet depois”. A chegada da CUFA em Pendências, graças a visibilidade que a equipe de J1 trouxe à cidade, levou até os pendencianos vale alimentação no valor de 120 reais durante quatro meses. Em seguida, o projeto de vale gás que incluía a distribuição de 750 botijões às comunidades.

Cara, foi maravilhoso! Tudo aquilo estava chegando através de um jogo, né? [...] Eu até pensei, conversei com a minha mãe e disse: “oh, mãe, 120 reais vai dar quase nada pro pessoal”. E eu não tinha noção de como 120 reais poderia ajudar mesmo uma família. Até aqui em casa mesmo me ajudou muito, porque eu, por ser novo, por não ter noção de muita coisa, peguei o cartãozinho, nunca tinha pegado num cartão de vale alimentação, e disse: “vou testar, né? Vou ver como é que funciona, vou ali no mercado”. Quando eu vou pra entrar no mercado a fila imensa! Só gente, mulher, comprando fralda e leite pras crianças. Quando eu fui passar o cartão, tinha uma moça no caixa que me conhecia e disse: “moço, J1, de onde são esses cartões? Veio tanta gente com esses cartões aqui hoje”. Eu disse: “isso aí chegou através de *Free Fire*”. Ela: “Do *Free Fire*?”, “sim, do *Free Fire*”, respondi. “Nossa! Porque muitas mães estavam muito felizes aqui comprando leite e fralda pra criança”. Foi o início de uma realização, sabe? [...] Em seguida, mandaram 750 botijões de gás ara gente distribuir. Botijão de gás aqui tá, em média, 120 reais. Então, foi um investimento de mais de 120 mil. Também deram o braço à gente, deram a mão à comunidade. Ajudaram muito.

Hoje, em sua cidade, todos conhecem J1 – aquele rapaz que trouxe visibilidade à sua população, que apareceu no jornal da cidade e deu entrevistas à rádio local. Para ele, o senso

comunitário era parte importante de sua preocupação – uma identidade comum às dinâmicas de espaços interioranos. Seu sentimento de agradecimento – que por vezes beirava a devoção – à *FF*, à *TFFF* e à *CUFA* tem um sentido material particularmente forte, porque, em última análise, levou comida para mesa e gás para a cozinha – a sua e a de muitos outros pendencianos. Certa vez, em um tom de gratidão – percebido em sua complexidade só por quem partilha da mesma experiência de vida –, ele nos disse algo que sintetiza o argumento posto nas linhas anteriores, que não é, de modo algum, um demérito: “o *Free Fire* mesmo [...], principalmente o campeonato da *TFFF*, dá muita visibilidade pras favelas, pros bairros, pras comunidades, pra uma cidade, no caso. Ele abre muitas portas, cara, foi incrível o que a Taça das Favelas fez pela cidade da gente. Incrível mesmo”.

Ao longo de sua carreira pelo *movimento*, J1 ganhou mais de 50 torneios amadores, foi semifinalista da Copa Brasil de *Free Fire* e da *Free Fire Pro League Brazil 2019*, campeão estadual e vice-campeão da *TFFF* por duas edições. Em nossos encontros, falava com entusiasmo e orgulho sobre a organização que havia construído após a competição. Em uma de nossas conversas, narrou algumas das mudanças pelas quais a equipe passou. A primeira decisão foi transformá-la em uma organização depois da boa campanha – em sua avaliação – realizada durante o campeonato: “Já tinha o título, já tenho o nome, eu disse: ‘vou transformar a Pendencianos numa organização, porque era uma organização’”, acreditava. A ideia seguia uma tendência mundial de arranjar equipes de *esports* em torno de uma única organização guarda-chuva.

Naquele tempo, a organização era composta por duas *line-ups*³¹³ de *FF*, uma principal, formada por jogadores de sua cidade, e outra secundária, com jogadores de uma periferia de Natal, Passo da Pátria, lugar onde J1 morou por oito anos. O convite à equipe da capital surgiu após os jogadores terem participado da seletiva estadual da taça e chamado a atenção de J1: “quando eu os vi jogando – eles jogavam bem, a gente jogava bem também –, então eu pensei: ‘oh, esses moleques jogam bem. Vou conversar com eles pra depois ver se vem alguém pro nosso time’”.

A equipe, formada por dois irmãos e dois melhores amigos, no entanto, não se dissolveria. “Eles não separavam de jeito nenhum”, dizia J1, o que o levou a convidar todos os membros para integrar sua organização. Após a taça, a *line-up* principal também foi completamente reformulada durante processos que ensaiavam o resgate e a reestruturação social e educacional no mundo pós-pandemia. Em 2021, depois da segunda edição da competição, por exemplo, o ensino integral obrigatório recomeçou em Pendências. Devido à covid-19, várias instituições de ensino pelo Brasil e pelo mundo foram fechadas por um longo tempo. Para recuperar o conteúdo curricular e os níveis educacionais afetados após esse período e não atrasar ou prejudicar ainda mais o calendário

³¹³ É um vocábulo adotado dentro da comunidade de *esports* para designar uma equipe competitiva. Essa expressão é comumente empregada para se referir a um conjunto de jogadores reunidos em um contexto específico, particularmente os membros de uma equipe esportiva.

escolar, o ensino integral foi utilizado como estratégia em algumas cidades do país para combater a defasagem causada pela crise sanitária global (Carvalho, 2021).

Aqui o ensino integral ficou obrigatório. Você pode ver que o *FF* deu até uma abaixada nas audiências, essas coisas, por conta disso. A *LBFF* é de tarde, os meninos estão na escola, então não tem como ninguém assistir. Deu uma quedazinha da audiência por conta disso. Parece que próximo ano [2023] volta ao normal, você vai escolher se é integral ou não, mas esse ano [2022] foi obrigatório aqui, não sei em outra cidade. Devido a pandemia, pra recuperar os estudos e não se atrasar, começou o ensino integral. Três jogadores do meu time tiveram que sair por conta disso. Um ia se mudar, saiu porque se mudou, aí ficou só eu mesmo do time que foi campeão. Até pra reformular foi difícil, viu? Foi difícil, porque... você achar jogador, assim, da mesma cidade, do mesmo bairro, é muito difícil. Jogador bom ainda mais? Aí é que complica³¹⁴.

Além da mudança dos jogadores da *line-up* principal da equipe, J1, com apoio de sua mãe, abriu o Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ) da organização. A inscrição permitiu que ele pudesse federá-la junto a algumas entidades não oficiais de *esports* no Brasil. “A gente tá federado, a gente é tipo um clube de futebol agora. Tá na federação de *esports*, a gente tá na confederação, a única confederação que existe mesmo, real, brasileira, a gente tá federado”, dizia empolgado.

Quando o acompanhamos, sua ideia era federar cada um dos jogadores ainda durante 2022. “Vai chegar as carteiras de jogador profissional pra eles [...], o negócio agora tá bem evoluído”, acreditava. J1 referia-se à Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL)³¹⁵ e a Federação de Esportes Eletrônicos do Rio Grande do Norte (FERN), filiada à primeira. Fazia questão de dizer que sua equipe havia sido chancelada tanto pela confederação brasileira quanto pela federação estadual. “A gente já tá jogando os campeonatos da federação. Já tá sendo visto”, falava confiante no futuro. Sua mãe, fonte vital para que tudo aquilo acontecesse, assumia a função de presidente da organização, além de ser psicóloga voluntária dos jogadores – numa prática típica da configuração comunitária dos *esports*, onde familiares frequentemente participam e prestam apoio às equipes e organizações.

J1 via com bons olhos a regulamentação dos *esports* pelo estado brasileiro. Acreditava que os órgãos fiscalizadores eram iniciativas importantes e que o reconhecimento dessa normalização traria melhores perspectivas e condições de trabalho aos jogadores. “É o melhor, isso é uma oportunidade muito massa. É uma iniciativa *top*. [...] É tudo bem profissional, você não paga nada

³¹⁴ Numa prova de que os *movimentos* também impõem certos constrangimentos espaciais, como veremos adiante.

³¹⁵ Criada em 2015 e autointitulada a “autoridade máxima dos *esports* no Brasil”, a entidade de natureza privada e sem fins lucrativos ostenta em seu site a certificação nacional do Ministério do Esporte e da Secretaria Especial do Esporte como entidade de administração do *esport* brasileiro. No entanto, as principais desenvolvedoras de cenários competitivos profissionais, clubes de *esports* e organizadores de competições do país não reconhecem a legitimidade e competência da CBDEL ou de qualquer outra entidade nacional para regulamentar ou fiscalizar as práticas da modalidade no país. Ao observar a carta de resposta do “Ecossistema Brasileiro de *e-Sports*” ao PL 383/2017 (Falcão *et al.*, 2023), bem como em casos polêmicos envolvendo discordâncias entre estes atores e a CBDEL, é possível verificar a descredibilidade da organização perante esses atores. Em 2018, por exemplo, eles chegaram a se manifestar publicamente afirmando que as ações da CBDEL não são sancionadas por desenvolvedoras, organizadores ou clubes e que a entidade não deve ser vista como representante ou autoridade sobre os *esports* praticados no país. Disponível em: <http://bit.ly/3OvW2NW>. Acesso em: 15 abr. 2023.

pra se inscrever [nos campeonatos], você só tem que pagar o quê? A mensalidade do CNPJ”, falava sobre a federação. Os gastos com documentação para formalizar a organização eram baixos, “que é pouca coisa pra quem quer ter um time”. Os principais custos eram com jogadores.

Já abriu o CNPJ, abriu tudo, mandou pra ele? Você tá federado. Eles fazem os campeonatos, a premiação é boa, os campeonatos não cobram nada pra jogar, só basta dizer: “eu vou jogar!” Você não tem que estar disputando vaga. Todos os times federados jogam, isso é muito *top*, muito *top* mesmo. Federação tá de parabéns também.

No entanto, em nossa última conversa, em 2023, a ideia de que seu projeto estava se tornando inviável era evidente. A organização, que caminhava até o início do ano “muito bem, até demais”, começou a desandar nos últimos meses. Ela era um raro caso onde um *movimento* comunitário local – situado em um estado – consegue dar alguma vazão a uma territorialização circunscrita exigida, por exemplo, por determinadas competições locais, em geral, presenciais. Em outras palavras, significava que a equipe de J1 era formada por jogadores do mesmo estado. Mesmo oferecendo uma “ajuda de custo” – termo pelo qual são chamadas as compensações financeiras dadas, principalmente, aos jogadores do *movimento* – de aproximadamente 100 reais mensal a cada um dos membros, “um valor praticamente simbólico”, reconhecia, os jogadores saíram em abril – receberam uma proposta de outra organização para ganhar um pouco mais. “Eles eram muito bons e era óbvio que iria acontecer isso”, acreditava.

Para nossa surpresa, J1 confessou que agora estava quase parando. “Dessa vez tá difícil continuar”, comentou reforçando a dificuldade de formar uma equipe com jogadores do seu estado. Esse problema, cuja ciência era clara a ele desde a primeira reformulação da equipe, após a sua estreia na TFFF, adensou-se ainda mais ao longo de 2023 com a falta de perspectivas de jogadores do *movimento* diante das alterações no cenário profissional. Nem todos os jogadores que formam os *movimentos* são capazes de estabelecer associações fortes o bastante para produzir processos de desterritorialização com membros de outros *movimentos*. Além disso, certas atividades competitivas exigem que os jogadores sejam residentes de uma mesma localidade (bairro, cidade, estado ou região). Os constrangimentos espaciais nem sempre dão conta de suportar tamanha flexibilidade, mobilidade e adaptabilidade dos *movimentos* e, muitas vezes, suas velocidades ou suas dimensões assumem proporções que a capacidade de deslocamento dos próprios jogadores não é suficiente para acompanhá-los.

Jogadores engajados no *esport*, assim como outros membros que compõem o *Movimento* ao mesmo tempo em que lhe dão existência, sofrem restrições de mobilidade tanto pelos espaços físicos quanto pelos digitais (cf. Macedo; Fragoso, 2019). Embora os aparelhos *smartphones* lhes deem condições para um outro tipo de ocupação territorial, baseada não mais em contiguidade espacial ou em comunicação isolada, nem sempre esse distanciamento é suficiente para manter equipes unidas. Dos oito jogadores de sua organização, seis eram do RN, da capital e do interior,

um do Ceará e o outro de Pernambuco. Para J1, também era importante ter jogadores representantes do seu estado. “No meu caso, porque a gente foca muito nos campeonatos estaduais, da federação, essas coisas, a gente tem a prioridade daqui, mas tá muito difícil”, avaliava. Uma lembrança de que os obstáculos à profissionalização de equipes na periferia dos *esports* se impõem e muitos deles, a despeito de inúmeras lutas, são ainda insuperáveis.

Pouco tempo depois de uma de nossas últimas conversas, J1 publicou, em agosto deste ano, um *story* com uma mensagem em seu perfil no *Instagram* dedicado à *FF*. O tom de despedida anunciava uma mensagem dolorosa para aqueles que sonham em ser jogadores profissionais de *FF*: a pausa em seu projeto e o afastamento do *movimento*.

É, rapaziada, vou dá um *stop* na Pendencianos [nome fictício da organização].
 Agradeço a todos os jogadores que passaram por aqui, talvez vocês vejam nosso nome em um campeonato ou outro, mas vai ser só na resenha com meus amigos. Onde for vou estar levando o nome, uma história e um legado.
 Pendencianos foi bem mais que um projeto no *Free Fire*. Ajudamos pessoas dentro e fora do jogo. Tudo que fiz foi com muito amor e dedicação.
 Foi um dos melhores momentos da minha vida. Ainda tenho um sonho enorme para esse projeto. Mas nos dias de hoje tenho que focar em outras coisas.
 Agradeço a todo apoio do W. que sempre acreditou no meu trabalho, um cara do coração enorme.
 Agradeço também a T. [provedor de internet privada] que nos apoiou e fortaleceu com a melhor internet que podíamos ter.
 Não posso deixar de agradecer a meu patrão também que fazia o impossível para eu jogar os campeonatos. O título que tenho estadual dedico a você que me deu a folga na final.
 E agradeço muito a toda minha família que me apoiou. Foi tudo muito lindo e vou lembrar eternamente dos momentos que vivi nesse *pjt* [projeto].

No anúncio, J1 esclarecia que voltaria a usar aquele perfil para fins pessoais – na ocasião, acumulava pouco mais de 8.500 mil seguidores. Finalizou sua mensagem com a frase “nunca é adeus”, um índice de que os *movimentos* estão, uma vez mais e sempre, em constante mobilidade, onde jogadores vão e vem e carreiras se encerram no mesmo instante em que outras começam.

6.1.2. Unidade de contexto micro: perfil de J2

J2, 24 anos, é natural de Campo Grande, capital do estado do Mato Grosso do Sul (MS). Autodeclarado branco, chegou a cursar o ensino superior em Análise de Sistemas até os 19 anos, mas trancou a faculdade no terceiro semestre letivo para servir ao exército. Sua relação com *FF* começou em março de 2018, quando estava no quartel em Bela Vista, na fronteira do estado do MS com o Paraguai. Como muito dos jogadores com quem conversamos, sua aproximação com o jogo também se deu a convite de amigos. “Lá não tinha muita coisa pra fazer, aí uns colegas meus começaram a jogar e eu, pra não ficar de fora, comecei a jogar também. Foi aí que começou, eu segui adiante e os guris meio que pararam. E eu toquei o barco, segui adiante com o jogo”, lembrou em um de nossos encontros.

Como outros jogadores que acompanhamos, seu sonho também veio até *FF* a partir do futebol. “Eu fui muito do futebol, jogava muita bola”. J2 foi contando sua história. Um dia, enquanto estava no quartel, sofreu um acidente. Não nos explicou bem os detalhes. Ficamos sem saber sobre o trauma e como, de fato, tudo aconteceu – parecia não querer dar muito destaque a essa parte de sua história. Mas não importa, soubemos o essencial: um dia ele se viu diante de um pesadelo. Na mata, em uma de suas atividades no quartel, machucou o joelho. O diagnóstico veio tarde, o que impediu de fazer uma cirurgia para correção da lesão à época. “Eu parei de jogar bola e comecei no *Free Fire*, foquei. Eu vi que eu tinha futuro ali”, dizia convicto. Em *FF* enxergou uma oportunidade concreta de tornar seu sonho de ser um jogador profissional uma realidade. Nenhum dos que conhecemos sequer suspeitava de que não tivesse talento, mesmo aqueles que não obtiveram sucesso em seus sonhos e projetos com o jogo – nesses casos, mobilizavam outros mediadores para explicar a falta de êxito em suas carreiras, como veremos mais adiante.

Futebol, aliás, parece ter conexões profundas com o *Movimento* – e essa relação não apenas é incentivada como ativamente produzida e apropriada pela própria Garena³¹⁶. Embora haja alguns indícios de que essa relação foi sedimentada de forma orgânica pela interação entre os jogadores com o jogo, não é possível afirmar com precisão se ela foi estabelecida de maneira natural pelos membros da comunidade ou se foi diretamente construída pela Garena. Por outro lado, não é incomum, na realidade, que essa associação entre *esports* e futebol seja produzida por membros de diferentes *movimentos* em jogos (cf. Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019).

É provável que a expressão máxima dessa relação ganhou forma em *FF* no ano de 2020, com a estreia da TFFF, competição inspirada no campeonato de futebol de mesmo nome, e durante o lançamento de uma campanha publicitária para promover um novo modo de jogo, mapas inspirados na estética *cyberpunk* e a chegada de um personagem baseado no jogador de futebol Cristiano Ronaldo. Esse modo, chamado de “Operação Chrono”, contou com uma campanha especial para o público brasileiro. O vídeo promocional, lançado em 24 de dezembro de 2020 e 19 dias após a final da primeira edição da TFFF, consistia em uma superprodução de pouco mais de três minutos que contava a história de um menino “da quebrada”³¹⁷ apaixonado por futebol e *FF*³¹⁸.

Não por acaso o comercial foi gravado no Jardim Peri, em São Paulo, a mesma comunidade que revelou Gabriel Jesus, jogador com atuação pela Seleção Brasileira de Futebol. Além disso, contou com uma colagem do jogador Cristiano Ronaldo nos telhados das casas da favela feita pelo artista Luan Cardoso, que já havia feito uma arte do próprio Gabriel Jesus no mesmo local, em ação para a marca Adidas, em 2018. Para reforçar a relação entre *FF* e o futebol, a Garena

³¹⁶ Veja, por exemplo, o patrocínio que ela mantém à Seleção Brasileira de Futebol, descrito na seção 2.1.

³¹⁷ Quebrada é uma expressão que corresponde a local de moradia dos jogadores.

³¹⁸ Disponível em: <https://youtu.be/HXepypT2nLQ>. Acesso em: 22 maio de 2021.

anunciou, em 2021, uma parceria com a CBF e a Seleção Brasileira. Espontânea ou projetada, importa mesmo é reconhecer que a associação entre futebol, *esports* e *FF* não é, portanto, meramente casual – e aparece de muitas maneiras no cenário escolhido para a filmagem até atores envolvidos na produção dessa ação promocional (cf. Macedo; Kurtz, 2021). Sobre a relação entre o jogo e o futebol, J2 nos disse, em dado momento, que “tinha tudo a ver”. Nesse mesmo encontro, ele trouxe um dos diálogos que dá título a esta tese:

Durante a pandemia e até antes, quando lançou o *Free Fire*, eu acho que o pessoal começou a parar de falar assim: “eu quero ser jogador de futebol”. Eles começaram a mudar pra “eu quero ser jogador de *Free Fire*, eu quero ser igual o Nobru”. [...] Vou dar um exemplo. Quando eu ganhei, dei entrevista pro pessoal do Globo Esporte aqui no estado. O pessoal que eu ia na praça jogar bola, as crianças, falavam assim: “ah, eu te vi, eu te vi na TV! Você ganhou um negócio de *Free Fire*!” A primeira pergunta que os guris faziam era: “você conhece o Nobru? Já jogou com Nobru?” O pessoal gosta muito do Nobru. E falavam da LOUD também, gostam muito da LOUD. Quando eu fui pra lá, pra conhecer o pessoal da LOUD, tirei foto com eles e mostrei aqui pra criançada. “Então você conheceu eles, mas e o Nobru?” Eles insistiam no Nobru. [...] Vamos ser bem sinceros, o *LoL*, que vem bem antes do *Free Fire* e já tinha um competitivo grande, *CS* também, não tem um nome como o Nobru. Não consegue citar um cara que é tão midiático, um influenciador foda quanto Nobru, que é do *Free Fire*. Ele começou no *Free Fire*, foi campeão mundial, se tornou o melhor jogador do mundo e aí foi acontecendo. E olha que o *CS* e o *LoL* estão há muito mais tempo do que *Free Fire*, só que não tem um cara como Nobru. Então, querendo ou não, hoje a gente divide muito a criançada querendo jogar bola e ter como ídolo Neymar, e também a criançada que quer jogar um jogo *on-line* e se inspira no Nobru. Então, hoje em dia, as crianças e os adolescentes têm duas inspirações: ou é o Neymar, ou é o Nobru. Esses caras são como se fossem ícones pra essa molecada aí, uma inspiração.

Há muitas nuances endereçadas a partir dos argumentos de J2. Sua fala registra, de forma precisa, o que pode ser compreendido como um processo de migração de um sonho herdado de um esporte para outro num momento particular em que algumas carreiras esportivas, com ênfase no futebol, foram particularmente paralisadas durante a vigência das políticas de controle e enfrentamento da pandemia de covid-19. No ano de 2022, durante nossos encontros, o projeto de J2 era um sonho, e como tal ambicioso, que incluía tornar sua prática uma profissão, se sustentar através do jogo, ser assalariado (com a carteira assinada), alcançar a elite do competitivo brasileiro, os patrocínios, a visibilidade dos jornais, o reconhecimento, a mudança de vida e por aí em diante.

Hoje, é como se fosse um trabalho autônomo. Têm dias que você ganha dinheiro, têm dias que você não ganha, então não é uma coisa fixa. Não é uma coisa que eu chego ao final do mês e posso contar com aquele dinheiro, porque no amador, o que eu jogo atualmente, você tem que necessariamente ganhar os campeonatos pra você ter o seu dinheiro. Se você não ganha o campeonato você acaba não tendo dinheiro no final do mês. E pra se tornar esse objetivo, pra sobreviver disso, ter uma renda fixa disso, você precisa ter um contrato profissional; você sabe que no final do mês vai pingar o dinheiro na tua conta. E é esse o objetivo: ter um contrato, ter um uma renda no final do mês ali, garantido uma carteira de trabalho assinada. É esse o objetivo.

Para alcançá-lo, J2 mantinha uma rotina rigorosa de treinamento. Durante três anos, entre 2019 e 2021, jogava pela tarde e pela noite. Em 2022, passou a usar apenas o turno noturno para

se dedicar em sua atividade com *FF*. “Atualmente, só de noite, porque eu jogo campeonato amador ainda, eu treino, então, sempre fica pra de noite. Só que tem gente do meu time, meus amigos que jogam comigo na equipe, que é pela tarde e noite, se brincar até de manhã”, comentou. Durante a pandemia, no que dizia ter sido seu auge, chegava a jogar entre oito e dez horas diárias. No período dos nossos encontros, havia reduzido esse tempo para quatro horas, geralmente começando às 19h e terminando às 23h, com a intenção de “começar a sair um pouco mais” e “ter uma vida social ativa”. Conciliava sua dedicação à *FF* com o estudo e trabalho como *trader* esportivo³¹⁹.

Eu estudo jogos, é como se fosse aposta esportiva. Só que hoje em dia tem muito pessoal que faz aposta esportiva como se fosse um *hobby*. O meu é mais complexo, eu entro mais a fundo, eu conheço muito de futebol, eu conheço todos os times, eu analiso o que tem que fazer e tudo mais. Então, quando eu não estou jogando *Free Fire*, eu estou assistindo o jogo, eu estou prestando atenção, eu estou estudando sobre, entendeu?

O sonho de ser *pro-player* ainda estava presente na imaginação, mas nesse momento ventilou também o desejo de vir a ser comentarista ou repórter esportivo: “até porque, no futuro, eu queria ser, eu pretendo ser, na verdade, comentarista ou repórter de esportes, atuar nessa área. Então, eu já tenho uma base, eu já entendo sobre. Eu estou nessa área também”. A noção de que a carreira de *pro-player* de *FF* estava se inviabilizando era manifesta, vez por outra, com suas críticas ao *Movimento* e à falta de oportunidades.

Sua atividade como *trader* esportivo, sua percepção sobre jogos e o jogar e os cinco anos que se passaram desde que começou a praticar e ser parte do *movimento* lhe deram um entendimento epistêmico particular do jogo. “*Free Fire* não é você só atirar, não é um joguinho só de você atirar no cara, matar o parceirinho lá do outro time. Não. O *FF* é um jogo de inteligência. É um jogo que você monta estratégia, é um jogo bastante estudado”, explicou em uma de nossas conversas. O que motivava a prática de J2 era fruto desta percepção: não importava se ele não tivesse a *gameplay* boa suficiente para construir belas jogadas; com sua inteligência, com o seu estudo, ele acreditava que conseguiria superar esta e qualquer outra limitação. “Tanto que eu falo pro pessoal assim: ‘cara, a inteligência supera a bala; supera a jogabilidade’. Hoje em dia eu jogo super bem, mas quando comecei eu era ruim. Só se compensava isso com a minha inteligência”.

A inteligência e as habilidades de J2 permitiram que ele levasse sua equipe longe. Foram campeões estaduais da TFFF no MS e conquistaram o campeonato nacional da TFFF, trazendo para casa R\$ 60 mil em dinheiro. Também participaram da segunda edição da C.O.P.A. *FF* Corrida do Milhão³²⁰ como uma equipe convidada, de um *showmatch* presencial com membros da equipe de *FF* da LOUD, transmitido pelo canal Sportv 3, e recentemente, em abril de 2023, fizeram um

³¹⁹ É um tipo de investidor que se engaja em apostas financeiras com o objetivo de prever resultados ou eventos específicos em jogos de futebol e eventos esportivos. É uma prática lucrativa que se tornou popular com a internet.

³²⁰ Foi um torneio oficial realizado pela Garena que reuniu 24 equipes do *movimento* comunitário e profissional na disputa por um prêmio de um milhão de reais. Entre as participantes, times da série A da LBFF 8, campeãs e vice-campeãs da sétima temporada da série C e as vencedoras da Taça da Patroa e da TFFF.

*bootcamp*³²¹ no centro de treinamento da LOUD. Na época em que conversamos, J2 assumia a função de capitão da equipe. Era ele o responsável por construir as estratégias que seriam aplicadas por cada membro do time durante o jogo. “O que me motiva é isso, é a questão de eu me superar comigo mesmo, mostrar que eu sou capaz e também, quem sabe, ter um futuro, né? Sou focado no jogo, então o que me faz motivar é o jogo me mostrar o quanto eu sou capaz de fazer aquilo”, nos disse em determinado momento.

Realmente, eu percebi que sou bom nisso. Eu sou bem reconhecido porque sou bom nisso. Não tanto como eu deveria ser por causa de algumas injustiças, de algumas panelas³²² que têm no mundo do *Free Fire*, mas eu sinto que eu estou no caminho certo, por mais que eu tenha 24 anos já, mas eu não ligo muito pra idade também não.

J2 possui alguns ressentimentos com o *movimento*, fruto das experiências difíceis e precarizadas que vivenciou, principalmente após as repercussões da TFFF em sua carreira. Insistiu para que nós expuséssemos algumas das informações que apresentara, talvez no afã de que suas denúncias sejam ouvidas. Não há espaço para endereçarmos todas nesta tese, mas buscaremos fazer jus a sua súplica mais adiante e em desenvolvimentos futuros. “Tem muita coisa não informada, sabe? Muita coisa não vem à tona, coisa que ninguém quer saber, que fazem vista grossa. Então, pode colocar, eu falei, assumo que falei, tá tudo certo”, desabafou sem se importar em ser identificado pelos relatos que nos fornecia.

J2 acumulou experiências competitivas e premiações em diferentes *movimentos* em *FF*. Em uma de nossas conversas, nos mostrou algumas de suas medalhas e troféus recebidos durante a carreira. No MS, foi duas vezes campeão sul mato-grossense da TFFF, campeão nacional da taça (jogando com J8), vice campeão sul mato-grossense (*squad* presencial), campeão da *Latam Razer Invitational Cup*, campeão da copa estadual de *FF*, campeão de mais de dez torneios amadores e, em suas palavras, “o maior jogador do estado” – título obtido após se tornar campeão solo estadual,

Pela câmera do celular, exibia com orgulho o troféu que lhe garantiu este título – o de 1º lugar na competição “Rei do Pedaco”, um torneio organizado pela Federação de Esportes Eletrônicos e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (FESPMS)³²³ que reuniu todos os melhores jogadores do MS para competirem *solo*³²⁴. A competição colocou J2 em duelo com os jogadores

³²¹ O termo “*bootcamp*” é traduzido literalmente como “campo de treinamento”. Nos *esports*, os *bootcamps* são programas intensivos de treino destinados a equipes de diversas categorias competitivas. Durante eles, os times viajam para regiões onde encontram adversários mais fortes. O objetivo é permitir que os jogadores adquiram experiência ao enfrentar outros adversários e desenvolvam novas estratégias e técnicas para melhorar seu desempenho na modalidade.

³²² No contexto dos *esports*, o termo “fazer panela” é usado para descrever a prática de um grupo de jogadores que se unem para beneficiar uns aos outros, muitas vezes de forma não transparente ou ética, em situações como vagas em times, acesso a competições e treinos ou outras oportunidades de reconhecimento e progressão na carreira competitiva. Isso geralmente envolve favorecer amigos em detrimento de critérios objetivos com base no mérito técnico.

³²³ Disponível em: <https://www.instagram.com/fespms/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

³²⁴ *Solo* é um termo muito comum em jogos competitivos *on-line*. Diz respeito a uma fila específica na qual o(a) jogador(a) entra em partidas sem um conhecido convidado, ou seja, sozinho. Em muitas comunidades de *esports* há um consenso de que alcançar um elo elevado sozinho costuma dar maior prestígio a um jogador, um *status* distinto do nível adquirido em um *squad* por especificamente remeter ao nível de habilidade e desempenho individual.

de sua própria equipe. Jogar sozinho (*solo*) e jogar em equipe (*squad*) requer habilidades diferentes. J2, por exemplo, é acostumado a jogar em *squad* – isto é, com sua equipe. Mesmo não sendo favorito naquela disputa, J2 venceu. “Ganhei do vice-campeão estadual, ganhei tudo que podia ganhar aqui, no Mato Grosso do Sul, tudo, tudo”. Depois de tantas vitórias, estava confiante que o reconhecimento finalmente viria.

Ocorre que o simples fato de um jogador se reconhecido ou se autodeclarar como detentor de um talento não automaticamente estabelece uma série de trocas recíprocas ou expectativas de emprego futuras. Para isso, é preciso que exista uma estrutura social e simbólica institucional, que Orozco (1994, 2000, 2005) chama de mediações institucionais, que lembra e até mesmo exige a partilha dos produtos desse talento. Logo, a movimentação do talento dependerá da disposição do seu detentor e daqueles ao seu redor em fazê-lo circular. Em outras palavras, o talento não entra em movimento devido a uma força misteriosa, e muito menos porque essa força age isoladamente na consciência daquele em quem o talento é reconhecido. Como um significado em constante evolução, o talento cria a oportunidade para que o sucesso extraordinário e a riqueza sejam interpretados de maneira a recompensar aqueles que merecem essa “dádiva” (Damo, 2005).

Acontece que o talento na modalidade de *esport* em *FF* não pode ser entendido fora de um contexto espetacularizado. Esse campo profissional pode favorecer certos jogadores, e essa inclinação, de forma geral, para os populares e no topo da pirâmide (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Macedo; Kurtz, 2021) e, mais especificamente no caso de *FF*, para as pessoas pretas e periféricas, ocasionalmente abre espaço para uma exaltação populista. No entanto, como em outras esferas do mundo artístico, o *esport* profissional e de espetáculo pode ser favorável e até generoso a um certo grupo ou classe social de pessoas, mas não engloba todos os atores pertencentes a esse grupo ou classe social. Também não é possível afirmar, por exemplo, que pessoas pretas não são, em certo nível, afetadas pela promessa que só é cumprida apenas a um pequeno número seletivo.

O autorreconhecimento por parte de um jogador como alguém que porta habilidades excepcionais não é um processo que ocorre de forma isolada, mas é influenciado e matizado pela impressão de que ele é ou está sendo, particularmente, notado como tal – seja com prêmios, seja com comentários valorativos. Essa dinâmica é especialmente relevante para os jogadores de *esports* em formação, que são especialmente sensíveis a tais percepções. Em diferentes graus, eles possuem consciência de que o sucesso profissional no *esport* é alcançado apenas por alguns, já que a indústria do *esport* espetáculo – uma variante da indústria cultural – possui limitações em sua expansão. É ela, mediando os gostos do público, quem determina quantos, como e quem serão esses eleitos, uma vez que as condições para criação de organizações profissionais restringem o crescimento de equipes e, conseqüentemente, dos jogadores. Portanto, não é difícil inculcar na

mente de um jogador que compete intensamente, com e contra seus pares, a ideia de que ele é um talento predestinado, independentemente dos resultados de seu esforço.

Quando a gente ganhou a taça, querendo ou não, a gente pensou: “putz, vamos jogar uma série B pela LBFF ou uma série A!” Porque no ano retrasado, quando o pessoal do Paraná ganhou, a equipe do J7 ganhou, dos quatro do time um foi pra série A e três foram pra série B. Os caras lá do Paraná. Quando a gente ganhou, eu falei: “putz, velho! É, vamos realizar nosso sonho. Vamos disputar tudo que a gente quis, ter um contrato”. E aí deu dezembro, deu janeiro, começou o ano novo [2022] e chegou uma proposta em janeiro desse ano [2022] [...], lá do Rio de Janeiro, pra jogar a série B [LBFF 7].

O convite chegou até J2, J8 e seus colegas de equipe a partir de pessoas, naturais de Campo Grande, que firmaram uma parceria para gerenciar a divisão de *esports* (incluindo a modalidade de *FF*) de um clube tradicional do futebol carioca. A proposta incluía um salário de R\$ 600,00 mensais, moradia em uma *gaming house* (GH)³²⁵ em São Paulo, horário para transmissões *on-line* (*live streaming*) e um ganho de porcentagem em cima delas. A oferta parecia boa e três dos quatro jogadores titulares do time aceitaram, incluindo J2. Apenas J8, no entanto, rejeitou – o motivo para sua recusa, de acordo com o que J2 nos apresentou, foi que “a mãe dele não quis que ele fosse”³²⁶. Ao chegar na equipe, J2 e seus companheiros foram surpreendidos: já haviam quatro jogadores titulares contratados. O relato que se segue é uma descrição e pensamento crítico oferecido por ele sobre a proposta responsável por ruir, em grande medida, seu projeto com *FF*.

Chegamos lá tinham mais quatro. A gente não sabia que tinham mais esses quatro. Ou seja, o time ficou com sete e normalmente o time é cinco ou seis. Quatro titulares e dois reservas. Esses quatro já vinham jogando pela equipe faz muito tempo. Ou seja, ficaram os quatro jogadores titulares e nós três na reserva. Parados. E a gente não podia jogar por outra equipe, porque a gente tinha “acertado” com eles. Eu peguei e fui atrás, falei assim: “a gente não pode jogar com outro time?” Eles pegaram e falaram: “não, porque vocês acertaram com a gente. E se vocês jogarem com a gente, vocês vão receber o salário de vocês”. Eu falei: “mas a gente não assinou nada”. Eles falaram: “vocês não assinaram nada, mas verbalmente a gente tem que vocês acertaram isso”. Eu falei: “tudo bem, ok”. Passou janeiro pra fevereiro, eles falaram que ia ter o contrário em fevereiro. Chegou fevereiro nada. Só que a gente recebeu, 600. Fevereiro pra março: cadê o contrato? Nada. A gente recebeu os 600 e não foi pra GH. A gente estava aqui ainda [...]. Até que chegou março e nada do contrato. Eles já estavam jogando a série B... [...] eu não era utilizado nem pra treinar, pra você ter noção. Chegou um pessoal do Itaú, mandou mensagem pra mim e falou assim: “óh, você e os guris podem vir aqui em São Paulo pra fazer um comercial aqui?” Na época, eles estavam lançando um banco pros *gamers*, coisa assim. Eu falei: “sim, não, podemos sim”. Eles perguntaram: “vocês estão em algum time? Tem algum problema?” Eu respondi: “não, a gente tá aqui no Carioca [Nome fictício da equipe], a gente tá parado”, mas ele falou: “então tem como você passar o contato do pessoal responsável aí, só pra deixar avisado com eles?” Eu disse que tudo bem. Eu passei pra mulher lá, que era dona, tal de V., mandei o contato dela pra eles, eles entraram em contato e até hoje não falaram mais nada. Eu perguntei: “V., por que que eles não me responderam mais? Não falaram mais nada?”. Ela falou assim: “ah, mas vocês estão em competição, vocês não podem fazer nada”. Eu falei assim: “mas a gente não tá jogando, a gente não tá treinando, eu não estou fazendo nada, e é

³²⁵ É uma habitação onde jogadores de *esports* costumam morar, treinar e conviver juntos. É um espaço voltado para dedicação em tempo integral à carreira de *pro-player* e/ou *streamer*.

³²⁶ Em nossos encontros, no entanto, J8 apontou outra justificativa para declinar da proposta – havia percebido, dizia ele, os problemas envolvidos nela, conforme falaremos mais adiante.

um negócio da taça. É a oportunidade da gente fazer um negócio lá legal”. “Não, mas vocês têm contrato com o Carioca”. “Mas eu não assinei nada!” Ela disse: “não, mas verbal também conta e o contrato vai sair em breve [...] e se você tá achando ruim, você vai sair daqui com um pé atrás e outro na frente. Você e os guris”. Eu falei... putz, eu fiquei... não tinha o que fazer, né, mano? Até porque eu tinha que receber esse dinheiro pra poder vir embora depois pra Campo Grande, pagar a passagem, então eu tive que engolir sapo, fiquei quieto. O Itaú não procurou mais. Saiu o comercial deles lá de banco *gamer*, que era pra gente ter feito né? E quem sabe também até uma grana podia entrar a mais disso. Então a gente perdeu essa oportunidade aí. Chegou março pra abril, o Carioca estava sendo rebaixado pra série C e eu não tinha jogado. A. também não.

A proposta, repleta de controvérsias, ameaças, assédio moral e problemas, embora promettesse um salário mensal de R\$ 600,00³²⁷, resultou na perda de tempo e de oportunidades melhores para J2 e outros dois membros da equipe que aceitaram aquela empreitada. J2 estava abatido, e nem poderia ser diferente, depois de toda sua trajetória no *movimento*. Essa experiência, que se alastrou até maio de 2022, acabou frustrando as expectativas dos jogadores. Ele, como alguns de seus companheiros, ficou marcado pelo resto de seus dias com a impressão de que “a chance da sua vida” – é assim que muitos dos jogadores referem-se à possibilidade de se tornarem *pro-players* – escapou-lhe durante aquele período. A sensação era de que viu ruir seu “sonho de vida”. Depois disso, sua perspectiva sobre a carreira em *FF* trazia leituras menos otimistas – por vezes desesperançosas – e uma abordagem mais crítica sobre o próprio *Movimento* e suas experiências nele, nem sempre tão amistosas ou felizes. J2 fazia questão de lembrar que por traz de toda cobertura midiática e vedetismo de alguns *pro-players* de talento invulgar há muitos problemas em trilhar essa profissão – problemas estes que são, em geral, invisibilizados e ignorados por muitos membros do cenário, defendia.

6.1.3. Unidade de contexto micro: perfil de J3

J3, 20 anos, é natural de Paranaguá, cidade mais antiga do estado do Paraná (PR) e a principal do litoral paranaense, localizada a 90 km da capital, Curitiba. Autodeclarado branco, cursava o terceiro semestre de Contabilidade na ocasião dos nossos encontros. Sua relação com *FF* começou em 2018, quando estava no colégio. Assim como muitos dos jogadores que acompanhamos, também foi introduzido ao jogo pelo convite de amigos. “No colégio, meus amigos começaram a jogar e indicaram. Aí foi aquela resenha toda. Comecei a jogar acompanhando os amigos”, recordou em uma das nossas primeiras conversas.

Seu motivo para jogar não difere de muitos que se envolvem com o *movimento*: o gosto pelo jogo e a busca por um futuro nele. “Acredita[va] naquilo”, que poderia “conseguir ali, como muitas pessoas já conseguiram, vencer na vida através do joguinho”. Afinal, completou em seguida, “todo mundo sonha com isso”. Como muitos, ser jogador profissional era um sonho

³²⁷ J2, no entanto, recebeu apenas nos meses de fevereiro e março, embora o contrato fosse até abril.

antigo de J3, ao menos até os 15 anos, confessou em um de nossos últimos encontros. Chegou a atuar, treinar e tentar carreira, “só que não tinha muito foco”, reconhecia. No começo, como muitos daqueles que acompanhamos, foi levado à *FF* pela brincadeira, como um passatempo, para se divertir – numa prova de que a própria prática bricolada do *esport*, menos orientada à expectativa da profissionalização e muito mais à diversão e ao possível desenvolvimento da masculinidade –, é uma das principais responsáveis por forjar o “dom” e o “talento” de inúmeros jogadores, de forma não muito diferente do que é experimentado no futebol (Damo, 2005).

Depois, começou a gostar do jogo, passou a competir. Dessa experiência teve certeza de que queria isso para sua vida: “buscar um futuro ali no jogo”. Almejar uma carreira em *FF* requer, porém, mais do que apenas praticar. Demanda, sobretudo, uma virada epistemológica em relação ao seu entendimento e tratamento: é preciso tomá-lo à sério. Em dado momento, J3 parecia ter a resposta certa a essa mudança: “competindo e tentando me destacar, é assim, porque a gente se destacando consegue ter mais pessoas nos olhando, pessoas maiores [...]. E pra se destacar é jogando bem. Não tem como se não for jogando bem. É você conseguir fazer uma jogada ali ou outra”, comentava com a expertise de quem sabia o que que falava.

Na ocasião em que conversamos, em 2022, J3 havia diminuído consideravelmente seu tempo de entrega ao jogo: “hoje em dia eu não estou mais me dedicando 100%”. Sua última grande participação no cenário havia sido na série B da sétima temporada da LBFF. Naquele tempo, J3 jogava dez horas diariamente, de 13h até às 23h da noite. Dividia sua dedicação ao jogo com o trabalho de meio período no escritório de contabilidade do seu pai, pelo horário da manhã. Havia feito um acordo para que pudesse ser liberado pela tarde para treinar e jogar os campeonatos disponíveis nos *movimentos*. Na época em que disputava a TFFF, treinava muito. Mantinha seu time, que disputava a série C da LBFF 6 – realizada no mês de outubro de 2021 –, e participava da equipe voltada à competição da CUFA juntamente com J7 – sua comunidade buscava o bicampeonato naquela edição da TFFF. Separava um horário para treinar com cada uma das duas, passando facialmente mais de oito horas por dia no jogo.

Pelo time da TFFF, jogava de 13h às 17h30, o que equivalia a dois treinos. Em seguida, disputava campeonatos amadores com sua outra equipe. Os campeonatos amadores eram duplamente oportunos a J3 e seus companheiros: geravam renda extra e permitiam o treinamento. “A experiência que você consegue ali no campeonato amador soma muito pra você ter uma carreira profissional”, defendia, discordando de outros jogadores com quem conversamos – para os quais campeonatos amadores envolviam um nível diferente de epistemologia, expertise e experiência com *FF*. No *movimento*, a maioria dos torneios amadores são remunerados – alguns dos jogadores que acompanhámos conseguiram arrecadar até um salário mínimo por mês apenas dessas competições. Os números de torneios são tantos que não era incomum que eles acontecessem de

forma simultânea, comentava J3. A solução que ele e sua equipe empregavam era jogar pelo menos a primeira partida com o melhor desempenho possível, no intuito de garantir a ausência na segunda, e repetir a mesma estratégia na segunda *queda* da competição seguinte.

Pra se destacar em relação aos demais, é preciso participar de tudo. Minha equipe sempre participou de muito campeonato. A gente jogava tanto campeonato que tinha hora que, vamos supor, seis horas da tarde coincidiam dois campeonatos no mesmo horário, sabe? Aí a gente tinha que fazer o quê? Tinha que dar o nosso melhor em uma, porque eram duas partidas, tínhamos que ir muito bem em uma partida, no caso a primeira de um campeonato, e tínhamos que correr pro outro, pra segunda partida, só por causa que era o mesmo horário. Aconteceu muito.

Dois de seus companheiros de equipe da série C também integravam o time que disputaria a TFFF. J3 já tinha uma rotina de treino, por estar sempre jogando com eles, o que tornava tranquila a preparação para a taça. Os treinos basicamente buscavam o entrosamento entre J3 e seus amigos e os dois campeões nacionais da primeira edição da TFFF, que permaneceram na equipe – um dos quais era J7, agora capitão do time. “Todo mundo já sabe jogar”, o que facilitava o treinamento, dizia. O convite à J3 para integrar a equipe vencedora da primeira temporada da TFFF veio a partir dos próprios campeões, inclusive J7. A equipe da comunidade que representava sofreu uma reformulação profunda em 2021: dos cinco integrantes, dois haviam parado de jogar – algo nada incomum em se tratando do *movimento* – e um não foi autorizado pela CUFA, porque possuía um contrato vigente com outra equipe do cenário.

J3 e seus amigos foram convidados pelo destaque obtido na campanha durante a série C da LBFF 6. “A gente é da mesma cidade aqui também, eu e os outros dois. A gente tem um reconhecimento, o pessoal que joga no cenário local reconhece a gente. Eles sabem quem somos. O pessoal que joga geralmente se conhece, né? Ainda mais da mesma cidade assim”, explicou. Já há muito tempo Juul (1999) apontou que “ganhar” no jogo também acarretava em uma forma de evento no nosso mundo. Klastруп (2003) também reforça que esse ato não se constitui como algo que produz significado somente no jogo, mas também repercute diretamente fora dele. Numa cidade como Paranaguá, figurar entre as 12 equipes do *movimento* que alcançaram as maiores pontuações entre mais de quatro mil não passa despercebido.

Acreditava que seu esforço havia sido recompensado ao conquistar mais de 20 títulos em sua trajetória. Foi campeão da Liga BDD, da 5ª edição da *Premier League*³²⁸, da *Insanity Cup*, do estadual da TFFF e chegou à sexta posição nacional na disputa final da taça. Sua equipe também ficou em quinto lugar na série C da LBFF 6 e foi promovida com uma das 12 vagas de acesso à série B da LBFF 7, realizada entre fevereiro e abril de 2022. Ao todo, 4.320 equipes participaram da série C da sexta temporada da LBFF, em 2021. Para participar da série B, no entanto, J3 e seus companheiros precisavam cumprir quatro exigências profissionais que a Garena impunha aos

³²⁸ Um campeonato misto que jogaram contra emuladores.

jogadores e às equipes, ou se filiar a uma organização que as cumprisse. Isso incluía ser uma empresa regularizada com CNPJ registrado no servidor brasileiro; possuir uma conta bancária em para receber depósitos nacionais e internacionais; designar um representante legal para a assinatura de contratos com jogadores; e possuir um logotipo e marca com direitos de uso garantidos. “A vaga era 100% nossa. Foram quatro jogadores que subiram a vaga pra série B. Era 25% de cada um. Aí a gente acabou fechando uma representação com uma organização”, esclareceu.

A organização que fechou um contrato de representação com J3 e sua equipe tinha histórico no *movimento*. Naquele tempo, estava sob uma nova direção quando entraram em contato com ele. “Fizemos um contrato de representação. O custo assim exato eu não sei, mas todos os integrantes da equipe tinham uma remuneração. Acho que eram seis [...]. Tínhamos comissão técnica, tínhamos tudo, era bem organizado”, descreveu. Ganhava um salário de R\$ 700,00 ao mês para jogar a série B da LBFF 7, o que incluía sua dedicação, estudo e participação nas competições.

Embora tivesse uma rotina que beirava dez horas de jogo, não havia um horário mínimo ou máximo estipulado pelo contrato para praticar e não era obrigado a transmitir suas partidas ou cumprir uma agenda de *streaming* diária ou semanal. A equipe se deslocou, em algumas oportunidades, para um centro de entretenimento digital estruturado, localizado em Curitiba, a 90 km da cidade onde mora, para disputar algumas partidas da competição. Os custos do deslocamento e do espaço eram arcados pela organização. O contrato, no entanto, não foi renovado à temporada seguinte. “Não deu certo, a gente, infelizmente, não conseguiu o acesso pra semifinal. O time meio que se desfez. Isso também acabou interferindo pra não renovar”, disse desapontado.

Desanimado após o resultado negativo na série B, J3 havia se inscrito – como todos os outros jogadores com quem conversamos – na terceira edição da TFFF. O resultado definiria seu futuro no *movimento*: “dependendo do resultado vou voltar a treinar, sabe? Eu estou jogando bem pouco, vou voltar a treinar um pouco mais. Vamos ver no que dá, né? Se der certo eu posso voltar”, desabafou, embora suas palavras passassem pouca confiança. Enquanto nos relatava suas experiências, J3, que já havia experimentado algumas das benesses da profissão³²⁹, sofria, agora, com a escassez. Não esqueçamos que os *esports*, herdeiros de esportes como o futebol, são produtos de uma escolha utilitarista, calculada e individualista (Damo, 2005; Falcão *et al.*, 2020; Falcão; Marques; Mussa, 2020; Macedo; Kurtz, 2021). Se o sucesso e o fracasso, principalmente este último, recaem estritamente sobre o sujeito, não seria de se estranhar que sua frustração seja de todo modo acentuada para quem viu desabar naquele período seu “sonho de vida”.

Hoje em dia, eu acho que meu objetivo tá mais distante, por conta que eu até dei uma parada... mas eu não sei o dia de amanhã, não sei [...]. Vou disputar essa Taça das Favelas novamente e, quem sabe, isso não me anima e eu volto a me dedica. Mas, cara,

³²⁹ Na realidade da maioria dos jogadores, apenas um número diminuto consegue receber um salário, visibilidade e disputar efetivamente uma série B.

é um jogo que eu ainda amo muito, eu gosto muito, fiz muitas amizades ali que eu levo pro resto da minha vida.

Na história de J3, porém, não faltava reconhecimento ou oportunidade – que se avultavam entre as principais queixas da maioria dos jogadores, como mostra a narrativa anterior de J2. J3 era consciente disso: “cara, eu vou falar pra você. Eu já tive bastante oportunidade no jogo, eu já tive várias oportunidades no final de 2019 pra 2020 [...]. Eu tive sim oportunidade de morar pra São Paulo, só que não pude por conta da covid”. O sentimento de fracasso é algo central à fruição de jogos, defendem pesquisadores como Juul (2013) e Falcão (2014). Embora os jogadores sejam confrontados constantemente com a derrota e o fracasso, um erro ou um acerto pode custar, como dizem nossos interlocutores, o “céu” ou o “inferno”, porque falhas e acertos são decisivos, podendo implicar no triunfo ou no fracasso de um time. Com isso, tenta-se domesticá-los a todo custo. No entanto, ainda que estes sejam circundáveis, na medida que jogos como *FF*, em geral, permitem o retorno, a repetição e, possivelmente, a vitória (Falcão, 2014), reencenar a “arte do fracasso” (Juul, 2013) nem sempre é tarefa das mais fáceis para quem almeja uma carreira profissional, porque implica, em última análise, encarar chagas emocionais profundas em suas experiências.

Eu acho que já estava bem saturado. No último campeonato oficial que eu participei, que foi a série B, eu já estava bem saturado. Não estava tendo cabeça e eu precisava de um tempo assim, sabe? Só que não imaginava que seria todo esse tempo também. Eu precisava tirar um tempo, pra descansar, mas eu acho que nessa Taça das Favela, se o meu time conseguir ir bem, se destacar ali, estar entre os melhores, não precisa nem ser campeão, mas estar entre os melhores, eu sentir uma... sei lá, como que eu posso dizer? Me sentir bem no jogo, animado, empolgado, sentir aquele gás, assim... porque, pô, jogar competitivamente algum jogo, você sabe... eu não estou conseguindo explicar, mas é uma parada... é uma emoção, cara, que é inexplicável, é muito, é muito bom.

Jogar profissionalmente levou J3 ao limite. A rotina exaustiva de trabalho durante a série B da LBFF 7 e a falta de um retorno, um sentido de realização a tanto esforço empreendido – uma recompensa, uma colocação adequada, a renovação do contrato etc. – minaram suas expectativas de futuro no jogo. Uma lembrança, um tanto dura, de que o resultado dos jogos também exerce influência direta na dinâmica de equipes (Chen, 2010; Falcão, 2014; Juul, 2010). O discurso de Steve Jobs na formatura da Universidade de Stanford, em 2005, agora considerado um dos mantras sobre o trabalho, encorajou as pessoas a buscar o que se ama fazer, porque o trabalho, no final das contas, ocupa uma parte significativa de nossa vida (Bulut, 2020). J3 talvez não imaginasse que trabalhar com o que ama fosse ser tão extenuante.

Eu acho que o que me saturou muito foi ter jogado a série B, sabe? Eu antigamente jogava, participava dos campeonatos, só que não era desde às uma hora da tarde. Eu jogava assim, o dia inteiro, só que era partida com meus amigos, ranqueada, sabe? Quando conseguimos o acesso pra série B, a gente começou a jogar muito treino.

O trabalho, agora redefinido em termos positivos com base em um discurso dominante de amor e prazer, traz determinadas consequências – o estudo seminal de Bulut (2020), por exemplo, analisa com precisão o quadro ideológico mais abrangente que redefine o trabalho ao longo das

linhas da diversão, a forma como o imaginamos hoje. No entanto, o amor também traz desigualdades (Bulut, 2020). Ficar obcecado com o trabalho e ter que cumprir rígidas rotinas de jogo nem sempre foi agradável para J3. Embora gostasse do que fazia e investisse longas horas do seu dia na atividade laboral como *pro-player*, às vezes o trabalho não parecia ter fim. Considerando que o amor não tem um fim (Bulut, 2020), amar seu ofício era uma faca de dois gumes. Como enfatizou certa vez, “isso cansa muito, cara, cansa muito hoje em dia. É sempre a mesma coisa: das 13h às 17h30 era treino e das 18h em diante começavam os campeonatos”.

A despeito de seu afeto por *FF*, J3 sabia que aquela rotina não era viável a longo prazo: “não dá pra fazer isso pra sempre. Você não pode trabalhar 10 horas por dia pra sempre”. O desgaste, no final das contas, restava de forma predominante. Em nossos últimos encontros, em 2023, a noção de que a carreira de *pro-player* em *FF* estava se tornando inviável era manifesta, vez por outra, com um “não sei” ou “não sei o dia de amanhã”. Deixava seu sonho, ainda que estivesse um pouco apagado, nas mãos de Deus.

6.1.4. Unidade de contexto micro: perfil de J4

J4, 18 anos, é natural de Belém, capital do estado do Pará (PA). Autodeclarado branco, concluía o ensino médio quando conversamos e hoje cursa o primeiro semestre de Nutrição. Sua história com *FF* começou ainda durante a fase beta, em dezembro de 2017. “Desde lá, quando descobri, eu jogo, mano. Eu descobri o competitivo já tem uns quatro anos, em 2018. E estamos aí até hoje tentando, correndo atrás”, dizia em nossos primeiros encontros. J4 sempre gostou de competir, falava que sempre teve uma “questão de competitividade” com jogos para dispositivos móveis, citando *Clash Royale* e *Clash of Clans* como exemplos desse interesse. Antes de ser apresentado à *FF*, passou por outros jogos de tiro do mesmo gênero – *PUBG* e *CoD* – até que um dia chegou ao *battle royale* da Garena. “Eu sempre competi pra caramba até que me apresentaram *Free Fire*”. Nele sentiu que se encaixava, como muitos daqueles que conhecemos.

Como todos os jogadores até aqui, J4 não foi uma exceção: sua introdução ao jogo partiu da mediação de amigos, numa prova de que a amizade é um dos principais fatores que costuma impulsionar a experimentação com jogos (Juul, 2010). “Eu estava numa roda de amigos onde todo mundo estava jogando *PUBG*, até que simplesmente falaram pra gente jogar o *Free Fire*. Até então não conhecia”, recordou J4 na primeira vez que conversamos. Jogou, jogou e jogou. Jogou tanto até que nuances mínimas do jogo se revelaram: “quando eu vi já estava lá, mano, pra frente, descobrindo um bocado de coisa, buscando conhecer mais sobre o jogo”. A prática de repetir, isto é, de jogar de novo e de novo, proporcionou a ele ultrapassar o *status* de *noob*, “o jogador novato, de quem se zomba, por não conhecer as possibilidades do jogo” (Falcão, 2014, p. 203), rumo ao *status* de *pro-player*, o jogador exímio e, nesse caso, profissional.

Como outros que acompanhamos, o sonho de ser jogador e viver da prática de jogo vinha desde muito antes, ainda no futebol. Antes que o mundo fosse transformado com a chegada da pandemia, em 2019, J4 não parava em casa. Jogava na linha, atuando como goleiro, e circulava com frequência pelos campos de futebol de Belém. “Eu jogava muita bola, todo santo dia, jogando bola ali pelo Alegria, pelo Jurunas, numa quadra daqui da frente de casa”. Tinha vontade de ser profissional e construir uma carreira nos gramados. Naquela ocasião, estava em contato com a base do Paysandu, clube de futebol centenário do estado do PA, mas sua carreira no futebol – como a de muitos – foi paralisada durante a vigência das políticas de controle e enfrentamento da crise sanitária global. “Na época, eu já estava focado no jogo [FF] e no futebol. Veio a pandemia e sobrou o jogo. Vai ser o foco no jogo”, disse-nos.

A indústria de *games*, embora afetada, aproveitou a crise para se reinventar, obter legitimidade social e mostrar sua resiliência frente a um cenário pandêmico global incerto. Começou, então, uma batalha pela atenção das pessoas que estariam horas a fio em casa. O mundo foi bombardeado por *lives* de artistas à políticos, os *downloads* de jogos explodiram (Macedo; Fragoso, 2023), o fenômeno do *live streaming* foi massificado, o tempo *online* aumentou como nunca e a vida, finalmente, pareceu se digitalizar às duras penas. Nesse interim, plataformas digitais eclodiram oferecendo serviços variados, cujos modelos de negócios fundamentados em dados aproveitaram cada segundo para fagocitar toda oportunidade de converter as interações e comportamentos em lucros para o capital. As gigantes da indústria dos *videogames* e dos *esports* também prosperaram na pandemia, como era esperado.

Os *esports*, em particular, tiveram seu grande momento e uma chance única de autoafirmação social. Naquele período, a imprensa internacional chegou a dizer que os *esports* seriam a prática esportiva “mais antivírus do mundo”, como destacou artigo publicado no *New York Times* (Segal, 2020)³³⁰. Enquanto o mundo esportivo se calava, em decorrência das restrições impostas pela pandemia de covid-19, os *esports* e o *live streaming* de *games* preenchiam “o espaço vazio”, diziam matérias do *The Washington Post* (Smith, N., 2020) e da revista *TIMES* (Gault, 2020). Os primeiros, aliás, estão entre os principais setores que aproveitaram a crise global para aumentar sua presença social e se reinventar. Os *esports* fazem parte de um grupo de modalidades esportivas que se transformou para chegar a outros públicos e alcançar novas marcas ao entrar no circuito dos megaeventos esportivos. J4, como bilhões de pessoas pelo mundo, sofreu com a reorganização causada em sua vida pelo surto global de covid-19.

Me quebrou demais essa pandemia, não sei como não me aconteceu algo de ruim, mano, porque eu estava num estado olha... bem debilitado. Eu acho, sendo bem sincero, que se não fosse pelo jogo não sei nem o que teria acontecido, porque essa pandemia afetou

³³⁰ Em trabalho recente (Macedo; Fragoso, 2023), empreendemos uma análise sobre os enquadramentos da prática profissional de *esports* durante a pandemia. Para mais detalhes, uma consulta é recomendada.

todo mundo até então. Acho que o jogo foi uma salvação pra mim, porque eu mantive meus amigos.

O que começou pelo lazer, graças a sua desenvoltura e maestria com o jogo, logo se transformou em uma expectativa de carreira e futuro. Seu sonho, e como todo sonho ambicioso, incluía disputar a série B, ser profissional, “fazer seu nome”³³¹ e, recorrendo à religiosidade que lhe era característica, chegar até a série A – símbolo máximo do profissionalismo do *Movimento*.

Quando eu descobri o competitivo realmente me veio esse sonho de querer chegar numa série B, série A, fazer meu nome e, se Deus quiser e permitir, chegar numa série A [...]. Meu sonho dentro do jogo é conquistar primeiro esses passos e, depois, se Deus permitir, dar uma casa pra minha família ou aposentar minha mãe e meu pai [...], por mais que minha mãe e meu pai não botem tanta fé assim.

J4 recorria com frequência às tramas religiosas para buscar apoio aos seus objetivos – uma prática também muito comum no discurso daqueles que acompanhamos. Ele é um jogador, como outros quaisquer, comprometido na realização de seu projeto, seguidamente referido como um sonho. “Eu sempre almejei, sabe? Sempre, sempre, sempre, é um sonho ser um jogador de *videogame*, ser profissional. E antes eu nem acreditava nisso, mas começaram a dar umas coisas certo, começou a encaixar e eu fiquei: ‘então pode dar certo agora!’”, dizia esperançoso. As estratégias que empreende são variadas e os resultados também.

No início, durante a pandemia, submetia-se a regimes de esforço e dedicação que, não raro, ultrapassavam a carga horária de um trabalhador formal e chegavam à casa das 20 horas de trabalho diário. Permaneceu assim por dois anos, entre 2019 e 2020, no período em que cursava o 9º ano do ensino fundamental e o 1º ano do ensino médio, mas manter essa rotina constante de treinamentos logo se mostrou nociva à sua saúde. “Ficava ao ponto de parar na Unimed, porque não parava pra comer nada, nada, ficava desidratado [...]. Juro pra ti, por Deus, ficava trancado no meu quarto. Ficava treinando, buscando, buscando. Até começou a dar onda aqui em casa e minha vó começou a barrar essa situação”, revelou certa vez.

Eu parei porque realmente estava me fazendo mal, tanto fisicamente como psicologicamente. Precisava sair um pouco dessa rotina, procurei viver mais, sabe? Conviver mais com a família, porque, mano, eu deixava de viver com a família, de ir ao aniversário de parentes, de mãe, de vó. Sendo bem sincero, eu fiquei até um bom tempo sem falar com a minha mãe por conta do competitivo. Então, eu fiquei reflexivo. Percebi que isso aqui já estava me fazendo mal. Essa rotina estava me acabando demais, fiquei: “égua³³², mano, isso aqui vai me destruir!” Então, eu me organizei, pensei: “vou botar na mão de Deus”. E agora só vai depender de mim. Comecei a ajeitar tudo na minha vida e agora que tá tomando um rumo bacana.

Na época que conversamos, seu cronograma de treinamento variava muito, mas, em geral, iniciava às 18h e se estendia até 00h, com duração de quatro a seis horas no máximo. Mais que

³³¹ Expressões derivadas de “fazer seu nome” ou “dar seu nome” são comuns no vocabulário paraense. São usadas frequentemente para estimular e incentivar uma pessoa ou alguma ação de alguém.

³³² Regionalismo paraense, interjeição que pode ser usada em diferentes contextos, seja em razão de um susto, surpresa ou espanto, seja como demonstração de admiração, felicidade ou raiva. É aplicada aqui para mostrar a surpresa de J4.

isso sua mente começava a fadigar, sentia estresse e seu corpo não mais “prestaria para jogar”. Ao longo de sua história no *movimento*, J4 acumulou experiências competitivas e premiações em *FF*. Com passagens por todas as equipes da elite dos *movimentos* paraense e belenense, representou uma equipe de Barcarena, cidade portuária que integra a região metropolitana de Belém (também chama de Grande Belém); a divisão de *esport* (modalidade *FF*) do Paysandu, Remo³³³, Tuna e Cameté – tradicionais clubes de futebol do estado do Pará³³⁴ –; e, na época de nossos primeiros encontros em 2022, defendia a camisa da autointitulada “maior organização *gamer* paraense” e uma das únicas a disputar a série B da LBFF 8, realizada entre agosto e outubro de 2022³³⁵.

A organização levava o nome de uma empresa de energia solar com sede e atuação no estado do Maranhão que investiu no cenário paraense nos últimos anos. O dirigente da equipe, diretor executivo da empresa, havia anunciado, em abril de 2022, que criaria o primeiro centro de treinamento profissional *gamer* do estado, com investimento avaliado em R\$ 100.000,00. O espaço, dedicado aos atletas e membros da organização, seria localizado no centro da capital paraense e contaria com equipamentos de alto desempenho. A previsão era inaugurar o ambiente ainda no primeiro semestre de 2022, mas não há nenhum registro de que isso, de fato, ocorreu. Em nosso último encontro em 2023, J4 confirmou que o projeto não foi adiante.

No início de suas experiências competitivas, nenhum dos jogadores recebiam uma contrapartida financeira pela atuação nas organizações. “Antes, todo mundo no nosso time jogava sem receber nada. Por vários times, inclusive. Quando essa equipe chegou também, no início, a gente não recebia nada”. O importante, defendia, era a experiência: “ganhar experiência, ganhar um pouquinho hoje pra lá na frente ganhar mais”. J4, assim como outros jogadores, acreditava que sua atuação funcionava como um tipo de “investimento” de capital de risco que seria recompensado futuramente com base no mérito.

Passado algum tempo, os jogadores começaram a receber, inicialmente, R\$ 100,00 que aumentaram, em seguida, para R\$ 150,00 até chegar ao valor final de R\$ 200,00³³⁶. “O que nós recebemos, no total, é só 200 reais, mano. Não é grande coisa, mas, pô, já dá pra comprar isso, aquilo, já dá pra, enfim, ajudar bastante coisa pra quem realmente sonha”, comentou em um

³³³ Essa foi a segunda incursão do Remo nos *esports*. Em 2016, o clube estabeleceu uma parceria com a Brave, sediada em São Paulo. A equipe obteve sucesso ao conquistar alguns torneios nacionais e internacionais em diferentes jogos, como *LoL* e *CS:GO*. No entanto, a parceria chegou ao fim em 2017, com a Brave alegando falta de comprometimento por parte do clube azulino. O retorno ao setor foi oficializado em 2020, com a primeira categoria voltada para *FF*. Segundo J4, no entanto, a única organização que está ativa no *movimento* paraense é aquela que ele joga atualmente.

³³⁴ As *line-ups* do Paysandu e da Tuna foram, ao que parece, extintas. Não localizamos o perfil da Tuna no *Instagram*. O perfil do Paysandu, que não sofria atualizações desde 2020, ao que parece foi extinto.

³³⁵ Em encontro em 2023, J4 alegou que este projeto foi descontinuado. Hoje, ele joga por outra equipe do *movimento*.

³³⁶ Perguntado se o valor não era abaixo do mercado – e até do esperado –, J4 nos respondeu que questionou a administração da organização, mas na época, antes de sua entrada, o antigo administrador havia desviado recursos do dirigente destinados à equipe. Com a chegada dos novos membros, o dirigente havia voltado a investir aos poucos, à medida que ganhava a confiança em aplicar seus recursos novamente.

encontro *on-line* durante o mês de outubro de 2022. J4 considerava a atividade desempenhada na organização como um trabalho. Havia assinado um contrato de três meses e estava recebendo, após muito tempo trabalhando de graça.

Ainda que tivesse uma rotina de até seis horas de jogo, no contrato não existia uma restrição quanto ao tempo mínimo ou máximo de prática, tampouco a obrigação de transmitir suas partidas ou manter um cronograma de *streaming* diário ou semanal. Naquele período, a equipe era formada por sete pessoas e o horário de dedicação variava: jogadores cumpriam, em média, seis horas, mas esse número facilmente era ultrapassado, caso fossem escalados para competir.

Depende muito pra quem for escalado, aí sim tem que ficar x carga horária. [...] Quem é escalado tem uma carga horária. A carga horária pra todo mundo é seis horas, pra quem é escalado. Quem não é escalado fica de reserva e quando é chamado joga. [...] Se a pessoa não tá bem, se tem algum imprevisto ou se tem que sair, tudo bem. Vai lá, explica, mas se é escalado pode jogar o dia todo. Fica lá jogando e depois acabou, o cronograma acabou. Pode dormir. Faz o que bem entender, sabe?

Por outro lado, embora a experiência fosse importante, tinha consciência de que há muitas organizações que não possuem condições de arcar com os custos financeiros para manter uma equipe atuante, mesmo porque muitas são criadas por jogadores entusiastas e membros do *movimento*. “Tem organização que pega muito campeonato elite, mas não tem condição de pagar, por exemplo, uma *line* de cinco pessoas ou seis pessoas. Pesa demais. Por exemplo, uma organização de amador não vai ter condição, tá ligado? Pesa muito no bolso, acredito eu”.

Como muito dos jogadores que seguimos, J4 também participava de campeonatos amadores para obter uma renda extra. Uma porcentagem dos valores recebidos pelas vitórias nos campeonatos, porém, devia ser paga à organização – em geral, equivalente ao valor da inscrição. Venceu inúmeros torneios amadores durante sua estadia no *movimento*. Em sua trajetória, também foi bicampeão estadual da TFFF, tricampeão do Parazão de *FF (mobile)*, campeão da primeira temporada da Associação Paraense de *Free Fire* (APFF) e da Copa Paraense e da segunda temporada da Liga Paraense de *Free Fire* (LPFF) e da União Paraense de *Free Fire* (UPFF), entre outros campeonatos com relevância em diferentes *movimentos* para além daquele onde habitava.

A carreira de J4, no entanto, também é marcada por alguns reveses – altos e baixos típicos de quem busca uma vida nos esportes. Para ele, havia “muita questão de enganação [...], panelinha, [*FF*] é um cenário tóxico, um querendo ser melhor que o outro”. Dizia já ter sido muito enganado durante sua estadia no *movimento*.

Hoje em dia, pra ti conseguir ser escalado, não basta tu ser bom, tu tem que ter amizade mesmo, tem que ser conhecido. [...] É, mano. Tem que ter [amizade ou amigos]. Ou tu é muito bom mesmo que os cara vai pagar pau, ou tu tem que ser muito amigo dos cara, mano, porque é panelinha atrás de panelinha, panela atrás de panela. E essa é uma parada muito chata, mano, muito chata porque tem gente que tá ali todo dia se matando, treinando, pra chegar uma hora você escalar uma panela de amigos e o cara não jogar? Aí é foda demais, mano. [Já passei por isso] fora e dentro [do cenário paraense e

belenense], mano. Foi mais fora também, que fora tem muita panela que os cara já se conhecem, mas porque a região de São Paulo, Rio de Janeiro, tem mais pico de *Free Fire*, sabe mano? Tem mais. Aí os cara já se conhece. “Ah, fulano é meu amigo” e, pá!, tirava do time. “Fulano não sai”, tá ligado? Os cara se traduz mais por uma amizade, não é mais por jogabilidade, mano, tá ligado?

J4 quase desistiu de trilhar seu projeto de *pro-player* por duas vezes. Na primeira, em 2019, havia entrado em uma equipe, para usar seu vocabulário característico, “muito estourada” no *movimento* paraense daquele período. Os administradores, do dia para noite, deixaram a organização de lado e encerraram os investimentos. Disseram que “não valia mais”, que o projeto não seguiria adiante. A notícia abalou a equipe, desanimou a todos, e nem poderia ser diferente. Na época, J4 havia aberto seu projeto para atuar em *FF*, se sentia vocacionado ao ofício – o time também era formado por amigos, o que facilitava “o *corre*”³³⁷, dizia. “Era um projeto muito bacana com uma organização que veio com uma proposta grande aqui pro Pará. Os meus olhos abriram porque era um moleque inocente. O projeto foi descontinuado, perdi tudo, eu quase parei de jogar”. Seu retorno ao *movimento* veio com o convite da equipe de Barcarena, sucedida pelo Paysandu.

Depois dessas experiências, após passagem por outros times do *movimento* local, J4 chegou à organização do dirigente do Maranhão. De longe, foi a melhor proposta em sua carreira. Quando o caminho se revelava promissor, em dezembro de 2022, durante a final de um campeonato nacional disputado *on-line*, um segundo revés, novamente, se sucedeu: um dos jogadores da equipe “estragou o sonho de todo mundo” cometendo uma trapaça (*cheating*, em inglês). A revelação, em encontro recente, foi feita sob a condição de anonimado sobre o nome do jogador que causara este estopim. J4, preocupado em não prejudicar futuras oportunidades de seu colega por comentários oriundos desta pesquisa, explicou o motivo da descontinuidade da organização, cuja responsabilidade recaía sobre seu ex-companheiro. Para ele, era algo que poderia comprometê-lo caso A. resolvesse retornar ao *movimento* em algum momento futuro. Esse jogador, com quem também conversamos ao nos mover pela comunidade de Belém do Pará, acumulava vasto – e raro – prestígio no circuito competitivo local (que aqui nomeamos de *movimento*). Seu histórico e suas experiências competitivas eram invejáveis. No currículo, muitos dos títulos obtidos juntamente com J4 e até mesmo uma passagem pela LBFF.

A gente estava numa fase muito boa, numa fase incrível. A gente estava ganhando tudo, jogando tudo que tinha. A gente estava vindo de uma equipe do Pará batendo em equipe de série B, de série A da LBFF. Enfim... até que um santo dia, um certo dia, no caso, a gente descobriu que A. estava usando *cheating* [trapaça, em português]. A. estava usando *cheating* e a gente não compactuava com aquilo. A gente removeu ele do time, só que no outro dia descobriram toda essa situação. Infelizmente, a organização foi prejudicada e sua imagem manchada. Ela foi removida de tudo, perdemos tudo: dinheiro, campeonatos, investimentos, tudo. A gente estava sendo convidado pra tudo que era campeonato de elite. A gente era uma equipe de comunidade, era uma equipe

³³⁷ Aqui, *corre* é um termo que corresponde à atividade competitiva nos *esports* – o que inclui jogar, treinar, competir, estudar etc. –, sem qualquer relação com seu uso no mundo do crime, ainda que dele derivado (cf. Biondi, 2014).

do Pará, então, a chance de estar num campeonato de alta relevância, de elite, era muito difícil, mano, mas a gente estava sendo chamado por conta da nossa competência. Todo mundo jogava muito bem, era uma equipe, assim, surreal.

Há muitos anos os *game studies* se debruçam sobre a temática das trapaças em jogos (cf. Blackburn *et al.*, 2014; Consalvo, 2007; Kurtz, 2018; Mortensen, 2010; Salen; Zimmerman, 2004; Webb; Soh, 2007). Mia Consalvo (2007) conduziu estudos detalhados sobre práticas desse tipo. Segundo a autora, os jogadores têm a opção de seguir as regras do jogo ou recusá-las, mesmo que secretamente. Em seu trabalho, Consalvo (2007) investigou as práticas de trapaça onde os usuários utilizam estratégias para burlar as regras do jogo. Essas trapaças podem envolver *hacking*, alteração do código do jogo ou outras atividades não permitidas nas regras originais.

Quando se tratam de jogos individuais, a trapaça pode adquirir significados diferentes dos jogos *on-line* com múltiplos jogadores. No primeiro caso, os jogadores muitas vezes recorrem à trapaça para facilitar sua progressão no jogo, como usar códigos para obter mais dinheiro, por exemplo, ou para explorar outras possibilidades divertidas que já estão embutidas no código do jogo e são permitidas. No caso dos jogos *on-line* multijogador, de acordo com o estudo de Consalvo (2007), os jogadores consideram trapaça aquelas estratégias que buscam conferir uma vantagem injusta a um jogador específico – e era esse o entendimento mais comum no *movimento*. A autora comenta que há “regras brandas”, não incorporadas ao código do jogo (equivalentes a regras prescritivas), que são mais fáceis de serem quebradas do que as “regras duras”, presentes no código (equivalentes a regras descritivas) (cf. Kurtz, 2018).

O relato de J4 trata de uma trapaça envolvendo uso de *hacking*, isto é, que transforma o código do jogo para obter determinadas vantagens pessoais. A. usava alguns arquivos específicos para dar *headshot* (HS) nos adversários. Havia também outros complementares para dar auxílio na mira, no intuito de “não desconfiarem”, dizia J4. Era uma forma de dificultar que outros percebessem seu *cheating* ao assistir sua *gameplay*, para que não ficasse óbvio. “Só pra dar uma escondida, mas era arquivo, assim, de auxílio de mira, arquivo de *hacker* de HS, [tudo] pra ter facilidade no jogo. Enfim, trapaças”, disse desapontado. Ele narrou em detalhes como tudo, de fato, se deu durante a final de um campeonato nacional, realizado por uma organização de torneios amadores e semiprofissionais em parceria com uma liga de *FF*.

A gente estava jogando uma final. Até que numa terceira *queda* dessa final eu estava telando o A., porque eu tinha morrido. Eu estava reparando, tinha alguma coisa estranha, alguma coisa de errado. Até que eu percebi um detalhe errado. Falei pro meu *coach*: “olha, isso aqui tá errado. Tem alguma coisa estranha”. Eu gravei a minha tela e mandei pro meu *coach*. Ele viu, chamou o A. em *call* [no *Discord*], chamou toda *line*, todos os membros da *line*, *staff*, administrador e, mano, nós pedimos pra ele abrir a tela. Nesse momento que a gente pediu pra ele abrir a tela, ele simplesmente sumiu da *call*, falou que a internet caiu, e depois voltou. Só que depois ele abriu a tela e não tinha como esconder. A gente foi lá nos arquivos [do celular], ele tinha mostrado lá tudo certinho. Achemos o que não devíamos ter achado; *cheating*, arquivos, o *FF* que ele tinha

apagado recentemente – ele tinha dois *FF*, o *FF* normal e o *Max* –, então, ele tinha apagado um. É aquele negócio, quem não deve não teme.

Num *Movimento* competitivo onde os jogadores facilmente transitam entre *movimentos*, trapaças desse tipo – que rompem um dos preceitos básicos das competições esportivas³³⁸ – não passam despercebidas, muito menos os jogadores e as equipes que as praticam costumam sair ilesos. As associações entre os *movimentos* cumprem o papel de trazer à tona todo tipo de conhecimento escuso. As informações rapidamente circulam entre os *movimentos* e mancham reputações, carreiras e imagens, às vezes de forma permanente. De algum modo, que nem mesmo J4 sabia explicar, aquele imbróglcio veio à público. A organização do evento soube da infração da regra pouco depois da tomada de conhecimento pela própria equipe de J4. Como resposta, emitiu uma nota oficial em sua página no *Instagram*.

No texto, os organizadores defendiam que “sempre garantiram, em todos os seus torneios, a lisura e ética entre os participantes de modo a realizar uma competição justa e honesta entre todos”. Além disso, não compactuavam e nunca permitiriam que jogadores, técnicos ou qualquer outro integrante de equipes fizessem “uso de artifícios que possam dar qualquer ganho ilegal à performance ao jogar ou à equipe, de forma a prejudicar o correto andamento das partidas e a igualdade entre os participantes”. A organização de J4, campeã do campeonato e punida com a desclassificação, assim que soube do vazamento da informação desistiu de publicar uma nota de esclarecimento sobre o desligamento de A. Em comentário na nota do evento, pediu desculpas aos que, assim como ela, “foram prejudicados pela atitude” do seu ex-jogador.

A gente já tinha conversado com todo mundo o que faria. A gente já tinha removido ele da equipe e íamos fazer uma nota de esclarecimento sobre a remoção do *player*, só que fofocaram, deu merda, caiu em outro contexto. Falaram que a gente estava fazendo isso e aquilo. Infelizmente, o sonho acabou.

Depois disso, a equipe foi descontinuada e deixou de existir como organização³³⁹. Após a experiência, J4 interrompeu novamente a carreira e passou a se concentrar no ensino superior. Seu retorno ao *movimento* aconteceria este ano, defendendo a equipe de um site de apostas esportivas do estado do Pará. Nela, não possui contrato ativo nem carga horária fixa, mas todo jogador ganha um salário de R\$ 150,00 mensal e um bônus de R\$ 1.400,00, valor referente a cada troféu obtido pela organização e dividido igualmente entre os seus membros. “Aí dá até vontade de jogar, né? Uma graninha bacana, aí sim dá vontade mesmo de jogar, chega o cara fica na emoção já, dá até prazer de jogar”, dizia. Nessa última conversa, em 2023, a noção de que a carreira de *pro-player* em *FF* estava chegando ao fim era manifesta, frequentemente, com um “já era” e “acabou”. Sua dedicação não era a mesma de antes – agora dividia o tempo com a faculdade e outros

³³⁸ A noção de jogo limpo e justo (*fair play*).

³³⁹ Seu perfil permanece disponível no *Instagram* e no *Facebook*, mas não está mais ativa no *movimento* e não há novas publicações em suas páginas desde janeiro de 2023.

compromissos pessoais. Seu horário de jogo, hoje, não ultrapassa quatro horas de atividades diárias, começando às 19h ou 20 horas e terminado às 23h, no máximo.

[...] Mas tá acabando já, mano, tá acabando o tempinho já. Ter que trabalhar, estudar, academia, não é fácil conciliar tudo, né? Ainda mais com o jogo, *tedoidé* [contração paraense das palavras “tu és doido é”]? Não tem condição uma coisa dessa não, mas é isso daí, mano, foi maravilhoso o tempo que durou. Foram seis anos maravilhosos.

J4 foi um jogador que ajudou a nos mover pelos *movimentos* paraense e belenense. Devemos muito a ele pelos ensinamentos e pelos diálogos ao longo dos últimos anos. Acompanhar seus caminhos e percorrer sua jornada, transitando por *movimentos* com diferentes delimitações espaciais e configurações sociais, foi uma descoberta. Com J4 aprendemos muito sobre se tornar um *pro-player* e tudo aquilo que incide nas tentativas de se construir uma carreira.

6.1.5. Unidade de contexto micro: perfil de J5

J5, 23 anos, é natural do Rio de Janeiro, capital do estado de mesmo nome (RJ). Autodeclarado branco, cursava o oitavo semestre de educação física na ocasião dos nossos encontros. Sua relação com *FF* começou em 2018, “desde as origens do jogo, bem no início”, dizia, ainda durante “as primeiras ranqueadas”. Foi levado até o título da Garena também por recomendação de amigos. Às vezes, as semelhanças entre as redes *off-line* e *on-line* se entrelaçam ainda mais, como quando um grupo de jogadores de determinada cidade decide entrar junto em um jogo. É bastante comum, aliás, ver círculos de amigos migrarem de um jogo para outro. Nesses casos, o jogo simplesmente se torna um novo ambiente para uma rede social já existente habitar, informa há duas décadas o trabalho seminal de T. Taylor e Mikael Jakobsson (2003). À época de seu lançamento, círculos de amizade inteiros passaram de outros jogos para *FF* e, a todo momento, eles estão considerando se devem ou não migrar para outros jogos quando são lançados.

Essa foi a experiência vivida por J5. No começo do ano, em 2018, seus amigos o apresentaram à *FF*. “Eu migrei praticamente de outro jogo, eu jogava aquele *Critical Ops*, pra celular também, estilo *CS*, só que aí os meus amigos que jogavam comigo criticavam, falavam: ‘pô, o *Free Fire* é mais legal, que a gente consegue escutar as vozes das pessoas, roda tranquilo no celular’”, explicou. “Por questão de amizade, de estar jogando, eu migrei pro *Free Fire*”, completou. Seus amigos não apenas lhe introduziram no jogo como também o guiaram até o *movimento*. “As amizades praticamente fizeram eu começar a jogar e me trouxeram pra entrar pro competitivo e continuar. A minha maior fonte de combustível foi essa”, dizia. Jogou de novo, de novo e de novo. Jogou tanto que, quando percebeu, já estava dentro do *movimento*, disputando torneios e em busca de novos desafios. Tudo isso acompanhado dos amigos. Pois foi assim, por pura amizade, que um dia começou a jogar *FF* competitivamente.

Eu nem imaginava que eu ia chegar num nível que ia jogar campeonato de *Free Fire*... foi coisa que foi acontecendo naturalmente. Eu nem sabia que existia o competitivo do

jogo e teria competição. Eu jogava porque me divertia. Aí meus amigos: “pô, tenho um campeonatozinho aqui. Nosso time é bom. Será que a gente consegue ganhar um dinheiro com isso?” E foi assim que começou essa saga de jogar campeonato, *esport*.

O sonho de ser um *pro-player* não foi um projeto que estava dado ou planejado desde o início – e essa percepção era frequente entre os jogadores. Surgiu com o tempo, dizia, e à medida que percebia ser potencialmente vocacionado à prática. Com o passar dos dias, J5 se moveu entre *movimentos* – da configuração bricolada à comunitária. O que começou como uma diversão, um passatempo, logo se transformou em uma chance de mudar de vida; passou, com isso, a ser o seu objetivo e de sua equipe. “Pode viver de *Free Fire*, tem total oportunidade no mundo. Se você pegar um salário de um jogador profissional, é absurdamente alto. Fora começar a fazer *live*, essas coisas, é muito dinheiro que você consegue ganhar. Então, dá pra viver do *Free Fire*”, acreditava.

Esse passou a ser o nosso objetivo. A gente treinava praticamente o dia todo, ainda mais na pandemia, ganhando campeonato. Os caras falavam assim: “mas porra! Quero ficar ali onde esses caras estão. O que que eu preciso fazer?” O tempo que a gente não estava jogando, a gente estava assistindo o vídeo dos caras pra ver como que eles treinavam, como que eles se comportam na competição.

No entanto, o sonho de ser um jogador profissional começou antes, ainda no futebol. J5 jogou muito em campos e quadras em sua vida. Havia até viajado para outros estados, alojando-se em lugares de fora, no período em que trilhava uma carreira nos gramados. Em 2017, chegou até a jogar a tradicional Taça das Favelas, conquistando a terceira colocação no futebol de campo masculino. Tinha vontade, mesmo, era de seguir carreira nos gramados, mas não obteve muito sucesso. Com o avançar da idade se aproximando, tentou seguir outros caminhos em sua vida. Nesse meio tempo, e como gostava de estar e atuar no campo esportivo, em especial no futebol, pensou em cursar educação física. Mesmo sem jogar, estaria satisfeito trabalhando na preparação de atletas dentro de competições. “Agora, além de realizar o meu sonho de ser atleta, eu tento realizar o sonho dos meus atletas serem profissionais, no *Free Fire* e no futebol, nos dois”, dizia.

O retorno aos estudos e outras atividades presenciais impactaram no tempo de dedicação que J5 disponibilizava ao jogo. Na ocasião em que conversamos, havia reduzido para um tempo médio de três a quatro horas por dia. Esse cenário contrastava em muito com seus hábitos durante a pandemia, quando cumpria uma rotina diária que ultrapassava facilmente 12 horas de jogo. “Eu comia o jogo. Eu acordava jogando *Free Fire*, eu dormia jogando *Free Fire*, acho que se eu fiquei umas 12 horas por dia jogando era pouco”, comentou em nosso primeiro encontro. Costumava jogar com sua equipe o primeiro campeonato do dia às 18 horas, e se estendia competindo em outros até meia-noite. Após esse horário, permanecia jogando partidas bricoladas em salas personalizadas com os amigos. “Era todo mundo na mesma *call*, matava o amigo e começava a zoar, esse tipo de coisa. E quando parava de jogar era quase seis horas da manhã! A rotina da pandemia foi mais ou menos essa”.

A crise sanitária promoveu uma repentina ruptura que obrigou inúmeras pessoas pelo mundo a reestruturar seus arranjos espaciais que anteriormente definiam suas rotinas diárias. J5, como outros, também sentiu as transformações daquele período. “A pandemia fez a gente perder um pouco a noção do tempo. Parece que foram dois anos apagados da nossa vida”, tentava explicar após confundir algumas datas. Por outro lado, *FF* apareceu como um ambiente de escape e cura para ele naquele período:

Foi o que tornou a pandemia ser um pouco mais leve, cara, porque você abria o jornal só tinha tragédia, mas ao mesmo tempo eu estava jogando, esquecia tudo que estava acontecendo, sempre estava com meus amigos rindo, zoando, isso também fez eu ficar em casa, né? Não sair pra rua pra trazer, talvez, a doença pra dentro da minha família. [...] O jogo me fez bem, estar com as pessoas, mesmo que eu não tivesse esse convívio humano, que foi difícil pra caramba. Foi um jogo que conseguiu deixar a minha mente saudável, eu diria. Esse jogo me fez bem pra caramba em todos os sentidos, tanto amizade quanto competitivo, que eu, pô, me amarro em estar competindo alguma coisa, sempre treinando pra ser melhor do que o que eu era ontem... Eu acho que foi uma caminhada bem longa e gostosa de se ter.

A pandemia também foi, por outro lado, a ascensão de *FF* no Brasil. J5 fazia questão de lembrar que “todo mundo começou a jogar, todos os vídeos que se postava no *YouTube* davam um *hype*³⁴⁰ enorme”. Naquele tempo, mantinha uma equipe formada por amigos do seu bairro, com a qual disputava campeonatos amadores. Na pandemia, não precisava mais conciliar o trabalho e a faculdade com o jogo. Havia uma disponibilidade maior de tempo livre para, em suas palavras, fazer o que quisesse para se divertir. Foi também quando decidiu “mergulhar de cabeça” em *FF*. Há, como dito na seção 5.2.3, inúmeros *movimentos* no *esport* comunitário que atuam construindo uma cena paralela aos circuitos oficiais organizados pela Garena. Com o passar do tempo, à medida que jogava, a equipe de J5 foi se expandido, passando a agregar jogadores de outros *movimentos*.

A literatura sobre *esports* informa que a progressão competitiva costuma mover jogadores de seus círculos locais para campos de jogo maiores (Taylor, N., 2009; Taylor, T., 2012). A mudança para jogar além de sua própria rede social imediata é algo crucial. Em outras palavras, a procura por novas pessoas para competir é um passo importante de desenvolvimento na vida de um jogador profissional de *videogame* (Taylor, T., 2012).

Eu tenho amizades daqui da onde moro e, no começo, a gente montou o nosso time daqui, do nosso bairro. A gente foi conhecendo pessoas que moram longe também, pra participar do nosso grupo, aí começou esse negócio. Nesse time que a gente montou tem menino que jogava com a gente em Manaus, tem um que jogava com do Sergipe. Tudo pra jogar esses campeonatos amadores. E até pela pandemia foi uma fonte de renda. A gente começou a ganhar uns campeonatos e começou a entrar dinheiro. Pra gente, que não tava fazendo nada, ganhar um dinheiro fazendo o que gosta foi a melhor coisa.

Durante o auge de sua equipe, na pandemia, cada jogador chegou a arrecadar R\$ 800,00. Em média, jogavam 50 torneios. “Perdia muito, mas também, quando ganhava, vinha um dinheiro

³⁴⁰ “*Hype*” é uma expressão coloquial usada para descrever algo amplamente comentado e repercutido, que concentra a atenção de um grande número de pessoas em dado momento, principalmente na internet.

maneira pra gente”. Campeonatos com diferentes valores em dinheiro populam os *movimentos* comunitários. Os recursos variavam de torneio para torneio, alguns ofereciam R\$ 500,00, outros R\$ 2.000,00 e algumas premiações chegavam até mesmo a cifras em torno de R\$ 50.000,00 e R\$ 100.000,00, numa demonstração de que o capital que circula pelos *movimentos* comunitários são consideráveis. Como dito, além da vitória e participação em torneios, o circuito competitivo comunitário também oferece outras oportunidades para ganhos financeiros. “Às vezes, a gente chegava num campeonato, numa final, e tinham duas vagas. A gente vendia uma vaga e, pô, isso dava um bom dinheiro só com a venda da vaga”, explicou J5. Em alguns casos, vender a vaga em uma final pode ser mais lucrativo do que a própria vitória incerta e não há, nos *movimentos*, nenhum impedimento formal em relação a isso.

Ao longo de cinco anos, J5 venceu inúmeros torneios amadores do *movimento*. Foi campeão de dois dos principais campeonatos do *movimento*, a Liga GWL e a quarta temporada da Liga *Talents*, e bicampeão da TFFF no RJ, disputando a final da competição. Diferente de outros jogadores, o que mais o motivava a jogar eram as amizades feitas ao longo de *FF*. “O que manteve também foi amizade. O convívio que fiz no jogo, as amizades que criei. Passar o dia todo conversando, falando besteira e rindo, cara, não tem preço que faça largar isso”. Na ocasião em que conversamos, porém, J5 dava sinais de que sua carreira como *pro-player* em *FF* estava inviável. Já não nutria, por exemplo, tanta esperança ou compromisso em ser profissional. “Eu já meio que larguei um pouco por frustrações, né? É normal”, explicava. Seu objetivo, na época, era apenas um: queria que seus companheiros de jogo obtivessem visibilidade. “Só [o] que eu quero é que os garotos que estão jogando comigo apareçam, que consigam se profissionalizar e já começar a ganhar um dinheirinho. Isso é uma coisa importante pra caramba pra mim”, defendia.

A carreira de um *pro-player*, como dito, é repleta de descaminhos. Até 2022, haviam três divisões no circuito competitivo oficial de *FF*. A série A, a primeira divisão e o símbolo máximo do cenário profissional brasileiro, era o palco da disputa entre as principais organizações do *movimento* profissional brasileiro. A série B, a segunda divisão competitiva e um ambiente intermediário ou de fronteira, também concentrava inúmeras equipes profissionais ou em profissionalização, mas ainda eram abundantes jogadores sem remuneração. A série C, a última divisão do cenário que em seu auge recebeu mais de 60 mil inscrições de jogadores em 2021, era considerada a porta de entrada para o competitivo profissional de *FF*.

Na época em que este formato vigorava, a Garena repassava uma ajuda de custo por *split*³⁴¹ de pelo menos R\$ 150 mil a cada uma das 18 equipes com vagas na série A³⁴², valor que as

³⁴¹ *Split* é um termo usado para se referir a “divisão”. Até 2022, a temporada competitiva oficial de *FF* era composta anualmente por três *splits*, isto é, três competições divididas ao longo do ano. Cada uma formava uma temporada.

³⁴² Em 2023, a Garena cortou os repasses financeiros em um momento de reformulação do *movimento* profissional.

organizações utilizavam para bancar as operações no jogo. Equipes da série B não recebiam qualquer apoio financeiro por parte da empresa, muito menos aquelas que se encontravam na série C, mas havia uma ideia compartilhada de que a segunda divisão da LBFF oferecia maior visibilidade aos jogadores. Em grande parte, esse constructo era baseado em uma perspectiva otimista de que a série B estaria a um passo rumo ao estrelato. A exigência de contratos para os jogadores fortalecia a impressão de profissionalismo dentro da segunda divisão, o que ganhava ainda mais impulso com a presença de equipes consolidadas do *movimento* profissional.

A despeito de todo o otimismo que girava em torno da série B, em nossa perspectiva ela mantinha uma linha tênue entre o profissionalismo e o semiprofissionalismo, onde equipes estreantes oriundas da série C compartilhavam o mesmo espaço com organizações de renome do *Movimento*, incluindo a FURIA, INTZ, paiN Gaming e MIBR, por exemplo. A terceira divisão da LBFF, no entanto, era vista frequentemente como um espaço aberto à comunidade – lar do *movimento* comunitário, portanto. “Você fazia a inscrição e botava o seu time. Se você subisse da série C você ia direto pra série B, agarrava contrato, essas coisas”, acreditava J5.

Nenhum jogador, aliás, vai à competição da segunda divisão sem assinar algum contrato, mesmo que seja como amador – isto é, sem receber um valor mensal –, pois além de uma prática obrigatória pela Garena, caso ele se destaque é provável que venha a ser assediado por agentes/empresários de outras organizações. Nem todos os contratos, porém, garantiam um salário para os jogadores. Embora o documento contratual fosse uma exigência para jogadores atuarem na série B – o que fortalecia a ideia de profissionalismo de muitos dos nossos interlocutores –, os contratos não precisavam repassar um valor mínimo aos trabalhadores³⁴³. Não é preciso dizer o quão precarizadas eram essas relações. Os relatos dos próprios jogadores, alguns dos quais dispostos nessa parte desta tese, o fazem de forma exímia.

Voltemos, no entanto, ao relato das experiências de J5. Em uma semifinal da última edição da série C (LBFF 8), havia ganhado com sua equipe a primeira *queda* e na segunda obtido um desempenho razoável. Na terceira, a internet de um dos jogadores caiu, no meio do jogo. “No início, a gente ficou esperando e ficamos praticamente parados na partida. Numa situação que a gente tomou um *rush*, perdemos dois jogadores e um ficou segurando. A gente ficou faltando um ponto pra se classificar pra final”, descrevia com riqueza de detalhes o episódio, num sinal de que aquela experiência lhe deixara marcas profundas.

Depois daquela derrota, J5 decidiu não mais trilhar a carreira de *pro-player*. A partir de um enquadramento meritocrático (Souza, J., 2017), o fracasso e a falta de um retorno em relação ao investimento realizado – momentos em que as promessas de investimento e meritocracia perdem

³⁴³ Segundo relatos de J2, a Garena não fiscalizava essas relações porque não oferecia nenhuma ajuda de custo financeira às equipes.

seu brilho, quando os esforços dos jogadores parecem não mais valer o sacrifício – podem ser explicados pela falta de habilidade, competência, talento, aptidão ou trabalho árduo de um jogador, ou ainda porque ele não atuou de modo inteligente o suficiente ou pelo tempo necessário.

O domínio das habilidades técnicas propriamente de *FF*, enquanto uma modalidade de *esport*, é condição necessária para que alguém seja notado no jogo e pelo(s) *movimento(s)*: para receber apoio dos seus parceiros de equipe, denotando confiabilidade; para fazer abates e obter pontos, o que o tornará célebre entre seus pares; para desarmar os adversários, fazendo com que estes o evitem para desviar de humilhações. Enfim, é preciso aperfeiçoar as habilidades e competências técnicas com o jogo para garantir um bom desempenho no conjunto, deixando de ser o último a ser escolhido – e ser, portanto, um reserva crônico, o drama de todos os jogadores do *movimento*, incluindo nossos interlocutores – para ser um jogador titular, aquele que é cortejado por todos. Entretanto, jogar bem não era a única maneira para se galgar prestígio no *movimento*, e sim uma estratégia privilegiada. Ser “bom” no jogo (o juízo de valor é exatamente este) implica, aqui e em muitos outros lugares, ser valorizado por aqueles que compõem o *movimento*.

Na época do nosso trabalho de campo, a Garena permanecia em um longo silêncio sobre o futuro do competitivo no Brasil. Nos bastidores dos *movimentos* – incluindo membros dos circuitos profissionais e amadores –, clubes, organizações, dirigentes, jogadores e todos os que compunham a comunidade se preocupavam, alguns dos quais reclamando publicamente³⁴⁴. Naquele tempo, desde agosto de 2022, já circulavam rumores de que a série C seria excluída na nona temporada da liga oficial do jogo, que poderia aderir ao sistema de franquia³⁴⁵. J5 antecipou para nós, em novembro de 2022, a decisão que chegaria à público apenas em janeiro de 2023, mas que já era lugar comum àqueles que faziam o *movimento*: “a Garena tirou essa série C. A LBFF tá mais como se fosse um grupinho fechado que você tem a vaga e a vaga é sua. Não tem mais essa de você ter o acesso pela comunidade”, dizia desapontado. A mudança, confirmada neste ano, dificulta a entrada de novos times no *movimento* profissional, “ainda mais para quem precisa de desafios e visibilidade pra aparecer no profissional. Vai dificultar muito [...], acaba que prejudica muito o cenário do *Free Fire* no Brasil, a galera aparecer dos amadores”.

A reformulação do cenário competitivo oficial não foi o único motivo que levou J5 a se afastar do *movimento*. Quando conversamos, em 2022, ele havia perdido recentemente seu pai.

³⁴⁴ Em dezembro, a equipe Los Grandes deu um ultimato para permanência na liga. Alguns dias depois, a LOUD, outra grande organização, também colocou sua presença em discussão após a falta de informações sobre a temporada 2023 da liga oficial. Outros dirigentes também se manifestaram, além de muitos jogadores do *movimento* comunitário pelas redes e sites que acompanham a comunidade. Disponível em: <https://bit.ly/3qFzAtN>, <https://bit.ly/3QRQRUK>, <https://bit.ly/44dKIMb>, <https://bit.ly/47G0QJw> e <https://bit.ly/3YE2cQA>. Acesso em: 20 dez. 2022.

³⁴⁵ As especulações, identificadas pela própria comunidade a partir da transmissão da temporada anterior, foram registradas pelo The Radioativo, “O Jornal do Competitivo no *Free Fire*”, um fã-site/app de notícias e informações sobre o jogo e o *Movimento* brasileiro. Disponível em: <https://bit.ly/3SXaFvU>. Acesso em: 17 ago. 2022.

Juntos, mantinham um projeto de futsal em sua comunidade. Seu pai era quem “comandava tudo”, dizia, enquanto ele prestava auxílio com algumas categorias. Agora, em seus termos, quem está “tocando o barco” é ele. Em nosso último encontro, em 2023, ele nos disse que o projeto contribuiu para sua formação como educador físico, área que se formou este ano.

Além disso, a equipe de J5 era muito fechada. Há de se mencionar que a organização era um reduto composto por amigos, o que significa que o grupo possuía uma identidade prévia, proveniente do comportamento corriqueiro de quem convive dentro e fora do jogo. Fazia questão de reforçar que “por mais que a gente tenha esse lado de ser campeão, ter um time competitivo, a amizade prevalecia muito”. Quando sentiam que essa atmosfera de fraternidade já não era mais presente no ambiente de uma organização, migravam para outra. Em dado momento de sua carreira, ele e seus amigos fizeram parte de uma equipe do RJ dirigida por um organizador de campeonatos. Nela ganhavam apenas uma porcentagem das vitórias em competições. Quando “sentiram” que aquele espaço não era mais acolhedor para qualquer um dos jogadores, o time todo debandou em busca de outro lugar. Fazia referência a um episódio em que os administradores desta organização pretendiam reformular a equipe e, com isso, retirar dois jogadores. “Nosso time é de cinco, queriam tirar dois, manter três, no caso”. Não aceitaram. “Se for pro time ficar aqui, vai ficar o time todo. Se não for pra ficar o time todo, a gente vai pra outro lugar”, deram o ultimato. E foi o que aconteceu: a equipe toda saiu.

Em sua experiência competitiva, J5, como outros, passou por muitas organizações. Na ocasião dos nossos primeiros encontros, participava de uma equipe de Minas Gerais há um ano e meio, que mantinha atuação no *mobile* e na NFA, um dos principais campeonatos de emuladores de FF. Por ela recebia o que dizia ser uma “ajuda de custo” dada aos jogadores. O valor, R\$ 300,00 por mês, servia para provar que estavam “fazendo alguma coisa”, para “mostrar pros pais que não é só por diversão que tá jogando, mas que busca o lado competitivo também”. Como é comum, essa relação durante muito tempo não era regida contratualmente e não havia carga horária de trabalho diária. Imperava algo “mais de boca”, falava. Alguns dias após um de nossos encontros, em novembro de 2022, a organização assinou com ele e sua equipe por um prazo de quatro meses. O contrato foi feito com o intuito de que jogassem novamente a série C da LBFF 9, o que não ocorreu dado o encerramento do sistema de divisões. A proposta, porém, manteve-se mesmo assim, com J5 e sua equipe migrando para as ligas amadoras. O calendário competitivo era que guiava seu tempo de prática.

A *manager* monta o calendário, vê como é que vai ficar a situação por dia e faz a escalação. Aí fala: “jogador tal vai jogar o campeonato, sei lá, de seis, sete, oito. Vai folgar às nove”. Aí isso vai depender muito. Tem esse salário fixo, que é de R\$ 300,00, mais as bonificações que vai ganhar dependendo da premiação do campeonato. Vamos supor, a gente ganhou um campeonato de R\$ 600,00. Vai ficar esses R\$ 600,00 dividido

por cinco. Vai ter mais os R\$ 300,00, mais esses R\$ 600,00 do campeonato, aí depende do mês. O mínimo que a gente recebe é R\$ 300,00.

Os valores dos prêmios eram repassados integralmente aos jogadores. Os treinamentos aconteciam, em geral, pela tarde, com o primeiro normalmente marcado às 14 horas e o segundo às 16 horas. Eram quatro *caídas/quedas* (partidas). Os treinos funcionavam da mesma forma, via escalação de quem jogaria, com a possibilidade de entrada de algum jogador para teste. Havia um revezamento entre todos, mas tudo estava à mercê do calendário: “às vezes, se tiver campeonato muito importante no dia, não coloca treino, coloca só alguma coisa recreativa pra gente aquecer. Depende muito de como seja o dia”. Nessa época, J5 brincava dizendo ao seu pai que abandonaria os estudos e largaria tudo para morar em Minas e viver de *FF*, na *gaming house* prometida à equipe caso conseguissem a vaga de acesso à série B da LBFF 9. O encerramento das divisões na nona temporada competitiva foi um golpe fatal a seu projeto.

Deixou de jogar na *line-up* na metade de janeiro de 2023. Permaneceu no time, no entanto, atuando como analista da equipe, avaliando as partidas, índices como abates, assistentes e danos dos jogadores, estudando o jogo e acompanhando jogos e treinos do time a partir de uma visão crítica. Esse tipo de discurso é muito comum nos *movimentos* que compõem os *esports* (cf. Taylor, T., 2012). Jogadores e não-jogadores (comentaristas, dirigentes de equipes, administradores, técnicos, narradores, organizadores de competições etc.) falam regularmente sobre suas devoções aos *esports*, ao jogo e às suas comunidades – aos *movimentos*, portanto. Ressaltam, sobretudo, que até mesmo quando suas próprias habilidades não mantiveram a promessa da profissionalização, eles mudaram para outras carreiras como um modo de continuarem vinculados aos *movimentos* e ao seu universo competitivo. Esse tipo de envolvimento apaixonado com o jogo e um compromisso mais amplo é algo frequente na cultura dos *esports*.

Pouco depois de concluir nosso trabalho de campo J5 saiu do *movimento*, por volta de fevereiro de 2023, sem previsão de retorno. A notícia de que se tornaria pai, o início de um trabalho formal e o último semestre do curso também influenciaram nessa tomada de decisão. “Comecei a trabalhar, continuei na faculdade, me formei. Muita coisa aqui fora. Estava sem tempo”. Um lembrete de que um jogador que aspira o profissionalismo ainda tem sua atividade habitando em algum lugar entre a subcultura e a ocupação (Taylor, T., 2012).

6.1.6. Unidade de contexto micro: perfil de J6

J6, 19 anos, é natural de Aracaju, capital do estado do Sergipe (SE). Autodeclarado pardo, concluía o ensino médio quando conversamos pela primeira vez. Sua chegada até *FF* se deu em 2018, também levado pela amizade. “Um amigo meu acabou me passando o jogo e a gente jogava *solo*, pela resenha, no começo lá. Acabou que muitos pararam de jogar e eu continuei”, comentou

em nosso primeiro encontro. A presença de amigos, como informa uma vasta produção dos *game studies* (Juul, 2010; Falcão, 2014; Taylor; Jakobsson, 2003), consiste em uma grande motivação para levar outros jogadores a experimentarem um jogo. “Geralmente é assim, né? A gente vai pelas nossas amizades, assim, que jogam, estão jogando por ali, aí acaba puxando a gente junto”, dizia.

Dos dez jogadores que nos acolheram, J6 era o único que nunca pensou em ser jogador de futebol. No começo, como a maioria dos jogadores que acompanhamos, jogava por diversão. Com o tempo, de tanto jogar de novo, de novo e de novo, percebeu ali uma oportunidade de futuro. Sua entrada no *movimento* se deu em 2020. Antes, produzia conteúdos em vídeo para o *YouTube*, mas abandonou para se dedicar com mais afinco ao *FF*. Seu objetivo quando conversamos, dizia-nos, era “tirar uma renda extra”. Naquele período, mantinha uma frequência de cinco horas por dia de treinamento intensivo disputando campeonatos, das 18h às 23h. Às vezes, costumava jogar pela tarde, quando havia alguma competição específica nesse horário. Dividia a dedicação à *FF* com o terceiro ano do ensino médio pela manhã. “Tem vez que costumo jogar um treino pelo período da tarde, mas pelo momento, agora, só das 18h às 23h nos campeonatos”.

Na ocasião em que conversamos, não era mais membro da equipe pela qual disputou a TFFF pela primeira vez. Em nosso encontro, explicou que o time, criado de última hora e “composto por amigos que moram perto”, foi desfeito após o resultado negativo na competição. A prática de *disband*³⁴⁶ de equipes competitivas, isto é, a tendência de desintegração de coletivos voltados às configurações comunitárias de *esports*, costuma ser frequente no cenário de inúmeros jogos competitivos. Alguns *movimentos* de *FF* são repletos de equipes temporárias que não duram mais do que um torneio. A equipe de J6 não era uma exceção nesse sentido.

Quando acabou a competição, a gente não teve o resultado que a gente previa pelo estilo de jogo que estava planejando e foi treinado durante o campeonato inteiro, até a fase final. A gente até conseguiu trabalhar com um *coach* da LBFF, que já treinou pela série A. Depois da finalização do campeonato, cada um foi pro seu canto e vida que segue.

Há duas questões relevantes endereçadas pelo pensamento de J6. A primeira delas, que reforça o que temos dito ao longo desta tese, é a visibilidade dos rastros dos movimentos que os próprios jogadores produzem ao se moverem por entre *movimentos*. J6, como quaisquer outros, mantinha contato com muitos jogadores de comunidades (*movimentos*) diferentes de *FF*. Suas associações com outros membros do *movimento* o levaram até um *coach* com experiência na série A da LBFF. O convite partiu de J6 para que ele viesse socorrer sua equipe durante as classificatórias estaduais da TFFF. A ajuda permitiu que pudessem conquistar a segunda colocação do campeonato em Sergipe e o acesso às etapas nacionais, a partir da repescagem. “O resultado não estava sendo tão significativo nos treinos e ele entrando, conseqüentemente, ajudou bastante

³⁴⁶ O termo inglês é mais uma *verbification* do *movimento*. Deriva do verbo “*disband*”, cujo significado literal é desmembrar, dispersar ou separar. Seu uso refere-se ao fim de uma equipe ou organização.

no desempenho do time, porque ele acrescentou em bastante coisas que melhoraram o nosso desempenho tanto individual quanto no coletivo”, avaliava.

A segunda questão trata das relações grupais em coletivos voltados para determinados fins. Um conjunto de amigos ou de desconhecidos jogando colaborativamente, buscando vencer um obstáculo qualquer, é algo bastante comum na experiência de jogos *on-line*. A situação descrita por J6, na qual um certo coletivo, que se encontra reunido para uma tarefa particular, desfaz-se quando esta não consegue ser finalizada (ou alcançada) não é, logo, atípico. Uma ampla literatura dos *game studies* oferece análises sobre esse fenômeno a partir de diferentes abordagens, inclusive algumas delas com contribuições importantes ao estudo dos *esports* (Falcão, 2014; Macedo, 2018). Em geral, esses trabalhos mostram que o resultado do jogo também pode influenciar diretamente na dinâmica de coletivos (Chen, 2010; Falcão, 2014; Juul, 2010). Esse argumento não é muito diferente daquele experimentado na própria vida cotidiana. Afinal, “quem nunca participou de um grupo de amigos no trabalho que simplesmente se desfez? Que não teve forças para se sustentar e cujo propósito foi simplesmente deixado de lado?” (Falcão, 2014, p. 238).

A realidade competitiva de certas comunidades dentro do *Movimento* brasileiro de *FF* revela uma tendência de jogadores que se unem temporariamente para formar uma equipe com o único propósito de competir em um determinado torneio: jogadores que compartilham um mesmo interesse (vencer, sobretudo, e ganhar o prêmio), mas que dificilmente possuem um vínculo efetivo entre si, até que um incidente determinado³⁴⁷ seja capaz de modificar toda a configuração grupal – tamanha a vulnerabilidade dos laços que tornaram aquela agregação possível³⁴⁸.

Como muitos outros jogadores, o sonho de ser *pro-player* ganhou fôlego para J6 durante a pandemia. Naquele período, colocava tudo de si ao seu projeto, dedicando horas de trabalho e esforço diários em *FF*. “Eu já mantive o foco de jogar praticamente o dia inteiro, só tirando a parte da manhã... não, compensando também a manhã na época que estava na pandemia. Aí era praticamente o dia todo”, lembrava. Ao longo de sua trajetória, J6 também acumulou experiências competitivas e premiações em diferentes *movimentos* do jogo. Em 2021, jogou por aproximadamente um ano representando uma organização do interior de Goiás com tradição no *movimento* e longo histórico de participação no competitivo profissional do jogo, com atuação duas vezes na *Free Fire Pro League Brazil* entre 2019 e 2020, antes que o campeonato se tornasse a LBFF. Nela, não possuía contrato ativo nem carga horária delimitada – o que recebia era “tudo por conta de premiações dos campeonatos [...], nada fixo”.

³⁴⁷ Seja pela falta de uma sintonia e coordenação entre jogadores de uma equipe, pela ausência de uma boa convivência entre seus membros ou, simplesmente, por conta de demandas consideradas frequentemente como mais “sérias” e responsáveis por pleitearem maior tempo dos jogadores (família, estudos, trabalho, relacionamentos etc.)

³⁴⁸ Em nossa dissertação, oferecemos contribuições para entender fenômenos deste tipo em uma região na periferia dos *esports* – a Amazônia. Muito do que é dito aqui sobre isso, nesse sentido, aciona esse repertório de experiências.

Questionado sobre a contrapartida que era oferecida aos jogadores pela equipe, J6 foi direto: “eles só encaixavam a gente nos campeonatos elite”. Era o que importava para ele. Por esse time foi campeão da nona temporada da *Talents Open*, três vezes finalista da *Talents Elite*³⁴⁹ e finalista da Copa R10 Prata. Com equipes formadas por amigos, foi vice-campeão estadual da TFFF e finalista da competição (conquistou a 5ª colocação geral). Na Liga TV Atalaia de *Free Fire* (LAF) (presencial), em 2022, foi vice campeão presencial e vice MVP presencial do mesmo campeonato. Venceu outras 19 competições amadoras do *movimento* no decorrer de sua trajetória.

Também recebeu dois convites para jogar a série B da LBFF em 2022, ano em que conversamos. O primeiro, feito no final do primeiro *split* de 2022 por uma organização em vias de ser rebaixada, foi recusado pelo alto risco de se “queimar” no *movimento* e perder oportunidades futuras, dada a pouca probabilidade de vitória e de desenvolver um bom trabalho em uma equipe, àquela ocasião, fraturada. “Nem iria compensar dar o gás em algo que já estava afundado”, dizia. No outro, feito pela INTZ no começo do segundo e último *split* de 2022 da série B, optou por não participar para finalizar os estudos. A proposta, que incluía a primeira oportunidade real de assinatura de contrato que recebeu durante toda sua trajetória, surgiu a partir do contato com o *coach* que era seu conhecido. Chegou a fazer testes no período em que a INTZ estava montando a *line-up* de *FF*, mas não se encaixou com o restante dos jogadores na época.

De última hora, o *coach* – o mesmo que treinou sua equipe gratuitamente durante a TFFF – lhe chamou. Faltavam entre dois a três dias para o início da oitava e última temporada da série B, programado para 30 de agosto de 2022. O convite, feito em cima da hora, impediu sua participação, mas o “problema”, mesmo, “foi a escola”. Precisaria viajar para o *office* da INTZ, em São Paulo, um centro de treinamento e alojamento dedicado aos jogadores e membros do *staff* da equipe. “Um pouco por conta da minha mãe e o restante por conta dos estudos. Já estava no último ano, poderia perder o ano também, aí preferi finalizar os estudos”, explicou. Em nossa última conversa, J6 dava sinais claros de que ficou marcado pelo resto de seus dias com a impressão de que “a chance da sua vida” escapou-lhe com aquele convite. A sensação era de que viu ruir seu “sonho de vida”.

Já na época de nossos encontros, J6 demonstrava menos confiança em um futuro pelo jogo. “Há um tempo atrás eu ainda tinha expectativas de meio que trabalhar com o jogo. Só que agora eu levo em compensação só tirar uma renda extra e se, por ventura, aconteça de aparecer alguma oportunidade pra estar adentrando no mercado de *esports*, vou estar dentro”, dizia. O desânimo de J6 tinha motivo. 2022 foi um ano duro para quem sonhava em ser *pro-player* em *FF*. O cenário amargava duras baixas após colher anos seguidos de sucesso. A mudança da Garena no tratamento

³⁴⁹ Jogou a 10ª temporada, alcançando a décima posição geral, e a primeira e segunda temporada mista (envolvendo jogadores de emuladores e *mobile*), obtendo a sétima e quarta colocação geral, respectivamente.

dado ao competitivo era visível àqueles que davam vida ao *movimento*. Em uma de nossas conversas, J6 estava ciente do que seria confirmado apenas em 2023:

Está acontecendo diversas coisas no acesso ao campeonato, que é a LBFF, e acaba restringindo diversas portas para estar adentrando à elite. Meio que vai criando aquele desânimo, perdendo a vontade etc. Não teve, assim, nenhuma divulgação da série C e também não tem uma resposta da série B, se vai ter acesso de alguns times pra série A.

O futuro parecia incerto e seu coro se somava ao de inúmeros queixosos. A falta de uma comunicação direta com a comunidade criou um ambiente de incerteza que colocou em xeque as expectativas de futuro de muitos jogadores. “A Garena não falou absolutamente nada sobre a série C. Não teve, assim, uma divulgação da série C e também não tem uma resposta da série B, se vai ter acesso de alguns times pra série A”, comentou certa vez visivelmente preocupado. Na ocasião em que nos encontramos, ninguém sabia se a terceira divisão seria descontinuada nem se permaneceria. Havia uma sensação de hiato iminente e estagnação do *movimento* profissional.

Ninguém sabia o que seria dos seus planos dali em diante. Todos se preparavam para ver tudo ruir de uma hora para outra. Esse desconforto e desinformação levou jogadores ao desânimo, principalmente aqueles que colocaram seu projeto de vida – descrito como um sonho – naquele propósito. “Tem uma galera que coloca tudo, toda a sua força, todo um plano de vida, todo um sonho, todo tipo trabalho e esforço nisso. Ninguém sabe o que vai ser daqui pra frente”, comentava J6, que falava já ter feito isso antes: “já cheguei a ter um foco assim, chegando da escola, jogando praticamente o dia todo até finalizar a noite. Mas só que agora, no que diz assim em gastar a tarde inteira, conforme no passado, não”. Hoje, J6 joga pouco. Têm “outros objetivos” em mente. Ainda assim, em uma de nossos últimos diálogos, ensaiava um retorno ao *movimento* para disputar novamente a LAFF 2023, competição presencial em Sergipe pela qual foi vice-campeão e que este ano deixou de ser estadual para se tornar nacional.

6.1.7. Unidade de contexto micro: perfil de J7

J7, 18 anos, é natural de Paranaguá, assim como J3, seu ex-companheiro de equipe. Autodeclarado pardo, concluía o ensino médio em 2022, ano em que nos encontramos pela primeira vez, e pretendia prestar vestibular para medicina. A história de J7 com *FF* teve início em 2017, logo após seu lançamento no Brasil. Em suas experiências de jogo, sempre quis se dedicar e ser um dos melhores, e por isso se considerava uma pessoa “muito competitiva” em todos os jogos que jogava. Como outros, foi apresentado ao *battle royale* da Garena pelas suas amizades: “o *Free Fire* eu comecei com uns amigos meus, assim, mais por jogar. Não sabia que ia tomar toda essa proporção assim. Em 2017, quando ele recém tinha lançado, tinha uns três ou dois meses do lançamento, foi quando eu comecei a jogar”, lembrava.

Foi num dia não específico, em um momento trivial qualquer, durante o colégio, que um dos seus amigos comentou sobre um novo jogo. Marcaram, então, de jogar à tarde. J7 e seu amigo se reuniram na antiga casa onde morava, juntamente com outros colegas da rua que frequentavam seu colégio. “A gente começou a jogar, assim, foi bem aleatório, bem do nada, algo como: ‘vamos jogar esse jogo aqui’. Galera se reuniu e jogamos”. J7 também nos deu uma explicação para o que parece ser um padrão muito comum entre jogadores de *FF*. Para ele, a maioria das pessoas do *movimento* começou a jogar com os amigos, principalmente aqueles de escola, porque “o que mais dava era gente que jogava da escola”.

Como de praxe, no que parecia comum aos jogadores com quem conversamos, “no começo *Free Fire* foi só uma brincadeira”, como um passatempo para se divertir em dias que estivesse livre – “estou de boa, sem fazer nada, vou jogar um pouquinho”, falava. Suas palavras reforçam que a própria prática bricolada do *esport*, menos focada na expectativa de se tornar profissional e mais voltada para a diversão – e talvez até para o desenvolvimento da masculinidade –, desempenha um papel fundamental na formação daquilo que os jogadores chamam de “dom” e “talento”. Do sentimento de repetição oriundo da prática frequente de jogar por lazer, a própria natureza da experiência de jogo de J7 se modificou: abandonou nuances que eram repetitivas para se concentrar em uma disputa pela progressão competitiva, superioridade e domínio do sistema (Falcão, 2014). “Acabou que esse pouquinho foi aumentando, aumentando, aí comecei a jogar os campeonatos”, explicava. Para Aarseth (2003, p. 21), “jogos consecutivos e jogos a nível de perito surgem habitualmente na sequência de se ter jogado exaustivamente”, evoluindo no jogo em um processo de aprendizagem profundo à medida que, afinal, se joga.

FF começou a ajudá-lo, dizia, à medida em que passava a ganhar recursos financeiros. Como menor de idade, a sensação de ter uma renda própria – ainda que mínima – e poder ajudar em casa, nas contas da família, era o que lhe fazia seguir no *movimento*.

Querendo ou não, eu era um moleque menor de idade e consegui tirar um dinheiro... teve um mês aí que consegui tirar um salário mínimo. E dentro de casa consegui ajudar a mãe, ajudar a família. É uma coisa que é como se fosse uma combustão. Te dá vontade, entendeu? Ver um sorriso no rosto da família não tem preço. Então, eu acho que esse é um dos motivos porque eu continuei jogando, porque eu me dediquei horas e horas.

2020 e 2021 foram os anos que J7 e sua equipe mais conquistaram premiações. Foi nesse período que venceram a TFFF e muitos outros campeonatos amadores. Em 2021, em particular, “foi o ano que a gente mais jogou, eu e os moleques que foram também destaque da Taça das Favelas junto comigo”. Foi o ano que disputaram mais campeonatos: J7 jogou dois *splits* da série B naquele ano, o que tornou 2021 disparado o seu ano de maior dedicação, e conquistou o bicampeonato estadual da TFFF jogando com J3. Ele sempre teve em mente que não queria ser o melhor jogador, seu objetivo, mais modesto, era “sempre estar ali com quem as pessoas

consideraram os melhores”³⁵⁰. Queria ser reconhecido por “jogar muito”, ver sua família assisti-lo na televisão e seu irmão mais novo se inspirar ao vê-lo jogar. Por outro lado, seu projeto, como o de outros, era grandioso como todo sonho: jogar a série A e um mundial. Almejava conquistar o mundo de *FF* e escrever uma história de sucesso e glória.

Eu até consegui realizar esse sonho, só que não 100%, que era poder jogar uma série A. Eu quero chegar nesse nível ainda, porque jogar uma série B, nossa, é bom, é muito bom pra quem começou, pra quem corre atrás. Pô, jogar uma série B é uma oportunidade muito grande, mas todo mundo sonha em jogar uma série A, jogar um mundial.

O sonho de ser um jogador profissional vinha desde o futebol. J7 praticou em muitos campos e quadras de sua cidade até que um dia lesionou o pé, fraturando-o, em 2017, no mesmo ano em que entrou em *FF*. A lesão o afastou dos gramados, num exemplo de que a carreira no futebol pode ser, simplesmente, dura. “No ano que eu parei de jogar bola, porque eu machuquei o pé jogando, [...], nesse intervalo eu comecei a jogar o *Free Fire*”, comentou. Chegou a ensaiar um retorno aos campos de futebol em seguida, mas o medo e o risco de uma nova lesão o intimidavam: “eu tentei voltar pra bola, voltei, tentei jogar bola de novo, só que você fica com aquele friozinho na barriga, podendo machucar o pé de novo”.

O futebol foi um dos primeiros esportes a promover o discurso de ascensão social e mobilidade econômica a milhões de meninos de comunidades brasileiras, permitindo a “realização de um sonho” a partir da prática futebolística, um caminho para a fama e riqueza que não seria atingido pelo trabalho tradicional. Rapidamente as periferias passaram a ser vistas como “celeiros de craques” (Damo, 2005; Guedes, 1982) – e a Taça das Favelas, criada há onze anos, acentuou sua aproximação com o mercado dos pés-de-obra brasileiro assumindo o triplo papel de revelar talentos, valorizar a cultura das favelas e incluir jovens nesse mercado, por vezes, feroz. Gastaldo (2002) e Damo (2005) observam a viabilidade do projeto de ascensão social pelo futebol endossado, inclusive, pela mídia – o que não é diferente em relação à *FF* (Macedo; Kurtz, 2021).

Entre os atores do *movimento* com quem convivia, J7 dizia ser comum ouvir relatos de sonhos interrompidos no futebol. Também similar era o argumento de que *FF* se tornava uma segunda via para quem não conseguiu construir uma carreira nos gramados. “Os moleques que jogaram comigo, a maioria jogava bola também”. O capitão da sua equipe, por exemplo, saiu do *movimento* em 2021 para jogar na modalidade profissional de futsal por um time de Paranaguá. Outro jogador do seu time e um dos MVPs da TFFF, G., de quem é amigo próximo e que defendeu a FURIA por um *split* da série A, em 2021, e permaneceu nela pouco mais de um ano até o

³⁵⁰ Em seu estudo, T. Taylor (2012) argumenta que embora muitos jogadores não se destaquem como os melhores, eles recorrentemente falam sobre o esforço para se manter como um membro sólido de uma equipe competitiva. Eles acreditam que essa permanência contribuiria para o sucesso geral.

derradeiro *split* da série B, em 2022, era um dos melhores goleiros de futsal da sua cidade³⁵¹. Parou por causa de *FF*.

Em 2017, J7 chegou até a jogar a tradicional Taça das Favelas no futebol. Tinha vontade de seguir carreira, mas não obteve o sucesso e o retorno correspondentes aos seus anos de dedicação. A lesão e a crise sanitária global, em seguida, pareciam encerrar de vez esse sonho, acreditava. “A pandemia chegou de surpresa. A gente estava... ninguém esperava que um dia ia acontecer isso, então, a gente tinha que ficar em casa”, comentou. O sonho de ser um jogador profissional, no entanto, ainda estava vivo na sua imaginação. Até que, um dia, encontrou em *FF* uma rota alternativa para essa realização: “para quem jogava o *Free Fire*, o competitivo foi meio que um motivo a mais pra jogar. A gente ficava em casa, não podia – principalmente pra quem joga bola – treinar, não podia sair de casa, então, ficava só no quarto jogando”.

Na ocasião, o tempo extra disponível permitiu a J7 uma dedicação quase integral ao *movimento*. No tempo que jogava profissionalmente *FF*, tinha uma jornada de trabalho que girava em torno de 10 a 12 horas por dia. “Na época, era a única coisa que a gente fazia. Praticamente dava a vida no jogo mesmo, era o dia inteiro jogando, de umas 10 às 12 horas, quase metade do dia jogando”. No começo do competitivo, como muitos outros no *movimento*, ganhava dinheiro dos campeonatos que vencia junto com sua equipe. “A gente jogava uns campeonatinhos amadores, não igual a Taça das Favelas, mas dava um dinheiro bom. A gente tirava esse dinheiro na base dos campeonatos amadores”, lembrava. Em nossos encontros, J7 explicava que no *movimento* amador populam inúmeras organizações que conduzem vários campeonatos que dão forma ao circuito comunitário. Essas competições, “que não são tão vistas”, são muito estimadas para quem é parte do *movimento*, “mas para quem é de fora, não assiste muito – porque às vezes não tem muita *live* nesses campeonatos –, não são tão reconhecidas”. A condição de ser membro do *movimento*, portanto, colocava os jogadores diante de um circuito competitivo que mobilizava altas quantias em dinheiro, como dito alhures.

O título de campeão nacional da TFFF, além do prêmio de R\$ 15 mil, abriu portas para J7 e alguns membros de sua equipe, ampliando sua história e experiência competitiva. “Pra mim foi uma sensação incrível, porque é uma coisa que eu amo fazer. E quando você se dedica tanto a alguma coisa e tem resultado, é uma sensação inexplicável”, descreveu sobre vencer a TFFF. As repercussões da vitória foram significativas. Inúmeras equipes vieram ao encontro de J7 e G., seu ex-companheiro de equipe – eles foram os únicos a serem cortejados pelo *movimento* profissional. Surgiram contatos, convites para testes e ofertas de oportunidades na série B da liga oficial.

³⁵¹ Chegamos a trocar algumas mensagens durante determinado período, mas sua rotina e seus afazeres e compromissos como *pro-player* da FURIA o impediram de retornar nossos contatos e manter uma comunicação.

Vários times vieram procurar jogadores das Taça das Favelas. Fui chamado pra vários testes e olharam minha jogabilidade. Eu sempre quis ser jogador tanto de futebol ou de esporte eletrônico, e desde o começo me dedico muito pra não faltar a nenhum treino. O que eu projetava pro futuro eram melhorias dentro e fora do jogo.

Em 2021, durante a quarta temporada competitiva da LBFF, realizada entre fevereiro e março daquele ano, estreou pela primeira vez na série B. Ali ocupou a primeira colocação do Grupo A da segunda fase, juntamente com G., um amigo com quem venceu o campeonato da CUFA e que jogava por outra organização. Na época, J7 defendia uma equipe de propriedade de um cantor de *funk*. Nela tinha um contrato e recebia um salário mensal de R\$ 500,00 para se dedicar à competição. Naquele ano, permaneceu na equipe por dois *splits* durante a quarta e sexta temporada competitiva.

Treinava exaustivamente todos os dias em busca da tão sonhada vaga na elite do *FF* brasileiro. “Na época, eu jogava 10 a 12 horas por dia. Eu acordava, fazia aula *on-line*, comia alguma coisa e jogava *Free Fire*. Fazia algumas pausas pra beber água ou falar com amigos, mas jogava boa parte do dia pra me tornar melhor”, comentou fazendo referência a uma declaração à imprensa dada naquele período. Era justamente a chance de estar na elite que fazia com que o trabalho de J7 fosse cada dia maior. Apenas alguns passos o separavam do estrelato, acreditava. Sua equipe, porém, não chegou a ser uma das quatro melhores da sua chave nas etapas classificatórias da série B e não foi uma das 12 que avançaram à final.

Por outro lado, J7 e seus companheiros evitaram o rebaixamento para a série C e garantiram a permanência da organização na quinta temporada da segunda divisão da LBFF, realizada entre junho e julho de 2021. Após a campanha, a *line-up* passou por algumas reformulações no elenco de jogadores e J7 foi substituído para a disputa da próxima etapa da série B da LBFF 5. Como as mudanças não surtiram o efeito esperado, ele retornou ao *movimento* profissional na segunda divisão da sexta temporada, no terceiro e último *split* do ano realizado entre agosto e outubro de 2021, para disputar pela mesma equipe onde havia estreado na liga oficial da Garena. A promoção almejada não foi atingida novamente, mas dessa vez J7 deu adeus à organização.

Depois dessa experiência, concentrou-se na disputa da TFFF, em busca do bicampeonato estadual e nacional. Como dito por J3, a equipe da comunidade que representaram passou por muitas mudanças em 2021. Dessa vez, J7 assumiu a função de capitão da equipe e recrutou J3 e seus parceiros, todos da mesma cidade. A campanha estadual foi bem sucedida e o bicampeonato foi conquistado. Na etapa nacional, chegaram à sexta posição, com J7 concorrendo ao título de “MVP da Galera” contra J10 e um companheiro de equipe de J5. Depois disso, foi chamado para outra equipe, onde permaneceu por pouco tempo. Em 2022, retornou à sétima temporada da LBFF para jogar aquele que seria o penúltimo *split* da série B, realizado entre fevereiro e março daquele ano, defendendo uma organização tricampeã estadual da TFFF – título que J10, aliás, ajudou a

conquistar. Lá encontrou outro interlocutor desta pesquisa, J10, com quem jogou toda a segunda divisão. A vaga, obtida a partir do apoio financeiro de patrocinadores, permitiu que a equipe estreasse na competição e disputasse a penúltima edição da segunda divisão de *FF*. J7 viajou até São Paulo para conhecer a comunidade de J10 e a equipe. Em seguida, partiu para uma chácara no interior do estado, na cidade de Quadras, com seus companheiros. Ficou aproximadamente um mês lá, para disputar a série B.

Não chegou a receber um salário ou qualquer tipo de valor financeiro, mas dizia ter “toda a estrutura” necessária para seu ofício, incluindo passagens de avião. “Lá a gente não tinha gasto nenhum”, comentava. O convite para chegar até a organização não se estendeu a todos os antigos jogadores do time campeão da TFFF, do qual fez parte. Foi chamado pelo fundador e treinador da equipe em São Paulo, diretamente pelo seu perfil no *Instagram*. A taça havia sido sua vitrine e o revelou para ele, que também participou. “Ele viu o meu talento, ele reconheceu e me chamou, foi assim”, dizia com simplicidade. Dos jogadores da *line-up*, conhecia apenas um, mas ainda assim uma prova de que a mobilidade dos jogadores os leva a diferentes *movimentos*. Esse contato, de outro estado, tornou-se um conhecido a partir do circuito amador (chamado por nós de *movimento*), onde jogavam juntos. Dos treinos nasceu uma amizade. Os demais jogadores foi conhecendo assim que foi chamado e passou a integrar o time.

Tem uma galera que eu fiz amizade. Com muita gente que fiz amizade, na verdade, de outros estados assim, eu às vezes nem estou jogando, mas estou lá assistindo a *live* do campeonato, torcendo pela galera. E tem gente também que faz isso, né? Quando a gente foi campeão, eram pessoas de outros estados comemorando pela gente ter sido campeão, mandando várias mensagem de apoio. A galera do amador se apoia bastante assim, tem aquelas rixinhas de dentro do jogo, mas fora do jogo é a galera toda conversando.

Mas uma questão ainda nos intrigava: por quê, afinal, trabalhar sem ser pago? O argumento, que lhe parecia óbvio, foi nos dado de pronto. Mesmo sem salário, J7 era uma pessoa competitiva. Ali viu uma oportunidade, talvez a última, e sem pensar duas vezes se jogou como se fosse a primeira. “Então, eu aproveitei essa oportunidade, pra ganhar visibilidade, eu aproveitei ali, me agarrei”. Segurou essa chance na esperança de conseguir, mesmo sem um salário, sem uma compensação financeira, que o reconhecimento e a visibilidade almejados lhe ofereceria oportunidades futuras. “Querendo ou não, só de você jogar a série B a galera que tá mais acima, assim, lá na série A, os treinadores, eles pegam muitos jogadores que vêm de base ou da série B, então só de eu estar jogando já é uma baita oportunidade de eu mostrar o meu talento e eles verem, ser notado”, dizia com as palavras cheias de esperança.

A compensação financeira – chamada de “ajuda de custo” – variava de organização para organização do *movimento*. Algumas pagavam, dizia, enquanto outras não dispõem de tanta estrutura, e conseqüentemente “já não consegue estar ajudando os jogadores”. Explicava, no entanto, que geralmente para quem joga *FF*, embora falasse mais por si mesmo, o dinheiro era a

última das preocupações. Essa devoção ao jogo fazia com que “o salário pra jogar uma série B, às vezes, nem importa[sse], só de você estar jogando uma série B já é um... como se diz? Um privilégio, já é uma vitrine, já é uma grande experiência”. Sua campanha pela organização na segunda divisão, entretanto, não saiu como esperado. A equipe foi rebaixada. Aquela havia sido uma temporada competitiva que “pegou na mente” de J7, porque foi, particularmente, dura. Jamais tinha enfrentado um desempenho a ponto de resultar no rebaixamento de seu time. Doses de frustração eram inevitáveis – e até normais, dizia –, “porque estava acostumado a desempenho lá em cima. Essa foi a primeira decepção no jogo. Você vem duma vontade de jogar e tudo, dar o máximo... Foi praticamente a primeira decepção, assim, mas a gente continuou”.

Depois dessa experiência, J7 também participou da C.O.P.A. *FF Corrida do Milhão* – torneio oficial realizado pela Garena – como uma equipe convidada, disputando juntamente com a equipe de J2 e J8, além de organizações à época reconhecidas do cenário competitivo da modalidade, como Corinthians, Vivo Keyd, paiN Gaming, LOUD, Fluxo, Team Liquid, Cruzeiro *Esports*, BD Vasco, Los Grandes e Civil *e-Sports*. Quando conversamos pela última vez, em dezembro de 2022, J7 não estava mais no *movimento* – havia feito uma pausa na carreira para descansar. “Hoje eu dei meio que uma paradinha por um tempo [...], eu estou dando uma descansada um pouco”. Embora não estivesse mais no cenário, pretendia regressar.

Tenho vontade de voltar, não tem como negar. O *Free Fire* foi muito, muito fundamental na minha vida. Foi um jogo que, querendo ou não, mudou um pouco, né? A minha vida, o meu viver. O dia a dia ali de sempre, jogando. [...] Agora eu comprei um computador pra mais pra frente começar a fazer *live*, voltar pro *movimento*.

Na ampla variedade de jogos existentes, embora jogadores sejam confrontados diariamente com o drama da derrota e do fracasso, e estes sejam relativamente contornáveis e relativizados (Juul, 2013), em níveis profissionais essa questão se adensa. Na configuração profissional de *esports* – e por vezes na comunitária –, um erro pode custar o “céu” ou o “inferno” dos jogadores, como dito, e circundá-lo nem sempre é das tarefas mais fáceis. A derrota e o fracasso são constantemente reafirmados toda vez que o jogador interage com aqueles que formam o *movimento* – seja ao entrar no jogo, seja em conversas paralelas com outros jogadores ou em *rankings* e notícias sobre os torneios. Por outro lado, jogar profissionalmente também implica em desgaste físico e mental intenso aos jogadores (Macedo, 2018; Taylor, T., 2012; Witkowski, 2012).

A derrota, na verdade, ela no começo, não tem como negar, pesa um pouco. Mas eu ainda continuei, só que eu decidi parar, na verdade, um pouco porque eu estava com a cabeça muito cheia há muito tempo jogando. Eu precisava de um descanso pra voltar com a cabeça bem, pra poder voltar com meu desempenho bom.

Uma derrota e uma vitória imprimem rastros e vestígios midiáticos que são repercutidos pelo *movimento* – alguns dos quais, aliás, só circulam entre os seus próprios membros. Todos esses aspectos podem se reafirmar, a depender dos grupos a que se pertença e das dinâmicas ali veladas.

Quando uma derrota acontece, ou quando está na iminência de acontecer, principalmente quando se trata de um jogador que defende uma organização popular com quantidade significativa de torcedores, estes também verbalizam seus sentimentos de maneira não muito diferente do futebol (DAMO, 2005, p. 414): “quer dizer: insultam os jogadores, como se a derrota significasse uma desonra e a vitória um mero alívio”. Um lembrete de que os percalços implicados na transição entre configurações sociais do *esport* – de entusiastas para profissionais, da matriz comunitária à profissional – são muito maiores do que a capacidade de jogar o jogo.

6.1.8. Unidade de contexto micro: perfil de J8

J8, 21 anos, é natural de Campo Grande, no MS, assim como J2, seu amigo e ex-companheiro de equipe. Autodeclarado pardo, havia concluído o ensino médio quando conversamos pela primeira vez. No ano de 2017, sua trajetória com *FF* teve início graças a indicação de um amigo de infância – com quem venceu a TFFF em MS por duas vezes consecutivas e foi campeão nacional, juntamente com J2. Como tantos outros jogadores que encontramos, ele se viu atraído pelo fascínio do *battle royale* da Garena, cuja mecânica facilitada atraía inúmeros jogadores de comunidades. Na época em que começava a jogar, os requisitos mínimos de *FF* em aparelhos *Android* consistiam na versão 4.0 do sistema operacional, processador Intel Quad Core, memória RAM de um gigabit e armazenamento interno de 600 megabits. Em aparelhos da *Apple*, os requisitos mínimos eram iOS 8.0, qualquer configuração de CPU e os mesmos valores de memória RAM e espaço de armazenamento de aparelhos *Android*.

No começo, jogava pela “resenha”, “zoando”, com amigos. Entrava nas ranqueadas, mas não imaginava ali um futuro. No final de 2019, num período que passava mais tempo em casa, jogou mais. Quando a pandemia irrompeu no ano seguinte, J8 tinha medo de ser contaminado com o vírus que ceifou a vida de mais de 700 mil brasileiros³⁵² - temia por sua família, mãe, irmão e pai. “Então, teve um tempo que eu ficava só em casa. Aí eu comecei a jogar o *Free Fire*, só ficava jogando, jogando, jogando. Meu amigo falou: ‘oh, vamos começar a treinar competitivo, assim, não jogar só por jogar, jogar pra tentar alguma coisa, né? E a gente foi indo’”, relembra.

A cada partida, J8 se entregava às disputas com o mesmo afinco dos gramados, sua paixão inicial. Os movimentos rápidos, a mente afiada, os reflexos aguçados e os duelos de destreza e estratégia mostravam um comprometimento com uma certa epistemologia competitiva. Do impulso do retorno ao jogo e do sentimento de repetição, foi construindo uma leitura no intuito de tornar o jogo algo familiar, conhecido, buscando, assim, dominá-lo. De tanto jogar entrou no *movimento*, em 2020, com o sonho de ser jogador profissional. Este projeto, no entanto, começou

³⁵² Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/>. Acesso em: 1 ago. 2023.

nos campos de futebol. Sua dedicação era similar à que mantinha em *FF*, numa prova do quanto depositava esperança no *battle royale* e no quanto ele havia conquistado espaço em seu futuro. Desde os sete anos jogava futebol, tendo atravessado, com relativo êxito, todas as etapas que constituem a formação futebolística até chegar na categoria juvenil (sub-17). Promovido a esta categoria, teve altos e baixos ao longo da formação. À medida que se aproximava da idade adulta, J8 entrava em uma fase decisiva.

Era que nem o *Free Fire*, futebol eu treinava desde os meus... futebol sempre foi desde os meus sete anos, se eu não estou enganado, oito anos. Jogava, jogava e joguei onze, doze, treze... 2018, quando eu tinha 17 anos, eu joguei meu último estadual. A gente não foi campeão. A gente perdeu nas quartas de final e o time que eu jogava nas categorias de base ia até o sub-17, jogadores que têm até 17 anos, e é só até ali. Não tinha um sub-19, não tinha uma categoria sub-19 que é pra jogadores de 19 anos.

A derrota de J8 e de seu time no campeonato estadual sub-17, portanto, trazia uma consequência prática em sua trajetória no mercado de pés-de-obra, porque significava, sem mais delongas, reiniciar a carreira. Isto é, “a gente tinha que caçar outro clube pra jogar o estadual sub-19”. J8, entretanto, já se considerava “velho” demais – com a idade avançada à época – para um jogador de futebol ainda na categoria juvenil. Conforme progredia em idade, era claro a ele que avançava em direção ao gargalo do funil. Como dissera J1, a entrada na maioridade também marca uma fronteira importante entre jogadores de futebol: a necessidade de ingressar em um clube para início da carreira. Como explica Damo (2005, p. 268), “é no juvenil (sub-17), com idade entre 15 e 17 anos, que os investimentos se intensificam e o torniquete é acionado”.

A pressão sobre os jogadores também eleva o número daqueles que são dispensados nessa categoria – ao menos metade dos que ali estão. À medida que atingia a idade adulta, J8 construía uma percepção sobre seu futuro no futebol a partir da sua espacialidade. “Como eu também já estava velho, entre aspas, aqui na minha cidade é muito difícil”, dizia. “Se você não tiver um empresário, alguém que invista, te leve pra São Paulo ou Curitiba, Rio de Janeiro, pra jogar nos times de lá, não tiver alguém que te leve, você não consegue tornar esse sonho possível. Aqui na minha cidade é muito ruim, tanto no futebol quanto na visibilidade”, relatava. Em suas palavras, a crítica à territorialidade local era persistente. O problema do futebol se alastrava em direção à visibilidade, conceito importante seja para quem mobiliza um futuro nos gramados, seja para quem almeja algo nas arenas de *esports*.

Os *movimentos* costumam colocar muito valor à visibilidade e à audiência. Autores dos *game studies* que discutem a dimensão esportiva e de trabalho dentro dos *esports* têm documentado o debate em torno dessa valoração (Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2016a). É difícil se entender as razões pelas quais os jogadores se entregam à incorporação dos desafios que os *esports* exigem, dentro e fora dos jogos, na intensidade e extensão que são exigidos, sem considerarmos o fato de que os jogadores precisam, sobretudo, ser vistos. Quando percebeu isso em relação ao

futebol, J8 decidiu encerrar sua carreira em 2018. Logo que pendurou as chuteiras começou a se dedicar mais à *FF*. Dois anos depois, de tanto jogar, entrou no *movimento*, passou a almejar o *status* de *pro-player*. Para alcançá-lo, J8 chegava a jogar em um dia nove horas e, por vezes, doze – numa época, entre 2019 e 2021, em que a prática costumava ser mais aliciante para os jovens do que o próprio futebol (Newzoo; Esports Bar, 2018).

Seu sonho, e como tal ambicioso, era jogar na liga profissional – numa série B ou série A. Sabia, entretanto, que a elite do competitivo brasileiro era “complicada”. Parecia claro, para ele, que o caminho das pedras a ser trilhado na carreira de *pro-player*, por vezes tortuoso, consistia em jogar a divisão intermediária primeiro, para galgar maior visibilidade. Um caminho alternativo, porém, seria ser campeão de algum “campeonato brabo”, dizia. “Meu objetivo era jogar uma LBFF ou ser campeão de algum campeonato, assim, conhecido, sabe? Oficial, né?” J8 agradecia à Deus, em sinal de respeito e devoção, pelo reconhecimento alcançado até aqui. Era grato, sobretudo, pela vitória na TFFF, a principal em sua carreira, cujo *status* se assemelhava como uma graça divina. Ser campeão, porém, não lhe abriu todas as portas que imaginava. J8 não conseguiu jogar a LBFF, seu maior objetivo. Não estava, porém, frustrado diante disso. “É normal”, dizia. Tomamos seu discurso como procedente.

Ele tinha grandes planos com *FF*. Queria jogar, se superar, mostrar seu talento, mas também pensava em ajudar a mãe, a família, ter uma renda pela sua prática. Talvez imaginasse encontrar um caminho menos turvo do que aquele vivido no futebol – o que não se mostrou uma realidade. No auge de sua carreira, em 2021, jogava com sua equipe entre 11 e 12 horas diárias. De segunda à sexta, treinava “pra valer” em ao menos três dias. Começava sua prática por volta das 10h da manhã até o meio-dia, retornando, em seguida, das 14h às 17h. Fazia uma pausa rápida para tomar um banho e se alimentar, voltando novamente às 19h para mais uma sessão de treino, cuja duração se estendia até as 20h30. “Jantava ali rapidão, porque às 21 horas a gente tinha de novo atividade”, que perdurava até 22h30.

Por fim, à meia-noite, jogava um treino na “resenha [...], pra rir, descontrair”. Ele e seus companheiros costumavam fazer capturas de tela de *FF* com a média de atividades e postar em suas redes sociais, seguido de frases como “um dia isso daqui vai valer a pena”. Eram, aproximadamente, 11 ou 12 horas de jogo por dia, numa ilustração de que os jogadores precisam se entregar, de corpo e alma, como se fossem sugados pelo redemoinho do mundo que aspiram conquistar, pelo circuito do *métier* que ambicionam e, conseqüentemente, afastados de outras formas de interação às quais são sujeitos jovens de suas idades – como a educação escolar (por vezes a faculdade), o entretenimento, as amizades e os relacionamentos.

Em sua trajetória, J8 teve altos e baixos ao longo dos anos. Seu melhor momento foi após o título de campeão nacional da TFFF e os desdobramentos decorrentes da vitória: a participação

em um *showmatch* com membros da equipe de *FF* da LOUD, a segunda edição da C.O.P.A. *FF* Corrida do Milhão e um *bootcamp* em São Paulo no centro de treinamento da LOUD, para os quais foi convocado junto de J2 e outros companheiros do time campeão da TFFF. Em três anos de carreira, venceu inúmeros torneios amadores, participou da última edição da série C da LBFF, em 2022, e foi campeão sul mato-grossense da TFFF (modo *squad on-line*) por duas vezes consecutivas, um dos quais obtido com J2 no ano em que venceram o nacional.

Na terceira divisão da liga, jogou com seu time anterior à equipe da TFFF. Era um grupo formado por pessoas com quem sempre jogava, o que incluía uma “amizade já antiga”, com quem “morava junto, jogava bola junto, começou a jogar *Free Fire* junto”³⁵³, comportamentos típicos de quem convive fora do jogo, e com outros jogadores – um do Paraná e outro do Espírito Santo – que J8 e seu amigo de infância conheceram a partir de treinos *on-line*. Não obtiveram sucesso na campanha. Venceram a primeira e a segunda fase, mas caíram na terceira. “Aí já era. Não classificou? Não tem segunda chance, nada”, dizia.

Para ele, de forma convergente com outros dos interlocutores, a série C era “comunidade que nem é na Taça”. Por não haver nela equipes da primeira divisão, “um time bom que colocasse medo na gente, e medo entre aspas, mas que fizesse a gente sentir pressão”, a sensação que tinha era clara: se tivesse jogado com a mesma equipe da TFFF, estava convicto de que venceriam. “Eu duvido se a gente não subiria com o time que a gente estava [...]. A ideia era a gente jogar uma série C, jogar a semifinal, subir pra série B e continuar com o mesmo time”, explicava. Embora soubesse que todos que disputavam a terceira divisão lutavam pelo mesmo sonho, tinha certeza que conseguiriam. Seu desejo era apenas uma: a oportunidade de jogar com sua equipe anterior.

Participava desses eventos com a esperança de que futuras oportunidades pudessem surgir. Dinheiro, embora fosse importante, era a última das preocupações dele e de muitos dos jogadores que acompanhamos. “A gente nem estava ligando pra contrato nem nada. Só queria jogar, tá ligado? Só que é difícil, véio. É muito foda”, dizia sobre os desafios que a carreira de *pro-player* impõe aos jogadores. Em outra oportunidade, acrescentou:

Se a gente subisse pra Série B eu acho que aí poderia mudar. Hoje uma vaga na Série B é muito grande. Pode ser que chegue algum patrocinador querendo investir em time, chega aí que começa os negócios de contrato. A gente só queria jogar, nós quatro, uma série C ou uma série B, mesmo se não fosse receber nem nada, a gente só queria jogar pra mostrar. Só que não consegui, né? Não deu certo, mas aí ficou por isso mesmo. A gente nem ligava muito pra contrato, pra receber na época. A gente só queria mostrar nossa jogabilidade mesmo. Queria ganhar, fazer nossa história, fazer nosso nome.

Embora J8 nunca tivesse sido contratado para jogar, considerava sua equipe vencedora da TFFF como profissional, no sentido do desempenho e da *gameplay* que apresentavam. “A gente

³⁵³ Chegamos a trocar algumas mensagens durante determinado período com esse amigo de J2 e J8, com quem também foram campeões da TFFF, mas seus afazeres o impediram de manter uma comunicação mais assídua conosco.

manda bala que nem os profissionais, só que em questão de contrato, assim, a gente não tinha, mas a gente jogava com a mesma raça, com a mesma vontade, não era um passatempo”, dizia. O que o motivava era saber do potencial e da vocação – seu e dos seus próprios companheiros. “Como a gente tinha acabado de ser campeão da Taça das Favelas, a gente já tinha criado o nosso nome, já tinha um reconhecimento. Então, isso é que deixava a gente motivado”, comentava. E J8 não estava errado sobre a reputação que ele e J2 criaram ao ganhar a competição da CUFA.

Vencer a TFFF colocou ele e sua equipe em movimento. Fez com que estreitassem laços com os integrantes do seletor *movimento* profissional de *FF* ao longo de todo o ano de 2022. Uma prova desse nível de habilidade perito, para ele, era visível a partir dos chamados “Treinos de série A”, exercícios realizados com os times da elite profissional do competitivo de *FF*, e por conhecerem inúmeros outros membros do *movimento*, com ênfase nos atores profissionais. Com a vitória e a visibilidade em torno do nome da equipe, J8 e seus companheiros conquistavam com facilidade vagas em treinos com jogadores do alto escalão de *FF*, geralmente organizados em grupos com a participação dos *managers* de cada time. “Ele [um dos jogadores da equipe, amigo de infância de J8] colocava lá o nome [do time] e o povo falava: ‘ah, é o time que foi campeão na taça, né? Dá vaga pra eles’”, lembrava. Em uma de nossas conversas, J8 listou vários nomes com quem interagiu e que, entre seus pares – outros membros do *movimento* –, havia um sinal de respeito. Eram jogadores do Fluxo, passando pela FURIA até LOUD. “A gente tinha amizade pra caramba com todo mundo, então a gente era profissional”, disse em correção a uma fala anterior onde comentava que a equipe não teria alcançado o *status* do ofício que ambicionava.

Ser reconhecido com um estilo de jogo profissional, o suficiente para ser convidado a jogar com os melhores, era um sinal importante para J8 e seus companheiros. “E mesmo assim, a gente não tendo oportunidade na série B, a gente jogava só os treinos elite, tá ligado?” Por mais que o treino seja uma atividade diferente de uma competição (um torneio, um campeonato, uma liga, uma taça ou outro evento qualquer), e isso estava claro para J8, esse reconhecimento era relevante. Era comum que os técnicos de equipes da LBFF acompanhassem os treinos. “Muitos técnicos assistiam, telava lá da série B, só que mesmo assim a gente não teve oportunidade”, comentava desapontado. Em alguns casos, haviam treinos premiados com valores em dinheiro transferidos via pix. “Jogava meu time contra o time do Fluxo, só os pica, tá ligado? E a gente ganhava, mano. Peguei umas três vezes esses treinos premiados. Trezentos reais cada um deles lá”, lembrava. Não havia, entretanto, ninguém disposto a investir em J8 e em seu time, em comprar uma vaga para que pudessem disputar a segunda divisão da liga oficial do país.

Entre abril e maio de 2022, no entanto, o cenário era outro. A equipe, que antes dedicava até metade do dia para jogar, agora treinava pouco, em média cinco e seis horas diárias. Dormiam mais, não tinham atividades após meia-noite e também jogavam mais campeonatos amadores do

movimento. Sobre sua antiga rotina, disse que “era cansativo” e insustentável a longo prazo. No período de nossos encontros, J8 também jogava menos. Ele e seu time foram além de outros jogadores do *movimento*, mas é provável que seus dons e a gestão deles (bem como das mediações que atravessaram suas experiências) não tenham sido suficientes para levá-los mais longe.

Em uma de nossas últimas conversas, J8 começou anunciando uma pausa no *movimento* para se concentrar em outras atividades, como o ensino superior: “eu parei de jogar. Estou bem... cuidar mais da minha vida pessoal, mano, sei lá. O jogo... eu vou continuar minha vida pessoal, tá ligado? Trabalhar, fazer uma faculdade. Que o jogo, em si, é complicado, mano, tu és doido...”. Ter sido campeão da TFFF rendeu reconhecimento e até uma proposta controversa criticada por J2, “só que não foi aquela proposta e não foi proposta pra jogar uma série B em si”, disse-nos. Também comentava conosco, avaliando toda sua trajetória no *movimento*, que a falta de um retorno prático desanimou consideravelmente os membros de sua equipe.

Seu time recebeu apenas duas propostas. Uma delas era uma oferta de uma organização da série B que sofreu rebaixamento para a série C. Em 2021, várias equipes caíram da segunda divisão para a terceira da LBFF. Organizações que são rebaixadas de uma divisão para a outra possuíam vaga garantida na semifinal. Com isso, era mais fácil para ela ser promovida novamente. Esse cenário é bem diferente da maioria dos jogadores e times que se inscrevem na série C, por exemplo. “Vai passar pela primeira fase, segunda fase, terceira fase, e é muito difícil cada uma dessas fases, até você chegar na semifinal. E esses times da série B que foram rebaixados já tinham vaga na semifinal da série”, explicava J8. Uma das organizações rebaixadas tinha tradição no *movimento* – chegou a obter, em 2022, o acesso à série A da LBFF 8, mas venderam a vaga pela falta de patrocínio para arcar com os custos de manutenção da organização e dos jogadores, segundo boatos de membros do *movimento*³⁵⁴. O dirigente chegou a entrar em contato com J2, J8 e seus companheiros. Queriam que eles jogassem pela organização.

O dono falou que queria que o time que foi campeão da taça representasse a org. em si na série C. Só que o que aconteceu? Veio a proposta da equipe carioca. E aí os guris foram pra ela, eu não fui, e não tinha como você ser inscrito na série B e jogar a série C. E ela já era um mês depois de acabar a série B. Não permitia no regulamento, você tomava *ban* se jogasse as duas [...]. Como os moleques optaram em ir pra equipe do Rio de Janeiro, não teve como ir pra série C. A gente também não recebeu mais nenhuma proposta pra jogar a semifinal da série C por algum outro time [...]. Não recebia nada nela, nenhuma compensação financeira. Série C é complicado, é difícil [...]. Daí veio a proposta da organização carioca também, logo em seguida, mas lá tinha contrato, recebia, entregava tudo certinho. Os meninos foram, não deu certo, vai fazer o quê?

Como mostra o relato de J8, outra dessas ofertas foi a que J2, por exemplo, aceitou. Feita por uma divisão de *FF* de um tradicional clube de futebol carioca, a proposta era direcionada aos quatro jogadores titulares da equipe. O que não disseram, no entanto, é que além deles já haviam

³⁵⁴ Alguns jogadores remanescentes foram absorvidos por outras equipes de *esports* do *movimento* profissional.

mais quatro jogadores escalados, comentou J8, que foi contrário à ideia, enquanto J2 dissera não ter sido informado da existência de outros jogadores à época. J8, em um de nossos encontros, narrou em detalhes seu ponto de vista sobre aquele imbróglio:

Só que além de nós quatro, tinham mais quatro *players*. [...] O time, em si, mano, não tem como competir. Na minha cabeça, eu acho que não tem como jogar oito, tá ligado? Ter oito... são seis, no máximo. Quando eu vi que eram oito eu já não aceitei a proposta, eu já saí fora. Os moleques continuaram e, enfim, jogaram lá. Nem jogaram a série B, na verdade. O J2 mesmo foi inscrito e não jogou. Quem jogou mesmo foram uns meninos lá. Esses moleques já tinham passagem pelo competitivo, já tinham jogado uma série B, só que eles não foram bem, eles foram rebaixados. O que eu acho que é, caramba, chega a ser uma... na minha visão, mano, é uma panela³⁵⁵. É que nem no futebol. É uma panelinha que tem dentro. Os caras, ao invés dos *coachs*, o povo do staff lá, buscar a gurizada nova, que nunca jogou, dar uma oportunidade, os caras não fazem isso. Eles vão na molecada que foi rebaixada, que já jogou uma série B, que tem uma experiência de série B, só que foi rebaixado. Eles vão nesses. Eles não arriscam numa molecada como a gente, que foi campeão na Taça das Favelas, eles não arriscaram em nós. Não teve um time pra falar assim: “não, eu quero vocês. Os quatro. Vamos arriscar em vocês”. Não, os caras sempre queriam levar alguém que já teve passagem na série B e foi rebaixado. É por isso que fica complicado, cara, a gente ficou 2022, o ano todo, meio que lutando pra meio que ter essa oportunidade de jogar a série B. Só que não foi, a gente não conseguiu. Teve umas oportunidades da gente jogar a série C, só que também não deu muito certo. No fim a gente não jogou.

Naquela altura de sua carreira, J8 – assim como seus companheiros – estava desanimado, e nem poderia ser diferente depois de toda sua trajetória no *movimento*. Fazia questão de reforçar o seu talento e do seu time em nossas conversas: “a gente, pô, foi campeão da Taças das Favelas, mano. Ganhou um puta de um dinheiro [R\$ 60 mil], um reconhecimento, querendo ou não, porque a gente querendo ou não ganhou um reconhecimento”. No primeiro *split* da sétima temporada da LBFF, a equipe se desmembrou. J8 havia sido o único que não aceitou a proposta oferecida. Ficou aquele *split* sem jogar. “A gente não jogou, eu mesmo não joguei. E fiquei por aquilo ali mesmo, fiquei sem time, sem nada, fiquei jogando amador em outro time com uns amigos meus”, dizia. Certa vez, dissera que J2 saiu transformado depois dessa experiência. Ele havia sido o único dos três jogadores que aceitaram a oferta a não disputar nenhuma partida da série B. Participou de um ou outro treinamento e não foi muito bem, sentindo a falta de ritmo, dada sua condição de reserva crônico. Na ocasião, J8 também nos disse o quanto o avançar da idade o preocupava.

No meio do ano, a gente jogou novamente, mas o J2 já parou, meio que não treinava mais. Só que foi complicado. Eu já tenho 21, o F. é o mais novo, tem 19, e o J2 eu acho que tem 23. Ficar jogando *FF* não tendo uma renda, por mais que a gente tenha ganhado o campeonato lá em 2021, só que mesmo assim não tendo uma renda, não tendo um reconhecimento no jogo real, não estar conseguindo mostrar a nossa habilidade, nossa jogabilidade numa série B, na LBFF, é complicado. E os amigos desanimaram. Por isso que a gente chegou nesse fim, de parar de jogar, porque não tinha mais como, velho. Ia ficar jogando sem receber nada e a gente com 21, tendo que ajudar em casa também.

³⁵⁵ “Panela”, como dissemos anteriormente, refere-se a manutenção de um grupo restrito de jogadores dentro de alguns *movimentos*. É um termo geralmente usado para descrever a dinâmica de acesso ao *movimento* profissional, em especial à série B da LBFF. Ou seja, um conjunto de jogadores que não era receptivo quanto a novos membros.

Embora a equipe tivesse interrompido suas atividades entre fevereiro e abril por conta do primeiro *split* da série B, onde ex-jogadores participaram, ela foi reativada em meados de abril, durante o segundo *split*. Em agosto de 2022, no entanto, a equipe deixou de existir como organização e os jogadores passaram a se concentrar em outras atividades. J8 seguiu jogando, juntamente com um dos membros do time campeão da TFFF – seu amigo de infância –, e juntos montaram uma equipe para disputar um campeonato estadual. A competição foi cancelada, mas decidiram prosseguir com a equipe. Com ela disputaram novamente – e venceram – a TFFF no MS, conquistando o bicampeonato estadual.

O fim do sistema de divisões e progressão na nona temporada competitiva da LBFF foi um golpe fatal a seu projeto. Em nossa última conversa, J8 dava sinais do que parecia assombrar o *movimento* à época: o fim da série B e C e a transformação da liga exclusivamente em série A.

Eu acho que daqui a pouco acaba, tipo, a série C, série B. Vai virar mais uma série A, tá ligado? Não sei, mas eu acho que vai acabar a série B. A série C parece que sumiu, não teve mais série C. É isso daí que eu estou achando, série C e série B eu acho que não vai ter mais. A série B quase que não teve em novembro agora [de 2022], que foi outubro, que é o último *split* do ano. Quase que não teve, mano... a série C também não teve. Por isso que tu também já tem um pensamento assim: pô, já não tive uma oportunidade na série B. A série B acabando vai ser impossível jogar uma série A. Então, estou perdendo um tempo aqui, tá ligado? Pô, é foda é, complicado assim, mas vou fazer o que, né? Não deu certo. [...] Série B é mais a panela. Série B é feio de ver.

Em nossas últimas conversas, J8 dava sinais de que um futuro em *FF* não era mais sustentável, vez por outra, com expressões como “vou fazer o quê” e “não deu certo”. Quando nos encontramos pela última vez, ele havia ficado duas semanas sem entrar no jogo. Jogou um treinamento ranqueado e novamente ficou quase um mês sem jogar. Essas informações eram índices de que sua aposta em uma carreira como *pro-player* de *FF* estava chegando ao fim. Como seu ex-companheiro J2, J8 construiu uma visão menos otimista – às vezes até desesperançosa – da carreira em *FF*. À medida que entrava *Movimento* à dentro e tentava mudar de uma configuração (comunitária) para a outra (profissional), uma abordagem mais crítica em relação ao próprio *Movimento* e suas experiências nele, que nem sempre eram tão amigáveis ou felizes, passaram a surgir. Ele enfatizava que por trás de toda a cobertura midiática e o estrelato de alguns *pro-players* de talento notável, existem muitos problemas ao seguir essa profissão – problemas que geralmente são invisíveis e ignorados por muitos membros do cenário.

6.1.9. Unidade de contexto micro: perfil de J9

J9, 22 anos, é natural de Boa Vista, capital do estado de Roraima (RR), embora tenha nascido em Monte Dourado, distrito do município de Almeirim (PA), divisa com o estado do Amapá. Autodeclarado negro, havia concluído o ensino médio na época dos nossos encontros. Sua história com *FF* começou no decorrer da fase beta. “Jogo desde o final de 2017, quando teve o

lançamento. Porém, eu dei uma parada durante um tempo. Voltei em 2019, lá em fevereiro ou março, mais ou menos”, recordava. Como todos os outros jogadores do *movimento* com quem conversamos, foi um amigo que introduziu J9 ao jogo. Na época, por problemas familiares, ficou hospedado na casa de J9 por três dias. No terceiro dia, enquanto conversavam e assistiam a um filme qualquer, seu amigo começou a jogar *FF*. Naquele tempo, J9 jogava outro jogo *mobile* também do gênero *battle royale*: *Knives Out*³⁵⁶.

O convite era para que eles jogassem juntos. J9 foi relutante por algum tempo: não gostava muito de *FF*, porque o gráfico do jogo era “meio ruim”, avaliava. “A gente não gostava, não pulava nem janela, ficava meio retido nisso”, dizia. Explicou ao seu amigo seu desgosto em relação à indicação que recebera. Seu amigo, no entanto, parecia decidido a fazê-lo baixar o jogo: “não, pô, mais baixa só pra gente brincar”, contra-argumentava. J9 o fez. E o resultado foi uma noite de sono a menos. Jogou por algum tempo até que se distanciou do jogo, numa experiência não muito diferente daquela que nós mesmos vivemos no *movimento*. Voltou depois, “porque uns amigos meus começaram a jogar e foi quando um time daqui, que eu não lembro o nome, foi conhecido por participar da *Pro League*. Antes não era LBFF, não era Liga Brasileira, era *Pro League* o campeonato profissional que tinha no *movimento* [profissional]”, lembrava.

Segundo J9, a participação da equipe roraimense no circuito profissional se espalhou pelo estado. Nesse período, estimulado pelo competitivo de *FF*, J9 retornou ao *movimento*. “Só que a gente sempre foi muito cabeça, eu e os meus amigos. A gente tentou profissionalizar, foi atrás de patrocínio, criou campeonato, criou evento. A gente estava bombando e eu decidi levar esse projeto à frente”, dizia. Pois foi assim, através de um amigo e num período difícil para ele, que J9 chegou até *FF*. “Um dia, um tempo depois, acabei voltando, e a gente teve uma carreira boa até então”, comentava conosco.

A organização a que se refere é uma das mais tradicionais do *movimento* em Boa Vista e em Roraima. J9 jogou tanto que quis dividir a sensação com os outros, e passou a retribuir à sua comunidade investindo na organização de competições locais, além de manter uma equipe com *line-ups* em modalidades de *esports*. Orgulhoso, J9 defendia o quanto sua organização ajudou a sedimentar o caminho para que outros surgissem no *movimento*. Ao conceder passagem ao *movimento*, para que outras pessoas e equipes pudessem constitui-lo, J9 passou também a conduzi-lo, a ativá-lo, a permitir sua permanência e manutenção ao garantir sua existência por aqueles outros caminhos.

³⁵⁶ Disponível para os sistemas *Android* e *iOS* e desenvolvido pela NetEase Games, *Knives Out* é um *third-person shooter* (TPS, sigla em inglês para jogo de tiro em terceira pessoa), um jogo de sobrevivência gratuito para celular baseado no conceito de jogos como *PUBG*. Foi lançado em novembro de 2017, em período similar ao título da Garena. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netease.ko&hl=en_US. Acesso em: 14 ago. 2023.

Mudar de um papel para outro (de jogador para organizador), portanto, não se trata de sair da atividade para a passividade, como talvez pareça à primeira vista. J9 e os eventos que ajudou a construir não constituem simples instrumentos que conectariam práticas relacionadas a uma rede qualquer. O *movimento* que necessita de J9 e de seus eventos para prosseguir é, simultaneamente, mantido atuante, nutrido, conduzido por ambos. É neles que o *movimento* garante sua subsistência, uma vez que eles próprios, naquele momento, passam a ser *movimento*. Não há, nesse sentido, sujeitos ativos e passivos de uma relação, mas sim atores (incluindo coisas, meios, pessoas) que garantem a existência do *movimento* e, como tal, abrem o *movimento* (a comunidade) à presença de outros *movimentos*, em outras localidades.

Aqui dentro do estado é muito difícil as questões de patrocínio, ter um poder aquisitivo pra fazer um campeonato bom, então a gente quis trazer uma experiência boa aqui pra dentro. Por isso a gente trouxe gente de fora pra narrar, apresentador, pra mostrar pro povo que eles também podem ter isso, por isso fizemos esses eventos.

J9 falava com a experiência de quem viveu as agruras causadas pela falta de insumos tanto à disseminação da prática de *esport* quanto para sua profissionalização. No eixo Sudeste do Brasil, a prática do *esport*, especialmente em sua configuração profissional e universitária, é estimulada a partir de uma variedade de *inputs*, tanto com o apoio de empresas quanto de desenvolvedoras, com opções de patrocínios e promoção de torneios em larga escala. A agenda competitiva oficial de *FF*, por exemplo, concentra seus principais eventos nas cidades do Sudeste, especialmente São Paulo e Rio de Janeiro. Muitos daqueles que tentam seguir uma carreira no *movimento* profissional, especialmente em regiões periféricas, nem sempre conseguem saltar do *status* de jogadores semiprofissionais devido à falta de oportunidades de *esports* em tempo integral.

Na época da TFFF, J9 e seus amigos viravam a noite jogando. “Era direto, quase 24 horas jogando. Tinha dia que era praticamente isso. A gente descansava depois, no outro dia”, dizia. Dormiam por aproximadamente oito horas e jogavam por quase 12 horas. A longo prazo, aquela era uma rotina insustentável para ele e seus companheiros. Com a reorganização do horário dedicado ao jogo, J9 acordava pela manhã, tomava café e conversava no *Discord* com seus parceiros de equipe, para “ver como todo mundo estava”. A partir das 13 horas, em média, iniciava as atividades, marcando treinos *on-line*. Das 16 até as 23 horas, disputavam apenas campeonatos. Dormiam e no outro dia recomeçavam a mesma rotina. “Então a gente jogava das uma hora até às onze horas da noite, no período de pandemia [...]. A gente jogava mais antes, mas, por questões de saúde, a gente parou”, disse-nos em de nossos encontros. A vitória no campeonato estadual da TFFF, acreditava, foi consequência da manutenção e do foco na rotina saudável de treinamento.

Quando conversamos pela primeira vez, J9 dividia a dedicação à *FF* como auxiliar administrativo na empresa de um amigo. Sonhava, no entanto, em um dia poder trocar o serviço pela vida de um *pro-player*. Seu sonho o levou a entrar no *movimento* competitivo comunitário

em 2020, onde ali encontrou outros com quem sonhava junto. “Esse não só é um dos meus sonhos, mas também de todos os meus amigos que fundaram a organização junto comigo e todo mundo que estava junto comigo. Sempre foi”, disse-nos certa vez. Para J9, o senso de comunidade era parte importante de sua preocupação. Quando *FF* estava no *hype*, em sua fase de maior entusiasmo e popularidade, desejava ser profissional ao lado de seus amigos. Se um dia um deles conseguisse sair de Roraima, havia um pacto de que o “o primeiro puxava o bonde” e ajudaria os outros a seguirem o mesmo caminho. “Eu sempre tive muito a questão de tentar ajudar eles, porque, como eu passei três anos e pouco com eles, sei muito bem o que eles já sofreram e o tanto que eles me ajudaram também [...]. No começo mesmo eu queria, a gente queria, ser profissional, se profissionalizar nisso e levar adiante”, lembrava.

J9 explicava que haviam dois caminhos a serem trilhados por um jogador para ascender no *Movimento* e promover a desejada transição de uma configuração à outra, o que não significava necessariamente ser um *pro-player*:

Pra ter um rendimento pra organização um jogador não necessariamente tem que ser muito bom no competitivo. Na verdade, tem duas vias que você pode pegar. Ou você tem uma influência muito boa, consegue bastante seguidores, patrocínios etc., aí já consegue manter uma organização, já consegue comprar uma vaga na série A, se tiver um bom empresário. E tem a outra que é por ter muita jogabilidade. Têm muitas organizações que começaram pequenas, não tinham tanto poder aquisitivo, mas foram jogando, participando da Liga Brasileira, conseguiram chegar na série A, porque quando chega na Série A as portas se abrem. O sonho de toda organização é chegar na série B ou série A, que é lá que o jogador já começa a receber um salariozinho. Aí ele já começa a pegar bastante... como é que se fala? Patrocínio! Já dá pra manter a organização e já dá pra falar realmente que tá vivendo disso.

Esse pensamento se baseia, em grande medida, em uma perspectiva otimista de que o acesso à série B colocaria os jogadores mais próximos do salto em direção ao sucesso, como dito antes. Isso implica considerar que a série B é vista como um trampolim para o reconhecimento e a ascensão no cenário, permitindo aos jogadores uma maior visibilidade e oportunidades para alcançar seus objetivos de carreira. Vários elementos contribuíam para a impressão de profissionalismo dentro da segunda divisão, e essa percepção era ainda mais reforçada pela participação de equipes tradicionais do *movimento* profissional. A experiência e os movimentos de diferentes jogadores, porém, trazem à tona outras leituras que tensionam as abordagens mais difundidas sobre a série B dentro das comunidades de *FF*.

Ainda assim, “a gente passou muitos momentos bons”, fazia questão de lembrar J9. A entrada no *movimento* também lhe permitiu a interação com inúmeros outros atores e *movimentos*, numa prova de que a mobilidade dos jogadores os leva a diferentes *movimentos*: “a gente teve contato com muitos que a gente admirava. El Gato, por exemplo, os meninos do Amazonas, a gente conheceu o pessoal da Amazon Cripz, que é o time profissional de lá, o Caíque Brown,

narrador profissional de *Free Fire*”. Sobre a experiência de conhecer El Gato, um dos principais influenciadores do *Movimento* brasileiro, J9 teceu o seguinte comentário:

A gente conseguiu bater um papo com o El Gato, que é um cara que nós almejávamos muito conhecer. Foi uma pessoa muito importante pro *Free Fire*, pra evolução dele. E a gente, querendo ou não, chegou a ter um gostinho do que é ser profissional, do que é ter uma organização, do que é ser um dia grande e do que é também ajudar muita gente que estava ao nosso redor, porque todo mundo que era que meu amigo e algum amigo dos meninos, assim, que a gente conhecia de longe, a gente tentou chamar todo mundo pra dentro, pra tentar ajudar todo mundo.

J9 acreditava que ele e seus companheiros tiveram inúmeras oportunidades. “A gente conseguiu chegar muito longe, a gente sonhou muito com isso mesmo. De ser profissional ou viver só disso, de chegar ao topo”, comentava no momento em que fazia um balanço de sua trajetória no *movimento*. Seu projeto é um sonho, e como tal nada comedido: ser profissional ou viver de *FF*, alcançar o topo da pirâmide, disputar a LBFF e por aí em diante. “A gente sempre almejou bastante ser o primeiro time do estado a sair daqui e conseguir conquistar uma LBFF, que é o sonho de todo mundo que já jogou *Free Fire*”, dizia. Para ele e para muitos que fazem o *movimento*, a LBFF, o símbolo máximo do profissionalismo de *FF*, é o maior campeonato do jogo: “a LBFF e a série A é como se fossem a Copa do Mundo do futebol aqui no Brasil, pra gente”.

Talvez a comparação da liga com a principal competição mundial de futebol, não ao Campeonato Brasileiro de Futebol – o que em equivalência e proporcionalidade seria o mais adequado –, consiga dar a tônica de sua relevância aos membros do *movimento*. Muito do que é visto ali, no que diz respeito a *metagame*, é replicado e colocado em prática nas partidas bricoladas, comunitárias e universitárias. Não é à toa que a configuração profissional do *esport* assume protagonismo e monopólio estético e temático sobre as demais. A relação com o futebol, aliás, foi de onde J9 herdou o sonho de ser jogador profissional. Em suas tentativas de construir uma carreira nas quadras, ele foi campeão nos jogos escolares em seu estado.

Sua narrativa guarda certa paridade com aquelas já introduzidas por outros dos nossos interlocutores. No primeiro ato, o talento e aptidão – desenvolvidos durante as práticas bricoladas – pareciam mostrar o quanto era vocacionado à prática. “Eu jogava naquele tempo, sempre fui apaixonado por futsal”, dizia. No segundo ato, um trágico acidente impede a continuação do sonho: “foi quando eu me operei de apendicite que eu tive que, literalmente, desistir”. No terceiro, que pode se somar aos dois anteriores ou quando eles estão ausentes, a crise sanitária global e a consequente vigência de políticas para seu controle e enfrentamento: “em seguida, veio a pandemia. Não podia jogar bola nem em praça mais, em nenhum lugar, então tive que desandar”. Por fim, no quarto e último ato, a esperança reaparece através de um *esport*: “foi quando eu conheci o *Free Fire*, só que eu sempre botei muito minhas forças em tudo que eu fazia. A gente conseguiu erguer a nossa organização e chegar em ocupação lá”.

Como J9, um de seus amigos também sonhava em ser jogador de futebol. “Mas o dele sempre foi mais forte por conta que ele tentou de tudo, foi pra fora, não conseguiu e voltou pra cá”. Tentou seguir por outro caminho, como fez J9, e hoje joga FIFA. “A experiência que ele queria ter lá, no futebol, ele tá tendo no jogo. Agora quase todo campeonato que ele participa, quando a gente faz, porque a gente faz também, ele joga. Ele se sente nas alturas, assim, de ficar muito feliz quando ele ganha”, lembrava.

J9 também ofereceu uma perspectiva de dentro do *movimento* para explicar o motivo pelo qual a comunidade brasileira passou a associar *FF* ao futebol. Essa relação, segundo seu relato, foi estabelecida considerando a fama do futebol como o esporte mais popular do mundo e graças à sua capacidade de transformar a vida de moradores da periferia. Semelhante ao futebol, *FF* movimentava multidões de fãs e entusiastas em seu apogeu e acumulava histórias de superação e estrelato a partir da prática de jogo.

De forma análoga a histórias de jogadores que saíram das favelas para ocupar uma carreira abastada nos gramados, a partir de 2019 *FF* começava a se tornar um exemplo de como o *esport* também mudava vidas, ocupando um lugar que antes seria circunscrito quase que exclusivamente ao futebol: “eles associam pelo tamanho gigantesco que o futebol tem. Todo mundo já chegou a jogar futebol um dia. Querendo ou não já pegou numa bola e já brincou. Então, eles associavam muito por conta do futebol ser gigantesco”. Na época de seu lançamento e nos anos seguintes, principalmente durante a pandemia, *FF* explodiu no Brasil. Sua popularidade passou a difundir uma certa ideia de afinidade com o futebol: era “um jogo bastante leve, bastante acessível. Todo mundo conseguiu jogar e todo mundo conhece”, dizia J9.

[...] Hoje em dia o povo não quer mais jogar por diversão. Tem gente que gosta de jogar por diversão, passar o tempozinho ali, mas hoje em dia o sonho de todo mundo agora praticamente é ser um jogador profissional de *game*, jogos eletrônicos. A gente tinha até uma frase antes, que o povo falava que o *Free Fire*, em tempos de pandemia, se tornou um novo futebol, porque era uma coisa que todo mundo estava jogando.

Sua entrada no *movimento* aconteceu em 2020. Fazia um curso com um amigo de infância da escola, com quem criou uma equipe em *FF*. Naquele tempo, jogavam bastante. O suficiente para atrair a atenção de outras pessoas ao time, cuja duração beirou os dois anos. Antes de começarem a participar de campeonatos de fora, fizeram primeiro alguns internos, em Roraima. Embora a visibilidade alcançada não fosse tão expressiva, foi o bastante para que J9 conseguisse fechar uma representação com um empresário do seu estado, do ramo de transportes, limpeza e lazer. A equipe se transformou em uma organização e passou, então, a adotar o nome da empresa reconhecida em seu estado.

O projeto, criado em maio de 2021, foi a primeira organização profissional de *FF* de Roraima e a primeira a disputar, em 2022, a semifinal da sétima temporada da LBFF série C. A

organização passou a ter CNPJ e a sede foi alocada para um complexo de lazer de propriedade do dirigente do time, contando com uma equipe de apoio especializado (advogado e psicólogo, por exemplo). Em troca do financiamento, J9 e seus colegas de equipe davam reconhecimento ao nome da empresa e ao espaço de lazer de propriedade do empresário. À medida que o projeto obtinha resultados e crescia no *movimento*, J9 era levado a se movimentar. Durante algum tempo conciliava as funções de jogador da *line-up* principal de *FF*, pela qual foi capitão e campeão estadual da TFFF em 2021, com as atividades administrativas da organização. Em nossos encontros, porém, havia se afastado do competitivo para se dedicar ao trabalho administrativo como um dos sócios da organização, gerenciando a equipe no cargo de *manager*. Sua mudança de posição não implicou, entretanto, na saída do *movimento*. Classificou esse movimento de uma função para outra como um “sacrifício”.

No começo eu estava sendo tanto staff quanto *player* mesmo, mas eu não tava tendo tanto tempo pra jogar, porque foi quando começou a pesar aquele lado administrativo. Nosso patrocinador ajudava também. Ele foi nosso mentor durante muito tempo, mas quando o trabalho dele começou a pesar a gente teve que começar a tomar as rédeas ali. Eu tive que sair mais do competitivo, no caso, porque eu sempre prometi pros meninos: “isso daqui vai dar certo, a gente vai conseguir”. Eu tive que me sacrificar, porque amava o competitivo, me sacrifiquei pra tentar dar o melhor pros meninos. A gente conseguiu, a gente foi campeão estadual em um campeonato que teve aqui, a gente foi campeão em outros campeonatos de fora. A gente se reunia lá pra jogar os torneios. Tinham várias guildas aqui no estado antes, a gente fazia campeonato de futebol entre eles, campeonato de *FF* mesmo. A gente fez três campeonatos de *FF* grandes, em um deles a gente trouxe o Caique Brown, que é um nadador muito conhecido no ramo de *FF*, e em o outro veio o Muca. A gente conheceu muita gente que pensou que nunca nem ia conhecer. Daí por diante a gente fez muitos eventos pra galera daqui.

Pela organização, J9, jogadores titulares da *line-up* e membros do staff ganhavam uma ajuda de custo – nome pelo qual são chamadas as compensações financeiras oferecidas, sobretudo, aos jogadores do *movimento*. Além disso, tudo que utilizavam no espaço do clube era patrocinado. O dirigente da equipe também forneceu equipamentos aos jogadores, *smartphones*, fones de ouvido e uniformes (casual e profissional) aos que precisavam. “A gente não tinha acesso a nada disso antes [...]. Não tinha como ajudar todo mundo, né? Mas quem estava desde o começo ali na frente, sim, ganhava um salariozinho, vamos se dizer que era tipo uma ajuda de custo pra gente se manter durante o dia a dia por lá”, explicava³⁵⁷. Cada um ganhava em torno de R\$ 500,00 mensais, mas os valores passaram a ser pagos apenas em meados de outubro de 2021. No início do projeto, em maio, faziam o que J9 definiu como “trabalho voluntário”: “tem que realmente amar aquilo. A gente era pela organização mesmo”, disse certa vez no sentido de justificar o esforço não

³⁵⁷ Encontrar custeios, porém, sempre foi um desafio à J9. “A gente não conseguia patrocínios”, dizia. A única “ajuda enorme” e significativa que receberam foi da empresa com quem fecharam a representação. J9 reconhecia o apoio que ela dera aos jogadores, mas estava consciente de que “tinham coisas que também não estavam ao alcance dele”. Trocar os aparelhos de toda a *line-up*, por exemplo, era uma demanda urgente. “Ele deu o celular pra alguns que mais estavam precisando, mas acaba quebrando o resto do time se os outros também estão tendo dificuldade”, lembrava.

remunerado durante os primeiros seis meses da iniciativa. Naquela oportunidade, ofereceu em seguida a descrição:

No começo a gente não estava ganhando nada durante uns seis meses, mais ou menos, quase nada. A gente veio ganhar por agora, no caso. Antes era só trabalho mesmo, porque a gente queria, foi lá pedir, porque tudo que a gente queria era só uma chance.

Relatos como este não são muito diferentes daqueles proferidos por outros jogadores que faziam parte do *movimento*. Os membros da *line-up*, em específico, assinavam um contrato para não prejudicar a organização. Essa decisão foi uma resposta a alguns problemas que J9, como jogador e membro do staff, enfrentou no início do projeto. “A gente deu celular pra ajuda de custos”, no sentido de viabilizar a prática dos jogadores e garantir condições iguais de desempenho a todos, mas “vinha outra organização e oferecia alguma outra coisinha e levava os jogadores. A gente começou a fazer um contrato pra passar pra eles e deixar mais formal, pra gente não se prejudicar”, defendia. Embora tivesse uma rotina que beirava dez horas de jogo, durante o auge da organização, não havia um horário estipulado pelo contrato e não era obrigado a transmitir suas partidas ou cumprir uma agenda de *streaming* diária ou semanal, em simetria à experiência de outros interlocutores. O que o dono da equipe pedia dos jogadores “era pelo menos esforço”, falava.

2021 foi o auge da organização. Durante 2022, contudo, seu desempenho foi “muito mediano”, avaliava J9. “Daí pra cá a gente não movimentou tanto, porque ocorreram vários problemas. Aquele negócio da pandemia, né?”, comentava. Naquele tempo, com muitas das atividades presenciais bloqueadas, incluindo as aulas presenciais, a comunidade de *FF* em seu estado estava em pleno movimento. Um ponto de inflexão significativo ocorreu em 2021, entretanto, quando a organização de J9 buscou estimular o ecossistema de *esports* em Roraima e estabeleceu sua sede em um complexo de lazer na capital, Boa Vista, atraindo jogadores de toda a região e impulsionando a criação de equipes locais. Naquele tempo, a organização de J9 viveu seu apogeu promovendo o *movimento* em Boa Vista e em Roraima.

Em uma de nossos encontros, na véspera do Natal, citou a organização do primeiro evento produzido por eles, uma copa que reuniu mais de duas mil pessoas simultâneas em agosto de 2021, como índice da força do *movimento* que J9 e sua organização ajudaram a criar no estado. O evento mobilizou uma estrutura “enorme”, dissera, no clube do dirigente da organização, fazendo-o despertar para a cultura nos *esports*.

Foi quando ele [o dirigente] se apaixonou pelo *game* e foi apaixonado durante bastante tempo. Ele gostava muito de assistir até a Liga Brasileira. Às vezes, estava tendo a LBFF, era um domingo assim de pausa que a gente descansava, ele chamava a gente lá pro clube pra fazer um churrasco e a gente assistir a Liga Brasileira tudo junto.

Também fez referência a um campeonato em um *shopping* da capital como um símbolo da expressividade que alcançaram. O evento, em seu primeiro dia, reuniu seis mil pessoas e no

segundo oito mil e quinhentas para participar de uma atividade feita no e para o *movimento* local. Para ele, a pandemia foi primordial para impulsionar a profissionalização de atores que compunham o *movimento*. “Antes da pandemia eu não jogava quase”, argumentava, “eu não tinha tempo, eu fazia curso, no tempo que eu estava estudando ainda. A pandemia começou e todo mundo teve que ‘*hashtag*’ ficar em casa”, complementou. Nesse período, passou a conhecer inúmeros outros membros do *movimento* roraimense.

J9 acreditava ter levado uma ideia nova ao *movimento* em seu estado. Ele não apenas criou uma organização que compunha o *movimento*, mas atuava nele, produzindo eventos e competições para o próprio *movimento*. Antes da criação de sua organização, haviam algumas outras, “mas aquele negócio bem pequeno, só adolescente mesmo”. Ele e seus colegas construíram uma organização com o intuito de transformá-la em um time grande. “Foi aí que alavancou tudo, foi aí que estourou o *Free Fire* aqui. Tanto que o nosso primeiro campeonato, que a gente fez aqui no estado, ele ajudou bastante, porque conseguimos 96 equipes só aqui dentro do estado, e é um estado pequeno”, lembrava. Cada uma era formada por cinco ou seis pessoas, o que levava a mais de 500 jogadores reunidos. “Foi no tempo da pandemia mesmo que alavancou, que a gente teve tempo pra jogar, teve tempo pra ficar no jogo, porque antes a gente não tinha, né? Sobravam responsabilidades, estudos”, dizia.

Ao longo de sua trajetória pelo *movimento*, J9 disputou três edições da terceira divisão da LBFF, registrando seu melhor desempenho em 2021. Além da TFFF, onde obteve o título de campeão estadual e atuou como capitão da equipe, competiu em uma das edições da *Pro League*, o primeiro campeonato que jogou. Participou de vários torneios amadores e organizou inúmeros outros em seu estado, circulando e articulando diferentes atores e *movimentos* – duas dessas competições (“Desafio RR x AM de X1” e “Desafio RR X AM de 4x4”), realizadas em novembro de 2021, chegaram até mesmo a integrar jogadores do *movimento* roraimense e amazonense de *FF*, com a final presencial marcada para Boa Vista. Uma prova de que os *movimentos* não só interagem de forma *on-line*, mas também presencial. Em 2022, sua organização também participou da semifinal da terceira divisão da liga oficial (LBFF) e conquistaram a quarta colocação (à época, apenas as duas primeiras avançavam à final).

Sua experiência competitiva, no entanto, era mais antiga – sempre gostou de competir. Trazia na bagagem experiências da sua infância, no Amapá, onde viveu até os 14 anos. “Eu jogo competitivo de outros jogos já faz uns bons anos, desde os meus doze anos de idade. Eu fui campeão no Amapá de *CoD*. Eu tive uma experiência de competitivo lá e a gente foi só moldando”, recorda. Chegou a ganhar dois campeonatos no Amapá de *Call of Duty Black Ops II* para console, um estadual e outro amador, mas abandonou a carreira pela falta de campeonatos no jogo. “No *Call of Duty* do console, não tem campeonato, a não ser agora no *Warzone*, só que tem que ter um

console bastante superior pra poder jogar, tipo um PS5. Não sei se um PS4 tá rodando, se tiver é mediano”, dizia. Desde que conheceu *FF*, no entanto, J9 construiu uma paixão por jogos *mobile* e desenvolveu uma preferência por eles ao invés de títulos em console. À época dos nossos encontros, em 2022, porém, suas doze horas diárias de atividade tornaram-se apenas duas. J9 já jogava menos, apenas quando chegava do trabalho. Depois, descansava para enfrentar mais uma rotina de novo, no dia seguinte. Em um de nossos últimos encontros, mal entrava direito no jogo havia alguns dias.

A gente ainda chegou bastante longe, só que aconteceram uns problemas na organização depois que voltou esse negócio de trabalho. Saiu uma galera que era do antigo staff que me ajudava muito. Tivemos que tocar a vida mais ou menos de outra forma, né? A gente ainda mexe nela de vez em quando, mas, infelizmente, não tem como tocar daquela forma lá, porque a gente não tá tendo tanto tempo hoje em dia [...]. Não estava tendo trabalho quase pela cidade [na pandemia]. Quando voltou à normalidade, agora no começo desse ano [2022], o pessoal aqui do estado voltou todo mundo a trabalhar, todo mundo a estudar presencialmente e ninguém quase tá tendo tempo. Eu também voltei a trabalhar e não estou tendo tanto tempo pra mexer nela, até os jogadores também andam bastante ocupados. Na verdade, todo mundo do estado, o cenário todo deu uma parada, praticamente. Às vezes, a gente faz um campeonato, um lá e cá, e consegue dar uma animada no pessoal, mas nada procurando um profissional como antes, que todo mundo aqui no estado... foi período de febre mesmo. Era muita gente.

À época dos nossos encontros, J9 se afastava do *movimento*. Outros afazeres e obrigações, como a volta às aulas e o trabalho, começavam a ocupar grande parte do seu tempo, antes livre. “Se tu viesses procurar no meio do ano passado tu ias encontrar mais de 500 jogadores só aqui no estado, porém, não mais, quase ninguém joga mais”, desabafava. Também acreditava que um dos motivos para o enfraquecimento do *movimento* era a falta de retorno aos projetos de cada um. “Três, quatro anos jogando direto pra tentar se profissionalização e não conseguir, provavelmente deu uma desanimada, isso aconteceu com todo mundo”, dizia. “A gente tentou de todas as formas”, na tentativa de manterem o projeto vivo.

Então, são várias questões assim que contribuíram [para o seu afastamento]. A gente sabia que não ia ser fácil. Mas hoje a gente fez o que pode, o que estava ao nosso alcance. Muita gente nova e familiares, problemas em relacionamentos, então, de tudo mesmo, tudo foi pesando. A gente teve cabeça durante um ano e pouco, mas no final a obrigação falou mais alto, [por]que a gente tem família em casa e teve que correr atrás um pouco pra conseguir ajudar mais as famílias [...]. E também a maior frustração foi por conta que, como eu te falei, muitos anos se empenhando naquilo e não conseguiu chegar no objetivo... Aqui no estado eu tinha muitos jogadores bons, muitos mesmo. Mas a gente tentava conseguir uma vaguinha, alguma coisa pro moleque, mas *Free Fire* foi o jogo que eu mais vi ter panelinha. Tu podes ser um ótimo jogador, tu podes querer entrar na maior das organizações, mas se tu não tiveres uma panelinha te indicando ali é muito difícil. Tanto que a maioria dos *influencers* que cresceram hoje em dia foram tudo puxado. A grande maioria. Os do começo e tal pegaram por mérito ali, mas muitos foram puxados.

A questão da panelinha é um problema persistente nos *esports* (cf. Macedo, 2018, 2023). Muitos dos jogadores que acompanhamos estavam cientes dessa dinâmica do *Movimento*. Por outro lado, as mudanças de *ritmo* que a *Garena* impõe à *FF* periodicamente, em especial a partir

da política de atualizações no *game* e no seu *metagame*, também afetaram a permanência daqueles que compunham o *Movimento*. Do dia para noite uma atualização lançada poderia mudar tudo. Do dia para noite o jogo, inclusive, simplesmente poderia deixar de funcionar em um determinado aparelho.

Mas voltando do início: por que o *Free Fire* foi tão conhecido? Por causa da acessibilidade. Era um jogo que tinha poucos megas, não tinha nem um giga no tempo. Então, ele rodava em qualquer tipo de aparelho. Eles ficavam até bagunçando, fazendo *meme*, *Free Fire* rodando num *pocket*. Mas rodava no mínimo dos gráficos. Então, todo mundo tinha acesso, todo mundo conseguia jogar. Só que em cada atualização ia aumentando. Cada atualização ia aumentando. Aí o jogo começou a travar em todos os tipos de aparelho. Aparelhos que se consideravam bons na época começaram a travar. Aí começaram a trazer muitos personagens que o povo não gostava, que é um personagem muito apelativo, porque o povo queria voltar àquela essência de antes, de correr, mecânica do jogo: correr, tacar gelo, dar tiro e não ficar usando um personagem que fica dentro de uma bolha que não consegue sofrer dano [falava em referência ao personagem Chrono, inspirado no jogador de futebol Cristiano Ronaldo] [...]. Aí daí pra frente foi só personagem um mais apelão que o outro. Começou a mudar muito a mecânica do jogo. Quem era da “raiz” [jogadores do início do jogo] começou a achar muito ruim isso. Muito mesmo.

“Quem era do competitivo”, porém, “tinha que se adaptar, como a gente fazia”, lembrava. “Toda vez que chegava um *meta* a gente sentava ali, mano, ‘o *meta* vai ser esse, essa arma tá roubada, essa daqui ficou ruim, esse personagem tá bom’”. J9 lembra que a entrada de alguns personagens dentro de *FF* não agradou muitos jogadores. “O pessoal não gostou muito, porque muda muito a mecânica do jogo. A gente sabe, se acostumou com o estilo de jogo, aí acabou que no final eles colocaram muitos personagens, muita coisa que acabou quebrando aquilo, a essência de amizade que ele tinha no começo”, comentava.

Equipamentos “roubados” e personagens “apelões”, para usar o próprio jargão do *movimento*, desbalanceavam a experiência de muitos jogadores: “quem pega no meio da partida se dá bem, quem não [pega] já sabe como é”, falava em dada conversa. Essas mudanças sempre geraram muita revolta, recordava J9, e também foi um dos motivos pelos quais a “essência do jogo”, seu carácter bricolado e menos hostil, sofreu mudanças – na avaliação dele e de outros jogadores. “O povo acabava se transformando muito a cada atualização que o jogo aumentava”, dizia. Afinal, a competição entre humanos é, simplesmente, dura.

As associações entre *movimentos* e o carácter comunitário e fraterno que ele emana, no entanto, não devem encobrir a realidade mais complexa. Encontros e desencontros, alianças e rivalidades, tudo isso também compõe as comunidades de *FF* pelo Brasil. A produção de redes internas ao *movimento*, para fazer circular seus atores e ideias, leva a uma disputa generalizada entre aqueles que buscam controlar certos lugares de poder – à época, em especial, a série B. Ao falar sobre a ideia de “panela”, J9 disse-nos, como muitos outros, que era uma prática recorrente ao *movimento*: “tem demais, tem tanta coisa que rola... vixe muita coisa errada que rola, que é

meio chato. Eu fiquei um pouco desanimado com o tempo no competitivo e com o jogo mesmo”, dizia. Essa era uma prova de que não basta ter o talento ou o dom para o *esport*, é preciso ser resiliente, colocar-se em movimento, estabelecer alianças dentro de *movimentos*, comunidades e grupos, cercar-se de amigos influentes, construir mecanismos de disciplina, autocontrole e assim por diante. É preciso, portanto, mais do que ter talento ou dom. É preciso saber gerenciá-lo.

Na época dos nossos encontros, J9 dava sinais de que sua carreira de *pro-player* em *FF* estava inviável. Já não nutria tanta esperança ou compromisso em ser um jogador profissional ou organizador de competições. Falava das suas expectativas, sobretudo, com saudosismo. Pouco tempo depois de chegarmos até ele, a organização que havia criado e dedicado muito de seu tempo estava desmoronando. Havia percebido isso na metade de 2022. A sensação, descrita na ocasião, era “bastante ruim”. Certa vez, quando relatava o momento em que sentiu que o fim da organização se aproximava, aquela que outrora havia sido uma das mais relevantes no *movimento* local, seu semblante esmaeceu em meio às palavras que balbuciava com certa dificuldade. “A gente estava junto, lá em casa, fazendo uma reunião. Choramos bastante, todo mundo, porque a gente falou que ia continuar, que ia tentar moldar ela de novo, mas sabíamos que ia ter que voltar à normalidade”, dizia.

Sua idade avançada e a de seus amigos era vista como um problema, mas foi o retorno às atividades presenciais durante o ano de 2022 que jogou o punhado de terra necessário para a descontinuidade do projeto. “Todo mundo já estava com uma certa idade. Eu tinha que voltar a trabalhar, ajudar em casa, estudar novamente. Então, a gente sabia que não ia ser fácil e que poderia ser jogado pro ar”, lembrava. “A gente chorou bastante, ficou muito triste, porque foi um ano e meio de trabalho, mas também foi um ano e meio mágico”, disse-nos.

Eu passei um dos melhores momentos da minha vida mesmo. Ver a galera ali feliz, os eventos que a gente fez tomaram uma proporção muito boa, a gente já chegou a fazer três entrevista por dia pra TV daqui. A gente queria viver disso, como eu te falei. A gente sacrificou tudo durante um tempo, até o tempo que a gente tinha com a família, pra correr atrás do nosso sonho. Mesmo não dando tanto certo quanto a gente queria – a gente voltou a uma normalidade agora –, mas foi uma coisa bastante mágica pra gente. Nós nunca tínhamos vivido isso, chegar a uma [semi]final numa liga brasileira. A gente foi fazer evento em Manaus, porque chamaram a gente pra fazer, pediram pra nossa equipe ir realizar o evento. Então a gente foi conhecido até fora do estado.

Ter cruzado com membros importantes do cenário brasileiro que jamais pensaram em sequer conhecer e interagirem com outros *movimentos* (do Amazonas e de Manaus, em particular) regionais simbolizava o feito de sua organização. J9 sabia que havia chegado longe ao buscar alcançar seu objetivo. Sabia, sobretudo, que sua aposta no *métier* de *pro-player* havia sido alta. Embora sua carreira fosse marcada por altos e baixos, como de praxe entre aqueles com sonho similar, não se arrependia em nada da trajetória até aqui. “Eu faria de novo”, dizia convicto. Ele e sua equipe se destacaram em relação a outros jogadores do *movimento*, mas é possível que seus

talentos e, especialmente, a forma como gerenciaram suas habilidades e as mediações que moldaram suas experiências, não tenham sido suficientes para levá-los a um nível mais avançado.

Pouco depois de concluir nosso trabalho de campo, a equipe de J9 passou por um hiato de dez meses e muitos dos antigos jogadores passaram a se concentrar em outras atividades. Alguns meses antes de finalizarmos a escrita desta tese, a organização ensaiava um retorno ao *movimento*. Havia começado a selecionar novos jogadores para formação de equipes em jogos *mobile*.

6.1.10. Unidade de contexto micro: perfil de J10

J10, 18 anos, é natural de São Paulo capital. Autodeclarado pardo, concluía o ensino médio em 2022 quando nos encontramos pela primeira vez. Jogava *FF* desde o início, começando durante a fase beta do *game*, em 2017. Na época, não tinha um celular. Jogava, quando podia, pelo aparelho emprestado de um amigo de sua idade – um LG K10³⁵⁸, por vezes referido como uma “bomba”³⁵⁹ –, onde rodava o jogo “bem sem vergonha”, disse-nos sorrindo, como quem lembrasse dos perrengues vividos com ele. No início de *FF*, o aparelho atendia às suas necessidades, “mas passou um tempinho já não dava mais”. Foi esse amigo quem apresentou J10 à *FF*. Costumavam jogar juntos na casa da avó de seu companheiro de partidas. “Ele também joga, ele joga até hoje, no caso”. Foi assim que J10 pegou gosto pelo jogo. Na casa do seu pai – separado de sua mãe há alguns anos – jogava aos finais de semana usando o aparelho que ele dispunha à época.

Ganhou seu primeiro *smartphone*, no ano seguinte, em 2018. “Quando eu ganhei meu celular, baixei e comecei a jogar. Não parei nunca mais”, dizia. O que havia começado por pura diversão, com o tempo, adquiria seriedade ao passo que jogava de novo. Como outros de nossos interlocutores, ser *pro-player* é o sonho de J10, e como tal ambicioso: a LBFF, as grandes organizações brasileiras do *movimento* profissional, jogar e ganhar dinheiro com *FF*, com *esport*, e assim por diante. “É meu sonho sempre, desde quando eu conheci o cenário”, falava com esperança. *Free Fire* era o que ele gostava de fazer e o que queria para a vida.

Sua inspiração não era Nobru, El Gato, Coringa ou algum dos muitos influenciadores do cenário, responsáveis por inspirar milhares jogadores pelo país. Sua inspiração sempre foram aqueles com quem dividia a alegria da vitória e as dores da derrota, “porque via eles acreditando, querendo melhorar”, e isso lhe bastava – dava impulso para seguir. “Querer aprender, um moleque desenvolver as coisas que eu não desenvolvia antes. É da hora de ver”, comentava. Com todos sendo compelidos a esse estado de espírito, era inevitável que J10 também fosse atraído por esse

³⁵⁸ Lançado em 2016 pela fabricante LG, o K10 é um aparelho de entrada com tecnologia 4G, tela HD de 5.3 polegadas, memória RAM de 1GB e memória interna de 16GB. Disponível em: <https://www.lg.com/br/celulares/lg-K430DSF>. Acesso em: 7 ago. 2023.

³⁵⁹ A expressão foi usada para enfatizar a precariedade do seu aparelho e com base na crença de que ele poderia, de fato, “explodir”, quebrar ou parar de funcionar ao jogar.

sentimento, e por isso “acreditava que ia ser bom demais”. Eram todos adolescentes, razão pela qual são justificadas as projeções um tanto exageradas, mas não por isso menos importantes.

Seu sonho de ser jogador profissional era antigo, como muitos outros com quem cruzamos. J10 era apaixonado por futebol, mas, de algum modo – e provavelmente pela prática bricolada nos gramados e nas quadras –, no jogo, transcendeu a sociabilidade e a construção da sua masculinidade (Damo, 2005). O reconhecimento de suas habilidades com a bola como um dom ou um talento fizeram com que, em 2017, dedicasse muito do seu esforço para trilhar uma carreira no mercado dos pés-de-obra. Chegou a fazer formação em uma escolinha de sua comunidade e até se inscreveu para participar do teste da TF no futebol. Não conseguiu. Na noite anterior, sofreu um mal-estar súbito e se atrasou no dia do exame. “O único apoio que eu tive, que eu contava muito, era da minha mãe. Só que ela não conseguia fazer as coisas nessa época de futebol, na fase que eu brilhava. Podemos dizer que a situação era muito mais difícil em casa e minha mãe não conseguia fazer tudo sozinha”, lembrava com tristeza. Sua mãe não tinha disponibilidade para acompanhá-lo em suas atividades, não podia “parar o tempo” para levá-lo até os treinos. E uma vez aderindo à formação futebolística e integrado em um centro com este fim, tanto por desejo próprio quanto pela escolha do staff, era “preciso entregar-se de corpo e alma – princípio da dedicação integral, a partir do qual ‘se respira futebol’” (Damo, 2005, p. 261).

Quando soube da edição da taça em *FF*, por um amigo responsável pelas entregas de cestas básicas em sua comunidade, J10 se empolgou: “eu já jogava e era uma oportunidade boa que eu já sabia, porque quando eu vi a Taça das Favelas [no futebol] passar na Globo eu vi que, pô, é bom, pra valer mesmo o negócio”. “Vão querer repetir a mesma coisa do futebol com o *Free Fire* agora”, pensou. Tinha consciência, contudo, que era “só mais um nessa rede”. Sabia que haviam muitos outros com histórias e experiências similares, alguns deles seus próprios amigos. Estavam todos na eminência de realizar uma transição um sonho esportivo para outro, em um momento particular em que certas carreiras no futebol foram interrompidas devido às políticas de controle e enfrentamento da pandemia.

Como outros que jogavam futebol, a crise sanitária global gradativamente o fez se concentrar mais em *FF*. “Antes da pandemia eu já jogava, só que eu jogava quando chegava em casa. Eu jogava bola, eu saía. Conforme veio a pandemia e não podia mais sair nem nada, fui pro jogo”. Nesse cenário, o desejo de ser um jogador profissional, que permanecia em sua imaginação, encontrou em *FF* uma fonte improvável de esperança. O que começou como um sonho de ser jogador de futebol logo virou o sonho de ser *pro-player* de *FF*. “A oportunidade do *Free Fire* é boa por causa disso: você consegue fazer essas coisas sozinho, você consegue ser autodidata dentro do seu *Free Fire* mesmo”, acreditava enquanto revelava o mosaico de mentalidades e de espíritos que também compõem o *movimento*: a meritocracia esportiva que, por outro lado, coexiste com a

camaradagem e fraternidade, onde o jogo contribui para a formação de espaços coletivizados de cura (Cotta, 2023; hooks, 2019a, 2019b).

No *movimento*, há uma valorização de uma mentalidade de persistência, perseverança, de sacrifício, de autodisciplina e de resiliência perante as agruras e tudo aquilo que, eles acreditam, uma vez assimilado e domesticado, trará recompensas no futuro. Esses são alguns dos ingredientes que compõem o *movimento* e o cotidiano daqueles que almejam migrar para a matriz profissional em *FF*. São o produto desse arranjo particular entre um ofício altamente atrativo, que a muitos seduz e que muito promete, mas que, em realidade, contempla somente alguns. Essa leitura traz de volta a noção do talento – mérito técnico – e da expectativa e esperança. Aqui, o talento está ligado ao esforço, ao sacrifício. Aquele que investe, que faz por merecer, recebe a recompensa e, somente então, pode aproveitá-la.

J10 jogava crente de que cresceria com o jogo e que ele mudaria sua vida. Entrar na LBFF lhe deu outra forma de ver o *movimento*, uma que antes lhe era ausente: “eu joguei a série B, mas não mudou a minha vida, não mudou nada, eu continuo na mesma coisa. Então, hoje em dia, eu já vejo de um jeito diferente, porque não participava desse cenário ainda”. Como dito antes, à medida que um jogador se move pelos *movimentos*, ele pode circular por outros que lhe oferecem perspectivas distintas pelas quais consegue enxergar o *Movimento* de forma peculiar. A experiência de J10 lhe deu outros pontos de vista – o que coloca os pensamentos produzidos nos *movimentos* em um contínuo estado de fluxo. A partir deles, passaria a repensar o próprio discurso de glamourização e esperança que pairava sobre a própria série B. Mais que isso, esse plano lhe deu acesso à própria diversidade que existia naquela divisão: “a série A é a tal, mas a B ia ser remunerada [para os jogadores], era a expectativa. Então, hoje em dia, a série B, se você entrou numa org. boa, sim, é esse paraíso que o pessoal fala, mas se você entrar numa organização, assim, que tá começando ou que subiu da série C, já é diferente”.

Quando dos nossos encontros, embora considerasse que jogava menos do que antes, ainda acreditava dedicar muito do seu tempo à *FF*. Durante a pandemia, na época das primeiras edições da TFFF e no período em que competia na LBFF, costumava jogar entre 11 e 13 horas diárias, das 10 da manhã às 23 da noite ou das 13 da tarde até meia-noite. “[...] Era [um período] bem mais puxado e bem mais jogo também, precisava ter muito tempo”. J10 era investido por representações de masculinidade (virilidade e força, por exemplo), como muitos membros do *Movimento*, que o tornava – com alguma facilidade – propenso aos riscos, aos desafios e aos mandos e desmandos que a carreira reservava.

Nesse *métier*, foi bicampeão estadual da TFFF por uma organização criada em uma favela de São Paulo. Veio de uma experiência não muito diferente daquela narrada por J5: sua comunidade era organizada e a equipe – uma divisão de *FF* oriunda de um clube de futebol

comunitário – também competia pela Taça das Favelas nos gramados. Quando encontramos com J10, em 2022, ele já não mais representava a equipe tricampeã da taça. Nela, permaneceu até a última edição da LBFF em seu formato anterior, disputando a sétima e a oitava temporada da segunda divisão, mas não foi parte da equipe que venceu o tricampeonato estadual – havia se desligado pouco antes. “Eu já tinha saído depois da *season* sete da LBFF, depois fui chamado de volta e joguei a oito”. Na primeira vez, foi rebaixado à reserva pelo seu baixo rendimento, o que entendia. Narrou, em outro de nossos encontros, a conversa com o *coach* da organização – com quem também mantivemos contato em certas oportunidades. O diálogo transcorreu da seguinte forma: “a gente tinha conversado depois de uma rodada. Ele falou: ‘olha, vou chamar um outro moleque aqui pra jogar e eu não vou te usar, eu não vou usar mais você. Se você quiser sair, você tá livre, tá?’”. Depois disso, J10 saiu. O desligamento sofrido por ele deixou algumas marcas, como era esperado.

A primeira vez que eu saí, eu senti mais, porque também tinha parte do sentimento pelos moleques. Na segunda, eu não senti peso nenhum. Fiquei tranquilo e só segui, sabe? Porque também eu saí durante o campeonato. Eu fiquei pensando mais nos moleques, como que eles iam reagir tirando mais um moleque, porque eu estava desde o começo, e eu penso mais neles do que em mim, no momento.

Na sétima temporada, havia jogado o *split* todo da série B da LBFF com seus companheiros de equipe. A campanha, porém, não foi bem-sucedida – foram eliminados e sofreram o rebaixamento para a terceira divisão. A vaga havia sido adquirida por um patrocinador da organização, uma empresa de energético – “muito bom por sinal”, avaliava – que investia no time desde meados de 2020³⁶⁰. Valores da negociação não foram informados aos jogadores, mas em 2022, por exemplo, o acesso à segunda divisão da liga brasileira custava, em média, R\$ 70.000,00, segundo informações que circulavam pelo *movimento* e chegaram até J10. Em troca, a empresa associou seus produtos à equipe, incluindo inúmeros espaços na camisa oficial da organização: “pra onde a gente ia com o time, ia com a camiseta. E eu acho que teve visibilidade sim, pra eles, eu acho que não foi tanto quanto esperado, mas teve um retorno”.

Foi assim que J10 e seus companheiros foram membros da primeira organização criada exclusivamente por jogadores de favelas do Brasil a disputar uma LBFF série B – ao menos era essa a crença dos envolvidos e também o apelo usado por veículos de comunicação ao noticiar, à época, o episódio. Outro de nossos interlocutores, J7, foi convidado para participar dessa empreitada. Ele e J10 jogaram juntos, numa prova de que diferentes atores se movem e circulam por entre *movimentos*. Os jogadores estavam vinculados à organização por um contrato – exigido

³⁶⁰ J10 dizia que outros patrocinadores locais também apoiavam prestando serviços à equipe: uma lanchonete da comunidade fornecia lanches, um barbeiro local fazia o corte dos jogadores e uma sorveteria disponibilizava, naturalmente, sorvetes. Na matriz comunitária, como dissemos no quinto capítulo, é muito comum que os patrocinadores sejam pequenos empreendedores locais – não raro familiares – que apoiam os times da forma que podem.

pela Garena às equipes que participavam da série B –, mas não recebiam para jogar. Toda a liga havia sido disputada presencialmente, em uma chácara localizada em um sítio de propriedade dos pais de um dos integrantes do time, na cidade de Quadras, interior do estado de São Paulo.

Quando a gente comprou essa vaga da LBFF série B, isso na *season* sete, os moleques que jogaram a taça não tinham idade pra jogar. O mínimo era 16 e eles tinham 15, então só eu tinha a idade. Aí a gente foi atrás de novos jogadores. Chamamos o J., chamamos o V., chamamos o J7. Acabou que um menino tomou *ban* também, ele foi banido do campeonato porque ele estava usando uma conta que não era dele lá [o que significava uma infração à regra da liga e das diretrizes da Garena], porque ele estava com medo de perder o verificado, então aconteceu que ele não pôde jogar e fecharam [com a organização] o V., o V., o J7 e eu.

No sítio onde jogaram a internet era boa, o espaço era confortável e foi oferecido para que se deslocassem com a equipe toda para lá. Ficaram por ali entre duas e três semanas, durante toda a competição realizada nos meses de fevereiro e março de 2022. “Quando a gente voltou, tivemos uma conversa e ele [*coach*] falou que não me queria mais no time. Disse que ia me divulgar pra outro pessoal, pra tentar me ajudar”, narrava J10. O anúncio o pegou de surpresa – “não esperava também”. Na época, ocupava o cargo de capitão da equipe, assumindo uma posição de liderança no grupo e sendo responsável por construir as estratégias que seriam aplicadas por cada membro no decorrer de uma partida. Naquele período, a derrota resultou em uma grande reformulação da organização por onde jogava. Todos haviam saído. Em uma de nossas conversas, J10 explicou os pormenores desse imbróglio.

Quando foram rebaixados para a série C, após o desempenho malsucedido na LBFF 7, o staff da organização pensou em reestruturar a *line-up* convocando a antiga equipe campeã da TFFF. “Eu saí do time e teve essa confusão toda, só que me chamaram de volta pra jogar o campeonato”, com a ideia de reviver a *line-up* anterior na temporada seguinte da terceira divisão. J10 aceitou – retornando à equipe em junho de 2022. Alguns dias depois, a organização recebeu um comunicado da Garena anunciando que haviam sido promovidos à série B novamente. O motivo? A desclassificação de um dos times que ascenderam à segunda divisão. Pela tabela, a próxima a ser classificada seria a organização de J10. Quando foi chamado de novo, no entanto, o objetivo era reviver a mesma equipe campeã da TFFF, não jogar a divisão intermediária da principal liga de *FF*. “Só que o intuito não era eu ser chamado pra jogar a LBFF. O intuito era ser chamado pra jogar outros campeonatos e treinar pra série C”. No fim, o retorno à série B foi benéfico para J10 e seus companheiros. Desta vez, jogaram a oitava e última temporada da série B *on-line*, mas, outra vez, não tiveram êxito.

Com o fim do sistema de divisões da LBFF, J10 foi dispensado. Saiu antes da terceira edição da TFFF, pela qual a organização consagrou-se tricampeã estadual. Em um de nossos encontros, sabia pouco sobre o futuro da organização para quem dera, nos termos do próprio

Movimento, “tudo de si”, “sua alma”, “sua raça” (e não apenas seu talento ou virtuosismo) – “eu não sei como tá por lá, porque o time vai se reformular ou foi reformulado, não sei se existe mais, por conta de cada um seguir seu caminho”. O *coach* da equipe e o idealizador do projeto era quem decidia o futuro de quem entrava na organização – manter um bom relacionamento com ele era, pois, essencial. Podia alterar a estrutura do time e tinha poderes plenos para modificá-la ao seu bel-prazer, determinando quem ficava e quem saía. J10, certa vez, justificou a nós o motivo dessa influência: “o time começou do nada, então, ele tá desde o zero. Sempre aprendendo, querendo evoluir. Acho que é o mínimo ele ter essa carta branca aí”.

Em uma de nossas últimas conversas, J10 dava sinais de sua falta de interesse no competitivo. Jogava por um time amador, disputando competições e obtendo dinheiro a partir da negociação de vagas (venda e compra) em campeonatos, copas e ligas amadoras do *movimento*. Ainda jogava bastante, talvez em razão da pouca idade, mas outros deveres já eram visíveis e se avultavam sobre sua rotina. Às vezes, começava a jogar das 18 horas até meia-noite, principalmente para disputar campeonatos. Em outros casos, levava até depois por conta própria, jogando “por diversão mesmo, da meia-noite em diante”. “A gente fica jogando coisa de fora. Tem um quatro x quatro apostado que a gente joga, a partir da meia-noite [...], a gente joga, assim, por diversão e pra fazer dinheiro também”, explicava.

Embora as competições sejam amadoras, e J10 as reconheça como tal, ele e sua equipe jogavam com a seriedade necessária como parte da agenda do time. Circular de uma configuração à outra, da comunitária para a bricolada, da profissional para a comunitária, da bricolada à comunitária e da profissional à bricolada, por exemplo, mostra como os *movimentos* estão em constante circulação em *FF*. “Tem que desestressar”, dizia ele, justificando sua prática bricolada como um momento de catarse.

“Hoje em dia eu já não tenho muito objetivo. Eu jogo mais por diversão. Eu gosto de saber do jogo, eu gosto de usar todas as novidades dele [...]. Eu gosto de ver tudo. Eu gosto de estar por dentro, sabe? E é por isso aí que eu estou ainda no jogo. Eu gosto do jogo mesmo”, comentou dada vez. O sonho de ser *pro-player* ainda estava presente na imaginação, mas nesse momento dava indícios de desgaste após perseguir esse objetivo por dois anos. “É meu sonho ainda, só que às vezes a gente vai ter que abdicar de coisas, porque em casa não é fácil, não é? A gente tem que ajudar. Na época das primeiras taças, eu sabia que ia dar certo, só que não sei pra quem, não sei como que ia ser”, lembrava. “E aí eu quero que dê certo pros moleques [...], porque acredito que o H., que jogou comigo a taça, ele tem muito ainda pra desenvolver e ganhar por aí jogando campeonato”, avaliava.

J10 percorreu um longo caminho durante sua trajetória. Chegou à final do Campeonato do Alok, popularmente conhecido no *movimento* como “Taça Alok”, competição organizada pelo

próprio DJ de renome internacional que reuniu, em sua primeira edição realizada em agosto de 2020, 1.152 equipes amadoras e 24 organizações conhecidas do cenário competitivo da modalidade. Foi bicampeão da TFFF, onde também foi coroado MVP da Galera (em disputa contra J7 e um membro da equipe de J5) com uma jogada eleita por voto popular como a “mais braba” do campeonato – um *quadra kill* que resultou na eliminação da equipe de J9 em uma das *quedas*. Pelo mesmo time da TFFF, jogou por duas vezes a série B, a primeira com J7. Nos anos em que compôs o *movimento* em seu auge, participou de inúmeras ligas e competições amadoras, vencendo, negociando vagas e mobilizando prêmios em dinheiro.

J10 foi além de outros companheiros de sua idade, mas é provável que seu dom e, principalmente, a gestão dele, não tenham sido suficientes para levá-lo mais longe. Muitos jogadores chegam ao *movimento* acreditando que a carreira nos *videogames* é dada como certa, a partir da premissa de que se sacrificarem o suficiente, se se esforçarem mais um pouco, se se dedicarem mais, serão recompensados pelo mérito individual. À medida que se movem e circulam por entre *movimentos*, constroem visões que, por vezes, mudam seus olhares, essas e outras experiências.

J10 torcia para que seus companheiros tivessem mais sorte que ele. Nessa época, o que lhe desestimulava era muito mais uma dimensão (ou mediação) ludo-tecnológica. Embora recebesse propostas de equipes, preferia não responder, porque seu aparelho o impedia de jogar o seu melhor, “fazer o que era pra ser feito”. Ao final de uma *queda*, com muitos adversários vivos em um mapa reduzido, seu *smartphone*, um Xiaomi Redmi Note 7³⁶¹, o impedia de jogar o que realmente joga de verdade.

Umás equipes me chamam pra jogar, só que eu não respondo, não vou por causa que se eu for jogar alguma coisa muito importante, às vezes, se tiver muitos vivos numa *safezinha* pequena [área do jogo segura onde os jogadores podem ficar], quando têm muitos vivos, acontece que meu celular trava, não consigo jogar o que eu jogo de verdade. E aí não quero ficar dando essa desculpa à equipe. [...]. Então, a oportunidade eu tenho, porque tem muito time que chama, às vezes, só que eu acabo não respondendo, porque como esse time é bom, é grande, joga coisa importante, eu não vou conseguir botar meu jogo ali por causa do meu celular. Eu não queria mais nem jogar [profissional] [...]. Lá, no começo, eu acreditava que ia dar certo, porque foi o meu primeiro campeonato oficial [a TFFF] e a gente já ganhou o estadual. Então, já era uma visibilidade grande, né? Eu acreditava que se eu fosse chamado pra algum time, o celular não ia ser problema pra eles, então eu ia conseguir, de boa, pegar o celular da própria organização, e, a partir dela, fazer o que era pra ser feito.

Embora tivesse oportunidades para jogar, J10 sentia os efeitos da dimensão (ou mediação) ludo-tecnológica de maneira persistente – não foi, aliás, o único dos nossos interlocutores a relatar problemas do tipo. Apesar das dificuldades, “o sonho ainda não morreu”. Quando conversamos,

³⁶¹ Lançado em 2019 pela fabricante chinesa Xiaomi, Redmi Note 7 é um aparelho intermediário com tecnologia 4G, tela IPS LCD de 6.3 polegadas, memória RAM de 3GB e memória interna mínima de 32GB. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/Redmi/fichas-tecnicas/n5182/Redmi-Note-7.html>. Acesso em: 8 ago. 2023.

seu objetivo havia sido redesenhado, embora a rota não o fosse: trabalhar para obter um celular e “ver se voltava quanto antes”. J10, não muito diferente dos outros com quem conversamos, tecia várias críticas a arranjos dispostos no *Movimento* e no próprio circuito competitivo da TFFF. Ao fazê-lo, conduzia a uma crítica na pesquisa de mídia móvel em torno do privilégio dela ser dada como certa e a natureza enganosamente precária de nossas práticas nesse meio – o que inclui a falta de percepção sobre a invisibilidade das tecnologias e suas infraestruturas de suporte.

Contudo, muitas vezes fomos confrontados com um ponto de vista segundo o qual abordar a comunicação móvel como um dado adquirido sem considerar as nuances mais moduladas e entrelaçadas que tornam esse dado adquirido um privilégio para alguns – e um risco iminente e potencial para outros – significava perder a chance de pensar criticamente sobre as formas pelas quais as tecnologias cotidianas (incluindo aqui os *smartphones*, a banda larga e os jogos digitais) organizam a vida social. Ao longo dos encontros, tivemos que lidar com essa questão repetidas vezes. O privilégio de poder tomar como certa uma plataforma de *esport* como *FF* – como nós mesmos o fizemos – ou a própria mídia móvel é baseado no privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) e na ausência de percepção das ameaças reais e locais que o serviço pode representar. A infraestrutura ausente para nós, anteriormente, era massivamente “visível” aos jogadores do *movimento* devido às interseções de dimensões (logo, mediações) referenciais e ludo-tecnológicas, por exemplo.

Eu vejo muito moleque aí com o celular, oportunidade na mão, e não aproveita. Às vezes, eu fico até bravo quando um amigo meu fala: “mano, meu Deus, você quer ficar assim parado?” É isso aí, joga bem, faz tudo certo, e não cria um canal, não vai atrás não. Ficou bravo, porque o moleque tem a oportunidade de fazer diferente.

Considerar certos meios de comunicação, *games* e *esports* como garantidos torna outras vulnerabilidades, mais invisíveis, mais difíceis de se ver e reconhecer. Como outros, J10 era consciente de que em *FF* abundava a prática de “panelinha” entre jogadores, em especial na série B. “Eu acho que eu nunca fiz parte, mano, de panelinha e nunca fui panelado”. A prática, segundo ele, acontece com frequência no competitivo oficial e no amador, mas seria muito mais abundante neste último. “Na LB [Liga Brasileira] também acontece, só que na LB é muito puxa-saco, isso que acontece [...]. Os caras puxando o saco consegue entrar onde quiser também”, dizia. Tudo isso fez com que J10 pausasse seu projeto, embora mantivesse alguma participação no *movimento*.

Em nossas últimas conversas dizia não ter mais o objetivo de ser um *pro-player*. Jogava, agora, por diversão. Por ora, era suficiente. Devido às inúmeras obrigações e compromissos que os jogadores assumem ao longo de suas jornadas, geralmente percebidos como mais sérios e demandando mais tempo (como questões familiares, educação, relacionamentos, entre outros), é uma ocorrência comum que as equipes e projetos sejam dissolvidos de maneira súbita. Todas essas atividades, além dos possíveis problemas de gerenciamento e convivência entre jogadores,

prejudicam o compromisso e engajamento com a progressão competitiva no *esport*. Como nos lembra T. Taylor (2012), um jogador que almeja o profissionalismo ainda se encontra em um ponto intermediário situado entre a subcultura e a profissão. Assim, pensar em *esports*, segundo argumenta T. Taylor (2012, p. 33), ajuda a analisar “[...] a transição que muitos grupos enfrentam enquanto lutam para converter seu tempo de lazer e suas paixões lúdicas em jogos sérios, onde as apostas são altas, a reputação é construída e o dinheiro é ganho (e perdido)³⁶²”.

Considerações

Ao olhar para o cenário comunitário de *FF*, que se estabeleceu no Brasil a partir de dezembro de 2017, não retratamos as experiências dos jogadores como meras curiosidades ou como histórias casuais para impulsionar os sucessos na indústria. Este capítulo, na verdade, explorou a posição ambígua ocupada pelo *movimento* comunitário brasileiro, que varia de acordo com o ponto de vista escolhido. À medida que nos movimentamos pelos cenários de *FF*, percebemos que os jogadores não habitavam uma única totalidade coesa (“uma comunidade”), mas integravam um *Movimento* (de forte carácter comunitário) composto por incontáveis outros *movimentos* (e suas respectivas comunidades). Nelas abundam disputas (geográficas, de poder, de classe etc.), consensos e dissensos das mais variadas estirpes – compelindo, atraindo e envolvendo membros dos mais diferentes tipos. Como aponta Joshua Zimmerman:

De fato, a referência a uma única “comunidade” pode ser enganosa, pois sugere que as comunidades de fãs de jogos [...] são monolíticas e unificadas, quando, na maioria das vezes, são um conjunto de muitas subcomunidades menores, cada uma com seus próprios objetivos e interesses³⁶³ (2019, p. 897).

Elas apresentam diversas formas (a comunidade de Belém, de Porto Alegre, do Rio de Janeiro, de São Paulo e assim por diante), configurações (profissional, bricolada, comunitária e escolar), estabelecem diferenças, controvérsias, velocidades, calibres e inúmeros rumos, mas também compartilham – para nossa surpresa – perspectivas, sonhos, esperanças, histórias, relações afetivas, lutas, tecnologias, situações, ideias, espaços/territórios, ídolos e jogadores. “Não há restrições quanto ao que pode compor os movimentos”, nos lembra Biondi (2014, p. 294). Tudo isso expressa a composição de heterogeneidades, heteromorfias e o engajamento de diferentes ritmos nesse cenário, sintonizados pelo próprio jogo.

Algumas dessas composições podem ser momentâneas enquanto outras fincam raízes mais firmes. Um jogador ou ídolo, por exemplo, pode facilmente ser esquecido e desaparecer do

³⁶² No original: “the transition many groups face as they struggle to convert their leisure time and playful passions into serious play, where the stakes are high, reputations built, and money gained (and lost).”

³⁶³ No original: “Indeed, reference to a singular ‘community’ can be misleading because it suggests computer game fan communities are monolithic and unified, when they are often an assemblage of many smaller subcommunities, each with their own goals and interests.”

Movimento competitivo, enquanto uma ideia ou um sonho – ser profissional e mudar de vida pelo jogo – pode se manter vivo por um longo período. Por outro lado, se os *movimentos* ganham vida com a reunião desses elementos³⁶⁴, eles também podem abandoná-los para acoplar outros componentes que passam a integrá-los, não sem antes deixar seus traços (Biondi, 2014, 2018). Em decorrência dessa característica, o *Movimento* de *FF* não se limita às trajetórias dos jogadores, mesmo às dos *pro-players* mais famosos, e nem se mantém confinado em redutos. Embora o poder desses jogadores como influenciadores no *Movimento* seja inegável, questionamos, como Falcão, Marques e Mussa (2020), a extensão e o alcance desse poder.

Até certa altura do trabalho de campo, parecia fácil acreditar que o *movimento* comunitário de *FF* se caracterizava por uma ausência de delimitações temporais e de contornos espaciais, como se ele não tivesse origem nem fim definidos – afinal, a própria internet favorece leituras desse tipo (Fragoso, 2006, 2012). De dentro do cenário e de suas comunidades vimos, porém, que há demarcações temporais e espaciais claras em cada *movimento* do jogo – e isso delinea qualquer movimento que elas produzem ou podem produzir, inclusive em suas tentativas e esforços de profissionalização e conexão com outras comunidades, jogadores e equipes.

Como nos lembram T. Taylor (2012) e N. Taylor (2009), a progressão competitiva move jogadores de seus círculos locais para campos de jogo maiores – e a mudança para jogar além de sua própria rede social imediata é crucial. Testar as habilidades além da própria rede pessoal e do *movimento* que participa é um desafio no qual os jogadores que almejam o *status* profissional são constantemente tensionados, embora muitos deles tendam a encontrar dificuldades que são fundamentais à experiência. Duas delas são decorrentes das diferentes mediações (ou dimensões) espaciais e infraestruturais da banda larga e do jogo, mas não são as únicas. Parte do nosso esforço nesta tese, de fato, é tentar apontar alguns desses outros elementos.

Ao mesmo tempo que a pluralidade dos *movimentos* de *FF* conforma espaços e intervalos de tempo locais em níveis regionais, estaduais, metropolitanos, (inter)municipais e cidadãos, ela também ultrapassa estes limites ao permitir que os *movimentos* se entrelacem através da internet e das muitas aplicações projetadas ou apropriadas para ajudar as comunidades de jogadores a se comunicarem³⁶⁵. Os próprios dispositivos *smartphones* permitem uma nova maneira dos jogadores ocuparem o território, não mais baseada em proximidade física ou em comunicação isolada.

A literatura dos *game studies* sugere que as comunidades de *videogame* tendem a não ser geograficamente centradas, mas sim multissituadas, fragmentadas e híbridas. Elas provem encontros em diferentes contextos e com pessoas de várias identidades, passam de uma

³⁶⁴ Perspectivas, sonhos, esperanças, histórias, relações afetivas, lutas, tecnologias, situações, ideias, espaços/territórios, ídolos e jogadores.

³⁶⁵ *Discord, WhatsApp, Instagram, Facebook* e *Telegram* são alguns exemplos de uma base muito ampla em evolução.

comunidade para outra, envolvem uma grande diversidade de experiências e viajam entre diferentes mídias (Pearce, 2011; Saldanha; Silva; Ferreira, 2023; Zimmerman, 2019). Nesse intenso fluxo de movimentos comunicativos simultâneos da comunidade brasileira de *FF*, pessoas se cruzam, negociam, disputam, convivem, tensionam, ajudam e aproximam umas das outras.

Isso permite que um jogador que transite pelo seu interior faça parte de vários *movimentos* (consequentemente, comunidades) paralelos, podendo saltar de um para outro – da comunidade de Belém à São Paulo, de Roraima ao Amazonas, do Rio de Janeiro à Minas Gerais, do Paraná à São Paulo, do Rio Grande do Norte ao Ceará e do Mato Grosso do Sul à São Paulo, uma amostra de algumas das conexões realizadas pelos nossos próprios interlocutores. A transição de um *movimento* ao outro pode exigir a mudança de papel – de jogador amador para profissional, por exemplo –, de configuração social – do *esport* bricolado ou comunitário para o profissional – ou de funções dentro do jogo (de granadeiro para capitão, de terceiro homem para rush etc.) e, consequentemente, das condições e possibilidades para cada posição, o que abrange as redes de relações, os significados da ação e os constrangimentos a que passaria a estar envolvido. O leitor ou leitora deve ter notado, ao longo deste capítulo, como são frequentes as mudanças na configuração social de *FF* a partir da entrada e saída de jogadores, espectadores, *coachs*, organizadores, equipes e competições que chegam e saem do *movimento* (matriz comunitária) em direção a outros – bricolado e profissional, sobretudo.

Essas condições resultaram na formação de uma cultura de *esport* local robusta e amplamente popular no Brasil, cuja visibilidade é particularmente diferente daquela construída em outros contextos considerados “centrais”. Enquanto nos Estados Unidos, Coréia do Sul e Europa Ocidental, por exemplo, permanece a imagem do *pro-player* de sucesso solitário e estereotipado, as experiências dos jogadores brasileiros de *FF* reforçam a prática coletiva, conforme já havíamos notado em nossa dissertação em relação à *LoL* (Macedo, 2018). Essas circunstâncias moldaram a construção de um ambiente singular para os jogadores de *esports* no Brasil. As práticas socioculturais relacionadas ao fenômeno seguem, nesse sentido, a mesma tradição e comportamento identificado na cultura de jogos da América Latina (Chiado, 2013; Chianca, 2014; Ferreira, 2017; Palma; Chiado, 2017; Penix-Tadsen, 2016).

Com efeito, a mídia desempenha, na contemporaneidade brasileira, um papel fundamental ao atuar como agente de construção e promoção dessa imagem individualista e do sonho se tornar um jogador de *esport*, de maneira semelhança à função que assume no futebol (Damo, 2005; Jahnecka, 2018; Lofiego, 2016). Especialmente nos canais de televisão de acesso aberto, que atingem mais facilmente a audiência, a maior parte do conteúdo dedicado aos *esports*, em geral em noticiários jornalísticos, está voltada às histórias individuais de sucesso de renomados jogadores e suas trajetórias de superação. Em *FF*, a maioria desses *pro-players* são oriundos de

famílias de baixa renda e que desfrutam e ostentam, hoje, contratos financeiros milionários e carreiras de sucesso. Isso alimenta, como dissemos em trabalhos anteriores, um discurso de esperança entre membros da comunidade brasileira (Macedo; Kurtz, 2021), mas não apaga a dimensão coletiva de suas experiências. O *esport*, nesse sentido, contribui para a formação de espaços coletivizados de convivência e de cura (Cotta, 2023; hooks, 2019a, 2019b).

De cada uma das posições assumidas nesse fluxo, emerge um ângulo particular que, ainda assim, compartilhava perspectivas, sonhos, esperanças, histórias, relações afetivas, lutas, tecnologias, situações, ideias, espaços/territórios, ídolos e jogadores. Nenhuma narrativa, entretanto, é igual a outra. Ao saltar por nove cenários comunitários de *FF*, que se encontravam de forma singular na TFFF, notamos que certos movimentos à vista de alguns estavam ocultos para outros, e vice-versa. “Nesse trânsito, é inevitável que movimentos sejam perdidos de vista ao mesmo tempo em que outros apareçam”, comenta Biondi (2014, p. 294) a respeito da produção de uma etnografia no *movimento*.

Enquanto alguns campeões estaduais nutriam esperanças e alimentavam sonhos de carreiras a partir das oportunidades daqueles que obtiveram êxito ao conquistar o título da TFFF, alguns dos vencedores nacionais traziam leituras menos entusiasmadas – às vezes desesperançosas – e mais críticas sobre suas experiências, nem sempre tão amistosas ou felizes. Assim, as carreiras, os sonhos, as esperanças e as perspectivas de vida adquiridas pelos e nos *movimentos* variam e se vinculam a cada ponto de vista aplicado. Eles mudam conforme cada movimento feito – e os *movimentos* são, como aponta Biondi (2014), exatamente o que cada diferente perspectiva é capaz de ver. Portanto, a composição, o formato, o alcance e os modos de fazer do *Movimento* brasileiro de *FF* dependem diretamente da ótica escolhida.

J10, ao final de um de nossos encontros, ofereceu uma das explicações que melhor fundamenta esse posicionamento e reflexão: “[...] foi por muita coisa que eu passei também, então, acho que a minha vida com *Free Fire* também foi totalmente diferente do que as pessoas também já tiveram. [...] Acho que cada um foi cada um, né?”, defendia. Isso significa que a composição, a forma, a extensão e os modos de fazer o cenário de *FF* (dos seus *movimentos*), nesses termos, dependem eles mesmos do ponto de vista adotado, do lugar de onde se olha (e como se olha), da posição que seu corpo ocupa no mundo e daqueles com quem conversamos. Nesse sentido, o que apresentamos aqui é uma interpretação do cenário brasileiro e do seu *movimento* comunitário a partir da perspectiva daqueles que não expressavam outra coisa senão as comunidades enxergadas por eles próprios quando, simultaneamente, lhes davam forma.

No entanto, há nas comunidades de *FF* caminhos traçados rumo a uma forma de ser-em-comum, a um certo objetivo, a uma missão a partir da qual os jogadores, todos juntos, concorrem. Há, em uma palavra, teleologia. Existe unidade e organização em torno de um desejo, de uma

dimensão onírica: o sonho e a esperança de ser um jogador profissional. Na campanha “Isso Muda o Game”, promovida pelo banco Itaú com jogadores da *line-up* de *FF* da equipe LOUD, essa teleologia se torna carne ao ser apresentada tanto na descrição do vídeo – “o sonho de um vira o sonho de uma comunidade inteira” – quanto na fala dos jogadores (cf. Macedo; Kurtz, 2021).

Se a comunidade brasileira de *FF* só ganha existência ou vida graças a quem a constitui, é possível vê-la como o resultado de um jogo de forças, de tensionamentos frequentes derivados do empenho dos jogadores em fundamentar suas práticas e imprimir caminhos que lhes pareçam mais adequados. Como resultado dessas configurações, as práticas do *movimento* surgem como novas possibilidades de explorar a experiência de *esports mainstream*, permitindo que os jogadores que habitam distante e à margem dos centros institucionais insiram seus próprios imaginários, *gameplays*, *metagame* e gerenciem suas próprias atividades na organização e nas possibilidades de carreiras nesse jogo. Nesse sentido, não apenas a configuração comunitária de *FF* como também cada *movimento* que a compõe – incluindo também aqueles que formam outras configurações sociais do jogo – podem ser pensados como resultados desses esforços, desses jogos de força.

Nossa visão, por outro lado, expressa uma outra forma particular de conhecer, pensar, fazer e, principalmente, viver (d)o *jogo*. Essas conexões, no entanto, não foram feitas por nós, mas *com os jogadores*, mais do que *por eles*. Elas provêm dos diálogos que construímos com cada um e são uma tentativa de traduzir os rastros e as pistas da forma pela qual eles enxergam a comunidade e o (relacionamento com o) *jogo*. Isso porque, dentro do *movimento*, cada posição proporciona uma perspectiva única, e nenhuma delas compartilhou a mesma visão que as outras. Porém, à medida em que há teleologia nos *movimentos* – fundamentada de várias formas –, e ainda que cada posição no seu interior ofereça um olhar singular, muitas delas convergiam graças aos sonhos e esperanças compartilhados. Esse ponto de unidade levava uma visão em direção à outra.

Se nas duas partes anteriores dos diálogos da tese procuramos mostrar como o *Movimento* é construído por uma diversidade de configurações que lhe dá forma, como obedece a circunscrições espaciais e delimitações temporais e como ele é composto por inúmeros movimentos e configurações que remetem a um *Movimento* (não a uma totalidade coesa), no capítulo seguinte apresentaremos as forças – ou as mediações/dimensões, para utilizar os termos que empregamos aqui – implicadas nos rumos de cada um desses *movimentos* e como eles, embora obedecendo a esses arranjos (incluindo as delimitações espaciais e restrições temporais), também desenvolvem estratégias para resistir a essas imposições disciplinares.

7. Jogando contra todas as probabilidades: as múltiplas mediações (ou dimensões) de um movimento (in)visível

Durante nossa pesquisa, notamos que alguns jogadores demonstravam maior habilidade em levar suas carreiras adiante, mantendo-se ativos e atuantes no *movimento* por maior tempo. Aqueles com os quais mais nos aproximamos, por exemplo, ocupavam posições de destaque nos *movimentos* comunitários que compunham. Ainda assim, alguns, mais que outros, conseguiram chegar muito próximo de concretizar seus projetos, participando como jogadores profissionais ou semiprofissionais na série B da LBFF. Outros, porém, tentavam alcançar igual posição, mas esbarravam em obstáculos para se desvencilharem de suas posições locais e se sobressaírem dentro do cenário brasileiro, na intenção de alcançar a mudança de uma configuração à outra. No final, continuavam pouco visíveis para além de suas comunidades. Seguindo o que discutimos no capítulo anterior, no qual afirmamos que esse sucesso também está ligado a mediações empenhadas pelos jogadores, surgem algumas questões: quais mediações são essas? Como elas se relacionam? O que elas conferem a eles? Quais são os efeitos disso? Os jogadores investem em ações frente a esse cenário? E, afinal, por quê nem todos conseguem igual feito? Ao cartografar e dialogar com essas mediações, pudemos obter percepções e compreender melhor os elementos com os quais os jogadores se envolvem, interagem e negociam ao jogar competitivamente.

Neste capítulo, descreveremos alguns dos elementos (aqui chamados de mediações ou dimensões) que contribuem para que um jogador tenha êxito – ou que, ao menos, não dificultam a sua caminhada – em termos de visibilidade, repercussão e reconhecimento de suas atividades. Esse sucesso adiciona força às carreiras dos jogadores que, por sua vez, se acopla às práticas por eles lançadas, fortalecendo-as. Considerando que os jogadores se destacam mediante a visibilidade de suas atividades competitivas, mostraremos como a noção de mediação no *movimento* só pode ser abordada dentro do interior de suas dinâmicas e, portanto, de suas comunidades.

Para descrevê-las, partiremos das referências que são feitas a essas dimensões durante a condução dos encontros e da escuta dessas histórias e memórias para, posteriormente, conectá-las ao modelo analítico construído a partir da cosmovisão do *movimento*. Como dito anteriormente (ver capítulo 2, seção 2.8), utilizamos o LdC e o FdC para operacionalizar essa cartografia. A codificação no FdC foi realizada da seguinte maneira: com base no guia de regras disponível no LdC, nas anotações de campo e nas experiências com os jogadores, examinamos o contexto dos diálogos em cada turno de fala. Quando identificamos elementos relacionados a pelo menos uma das cinco dimensões temáticas atribuímos uma marcação “x”. Isso possibilitou que um mesmo turno de fala fosse categorizado em mais de uma unidade de registro, dando a ver como as mediações interagem nas experiências dos jogadores.

Em um segundo momento, acionaremos alguns relatos dos materiais etnográficos que dispomos para destacar de que modo essas dimensões atuam no interior das dinâmicas empreendidas pelos jogadores e, conseqüentemente, de suas comunidades. Logo depois, mostraremos a importância de ações de resistência (ou desobediência epistêmica) para o *movimento*. Por fim, exporemos os efeitos dessas dinâmicas para a sua própria formação. Neste capítulo, porém, não temos a intenção de abarcar todas as mediações que afetam os jogadores na contemporaneidade. Em vez disso, apresentamos apenas aquelas que emergiram dos espaços de vocalização, interação e diálogo, em momentos de convivência e encontros, articulando-as ao contexto político-histórico-cultural em que foram construídas.

As cinco dimensões, portanto, criam uma unidade e estão interseccionadas. As narrativas interpretadas, por meio da leitura sistemática das transcrições, pertencem a totalidade dos turnos de fala de diversos jogadores que participaram da TFFF e de encontros conosco. Esses registros, como nas demais partes desta tese, servem de base para a construção dos diálogos interepistêmicos que buscamos (re)montar aqui. Dessa experiência, os debates sobre território, favela e centro-periferia formaram uma evidência tão forte de decolonização do saber, proposta pelos jogadores, que reconfiguraram a estrutura desta pesquisa e orientaram a redação de todos os capítulos.

Como veremos, as noções de território e favela no *movimento* assumem significados muito diferentes daqueles que normalmente atribuímos a essas palavras, tanto nas conversas correntes do cotidiano quanto em competições como a TFFF ou na academia. Se as dinâmicas do território e do centro-periferia, como discutidas nesta tese, afastam-se de seus sentidos mais convencionais (seja como espaço fixo, como hierarquia de importância ou como posicionamento estrutural de algo em um todo), elas emergem de uma forma singular: uma (des)territorialidade que se fundamenta em certos preceitos de igualdade, que embora reconheça as diferenças das mediações referenciais, associa-se a movimento e caminhada – um certo sentido de ser-em-comum.

Nos dois capítulos anteriores, nosso objetivo foi destacar como o *Movimento* não é uma entidade monolítica, mas, em vez disso, é moldado por uma ampla variedade de configurações. Mostramos como ele se adapta a diferentes contextos espaciais e temporais e como é composto por diversos *movimentos* e configurações que, embora contribuam para o *Movimento* como um todo, não formam uma totalidade coesa. Neste capítulo, exploraremos as forças que influenciam a trajetória de cada um desses *movimentos*. Usaremos o termo “mediações” ou “dimensões”, conforme definido anteriormente, para descrever esses elementos individuais, referenciais, institucionais, situacionais e ludo-tecnológicos. Por fim, discutiremos como esses *movimentos*, apesar de operarem dentro das restrições espaciais e temporais estabelecidas, também desenvolvem estratégias de resistência (desobediências epistêmicas) contra as imposições disciplinares que enfrentam. Nesse momento, descreveremos algumas das dimensões que

atravessaram os jogadores que estavam no *movimento* e as desobediências que produziram para fazer frente às governanças, para manter sua participação viva, para se fortalecer e para ampliar seu alcance (colocar-se em movimento), para contorná-las.

Nosso objetivo, com isso, é chamar a atenção para a capacidade de alguns jogadores e *movimentos* de se adaptarem às vicissitudes dos seus contextos socioeconômicos, culturais e espaciais, especialmente à dinâmica de *boom-bust* (expansão e contração), que faz com que eles oscilem entre períodos de maior inserção no ecossistema e na indústria de *esports* e períodos de retração para a condição comunitária, demonstrando flexibilidade e abertura diante dessa alternância. Acreditamos que essa seja uma habilidade desenvolvida por alguns jogadores e seus *movimentos* para negociar com as condições que se apresentam a cada momento presente, ao passo que mudam suas ideias de futuro.

7.1. Nos bastidores da configuração comunitária: múltiplas mediações que atravessam as práticas dos jogadores³⁶⁶

A dinâmica das mediações manifestas é o tema deste capítulo. A seguir, os resultados da interpretação dos turnos de fala dos jogadores durante os encontros epistêmicos são narrados nos próximos dois tópicos³⁶⁷. Logo após, são apresentados alguns dos exemplos mais relevantes que ajudam a ilustrar a incidência de algumas das principais dimensões sobrepostas nas práticas cotidianas dos jogadores (seção 7.3).

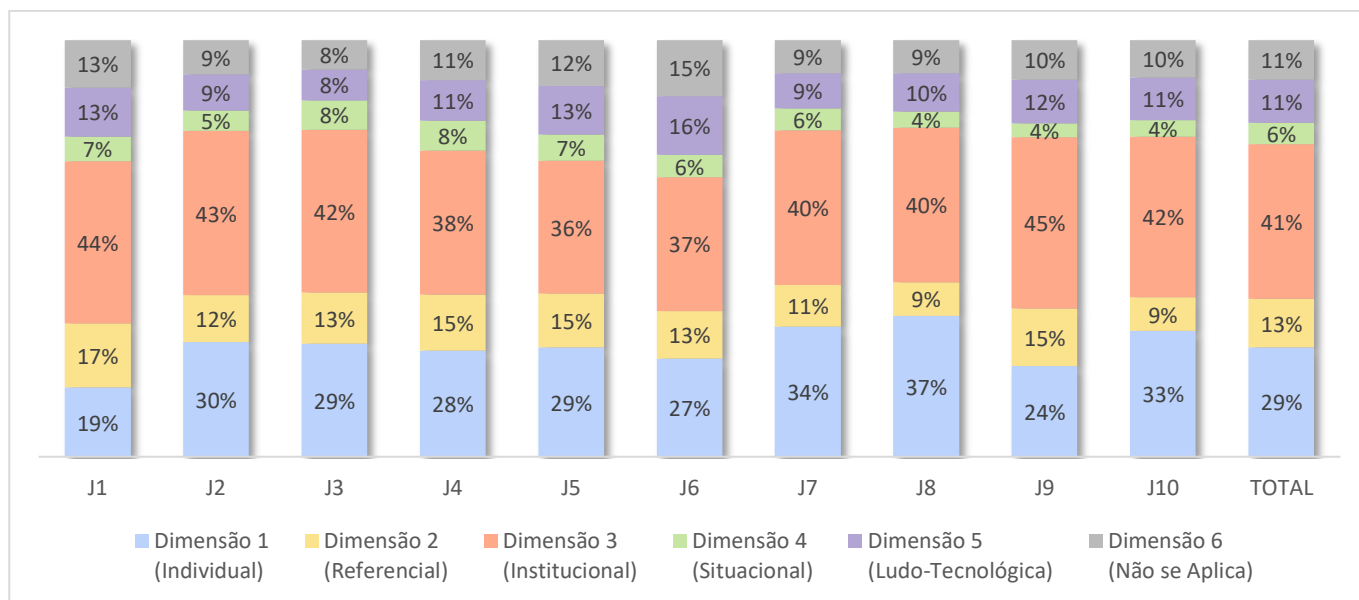
A Figura 10, a seguir, corresponde ao percentual da frequência de aparições de cada dimensão (mediação) que emergiu da vocalização dos jogadores durante alguns dos nossos encontros, independentemente de ter sido atribuída de forma individual ou enredada com outras dimensões³⁶⁸. Com essa cartografia, nossa ideia não é tomá-la como definitivo, mesmo porque consideramos, para esta abordagem, apenas aqueles encontros que pudemos recuperar os registros sonoros (maioria) e textuais (em menor escala). Isso significa, portanto, que essa abordagem funciona como um índice que nos ajuda a rastrear as dimensões que atravessam as experiências práticas dos jogadores e, assim, permite-nos entender os *esports* como um empreendimento complexo que está longe de ser baseado exclusivamente no mérito pessoal.

³⁶⁶ Agradecemos à Kamila dos Reis pelo valioso apoio na elaboração das tabelas, figuras e análises ao longo desta e da próxima seção.

³⁶⁷ A seção 2.8.5 descreve como procedemos nesta etapa.

³⁶⁸ A escolha de apresentar os resultados em percentual e não em valores absolutos se dá pela necessidade de mostrar a representatividade das categorias, seja individualizada ou combinada entre si.

Figura 10: Percentual da frequência de aparições de cada dimensão (mediação) na narrativa dos jogadores



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A Tabela 3 apresenta a mesma informação sobre o comportamento das mediações que incidem de diferentes formas nas práticas de cada um dos jogadores. Ao invés da proporção, ela destaca o volume de aparições das dimensões. A informação, portanto, é a mesma oferecida na Figura 10, mas apresenta os valores absolutos que nos levaram aos percentuais expostos nela.

Tabela 3: Volume da frequência de aparições de cada dimensão (mediação) por turno de fala de jogador³⁶⁹

JOGADOR	Dimensão 1 (Individual)	Dimensão 2 (Referencial)	Dimensão 3 (Institucional)	Dimensão 4 (Situacional)	Dimensão 5 (Ludo-Tecnológico)	Dimensão 6 (Não se Aplica)	Turno de fala
J1	96	89	226	34	68	16	331
J2	118	48	169	21	37	19	278
J3	84	38	121	22	23	17	200
J4	96	51	130	27	37	9	212
J5	134	66	163	32	60	31	344
J6	88	43	120	20	53	18	234
J7	96	31	114	16	26	16	222
J8	214	51	235	24	58	85	518
J9	127	81	241	19	62	66	439
J10	200	54	255	27	68	91	537
TOTAL	1.253	552	1.774	242	492	368	3.315

³⁶⁹ A graduação de cores na tabela indica maior (verde) ou menor (vermelha) presença de uma categoria.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A dimensão 6 (“não se aplica”), criada com a finalidade de abranger todas as falas em que os jogadores compartilham informações que precisam ser anonimizadas ou usam expressões curtas e típicas da comunicação verbal, como “sim”, “já”, “é”, entre outras, representa 11% dos enunciados totais (368 turnos de fala). J6, de Aracaju (SE), foi o jogador com maior porcentagem das suas falas enquadradas nessa dimensão (15%, equivalente a 18 falas) e J3, de Paranaguá (PR), foi o de menor (8%, 17 turnos). Deste ponto em diante, apenas vocalizações categorizadas de 1 a 5 serão interpretadas. As porcentagens, portanto, serão referentes às falas enquadradas de 1 a 5.

De antemão, sobressai na Figura 10 uma mediação que já era recorrente durante nossas notas de trabalho de campo: a dimensão 3 (institucional), cujo destaque é visto tanto no percentual total (com 1.774 dos turnos de fala) quanto na experiência individual de cada um dos jogadores (Tabela 3). A leitura desta mediação (ver seção 2.8.5) foi conduzida a partir da percepção de 14 códigos que sobressaíam da experiência dos jogadores, e que funcionam aqui como representações dessa categoria. Da experiência com o campo, entendemos as mediações institucionais como uma dimensão que se refere a fatores de pertencimento social de média escala e à sociabilidade que vai além do momento de interação entre o jogador e o jogo. Essa mediação foi observada nas influências da família, na escola, na igreja, no local de trabalho, em grupos de amigos, entre outros.

Os jogadores fazem parte de diversas instituições, onde também contribuem para a criação de significados. Os 14 códigos que nos levaram a identificar essa dimensão foram: (1) amizade (amigos, o cenário competitivo, a prática de “panelinha” e a comunidade de *FF*); (2) família (influência de familiares); (3) escola; (4) religião; (5) visibilidade, reconhecimento, repercussão e destaque; (6) influenciadores (*pro-players* e *streamers*); (7) mídia, meios de comunicação e plataformas de redes sociais; (8) relações e ambiente de trabalho³⁷⁰; (9) decisões e ações da CUFA, da organização do torneio e regras da TFFF; (10) desenvolvedora do jogo (decisões da Garena: mudanças, atualização no jogo, *metagame*, funcionamento do jogo etc.); (11) companheiros de equipe (rotinas de jogo, estilo de jogo, estratégias, táticas, rendimento/desempenho, entrosamento etc.); (12) patrocinadores; (13) torcedores; (14) e federação e institucionalização de equipes.

A mediação institucional, portanto, foi a mais frequente entre os jogadores, com 41% de participação no percentual total de falas registradas por nós (1.774 turnos). J9, natural de Boa Vista (RR), foi aquele com maior frequência de incidência desta dimensão em seus enunciados (45%, 241 falas), enquanto J5, do Rio de Janeiro, foi o menor (36%, 163 turnos). Mesmo aquele com o menor percentual geral mostra a força dos arranjos institucionais com os quais os jogadores

³⁷⁰ Inclui oportunidades de trabalho, como convites para jogar em uma equipe e experiências daqueles que chegaram a trabalhar em organizações sob contratos ou relações informais. Incorpora também falas de jogadores que tratam o jogo como trabalho, com rotinas de treino e compromisso, mesmo sem obter dinheiro, e que jogam do seu trabalho.

negociam constantemente para se manter no cenário comunitário, tanto a partir da institucionalidade construída pelo *movimento* (relações de amizade, inclusive) quanto diante das decisões tomadas pela organização da TFFF e pela Garena.

Quando observamos a narrativa de J9 (unidade de contexto micro), um jogador que joga a partir da Amazônia brasileira, cujo território é, historicamente, atravessado por diferentes dinâmicas de opressão e resistência relacionadas (Esteves, 2022; Macedo, 2018; Porto-Gonçalves, 2017), incluindo na própria prática competitiva (Macedo; Fragoso, 2019), entendemos o porquê dos arranjos institucionais recaírem tanto sobre um jogador que parte desse *locus* de jogo e de enunciação. As dinâmicas institucionais que atravessam as experiências de jogadores da Amazônia nos *esports* foram, parcialmente, documentadas em estudos recentes (Macedo, 2018; Macedo; Fragoso, 2019), embora ainda careçam de maiores esforços. Os resultados de pesquisas anteriores sugerem que a experiência do jogador, incluindo aquela relativa à atividade esportiva em *esports*, corresponde a uma composição dinâmica de diferentes atravessamentos entre instâncias de espacialidade, paralelas a níveis de materialidade (Fragoso, 2015; Macedo; Fragoso, 2019, 2023).

A falta de percepção do *esport* como atividade profissional na região, em comparação com o Sudeste brasileiro, é refletida em diversos tipos de incentivo – do patrocínio ao apoio familiar (Falcão *et al.*, 2020, 2023; Macedo; Fragoso, 2019) – e reaparece novamente nos comentários dos jogadores de *FF*. Essa leitura mostra o quanto o contexto sociocultural interfere nas possibilidades de profissionalização, o que aparece nos comentários dos jogadores sobre a percepção de que o *esport* é ou não “levado a sério” em sua região. Daí porque para a maioria deles, mas principalmente para J9, os arranjos institucionais são sobressaltados, especialmente no que diz respeito à amizade, à visibilidade, ao reconhecimento, à repercussão e ao destaque, às relações e ao ambiente trabalho e às decisões da TFFF (via CUFA) e da Garena. Por outro lado, embora não tenhamos buscado qualquer tipo de representação estatística, o fato de um jogador do Sudeste (J5) ser o menos impactado pela mediação institucional também é significativo.

A mediação institucional é seguida, em termos de frequência, pela mediação individual (Figura 10), cujo valor agregado geral de menções nas vocalizações dos jogadores corresponde a 29% (1.253 turnos) (Tabela 3). Aqui, com base nas experiências de campo, 16 códigos foram utilizados para a identificação desta dimensão na decupagem dos diálogos que mantivemos com os jogadores. São elas: (1) percepções/preferências pessoais (rendimento no jogo, a ideia de periferia, de trabalho, de esporte, de *FF* ser acessível, preferência de onde jogar – em casa, no quarto – etc.); (2) metas/objetivos pessoais; (3) questões psicológicas individuais; (4) estilo de jogo individual, conhecimento do jogo e maestria; (5) tempo de jogo (incluindo rotina pessoal de treino); (6) tática, criatividade, improvisação, pensamento estratégico, controle profissional e contenção expressiva; (7) domínio do *metagame*; (8) gambiarra (precariedade, improvisado e desvio

de funções); (9) *cheating*; (10) habilidades cognitivas³⁷¹; (11) *FF* e *esports* como trabalho; (12) expectativas de emprego e renda (sonho, esperança, prosperidade, o jogo como oportunidade e futuro); (13) esporte; (14) meritocracia; (15) futebol; (16) e desempenho pessoal.

Da experiência com os jogadores, entendemos as mediações individuais como uma dimensão que surge das características pessoais de cada um, de suas habilidades cognitivas, conjunto de crenças, estruturas mentais para a atribuição de significados, métodos de aprendizado e repertórios que facilitam a criação de sentido e a interpretação de novas informações. Embora reconhecemos que a mediação individual nunca seja estritamente “individual”, já que partimos de uma percepção de enredamento entre as diferentes dimensões, ela aqui trata de um nível muito mais pessoal e, não raro, opinativo dos jogadores. J8, de Campo Grande (MS), foi o jogador onde essa dimensão mais sobressaiu (37%, 214 falas). Por outro lado, J1, de Pendências (RN), foi aquele onde menos vimos essa mediação evidente (19%, 96 falas). A narrativa de J1, cujo senso comunitário (dimensão 3) sobressaia, ajuda a entender o porquê da dimensão individual ser menos proeminente em sua visão do cenário. J8, por outro lado, foi um jogador que construiu, ao longo de sua estadia no *movimento*, uma visão bastante crítica em relação ao cenário que participava.

A diferença da dimensão com maior porcentagem de falas enquadradas (dimensão 3) para a segunda maior (dimensão 1) foi de 12 pontos percentuais (41%-29%), como mostra a Figura 10. Dada a abrangência de ambas as dimensões (individual e institucional) era, de certa forma, esperado que elas sobressaíssem em relação às outras. No decorrer do próprio trabalho de campo, de fato, percebíamos que as mediações institucionais e individuais eram predominantes – e essa informação foi registrada inúmeras vezes nos cadernos de campo que utilizamos durante o estudo.

A mediação referencial (dimensão 2), as estruturas que informam e situam um dado contexto, aparece em terceiro lugar geral no conjunto das histórias orais dos jogadores: 13% (Figura 10), o que corresponde a 552 turnos (Tabela 3). Dentro dos nove códigos que abrangem esta dimensão (geografia/espço; gênero; idade; classe social; educação; cultura; preconceito e discriminação; valores e história familiar; e pandemia), o tipo espacial, de classe social e o contexto pandêmico foram os mais recorrentes. J1 foi quem mais sentiu a incidência dessas mediações em sua experiência no *movimento*. J8 e de J10, por outro lado, foram os que menos mencionaram esta dimensão. Isso não significa que o espaço deixou de ser uma dimensão relevante para o *movimento* e seus membros, nem favorece “a retórica determinista da superação das distâncias geográficas” (Macedo; Fragoso, 2019, p. 109). Na verdade, já que eles partem de um outro lugar de conhecimento, o que se coloca em prática são outras ideias de espacialidade e de hierarquia que conduzem o *movimento* a um alcance e calibre distinto daquele trabalhado na academia.

³⁷¹ A atenção, a orientação, a memória, as gnosias, as funções executivas, a linguagem, a cognição social e as habilidades viso-espaciais.

É por isso que o nosso campo de pesquisa “nada tem a ver com um espaço geográfico circunscrito, determinado ou passível de mapeamentos” (Biondi, 2014, p. 98) de atores. Os jogadores, ao mesmo tempo em que reconhecem os deslocamentos espaciais feitos por eles mesmos e por outros, em nenhum momento dão a ver que “a internet dispensaria as presenças materiais, tornando o espaço físico – e as demarcações de fronteiras baseadas nele – uma categoria obsoleta (Fragoso, 2006, 2012)” (Macedo; Fragoso, 2019, p. 109). O que encontramos em nosso campo não foi uma disposição hierárquica do *movimento* comunitário. Ainda assim, embora constataremos que o seu padrão multifacetado acompanha a distribuição de poder político, riqueza material, gênero, etnia e localização (Fragoso, 2004), o que encontramos em nosso campo foi que essa ordenação, ainda que irregular, é também praticamente homotética. Em outras palavras, um padrão muito semelhante é encontrado em diferentes escalas de observação, desde a nacional até a local (Macedo; Fragoso, 2019). É por isso que o *esport* em *FF* é mais difícil para alguns do que para outros, mesmo entre jogadores de uma mesma região, estado ou cidade.

A mediação ludo-tecnológica (dimensão 5), relativa às influências da infraestrutura e dos aparelhos tecnológicos utilizados para jogar, assim como as implicações decorrentes das formatações técnicas dos diferentes *smartphones* (ou artefatos relacionados), do jogo (*FF*) e suas plataformas, é mencionada em quarto lugar (11%, 492 turnos) no conjunto de dimensões que atravessam as experiências dos jogadores do *movimento* (Figura 10, Tabela 3). Oito códigos foram alocados nessa categoria, a partir da experiência que tivemos com os jogadores: (1) internet (conexão, *ping*, latência); (2) infraestrutura (localização dos servidores do jogo e dos campeonatos, disponibilidade de servidores de conexão no local de residência); (3) *smartphone* (FPS, bateria, superaquecimento, gráfico etc.); (4) equipamentos utilizados para jogar; (5) *chip*; (6) gênero de jogo; (7) especificidades do jogo; e (8) *bug*. J6 foi o jogador que mais fez referência a essa dimensão em suas falas (16%, o equivalente a 53 turnos), enquanto J3 foi o que menos aparentou sentir os efeitos dela (8%, isto é, 23 turnos).

Isso não significa que os jogadores não enfrentavam inúmeros e significativos problemas com os *smartphones* que utilizavam ou com a infraestrutura de conexão disponível em suas residências, ainda que em diferentes escalas de um para outro. Nossos interlocutores, durante os encontros, frequentemente se mostraram conscientes das mediações que atravessavam as práticas e as experiências do *movimento* (sejam vividas por eles ou por outros), mesmo quando um jogador – é o caso de J3, por exemplo – sofria menos os efeitos de jogar com um aparelho consideravelmente defasado – na seção 7.3.3 discutiremos esta questão em maior detalhe. A redução de referências ou menções a essa dimensão, a partir da leitura e da tradução que fizemos de suas práticas de conhecimento, parece ser consequência das estratégias construídas para fazer frente a essas dificuldades. Elas, em alguma medida, diminuiram a presença dessas mediações em

seus relatos, à medida em que davam, efetivamente, condições para que os jogadores se mantivessem no *movimento*. O pensamento de J9, embora indique uma certa ideia de meritocracia, talvez explique melhor o que estamos apontando aqui:

o celular consegue ser mais acessível, mas não tem nada que o ser humano não queira que ele não possa conseguir. Então, eu acho que a partir do momento que tu bota tuas força pra conseguir um objetivo, tu consegue. Querendo ou não, trabalhando com muito esforço, pode demorar um pouco, mas consegue.

A mediação situacional (dimensão 4), que engloba o ambiente imediato em que ocorre a prática de jogo (físico, individual ou coletivo, espontâneo ou orientado) e que considera o estado emocional dos envolvidos, foi a menos frequente entre os jogadores, com 6% de participação total (242 falas), revela a Figura 10 e a Tabela 3. Em parte, como se tratavam de histórias e relatos orais, recuperar essas experiências é, particularmente, difícil. Isso se reflete na própria quantidade de códigos (ou seja, representações) desta dimensão: (1) estado emocional/psicológico; (2) questões psicológicas durante o jogo; (3) jogar presencial; (4) jogar à distância/*on-line*; e (5) espaço onde joga ou jogou a TFFF e outras competições. J3 e J4 foram os jogadores que indicaram maiores preocupações com essa mediação (8% cada um, respectivamente 22 e 27 turnos), enquanto J8, J9 e J10 a mencionaram menos vezes em seus relatos (4% cada, na mesma ordem 24, 19 e 27).

De imediato, uma das principais interpretações que a Figura 10 e a Tabela 3 ilustram é que o comportamento ou a configuração geral da frequência de mediações reproduz uma imagem do cenário que é apresentada também em escala individual (por cada jogador, salvo uma ou outra variação). Isso reforça, sobretudo, uma estrutura homotética entre essas relações, “ou seja, [que] um padrão muito semelhante é encontrado em diferentes escalas de observação, desde a global até a local” (Macedo; Fragoso, 2019, p. 109). Para todos os nossos interlocutores, a mediação institucional é a mais aparente, seguida da mediação individual. Para 7 deles (J1, J2, J3, J4, J5, J7 e J9), a terceira mais recorrente é a mediação referencial, seguida da ludo-tecnológica. Para outros 3 (J6, J8 e J10), no entanto, há uma inversão entre a dimensão ludo-tecnológica e a referencial, com a primeira sendo mencionada em terceiro lugar em suas experiências com o *movimento* e a última em quarto. Ainda assim, para todos eles a dimensão situacional é a menos evidente.

7.2. Múltiplas mediações em perspectiva

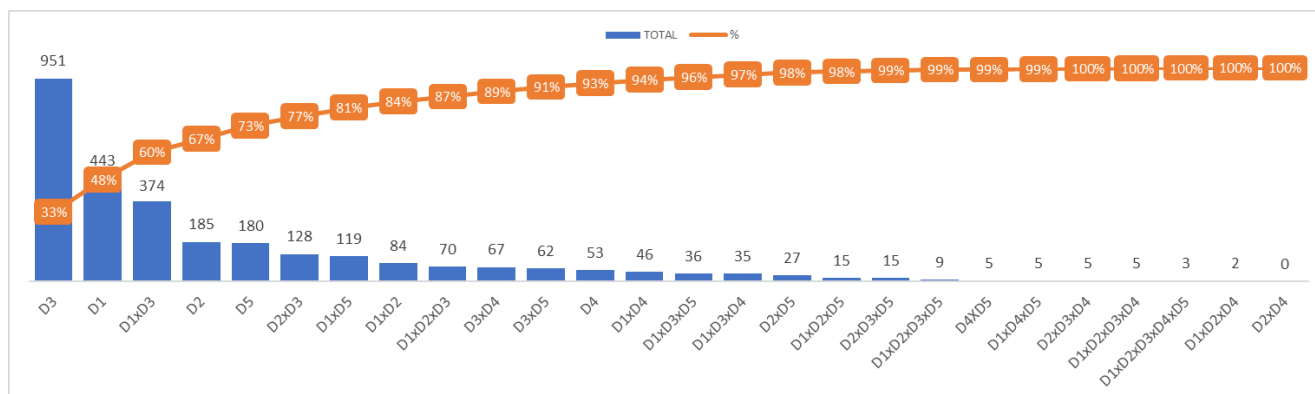
As cinco dimensões, provenientes da epistemologia e cosmovisão do *movimento* comunitário, assumem uma característica imbrincada (Orozco, 1994, 2000, 2005) com dinâmicas de opressão e resistência relacionadas (Esteves, 2022). Para alcançar o enredamento (Grosfoguel, 2008) ou a interseção necessária ao fenômeno e observar a associação (*assemblage*) produzida pelas práticas e experiências dos jogadores, percebemos que não poderíamos construir a mesma interpretação usual da análise de conteúdo categorial (Sampaio; Lycarião, 2021), que recusa a

aplicação de dois ou mais códigos numa única dimensão ou a sobreposição delas em uma mesma unidade de análise (turnos de fala).

A noção de enredamento (Grosfoguel, 2008) ou de interseccionalidade (Akotirene, 2018; Gray, 2020), para fazer referência ao conceito da tradição feminista negra e antirracista, é essencial porque a partir do momento que entendemos que as diferentes relações hierárquicas são vistas pela sua relação social, articulando-se de forma integrada, lógicas ou domínios autônomos (economia ou cultura, por exemplo) caem por terra para dar lugar a heterogêneas, variadas, enredadas e complexas dinâmicas inseridas numa única realidade material histórica (Grosfoguel, 2008).

Ao considerarmos todas as possibilidades de enredamento entre as dimensões, as principais representatividades que sobressaltaram das nossas experiências de campo dizem respeito às dimensões institucional (D3), individual (D1), individual-institucional (D1xD3), referencial (D2), ludo-tecnológica (D5) e referencial-institucional (D2xD3). Juntas, essas seis combinações correspondem a 77% das aparições nos turnos de fala dos jogadores, conforme ilustra a Figura 11.

Figura 11: Representatividade das dimensões individualizadas e enredadas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Reforçando os achados apresentados na Figura 10 e Tabela 3, as mediações institucional e individual são as duas principais mencionadas pelos jogadores, seguidas da interseção entre ambas (D1xD3). Além delas, as dimensões referenciais e ludo-tecnológicas também aparecem de forma considerável na quarta e quinta posição, respectivamente. Assim como nas análises anteriores, a dimensão situacional (D4) é a única que, sozinha, não tem grande representatividade no todo. O enredamento referencial-situacional não teve nenhuma aparição, porém houve a ocorrência da interseção individual-referencial-situacional (2) e referencial-institucional-situacional (5). O enredamento mais representativo é composto por uma ou mais mediações que, individualmente, já são as mais representativas (D1 ou D3), como **D1xD3**; **D2xD3**; **D1xD5**; **D1xD2**; **D1xD2xD3**.

Quando entramos no detalhe de cada jogador e observamos o comportamento das mediações que incidem em suas práticas, os padrões se repetem com algumas variações de posição, como mostra a Tabela 4 a seguir. Tal qual a Figura 10 e a Tabela 3 apresentaram anteriormente, a

configuração geral da frequência de mediações e suas possibilidades de relação reproduz, portanto, uma imagem do cenário que é vista também quando deslocamos nosso olhar para uma escala individual. Isso reforça, especialmente, a estrutura homotética dessas relações, como dito antes.

Tabela 4: As cinco principais dimensões que atravessam as experiências de cada jogador

	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
J1	D3	D2xD3	D1xD3	D5	D1
J2	D3	D1xD3	D1	D2	D5
J3	D3	D1xD3	D1	D2	D1xD2xD3
J4	D3	D1xD3	D1	D2xD3	D2
J5	D3	D1	D5	D2xD3	D1xD3
J6	D3	D1	D1xD3	D5	D2
J7	D3	D1	D1xD3	D2	D5
J8	D3	D1	D1xD3	D5	D2
J9	D3	D1	D1xD3	D2	D2xD3
J10	D3	D1	D1xD3	D2	D5
TOTAL	D3	D1	D1xD3	D2	D5

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Algumas outras questões podem ser endereçadas desses resultados. Primeiro, que as mediações institucionais são as que mais atravessam as experiências dos nossos interlocutores no *movimento*. Tal institucionalidade, no entanto, não está circunscrita ao contexto das práticas regulatórias da CUFA ou da Garena, mas abrange o próprio pertencimento social e a sociabilidade que dá vida ao *movimento*. Quando consideramos suas características, inclusive, não é de se estranhar que esta dimensão seja a principal entre todos os jogadores que acompanhamos, mesmo que cada um deles esteja localizado pelas cinco regiões brasileiras e em nove estados.

Seja pela influência da rede de amigos – responsável por levar todos os jogadores com quem conversamos até *FF* –, seja pelas relações próprias do e no *movimento*³⁷², os jogadores precisam se compor pela relação com a mediação institucional. Ela, portanto, mostra sua força. A presença de amigos, aliás, é uma das principais razões responsáveis por levar jogadores a entrarem em um jogo e, em muitos casos, a permanecerem nele (o que reforça, no contexto latino-americano, a força coletiva da cultura de jogos e de *esports*). Essa motivação não apenas nos colocou em contato com *FF* como também direcionou todos os jogadores com quem conversamos até ele, conforme introduzido no capítulo anterior. Nos *game studies*, é reconhecido que a amizade é um dos fatores que costuma impulsionar a experimentação com um jogo (Juul, 2010; Taylor; Jakobsson, 2003). Em jogos multijogadores, Juul (2010) defende que a atração é relacionada com quem um jogador joga, na medida em que alguns são mais atraídos a jogar com certas pessoas do

³⁷² O que inclui as dinâmicas e o ambiente de trabalho, o uso das plataformas de redes sociais, a prática de “panelinha”, os *streamers*, *pro-players* e influenciadores do *Movimento*, a visibilidade, o reconhecimento, a repercussão, o destaque e as relações com os próprios companheiros de equipe, por exemplo.

que em detrimento de outras. Em outras palavras, “a pessoa com quem você joga também influencia a forma como você joga”³⁷³ (Juul, 2010, p. 122).

Os laços de amizade, aliás, produzem uma prática conhecida entre os membros do *Movimento*: a “panela” de jogadores. Mencionada por todos aqueles que acompanhamos, a associação entre jogadores não é, contudo, uma exclusividade do cenário de *FF* (cf. Macedo, 2018). J6 aponta que “todo cenário competitivo praticamente tem essa panelinha”. J7, de forma similar, argumenta com clareza que “todo jogo tem, todo lugar tem aquela panelinha”. J9 concorda com essa ideia ao dizer que a prática “rola em qualquer lugar, até em questão de influenciador”. A maioria dos jogadores, porém, acreditava que a TFFF conseguiu fazer frente a essa atividade ao revelar jogadores do *movimento*. “Ela meio que conseguiu quebrar um pouco, mas ainda, obviamente, existe, né? Em qualquer lugar existe a panelinha”, defendia J7.

J6, embora tivesse entrado no *movimento* no “tempo” certo, julgava não ter tido oportunidades reais durante sua estadia. Em parte, a falta de chances para alcançar a elite em *FF* era explicada pela dinâmica de “panelinha” do *movimento*: “o jogo, em diversos *splits* da LBFF, foi composto muito por amizades. Não teve muitos times que foram montados, assim, em questão de desempenho dos jogadores etc. E acabou acarretando que esses mesmos times que foram compostos por amizades foram rebaixados”, explicava. Essa mediação institucional dificultava, “porque se tu não for conhecido a panelinha não te deixa entrar. Panelinha, é exatamente essa a palavra. Isso existe em vários cenários competitivos, todo mundo fala muito”. A “panela” implicava, então, em dificuldades adicionais para quem gostaria de se revelar, dizia J6, para “quem quer ter oportunidade, porque a galera geralmente não dá oportunidade pra quem é desconhecido”.

J9, seguido a mesma linha de raciocínio, argumenta que há muitos jogadores habilidosos pelo *movimento*, “mas a maioria só consegue ser ajudada a entrar numa equipe grande somente quando tem aquela panelinha, [que] consegue puxar o cara, tem um amigo lá dentro”. J3, após se afastar do *movimento*, reconhecia os problemas de retornar ao cenário por conta dessa dinâmica:

Hoje em dia o *FF* é muita coisa de indicação. Aí talvez seja mais difícil por conta da indicação [...]. Eu já fui reconhecido pelas pessoas grandes assim, sabe? Ali, do cenário competitivo, já participei de organizações grandes, mas aí depois de um tempo eu meio que sumi. Eu comecei a parar de me dedicar, eu dei uma parada um pouco e comecei a jogar mais campeonato amador. Meio que dei uma sumida, né? Mas depois de um tempo assim, claro que teve esse negócio de panelinha, e hoje em dia mesmo se eu for voltar a jogar com foco é mais difícil pra mim, porque eu fiquei parado. É muita panelinha, né? Eu, hoje em dia, não estou mais com tanto conhecimento assim do pessoal.

Por outro lado, e por vezes em contraponto à institucionalidade das relações entre jogadores e Garena, jogadores e CUFA e jogadores e organizações, a mediação individual (D1) demonstra a produção de conhecimento e modos de fazer daqueles que constituem o *movimento*, incluindo suas

³⁷³ No original: “Who you play with also influences how you play”.

ações para resistir a esse cenário. Embora em quarto lugar, a mediação referencial aparece em posição destacada quando consideramos o conjunto total de 26 possibilidades de enredamentos (Figura 11). As mediações referenciais do tipo espacial e de classe social foram as que mais sobressaltaram das experiências dos jogadores. T. Taylor (2012) previamente apontou que a geografia desempenha um papel significativo em jogos competitivos e nos *esports*, pois o local onde um jogador está situado impacta, por exemplo, na sua capacidade de participação de torneios específicos. Afinal, “as distâncias físicas entre a localização dos jogadores e os centros onde ocorrem os campeonatos impõem dificuldades adicionais” (Macedo; Fragoso, 2019, p. 117).

Alguns dos relatos dos jogadores, expostos ao longo da seção 6.1, trazem à tona o quanto o local onde um jogador se encontra produz um impacto direto na qualidade e estabilidade de sua conexão de rede, mas também na capacidade de adquirir equipamentos e de participar de competições. À medida que a maioria das competições oficiais são realizadas no Sudeste brasileiro, o espaço físico também impõe certas dificuldades pela distância em relação às cidades que sediam campeonatos nacionais, o que impede alguns jogadores de chegar até um determinado torneio. J6, embora não tenha sido o único, dá a ver o impacto da mediação referencial do tipo espaço para os membros do *movimento* afastados dos grandes centros brasileiros: “têm alguns campeonatos que acabam interferindo na questão da região, porque sendo um evento que é localizado no Sudeste, quem é do Nordeste tem uma dificuldade pra estar indo até o campeonato”.

A questão da distância tem implicações que vão além do deslocamento para participar de torneios. Na região Sudeste do Brasil, como o dissemos, a prática dos *esports* é promovida a partir de diversos incentivos, incluindo o suporte de empresas e da própria Garena com patrocínios e a organização de campeonatos. Com frequência, a programação oficial de competições da desenvolvedora se centraliza nas cidades do Sudeste, notadamente em São Paulo e Rio de Janeiro. Sobre isso, o relato de J9 pode ajudar a deixar mais evidente o que queremos dizer nestas linhas:

Todo mundo sabe. Quem joga no Rio de Janeiro, São Paulo, tem uma internet boa, é mais acessível questão de comprar um celular ou alguma coisa do tipo. Então, pra gente, fica meio prejudicado mesmo, bastante. [...] [A região] ela dificulta bastante porque, vamos supor, se eu morasse no Rio de Janeiro e a gente ganhasse um estadual, “poxa, ganhei um estadual do Rio de Janeiro”. O Rio de Janeiro e São Paulo são enormes [em termos de comunidades e membros], então, se eles ganharam aqui é porque eles estão jogando muito. Até porque a maioria das empresas de *esports* e times é do Rio de Janeiro. Se a gente se tornasse conhecido no Rio de Janeiro ou São Paulo era uma porta de entrada mais fácil. Agora, vamos supor, um time aqui do Norte, o cara [o patrocinador] não ia ter nem contato com a gente. Dificulta bastante.

Por outro lado, uma vez que o *movimento* comunitário também acontece em rede, não há grandes impedimentos em jogar entre diferentes torneios de *movimentos* locais (desde que estes sejam *on-line* e que se disponha, portanto, de uma conexão minimamente estável). J3, reforçando a ideia de panela do *movimento*, defende essa leitura em dado momento de nossos encontros: “eu

acho que no quesito geografia não tem tanta dificuldade não. De onde a pessoa é, entendeu? Eu acho que depende mais do conhecimento, assim, de conhecer o pessoal”. Como ele, vários outros jogadores, a exemplo de J3, acreditavam que o espaço não era um impedimento para compor o *movimento*, afinal, “dá pra fazer *on-line*” – exploraremos mais as implicações disso na seção 7.3.1. Todas essas questões revelam a importância da dimensão referencial no contexto do *movimento*, ainda que ela tenha sido disposta na quarta colocação em termos de ocorrência (Figura 11).

Ainda assim, a dimensão ludo-tecnológica também é significativa entre as mediações que perpassam a experiência dos jogadores pelo *movimento* (quinta posição, Figura 11). A capacidade de adquirir dispositivos para a prática do *esport*, por exemplo, embora seja uma mediação referencial (do tipo classista e espacial), também é uma mediação ludo-tecnológica, pois tem reflexos sobre a qualidade do *hardware* utilizado pelos jogadores (Macedo; Fragoso, 2019). As dificuldades associadas ao acesso a equipamentos nos direcionam para os outros dois eixos de atenção no enredamento entre as mediações ludo-tecnológicas e referenciais, na medida em que as limitações na disponibilidade financeira dos jogadores são pioradas pelos custos adicionais decorrentes das distâncias físicas das lojas que produzem ou vendem esses equipamentos.

J9, um jogador que joga a partir da Amazônia, traz relatos sensíveis sobre essa relação que merecem destaque: “eu, se for pedir um celular pra jogar um campeonato dia quinze de janeiro de 2023 agora, o celular não vai chegar a tempo. Às vezes, a gente paga o melhor frete e ainda demora por conta da geografia daqui, que é uma das piores”. Além de terem que jogar com *hardwares* desatualizados, os jogadores que residem em áreas periféricas também se deparam com problemas de conexão instável e baixa velocidade de internet. “A internet no Norte é uma das piores”, completa J9. Essa informação prática oferecida por J9 é comprovada, por exemplo, por dados do CGI, órgão que monitora a qualidade da conexão no país (cf. Macedo; Fragoso, 2019). J1, que em seu histórico de *FF* disse ter perdido uma quantidade significativa de torneios por conta da sua conexão, apresenta a questão do ponto de vista de um jogador do interior do Nordeste brasileiro:

Se você for ver, a internet dos melhores locais aqui na capital, que é onde vai ter as melhores internet, o *ping* e o *upload* são muito fracos com a internet *top*. Então no interior, que é onde a gente mora, a melhor já é muito, muito ruim, tá entendendo? Você não consegue ter acesso a internet boa de verdade. Pronto, acho que se eu for botar o meu histórico de *Free Fire*, muito campeonato eu perdi por conta de internet.

A dimensão econômica que atravessa a prática competitiva nem sempre é evidente: por um lado, ela é particular, já que o acesso a essas materialidades infraestruturais provém do poder de consumo de cada jogador. Por outro, ela é muito mais infraestrutural (dimensão referencial), o que sugere que as possibilidades e a realização para profissionalização das equipes são atravessadas por categorias mais amplas, relativas à estratificação de classes sociais, etnias e da geopolítica

global que afetam a distribuição e o acesso a serviços bancários (contas e cartões de crédito e débito) e a serviços públicos básicos, como energia elétrica, telecomunicações e internet.

Isso dá algumas pistas sobre o motivo pelo qual os *esports* permanecem (e se reproduzem) tão brancos e masculinos, como já foi apontado – por exemplo – por Latoya Peterson (2018), Luiz Queiroga (2020a, 2020b) e outros jornalistas brasileiros³⁷⁴, bem como sua concentração nos centros econômicos globais, nacionais e regionais, à medida que os *esports* também se orientam pelos referenciais geográficos, geopolíticos e capitalistas (Macedo; Fragoso, 2019). O crescimento da esportificação e profissionalização dos *videogames* tornou mais visível esses padrões de exclusão que acompanham de perto a lacuna racial e de classe entre *pro-players* (Peterson, 2018).

Além disso, os dispositivos precários e as conexões inadequadas (mediação ludo-tecnológica) obrigam esses jogadores a demonstrar um nível muito maior de habilidade e maestria no jogo (mediação individual). Isso frequentemente requer esforços adicionais: para alguns com menos condições financeiras, significa a produção de mediações individuais (estratégias e intervenções desviantes) para seguir jogando com aparelhos inferiores; para outros, investir quantias significativas de dinheiro e se deslocar para outras regiões (mediação referencial), a fim de competir em melhores condições com aqueles que jogam em áreas centrais.

Não é incomum, afinal, que jogadores se sintam compelidos a migrar para outros estados e regiões mais centrais para perseguir seus projetos no mundo dos *esports*. Todas essas questões reforçam temas já problematizados previamente (Macedo; Fragoso, 2019), mas a dinâmica das dimensões imbricadas fica ainda mais evidente em um conjunto de situações que acompanhamos a partir do *movimento*. Tratam-se de exemplos que ajudam a ilustrar as conexões a que temos nos reportado desde o início desta tese, especialmente nas últimas seções deste capítulo, e que dão continuidade aos relatos introduzidos previamente neste tópico.

7.3. Habitar a fronteira de FF: mediações em jogo e práticas de desobediência epistêmica no movimento

Os relatos, a seguir, ajudam a ilustrar a forte presença das principais mediações articuladas (individual, referencial, institucional e ludo-tecnológica) pelos jogadores e seus *movimentos*. Também ajudam a observar suas interações e interseções demonstradas imagetivamente pelas imagens nas últimas seções, ao longo deste mesmo capítulo. Como dissemos antes (seção 2.8.4), ao longo dos casos, evitamos segmentar as dimensões com base em opressões de gênero, raça, classe, idade ou territorialidade (ainda que elas apareçam de forma sobressaltada na mediação referencial), uma vez que reconhecemos que essas formas de opressão estão profundamente enraizadas na posição que os corpos dos jogadores ocupam na cadeira colonial.

³⁷⁴ Os *esports*, porém, também foram apropriados por países asiáticos como Coreia do Sul (Jin, 2010) e China.

Em outras palavras, essas dimensões sobrepostas (Orozco, 1994, 2000, 2005) possuem dinâmicas de opressão e resistência relacionadas (Esteves, 2022) com as quais os jogadores se envolvem, interagem e negociam ao jogar *FF*. Por essa razão, enfatizamos certas opressões dentro do contexto da mediação referencial como indicadores dessas forças, embora sem o intuito de abordar exaustivamente todas as formas de subjugação que afetam os jogadores de *esports* em *FF*.

Aliás, o(a) leitor(a) atento(a) perceberá que a dinâmica descrita neste capítulo já está previamente articulada no decorrer do capítulo anterior (sexto). A partir das narrativas do *movimento*, segundo seus próprios membros, também evitamos ali referenciar esse conjunto de dimensões para que os diálogos entre a diversidade de pensamentos e epistemologias produzidas pelos jogadores ganhassem espaço sobre nosso texto. Aqui, porém, enfatizamos algumas experiências que ajudam a compreender que as mediações não apenas começaram a permear a nossa escrita e a orientar a forma que guiamos a pesquisa (nossa abordagem, portanto), mas também emergiram como fruto delas. Esse tópico discute, assim, alguns mecanismos e estratégias de governança e controle exercidos pela desenvolvedora Garena e pela organizadora da TFFF (a CUFA) sobre seus jogadores e consumidores, mas também visibiliza as estratégias de resistência (desobediência epistêmica) construídas frente a esses contextos.

Na seção 7.3.1, voltamos nossa atenção para a TFFF, contexto de onde nos aproximamos da diversidade do *movimento*, para posteriormente revisitar como o campeonato articula uma visão específica sobre as noções de periferia e favela como resultado de uma estrutura específica de condições sociais, ideias sobre precariedade (Messias, 2015, 2021; Messias; Mussa, 2020), consumo e espaços de produção e potencialidade (Cotta, 2023; Franco, 2014; Souza, 2017; Carneiro, S., 2005). Esta articulação pode, então, ser usada para refletir sobre a contribuição do *movimento* para a história dos *esports* comunitários no Brasil.

Começamos essa leitura com o seguinte cenário: no regulamento da TFFF, uma regra da CUFA (mediação institucional) impede que equipes formadas por jogadores de diferentes favelas (mediação referencial) participem da competição. É preciso que todos, absolutamente, sejam oriundos do mesmo espaço. Além disso, eles também são obrigados a usar o nome da própria comunidade em seus times, sem qualquer espaço para que coletivos preexistentes divulguem suas identidades e ganhem visibilidade. Os jogadores, não satisfeitos com essas regras, produziram estratégias para resistir a essas obstruções (mediação individual-institucional). Essa situação particular colocou em evidência duas das características centrais do próprio *movimento* – sua mobilidade e diversidade espacial e temporal –, na medida em que são condições com as quais os jogadores negociam de forma cotidiana – mesmo que esta negociação se dê em nível informal.

7.3.1. Espaço, território e identidade em disputa: a taça é da favela?

Em sua última participação na TFFF, durante a terceira edição, J6 e sua equipe protagonizaram um episódio controverso poucos dias antes de um encontro que tivemos. Na ocasião, foram campeões estaduais novamente, mas seu time, por alguma razão, foi impedido de participar da etapa nacional. “Acabou tendo alguns problemas em questão de um jogador, porque ele acabou jogando por essa equipe. Só que teve algum pessoal que fez alguma denúncia e resultou que a gente foi desclassificado. A gente ia jogar; foi no domingo retrasado a etapa nacional”, disse.

Na oportunidade, perguntamos se ele tinha conhecimento de alguma ocorrência de *cheating* por algum dos membros da equipe, motivo que justificaria uma desclassificação imediata. J6 não soube dizer. Limitou-se a nos informar que recebeu um comunicado da organização, notificando que sua equipe foi desqualificada do campeonato em razão de denúncias feitas por alguns jogadores. “A gente tentou revogar, entrou em contato com eles, mas não obteve sucesso não”, falou com a tranquilidade de que aquilo, na época, não o abalara.

Perguntamos, mais uma vez, se eles não haviam infringido nenhuma das regras da competição – a mais comum, por exemplo, era ter membros de outras favelas e cidades representando uma determinada comunidade. J6, com a certeza de quem sabia o que falava, foi didático após nos ouvir: a TFFF, como um campeonato aberto para comunidades e voltado para elas, é uma espada de dois gumes. Ao restringir a participação a moradores de uma mesma favela (ou bairro), o campeonato excluía algumas comunidades que não dispõem de condições para formar uma equipe local completa (quatro jogadores titulares e dois reservas). Mais que isso, essa norma ia de encontro a duas das características mais básicas do *movimento*: a sua mobilidade e a sua múltipla configuração espacial móvel. Para contornar o problema criado pela CUFA, o *movimento* comunitário rapidamente encontrou uma solução prática: puxar jogadores de outros espaços (isto é, outros *movimentos* e, conseqüentemente, comunidades) para compor um time.

Essa estratégia, que parecia comum aos membros do *movimento*, era uma forma de resistência e desobediência epistêmica aos constrangimentos espaciais impostos pela CUFA, cujo exercício de poder respondia a uma agenda política de identidade voltada à valorização das comunidades em periferias urbanas. Também era uma crítica direta do *movimento* à noção de território usada para delimitar e circunscrever a participação de jogadores na TFFF. Aqui, a proposição dos jogadores era de questionar o discurso da institucionalidade – do método e da disciplinaridade (Júnior, 2019) – e a geopolítica do conhecimento operante em instituições como a CUFA, que se reservam o direito e o poder de classificar e validar espaços, outras formas de agir e quem pode ou não pode participar de certos ambientes. De imediato, isso implica num desconhecimento da entidade de como o *movimento* opera, reiterando violências sob os jogadores.

Esse monopólio epistemológico, estético e temático – que Sousa Santos (2002) chama de monocultura do saber –, exercido na academia e reproduzido em outros contextos da sociedade, em instituições como a CUFA, a mídia ou a política, acaba silenciando, suprimindo e marginalizando realidades que são ativamente produzidas como não existentes. Encontrar uma definição universal para termos como território é complexo, já dizia Milton Santos (1978). Categorias como essa abarcam múltiplas interpretações e incorporam diversos elementos de tal maneira que qualquer definição não é estática, rígida ou eterna; ao contrário, é maleável e suscetível a alterações do seu em torno. Isso implica que esse conceito possui significados variados, definidos historicamente. Ainda assim, porém, a concepção de território, uma das mais básicas da ciência geográfica, é geralmente referida como uma área delimitada por fronteiras controladas, reivindicadas e organizadas por um grupo determinado, seja uma pessoa, um país, uma comunidade ou uma entidade/organização. É um dado fixo, demarcado (Saquet; Silva, 2008).

Outras releituras, contudo, sugerem que o território não se limita apenas à dimensão física, mas também envolve aspectos políticos, culturais, sociais e econômicos que definem a identidade e o poder sobre essa área específica. Claude Raffestin (1993) foi um dos pioneiros a abordar o conceito de território e a sua visão do espaço geográfico. Ele defende uma compreensão de que o espaço precede o território. Desse ponto de vista, o território emerge a partir do espaço, sendo o desfecho de uma ação empreendida por um ator que executa um programa em várias instâncias – o que inclui o poder estatal, mas também os aspectos humanos da identidade social e o econômico da interação capital-trabalho. Ao se apropriar de um espaço, de forma tangível ou conceitual, o ator realiza a “territorialização” desse ambiente. Conforme a perspectiva de Raffestin, o território surge como uma construção derivada do espaço, revelando interações moldadas pelo poder, que é executado por pessoas ou coletivos e está inerente a todas as dinâmicas sociais.

No entanto, uma concepção limitada do território como uma região definida unicamente pelas relações de poder do Estado ou de outras instituições, conforme abordado na geografia tradicional, negligencia vários pontos de vista que enriquecem sua compreensão. Ao invés de fixar esta percepção, essas outras leituras complexificam a análise ao considerar uma gama diversificada de atores e interações sociais (Saquet; Silva, 2008). É esse movimento que os jogadores empreendem ao participar da TFFF. Dessa virada, o território pode ser compreendido como delineado, construído e desmontado através de relações de poder que abrangem uma ampla variedade de participantes – o que inclui disputas entre organizadores e jogadores de *esports* – que moldam suas ações territorialmente – territorializando-as – ao longo do tempo.

Marcelo Lopes de Souza (2001), de forma similar, aborda o território de maneira política e cultural, destacando que ele é delimitado através de relações de poder, as quais não se restringem ao Estado e não se confundem com violência ou dominação. O autor enfatiza a multiplicidade de

formas e funções do território, incluindo as mudanças provocadas pelo poder. Ao explorar a presença de diversos territórios nas grandes cidades, como da prostituição, narcotráfico e outros, que podem ser permanentes ou temporários, M. Souza (2001) abre espaço para que possamos descrever o processo de (des)territorialização do *movimento* e a territorialização sobre a ideia de favela que a CUFA busca sustentar ao instituir regras espaciais em suas competições.

A tentativa de governança identitária, espacial e de jogo da CUFA não é um exemplo isolado. Há outro caso notável relacionado ao nome da equipe. Todos os jogadores confirmaram uma regra que não estava presente previamente no regulamento da competição, mas que era exigida aos jogadores. Todos, absolutamente, eram obrigados a utilizar o nome da própria comunidade em seus times – que também deviam ser referidos como “seleções”, segundo recomendação da produção da TFFF –, sem qualquer espaço para que coletivos preexistentes pudessem divulgar suas identidades e ganhar visibilidade. J4, por exemplo, disse que era “obrigatório, não pode[ria] colocar outra coisa, senão...”. J1 parecia entender a exigência, em parte porque não era oriundo de uma organização preestabelecida. “É por conta do campeonato, por exemplo, por ser Taça das Favela tinha que carregar o nome, [assim,] cada um carregava o nome da sua favela, pra representar o seu bairro”. J9 relata sobre como sua organização preestabelecida no *movimento* de FF local, em Boa Vista (RR), conseguiu, à época, burlar essa restrição imposta “a critério exclusivo dos Oficiais da Taça das Favelas – Free Fire”, prerrogativa inscrita nos regulamentos da competição em 2021 e 2022.

Não pode escrever guilda e nem a equipe profissional. A gente tem que colocar o bairro. A gente colocou a *logo* dela naquele triângulo vermelho [vermelho [um elemento da marca da sua organização] [...]. Foi a pedido dos meninos mesmo. Quando a gente ganhou, a gente falou: “poxa, a gente estava querendo tanto jogar com o nome da equipe”, mas não pode, porque, naquele tempo lá, a gente era tudo apaixonado mesmo pela equipe, porque a gente teve várias oportunidades, a gente ganhou muita coisa com ela, conseguiu chegar a um campeonato muito grande. A gente tinha um certo valor por aquilo. A gente tentou de todas as formas colocar o nome, assim, embaixo, mas não podia, eles mandaram tirar. A gente pegou e retirou. Aí a gente colocou o triângulo e perguntou pra eles se tava bom daquele jeito. Eles falaram que sim. A gente queria deixar registrado, porque, realmente, o título estadual a gente queria dedicar a ela, no caso. [...] A gente pediu pro *design*: “faz alguma coisa pra se relacionar com a equipe, o que que vier na tua cabeça”. Aí ele colocou aquela A. B [nome da favela], assim, tinha colocado embaixo, só que estava outro símbolo, não estava o triângulo, ele tinha colocado o CBR, que era a abreviação da equipe, mas os caras falaram que não podia nada escrito, tem que ser só A. B. Aí a gente pegou e eu falei [para o *design*]: “mano, coloca o triângulo aí no meio”. Ele falou: “tá bom, vou tentar aqui”. Ele colocou e ficou a marca. Depois que vencemos [o campeonato estadual] a gente fez aquela *logo* lá, mas o triângulo mesmo já é marca nossa. É *logo* nossa, da organização.

A CUFA busca reforçar, na composição daqueles espaços urbanos, uma produção territorial construída com base numa apropriação e atitude afirmativa da identidade social (re)formada naqueles ambientes. Uma das políticas de território da CUFA é fortalecer as favelas como espaços de produção cultural, o que por vezes implica numa necessidade de visibilizar,

estreitar os laços comunitários e o pertencimento territorial de seus moradores. Ao promover essa política de identidade, a organização busca estimular a construção de um sentimento de orgulho e autoestima em ser morador da favela, favorecendo um espírito de reconhecimento e partilha do sensível entre os que vivem nesse mesmo tipo de espaço urbano.

A luta da CUFA tem se construído contra uma visão predominante que tende a considerar favelas e periferias como lugares de carência e ausência – frequentemente associados à “vagabundagem” ou à narrativa assistencialista que os descreve como territórios de “pobres coitados” (Franco, 2014, p. 14). De forma semelhante ao que propõe diversos pensadores do movimento negro brasileiro, entre os quais o posicionamento político nas obras de Diego Cotta (2023), Marielle Franco (2014), Renata Souza (2017) e Sueli Carneiro (2005), a perspectiva da CUFA busca promover uma narrativa que enalteça favelas e periferias como espaços de produção e potencialidade. Mesmo diante da escassez de investimentos estatais, os moradores dessas áreas inventaram diversas formas de regular e resistir à vida, por meio de expressões artísticas, formas de habitação, mobilidade, encontros e práticas de jogo (Franco, 2014; Messias, 2016).

Ainda que seja relevante aos seus objetivos, essa imposição frequentemente era um problema aos jogadores, à medida que fazia resistência à maneira pela qual o *movimento* produz seus processos de (des)territorialização. Embora esse constrangimento fosse, na maioria das vezes, ignorado pelos jogadores a ponto da regra passar despercebida por muitos – um índice de que a natureza do *movimento*, afinal, sobressaia –, em outros casos os riscos da sua infração eram, simplesmente, assumidos por equipes e jogadores. Inúmeros foram os casos dessas práticas de desobediência epistêmica postas à prova pelos nossos interlocutores, como quando J4, por exemplo, questionado por morar em um bairro e defender uma equipe de outro, dissera:

Irmão, sendo bem sincero, mano, até então tá todo mundo inscrito no M., mas eu não sei se vai ter algum B.O, se não, mano, a gente vai ter que resolver. Pela P. eu não ia ter como jogar, porque não ia ter ninguém. Ninguém joga aqui na P., o resto dos moleques moram tudo pro M. ou moram pra Ananindeua [cidade da região metropolitana de Belém]. Aí a gente coincidiu isso [...]. Até então não teve problema, até porque teve muita gente que fez isso... ixi mano, teve gente do Maranhão que se inscreveu pra cá jogando com endereço de outro canto aqui de Belém. Gente de São Paulo jogando com o endereço de Barcarena. Então ficou esse negócio, mas me disseram que na próxima etapa vai ter que ter comprovante de residência, mas eu não sei se é verdade. Se não, eu vou ter que tentar pra ver se dá algum grau de parentesco com os moleques ou algo do tipo, senão a gente vai perder a vaga, mas a não ser que a gente altere a favela.

J4 nos explicou, no entanto, que o exemplo dado de jogadores de outros estados que se cadastravam em equipes para a peneira no Pará, na verdade, eram amigos seus. “Tem amigo nosso que mora pra São Paulo, que joga bacana *Free Fire*, que é daqui de Belém. Aí mora pra São Paulo, se cadastrou com um bairro daqui”. Naquele momento, fizemos um questionamento inadequado que foi rapidamente corrigido por ele. Achávamos que entre esses casos pudessem haver jogadores de outras regiões motivados a atuarem no Pará pela ideia de que o *metagame* local seria mais

“fácil”, em termos de dificuldades de jogo e habilidades dos jogadores. Naquele momento, estávamos hierarquizando o *movimento* quando ele costuma rejeitar hierarquias, dada a circulação de seus membros com diferentes estilos de jogo. Disse J4, num diálogo que para nós foi formativo:

Mano, é mais porque é da região, os caras vêm pra cá jogar, não é por questão de ser mais fácil, até porque, por exemplo, São Paulo tem muito molequinho de série B que tá jogando a Taça das Favelas. A equipe do J10 jogou duas séries B e tá jogando novamente aí. Aqui no Pará teve muito molequinho de série B já também. Por exemplo, nosso querido A. [o pivô do fim da sua organização], nosso *player* de série B, também tá jogando aí. Então, mano, pra tudo de um canto tem um grau de dificuldade, tá ligado? Mas graças à Deus a gente conseguiu se destacar e conseguiu levar pra casa esse título.

As restrições da CUFA, porém, não impedia os jogadores de fazer território, afinal, toda desterritorialização implicava necessariamente em uma reterritorialização (Biondi, 2010). De forma similar à ideia de “campo existencial” de Biondi (2014), o território do *movimento* não está limitado a um lugar geográfico delimitado, pois é “existencial”. A propósito, os constrangimentos espaciais nem sempre conseguem suportar tamanha flexibilidade e mobilidade dos *movimentos* e, muitas vezes, suas velocidades ou suas dimensões assumem proporções que os próprios jogadores são impelidos a explorar suas capacidades de deslocamento para acompanhá-los.

Em geral, ficar parado é um privilégio que poucos jogadores se permitem fazer, ao menos no que diz respeito àqueles que fazem o *movimento* e se alinham a projetos de profissionalização. Com frequência característica, eles precisam se mover entre circuitos diferentes para superar certos obstáculos impostos a suas carreiras – sejam eles humanos ou técnicos. É preciso, nesse sentido, estar em mobilidade, tanto no que se refere aos territórios quanto às relações pessoais ou às tecnologias materiais, buscando contato de outros jogadores em diferentes espaços e trocando de aparelho sempre quando possível, mas nunca se esquecer do compromisso com o *movimento*.

Ainda que os *movimentos* sejam conformados espacialmente e temporalmente, eles também adotam diferentes regimes de presença e acionam práticas distintas de territorialidades – aqui entendidas como a ação sobre determinado espaço geográfico (Porto-Gonçalves, 2017) – para defender sua existência. Embora os *movimentos* negociem com uma diversidade de mediações referenciais do tipo espacial, uma das táticas mais comuns posta em ação pelos seus membros faz com que eles facilmente ultrapassem esses limites espaciais ao se conectarem a partir da internet – produzindo, desta forma, uma crítica à ideia de território e territorialidade. Como um *Movimento* repleto de *movimentos*, o tipo de restrição colocado na TFFF ia contra sua própria natureza: a mobilidade, a conexão e a associação entre diferentes atores diluídos em espacialidades, territorialidades e temporalidades que ultrapassam a limites locais predeterminados (“favelas, quebradas, comunidades”, “bairros”, “cidades”, “estados” e “regiões”)³⁷⁵.

³⁷⁵ Nem todos os *movimentos*, porém, capazes de estabelecer associações fortes o suficiente para empreender processos de desterritorialização com membros de outros *movimentos* ou acionar certas materialidades para se manter.

Quando esbarra em limitações, o *movimento* se *faz movimento* para, novamente, voltar a circular. Logo, para que os *movimentos* sejam capazes de prosseguir, atores humanos adicionais são acionados (jogadores, *coachs* etc.) à rede, assim como são mobilizados outros não-humanos, como a internet, aparelhos *smartphones* e canais de comunicação projetados ou apropriados para ajudar as comunidades de jogadores a se comunicarem – não como meios/instrumentos, mas como atores. Todos passam, ao se associarem (Taylor, T., 2009), a compor o *movimento*. Por um lado, esses atores são exigidos para acompanhar a velocidade, a forma e o tamanho dos *movimentos*, mas, por outro lado, também possibilitam imprimir neles velocidades e tamanhos mais ampliados e ainda maiores. Dessa maneira, não é raro vermos conexões entre jogadores, *smartphones* e canais de comunicação para expandir seus limites e fazer com que os *movimentos* fluam.

[J6] Como o campeonato é aberto pra comunidades, acaba que em algumas comunidades você não tem como formar aquele *squad* que você vê que eles têm o foco de estar ganhando e o interesse em estar querendo buscar melhoria com a competição. Acaba que muitas comunidades podem estar puxando algum jogador de outras comunidade etc. Foi o caso que teve nessa [edição] também em diversos estados.

Os aparelhos *smartphones* dão condições para que os jogadores – e outros membros do *movimento* – empreendam outro tipo de ocupação territorial, baseada não mais em contiguidade espacial ou em comunicação isolada. Ao rejeitarem as demarcações espaciais utilizadas para territorializar a TFFF, os jogadores nos conduzem a uma crítica da noção de território e trazem à tona a estratégia de (des)territorialização que mobilizaram para enfrentar os marcos territoriais que jaziam sobre a competição e suas práticas. Essa regra, herdada da taça realizada nos gramados, embora fizesse sentido no futebol, ia de encontro a algumas das principais características do *movimento*, uma vez que são condições com as quais os jogadores lidam de cotidianamente.

Foi isso o que J6 e sua equipe fizeram – assim como praticamente todos com quem conversamos, J1, J2, J3, J4, J7, J8, J9 e J10³⁷⁶, à exceção de J5³⁷⁷. Eles não faziam parte dos raros casos em que um *movimento* comunitário local – situado em um bairro – é populado de tal forma que consegue dar vazão a uma dimensão espacial e territorial específica exigida, por exemplo, por determinadas competições locais. Retornando ao relato de J6 a respeito da desclassificação na

³⁷⁶ Apenas J1, que afirmou não saber da regra de que os jogadores deveriam ser do mesmo bairro/periferia, foi inicialmente descoberto pela CUFA. A inscrição de sua equipe era formada por jogadores com endereços de Minas Gerais e Pernambuco. O coordenador da CUFA-RN entrou em contato e permitiu que ele montasse um novo time para impedir a sua desclassificação. J3, aliás, havia dito a nós que não havia problema de jogar com uma equipe formada por membros de diferentes bairros, contrariando o que constava no regulamento da TFFF. Dias depois daquela conversa, ele nos encaminhou um áudio em que reconhecia os problemas oriundos de sua prática: “eu falei sobre o bairro onde eu morava, que joguei pela D. e não morava naquele bairro. E, realmente, dá problema, cara, se tiver como cortar aquela parte ou a gente refazer um pequeno trecho só sobre isso, porque senão vai acabar dando problema”. Para tranquilizá-lo, explicamos que seu nome não seria revelado e tomaríamos medidas para impedir que ele fosse identificado por terceiros. J3, então, concordou em manter suas informações.

³⁷⁷ Talvez o que melhor explique o caso de J5 seja o fato de sua comunidade ser particularmente engajada e organizada, além da representação e atuação forte da CUFA – afinal, foi em sua cidade que a organização surgiu, em 1999, na favela da Cidade de Deus. J5 conhecia a liderança comunitária e foi convidado a assumir a função de montar uma equipe, “de fazer essas conexões todas”, para representar sua favela na seletiva do Rio de Janeiro.

última edição da taça, ele nos dissera como se sentiram: “ficamos chateados, mas deixamos pra lá e a gente continuou no foco”. Naquele período, a mesma equipe envolvida nesse imbróglio permaneceu unida. A punição, que significava a perda do título e do acesso à fase seguinte da TFFF, jamais foi explicada aos jogadores em detalhes, nem menos informaram J6 e seu time sobre quem era o jogador responsável pelas irregularidades. O assunto, que voltou a aparecer em nossos últimos encontros em 2023, permanecia em aberto. O motivo para aquela decisão, que seguia escuso para ele e sua equipe durante um longo tempo, jamais foi notificado formalmente.

Em nosso encontro mais recente, porém, J6 nos informou que ele e sua equipe já estavam “cientes do erro”. Tentaram recorrer, naquela época, mas sem êxito. A estratégia de (des)territorialização da TFFF, no entanto, foi descoberta. O motivo para a desclassificação e punição estava, agora, claro: “os jogadores [do time] eram de outro bairro vizinho, mas só podia jogar com integrantes do mesmo bairro”, disse. A resignação de J6 – mas também de J1, dito antes – parece apontar para alguns caminhos: reforça a governança da CUFA sobre as atividades em seu campeonato, ao reconhecer que as penalidades são justas e que o foco do campeonato é entre favelas (bairros); e demonstra o aparato de controle da entidade sobre as atividades de jogo na TFFF, de forma que mesmo que muitos jogadores alcancem condições reais de escapar dessa estrutura de poder e controle, alguns ainda são pegos por ela.

Ainda sobre as mediações individuais-referenciais-institucionais, um segundo exemplo torna ainda mais evidente a relação imbricada entre elas, desta vez protagonizado por um outro jogador. Em um de nossos encontros, J10, de São Paulo, rejeita a ideia de que a TFFF seria o único campeonato oficial exclusivo para moradores de “favelas”. Em nossos diálogos, ao falar com a experiência de quem foi bicampeão estadual e nas duas ocasiões disputou a final da competição, seu pensamento produziu uma outra categorização para a competição. “Não foi só favela jogar, então vamos falar de comunidade que não teve oportunidade. No caso, eu não ia ter outra oportunidade a não ser a taça, né?”. Ao recusar as delimitações espaciais colocadas sobre o terreno, J10 também põe em questão os modos como o conceito de favela é trabalho pela CUFA.

Na verdade, muitos dos jogadores com quem conversamos não identificavam os espaços urbanos onde moravam como uma “favela” – alguns poucos, no máximo, eram lugares periféricos, afastados dos centros urbanos. J10, do seu ponto de vista, defendia, por exemplo, que J7 e seu time, de Paranaguá, não eram da “favela”, mas de vilas e bairros – o que eles, aliás, concordavam. “Não eram os caras carentes não. A gente até zoou com eles, porque, tipo, a gente falou: ‘ah, vocês são tudo playboyzinho’. Eles já jogavam tudo em iPhone, já tinham, pô, um celular bonzão lá, já tinham estruturinha lá *top*, aí a gente brincava quando ele veio pra cá, o J7”, narrava. Não havia a mesma *condição* ou *estilo de vida*, “não tinham a [mesma] preocupação”. No contato com alguém

de outro *movimento*, J10 percebia sua alteridade. “[J7] Andava lá com a roupinha dele de marca, relógio, celular bom” e, por isso, era alvo de jocosidades características do *Movimento*.

Em conversas conosco, J7 assumiu não viver em uma periferia, indo ao encontro de J10: “[onde moro] periferia não é. É um... é um bairro simples, sabe? Mas não é, não chega a ser uma favela. Não é favela mais pelo sentido de poder ter aquela barra pesada, de estabilidade, tipo, também não tem uma galera que é tão necessitada. É um bairro comum”, dizia. J3, parceiro de equipe de J7, reconheceu o mesmo, mas considerava a comunidade que representavam na TFFF, de fato, como integrante da categoria favela – a comunidade que defendiam, não aquela onde viviam. J8, de Campo Grande, dizia que seu bairro era uma periferia, mas favela, em sua perspectiva, “era uma situação bem mais precária”.

Eu acompanhei um vídeo no TikTok lá de um rapaz [...]. Ele mostrando como que é dentro de uma favela lá do Rio. O negócio é bem diferente. Eu achava que o negócio era doido, ó que não é não. É uma comunidade normal. Eu acho que periferia e favela não tem muita... muita diferença. Parece um pouco, é que aqui não tem muito morro, né? Mas casa humilde, assim, de boa. Não chega a ser o nome favela. É mais periferia.

A crítica de J10 faz sentido quando consideramos, por exemplo, que as representações da CUFA nos estados tinham liberdade para conduzir as seletivas estaduais. Durante a TFFF em 2021, a organização liberou uma lista de favelas participantes do torneio³⁷⁸. Apenas jogadores moradores dos espaços selecionados poderiam participar. Embora não possamos avaliar aquilo que é definido como “favela” em outros estados, nossa experiência e vivência pela Grande Belém nos habilitam para falar com precisão sobre aquelas listadas na região metropolitana.

Primeiro, é importante considerar nessa leitura que o processo de ocupação do território de Belém é marcado por várias mudanças ao longo de diferentes tempos. Bairros como Marco, Marambaia, Telégrafo e Pedreira, incluídos na lista da CUFA, por exemplo, embora tenham sido criados a partir do deslocamento de grupos de baixa renda para fora da área que compõe o cinturão institucional (cf. Belém, 2020) e a classe política local, hoje são espaços residenciais que abrigam a classe média³⁷⁹ e média alta belenense (Belém, 2020) – alguns mais, como Marco e Marambaia, e outros menos, com perfil socioeconômico misto, como Telégrafo e Pedreira, respondendo a uma necessidade da classe média local em residir em áreas próximas ao centro.

Marco, por exemplo, está estrategicamente situado no coração da capital paraense, estabelecendo-se entre as áreas periféricas e o centro da cidade. Marambaia é outro bairro de classe média que aparece na lista. Cidade Nova, considerado o maior conglomerado habitacional

³⁷⁸ O site da TFFF não se encontra mais ativo no momento da escrita desta tese. No período em que estava no ar, muitas das informações veiculadas não ficavam armazenadas e disponíveis para acesso público por muito tempo. Prevendo esse cenário, registramos em nossos arquivos a lista de favelas selecionadas pela CUFA e vários outros conteúdos veiculados para salvaguardar os vestígios midiáticos da competição durante as edições de 2020 e 2021.

³⁷⁹ Para J. Souza (2018), o entendimento da classe média ultrapassa a dimensão econômica e assume um significado mais amplo como uma representação de hierarquia moral e uma legitimação de vantagens e privilégios.

planejado do Pará e um bairro situado em Ananindeua, município que também integra a região metropolitana de Belém, é outro exemplo que, embora fosse um conjunto habitacional popular em seu primórdio, concentra hoje uma população majoritária de moradores de classe média – uma consequência da oferta e melhora da rede de serviços e infraestrutura urbana, desde meados de 1990, que mudou a característica do conjunto e levou a uma transformação do perfil social da população nesse local (Bastos, 2013; Belém, 2020). Esses são apenas alguns exemplos que a nossa experiência pessoal permite identificar, o que faz com que outros casos semelhantes se acumulem naquela lista de 1.295 favelas selecionadas na edição de 2021 da TFFF.

J10, por outro lado e em contraponto, como alguém *da* e *na* favela, oferecia o seu próprio pensamento sobre o que seria esse espaço urbano, baseado não em uma topologia espacial ou em concepções filosóficas da geografia, mas nas *condições materiais de existência* e no *estilo de vida* daqueles que nesses espaços vivem, conformando uma certa maneira de ser e estar no espaço e no tempo independentemente de sua configuração geográfica:

O que eu entendo por favela não são aquelas casas uma em cima da outra não. Também é, mas favela, pra mim, é um moleque que tem as suas limitações e que quer chegar. Eu estou falando de um moleque favela. Um moleque favela pra mim é isso. É um moleque que, mesmo com as suas limitações, ele tenta chegar onde ele quiser. Porque, querendo ou não, ele não tem o discernimento de onde ele mora, não tem aquele exemplo, e quer seguir outro caminho que seja melhor pra ele e pra família dele. Pra mim é isso.

O que se apresenta aqui é uma perspectiva profundamente particular e contrastante em relação ao conceito de favela trabalhado por instituições como a CUFA ou certas concepções acadêmicas, por exemplo. Enquanto muitos discutem a favela sob uma lente estritamente espacial, J10 propunha um olhar atento às complexas camadas que compõem as condições materiais de existência e os modos de vida que moldam a experiência daqueles que habitam esses espaços ativamente produzidos como “marginalizados”, “não existentes” e “subalternizados”. Assim, as materialidades de *FF* abrem caminho para uma dimensão política de autenticidade comunitária, tanto em relação à precariedade quanto à identidade do jogador vinculada a um tipo de espaço urbano (as favelas). A plataforma entraria como um mecanismo material para estabelecer a diferença, enquanto dispositivo para policiamento de uma identidade comunitária. A discussão se torna uma de interferência dos suportes materiais na prática e experiência de *esport*.

Aqui a proposição de J10 é questionar o estatuto da geopolítica do conhecimento vigente em dispositivos regulatórios da TFFF, na forma como a CUFA, que se reserva o direito e o poder de classificar e validar a participação dos jogadores, constrói as regras para o seu torneio. Esse regramento, baseada em um policiamento de identidade, define quem pode ou não jogar e condiciona a participação dos jogadores a inscrição sobre suas regras. Esse monopólio exercido pela CUFA acaba silenciando, suprimindo e marginalizando outras realidades competitivas que são ativamente produzidas como não existentes.

Na abordagem de J10, esse tipo de espaço urbano não é definido apenas pela sua topologia, mas sim pela forma particular de existir e conviver no espaço e no tempo que a caracteriza. Sua abordagem supera a mera configuração física e considera os aspectos tangíveis e intangíveis que definem a vida nas favelas – advindos da experiência de alguém que mora, efetivamente, em uma. Para ele, uma favela não é meramente definida por sua geografia ou disposição arquitetônica, mas sim por um conjunto multifacetado de fatores que abrange desde as necessidades básicas de sobrevivência até as dinâmicas culturais e relacionais que nela florescem. J5, do Rio de Janeiro, ofereceu uma leitura similar em um de nossos encontros:

Tentar botar no topo é uma das coisas que aqui na favela a gente preza muito, né? Sempre foi muito competitivo com isso, mostrar que aqui na nossa comunidade tem muito talento não só no *Free Fire*, não só no futebol, mas também em música, sempre têm bons músicos, essas coisas. Não é só coisa ruim que acontece na favela.

Ambos reconheciam que as condições materiais de existência, como moradia precária, falta de acesso a serviços básicos e infraestrutura inadequada, desempenham um papel fundamental na configuração das favelas como um espaço comum. Além disso, J5 e J10 enfatizavam o estilo de vida intrincado que se desenvolve dentro desses espaços urbanos. Eles os viam como incubadoras de resiliência e criatividade, onde os residentes frequentemente encontram maneiras inventivas de enfrentar os reveses impostos pela falta de recursos. Essa é uma orientação que procura “sair de um contexto pós-colonial de precariedade como desigualdade socioeconômica regional, para uma ideia de precariedade e improviso como forma de conhecer” (Messias; Mussa, 2020, p. 176). A sobrevivência nas favelas muitas vezes exige adaptação constante e a criação de redes e políticas de solidariedade e aliança entre os moradores, uma maneira brasileira de estar no tempo, um modo de ser e (re)inventar o Sul, onde habitar é transitar, deixar rastros, vestígios, memórias e histórias.

Ao explorar essa perspectiva, jogadores como J5 e J10 iluminaram a interseção entre as dimensões físicas e socioculturais das favelas. Suas análises nos convidam a enxergar além das superfícies visíveis e a considerar o impacto das condições de vida e das práticas cotidianas na construção da identidade e da experiência dos habitantes desses espaços. Suas leituras ofereceram uma visão mais completa e humanizada das favelas como espaços ricos em significado, história e potência, desafiando concepções tradicionais e estereotipadas que fundamentam determinadas visões acadêmicas, políticas públicas e a regulamentação de iniciativas como a TFFF.

Essas últimas formas de resistência apontam para a amplitude da rede de governança da CUFA. São formas de resistência ao controle regimental da competição. No primeiro caso, o objetivo é fazer com que jogadores de diferentes *movimentos* consigam participar da TFFF, ou seja, garantir materialmente que os jogadores tenham acesso a um dos mais significativos campeonatos comunitários de *FF*, criticando a noção de espaço e território usada para delimitar a participação dos jogadores. O segundo utiliza de estratégias simbólicas para incluir referências a

coletivos preexistentes (organizações) na marca da equipe da TFFF, criando um espaço para divulgar e visibilizar, assim, suas identidades, mesmo que apenas para o seu *movimento* local. O terceiro caso ataca a CUFA a partir de uma crítica à ideia de favela operada, novamente, como uma política de identidade a quem a competição é voltada.

A seção seguinte explora como um dos principais episódios na história recente de *FF* no Brasil revela a negociação entre as mediações individuais e institucionais e a posição incomum de *FF* como um modelo competitivo fechado e aberto, cujo cenário é estruturado, por um lado, pela Garena e, por outro, pelas suas próprias comunidades. Esse episódio nos ajudar a compreender, de forma particular, de que forma a produção de *esports* como mercadoria interage com seu papel como esporte e cultura participativa.

7.3.2. “Demitidos” sem aviso prévio: o fim do sistema de divisões da LBFF e os limites do modelo hegemônico de *esports*

O encerramento do sistema de classificações e das divisões B e C, ramos de *FF* (semi)profissional que cobriam uma esmagadora maioria de jogadores participantes do cenário de base do jogo, deixou vários entusiastas e profissionais daquelas divisões desempregados – muitos deles com dúvidas reais sobre seu futuro no jogo. Seus próprios circuitos haviam desaparecido e a sensação de progressão competitiva parecia ruir entre os membros do *movimento*. Os comentários anteriores dos nossos interlocutores, principalmente de J5, J6 e J8, ilustram um sentimento de falta de perspectiva daqueles que dedicaram suas vidas a um projeto de futuro.

Esse cenário deixou muitos jogadores profissionais e entusiastas das séries B e C visivelmente preocupados. Afinal, por que uma organização de uma divisão prestigiada (a série A) usaria uma vaga valiosa em um jogador cuja classificação era considerada inferior? Por que uma equipe preencheria uma vaga com jogadores que eram vistos como “menos bons” do que aqueles na divisão principal? Essas são apenas algumas das perguntas postas diante desse cenário. Por outro lado, o destino da LBFF levanta algumas questões importantes sobre a arbitrariedade de encerrar duas séries competitivas, os limites dessa governança e o enredamento entre as mediações individuais e institucionais. Abre, portanto, a possibilidade de examinar criticamente a interação dos *esports* enquanto produto de entretenimento e campanha de *marketing* (circuito fechado, dimensão institucional) com os *esport* como prática esportiva organizada pela comunidade (circuito aberto, dimensão individual e institucional). Nesse sentido, reforça ainda mais a necessidade de investigar a insuficiência do modelo hegemônico de *esports* como uma plataforma autônoma capaz de atrair e reter jogadores e profissionais envolvidos na sua produção.

Em um cenário de desemprego iminente, a Garena não apenas permaneceu em um longo silêncio sobre o futuro da sua principal liga, durante todo o ano de 2022, como não ofereceu a

esses jogadores qualquer oportunidade de redistribuição para que pudessem jogar, sem impedimentos, fora da sua região competitiva ou em outra liga oficial, por exemplo. No *movimento*, a sensação era que um “êxodo” de jogadores de *FF* aconteceria a qualquer momento. Não tardou para que a previsão dos jogadores se tornasse real: o anúncio da 9ª temporada da LBFF somente no segundo trimestre de 2023, alguns dias antes do Natal de 2022, mostrou que as preocupações da comunidade eram sensatas. Para muitos do *movimento*, essa seria a maior *off-season* da modalidade até o momento, quatro anos após seu grande crescimento no país, impulsionado principalmente pelo contexto pandêmico e o sucesso da campanha brasileira na primeira edição do mundial de *FF*, realizado em 2019, no Rio de Janeiro. A decisão final da empresa, no entanto, ainda não havia sido noticiada. Restava saber se a nova temporada incluiria o sistema de classificação tradicional desde 2020.

Poucos dias após o ano novo, mais uma notícia pegou a comunidade de surpresa: comentaristas e narradores da LBFF informaram aos membros do *movimento* que haviam sido dispensados pela desenvolvedora e não mais atuariam na cobertura do competitivo. Poucos dias para o final de janeiro, a Garena informou à comunidade que deixaria de produzir a sua principal liga brasileira no formato de divisões, sua marca desde a criação da liga, em 2020. Usava, porém, um discurso que evitava falar sobre a descontinuidade das séries B e C, apontando apenas para “mudanças” na competição. O anúncio, embora não tenha pego o *movimento* de surpresa, efetivamente “demitiu” centenas de jogadores competitivos (profissionais, semiprofissionais e entusiastas), *casters*, comentaristas, *coachs* e gerentes de equipes que esperavam a continuidade da liga, a renda estável que ela proporcionava ao cenário – com a venda de vagas, o apoio financeiro repassado pela empresa e os contratos de organizações com jogadores profissionais e semiprofissionais – e as expectativas de futuro que ela prometia.

Como consequência direta, várias equipes com atuação nas séries B e C da LBFF em todo o Brasil dissolveram seus elencos de *FF*, incluindo jogadores que tinham acabado de jogar na oitava temporada da LBFF, alcançado um lugar na liga e obtido o acesso às divisões mais altas (A e B)³⁸⁰. O ex-companheiro de equipe de J7, G., campeão da TFFF e uma das crias reveladas pelo evento, estava entre eles. Após um ano defendendo a FURIA, foi desligado em meio a uma onda de encerramento de *line-ups* inteiras por organizações tradicionais do *Movimento* brasileiro, incluindo a própria FURIA, Los Grandes, TSM e até uma saída momentânea da LOUD, que optaram por se despedir de *FF* em meio à crise da liga. A decisão da Garena de retirar seu apoio ao cenário de *esports*, a inúmeras equipes e comunicá-la dessa forma, após um longo silêncio e sem dar qualquer aviso prévio às pessoas afetadas, não passou incólume pelos membros do

³⁸⁰ Esse foi o caso, por exemplo, da equipe TSM, que anunciou sua saída do cenário competitivo profissional em fevereiro de 2023. A equipe havia conquistado a terceira colocação na série A da LBFF 8.

movimento, que responderam ao seu silêncio ensurdecedor com o barulho das críticas divulgadas em plataformas de redes sociais. Logo após o anúncio da LBFF 9, J8 comentou em um de nossos encontros sobre o fim do sistema de divisões da liga:

[É] Bem complicado pro povo da comunidade, povo desconhecido assim. Agora, quem já fez o nome vai ser mais fácil, quem não fez ainda ferrou. E a série A começa só em abril de 2023. Não vai ser nem em fevereiro mais. Pra você ver... só em abril que vai ser dois *splits*, porque todo ano são três, mais ou menos em fevereiro, março, e aí o outro em junho e o último final de agosto, setembro, e acaba em novembro, outubro. E aí que os caras vão começar [só] em abril, saiu hoje a data. Todo mundo já estava falando. Têm uns amigos meus que jogam *FF*. Aí [um] postou nos *status* lá: “partiu arrumar um emprego até abril”. É isso. Os caras vão ficar até abril. Todo mundo já estava montando o time, fazendo teste agora achando que a LBFF já ia começar em fevereiro. Só em abril. E vai ficar tudo parado. Até abril já é quase metade do ano perdido. É foda, mano. É mais impossível. Muito mais. A série C, pelo menos até no começo, assim, até ano passado [2021], era bom pra caramba. E tem a transmissão, tinha tudo. Jogasse bem aqui e ali, se destacasse numa partida, já era. Você já tava fazendo seu nome já. Ia ter bastante teste pra poder fazer. E, agora, série B acabando, a série C, tudo dificulta.

Relatos como esse colocam em discussão, primeiro, quais seriam os limites para a governança de modalidades inteiras de *esports* por empresas e, segundo, tensionam os *esports* como produtos de entretenimento baseados em campanhas de *marketing*, propaganda e relações públicas. Assim como outras empresas de *esports* (Falcão; Marques; Mussa, 2020), a Garena se destaca e se caracteriza por manter um controle rigoroso sobre os discursos em e sobre seus produtos. Em todas as etapas, desde a concepção até a realização de competições em diferentes níveis, a empresa desempenha um papel ativo, atuando com forte presença na mediação institucional da relação entre usuários, jogadores e consumidores em várias audiências e plataformas midiáticas, especialmente quando se trata do cenário competitivo de seu principal jogo: *FF*. Podemos identificar, assim, um projeto de governança por parte da empresa, que busca moldar e direcionar as narrativas e práticas em torno de seu produto.

Essa concentração de poder confere às empresas mantenedoras destes cenários competitivos a governança e o controle sobre as muitas oportunidades de emprego. Essas empresas são atores cruciais que atuam com diferentes novos métodos de governança e controle (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Falcão *et al.*, 2020, 2023), cujas decisões estratégicas afetam de muitas maneiras nas carreiras e no trabalho de inúmeros jogadores – seja no topo, seja na base da pirâmide, com implicações distribuídas de forma muito diferente a cada estrato.

A Garena exerce uma governança progressiva sobre seus próprios produtos, não somente no sentido simbólico de gerenciar as orientações de sua marca, mas, sobretudo, de maneira material, muitas vezes devido a relações de poder preexistentes que a obrigam a se conformar com parceiros – a *Twitch* e o *YouTube*, neste caso, após o fracasso de sua plataforma de transmissão *Booyah*, em 2022. O objetivo final de plataformas como a Garena, como lembram Falcão, Marques e Mussa (2020), é sempre a monopolização, pois isso lhes confere a capacidade direta de moldar

e mediar o comportamento de todos os atores implicados. No caso da Garena, essa competência e habilidade se tornam especialmente evidentes, uma vez que a empresa exerce influência sobre jogadores, apresentadores, organizações de equipes, *coachs*, *casters*, comentaristas, gerentes de equipes, a estrutura dos campeonatos, a arquitetura do jogo (tanto em seu aspecto de *metagame* quanto em suas condições materiais para a prática), entre outros elementos. Essa capacidade de governança e a monopolização da plataforma levanta questões importantes, já que competir em *FF*, via de regra, é sinônimo de estar sujeito aos interesses da Garena.

Afinal, do dia para noite jogadores poderiam ter suas atividades encerradas numa só decisão de atualizar o jogo – é o caso dos *pro-players* do Samsung Galaxy J1 – ou serem “demitidos” em uma postagem de blog, como aconteceu, por exemplo, com o cenário global de *esports* em *Heroes of the Storm (HotS)* (Prax, 2019) e o cenário competitivo profissional de *LoL* na Oceania (Del Gallo, 2023). J1 foi um dos jogadores que descreveu como o novo *ritmo* introduzido no jogo pela Garena contribuíram para que parte das comunidades de jogadores envolvidos no *movimento* fossem excluídas.

O *Free Fire* era o único jogo que tinha um competitivo grande *mobile*. Através da chegada de muito mapa, muita *skin* e tudo mais, foi pesando o jogo e foi tirando um pouco de uma galerinha. Veja, tinha uma galera que mantinha canal no YouTube, fazia “*pro-play* do J1”, que era a galera que jogava no J1. Aí depois, hoje em dia, você não acha mais essa galera assim. Ou a pessoa compra um celularzinho intermediário ou *Free Fire* vai dar uma pesada legal e a galera, tipo, não quer jogar mais só pra tá perdendo.

J5, J8 e J9, assim como tantos outros (ver seção 2.6.2), repercutiram o coro de muitos jogadores afetados pelas atualizações constantes e a política de negócios da desenvolvedora, baseada no mercado de microtransações.

[J5] Eu acredito que ele deixou muito de ser inclusivo depois que começou a atualizar. Eles melhoram de um lado, mas prejudicam do outro. O problema todo tá aí. Eles melhoram o gráfico, mas tira do pessoal que não tem uma condição de ter um material melhor pra jogar e acaba desanimando, porque, imagina: eu tô no meio do jogo meu celular vai e fecha? Tá complicado, pessoal não vai querer ficar jogando o jogo se o celular dele não consegue rodar. Já precisa ter um celular um pouquinho melhor. Hoje a gente precisa ter um celular um pouco melhor pra jogar. No começo do jogo eu jogava em qualquer celular, qualquer coisa rodava. Hoje em dia já precisa ter um melhor.

[J8] Eu vejo muitos amigos meus do jogo em si, que jogavam em um celular mais simples, que falam: “não tem mais como não, negócio trava”. Hoje em dia é só celular foda... até influenciador, os caras que já é conhecido no jogo, eles mesmo falam que a Garena só lança *skin*, é umas *skins* nada a ver que pesa, acaba só ferrando o jogo. Não lançam umas *skins* específicas, pra que faça valer a pena instalar aquela giga do jogo.

[J9] Pra muita gente ele deixou de ser acessível, porque muita gente não tem poder aquisitivo pra comprar um celular bom. Hoje em dia ele pede muito de um celular. O meu celular é um Xiaomi Redmi Note 9S, ele tem 6G de RAM, 128 GB de memória, e ele só consegue rodar o jogo liso se o gráfico estiver no mínimo. O mínimo do jogo mesmo. Se eu colocar, vamos supor, em HD ali ele já não roda, ele começa a travar.

Trava muito, muito mesmo. Perda de FPS³⁸¹, sabe? Então, hoje, tanto que eu vou te falar uma coisa, a maioria do povo que joga, que jogava campeonato amador, o celular faz muita diferença. Principalmente quem joga em iPhone. Quem joga em iPhone 8 Plus ou superior sempre conseguiu chegar muito longe no competitivo, até ganhar competitivo.

Embora não seja nosso objetivo desenvolver uma discussão aprofundada sobre a economia política relacionada a esse fenômeno, tão pouco buscamos diminuir as capacidades agenciais das plataformas implicadas nesse cenário – reforçando a narrativa de que elas seriam apenas intermediárias (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Gillespie, 2010) e reproduzindo, no contexto dos *game studies* e dos estudos de mídia, um certo fascínio ingênuo com a emergência de comunidades autônomas e autorreguladas (Falcão; Marques; Mussa, 2020). Aqui nos interessa, contudo, apontar e melhor compreender os agenciamentos e mediações promovidos pelas plataformas que estruturam essas experiências lúdicas contemporâneas – neste caso, Garena e CUFA – e como os atores envolvidos negociam com essas instâncias à medida em que aceitam usufruir de suas infraestruturas. Isso nos permite identificar estratégias de controle e governança a princípio invisíveis, ao menos para nós, pesquisadores.

Reconhecemos, no entanto, que “é necessário salientar a subordinação deste tipo de trabalho ao funcionamento da plataforma na qual o jogo se enraíza” (Falcão; Marques; Mussa, 2020, p. 71) e que a prática dos *esports*, seja como ocupação profissional ou recreação, depende intrinsecamente e materialmente da arquitetura da plataforma disponibilizada, sobre a qual a Garena exerce diretamente vasto controle e influência. Afinal, as alterações de *ritmo* que a Garena impõe à *FF* regularmente, especialmente a partir da política de atualizações do jogo e do seu *metagame*, também tiveram impacto na estadia daqueles que dão forma ao *Movimento*. Do dia para noite uma atualização lançada poderia mudar tudo. De repente, uma atualização poderia transformar completamente o jogo – como uma atualização do personagem Chrono na véspera da fase nacional da CUFA, mencionada por J4, J5, J6, J7, J9 e J10. Em um instante, o jogo poderia até mesmo deixar de ser compatível com determinados dispositivos. J5 narrou, em dada ocasião, o impacto que uma mudança de última hora causava em suas atividades de jogo:

O que mais prejudicou a gente foi na final do ano passado [2021], cara, porque um dia antes trocaram o CR7 [Chrono], que dava pra atirar de dentro [da bolha] e praticamente *nerfaram*³⁸² o personagem, que era o personagem mais roubado do jogo. A gente fazia a bolhazinha, tirava, derrubava o jogador. Tava só *safe* [seguro] ali. Só que aí, um dia antes, teve a atualização e tirou isso do CR7. Isso prejudicou muito a gente na final.

³⁸¹ O termo FPS é uma abreviação derivado do inglês *frames per second*, isto é, “quadro por segundo”. Em jogos, isso refere à frequência com que uma imagem, composta por vários quadros, é atualizada na tela em um segundo. Quanto maior o FPS, mais suave e fluída será a experiência de jogo. Geralmente, 60 FPS é considerado um padrão de qualidade para jogos, embora esse valor mude de título para título e de jogador para jogador. Alguns deles, especialmente aqueles dedicados à competição, buscam taxas ainda mais altas, como 120 FPS ou 240 FPS, para uma *gameplay* mais responsiva. Manter um FPS estável é fundamental para evitar atrasos e interrupções em jogos *on-line*, principalmente quando consideramos que nos *esports* jogadores precisam ver as animações e reagir em frações de segundos.

³⁸² *Nerfar* é um neologismo utilizado na cultura de jogos competitivos para descrever quando uma desenvolvedora, responsável enfraquece algum personagem, item ou habilidade com a intenção de promover o balanceamento do jogo.

O *ritmo* de jogo, geralmente estabelecido pela Garena, afetava diretamente no *ritmo* (afastamentos e retornos às suas comunidades) de muitos daqueles com quem mantivemos contato durante o campo. Qualquer modificação na configuração local de *FF*, seja um novo *ritmo* produzido pela Garena no cenário competitivo ou uma mudança no próprio jogo, poderia acarretar em transformações para os jogadores dos *movimentos*.

Alguns outros times (em geral comunitários), no entanto, sobretudo da série B e C, migraram do cenário competitivo oficial para o circuito produzido pelo *movimento* e para o *movimento* – como mostramos ao longo do quinto e sexto capítulos. A conexão entre jogadores das configurações profissional e comunitária de *FF* é uma constante, principalmente em competições realizadas nos intervalos da LBFF e durante o que alguns membros do *movimento* chamam de “treinos de série A e série B”, isto é, treinos competitivos de elite realizados por equipes com vagas na liga – a maioria desses treinos, no entanto, é paga. É justamente esse estado de *mezzo* da configuração comunitária, entre profissional e bricolada, onde identificamos todos ou grande parte dos elementos que compõem o *esport* profissional, ainda que diferindo em escala e/ou de forma improvisada, que permite essa interação.

Embora a configuração profissional de *FF* produzida pela Garena tenha ocupado uma parte central da comunidade, servindo como uma inspiração para se reunir e aspirar e tenha tido um apelo considerável enquanto era um espaço aberto aos mais diferentes perfis de jogadores, ela não limitou a possibilidade dos *esports* em *FF* crescerem organicamente. Prova disto é que o vazio deixado pelo cancelamento de duas das divisões da LBFF já está sendo preenchido por inúmeras ligas, competições, torneios e campeonatos independentes que surgem da colaboração entre jogadores, organizadores e outros membros do *movimento* em diferentes escalas (locais, estaduais, regionais e nacionais) – alguns dos quais mencionados ao longo desta tese, como o caso da própria TFFF, Liga *Talents*³⁸³, Liga *GWL*³⁸⁴, *Parazão Free Fire* e a *APFF*³⁸⁵. Embora muitas dessas competições ainda estejam à mercê da instabilidade do *movimento*, das decisões da Garena e não possam (até agora) fornecer fundos suficientes para apoiar o jogo profissional³⁸⁶ – à medida que são vistas pelos próprios membros do cenário como um caminho até a matriz profissional –, elas oferecem oportunidades de sobrevivência e permanência dos atores no *movimento*, rodízios comunitários, visibilidade e registro de resultados com valor de produção semiprofissional.

³⁸³ É um dos principais torneios do *movimento*, organizado pela TodosGamers Studio desde 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/ligatalents.gg/?hl=pt>. Acesso em: 10 jun. 2023.

³⁸⁴ Um dos principais campeonatos do cenário comunitário.

³⁸⁵ Embora não mencionadas nesta tese, outras ligas incluem, por exemplo, uma série de competições para *mobile*, emulador e mista criadas desde 2022 pela AJF League (@ajfleague), organização nordestina de torneios de *esports*, incluindo a Copa Nordeste, *All In* e SuperCopa. Se considerarmos o cenário comunitário emulador de *FF*, há inúmeros campeonatos independentes com periodicidade, como a Copa Nobru e La Copa, competições organizadas por Nobru.

³⁸⁶ Esse não é caso, porém, da liga NFA, cuja essência comunitária conseguiu alcançar o *status* profissional.

A maneira como a comunidade de *FF* se reúne em torno do entusiasmo compartilhado pela competição e pelo jogo coloca, em primeiro plano, a questão de saber se uma empresa de produção é necessária para os *esports* e sugere a possibilidade de uma economia política diferente para a prática – uma que esteja muito mais próxima da cultura participativa dos esportes convencionais. A morte de duas divisões do circuito profissional baseada em propaganda e relações públicas pode ser apenas o nascimento do *esport* comunitário como competição e cultura participativa no contexto de *FF*, tal como ocorre hoje em cenários como *SSBM* (Law; Jarrett, 2019, 2020; Mussa, 2018, 2019; Koch; Pongratz, 2020; Rappaport, 2020) e *HotS* (Prax, 2019).

Competições como a TFFF e a liga NFA, baseadas em movimentos de base comunitária, são capazes de representar uma alternativa aos formatos de *esports* mais convencionais e comercializados como a LBFF, definidos sobretudo como produtos de entretenimento de base econômica, relações públicas e campanhas de *marketing* (Karhulahti, 2017; Prax, 2019). Esses torneios são importantes como exemplos de eventos de *esports* comunitários de grande escopo e planejados inteiramente pelo *movimento* de *FF* no Brasil, atraindo jogadores de todo o país e fazendo isso com algum apoio comercial. Alguns autores definiram essas práticas na indústria e no ecossistema de *esports* como “empreendedorismo do usuário” (Koch; Pongratz, 2020).

Na organização, nas práticas e no jogo comunitário do *movimento*, descreve-se uma alternativa crítica aos *esports* mais convencionais, mais focada na comunidade e mais resistente do ponto de vista comercial e cultural. No entanto, esse é um projeto, da nossa perspectiva, parcial. As ligas que abundam pelo *movimento* estiveram por longos anos conectadas ao circuito competitivo profissional de forma direta: era o caminho necessário à profissionalização, a ser trilhado por todos que almejavam o *status* profissional. Vários torneios, incluindo a própria TFFF, são vistos pela comunidade como degraus a serem conquistados por aqueles que buscam se profissionalizar. Como dissemos, são dispositivos de referência que se estabelecem como um modelo e apresenta direções aos *movimentos*. Alguns dessas competições, como é o caso da TFFF, não apenas possuem essa conexão implícita, mas estabelecem relações diretas com a Garena, que pode patrocinar algumas dessas iniciativas. Romper com essa conexão direta e estabelecer as competições como percursos paralelos aos *esports* profissionais seria a opção mais adequada. A descrição de Rodrigues *et al.* (2023, p. 7) desse circuito paralelo ou alternativo pode ser útil para contextualizar a operação local dessas competições como espaços de jogo, de formação de *pro-players* e de construção de carreiras que buscam emular a mesma lógica profissional:

Aqui, vale notar que, embora ainda pequenas em escala, essas guildas se tornaram empreendimentos complexos, organizando suas próprias ligas com premiação em dinheiro e buscando se profissionalizar para participar de campeonatos da Liga Brasileira de Free Fire (LBFF). Nesse sentido, no caso das guildas em questão a LBFF é, antes de ser uma realidade, uma aspiração. A realidade desses grupos, portanto, é a de torneios locais e regionais, onde grupos econômica e geograficamente periféricos se

organizam com o objetivo de alcançar os espaços de legitimidade e lucratividade de grandes equipes que participam do cenário nacional em âmbito profissional.

Jogadores competitivos transitavam facilmente entre o circuito fechado, gerenciado pela desenvolvedora, e o aberto, organizado pela comunidade, principalmente como uma forma de treinamento e preparação para os torneios principais – a série C – e como uma fonte de renda e subsistência. Um breve relato de J10, por exemplo, dá a ver o quanto essa aproximação faz parte do *Movimento* brasileiro em *FF*, ao menos até meados de 2022. Nosso interlocutor acreditava piamente que não ter disputado campeonatos amadores, durante o período da TFFF e da LBFF, havia sido um dos fatores que prejudicou sua organização.

Isso que pesou pra gente também, né? Treino, treino, tipo, treino LBFF, só os treinos fortes, assim, que a gente procurava jogar, mas seria bom se a gente tivesse jogado uns amador, até porque outros jogadores, assim, de LBFF, joga, né? Então, seria mesmo nível, seria o nível alto. Só que a gente não fez.

As divisões, realizadas duas vezes no ano por um período de três meses, eram o ponto alto do *Movimento* em *FF*, mobilizando uma ampla gama de atores. Ainda assim, mesmo quando os torneios comunitários ocuparam o vazio deixado pelo cenário profissional de forma instantânea e reestabeleceram o circuito competitivo para amadores e semiprofissionais (chegando ao ponto de garantir caminhos para que as equipes se qualificassem para os torneios oficiais da Garena, como é o caso da TFFF), muitos desses jogadores não retornaram ao *movimento*.

Finalmente, a próxima seção destaca algumas das pressões que os equipamentos (*smartphones*) e o *ritmo* do jogo (mediação ludo-tecnológica e institucional) infligem sobre o *movimento* comunitário e, frente a esse contexto, as práticas postas em ação pelos jogadores para permanecer em movimento (suas mediações individuais). Descreve, além disso, a relevância desses aparelhos para a atividade dos jogadores, definindo-os etnograficamente, como sugerem Henare, Holbraad e Wastell (2007) e Biondi (2014). Aqui procuramos considerar os *smartphones* no *movimento* comunitário de *FF* enquanto conceitos que mostram as formas como os jogadores se conectam e se separam (inclusive em equipes/organizações e diferentes comunidades), como ganham ou perdem um jogo ou um *status*, como enfrentam o sofrimento que a pandemia de covid-19 os impôs e, por fim, como produzem território, conexões e *movimentos* em outro plano que não o físico. Em resumo, o que introduzimos nesta seção são os usos e os meios pelos quais os jogadores pensam e jogam mediante os aparelhos celulares.

Como dito antes, aqui optamos por não dividir essas dimensões com base em opressões de gênero, raça, classe, idade ou territorialidade, ainda que essas questões se destaquem nas mediações referenciais. Tomamos essa atitude considerando que reconhecemos que essas formas de opressão estão profundamente entrelaçadas com a posição que os jogadores ocupam no

contexto colonial e, portanto, atravessam suas experiências e muitas das mediações com as quais se envolvem, interagem e negociam ao jogar *FF* e a *TFFF*, em particular.

7.3.3. Habitando a fronteira: os smartphones, as intervenções desviantes e o movimento nas ruínas do projeto moderno/colonial

Nos últimos anos, pesquisadoras e pesquisadores no âmbito dos *game studies* têm se preocupado em desenvolver, por meio de diversas pesquisas empíricas, uma re-imaginação dos jogos digitais a partir de suas condições e contextos materiais de existência. Essa mudança de eixo na literatura do campo, construída por escalas e registros que contemplam as dimensões maquínicas, corpóreas e situacionais do jogo (Apperley; Jayemane, 2017), reflete, de maneira mais ampla, uma retomada de fôlego em torno das materialidades nas Ciências Humanas e Sociais (Kittler, 1999; Lemos, 2020; Miller, 2005).

Diferentemente do que costuma professar o discurso comum, os bens da cultura digital e das mídias digitais não são destituídos de matéria. Pelo contrário, são objetos que impulsionam múltiplas materialidades e, desta maneira, põem em movimento uma ampla gama de agências. A própria viabilidade da comunicação móvel sem fio – independentemente dos aplicativos ou plataformas que ela possa acomodar – é inseparável da infraestrutura e dos recursos materiais necessários para apoiá-la (Ingraham; Grandinetti, 2023). Afinal, os *smartphones* dependem, entre outras coisas, de infraestruturas materiais que tornam possível sua mobilidade sem fio.

“Em outras palavras, a própria infraestrutura da comunicação móvel começa nos sistemas e instalações necessários para obter e processar seus componentes materiais”³⁸⁷ (Ingraham; Grandinetti, 2023, p. 769). O rico trabalho de Nicola Pallitt, Anja Venter e Muya Koloko (2019, p. 281), ao estudar as práticas de jogo na Cidade do Cabo, na África do Sul, incentiva os pesquisadores de jogos a considerar como o jogo é “infraestruturado” e o papel do lugar em seus usos. Eles sugerem ainda que “aqueles que estudam as práticas de jogos no hemisfério Sul poderiam se beneficiar da articulação de como várias dimensões materiais são infraestruturais para o jogo – isso inclui espaços, configurações, corpos, hardware e software, bem como os próprios jogos”³⁸⁸.

Um título como *FF*, por exemplo, é caracterizado pela preservação de inúmeras forças, atores e instâncias materiais para existir no mundo. É preciso que os servidores da Garena estejam em completo funcionamento, que os dispositivos celulares dos jogadores suportem a versão mais

³⁸⁷ No original: “In other words, the very infrastructure of mobile communication begins in those systems and facilities needed to source and process its material components”.

³⁸⁸ No original: “Those who study gaming practices in the global south could benefit from articulating how various material dimensions are infrastructural to play—these include spaces, configurations, bodies, hardware and software, as well as the games themselves”.

atualizada do *software* e obtenham acesso à internet. A experiência também se transforma a depender do suporte e do ambiente em que se decide jogar: *FF* é jogável em dispositivos móveis, em telas maiores de computadores (via emuladores), de modo espontâneo no transporte público, numa praça, num *shopping center*, na sala de casa ou numa *lan house*.

A rotina de jogadores de *FF* ainda é atravessada pela busca incessante em fóruns de discussão na procura atenta por novas estratégias, táticas e manobras no jogo, assim como pelo acompanhamento de *streamers* e *pro-players* populares, além de canais especializados na *Twitch* ou no *YouTube*. Essas práticas não apenas resultam de *FF*, mas são estruturantes do modo como o fenômeno do jogo competitivo e dos *esports* é percebido e experimentado hoje. Entendemos que a gama de domínios reproduzidos acima figuram como materialidades que integram o objeto. Desde o servidor de um jogo até a sua instalação no aparelho de um jogador, múltiplas camadas materiais (além de outras mediações) se sobrepõem para constituir o aparato em jogos.

As primeiras aproximações aos *videogames* por diferentes disciplinas, porém, já ofereciam atenção aos contextos materiais pelos quais os jogos se moviam, a partir de circuitos comerciais, sociais, lúdicos e nacionais, apontam Thomas Apperley e Darshana Jayemane (2017). Essa vertente, batizada de “virada material” e considerada de importância seminal para o crescimento dos *game studies* por esses autores, possui precursores que antecedem a visão introdutória de Espen Aarseth (2001) em seu “ano um”, embora esses esforços tenham ocorrido de forma relativamente isolada entre si.

Em comum, as abordagens oriundas da virada material compartilham uma “crescente preocupação com os contextos, usos e qualidades materiais das tecnologias de jogos, por um lado, e a atenção à análise situada do jogo e dos jogadores, por outro” (Apperley; Jayemane, 2017, p. 3). Elas inserem a experiência dos jogos digitais como parte de um conjunto de contextos materiais, propondo perspectivas para estudar o meio que não reproduz, à primeira vista, a ideia de que os jogos são experiências estéticas virtuais. A virada material nos *game studies*, porém, abre caminho para interpretar os jogos digitais como artefatos e objetos que, a despeito da celebração de sua virtualidade digital, existem no mundo e são produzidos de modo significativamente visceral (Apperley; Jayemane, 2017).

Os ruídos que um jogo do PS4 faz quando é empurrado para a unidade Blu-ray, os cabos através dos quais os jogos de arcade da Xbox LIVE são baixados e as guerras e o esgotamento ambiental que são colaterais na produção de baterias baseadas em coltan para sustentar nossos dispositivos sem fio (Dyer-Witthford; De Peuter, 2009), sugerem uma materialidade ao jogo que liga os jogos digitais ao mundo e exige que eles também sejam entendidos como objetos no mundo (Apperley; Jayemane, 2017, p. 14-15).

Ao serem considerados objetos no mundo, Apperley e Jayemane (2017) sugerem que os jogos digitais passam a se conectar a diversas instâncias de relevância global, incluindo a organização do trabalho, as questões ambientais, o financiamento e as relações internacionais. O

fato de *smartphones* hoje serem mais acessíveis que computadores entre jogadores brasileiros (PGB, 2023), sendo muito comum pessoas que só possuem acesso a celulares, demarca um recorte de classe social importante. O perfil dos jogadores e do próprio *FF*, por exemplo, são consideravelmente afetados por esse recorte em alguma medida. Dentro do *movimento*, os *smartphones* estão tão presentes que é raro encontrar um jogador que não possua ao menos um aparelho. Afinal, dispensável dizer, são esses artefatos que também dão vida ao cenário comunitário e o fazem fluir. Todos eles são amplamente utilizados; chega a ser difícil passar algum tempo em companhia de um jogador sem presenciar o uso de seus dispositivos³⁸⁹.

Não é por acaso que os *smartphones* ocupam uma posição destacada em nossa etnografia sobre *FF*. No seu sentido mais óbvio, eles não apenas atuam como um meio para operacionalizar a prática competitiva ou para facilitar as discussões relacionadas ao *movimento*, mas também agem como um elemento vital da oralidade e textualidade em torno das quais o tecido social é construído e as conexões são feitas, como um promotor de uma certa porosidade do ambiente de jogo, como facilitador da gestão do *movimento* (de seus torneios, treinos e demais atividades), como meio para reafirmar laços de amizade e camaradagem entre organizações e atores ou como o que possibilita conexões entre diferentes cenas locais. De fato, os *smartphones* se sobressaem por sua ampla presença, mas também desempenham um papel crucial nos *esports* móveis e no *movimento*, de modo que merecem uma exploração mais adequada. Além disso, ao direcionarem nossa atenção às formas pelas quais se busca superar as limitações do espaço físico, os *smartphones* acionam reflexões sobre a própria natureza e estatuto da pesquisa de campo, como dito antes (capítulo 2).

Várias etnografias abordando temas próximos ao nosso enfatizaram a importância de objetos que desempenharam um papel de destaque em suas descrições (Biondi, 2014; Latour, 2005; Falcão, 2014; Macedo; Vieira, 2017, 2018; Miller, 2013; Vicentin, 2008; Taylor, T., 2009, 2012), como é o caso dos aparelhos *smartphones* aqui. Pesquisadores como Daniel Miller (2013) e Bruno Latour (2005), por exemplo, debruçaram grande parte de seus esforços na observação de que as coisas fazem as pessoas tanto quanto as pessoas fazem as coisas. Essa compreensão da materialidade como um fator significativo na construção das relações entre pessoas e coisas tem sido uma fonte de inspiração para uma série de estudos ao longo dos últimos anos (Latour, 2005; Miller, 2013), incluindo no próprio campo dos *game studies* (Falcão, 2014; Glas, 2012; Macedo; Vieira, 2017, 2018; Taylor, T., 2009, 2012), cujas abordagens se valeram da materialidade do universo do jogo como uma estratégia para amarrar eventos dispostos no tempo e no espaço.

Apesar do crescimento da composição ou montagem do jogo (*assemblage of play*) como uma estrutura analítica, Christian Christensen e Patrick Prax (2012) argumentam que o foco

³⁸⁹ Na verdade, em se tratando de uma pesquisa construída durante uma pandemia, todas as interações que tivemos só foram possíveis graças aos seus usos.

permaneceu no computador como o centro da atividade de “jogo real”, não nos jogos para dispositivos móveis. Os autores sugerem que os *videogames*, apesar de sua ampla adoção, ainda são bastante invisíveis nos espaços públicos e, portanto, a dicotomia “real/virtual” continua em vigor. Para Gerard Goggin (2009), que analisou especificamente o iPhone em relação a ideia de associação, montagem ou composição (Latour, 2005), a questão central é explorar a crescente relevância dos *smartphones* na cultura de modo geral. Isso envolve, de um lado, investigar como “[as] comunicações móveis fazem parte de uma reconfiguração das relações entre diferentes mídias, seus gêneros e as práticas de mídia dos usuários”³⁹⁰ (2009, p. 153) e, de outro, o papel desses dispositivos na composição do social como atores que desestabilizam certas relações sociais, enquanto, ao mesmo tempo, estabilizam e promovem outras.

Segundo Goggin (2009), a rápida disseminação e aceitação de *smartphones*, como o iPhone e o *Android*, transformou a maneira como desenvolvedores de *software*, usuários e acadêmicos encaram a relação entre mobilidade, cultura, *hardware* tecnológico e internet. A expansão dos recursos dos aparelhos, incluindo acesso à internet de alta velocidade e telas de visualização maiores e mais nítidas, reduziu as preocupações iniciais, anteriores aos *smartphones*, relacionadas à velocidade, à qualidade da visualização e a usabilidade da tecnologia móvel para assistir vídeo. Além disso, esses dispositivos introduziram elementos significativos que ampliaram os usos “padrões” das tecnologias móveis, que hoje incluem jogar jogos, por exemplo (Christensen; Prax, 2012). É nesse contexto em que pessoas interagem com coisas personalizadas que nossa reflexão encontra espaço. Com isso em mente, retornamos à questão central deste tópico sobre o uso dos *smartphones* pelos jogadores do *movimento*, isto é, o papel desses dispositivos na dinâmica daqueles que estão dentro do cenário comunitário.

Os dispositivos celulares, conforme Diego Vicentin (2008) explica, são objetos versáteis e mutáveis, centros de convergência tecnológica que oferecem diversas possibilidades, graças a variedade de usos e funções que eles permitem. O consumo dessas capacidades favorece um aumento tanto quantitativo quanto qualitativo de suas funcionalidades, em um processo evolutivo contínuo, como observa o autor. Assim, é relevante abordar e definir esses aparelhos de forma etnográfica, como recomendam Henare, Holbraad e Wastell (2007) e Biondi (2014). Afinal, a atração dos nossos interlocutores por esses dispositivos está centrada na capacidade de combinar comunicação e movimento (Biondi, 2014; Vicentin, 2008). Como aponta Vicentin (2008, p. 36), “natural ou não, é fato que o desejo de articular comunicação e movimento é mesmo algo constitutivo do universo que envolve o telefone celular”.

³⁹⁰ No original: “mobile communications form part of a reconfiguration of the relations between different media, their genres and the media practices of users”.

Esse interesse pelos *smartphones* se reflete mais adequadamente nas propriedades materiais dos aparelhos que são importantes para os jogadores: são aquelas presentes desde os primórdios da rede celular, como é o caso da capacidade de se comunicar com pessoas e lugares distantes, até outras mais recentes, como o acesso a experiências e espaços de lazer e socialização a um baixo custo, especialmente considerando o déficit de investimento público nas periferias dos grandes centros urbanos – e, por isso mesmo, pretende a superação das condições socioeconômicas, espaciais e precárias enquanto obstáculo. Por último, há um interesse na capacidade de articular jogo, esporte, lazer, comunicação, trabalho e movimento, especialmente durante a pandemia. Por esses motivos, os jogadores optam pelo uso dos *smartphones* ao invés de computadores para experimentar os *esports*, já que estes últimos limitam o acesso ao acrescentarem camadas materiais – e financeiras – que são necessárias a determinadas atividades de jogo. Adicionalmente, como dito, os *smartphones* permitem a alguns jogadores a troca (geralmente no sentido de *upgrade*) regular de aparelhos sempre que possível (Quadro 2).

Quadro 2: Lista de *smartphones* utilizados pelos jogadores no *movimento*

Participante	<i>Smartphone</i> de entrada	Ano	Troca de aparelho	Ano	Troca de aparelho	Ano	<i>Smartphone</i> até último contato
J1	Motorola Moto G5	2017	iPhone 8 Plus*	2020	iPhone 8 Plus	2021	iPhone 8 Plus
J2	Motorola Moto G6 Play	2018	Xiaomi Redmi Note 8 Pro	2020	**	**	Xiaomi Redmi Note 8 Pro
J3	Motorola Moto G5	2018	iPhone XR	2020	iPhone 11	2021	iPhone 12
J4	Motorola E4	2017	LG K10	2019	Samsung Galaxy A20	2021	Xiaomi Redmi 9 Pro
J5	Samsung Galaxy J7	2018	iPhone 7 Plus	2021	iPhone 11	2022	iPhone 11
J6	Xiaomi Mi A3	2019	Xiaomi Redmi 9 Pro	2019	iPhone XR	2020	iPhone XR
J7	Xiaomi 9T Pro	2020	iPhone 8 Plus	2020	iPhone 11	2021	iPhone 11
J8	Samsung Galaxy J5	2017	Xiaomi Note 8 Pro	2019	iPhone	2021	iPhone
J9	Xiaomi Redmi Note 9S	2019	**	**	**	**	Xiaomi Redmi Note 9S
J10	LG K10 (emprestado)/Samsung A10	2017/2020	Xiaomi Redmi Note 7	2021	**	**	Xiaomi Redmi Note 7

Legenda:

*: Aparelho de segunda mão “quebrado na torre”, ou seja, sem funcionar o *chip* e rede móvel. J1 jogava pelo *Wi-Fi*.

** : Indica a permanência com o dispositivo anterior.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Aqueles que não possuem condições financeiras para empreender esses movimentos – ou quando a troca de aparelho, ainda assim, não foi suficiente –, acionam outras estratégias e modos de *fazer-FF* baseados em mediações locais, intervenções desviantes e metodologias próprias como

uma forma de improviso e resiliência frente às mudanças na fruição (ritmo) do jogo. Como dito, há muitos *movimentos* que se organizam ao redor de *FF*, a maioria deles operando às margens da indústria, das estruturas institucionais oferecidas pela Garena e conseqüentemente da sua cena profissional. Esses *movimentos* mantêm um circuito paralelo onde competições são realizadas, assim como empreendem outros modos de apropriação do *battle royale*.

Nessas comunidades, é possível identificar uma precariedade latente nos dispositivos tecnológicos essenciais à adequada fruição do jogo e para participar dessas disputas, o que ressoa com os argumentos de Messias (2020, 2021) sobre o conceito de “gambiarra”³⁹¹. Para competir, os jogadores “faziam de tudo”, dizia J4. O superaquecimento de aparelhos, por exemplo, era um dos problemas mais comuns com os quais os jogadores lidavam cotidianamente. Fruto da combinação do uso do dispositivo até o limite, das suas restrições técnicas e até mesmo das próprias condições climáticas, isso significava, em termos práticos, na queda da taxa de FPS e no *ping*³⁹² do jogo, principalmente (cf. Macedo; Fragoso, 2019). “Se ele esquentar, começa a travar”, dizia J7. Se ficar “quente, meu amigo, cai FPS, cai ping, cai tudo”, reforçava, por outro lado, J4.

Para evitar o superaquecimento, tudo era permitido. Durante o jogo, as soluções improvisadas e inventivas para lidar com esse cenário envolviam desde o uso do ventilador ou *freezer* próximo ao *smartphone* até o resfriamento da capa ou do próprio aparelho dentro do congelador. A descrição de J4 dá uma dimensão da preocupação que isso significa aos jogadores: “numa final, que é algo muito disputado, quando ele [o aparelho] começa a esquentar eu já pego o ventilador, boto no três e, olha, vai sair torando ou, como eu fazia antes, eu pegava a capinha, botava no congelador e colocava atrás do meu celular, depois eu fazia, tipo, um *cooler*”. Sua ideia, com isso, era que conseguisse “congelar [...] o processador” do aparelho, “a GPU dele”. No auge da sua atividade no *movimento*, no período em que disputava a TFFF, fazia muito calor em Belém. “Então, a gente geralmente fazia isso”, explicava. “Tem gente que pegava o celular e ficava na porta do congelador jogando, né? Aí ficava só o *freezer* batendo. Os cara faz tudo isso, mano. Cada um com as suas gambiarras”, falou em um de nossos encontros.

J9, com seu Xiaomi Redmi Note 9S, embora não tenha feito nenhum *upgrade* em seu *smartphone* durante a permanência no *movimento*, jogava, às vezes, no máximo em frente ao ventilador. “Mas era bem difícil” fazê-lo, dizia, “o meu, sobre questão de resfriamento, ele não tinha tanto problema”. Atribuía ao sistema de resfriamento líquido do seu aparelho a ausência deste percalço. J5, porém, era um dos jogadores que agia da mesma forma que J4 para lidar com

³⁹¹ O significado convencional da expressão “gambiarra” geralmente envolve construções improvisadas e desviantes (Messias; Mussa, 2020). A origem etimológica do termo deriva da palavra italiana “gamba”, que se traduz como “perna” (Bruno, 2017).

³⁹² A expressão *ping* é uma contração inglês *Packet Internet Network Grouper*, um termo utilizado com frequência nos jogos *on-line* para se referir à latência da conexão.

o superaquecimento do seu dispositivo. Seu relato dá a ver, em termos práticos, os efeitos desse problema e as estratégias movimentadas para fazer frente a ele.

O meu J7 era um celular meio duro. Sensibilidade dele era horrível; pra me movimentar no mapa era complicado. O meu [iPhone] 7 Plus esquentava muito, até porque aqui no Rio de Janeiro faz muito sol. E quando esquentava o jogo começava a travar, a minha voz não saía mais no jogo e eu tinha que botar ele dentro do congelador pra jogar. Eu abria o congelador, enfiava na minha cara e ficava jogando dentro do congelador. [...] Aí acontecia na *call* [chamada] o cara falar assim: “tua voz tá começando a ficar robotizada! Vai pra dentro do congelador logo”. Ficavam zoando eu no congelador jogando. Aí aparecia a minha mãe: “Fecha essa porta, você vai descongelar tudo!”

As estratégias acionadas para evitar o superaquecimento dos aparelhos são comuns no *movimento*, como dito por vários de nossos interlocutores. J1, por exemplo, lembrou que colocar a capa do aparelho para gelar era algo que “geral fazia”. Em seu caso, quando trocou para um *smartphone* melhor, bastava jogar “colado no ventilador”. A prática surtia o efeito desejado. J7, quando trocou seu Xiaomi 9T Pro por um iPhone 8 Plus, passou a sofrer com o mesmo problema de aquecimento que era ausente em seu aparelho anterior. “Nossa, iPhone esquentava muito! O meu era só no congelador e na frente do ventilador”, dizia. Um pouco mais radical do que outros jogadores, ele deixava o próprio celular dentro do congelador até começar a partida. Quando ouvia o sinal indicando seu início, retirava o dispositivo do refrigerador e jogava. Embora fosse comum deixar a capa do *smartphone* no congelador, J7 nunca chegou a fazê-lo – não gostava da sensação de jogar de capa, alegando que o atrapalhava. J8, outro adepto da prática e que seguia uma abordagem similar, relatou como procedia:

No Xiaomi esquentava muito o celular. Assim, era um calor, [por]que aqui faz muito calor, né? Então, eu tirava, tipo assim, do fone. Aí, lógico, eu parava de mexer um pouco nele. Esperava ele esfriar um pouco e jogava no congelador. Deixava uns quinze segundos, pegava, tirava, aí já tava friozinho e jogava de novo, só que não pode, né? Só que eu fazia e eu nem imaginava o perigo que eu tava correndo. [...] Eu não fazia no meio da partida não, mas dava um intervalo, assim, e eu ia lá. Só que eu ia escondido da minha mãe também, porque ela uma vez pegou. Foi aí que eu nunca mais fiz, mas eu já tinha feito muitas vezes já. Também jogava muito na frente do ventilador, salvava muito. A capinha pra gelar eu nunca fiz.

J3, cujas configurações do seu aparelho eram as melhores entre todos aqueles com quem conversamos, disse nunca ter tido qualquer problema com o aquecimento do celular. Os amigos com quem jogava, no entanto, não dispunham de iguais condições financeiras, assim como vários daqueles que acompanhamos. Eles tinham, portanto, que se sujeitar aos “problemas com o celular e ficavam enfrentando ventilador ou, muitas das vezes, quem tinha, jogava com o ar condicionado ligado, naquele frio. Mesmo que tivesse aquele frio, o celular esquentava. Tinham alguns que jogavam com o ar e com o ventilador sempre”, lembrou J3 em um de nossos últimos encontros, em 2023.

Em dias quentes de São Paulo, quando o *smartphone* esquentava muito e, conseqüentemente, dava sinais de travamentos constantes, J10 utilizava uma estratégia um pouco

diferente dos demais. Optava pelo uso de uma bolsa térmica, mantida no *freezer* de sua geladeira, em volta de um pano para, assim, evitar que o degelo molhasse seu aparelho. Em seguida, o colocava em cima da bolsa, em momentos de pausa e menor intensidade dentro do jogo, quando ele e sua equipe paravam para fazer uma marcação. Às vezes, jogava em frente ao ventilador, mas, em suas palavras, “não adianta[va] muito [...], acho que essa bolsa de gelo funciona mais, [por]que ele não esquenta”. As condições climáticas são tão prejudiciais aos jogadores de *FF* que *J7*, por exemplo, nos contou o seguinte relato:

A única coisa que atrapalha mesmo é o calor, que faz muito calor. Têm vezes que pelo amor de Deus... Mas tirando o calor, assim mesmo, eu acho que não existe dificuldade não, nesse termo, de morar em outro estado, morar no Paraná e a galera e as coisas [estarem] lá em São Paulo. Acho que não vejo dificuldade nisso. [...] Nossa, eu acho que o calor é o que mais atrapalha um jogador de *Free Fire*, é muito ruim, é muito ruim que a mão começa a suar, aquele calor, aquela agonia que você, às vezes, deita no chão pra jogar, encosta numa parede gelada pra jogar, muito calor. Fora que esquenta. Quanto mais esquenta o celular, principalmente iPhone, mais trava. Eu acho que a única dificuldade de um jogador de *Free Fire* é o calor, só. [...] E, na verdade, acho que até no geral [para todos os jogadores] [...] é quando faz calor. E não tem lugar que não faça um calorzinho, às vezes, que soa a mão.

Antes de seguirmos a diante com a discussão sobre as estratégias postas em prática no cenário comunitário, convém explicar que nem todos do *movimento* concordam com o argumento de que o lugar onde se joga não produz qualquer influência em quem joga – alguns dos quais discordam em diferentes graus de escala, como *J1*, *J2*, *J4*, *J6*, *J8*, *J9* e *J10*. Para determinados jogadores, a concentração de campeonatos presenciais no Sudeste é o principal problema; para outros, a questão é muito mais abrangente, envolve condições materiais (acesso à internet de qualidade e equipamentos baratos), oportunidades, investimento e visibilidade.

Ainda assim, o *movimento* rejeita hierarquias, dada a circulação de seus membros com diferentes estilos de jogo. Não há, nesses termos, uma classificação no interior do cenário comunitário que estabeleça a região Sudeste com um “celeiro de craques” em *FF*, embora alguns jogadores reconheçam o privilégio daqueles que se encontram nessa porção do território brasileiro, graças às repercussões da concentração do *movimento* profissional neste espaço – o que inclui o acesso a competições presenciais ou a condições infraestruturais melhores (internet, aparelhos mais baratos, contatos a atores estratégicos etc.). *J9*, de Boa Vista (RR), produz um pensamento crítico que articula de forma perspicaz essas mediações (ludo-tecnológica e referencial). Seu relato deixa evidente a relação apontada acima:

Em questão de jogabilidade e igualdade, eu acho que sim. Como eu te falei, têm muitos jogadores bons aqui. A gente sabe o tanto que a gente joga, porém, nessas condições, a gente se sente um pouquinho inferior por conta disso: em questão de equipamento, em questão de internet, a gente se sente frustrado sim, todos aqui se sentem.

J1, que havia vencido a TFFF no Rio Grande do Norte, percebia de maneira similar a incidência das mediações ludo-tecnológicas e referenciais em suas práticas de jogo. Em uma de

nossas conversas, numa tarde de domingo, articulou com clareza o que tentamos argumentar nas linhas anteriores. Na oportunidade, também introduziu uma estratégia criada por alguns dos jogadores do *movimento* para lidar com os reveses da conexão:

A internet aqui ela é muito, muito desprovida mesmo. Ela chega muito fraca nos cantos. Agora, não posso nem falar tão mal por conta que o cara [um patrocinador, dono de um provedor local] tem dado uma ajuda da “bexiga” [expressão usada para demonstrar admiração], mas tem muito canto que não. Aqui no meu time, no Pendencianos, a gente tem duas *lines*, uma da periferia do Passo da Pátria. Passo da Pátria é uma favela, favela mesmo! Os caras têm vez que preferem jogar nos dados [móveis], eles lá compram um “chip bomba”³⁹³, [...]um *chip* que vem, tipo, hackeado. Você comprar ele e vem com um mês de internet infinita. A internet topada. Aí depois você perde o *chip*, o *chip* para de funcionar. Eles compram esse *chip* bomba e ao invés de internet [banda larga] eles usam esse *chip*, porque às vezes a internet lá chega tão num nível que não dá pra jogar.

Não muito diferente, J2, campeão estadual da TFFF no Mato Grosso do Sul e vencedor nacional da segunda edição da TFFF, comenta:

É mais difícil pra gente entrar no competitivo. Onde eu moro dificulta muito, muito mesmo, por falta de oportunidade, falta de quem investir no nosso jogo. Vou dar um exemplo que dei na nossa última conversa. Primeiro o pessoal do J. E. [equipe de J10 por onde também passou J7]: eles foram campeões duas vezes no estadual, da primeira e da segunda edição da Taça das Favelas, sendo que da primeira eles foram pra final e na segunda eles foram até a semifinal. Veio um empresário e comprou uma vaga pra eles na série B do campeonato brasileiro [LBFF]. A gente foi duas vezes campeão estadual aqui em Mato Grosso do Sul e foi campeão nacional e não chegou nenhuma oportunidade dessa pra gente. Então sim, creio que dificulta muito a região que nós estamos. Tudo isso torna tudo mais difícil. Não basta *ser da quebrada*, tem que *ser da quebrada e do lugar certo, regiões polarizadas* (grifo nosso).

Exemplos de uma base muito ampla, esse conjunto de relatos mostra a forma como “os espaços e contextos mais amplos em que o jogo está situado [...] [é] sujeito às tecnologias disponíveis, às regras dos poderosos, às políticas, às economias morais, aos recursos materiais, como tempo de antena e eletricidade, e a outras restrições”³⁹⁴, como argumentaram anteriormente Pallitt, Venter e Koloko (2019, p. 281), e como a infraestrutura para jogos e *esports* molda as interações e os futuros possíveis de jogadores competitivos.

Retornando ao debate das estratégias para se manter no *movimento*, J5 definiu essas ações práticas – que alguns chamavam de “gambiarras”, “marmotas” ou “macetes” – como “técnicas”. Incluiu, ainda, uma outra tática frequentemente acionada pelos membros do *movimento*, desta vez para lidar com a falta de sensibilidade de alguns dispositivos. Enquanto alguns jogadores com condições financeiras mais favoráveis preferem investir em luvas profissionais para os polegares, as técnicas criadas pelos integrantes do *movimento* comunitário lançam mão de outras práticas. Do uso de óleo de cozinha e creme hidratante, passando pela aplicação de maisena e talco até a

³⁹³ É uma prática baseada na clonagem ou na compra de um *chip* no nome de terceiros. Do ponto de vista jurídico, é uma atividade considerada ilegal e enquadrada no artigo 171 do Código Penal Brasileiro. Da perspectiva de jogadores na periferia dos *esports*, é a única opção para ser incluído dentro de uma experiência esportiva em *videogames*.

³⁹⁴ No original: “the broader spaces and contexts where play is situated and subjected to available technologies, rules of the powerful, policies, moral economies, material resources such as airtime and electricity, and other constraints”.

oleosidade do próprio rosto, tudo era permitido para garantir uma maior sensibilidade no tato com a tela dos *smartphones* e, assim, conseguir uma resposta em um curto período de tempo. Afinal, tempo é indispensável para aqueles que jogam competitivamente.

Passar o dedo, assim, no rosto pra pegar oleosidade, pra conseguir jogar melhor, pra não ficar travando a tela. [...] Todo mundo falava: “oh, antes de jogar campeonato, importante: não pode tomar banho”. Você tomava banho e limpava o rosto todo, não tinha óleozinho pra passar no dedo. Tem todas essas artimanhas pra jogar. Passar talco, um pouquinho no dedo [...], pra dar aquela... escorregar um pouquinho melhor na tela, pra não ficar grudando. Você já percebeu [que] quando você toma banho, às vezes vai mexer o celular e pensa que tá meio agarrando o dedo? [Isso] atrapalha muito na hora do jogo. Aí muita das vezes o que acontecia? Tomou banho pra jogar, o dedo tá travando a tela? Botava o dedão no óleo de cozinha e passava na roupa, pra tirar o excesso, pra conseguir deixar o dedo deslizar melhor na tela. Tem todas essas técnicaszinhas. Depois, a tela ficava horrível, mas era o que tinha pro momento.

O relato de J5 não é muito diferente de outros jogadores, como J8, que narra uma experiência similar com aquilo que chamou de “marmotas” – e que outros jogadores do *movimento* definem a partir de outros termos.

Você tem que arrastar o dedo pra cima, pra dar “*kapa*”³⁹⁵, pra dar HS. Então, muitas das vezes quando você toma um banho ou lava o rosto você fica sem oleosidade. Aí o dedo fica grudando, trava na tela. Tem que ter um pouco de oleosidade pra tela ficar deslizando adequadamente. Por isso que fazia essas marmotas aí. [...] É cada marmota, cara, que você faz assim... é foda!

Para J5, no período em que usava o Samsung Galaxy J7, era preciso de “alguma maneira pra fazer funcionar”. Não havia jeito, acreditava. Mesmo após a troca e o *upgrade* de aparelho (de um iPhone 7 Plus para um iPhone 11), “o macetinho”³⁹⁶ do dedo não podia tirar mais”, dizia convicto. Já de posse de um novo *smartphone*, avaliava que tudo fluía melhor. Quando seu dispositivo dava sinais de superaquecimento, bastava parar um pouco na frente do ventilador – era suficiente. Antes, no Galaxy J7, precisava jogar por, aproximadamente, 20 minutos de dentro do congelador, tempo máximo que a autonomia da bateria do seu aparelho suportava longe da fonte de energia. “Era uma correria tremenda”, lembrava, “esquentava muito!”.

J6, que jogou grande parte do seu tempo no *movimento* em um iPhone XR, colocava o aparelho abaixo do ventilador no primeiro sinal de aumento da temperatura. “Quando acaba travando, o ideal era fechar tudo e ligar o ventilador, pra dar uma resfriada”, dizia. Como a maioria dos nossos interlocutores, ele também fazia uso da oleosidade do rosto para melhorar seu

³⁹⁵ Em *FF*, a expressão “*kappa*” é uma referência a uma mecânica de jogo baseada num tipo de ajuste fino de mira ou, a depender do ponto de vista adotado, um *glitch*, um erro não-intencional no sistema de *FF*. Essa técnica requer que o jogador, logo no início de confrontos e trocas de tiros, posicione rapidamente sua mira na cabeça do adversário. Isso permite que ele acerte disparos na cabeça do seu oponente de forma quase “automática”, ao agachar-se e disparar rapidamente, deixando pouco espaço para defesa. Essa mecânica evita aguardar a ação de *recoil* da arma durante os disparos, resultando no aumento da precisão e eficiência dos tiros. É uma técnica utilizada com a configuração de mira padrão e, embora muitos jogadores considerem isso uma grande falha em *FF*, ainda persiste como uma mecânica existente.

³⁹⁶ A referência a ideia de “macete”, aqui, é feita para indicar um truque ou artimanha criativa usada na resolução do problema com a materialidade dos dispositivos técnicos usados para o jogo.

desempenho e superar as limitações técnicas do seu aparelho, mesmo quando na posse de um modelo mais recente: “eu passava [o dedo no rosto] e passo até hoje. É clássico”, defendia. Isso “melhora na sensibilidade e também na movimentação do jogo, do personagem no jogo, no caso”, complementou. Chegou a passar talco na tela – uma alternativa frente aos problemas de baixa sensibilidade –, mas desistiu em favor do uso da própria oleosidade do corpo. “[Com] o óleo do rosto você consegue passar por uma boa parte da tela, já o talco eu não acho tão bom pra estar passando assim, porque tem que passar talco no dedo [e] no botão do jogo”, explicou.

Além de J5, J6 e J8, outros jogadores que faziam o mesmo eram J2, J7, J9 e J10. J7, por exemplo, usava “o suor, o óleo natural da testa ou em cima do nariz”, num sinal de que há poucos limites às técnicas aplicadas pelos jogadores frente a obsolescência programada de seus aparelhos e a imposição de novos ritmos (atualizações) pela Garena. “Sempre fiz. Tem gente que usa também maisena, que coloca a maisena nos dedos, passa na lateral. Fica melhor”, avaliava.

[J7] Eu já fiz [uso] de óleo de cozinha também, passava um pouquinho no dedão pra deslizar melhor. [...] Tem creme que você passa no corpo; passa um pouquinho no dedo, fica melhor também de deslizar. [...] Tem gente que faz de vários jeitos.

J3, cujas configurações do seu *smartphone*, como dito, figuravam entre as melhores, era um dos que fazia uso de um creme para passar no dedo, “pra deslizar bem ali na tela”. Alguns de seus companheiros, por outro lado, “passavam um óleo depois também, na pontinha do dedo, pra deslizar melhor”. Outros jogadores, no lugar da oleosidade, faziam uso do talco para atender a mesma função: facilitar a sensibilidade, o movimento e o deslizar dos dedos pela tela. J8, por exemplo, explicava que alguns jogadores “pegava[m] um pouco de talco, jogava[m] na mão e um pouquinho por cima das telas”. Ele, porém, nunca foi adepto da prática, embora acreditasse que a tela poderia ficar mais lisa. “Só que se jogar o talco e suasse ferraria com tudo. Então, por isso que a oleosidade eu acho que sempre foi o melhor”, avaliava. J10, depois de testar essa mesma técnica, desistiu de utilizá-la. Em suas palavras, “faz[ia] uma sujeira danada”.

Outros membros do *movimento*, contudo, usavam o talco com frequência em suas práticas competitivas. É o caso de J9: “eu e um menino aqui, principalmente, que jogava com a gente, usamos. Ele sempre teve o costume de usar talco. Ele levava um potinho de talco pra ele, quando era campeonato presencial. Passava no dedo e passava na tela, [por]que ficava bem lisinho”, explicava. Por vezes, J9 fazia uso de alguma solução oleosa ou da própria oleosidade do rosto. Falava sobre essas experiências com tranquilidade, reforçando a normalidade dessas práticas, assim como muito daqueles que acompanhamos: “todo mundo que já jogou já fez. [...] Todo mundo já fez isso [passar o dedo no rosto], com certeza já chegou a fazer”.

J10, como a maioria dos jogadores com quem falamos, preferia o óleo do próprio corpo: “eu passo [o dedo] no rosto, assim mesmo, pra pegar um *ólinho* natural”. Seu objetivo, com isso, tal como tantos outros, era melhorar o toque na tela, facilitar a gesticulação dos seus dedos e,

consequentemente, sua *gameplay*. “Fica mais solto”, defendia. Discordando de outros jogadores, acreditava que a sensibilidade não mudava. “O que vai mudar é você conseguir passar o dedo na tela do seu celular mais rápido. Isso aí muda”, argumentava.

A relação corpo-tecnologia, o uso de fluídos corporais e outras materialidades (blusas, panos e outros produtos) para aperfeiçoar a fruição da experiência em jogos e fazer com que equipamentos funcionem melhor é uma velha conhecida das comunidades de jogadores e da história do meio. Prova disto é que esses diálogos, não raro, direcionavam nossas conversas até experiências similares com fitas e controles de *videogames*. J4 recordou, por exemplo, de sua experiência com o console PlayStation 2 e o uso que fazia da blusa para realizar combos e habilidades. “É muito bom isso”, dizia outro jogador, J5. J8 mostrava igual entusiasmo: “[é] cada marmota, cara, que você faz, assim... é foda!”

Como argumenta Fragoso (2017), a escala menos enfatizada em todas as abordagens da “virada material” dos *game studies* é a humana. Apperley e Jayemane (2017) reconhecem que os impactos das materialidades dos jogos nos corpos individuais e coletivos é um tópico ainda pouco explorado e uma área potencial, cujas preocupações materiais podem se desenvolver. Fragoso (2017) informa que as ausências são manifestas na presença física dos aparelhos usados para jogar, no contexto imediato onde o jogo é praticado e nos corpos dos jogadores. “Mesmo quando as plataformas de jogo são contempladas, o olhar se dirige a outras escalas, perdendo de vista, por exemplo, a centralidade do papel das interfaces no *gameplay*”³⁹⁷ (Fragoso, 2017, p. 12).

Por outro lado, a luva, considerada por J7 “meio que uma gambiarra”, é vista pelo *movimento* como um acessório que melhora a experiência e o desempenho de um jogador, dispensando o uso das técnicas informais mencionadas anteriormente em relação à sensibilidade. Sua definição como “gambiarra” é, no entanto, controversa – e talvez o uso do adjetivo “meio” demarque esse aspecto. J4 descreve esse aparato como um acessório profissional voltado para *gamers*, um componente “específico, bom pra jogar mesmo”, voltado para a melhoria da sensibilidade. Com a luva, o “dedo desliza melhor, não sua o dedão também”, reforçava J7.

J4 costumava usá-la, às vezes, para evitar o suor nas mãos. “Minha mão sua muito, [tanto] que ela fica muito áspera”, dizia. Antes, fazia uso de um saco para melhorar sua sensibilidade no jogo e para não transpirar tanto: “pegava, cortava o saco e fazia que nem uma luvinha. Ele prevenia pra não suar na tela, pra não ficar áspero e pra sensibilidade do toque tá tranquila [...], pra não travar nada”. J7 também chegou a empregar esta mesma técnica por algum tempo, até que um dia rasgou. J9 foi outro jogador que se valeu do acessório durante certo período, mas não se adaptou bem. J8, por outro lado, nunca testou a luva. J10 também passou grande parte de sua estadia no

³⁹⁷ No Brasil, a pesquisa liderada por Fragoso *et al.* (2017) e Fragoso (2017) demonstrou que os estudos de jogos são mais voltados às instâncias estéticas e de conteúdo (*gameplay* e narrativa) do que às condições estritamente materiais.

movimento sem nunca a ter experimentado. Durante a TFFF, testou por um tempo, mas também não gostou.

Ambas as ações – troca de aparelhos e emprego de diferentes gambiarras, técnicas, marmotas ou macetes – fazem parte do rol de estratégias adotadas por alguns jogadores para se adaptarem às condições precárias de seus artefatos, às alterações de ritmo determinadas pela Garena e para se manterem presentes e ativos no *movimento* – indicando, portanto, alguns dos seus modos de *fazer-FF*. Como apontam Messias, Amaral e Oliveira (2019, p. 84), “mais uma vez, as estratégias para contornar a precariedade trazem novas iniciativas e um certo grau de aptidão tecnológica e métodos em circunstâncias sociopolíticas e econômicas não muito ideais”³⁹⁸. Logo, se as características materiais dos *smartphones*, no *movimento* comunitário em *FF*, estão associadas à integração da comunicação com movimento, práticas esportivas, de lazer e de renda, se a capacidade de superar suas barreiras socioeconômicas e espaciais como obstáculo é o que os jogadores extraem desses artefatos, podemos afirmar que sua materialidade está na capacidade de superar outras materialidades.

De fato, vemos na combinação dos *smartphones* com o cenário comunitário de *FF* uma relação altamente sinérgica. No interior de um *movimento*, os objetos destinados à finalidade de mover têm o poder de intensificá-lo, ampliando sua existência. Eles não são, portanto, dispositivos que induzem movimentos em meio a um contexto inativo, mas sim artefatos que quando integrados ao *movimento* o torna mais poderoso, tanto em termos de alcance quanto de velocidade (Biondi, 2014). Nesse sentido, por um lado, o uso dos *smartphones* pelos jogadores não se distingue em nada da visão convencional acerca desses aparelhos: são objetos que estão à serviço do uso humano. Em contrapartida, sua particularidade nos *esports* reside no apoio que oferecem aos *movimentos*.

É fundamental lembrar que, estejam os jogadores restritos em algum aspecto, em razão de alguma mediação referencial, institucional, ludo-tecnológica ou sob a constante ameaça dessas dimensões, suas capacidades de mobilidade pelos espaços físicos são limitadas. Os *smartphones*, por outro lado, dão condições a uma maneira distinta de ocupar territórios, de participar e ser membro de um *Movimento* que não mais depende de proximidade espacial ou de ilhas de comunicação. Vimos, ao longo dos dois últimos capítulos, o quanto esses aparelhos podem propiciar uma ampliação significativa do alcance e da presença de um *movimento*, bem como as participações que são facilitadas graças ao potencial que eles possuem.

Se o recorte espacial do estudo teria como resultado, como afirmamos no segundo capítulo, a distorção do *movimento* que pretendíamos descrever, o recorte do meio pelo qual ele flui causaria

³⁹⁸ No original: “Again, strategies for the circumvention of precariousness bring about novel initiatives and a degree of technological aptitude and methods in less-than-ideal socio-political and economic circumstances.”

o mesmo efeito (ver seção 2.6.2). Da mesma forma, ignorar de nossas descrições os aparelhos *smartphones*, as aplicações acionadas por eles e tudo o que proporcionam, ativam e conduzem significaria descontinuar a descrição e eliminar toda a complexidade que permitem. Além disso, se nossos interlocutores não hierarquizam as formas pelas quais o *movimento* comunitário flui (seja pelo *WhatsApp*, pelo *Telegram*, pelo *Discord*, pelo *Instagram*, pelo *Facebook* ou por *FF*), por que nós mesmos deveríamos fazê-lo? Esse contexto também se aplica aos momentos em que estivemos em diálogo com eles – afinal, dada as condições sanitárias globais e a própria característica do *movimento*, seria impossível etnografá-lo sem recorrer ao uso dos próprios aparelhos onde as comunidades ganham vida.

Em inúmeras ocasiões da pesquisa, essas foram, de fato, as únicas maneiras que os jogadores tinham de chegar em nós. Em outras situações, eram as alternativas que julgaram ser mais adequadas. Como eles, por muitas vezes chegamos a usar o *WhatsApp*, o *Instagram*, o *Discord* e o próprio jogo para falar com pessoas que estavam no mesmo *movimento* que nós. Essas interações nos levam a pensar sobre a relação entre o estatuto do *smartphone* para aqueles sobre quem escrevemos e para o nosso próprio estudo, como sugere Biondi (2014). Se eles chegavam em nós via *smartphone* (por aplicações como as mencionadas), não estavam fazendo algo diferente do que fazem em seu cotidiano, nos cenários de que participam. Eles não atribuíam maior relevância à nossa presença física do que a atenção que nós lhes oferecíamos nessas plataformas. Afinal, tanto as interações presenciais quanto aquelas mediadas por *smartphones* são igualmente parte integrante dos *movimentos* (e não condutores de um lugar ao outro), sendo ambas modos de conectar pessoas e compartilhar informações.

Em diferentes ocasiões, os jogadores nos incluíam em suas partidas e partilhavam conosco vários tipos de documentos, incluindo vídeos, textos, áudios e capturas de telas, para que nós pudéssemos acompanhar suas histórias, conversas, experiências e situações. Mais do que característica da pesquisa, os usos dessas tecnologias de comunicação e de jogo caracterizam o próprio *movimento*. De outra perspectiva, a dinâmica apresentada pelo cenário comunitário de *FF* passou a interferir diretamente na forma pela qual conduzimos a pesquisa, tema discutido no segundo capítulo.

Considerações: a dimensão política do *movimento* e seus regimes de visibilidade

Na primeira e na segunda parte dos nossos diálogos, nos capítulos cinco e seis, buscamos destacar alguns dos principais atributos do *Movimento*, como ele é composto por uma diversidade de configurações que lhe confere uma forma variável, sua habilidade de se submeter a delimitações espaciais e restrições temporais locais e sua composição multifacetada de *movimentos* que não converge em direção a uma totalidade homogênea, e sim a um *Movimento*. Neste capítulo,

introduzimos as forças – dimensões ou mediações, se preferir – que ajudam a moldar as trajetórias e os rumos de cada jogador, dando destaque às estratégias criadas para superar os arranjos que tentam lhes impor limites. Chamamos essas práticas de desobediências epistêmicas. Para esse propósito, descrevemos como essas dimensões não apenas começaram a permear nosso texto e orientar a forma que construímos a pesquisa (nossa abordagem, portanto), mas também emergiram como fruto desses processos.

Para nossa surpresa, muitos dos jogadores do *movimento* – alguns mais, outros menos – são conscientes das mediações que permeiam suas práticas de jogo, a despeito do discurso de que a colonialidade do poder “mascara e mantém as relações de poder assimétricas do capitalismo digital [...] e apaga um conjunto de mediações e hierarquias coloniais, de exploração e dominação, em prol da ideologia neoliberal que favorece a (re)produção de desigualdades estruturais” (Macedo; Kurtz, 2021, p. 4, 12). Jogadores ascendem com base em um impacto gigantesco de inúmeras mediações/dimensões e circunstâncias (de classe, gênero, étnico-raciais, que incluem aspectos materiais, culturais, socioeconômicos, históricos, geográficos etc.) que ao menos não dificultam a caminhada rumo ao topo, não por conta de suas próprias decisões, pelos seus “méritos”. É preciso sim muito trabalho para chegar ao topo. A habilidade natural por si só não é e nem nunca foi suficiente, isso não se sustenta. Ainda assim, é preciso que se assuma mais responsabilidade do impacto que essas outras dimensões da experiência, dos lugares que os corpos dos sujeitos ocupam no mundo e na cadeia colonial, têm no todo ao invés de fingir que cada jogador é total e unicamente responsável pelo seu próprio sucesso e fracasso. Muita da necessidade dos nossos interlocutores de conquistarem visibilidade às suas experiências históricas é mostrar as experiências dos “anônimos” do *movimento* comunitário de *FF* no Brasil.

Durante nossa pesquisa, vimos que, no *movimento*, as mediações existem em permanente estado de fluxo. Nesse contexto, elas passam a ser centros de convergência de forças em disputa, ao mesmo tempo em que são as fontes que fornecem (ou limitam) direção e conferem características aos *movimentos* – à medida em que eles, ao buscar superá-las, movem-se. Assim, os *movimentos* e seus atores assumem uma vida própria: sem deixar de serem o resultado do conjunto de mediações que os afetam, são também capazes de constranger essas forças resistindo a elas. Além disso, embora os *movimentos* não mantenham vínculos profundos com seus locutores, eles se conectam a todo e qualquer um que se aproxima, que os fazem repercutir. O *Movimento* é acompanhado por uma noção de responsabilidade: cada um que o integra se torna responsável por ele. A sua existência, nesse sentido, passa a ser responsabilidade de quem faz parte também.

Tanto a capacidade do *movimento* comunitário de resistir aos constrangimentos espaciais impostos quanto a sua não coincidência com trajetórias pessoais revelavam, ainda, a diversidade de movimentos que formam o *movimento*. Por outro lado, a situação vivenciada por J6 foi capaz

de colocar em questão as fronteiras inicialmente definidas para nossa pesquisa, uma vez que o *movimento* tentava escapar tanto das trajetórias individuais quanto dos limites territoriais que o restringiam. Enquanto *movimento*, ele atravessava pessoas (jogadores, *coachs*, técnicos, espectadores, organizadores, analistas, *managers* etc.), territórios e objetos (*smartphones*, eventos, torneios, casas, *lan-houses*, principalmente) e, ao fazê-lo, obtinha deles o vigor necessário para prosseguir. Mais do que simplesmente identificar as presenças de outras localidades no *movimento*, pudemos enxergar os meios pelos quais essa presença se torna viável. A mistura de localidades, pessoas, *smartphones* e tudo mais que pudesse compor os *movimentos* não apenas desafia (e rompe) as fronteiras entre as comunidades, mas também possibilita que elas conectem vários atores e comunidades, fazendo com que constantemente se remetam umas às outras, numa simbiose contínua que dá forma ao *Movimento* nacional de *FF*.

Durante a pesquisa para esta tese, notamos o mesmo fenômeno em outros movimentos: jogadores que em um dia eram tratados como promissores, algum tempo depois simplesmente desapareciam. No entanto, vimos que esse desaparecimento estava relacionado às mediações que atravessam suas práticas, embora os *esports* facilmente sejam vendidos como empreendimentos meritocráticos que dependem unicamente dos jogadores (Falcão; Marques; Mussa, 2020; Macedo; Kurtz, 2021). Na carreira de *pro-player*, geralmente se coloca sob os holofotes os jogadores – tanto profissionais quanto amadores – e o esforço individual que eles empenham (sua agência) como uma condição definidor do sucesso ou não que podem alcançar em um jogo. Como já dito, as práticas esportivas, de consumo e de trabalho que surgem nos *esports*, e a partir deles, certamente são moldadas pelas habilidades e criatividade dos jogadores (suas capacidades agenciais), mas não se limitam a esses aspectos.

Isso faz com que muitos deles vejam que a busca por uma carreira é dada como certa a partir da premissa de que seus esforços, enquanto forma de trabalho, serão recompensados pelo mérito individual. Em outro trabalho (Macedo; Kurtz, 2021), discutimos o quanto essa assimilação, baseada na ideologia e racionalidade neoliberal, mascara e mantém as relações de poder assimétricas do capitalismo digital, como fazem de forma similar Falcão, Marques e Mussa (2020) em outro contexto. As diferentes práticas de jogo no sistema-mundo moderno/colonial são formadas por uma assimetria nas condições de visibilidade do que se joga, mas também de quem joga, onde joga e em que condições.

Pudemos também observar o esforço dos jogadores para manter ativa sua presença no *movimento*, para competir, para vencer, para se fortalecer. Notamos, principalmente, as estratégias envolvidas na (e para a) desativação de determinadas mediações (institucional, tecnológica, referencial ou situacional), para fazer frente a seus arranjos. Assim, a atenção à dinâmica do que

chamamos de desobediências epistêmicas oferece um entendimento mais amplo no quadro descritivo do fenômeno de resistências praticadas pelos jogadores.

Imbricadas nos *movimentos* e nas associações, as mediações assumem diferentes alcances, mobilizam mais ou menos atores (pessoas/objetos) e outras dimensões, são sujeitas a debates de intensidades distintas, enfrentam resistências variadas e passam por períodos de estabilidade. Estão longe de serem invisíveis aos jogadores, tanto as questões estruturais quanto as estratégias de controle e governança produzidas pela Garena ou pela CUFA, diferentemente do que Falcão, Marques e Mussa (2020) discutem em outro contexto. No decorrer de todo esse percurso, os jogadores podem definir a ponto de se desvincularem do *Movimento* competitivo ou podem ganhar força e permanência nele. As narrativas dos jogadores, no seu sentido mais óbvio, além do objetivo de confrontar a posição da CUFA, produzem mais do que se imagina. Elas tornam visíveis um conjunto de nós enredados composto por ferramentas que controlam discursos, símbolos, narrativas e identidades. Esses instrumentos garantem que as contra-narrativas não ponham em risco a estabilidade da competição e o projeto de política de identidade instituído.

Da mesma forma que os jogadores referenciam uns aos outros, o *movimento* menciona cada um dos seus (e, por conseguinte, cada um dos seus membros). Ele também é, do mesmo modo, constantemente revitalizado à medida que se manifesta nas conversas e ações mais banais, mais cotidianas dos seus membros. Todos os participantes do *movimento*, cada um daqueles no seu interior, estão sujeitos a essa mesma lógica. Quando alguém entra na comunidade, sua presença se torna significativa quando outros jogadores o reconhecem e praticam com ele. Para continuar a ser uma parte ativa do cenário, para que permaneça atuante, é necessário se fortalecer, ou seja, aprimorar suas habilidades e manter uma presença visível.

A permanência de um jogador entusiasta no *movimento* está intrinsecamente condicionada à sua repercussão/visibilidade, em outras palavras, à sua capacidade de se destacar e se colocar continuamente em movimento. Cada vez que se depara com mediações, ele recebe as marcas que refletem as circunstâncias específicas em que isso ocorre e aquilo que mobiliza para seguir compondo a cena comunitária. Mais do que isso, sobre os *movimentos* comunitários recaem mediações que influenciam significativamente sua manutenção, evolução e fortalecimento; eles são o produto desses embates, dessas interações. Disso deriva que, em primeiro lugar, os *movimentos* sempre comportam mudanças e trazem consigo a possibilidade emergente de transformação. Em segundo lugar, as manifestações das mediações não acontecem sem deixar neles suas condições situacionais.

Por outro lado, há uma dificuldade em se realizar a cartografia das mediações, já que elas abrangem desde as comunidades, movimentos dentro delas (em níveis metropolitanos, municipais e locais), a combinação entre *movimentos* (em escala nacional, regional, estadual e municipal),

jogadores, torneios, organizadores, *coachs*, *managers*, dirigentes ou mesmo espectadores. Podem também fazer referência a distintos períodos ou perspectivas (econômicas, sociais, étnico-raciais, de classe, de gênero, por exemplo). Diz-se até que cada jogador e *movimento* tem seu ritmo e, junto com sua equipe e seus membros, respectivamente, formam outro. Nossa construção metodológica com a análise de conteúdo categorial, porém, permitiu-nos identificar as dimensões imbricadas (Orozco, 1994, 2000, 2005), com dinâmicas de opressão e resistência relacionadas (Esteves, 2022), que incidem nas experiências de um dos muitos atores que compõem esses *movimentos*: os jogadores. Portanto, o ritmo não é uma unidade natural e não existem formações pré-definidas que o recebam; afinal, elas são sempre temporárias, contingentes, e só existem na medida em que são referenciadas. As cenas descritas no sexto e no sétimo capítulos exemplificam de maneira significativa a (co)existência de ritmos altamente variados, especialmente entre os muitos *movimentos*.

De uma forma ou de outra, a cada prática tanto o jogador quanto o *movimento* são revestidos pelas circunstâncias situadas em que se dão e, assim, sofrem modificações com relação às suas práticas. Portanto, mesmo as práticas mais abrangentes, como jogar a TFFF ou o próprio *movimento*, recebem as marcas das condições locais em que se manifestam e variam conforme esses cenários. Quando os jogadores do *movimento* falam sobre favela, não estão atribuindo ao termo o mesmo estatuto que a CUFA lhe atribui. Suas visões não estão assentadas em códigos ou bases nacionais, mas sim nas suas histórias locais. Assim, favela em Belém é distinta da ideia presente em Paranaguá, que é distinta da que vigora no Rio de Janeiro ou em Pendências. Ao analisar seu uso alegórico e levar a descrição adiante, vemos um arranjo social que não opera segundo o pensamento institucional da CUFA ou mesmo em algumas concepções acadêmicas. Aqui, não encontramos um conjunto padronizado de características que defina esse espaço. Em vez disso, o que prevalece é um contínuo debate crítico sobre até que ponto a TFFF realmente representava um espaço para a favela. Abre-se, assim, uma disputa pelos sentidos do que a favela significa entre os jogadores.

São eles que avaliam essas situações com o objetivo de orientar seus movimentos da maneira mais vantajosa possível. Isso contribui para a definição dos *ritmos* e introduz tensões em várias dimensões. Com efeito, quando estamos tratando de um *Movimento* composto por uma multiplicidade de *movimentos*, as dinâmicas de dentro e fora podem não ser tão óbvias. O mesmo princípio também se aplica às ações da CUFA e à sua regulamentação em vigor. Afirmamos há pouco que o termo favela é utilizado alegoricamente pelos jogadores. Entretanto, não podemos deixar de considerar as noções de favela, de espaço e os arranjos discursivos promovidos pela própria CUFA como forças que também exercem pressões sobre os *movimentos* que compõem o cenário comunitário de *FF*.

Afinal, a favela, como um conceito instrumentalizado por operadores da CUFA, tem uma íntima relação com algumas definições de assentamentos precários urbanos e seus saberes disciplinares. Juntos, esses elementos formam instrumentos capazes de localizar, classificar, fixar e manter pessoas sob um dado contexto definido de “precariedade”. Esses conceitos também motivam uma série de práticas, tanto daqueles que moram nessas favelas – é o caso da atitude de J10, por exemplo – quanto dos responsáveis por garantir que jogadores que não pertençam a esses espaços sofram a punição adequada, como o banimento da competição.

Dessa forma, os jogadores conduzem suas ações tendo em vista o olhar que a CUFA, na figura de seus operadores (lideranças locais e oficiais da TFFF), pode lançar sobre eles. Isso não raro implica em voltar a se mover (*on-line*) por locais antes transitados, voltar a estabelecer relações com jogadores que compartilham esses *movimentos*, adotar práticas associadas a uma vigilância constante para evitar ser capturado e usar, se necessário, o comprovante de residência de terceiros. Em outros termos, a regulamentação da competição, juntamente com aqueles encarregados de aplicá-la, acaba acionando novos movimentos, definindo o rumo de outros, criando situações e estabelecendo diferentes *ritmos*. Com isso, fica claro que tanto os jogadores quanto os *movimentos* também derivam e são moldados pelo cumprimento dos regulamentos competitivos, pelas ações das lideranças locais, bem como pelo que se escreve, pelo que é documentado e pelo que se fala. Em outras palavras, eles também são efeito de torneios como a CUFA e de seus componentes materiais e discursivos. Afinal, esses elementos desempenham do mesmo modo um papel fundamental na formação e na direção de seus *movimentos* e associações.

Ainda assim, para nossa abordagem, parecia suficiente identificar quais mediações recaíam nas experiências dos jogadores como uma primeira camada de interpretação. Futuramente, uma segunda camada, voltada para identificar quais os principais temas dentro de cada categoria, poderá ser construída. Tendo definido as categorias, essa segunda abordagem buscará localizar temáticas que sobressaem/atravessam cada categoria na experiência dos jogadores, para além daquelas com as quais tomamos nota para descrever a existência prática delas.

Além disso, os dez jogadores que acompanhamos, do total de 42 que conhecemos, são todos campeões estaduais da TFFF. Nosso encontro até eles, como dito, resulta das próprias limitações de acesso a uma camada mais ampla de jogadores que não lograram seus mesmos sucessos. Isso significa que aqueles que ouvimos, como dito antes, são jogadores que possuem um *status* relativamente privilegiado em seus *movimentos* e experiência singulares neles e com a TFFF. Esforços posteriores podem ajudar a localizar jogadores que não obtiveram igual êxito no campeonato da CUFA ou em competições similares do *movimento* comunitário brasileiro, os quais podem ajudar a entender diferentes camadas da complexidade epistemológica que envolve o cenário comunitário de *FF* no Brasil e, sobretudo, revelar outras de suas histórias.

Considerações finais: a base vem forte (?)

Aproximamo-nos, assim, do desfecho do argumento construído ao longo desta tese. Este momento, semelhante à prática de conhecimento com a qual convivemos, é simultaneamente único e diverso. Único porque representa a conclusão de uma construção lenta, que percorreu por muitos caminhos para chegar até a forma que assumiu aqui. Diverso, por sua vez, porque nesse ponto emerge o significado de tudo o que foi aprendido – e não apenas entendido – ao longo do trabalho, por mais que cada parte possua, ela mesma, sua própria consideração. Isso requer que tudo o que foi selado pelo argumento e pelos diálogos seja agora reaberto, reexaminado, que as questões pendentes sejam destacadas. Devemos reiterar o que foi construído até aqui e, de maneira direta, identificar as brechas que ainda persistem ao nos aproximarmos do seu fim.

Como jornalistas, somos treinados a ouvir e descrever histórias todo dia. A escuta e a narração talvez tenham sido as mais importantes habilidades ao longo deste trabalho de anos. Nessa jornada acadêmica, de certa forma, fomos apurando essa habilidade ensinada e adquirida. Escuta e contação formam, afinal, as duas maneiras pelas quais operacionalizamos muito do que alimenta – em palavras e em páginas – o que apresentamos até aqui. Os encontros com os jogadores, das interações mais simples até as práticas de jogo, foram, por vezes, duros, surpreendentes e felizes, não necessariamente nesta ordem. Alguns deles nos pareciam bem ambientados com determinadas formas de interação – haviam conversado com muitos jornalistas e eram procurados por alguns pesquisadores –, outros nem tanto.

Em certos momentos, diante de algumas falas, fomos profundamente tomados, arrastados e envolvidos por suas palavras, histórias, relatos. Em outros, choramos, rimos e jogamos. Estávamos totalmente afetados. Nessas páginas está expresso nosso encantamento com o universo dos *esports* e dos jogadores de *FF*, ou, ao menos, uma parte dele. Naquela ocasião, à medida que entrávamos *movimento* adentro, qualquer advertência ou receio de que estivéssemos nos deixando seduzir pelo nosso tema seriam nulos. Quem o fizesse mal saberia que estávamos, para fazer referência ao trabalho etnográfico de Loïc Wacquant (2002, p. 7) sobre o universo do boxe e dos lutadores, “para além da sedução”. Como era possível que diante de nós se desdobrasse um mundo tão vasto de conhecimento e sabedoria? Onde estávamos ou o que nos cegava? Pensávamos: “quanta coerência!”. A cada novo encontro com os jogadores, a cada novo diálogo e leitura, buscávamos, sobretudo, ouvir. De interação em interação mudávamos a forma como seguir etnograficamente o *movimento* e seus jogadores. Tudo o que testemunhávamos fazia um profundo sentido, não apenas para os pontos de vista daqueles com quem conversávamos, mas para nós mesmos – como jogador, como amazônida. Essas experiências nos acompanharam inúmeras

vezes. Nossa busca ao longo dessa jornada foi compreender o significado dessas experiências e conhecimentos, gerando sentidos.

Ouvir com atenção o que nos foi dado a conhecer, seja por palavras ou textos, e nos esforçar ao máximo para ser fiel ao seu conteúdo, sempre com respeito, como nos lembra Esteves (2022). Importa dizer, neste momento, que não somos jogadores profissionais ou aspirantes ao profissionalismo, e, como tal, não podemos retratar sentimentos que não compartilhamos, coisas que não sentimos ou contar histórias que não vivemos. Como jogador da periferia de Belém, na Amazônia brasileira, porém, não podemos ignorar que algumas dessas experiências remetam a histórias pessoais. Ainda assim, isso não nos autoriza a falar por eles. Não estamos, aqui, falando em nome dos jogadores. Antes, as ideias e textos presentes neste estudo resultam de diálogos com eles, da interseção de diversos contextos culturais e semânticos, todos atravessados por experiências e vivências distintas.

Logo, o que é apresentado aqui reflete esses encontros, essa interação, a afetação mútua e a comunicação que ocorreu nesse processo. Então, se nossas palavras parecem muito preocupados em dar destaque à narração de perspectivas e subjetividades como elementos essenciais do discurso, é relevante recordar que a teoria não possui uma natureza universal ou neutra. Em vez disso, ela é sempre contextualizada em algum lugar e sempre elaborada por uma pessoa com uma história própria, como nos ensinam Kilomba (2016), Grosfoguel (2008), Castro-Gómez (2005, 2007), Mignolo (2002a, 2002c, 2003a, 2009) e tantos outros pensadores decoloniais. Reconhecemos que há muitas questões provocadas por esta tese – muitas delas em aberto. Talvez o preciosismo seja seu principal problema, do ponto de vista acadêmico, mas é esse mesmo preciosismo que garante, por um lado, a sua compreensão àqueles com quem ela dialoga e, principalmente, o seu protagonismo – ainda que perante a academia. É precisamente este alinhamento que guia a construção deste trabalho: como explicado antes, foi essa inversão do olhar (Castro, 2019) que conduziu as discussões travadas aqui.

Nosso intuito, a partir das mudanças que fomos levados a produzir, passou a ser a compreensão dos modos de fazer, ser e se (re)inventar por parte dos jogadores e dos *movimentos* que dão vida; os sentidos que eles produzem para explicar os atravessamentos que suas práticas de jogo sofrem; as mediações que aparecem, como elas se enredam e suas dinâmicas com eles; e como os jogadores investem em ações frente a esse cenário – a forma como as práticas de resistência emergem em seus usos, discursos, códigos e estratégias. Os sentidos, os diálogos e as interpretações que apresentamos nesta tese são o resultado dessa experiência, sobre os quais vamos abordar, daqui em diante, como o produto de quase três anos de dedicação e colaboração coletiva.

Tendo chegado à parte final desta tese, um registro do *movimento* competitivo e social do que foi *FF* no Brasil entre 2020-2023, estruturamos as declarações finais para ajudar a esclarecer

as principais contribuições e limitações desta etnografia e a indicar futuros caminhos de investigação. Assim sendo, este capítulo de conclusão apresenta, primeiramente, um resumo das descobertas e contribuições mais relevantes a partir de três tópicos – isso é feito evocando algumas das noções introduzidas ao longo do texto para descrever o próprio *movimento*, a fim de retomar e pontuar os argumentos expostos no trabalho, uma vez que finda. Em seguida, discutimos nossa escolha em considerar o cenário comunitário de *FF* no Brasil como um projeto decolonial parcial e incompleto. Por último, apresentamos um tópico com propostas para futuras ações de pesquisa.

Modos de fazer e (re)inventar – o movimento e uma pesquisa: as experiências dos “anônimos” de FF no Brasil e a formação do pesquisador

Chegamos até o contexto de *FF* no Brasil pela comunidade de Belém, no Pará, mas foi pela TFFF, e a partir dela, que partimos em direção a um mosaico de *movimentos* que compõe o jogo, embora sem nos prender a ele. A TFFF foi nosso ponto de partida para outros *movimentos*, não um ponto de chegada. Para isso, procuramos seguir os atores, considerar os termos e expressões que empregavam como conceitos e, assim, introduzir seus pontos de vista. Afinal, somente a partir deles e com eles seria viável acessar suas reflexões, seus pensamentos e suas epistemologias. O que apresentamos, nesse sentido, tem uma concepção claramente definida, que se afasta significativamente dos debates em curso sobre *esports* e inclusão social ou jogo e trabalho, bem como de jogadores associados a outras modalidades de jogo, outros *movimentos* e seus contextos. De acordo com essa perspectiva, informações acessadas junto a outros atores (jornalistas e pesquisadores) nada revelam sobre o *movimento* comunitário de *FF*, mas sim sobre as reflexões que eles mesmo elaboram a seu respeito. Essas abordagens, pois, não contrariam o material etnográfico que apresentamos; elas simplesmente oferecem mais um ponto de vista diferente.

À medida que caminhávamos *movimento* à dentro, não apenas nossa questão principal foi deslocada, mas nos vimos diante de uma outra: como, afinal, produzir uma etnografia sobre o cenário comunitário de *FF* sem reproduzir uma relação colonial no estudo? Ou, para sermos mais precisos, como desfazer a colonialidade e a recolonização dos imaginários e das mentes (Cusicanqui, 2021) da etnografia que começávamos a escrever? Pensávamos que o modelo *quadripartite*, formulado inicialmente em nossa pesquisa de mestrado e atualizado durante o doutoramento (Macedo, 2022), seria suficientemente decolonial. Não o era.

Os atos de desobediência epistêmica dos nossos interlocutores nos levaram rumo a um desprendimento epistemológico da nossa própria pesquisa e a mudar a forma com a construímos. Dedicamos o segundo capítulo para discutir como essas questões nos acompanharam em vários momentos da pesquisa e como lidamos com elas. Ali também descrevemos como nossa pesquisa foi *feita* decolonial e como ela foi *feita* movimento no *movimento*, na tentativa de seguir seus

próprios rumos. Essa abordagem ofereceu caminhos para documentar as próprias histórias e experiências de cada um dos jogadores, permitindo obter percepções sobre os elementos com os quais eles se envolvem, interagem e negociam ao jogar competitivamente.

Nessa linha, a intenção decolonial desta tese foi orientada para uma abertura às epistemologias de fronteira (Mignolo, 2013a), ou seja, assumimos reflexivamente, como parte do processo de redesenho da pesquisa, as tensões geopolíticas envolvidas na produção de cenários e comunidades de *esports*, as grandes diferenças infraestruturais, socioculturais e econômicas no consumo dessas experiências e os formatos de colaboração entre jogadores com diferentes estruturas. Acompanhando o trabalho escrito, há várias narrativas que contam essa experiência prática e a produção de conhecimento que tivemos contato, oferecendo métodos alternativos de narração e contribuindo para uma compreensão transdisciplinar do argumento, a partir da criação de uma pesquisa coconstruída e pensada em movimento e no *movimento* (Biondi, 2014).

Assimilar aquilo que denominamos, na dissertação, de “cenário competitivo local” apresentou a mesma dificuldade que enfrentamos em relação à escrita esta tese. O material etnográfico que tivemos contato aqui, em termos de coerência, não diferia das cenas que nos foram apresentadas naquele outro estudo. Como reconciliar informações tão diferentes, que por vezes parecem se contrariar umas às outras, e acomodá-los na forma de um texto acadêmico? O tratamento das experiências que nos foram dadas a conhecer ao longo desta tese não apenas exigiu as reflexões construídas em nossa dissertação, mas também nos impulsionou a avançá-las.

Assim, superar os aparentes contrastes que surgem em nosso material etnográfico implicaria abrir mão de grande significativa do conteúdo relacionado às diversas formas de existência de *FF*. Isso significaria escolher, com o devido juízo pessoal, a forma mais coesa, ou seja, aquela mais adequada à sua transcrição escrita e à preparação de gráficos. Contudo, em face do nosso material etnográfico e considerando os procedimentos metodológicos que propomos, vemos como desonesto praticar esse procedimento no intuito de tracejar um modelo geral que reproduzisse a formação do *movimento* comunitário de *FF*. Tal abordagem incorreria em afirmar que a maioria dos jogadores não vivenciaria o *movimento* em sua “correta” forma. Em outras palavras, nenhum esquema seria capaz de capturar completamente as experiências, os pensamentos e as ações desses jogadores (o que eles, portanto, vivem, pensam e fazem), elementos essenciais e responsáveis pela própria existência e formação das comunidades de *FF*. Afinal, a maneira mais apropriada de se realizar o *movimento* pode ser uma questão que diz respeito a eles e entre eles, uma questão que nunca caberia a nós sancionar de forma alguma.

Das questões colocadas pelo nosso campo fomos levados a empreender uma inversão do olhar (Castro, 2019), cujo resultado é o primeiro capítulo. Uma possível via para transitar pelas comunidades de *FF* e enxergar suas perspectivas foi nos situarmos naquilo que os jogadores fazem

constantemente: se mover. Como argumentamos nos capítulos 2 e 5, a expressão “*movimento*”, antes de se remeter a uma característica específica das comunidades de *FF* (um predicativo, portanto), sinaliza um método. Ou, como procuramos descrever, consiste em algo relacionado com um modo de *fazer-FF*, ponto decisivo para a forma que esta tese adquiriu. Cenários de *esports* são naturalmente móveis – as pessoas, os eventos, as equipes, os jogos, os patrocínios e as tecnologias (*smartphones*, nesse caso) estão sempre em movimento e a rotatividade é alta. Ainda que essa não seja uma particularidade de *FF*, nos *esports* para dispositivos móveis essa mobilidade, dada as características de sua plataforma, é ainda mais intensificada.

Nesse sentido, seguindo as sugestões de Biondi (2014), conduzir uma etnografia do *movimento* comunitário de *FF* em um campo que é, ele próprio, movimento, exigiu a produção uma etnografia que também estivesse em constante movimento. Isso implicava documentar e descrever os caminhos que percorremos, em vez de simplesmente focar nos pontos de origem ou destino, assim como as conexões que surgiram ao longo do percurso. Em meio às mudanças que fomos levados a realizar, nossa proposta, inspirada pelo procedimento metodológico operado por Biondi (2014), Henare, Holbraad e Wastell (2007), Gómez-Cruz, Ricaurte e Siles (2023) e pelos conhecimentos dos jogadores que buscávamos descrever, foi “esvaziar a definição de campo de suas conotações analíticas e preenchê-lo etnograficamente” (Biondi, 2014, p. 119).

Nessa circunstância, o campo adquiriu uma natureza principalmente etnográfica, conceitual, mas também metodológica. “Aqui a produção de conhecimento é intimamente ligada à prática, produzida pela prática, formalizada pela prática” (Hollanda, 2020, s/p). Parafraseando Mignolo (2008b), pela opção decolonial o chamado “*movimento*” comunitário de *FF* produz o seu próprio pensamento (teoria) e metodologia. Nosso propósito foi reconhecer, no contexto das vivências subalternizadas, elementos como conceitos, categorias e pensamentos (ou teorias) que frequentemente surgem de forma coletiva. Essas construções nos ofereceram generalizações sem cair na armadilha da universalização, de compreender realidades diversas e contribuir para romper a visão limitada de que esses conhecimentos são restritos a contextos locais, individuais e incomunicáveis (Curiel, 2020). Foi esse o procedimento feito no quinto capítulo, por exemplo, a partir da ideia de diversidade de configurações sociais dos *esports*.

Inspirado pelo conceito de “campo existencial” proposto por Biondi (2014, p. 100), concebemos os *movimentos* que percorremos como um “lugar de produção de modos de vida singulares”, por mais que esse lugar se consolide, sobretudo, nas frequências e nas redes disponibilizadas pelas operadoras de telefonia tanto quanto nos espaços locais onde se constroem. Esse ambiente relativamente mais permeável trouxe consigo uma série de desafios à condução da pesquisa. No entanto, esses desafios, por si só, destacam características essenciais do *movimento*

comunitário de *FF*, representando condições com as quais os próprios membros da comunidade lidam em seu dia a dia.

No capítulo 2, também discutimos como a ideia de “*movimento*” foi a brecha que encontramos para interpretar a comunidade de *FF*. Procuramos mostrar que essa tomada de posição, inspirada nos próprios jogadores, é deliberadamente metodológica. Nesse percurso a pesquisa, por vezes, pode ser incômoda ao(a) pesquisador(a), ao mesmo tempo que abre caminhos para sua experiência formativa. Afinal, pensar nas margens requer ser afetado pelas margens, envolve aprender a desaprender e reaprender muito do que achamos entender. Essa postura, baseada nas metodologias e práticas de conhecimento que descrevemos, redefiniu pressupostos importantes e movimentou, mais uma vez, nosso estudo. Dessa mudança deslocamos nosso problema para as implicações políticas e epistêmicas quanto aos modos de fazer, praticar e experimentar o *esport* por parte de jogadores de um cenário competitivo particular no Brasil. Não era apenas a prática em si que nos interessava aqui, mas também a relação entre o *esport* e aspectos mais amplos da produção e da apropriação de tecnologias globais para o desenvolvimento de iniciativas locais e regionais (De Paula, 2021; Messias; Amaral; Oliveira, 2019).

Permitir com que o *movimento* fosse narrado com seus próprios termos, respeitando sua própria história, seus valores e suas crenças, transformou nosso campo e, em última instância, esta tese. Ao evitarmos a imposição de perspectivas externas (a respeito do debate corrente sobre *esports* e inclusão social ou jogo e trabalho, na mídia ou na academia) e com o cuidado para não produzir uma tradução (Costa, 2020) distorcida das experiências e conhecimentos desses *movimentos*, passamos a nos esforçar para estabelecer relações de respeito, colaboração e parceria com os jogadores que acompanhamos. Com isso, fomos levados a oferecer oportunidades para que eles expressassem suas próprias narrativas, concepções de mundo e formas de conhecimento nos espaços de vocalização que dispomos, sem ofuscá-los, mas também sem nos furtar o direito aos questionamentos e às críticas.

A escuta ativa de suas histórias abriu uma trilha para que pudéssemos aprender sobre distintos pontos de vista da composição, do formato e da amplitude de cada *movimento*, como diferentes membros da comunidade experimentaram a ascensão e a queda de *FF*, desde o sucesso até a crise que resultou no cancelamento do sistema de divisões da LBFF. Das diversas maneiras pelas quais cada um viveu esses acontecimentos, que se estenderam tanto no sentido material quanto emocional, destacamos como essa experiência mudou a forma como passaram a conceituar os *esports*, suas relações de trabalho e de que maneira isso abriu caminhos para que produzissem outras alternativas diante deste contexto.

De dentro do cenário, vimos que, distante de formar uma unidade homogênea e rígida, o *Movimento* brasileiro de *FF* não só comporta como também é formado por muitas comunidades,

cenar e circuitos competitivos também em movimento. Dessa experiência vimos que os *Movimentos* constituem e são, eles mesmos, o cenário e suas comunidades. Isso pressupõe considerar que o cenário brasileiro de *FF* e suas comunidades são colocados em movimento – ou feitos *movimentos* – pelos jogadores. São eles que compõem esse *Movimento de movimentos* ao mesmo tempo em que conferem a ele existência. Eles são a voz do cenário e de suas comunidades, que fala a partir deles, e, por esse aspecto, necessita deles para se fazer presente, se fazer ouvir. São também os atores que os colocam em ação, que firmam a sua presença nos confins do país. Em outras palavras, parafraseando Biondi (2010), não existe cenário de *FF* sem a existência de jogadores, ainda que eles não sejam os únicos a comporem os *movimentos*.

Nas duas primeiras partes da introdução dos diálogos desta tese (quinto e sexto capítulos), nosso objetivo foi apresentar algumas das características fundamentais do *Movimento*. Mostramos como ele é composto por uma diversidade de configurações que confere a ele uma forma variável. Além disso, explicamos como, ao mesmo tempo que enfrenta limitações espaciais e restrições temporais locais, consegue desenvolver estratégias de superação dessas barreiras. Destacamos também que ele é formado por uma pluralidade de *movimentos* que, embora não convirjam para uma totalidade coesa ou homogênea, formam um *Movimento*. Os jogadores de *FF* com quem convivemos demonstram dedicação especial aos modos de *fazer-FF* que são derivados, incorporados e reforçados por eles.

Os *movimentos* comunitários que eles integram, em particular, mostram como um conjunto de modos de fazer composto por mediações locais (individuais e institucionais), intervenções desviantes e metodologias próprias – que aqui chamamos de desobediências epistêmicas –, incluindo práticas de improvisação e modificações em aparelhos (*gambiarra*), apropriação de elementos, usos de plataformas de redes sociais, regras e organizações de torneios, uso compartilhado de dialeto/nomenclatura, formas de jogo e outros usos de plataformas protegidas por direitos autorais, podem contribuir para a construção de projetos locais – e decoloniais – em ambientes com diferentes níveis de interesses e precariedades (De Paula, 2021; Messias; Amaral; Oliveira, 2019; Messias *et al.*, 2022), nos termos definidos por Messias e Mussa (2020) e Bulut (2020). Esse conjunto de práticas responde a termos que fazem sentido a diferentes contextos brasileiros de *FF*.

O argumento central aqui pretende dar conta de que os modos de *fazer-FF* dos jogadores brasileiros, ao menos daqueles que acompanhamos, produzem um saber que articula cinco dimensões (institucionais, individuais, referenciais, ludo-tecnológicas e situacionais). Elas permitem problematizar a narrativa convencional dos *esports*, desestabilizando os seus significados culturais hegemônicos estruturados pelo mito da meritocracia esportiva e do individualismo neoliberal. Permitem, ainda, compreender as histórias e os pensamentos que

surgem como possibilidades de resistência às governanças da plataforma de jogo e das competições, apesar das ruínas moderno/coloniais.

A diversidade epistemológica e de configurações sociais dos esports

No primeiro capítulo de diálogos (quinto), embora nosso propósito fosse sublinhar a relevância das contribuições do *movimento* comunitário de *FF* para o entendimento dos *esports*, a partir de uma redefinição do seu conceito e da noção de “diversidade configuracional”, também nos interessava sugerir que essas contribuições não se limitam ao *movimento* ou à América Latina, mas têm uma dimensão planetária. Uma dimensão planetária, pois essas contribuições são respostas locais à expansão dos *esports* e da prática competitiva pelo mundo ao longo do século XX. Ainda que nos concentremos no cenário brasileiro do *battle royale*, também indicamos práticas similares dentro de outras comunidades de jogos (*SSBM*, *HotS* e *LoL*).

Muitos jogadores chegam ao *movimento* acreditando piamente que a carreira nos *videogames* é dada como certa, a partir da premissa de que seus esforços serão recompensados automaticamente pelo mérito individual (Macedo; Kurtz, 2021). À medida que se movem e circulam por entre *movimentos*, constroem visões que, por vezes, mudam seus olhares iniciais. Ao longo do texto, para dar destaque ao contínuo estado de fluxo do cenário comunitário de *FF*, produzimos certos deslocamentos no interior dos *movimentos* de modo que as diferenças e semelhanças entre pensamentos fossem vistas sempre uma a partir da outra. Durante esse debate, outros pontos de vista são introduzidos, ideias vindas de outros arranjos são trazidas e mediações são aplicadas para fortalecer certas práticas, certos jogadores, ou enterrar outros, mudando a direção de um *movimento*, invertendo a situação, e, como apontou J9, ao final, um novo arranjo se compõe, novas situações se instauram.

Reproduzindo uma estrutura similar ao futebol (Damo, 2005; Jahnecka, 2018; Lofiego, 2016), o sucesso profissional no *esport*, tangível só a uma minoria, possui todas as prerrogativas para ser visto como uma concessão do próprio campo do *esport* profissional (de alto espetáculo), como se existisse um número limitado de recompensas a serem compartilhadas a um grupo seletivo – uma equipe campeã, um MVP de um campeonato, uma revelação de um torneio e assim por diante. Ainda que todos tenham o direito de lutar pelo êxito, como frequentemente é discutido no *movimento*, nem todos o alcançarão. Ele pode chegar, mas não é, de fato, para todos, como pareceria claro a alguns. A visibilidade, o prestígio e o dinheiro são sinais de sucesso e, portanto, são exibidos, ostentados por inúmeros *pro-players* do *Movimento* (Macedo; Kurtz, 2021).

O sonho de “ser um jogador profissional de *FF*” surge em inúmeros contextos condizente com a imagem do *pro-player* de destaque na mídia, embora essa realidade esteja distante daquilo que os próprios jogadores experienciam e do que a maioria dos profissionais de *FF* vivencia no

cenário. Nesses tipos de relatos, observamos que a representação do sucesso muitas vezes se afasta consideravelmente da situação real, especialmente em aspectos que não são visíveis. Além de não incluir a grande maioria que raramente alcançará os holofotes da mídia, a imagem dos que alcançam a elite de *FF* muitas vezes é cuidadosamente construída. No fim, o “sonho” que move as carreiras parece estar cada vez mais distante da idealização da realidade.

No entanto, os jogadores do *movimento* não são ventríloquos de quem quer que seja. São sujeitos, como quaisquer outros, dedicados na realização de seus projetos e compromissados em perseguir seus próprios objetivos, frequentemente chamados de “sonhos”. Suas abordagens e estratégias para se fazer ver e ouvir são variadas e os resultados que produzem são também diversos. Para compreender suas concepções de jogo e de mundo é necessário, em primeiro lugar, de alguém que os escute, de quem leve efetivamente a sério suas vozes, seus pensamentos e suas histórias. Diferente do que pensávamos, eles são conscientes das muitas normas sociais e dimensões (ou mediações) que atravessam suas experiências e orientam o espaço em que operam, onde também produzem, da forma que conseguem, suas “manobras”, seus “macetes” e suas “gambiarras” de toda ordem. Os jogadores não precisam, portanto, ser “salvos” de algo ou de alguém. Não são ignorantes ou absolutamente cooptados pelo que quer que seja. Não há jogador que tudo possa, nem há quem esteja disposta a fazer qualquer coisa.

Na verdade, são atores que buscam tomar o protagonismo e ficar à frente da sua história. São justos ao criticar e são justos ao reconhecer que também são responsáveis pelo *movimento*. Defendem a ideia que as desenvolvedoras precisam vê-los não como inimigos, mas como aliados dispostos a pensar e ajudar a construir um futuro sustentável para eles e para os que vierem depois. O que está em jogo, para além do processo de formação/produção e profissionalização, são as escolhas que um jogador pode empreender e a possibilidade dele vir a ser selecionado para ser empreendido. A formação, aliás, é uma época caracterizada por dúvidas ou convicções temporárias, no qual o “sonho” ora parece ao alcance, ora parece inalcançável. Com uma oferta de dons/talentos excepcional e em baixo custo, e praticamente nenhuma restrição legal, ética ou cultural para o uso de jogadores e outros atores, não é de se estranhar que o Brasil tenha se transformado em um “celeiro de craques” de *FF* durante seu auge. Foi, afinal, o país que mais lucrou em torneios no *battle royale* (seção 2.1).

Não consideramos apropriado, então, que os jogadores do *movimento* (em formação continuada) sejam tratados como vítimas, muito menos como cúmplices desse processo. São, antes, atores intrínsecos a ele, que atuam e se movimentam com base nas estratégias que dispõem, que estão ao alcance. Aos *game studies*, à comunicação e à antropologia cabe compreendê-las, revelando os protagonistas de um cenário que muitas vezes se passa à sombra do *esport* profissional. Aliás, existem boas razões para tornar os *esports* mais inclusivos a outras situações

de jogo e muitos ganhos ao se abrir espaço a sua diversidade social, na medida em que se permite que estudos abracem um caminho para avaliações mais culturalmente abrangentes e geograficamente situadas da sua história e do seu alcance local e global.

A profissionalização do *esport* no contexto de *FF*, aqui considerada como um processo social, é, necessariamente, inacabada. Abrange um agregado de mudanças que transformou a prática amadora e comunitária em um espetáculo de grande apelo, tanto ao público quanto à publicidade. O *métier* de um *pro-player* é uma parte essencial desse processo, mas não é o único aspecto, como o dissemos. Na configuração profissional, a equação entre dedos-de-obra excessivos e frequentemente pouco qualificados, a baixa presença de organizações apropriadas e muitas sem estrutura é igual a um sonho com um futuro nada promissor. Parafraseando Alfredo Sampaio, presidente do Sindicato dos Atletas Profissionais do Rio de Janeiro, o *esport* profissional, como o futebol, é um cone ao contrário. Muitos entram, poucos saem³⁹⁹. Outras alternativas, contudo, são introduzidas no horizonte pelas comunidades e seus movimentos.

A ideia de diversidade de configurações sociais dos *esports*, construída a partir de nossa experiência de campo com *FF*, dá a ver outros caminhos, outras formas de habitar a fronteira dos *esports* num país de dimensões continentais como nosso, para além do privilégio epistêmico e do monopólio exercido pela sua prática profissional. Sua construção é fruto de um exercício coletivo no intuito de entender a diversidade de *movimentos*, a heteromorfia e a heterogeneidade do cenário brasileiro de *FF* com as quais lidamos em nosso campo. Essa proposta não é, como dito, voltada para construir modelos a partir do quais as experiências empíricas serão, enfim, encaixadas, mas a investida de entender a diversidade com mais profundidade, com suas configurações identitárias, fronteiras e lutas próprias.

Pensar nas configurações sociais dos *esports* (bricolada, comunitária, profissional e escola), como recortes e/ou categorias de análise da diversidade esportiva presente nos jogos digitais – vindas dos próprios movimentos dos jogadores e de suas comunidades –, parece-nos uma alternativa apropriada frente aos reducionismos que se apresentam na literatura do fenômeno. Os sentidos que as configurações específicas e seus *movimentos* atribuem ao *esport* e as formas de interação que elas protagonizam fazem parte de uma etapa subsequente, ainda mais complexa e desafiadora. As configurações são, portanto, apenas um ponto de partida, jamais de chegada.

Também mostramos, ao longo desta tese, que não há necessariamente uma “espontaneidade”, como sugerem Falcão, Marques e Mussa (2020) ao criticar perspectivas otimizistas que valorizam as capacidades agenciais dos sujeitos em detrimento das forças das plataformas. Adotar essa caracterização, pelo menos dentro das comunidades de *FF* que nos

³⁹⁹ Disponível em: <https://bit.ly/3tVN4Tt>. Acesso em: 31 out. 2023.

envolvemos, seria mais um erro de tradução cultural (Costa, 2020) no contato com as epistemologias e práticas de conhecimento dos jogadores do que algo presente em suas atividades.

Se parece haver, no âmbito dos *game studies*, um certo “fascínio ingênuo” com a emergência de comunidades autônomas e autorreguladas, como criticam estes autores (Falcão; Marques; Mussa, 2020), também há que se considerar uma espécie de fascínio ingênuo com uma certa ideia de “ignorância” dos jogadores frente à governança das plataformas de jogo. Se reduzir a capacidade agencial das plataformas nesse contexto – o que implica reforçar a narrativa de que elas são apenas intermediárias – envolve a eliminação das relações de governança e de poder, bem como das políticas que promovem a precarização do trabalho nesse domínio (Falcão; Marques; Mussa, 2020), diminuir a capacidade agencial dos jogadores diante desses cenários seria fruto de uma colonialidade do saber.

Ainda que de forma não intencional e com boas intenções, essa abordagem promove uma classificação dos jogadores que os desconsidera como sujeitos pensantes, cognoscentes, sujeitos de saber e de conhecimento, ignorando, assim, suas práticas de conhecimento. Em vez disso, enfatiza uma analítica da economia política do jogo que favorece o extrativismo epistêmico e ontológico (Cusicanqui, 2021; Grosfoguel, 2013, 2016, 2018), como criticado no segundo capítulo. Neste ponto fazemos a crítica e, também, a autocrítica, já que também fizemos parte dessa indústria extrativista que eclipsa a epistemologia e o pensamento fronteiroço daqueles que jogam sob outras estruturas de saber-poder. É importante reconhecer, como lembram Leal, Strohmayr e Krüger (2021), que todos nós, em diferentes contextos, podemos contribuir para essa exclusão e subalternização, seja por meio de estruturas institucionais, disciplinares, hierarquias ou atitudes individuais.

O distanciamento desta tese em relação às perspectivas referidas acima deve-se, contudo às escolhas teórico-metodológicas apresentadas no segundo capítulo, especialmente à nossa fidelidade – ou, talvez, à nossa radicalização, como sugere Biondi (2014) – a uma característica da disciplina antropológica e do pensamento decolonial: o reconhecimento de que aqueles sobre os quais escrevemos tecem profundas reflexões sobre suas próprias existências e práticas de jogo, produzindo pensamentos e metodologias que sustentam ou guiam suas vidas, inclusive na interação com os jogos e suas comunidades. O que existe, no contexto de *FF*, são práticas de conhecimento e modos de fazer, não fruto de meras “espontaneidades”. Aqueles que compõem o *movimento*, aliás, seguem determinadas práticas de conhecimento desvinculadas de qualquer tradição acadêmica, o que significa que “as relações de poder em meio a cena gamer local e/ou periférica se transformam assim em disputas pela produção de conhecimento” (Messias *et al.*, 2022, p. 7). Essa tese, como o dissemos, foi inspirada por essa maneira de encarar o mundo e o

jogo, nessa prática de produção de conhecimento e nos procedimentos que lançam mão para existir nessas comunidades.

A partir do momento que se considera as histórias e as experiências históricas daqueles relacionados pelas estruturas hierárquicas e de poder, os lugares que os corpos dos sujeitos ocupam no mundo e na cadeia colonial (seu lugar geopolítico e seu corpo-político, *locus* de sua enunciação), novas percepções ganham força e a diversidade e complexidade aparecem. Ao deslocarmos o privilégio epistêmico (Mignolo, 2002c, 2009) do lugar de enunciação de um *esport mainstream* para um *esport* móvel, de um jogo produzido no Norte para um jogo construído e pensado para o Sul, de *pro-players* do movimento profissional para jogadores do movimento comunitário de *FF*, ganhamos em compreensão sobre o jogo e suas comunidades. É disso, afinal, que a epistemologia e a ecologia de saberes do jogar (Macedo, 2022) se tratam: um exercício que procura deslocar o lugar a partir do qual o jogo e os *esports*, por exemplo, são pensados e produzidos, tanto no mercado quanto na academia.

As múltiplas mediações ou dimensões do movimento em FF

No sétimo capítulo, introduzimos as forças que influenciam as trajetórias e os caminhos de cada um dos jogadores nos diferentes *movimentos* que percorremos. Para alcançar esse objetivo, descrevemos como essas dimensões ou mediações, caso prefira essa terminologia, não apenas passaram a influenciar e moldar nossa abordagem, mas também emergiram como um produto direto dela. As descobertas desta tese, portanto, desafiam as representações monolíticas dos *esports* como um empreendimento individual e meritocrático. Soma-se a estudos recentes que buscam questionar a ideia das plataformas digitais como controladoras exclusivas de nossas vidas (Gómez-Cruz; Ricaurte; Siles, 2023; Tironi; Valderrama, 2021), incluindo nossas atividades de jogo, e nos forçam a repensar essas práticas dentro de uma densa rede de mediações e práticas.

As formas de problematização apresentadas aqui sugerem que os jogadores de *FF* desenvolvem uma certa consciência e competência crítica na participação cotidiana dentro do *Movimento* competitivo brasileiro. Isso nos leva de volta ao pensamento de Martín-Barbero (2001) em seus estudos sobre o melodrama na América Latina. Diante da lógica do sistema produtivo em que a mídia universaliza um modo de vida ocidentalizado, esse autor defende as lógicas plurais e as competências culturais que são ativadas nos usos.

Parafrazeando suas ideias, podemos dizer que qualquer jogador do *movimento* comunitário de *FF* reconhece quando seu jogo foi interrompido, conhece os possíveis modos de interpretá-lo, é capaz de resumi-lo, criticá-lo, selecionar os melhores e piores momentos, compará-lo em relação a outras e classificar desempenhos. “Falantes do ‘idioma’ dos gêneros, os telespectadores, como nativos de uma cultura textualizada, ‘desconhecem’ sua gramática, mas são capazes de falá-lo”

(Martín-Barbero, 2001, p. 314). Da mesma forma, ao reavaliar os modos de fazer, ser e se (re)inventar por jogadores e seus *movimentos*, descobrimos que as competências organizacionais e profissionais não são exclusivas daqueles que projetam os cenários competitivos oficiais, mas também são ativadas no uso habitual e cotidiano pelos jogadores, a partir de suas práticas e de um circuito competitivo aberto e alternativo.

Ao habitar culturas de *esports*, os jogadores podem “não conhecer” a gramática interna desses sistemas de jogo (embora alguns deles o conheçam), mas se tornam capazes de falar essa linguagem: é possível sugerir explicações sobre seu funcionamento, construir competições e levantar críticas à Garena pela falta de otimização do jogo ao público brasileiro, apelar para a falta de contexto ao prescrever critérios para um campeonato dito da “favela” ou questionar a definição de práticas regulatórias competitivas que vão de encontro a uma das principais características do próprio *movimento*, na medida em que são condições com as quais os jogadores lidam de forma cotidiana. Se aplicarmos a sugestão já clássica de Martín-Barbero (2001) de abandonar o midiacentrismo e investigar as mediações, embora sem desconsiderar a própria plataforma onde elas operam, podemos sugerir que, nos estudos críticos dos *game studies* e dos *esports*, não é necessário apenas investigar os meios, seus sistemas de governança e as estratégias das desenvolvedoras, mas também as mediações (ou dimensões) que nos permitem reconhecer “seu *outro* lado” (Martín-Barbero, 2001, p. 16, grifo do autor): o das reinterpretações dos jogos digitais, dos *esports* e das práticas de jogo, das resistências, cumplicidades e apropriações que ocorrem nos usos cotidianos dos jogadores.

Melhor ainda se as duas perspectivas (da plataforma e das mediações) forem conectadas para permitir que sejam apontadas brechas “para se pensar (e sobretudo, identificar) as mediações locais e interferências desviantes dentro do próprio sistema colonial/moderno capitalista” (Messias *et al.*, 2022, p. 6). O caminho para que um talento seja convertido em profissional, por exemplo, não ocorre sem ser atravessado pelos interesses de uma extensa gama de agentes (Damo, 2005) e mediadores que estão ao seu redor. Isso começa com a própria família, se estende para incluir os espectadores – a audiência para qual o jogador deve proporcionar o espetáculo –, os críticos especializados, os próprios pares, os *coachs*, os dirigentes, entre tantos outros.

A transição de uma configuração à outra requer, sobretudo, muito esforço, trabalho árduo e a mobilização máxima de todos os recursos disponíveis (Damo, 2005; Jahnecka, 2018; Lofiego, 2016), como discutido por T. Taylor (2012), além da negociação com múltiplas mediações que atravessam suas práticas (referenciais, institucionais, ludo-tecnológicas e situacionais, nos termos colocados aqui). Enfim, há um jogo adicional que os jogadores precisam aprender a jogar e que é tão crucial quanto jogar *FF* propriamente dito. Para ter sucesso, eles devem mobilizar e aproveitar todos os recursos possíveis a seu dispor.

No contexto de *FF* e dos dez jogadores que acompanhamos, ao identificarmos instâncias de mediações em situações que podiam não estar associadas convencionalmente aos princípios e teorias da mídia, uma nova leitura, então, se deu. As principais dimensões identificadas, a partir do uso da análise de conteúdo etnográfico e categorial, dizem respeito às mediações institucionais, individuais, referenciais e ludo-tecnológico, com a dimensão situacional sendo a menos proeminente. Ao interpretar as diversas formas de enredamento entre as cinco mediações, as representações mais proeminentes que surgiram de nossas experiências de campo abrangem as dimensões institucional (D3), individual (D1), individual-institucional (D1xD3), referencial (D2), ludo-tecnológica (D5) e referencial-institucional (D2xD3).

Das vocalizações dos jogadores percebemos que as mediações, além de se comporem de forma enredada (Grosfoguel, 2008), possuíam níveis, escalas e intensidades diferentes. Essas dimensões não se referiam, portanto, a uma estrutura absoluta ou estática. Em vez disso, também devíamos abordar as mediações como uma forma emergente e em movimento (que se compõe e decompõe), com a própria dinâmica dos *movimentos*. Isso significava que as dimensões aumentavam ou diminuía em seu alcance e intensidade a depender do ponto de vista adotado e do lugar onde o jogador se posicionava. No caso dos jogadores de *FF* com quem conversamos, por exemplo, as mediações ainda flutuavam temporalmente. Embora nem todos aparentassem sentir a força de mediações ludo-tecnológicas no lançamento do jogo ou quando iniciaram suas experiências nele, eles estavam trocando seus celulares na pandemia (no ápice de dedicação ao jogo) e até parando de jogar quando estávamos concluindo nosso trabalho de campo (seja por conta do aparelho, seja por conta da conexão, da falta de resultado ou de apoio local).

A sensação de mediação ludo-tecnológica também é relativa, na medida em que relatos dos encontros apontam que jogadores das regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste sentem mais o peso desta mediação do que aqueles jogadores residentes das regiões Sul-Sudeste – ao menos entre aqueles com quem conversamos. Aparentemente o fato destes últimos disporem de maior infraestrutura, condições econômicas e jogarem mais próximo dos servidores oficiais de *FF* é importante e, de maneira expressiva, diminui a incidência dessa mediação sobre eles. Essa leitura, embora encontre relações com o conceito de múltiplas mediações de Orozco (1994, 2000, 2005), é ampliada com os sentidos que emergiram das práticas de conhecimento dos jogadores.

Em resumo, as relações feitas pelo *movimento* comunitário em *FF*, com uma gama diversificada de mediações em evolução (individuais, referenciais, institucionais, situacionais, ludo-tecnológicos) e arranjos culturais, infraestruturais, econômicos, de lazer, trabalho e suas possibilidades de expectativas de renda e emprego, são lembretes de que as tecnologias não determinam resultados socioculturais, mas estão ligadas a composições/associações (*assemblage*) complexas de jogadores, dispositivos, infraestruturas, servidores, competições, organizadores,

equipes, empresas de tecnologia e assim por diante. Como resultado dessas configurações específicas, as práticas do *movimento* comunitário emergem como novas oportunidades para explorar a experiência dos *esports mainstream*. Isso permite aos jogadores que estão longe e nas margens dos centros institucionais – o Sudeste do Brasil – a capacidade de incorporar seus próprios conceitos, imaginários, *gameplays*, *metagames* e de controlar, em algum sentido, suas próprias atividades em termos de organização e opções de carreiras dentro desse jogo.

Ainda assim, ao longo dos anos de realização da pesquisa sobre o *movimento*, jogadores que eram considerados promissores em um dia podiam, alguns dias depois, desaparecer completamente do cenário e de seus circuitos. Nesta tese, pudemos abordar esses desaparecimentos como resultados das várias dimensões que ajudam a moldar suas práticas. Apesar dos *esports* frequentemente serem apresentados como empreendimentos meritocráticos que dependem exclusivamente dos jogadores, aprendemos que as práticas de jogo no sistema-mundo moderno/colonial são afetadas por uma série de assimetrias nas condições de visibilidade do que é jogado, de quem joga, de como joga, do local onde se joga e sob quais termos.

Juul (2010, p. 122) afirmou há alguns anos que “com quem você joga também influencia a forma como você joga”⁴⁰⁰. No contexto que nos inserimos, seria interessante começarmos a considerar que onde você joga e em quais condições também influenciam como você joga. Nesse cenário, as práticas de jogos são situadas e possibilitadas por lugares, espaços, institucionalidades, aparelhos técnicos e arranjos sociais particulares. É por isso que argumentamos que o local onde os jogadores jogam e a infraestrutura disponível para jogar são tão importantes quanto quem joga, o que jogam e como jogam (Macedo; Fragoso, 2019; Pallitt; Venter; Koloko, 2019). Seguindo o trabalho de Pallitt, Venter e Koloko (2019) e dando continuidade à pesquisas anteriores (Macedo; Fragoso, 2019), nossa investigação aponta que, mesmo no contexto de uma única cidade, estado ou região, as culturas de *esports* (e de jogos) podem ser tão diversas como as pessoas e os espaços da própria cidade, estado ou região.

Isso nos mostrou o empenho dos jogadores para permanecerem envolvidos no *movimento*, para competir, para ter sucesso, para fortalecer sua posição, mas também as estratégias implicadas no seu desligamento e possível retorno à comunidade (como descrito no sexto e sétimo capítulos). Por outro lado, também enxergamos que o fim da carreira de um jogador entusiasta ocorre no momento em que ele deixa de ser reconhecido e visível no *movimento*, ou seja, quando sua capacidade de se colocar em movimento não é suficiente para lhe alcançar a uma outra configuração ou a outras comunidades (e seus membros). Se os jogadores ganham importância a partir de sua prática, é com sua repercussão (visibilidade) que eles se mantêm atuantes. Para isso, é

⁴⁰⁰ No original: “Who you play with also influences how you play”.

indispensável que esforços sejam engajados nesse sentido. Afinal, nenhum jogador sobrevive por inércia. Nem mesmo o próprio *movimento*, que, nesse sentido, está sujeito às mesmas dinâmicas.

Isso ocorre, em primeiro lugar, porque as mediações no *movimento* estão constantemente em fluxo, uma vez que são compartilhadas entre muitos jogadores. Nesse ponto, inicialmente as dimensões estariam ligadas às relações interpessoais (individuais). Mas, de fato, elas funcionam como pontos de convergência para as forças que atuam na disputa pelos rumos possíveis dos jogadores e, ao mesmo tempo, são a fonte que confere atributos aos *movimentos*. Os *movimentos*, nesse contexto, adquirem uma existência própria. Embora sejam moldados pelas mediações que os afligem, também têm o poder de constranger e resistir a essas mesmas forças. Eles não mais se limitam a envolver apenas pessoas ou relações interpessoais; eles se expandem, se propagam, ganham força e são postos em movimento.

O movimento comunitário de FF, um projeto decolonial parcial e incompleto

Utilizando as práticas e experiências dos jogadores como um instrumento de conhecimento ou uma ferramenta epistêmica (Nicoll, 2019), nos capítulos anteriores mostramos a insuficiência do modelo epistemológico universal (circuito fechado) – centrado no *mainstream* e baseado em campanhas de *marketing*, propaganda e relações públicas – pelo qual se orienta o *movimento* profissional de *FF* no Brasil. O *movimento* comunitário, como vimos, ocupa, no que lhe diz respeito, uma posição um tanto ambígua como projeto sociocultural: embora sensível às suas raízes no Sul Global, acaba articulando discursos provenientes do Norte Global sobre neoliberalismo, empreendedorismo de si e meritocracia.

A postura e o enquadramento em relação às competições dos *movimentos*, por exemplo, favorecem os impulsos e os valores neoliberais – meritocráticos, competitivos e a valorização lucrativa das formas de trabalho e esperança de jogadores aspirantes em um sistema que a muitos seduz e a poucos contempla. Esses valores, ao que parece, fortalecem uma visão exagerada do mercado, que coloca grande confiança nas desenvolvedoras. Eles atuam como vestígios de um pensamento dominante em relação aos jogadores que atuam nas margens do saber-poder do sistema mundo moderno/colonial (Mignolo, 2003a). Dentro da dinâmica das relações proposta pelo conhecimento hegemônico, as comunidades periféricas de *esports* são posicionadas para reafirmar um projeto colonial que enaltece os modelos e paradigmas norte-centrados.

Nessa estrutura, o Norte é estabelecido como referência central no contexto dos *esports*, reproduzindo relações geopolíticas e econômicas. Com efeito, ao tentar reproduzir esses discursos, o *movimento* e seus membros incorrem no risco de fortalecer modelos e paradigmas que perpetuam a desigualdade competitiva, econômica e sociocultural no Ocidente. Essas desigualdades traduzem uma experiência colonial sobre o mundo que, por natureza, privilegia o Norte Global como uma

categoria dominante (Mignolo, 2008a) no contexto dos *esports*. Os jogadores da periferia do saber-poder não são propriamente silenciados, mas fazem parte de um diálogo surdo. Mignolo (2009), por exemplo, discute como os atores não-hegemônicos tendem a olhar para os espaços hegemônicos como fontes de inspiração. A colonialidade do poder gerou, como dito antes, um certo fetichismo epistêmico (ou seja, a cultura, as ideias e os conhecimentos dos Norte Global são retratados de maneira sedutora, como algo que se busca emular), impondo a colonialidade do saber sobre os não-europeus em diferentes cenários, incluindo nos *esports*.

Embora o *movimento* tenha um forte apoio das comunidades, parece haver ainda uma confiança significativa depositada nas desenvolvedoras de *esports*. Isso é visível ao vermos que jogadores do *movimento*, de maneira geral, articulam discursos particulares sobre o Norte Global para se posicionarem no topo da pirâmide de *pro-players* de *FF*. Ao relacionar essas questões à perspectiva decolonial do *movimento* e à ideia de decolonização via desobediência epistêmica (Mignolo, 2003a, 2008a, 2008b, 2010), discutimos como os membros destacam as qualidades paradoxais de suas comunidades: ao mesmo tempo que tentam se afastar dos métodos tradicionais e ocidentalizados de produção do cenário competitivo de *esport*, buscam seu reconhecimento como parte dessa indústria.

Porém, a maneira de enquadrar os *esports* no Brasil – e em grande parte do mundo – ainda se concentra sob o campo profissional, como sinônimo de produto de entretenimento, grandes eventos espetaculares, multidões de expectadores, campanhas de *marketing*, propagandas, receitas, grandes organizações, relações públicas e *pro-players* excessivamente midiáticos. Essa perspectiva ainda permanece sujeita aos interesses do Norte Global e mostra, principalmente, como essa definição restrita está fundamentada no privilégio epistêmico de lugares *mainstream* (Mignolo, 2002c, 2009) onde a profissionalização (ou o conjunto de condições para sua produção) é facilitada em maior escala. Tal cenário reproduz, assim, uma posição universal que retrata as histórias dos *esports* em espaços específicos – geralmente no contexto dos EUA, Japão, Coreia do Sul e Europa Ocidental – como a única história possível. Essa concepção, nesse sentido, ainda é enquadrada por epistemologias (neo)coloniais (Mignolo, 2009) orientadas pelo capitalismo – representado aqui, por exemplo, pelos direitos autorais, pela governança da plataforma e das competições, assim como pelas ideias de profissionalização enquanto mecanismos para policiar formas de saber-jogar.

De uma perspectiva profissional e *mainstream*, que favorece receitas, números e a institucionalidade de cenários oficiais como marcadores de legitimação e disseminação na indústria de jogos (De Paula, 2021), as regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste são, de fato, um contexto periférico em muitos cenários brasileiros de *esports*, uma vez que a infraestrutura digital necessária para a prática é muitas vezes limitada, a presença oficial das desenvolvedoras (via

competições) é baixa – para não dizer nula –, os preços de equipamentos são ainda maiores e, portanto, razoavelmente proibitivos para uma parte significativa da população brasileira desses espaços (Macedo; Frago, 2019). A concentração de infraestrutura institucional em São Paulo e Rio de Janeiro, entre as quais empresas, servidores, campeonatos oficiais, *pro-players* e grandes equipes, também indicam que os *esports* tendem a se concentrar no centro econômico e político do país, o que poderia ser interpretado como um sinal de que os jogadores brasileiros daquelas regiões periféricas ainda estavam se atualizando com os *esports*⁴⁰¹. Como se sabe, esta não é uma realidade em curso. Não existe qualquer interesse em expansão ou descentralização da rede que forma os *esports* no Brasil para além das cidades que hoje os sediam.

O que essa perspectiva ignora, porém, é que os modos de *fazer* a partir de práticas locais – como a sociabilidade e a forma de se jogar no *movimento* de *FF*, seja em particular com amigos e familiares ou em *lan houses* – ou as estratégias informais para permanecer em movimento – a partir de improvisos, desvios ou da criação de um circuito alternativo de competições – sustentam uma forte cultura de *esports* em diferentes espaços do território brasileiro⁴⁰². Isso não significa que problemas com o acesso material ou desigualdades crescentes não existam, mas que o jogador brasileiro de diversas partes do país, ao contrário do que uma visão centrada no Norte Global poderia supor, dispõe de uma considerável familiaridade e letramento com os *esports* há vários anos. Essa cultura competitiva local compartilha ainda certos valores com outras culturas locais de contextos *mainstream*, embora vendidas como modelos globais: os jogadores são familiarizados com gêneros, regras, *metagames* e convenções de jogos (Ferreira, 2017) e, com o apoio de indústrias auxiliares (plataformas de redes sociais), com *streamers*, *pro-players*, *youtubers* e influenciadores (Therrien; Picard, 2016). Estão também acostumados com a ideia neoliberal de “meritocracia” e “empreendedorismo de si” como padrão ouro do ecossistema competitivo de *FF*.

Como sugere De Paula (2021, p. 6, grifos do autor), “essas duas narrativas – a *periferia dependente* e o *lugar de jogo culturalmente rico* – não são mutuamente exclusivas, pois ambas explicam o jogo no Brasil”⁴⁰³. Não apenas o jogo, defendemos, mas também os próprios *esports*. Olhando para a cultura de *esport* local em *FF*, fica evidente que os jogadores envolvidos no *movimento* ocupam uma posição subjetiva particular em relação a outras modalidades esportivas voltadas aos *videogames*. Uma posição que articula valores do Norte Global – por exemplo, saber o que faz um *pro-player* (Taylor, T., 2012) e a incorporação de vários elementos ideológicos

⁴⁰¹ Nossa intenção aqui não é reificar a inovação, profissionalização e institucionalização perpétua reforçada pelas indústrias de *videogame* e *esports*, mas observar como esse argumento pode ser usado para enquadrar outras regiões do Brasil, especialmente Norte-Nordeste-Centro-Oeste, como periferias de jogos e *esports*.

⁴⁰² Isso não é novo ou exclusivo dos *esports*, mas uma prática que explica a formação da cultura de jogo brasileira.

⁴⁰³ No original: “*These two narratives – the dependent periphery and the culturally rich gaming place – are not mutually exclusive, as both explain gaming in Brazil*”.

associados à lógica neoliberal (Falcão *et al.*, 2020, 2023; Macedo; Kurtz, 2021; Rodrigues *et al.*, 2023) – com outros que são característicos de contextos periféricos não-hegemônicos. Isso inclui, a título de exemplo, recorrer ao uso de mecanismos de acesso à *FF* com base em soluções alternativas, em grande parte invenções criativas e apoiadas em gambiarras e apropriações, algumas das quais provavelmente consideradas ilícitas no Norte Global (Messias; Mussa, 2020).

A meritocracia esportiva, por outro lado, também convive com o jogo contribuindo para a criação de espaços coletivizados de cura (Cotta, 2023; hooks, 2019a, 2019b). Enquanto em contextos baseados em estruturas de pensamento norte-cêntricas (EUA, Coréia do Sul e Europa Ocidental, por exemplo) persiste a imagem individualista, solitária e estereotipada do *pro-player* de sucesso, as experiências do *movimento* tendem a ser muito mais coletivas, reproduzindo uma cultura presente no próprio contexto da cultura *gamer* latino-americano (Chiado, 2013; Chianca, 2014; Ferreira, 2017; Palma; Chiado, 2017; Penix-Tadsen, 2016). Jogadores do cenário comunitário de *FF* não apenas reforçaram a importância da profissionalização coletiva de suas equipes e seus membros como negaram, em alguns momentos, oportunidades de trilhar uma carreira individual nos *esports*. Essa estrutura ou marco de pensamento, distinta daquela vista em muitos espaços e narrativas hegemônicas sobre a prática, colocam os *esports* no Brasil como um empreendimento, sobretudo, coletivo e um espaço singular para os jogadores brasileiros.

Ao apontar as lacunas, os paradoxos ou ambiguidades dessa iniciativa, nossa intenção aqui não é minimizar os feitos e os efeitos do *movimento* comunitário de *FF* no Brasil, apesar de sua ambivalência. Pelo contrário, buscamos reiterar as limitações e a inadequação de modelos e paradigmas epistemológicos importados do Norte Global e aplicados, com frequência, para dar sentido às particularidades das práticas esportivas do Sul Global. Isso inclui, por exemplo, o desenvolvimento histórico dos *esports* em um país como o Brasil ou mesmo para o entendimento da atividade como fenômeno sociocultural. O próprio país, considerando as diferenças e diversidades socioculturais abundantes entre suas diferentes regiões, dá a ver a pluralidade das ecologias de saberes do jogar sobre o terreno. Muitos dos jogadores com os quais convivemos ao longo da etnografia que construímos descrevem o *movimento* como uma forma de expressão criativa, esportiva e comunitária. Além disso, veem-no como uma tática deliberada de resistência, um meio de acessar experiências esportivas (socioculturais) que de outra forma seriam inacessíveis. Por outro lado, algumas de suas posturas também podem ser apontadas como uma maneira indireta de expandir o poder e as redes formais da indústria e do ecossistema de *esports*.

Uma narrativa alinhada a uma perspectiva epistemológica orientada para o Norte Global pode enxergar o *movimento* apenas como um problema, principalmente porque o circuito competitivo alternativo que ele cria pode rivalizar com as competições oficiais e usar táticas que incluem estratégias potencialmente ilegais, como o uso do *chip* bomba. Por outro lado, uma

narrativa mais sensível, que leve em consideração o ponto de vista sociocultural, pode reconhecer que práticas como a improvisação e modificação em aparelhos (gambiarra), o uso compartilhado de dialeto/nomenclatura, a apropriação de elementos, os usos de plataformas de redes sociais, as regras e organizações de torneios, as formas de jogo e outros usos de plataformas protegidas por direitos autorais podem ser poderosos e inclusivos (Messias, 2015). Essas atividades preencheriam, assim, as lacunas deixadas pela rede de distribuição hipercentralizada, tanto do jogo quanto de eventos oficiais, controlada pela Garena. Mais que isso, elas mostram possibilidades de fugas e desvios na trajetória dos *esports* e contribuem para o desenvolvimento de projetos locais – e decoloniais – em diferentes áreas precárias (Messias; Amaral; Oliveira, 2019; Messias *et al.*, 2022; Rodrigues *et al.*, 2023).

Seguindo uma linha de raciocínio semelhante, quando se analisam os *esports* no Brasil sob a ótica dos modelos epistemológicos tradicionais (e eurocentrados) de esporte (Taylor, T., 2012), que se baseiam na separação cartesiana entre corpo e mente, ou quando se limita a ideia de *esport* ao campo das competições profissionais (em consoles e computadores) e aos circuitos fechados, corre-se o risco de não reconhecer a diversidade da dimensão esportiva e sociocultural de jogos móveis como *FF*. Nosso argumento central aqui é que o *movimento* comunitário de *FF* no Brasil pode ser visto como um projeto decolonial (De Paula, 2021; Messias; Amaral; Oliveira, 2019) que desenvolve opções nas ruínas do projeto moderno/colonial (Mignolo, 2017), não apenas porque torna visíveis os atores brasileiros e os *movimentos* que o compõe, mas porque também coloca o país como um espaço onde os *esports* acontecem e de onde distintas práticas e formas de conhecimento emergem de diferentes estruturas de sentimento/relacionamento epistemológico com o jogo (Anable, 2018; De Paula, 2021; Messias; Mussa, 2020). No entanto, este é um projeto decolonial incompleto, na medida em que não desafia as estruturas epistemológicas dominantes e universalistas estabelecidas pelo Norte, mesmo com a criação de um circuito de competições paralelo. Afinal, em última análise, seu objetivo permanece o mesmo.

As características e mecânicas voltadas para jogadores com aparelhos mais simples é, ao mesmo tempo, o que fez dos *esports* móveis e de *FF* um objeto de menor interesse além do Sul Global (Summerley, 2020), como mostramos em nosso estado da arte sobre a temática (capítulo 4). Isso, conseqüentemente, ajuda a explicar o porquê do *movimento* ser visto como um projeto (parcialmente) decolonial, já que foi o reconhecimento de seu contexto local que levou a essa experimentação. Essa proposta, no âmbito da crítica decolonial, pode esbarrar em um paradoxo: se o *movimento*, enquanto projeto decolonial, também é concebido a partir de uma epistemologia enraizada em valores norte-cêntricos, pensá-lo a partir de outras perspectivas poderia parecer, no máximo, uma adaptação ou instrumentalização em direção a um objetivo ainda associado à modernidade/colonialidade. Essa vinculação sugere uma outra ambigüidade: é possível propor

uma crítica à Garena e à CUFA adotando, ainda assim, uma perspectiva norte-cêntrica como ponto de partida? Do nosso ponto de vista, essa interação não invalida os projetos de conhecimento e as propostas construídas por esse *movimento*.

Neste contexto, adotamos a perspectiva de Cardoso (2021), que, inspirada pelo trabalho de Cusicanqui (2021) e outros pensadores decoloniais, sugere que há características intrínsecas à modernidade que tornam necessária sua reestruturação, em vez de sua superação completa. As práticas dos jogadores, nesse sentido, não têm como objetivo sair da modernidade, mas sim desenvolver formas de resistência que estabeleçam um diálogo entre o moderno e o não que não é necessariamente moderno. Essa reflexão destaca a importância de abordar a modernidade através de uma articulação com a decolonialidade, buscando, conforme afirmado por Cusicanqui (2021) e Cardoso (2021), um reflexo mais autêntico das resistências encontradas na América Latina.

Afinal, é crucial destacar que a superação da colonialidade nos *esports* não implica necessariamente uma superação total da modernidade que lhe fez nascer. Na verdade, refere-se à superação de uma narrativa específica que reivindica para si a História do *esport* como a história do *esport* global, associando diferenças a categorias dicotômicas de existência. Portanto, para evitar a “armadilha da alteridade” (Cardoso, 2021), é fundamental pensar em formas de engajamento com o mundo moderno que reconheçam seu estado transitivo, desvinculador e, em certa medida, plural. Isso implica pensar em “muitos mundos” e ontologias, como sugere Cardoso (2021), que possam coexistir, mesmo que sob tensões, e oferecer a possibilidade de convivência.

Além disso, se compreendemos a decolonialidade como uma atitude voltada para “visibilizar as lutas contra a colonialidade a partir das pessoas, das suas práticas sociais, epistêmicas e políticas” (Oliveira; Candau, 2010, p. 24) e como uma estratégia que pressupõe a construção e a criação, é possível entender o *movimento* a partir dessa chave de leitura. Afinal, se “a genealogia do pensamento decolonial é planetária e não se limita a indivíduos, mas é incorporada aos movimentos sociais [...] e à criação de instituições”⁴⁰⁴ (Mignolo, 2008b, p. 258), deve incluir também aqueles movimentos relacionados aos *videogames* e aos *esports*. Em outras palavras, situar essa pesquisa e o *movimento* em uma abordagem decolonial não significou a exclusão de qualquer diálogo com o Norte nem sua homogeneização, mas o reconhecimento do pensar e do fazer situados. O que os jogadores e outros membros do *movimento* produzem, nesse sentido, é uma apropriação material e social do conhecimento e das tecnologias disponíveis para novos propósitos de problematização em diferentes contextos brasileiros.

O *movimento*, portanto, articula um arranjo ambíguo em relação aos projetos decoloniais. É evidente, por um lado, que ele emerge de um conjunto específico de sentimentos e

⁴⁰⁴ No original: “La genealogía del pensamiento de-colonial es planetaria y no se limita a individuos, sino que se incorpora en movimientos sociales [...] y en la creación de instituciones”.

relacionamentos com o jogo (Anable, 2018), quando as comunidades locais perceberam que podiam agir, se posicionar e se expressar por conta própria, em vez de esperar pela presença, atuações ou oportunidades oferecidas pela Garena em seus contextos locais. Essa perspectiva e relação com o jogo, ampliada num período de ascensão inesperada de *FF*, não conseguiu desafiar os fundamentos capitalistas. Apesar dos jogadores agirem e falarem de forma independente, o resultado foi uma situação na qual a linguagem falada – os valores articulados e expressados –, mesmo sensível a fatores contextuais, ainda estava mediada por uma lógica capitalista global que é empilhada em favor do privilégio epistêmico do Norte (Mignolo, 2002c, 2009). Diante desse cenário, é possível interpretar o *movimento* como um projeto decolonial que, embora reconheça a importância do Sul como um ator, não necessariamente questiona os valores epistêmicos estabelecidos pelo Norte Global, permanecendo, deste modo, um projeto incompleto e parcial.

Isso não soa estranho quando consideramos a própria dinâmica da diferença colonial, em suas dimensões econômica, política, sociocultural, lúdica e racial. Mignolo (2007a) sugere que os dois únicos caminhos possíveis para reagir a ela (assimilação e dissidência) são antagônicos. A forma como a dinâmica da diferença colonial é desenvolvida pelo jogadores do *movimento*, no entanto, acentua a cegueira epistêmica de Mignolo ao excluir outras lutas e formas de oposição cujas identidades são inerentes à modernidade. Ao produzir um circuito competitivo alternativo aos campeonatos oficiais e dar visibilidade aos seus membros, muitos jogadores e organizadores brasileiros de *FF* não apenas atuam no caminho da dissidência, encaminhando à opção decolonial e à desobediência epistêmica, mas também assimilam parte dos valores epistêmicos do Norte na construção desse mesmo circuito, embora negociando com mediações locais em maior escala.

Do ponto de vista histórico, quando se trata da presença em competições oficiais, o cenário comunitário de *esports*, em geral, tende a ser percebido como um contexto de menor destaque, dada sua baixa visibilidade. No entanto, em termos socioculturais, ele ajudou a tornar os *esports* uma prática razoavelmente difundida por todo o país, apresentando particularidades locais que o tornam um contexto diferente – mas não necessariamente inferior – em relação a outras regiões consideradas centrais, como o Sudeste. Essa dualidade aponta para a inadequação dos modelos e paradigmas epistemológicos do Norte Global para explorar os *esports* como fenômenos socioculturais e para capturar suas nuances e especificidades num país da dimensão do Brasil, e de maneira mais abrangente no Sul Global. Portanto, é fundamental deixar de lado os padrões econômicos e as narrativas triunfalistas (Anable, 2018; De Paula, 2021) se quisermos obter uma compreensão mais precisa de uma cultura de *esports* local, singular e diversa que não pode ser simplesmente reduzida a uma versão menor de contextos hegemônicos ou centrais.

Nesta tese argumentamos que tão crucial quanto reconhecer os contextos profissionais da prática esportiva em *videogames* é a compreensão de que esses processos de profissionalização

não ocorrem de maneira isolada ou a partir de fluxos unilaterais e centralizados, onde apenas as equipes e jogadores do eixo Sul-Sudeste se profissionalizam enquanto outras regiões do país permanecem como meras espectadoras das competições. No final de 2022, por exemplo, organizações proeminentes do *movimento* profissional que coexistiam com a cena comunitária, entre elas Los Grandes, FURIA e TSM, estavam se retirando do cenário brasileiro de *FF* enquanto o *movimento* preenchia o vazio resultante da crise na LBFF. Um circuito alternativo, que emergiu da colaboração entre jogadores, organizadores e outros membros da comunidade, ganhou força com base em um modelo aberto e flexível, inspirado pela distribuição descentralizada das redes.

A complexidade das questões colocadas nesta tese, muitas delas mais provocativas do que propositivas, mostram que o *esport* não deve ser tratado como instituição periférica na medida em que ele dramatiza, tal qual o futebol (DaMatta, 1979, 1982), alguns dilemas da própria sociedade brasileira. Ele e o jogo, defendemos, não são senão a superfície que tanto encobre quanto embeleza uma intrincada rede de significados (DaMatta, 1982; Damo, 2003). Assim, quando analisadas em detalhes, as atividades de entretenimento – que podem parecer simples – revelam complexidades inovadoras e, argumentaríamos, têm um significativo viés político, mesmo que inicialmente não se apresentem com importância intelectual ou educacional (Messias; Amaral; Oliveira, 2019).

Em um contexto precário, onde a falta de recursos exige inovação, criatividade e o fortalecimento de alicerces para a literacia midiática, podem emergir redes de colaboração e orientação (Messias; Amaral; Oliveira, 2019). No *movimento* comunitário de *FF*, abundam exemplos pulsantes de políticas de aliança e solidariedade diante da precariedade, das assimetrias, das mediações e das vulnerabilidades que afligem muitos dos jogadores que buscam a profissionalização na periferia dos *esports*. Eles são, numa tentativa de definição dessas redes, índices de organizações informais de apoio mútuo diante da multiplicidade de atravessamentos (dimensões enredadas) que afetam suas experiências e práticas de jogo.

Essas redes, contudo, representam soluções que estão longe de serem ideais para os problemas sociais e econômicos profundamente enraizados no Brasil (Messias; Amaral; Oliveira, 2019), e também mostram que os *esports* e os *videogames* ainda não são capazes de instigar as mudanças políticas e educacionais necessárias para o país. Entretanto, seguindo as sugestões de Messias, Amaral e Oliveira (2019), é crucial traçar as histórias não contadas desse tipo de prática esportiva e as adaptações digitais produzidas nesse cenário para destacar a influência e o potencial dos *videogames* e dos próprios *esports* nessas áreas. Como um convite à mobilização, o *movimento* comunitário de *FF* no Brasil, a partir de suas práticas de conhecimento e estratégias de ação, no mínimo abre caminho para uma chamada à participação com direcionamento epistêmico e político.

Esta tese, uma ponte acessível entre o meio acadêmico e o *movimento* de *esport* articulado em *FF*, promove um estudo sobre como uma comunidade de jogadores, mesmo dentro de um

circuito fechado onde a empresa mantém sua governança sobre o cenário de *esport* profissional, pode interromper as ambições iniciais dos desenvolvedores de cenários competitivos para seus produtos e construir outras formas de usos de plataformas protegidas por direitos autorais. A resistência do *movimento*, diante da intenção da Garena de encerrar seu cenário competitivo intermediário e de base, demonstra como os jogadores podem desenvolver relações agonísticas com o poder corporativo ao formatar seus próprios protocolos comunitários, negociando com as possibilidades e restrições de tempo, espaço e dos objetos materiais que possuem.

Isso nos leva a uma questão adicional: como podemos continuar denominando tudo isso de *movimento* comunitário de *FF*? A resposta, no entanto, já foi oferecida no decorrer desta tese. Ao longa das páginas que a compuseram, nossa intenção foi refletir o *fazer-FF* enquanto simultaneamente procurávamos refletir sobre ele. É por esse motivo que esta tese, levando à cabo as sugestões de Biondi (2014), está mais associada a um método do que a uma teoria ou um pensamento. Com consequência disso, não descrevemos formatos, mas sim modos de existir, de fazer, de ser e se (re)inventar – o *FF* e uma etnografia. As noções aparentemente abstratas que percorrem diferentes momentos desta tese (*movimento*, *ritmo*, diversidade, configurações e mediações ou dimensões), juntamente com várias outras que, mesmo que não tenham nomeado capítulos ou subcapítulos, foram convocadas para auxiliar as descrições, todas elas expressam um modo flexível – um tanto móvel, por assim dizer – não apenas de ser, estar e existir, mas também de enxergar essa existência a que podemos chamar de cenário comunitário de *FF*.

Perspectivas futuras

Outras áreas relevantes de interpretação sugeridas pelo nosso material etnográfico até o momento, algumas das quais brevemente refletidas nesta tese, incluem o viés de sobrevivência no discurso de se tornar um jogador profissional, a importância da confiança das comunidades nas desenvolvedoras de jogos, os discursos otimistas de alguns jogadores em relação às experiências de outros, os sentidos do trabalho, as relações de afeto (amor e prazer) em suas relações trabalhistas, o jogo como um espaço coletivizado de cura (hooks, 2019a, 2019b) e a maneira como os jogadores consideram a precariedade de sua profissão ou não o fazem. Além disso, durante o trabalho de campo nos deparamos com a presença de jogadores indígenas e competições em *FF* voltadas especificamente para esse grupo. Pesquisas posteriores podem se debruçar com mais afinco para entender melhor as particularidades envolvidas nas práticas, nas experiências e na produção desse movimento indígena de *esports* no Brasil, principalmente em *FF*.

Esforços futuros também podem tensionar até que ponto a TFFF, como um movimento de base comunitária que se apropria de um *ethos* precário em relação à *FF* e à marca favela, é capaz de representar uma alternativa real aos formatos de *esports* mais convencionais e comercializados

como a LBFF, definidos pela sua base econômica, relações públicas e campanhas de *marketing* (Karhulahti, 2017; Prax, 2019). Além disso, traços revelados não só nos discursos explicitados ao longo desta tese, mas em outros aspectos de nossos encontros, sugerem uma ligação de alguns discursos mobilizados pelos jogadores com outros de cunho neoliberal.

Futuras pesquisas e outras abordagens podem ajudar a entender sobre o quanto esses princípios atuam na reprodução de retóricas que reiteram a matriz colonial, a precariedade, a exploração e assimetrias de poder na indústria e no ecossistema de *esports*, assim como as estratégias construídas frente a esse contexto por outros jogadores e *movimentos* em curso no Brasil. Todos esses itens representam uma pequena amostra de futuras direções que este trabalho pode fornecer. Esforços posteriores devem buscar explicitar essas questões e conexões, uma vez que elas supostamente delineiam de forma adequada as experiências e progressões competitivas no *esport* comunitário desenvolvido no país – ainda que não apenas nele.

Nossa abordagem, porém, como toda abordagem, é limitada. Nosso olhar, como dos jogadores, também é particular. O que vimos, afinal, foi só uma dentre inúmeras possibilidades. O convite feito a(o) leitor(a) deste trabalho é que nos acompanhasse por esses *movimentos* e, a partir deles, construísse seus próprios pontos de vista que, como o nosso, haverão de convergir e divergir. Algumas dessas diferentes perspectivas que divergem e convergem a todo momento foram trazidas à tona ao longo desta tese. Mais que um lugar de chegada, ela é, na verdade, o início de uma jornada em direção a novos horizontes de pensamento e, sobretudo, a novos desafios no âmbito da formação acadêmica. Parafraseando Martín-Barbero (1999) no dia de sua defesa de doutorado, podemos dizer que esta tese não apresenta o resultado de anos de estudo, mas sim o ponto de partida de um percurso que se estenderá por, pelo menos, algumas décadas de investigação.

Esperamos que nosso enfoque possa proporcionar provocações e pontos de entrada produtivos para pesquisadores de *esports* que estejam investigando cenários e comunidades em espaços em que as infraestruturas e práticas não correspondam perfeitamente aos estudos provenientes ou focados no Norte Global. Os jogos e os *esports* permitem a criação de ambientes sociais que evoluem e adquirem significado ao longo do tempo não apenas devido às estratégias daqueles que mantêm o poder nesses espaços, mas também graças às táticas empregadas por aqueles que os utilizam (Pallitt; Venter; Koloko, 2019). Se quisermos pensar os *esports* no Sul e a partir do Sul, nossas construções precisam abranger as modalidades *mainstream*, os circuitos profissionais e os aparelhos de alto desempenho, mas também a diversidade de práticas (comunitárias, escolares e bricoladas), os dispositivos *smartphones* de segunda mão, os jogos gratuitos, a sobrevida das gerações de consoles e títulos, os contratos pré-pagos de jogadores menos favorecidos, as gambiarras, as adaptações, as apropriações inventivas e os discursos e valores mobilizados para sobreviver e se manter nesses cenários.

Referências

- 1983 – O Ano dos Videogames no Brasil.** Direção: Marcus Chiado e Artur Palma. Produção de ZeroQuatroMídia. YouTube, 8 nov. de 2017. 143m. Disponível em: <https://youtu.be/BpYfeR7p8yw>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- AARSETH, Espen. Editorial: Computer Game Studies, Year One. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, Copenhagen, v. 1, n. 1, jul. 2001.
- AARSETH, Espen. O Jogo da Investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, Lisboa, n. 4, p. 9-23, 2003.
- ABANAZIR, Cem. Institutionalisation in E-Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 13 n. 2, p. 1-15, 2019.
- AKOTIRENE, Carla. **O que é interseccionalidade?** Belo Horizonte: Letramento, 2018.
- ALTHEIDE, David. Ethnographic Content Analysis. **Qualitative Sociology**, Cham, v. 10, n. 1, p. 65-77, 1987.
- AMARAL, Diego; MESSIAS, José. A imagem através do espelho: O sujeito Ocidente e a razão do poder em jogos documentais. **Lumina**, v. 11, n. 1, p. 1-19, 2017.
- 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.
- ANABLE, Aubrey. **Playing with Feelings: Video Games and Affect**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- ANYKEY. **Diversity & Inclusion in Collegiate Esports Whitepaper**. In: Workshop 3, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3inWNsM>. Acesso em: 18 jan. 2022, p. 1-5.
- ANYKEY. **Diversity & Inclusion in Collegiate Esports: Challenges, Opportunities, and Interventions**. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3tpqY9j>. Acesso em: 18 jan. 2022, p. 1-23.
- APPERLEY, Thomas. **Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2010.
- APPERLEY, Thomaz; JAYEMANE, Darshana. A Virada Material dos Game Studies. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-24, 2017.
- ASSIS, Wendell. Do colonialismo à colonialidade: expropriação territorial na periferia do capitalismo. **Caderno CRH**, Salvador, v. 27, n. 72, p. 613-627, 2014.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ANTROPOLOGIA (ABA). **Código de ética**. 2012, *on-line*. Disponível em: <https://portal.abant.org.br/codigo-de-etica/>. Acesso em: 10 jun. 2023.
- ATALAY, Ahmet; TOPUZ, Arif. What Is Being Played in the World? Mobile eSport Applications. **Universal Journal of Educational Research**, [s.l.], v. 6, n. 6, p. 1243-1251, 2018.
- BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 11, p. 89-117, 2013.
- BÁNYAI, Fanni; GRIFFITHS, Mark; KIRÁLY, Orsolya; DEMETROVICS, Zsolt. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. **Journal of Gambling Studies**, v. 35, p. 351-365, 2019.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Edição revista e ampliada. São Paulo: Edições 70 Brasil, [1977] 2016.
- BASTOS, Eliana. **A Contribuição da Cultura para o Desenvolvimento do Território: Um Olhar de Ananindeua, na Região Metropolitana de Belém, Pará**. 2013. 95 f. Dissertação (Mestrado em Gestão dos Recursos Naturais e Desenvolvimento Local na Amazônia) – Núcleo de Meio Ambiente, Universidade Federal do Pará. Belém, 2013.
- BATISTA, Lucas. Circuito aberto ou fechado? Entenda formatos de competições nos esports. **TechTudo**, 10 de ago. de 2019. Disponível em: <http://glo.bo/40SMD8Y>. Acesso em 10 jun. de 2022.
- BELÉM. Anuário. **Aspectos do Município de Belém**. Processo de Ocupação do Território de Belém. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3N04vJh>. Acesso em: 11 ago. 2023.

- BERNARDINO-COSTA, Joaze; GROSFUGUEL, Ramón. Decolonialidade e perspectiva negra. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 31, n. 1, p. 15-24.
- BESOMBES, Nicolas. **Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités**. 2016a. Thèse de Doctorat – Ecole Doctorale 566: Sciences du sport, de la motricité et du mouvement humain, Université Paris Descartes, Paris, 2016a.
- BESOMBES, Nicolas. Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique. **Sciences du jeu**, Paris, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2016b.
- BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, Carlos; PERANI, Letícia. Can the Subaltern Game Design? An Exploratory Study About Creating a Decolonial Ludology Framework Through Ludonarratives. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2020, [s.l.]. **Proceedings of DiGRA 2020...** [s.l.]: 2020, p. 1-18.
- BIAO, Wang; WENXI, Mao; GUANGYU, Li. China's Digital Publishing Moving Towards In-Depth Integrated Development: The 2018–2019 Annual Report on China's Digital Publishing Industry. **Publishing Research Quarterly**, New York, v. 35, n. 4, p. 648-669, dec. 2019.
- BIONDI, Karina. **Junto e Misturado**: uma etnografia do PCC. São Paulo: Terceiro Nome, 2010.
- BIONDI, Karina. Um mundo de “considerações”: Alguns apontamentos sobre relações de força no trabalho de campo. In: BARREIRA, César; SÁ, Leonardo; AQUINO, Jânia (Orgs.). **Violência e dilemas civilizatórios** – as práticas de punição e extermínio. Campinas: Pontes Editores, 2011, p. 129-146.
- BIONDI, Karina. **Etnografia no movimento**: território, hierarquia e lei no PCC. 2014. 336 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2014.
- BIONDI, Karina. Como descrever uma “onda”? Uma abordagem metodológica para a etnografia de um movimento. **Anuário Antropológico**, Brasília, v. 43, n. 2, p. 285-308, 2018.
- BLACKBURN, Jeremy; KOURTELLIS, Nicolas; SKVORETZ, John; RIPEANU, Matei; IAMNITCHI, Adriana. Cheating in online games: A social network perspective. **ACM Transactions on Internet Technology**, [s.l.], v. 13, n. 3, p. 1-25, 2014.
- BLOCK, Florian; HODGE, Victoria; HOBSON, Stephen; SEPHTON, Nick; DEVLIN, Sam; URSU, Marian; DRACHEN, Anders; COWLING, Peter. Narrative Bytes: Data-Driven Content Production in Esports. In: TVX '18: THE 2018 ACM INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE EXPERIENCES FOR TV AND ONLINE VIDEO, 18., 2018, New York. **Proceedings...** New York: 2018, p. 29-41.
- BOELLSTORFF, Tom. A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. **Games and Culture**, London, v. 1, n. 1, 29-35, 2006.
- BOELLSTORFF, Tom. **Coming of Age in Second Life**: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- BOELLSTORFF, Tom; NARDI, Bonnie; PEARCE, Celia; TAYLOR, T. **Ethnography and Virtual Worlds**: A Handbook of Method. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- BOGOST, Ian. The rhetoric of video games. In: SALEN, Katie (Ed.). **The Ecology of Games**: Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge: The MIT Press, 2008, p. 117-140.
- BÖHMER, Matthias; HECHT, Brent; SCHÖNNING, Johannes; KRÜGER, Antonio; BAUER, Gernot. Falling asleep with Angry Birds Facebook on kindle: A large scale study on mobile application usage. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMAN COMPUTER INTERACTION WITH MOBILE DEVICES AND SERVICE, 13., 2011, Sweden. **Proceedings...** Sweden: 2011, p. 47-56.
- BOROWY, Michael. **Public gaming**: eSport and event marketing in the experience economy. 2012. 131 f. Thesis (Master of Arts) – School of Communication, University of British Columbia, Burnaby, 2012.
- BOROWY, Michael; JIN, Dal. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

- BOROWY, Michael; JIN, Dal. Mega-events of the future: The experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport. *In*: GRUNEAU, Richard; HORNE, John (Ed.). **Mega-Events and Globalization: Capital and spectacle in a changing world order**. New York: Routledge, 2016, p. 206-219.
- BRAITHWAITE, Andrea. It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity. **Social Media + Society**, London, v. 2, n. 4, p. 1-10, 2016.
- BRAND, Stewart. Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Burns. **Rolling Stone**, Stanford, dec. 1972. Disponível em: <https://bit.ly/1sFU8wK>. Acesso em: 20 jan. 2018.
- BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de Março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências [compilada]. Brasília: Diário Oficial da União, [2015]. Disponível: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615Compilada.htm. Acesso em: 18 jan. 22.
- BRASIL. **Manual de Combate ao Trabalho em Condições Análogas às de Escravo**. Brasília: MTE, 2011.
- BRUNO, Fernanda. Objetos técnicos sem pudor: Gambiarra e tecnicidade. **Revista Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 136-149, 2017.
- BULUT, Ergin. **A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry**. Ithaca: ILR Press, 2020.
- BURK, Dan. Owning e-Sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming. **University of Pennsylvania Law Review**, Philadelphia, v. 161, p. 1535-1578, 2013.
- CAIAFA, Janice. Sobre a etnografia e sua relevância no campo da comunicação. **Questões Transversais**, São Leopoldo, v. 7, n. 14, p. 1-164, 2019.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990 [1958].
- CANAVARRO, Gabriel; SEQUEIROS, João; FERNANDES, Sequeiros. Game Design Decisions and Communication Theories Applied to eSports: A Literature Review. *In*: ZAGALO, Nelson; VELOSO, Ana; COSTA, Liliana; MEALHA, Óscar (Ed.). **Videogame Sciences and Arts: Communications in Computer and Information Science**. v. 1164. Cham: Springer International Publishing, 2019, 123-135.
- CARDOSO, Fernanda. A modernidade é inerentemente colonial? Déficit colonial e a “armadilha da alteridade”. *In*: ENCONTRO DA ANPOCS, 45., 2021, *on-line*. **Anais...** São Paulo: ANPOCS, 2021, p. 1-24.
- CARNEIRO, Sueli. **A construção do outro como não-ser como fundamento do ser**. 2005. 339 f. Tese (Doutorado em Filosofia da Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2005.
- CARNEIRO, Mário. **Entre a enxada e a espada: experiência pós-colonial em jogos digitais no Brasil**. 2021. 132 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) – Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas. Limeira, 2021.
- CARNEIRO, Mário; DIAS, Rafael. Game studies e estudos pós-coloniais: notas teórico-metodológicas. **ANTARES**, Caxias do Sul, v. 12, n. 28, p. 102-123, 2020.
- CARVALHO, Tassiana. Educação integral e o resgate pós-pandemia. *In*: **Nexo – Políticas Públicas**, 13 out. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3GfhHGf>. Acesso em: 16 ago. 2023.
- CASTRO, Edna. **Pensamento crítico Latino-americano**. São Paulo: Annablume, 2019.
- CASTRO-GÓMEZ, Santiago; MENDIETA, Eduardo. Introducción: la translocalización discursiva de Latinoamérica en tiempos de la globalización. *In*: CASTRO-GÓMEZ, Santiago; MENDIETA, Eduardo (Coords.). **Teorías sin disciplina: latinoamericanismo, poscolonialidad y globalización en debate**. México: Miguel Ángel Porrúa, 1998.
- CASTRO-GÓMEZ, Santiago. **La hybris del punto cero: ciencia, raza e ilustración en la Nueva Granada (1750-1816)**. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005.
- CASTRO-GÓMEZ, Santiago. Decolonizar la universidad. La hybris del punto cero y el diálogo de saberes. *In*: CASTRO-GÓMEZ, Santiago; GROSGOUEL, Ramón (Org.). **El giro Decolonial**:

- Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana – Siglo del Hombre Editores, 2007, p. 79-91.
- CARVALHO, José. Los estudios culturales en América Latina: interculturalidad, acciones afirmativas y encuentro de saberes. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 12, p. 229-251, 2010.
- CARRERA, Fernanda. Roleta interseccional: proposta metodológica para análises em Comunicação. **E-Compós: Revista da Associação Nacional do Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 24, p. 1-22, 2021.
- CAVANAGH, Stephen. Content analysis: concepts, methods and applications. **Nurse researcher**, [s.l.], v. 4, n. 3, p. 5-16, 1997.
- CHASE, Elaine. The next chapter for Magic: Esports. In: **Magic: The Gathering**, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3w64nwC>. Acesso em: 18 set. 2021.
- CHAO, Laura. “You must construct additional pylons”: Building a better framework for esports governance. **Fordham Law Review**, New York, v. 86, n. 2, p. 737-765, 2017.
- CHEE, Florence. **Online Games as a Medium of Cultural Communication: an ethnographic study of socio-technical transformation**. 2012. 205 f. Dissertation (PhD) – School of Communication, Faculty of Communication, Art and Technology. Simon Fraser University, Vancouver, 2012.
- CHEN, Mark. **Leet Noobs: Expertise and Collaboration in a World of Warcraft Player Group as Distributed Sociomaterial Practice**. 2010. 306 f. Thesis (Doctor of Philosophy in Education) – College of Education, University of Washington. Seattle, Washington, 2010.
- CHIADO, Marcus. **1983: o ano dos videogames no Brasil**. São Paulo: Edição do autor, 2013.
- CHIANCA, Ítalo. **Videogame Locadora: Espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN Italo Chianca**. São José do Seridó: Edição do Autor, 2014.
- CHRISTENSEN, Christian; PRAX, Patrick. Assemblage, adaptation and apps: Smartphones and mobile gaming. **Continuum**, London, v. 26, n. 5, p. 731-739.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2020: edição COVID-19: metodologia adaptada**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2021.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2022**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023.
- CONNELL, Raewyn. **Southern theory**. Cambridge: Polity Press, 2007.
- CONNELL, Raewyn. A iminente revolução na teoria social. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 27, n. 80, p. 9-20, 2012.
- CONSALVO, Mia. **Cheating: Gaining Advantage in Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- COPIER, Marinka. **Beyond the Magic Circle. A Network Perspective on Role-Play in Online Games**. 2007. Tese – Universiteit Utrecht. Utrecht, Holanda, 2007.
- COSTA, Claudia. Feminismos decoloniais e a política e a ética da tradução. In: HOLLANDA, Heloísa (Org.). **Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020, s./p. Disponível em: <https://bit.ly/49L08vk>. Acesso em: 20 jul. 2023.
- COTE, Amanda; RAZ, Julia. In-depth interviews for games research. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. (Ed.). **Game Research Methods: An Overview**. Pittsburgh: ETC Press, 2015, p. 93-116.
- COTTA, Diego. **“Além de preto, viado”**: linguagens e produções de sentidos protagonizadas por bichas pretas no cotidiano midiático. 2023. 223 f. Tese (Doutorado em Mídia e Cotidiano) – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2023.
- CURIEL, Ochy. Construindo metodologias feministas a partir do feminismo decolonial. In: HOLLANDA, Heloísa (Org.). **Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020, s./p. Disponível em: <https://bit.ly/49L08vk>. Acesso em: 20 jul. 2023.

CUSICANQUI, Silvia. El potencial epistemológico da História Oral: de la lógica instrumental a la decolonización de la historia. **Temas Sociales**, La Paz, n. 11, p. 49-64, 1987.

CUSICANQUI, Silvia. **Ch'ixinakax utxiwa**: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores. São Paulo: n-1 Edições, 2021 [2010].

ĆWIL, Małgorzata; WARDASZKO, Marcin; DĄBROWSKI, Kajetan; CHOJECKI, Przemysław. Empirical Studies on the Role of Matchmaking in Mobile Esports Player Engagement. *In*: HAMADA, Ryoju; SORANASTAPORN, Songsri; KANEGAE, Hidehiko; DUMRONGROJWATTHANA, Pongchai; CHAISANIT, Settachai; RIZZI, Paola; DUMBLEKAR, Vinod. (Ed.). **Neo-Simulation and Gaming Toward Active Learning**. Translational Systems Sciences. v. 18. Singapore: Springer, 2019, p. 269-280.

DaMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis**: para uma sociologia do dilema brasileiro. 6 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1979.

DaMATTA, Roberto. Esporte na sociedade: um ensaio sobre o futebol brasileiro. *In*: DaMATTA, Roberto; FLORES, Luiz; GUEDES, Simoni; VOGEL, Arno (Orgs). **Universo do Futebol**: esporte e sociedade brasileira. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982, p. 19-42.

DAMO, Arlei. O uso dos termos amadorismo e profissionalismo como categorias sociológicas na literatura acadêmica sobre o futebol. *In*: REUNIÃO ANUAL DA ANPOCS, 26., 2002, Caxambu. **Anais...** Caxambu: Anpocs, 2002, p. 1-20.

DAMO, Arlei. Monopólio estético e diversidade configuracional no futebol brasileiro. **Movimento**, Porto Alegre, v. 9, n. 2, p. 129-156, 2003.

DAMO, Arlei. **Do dom à profissão**: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. 2005. 435 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2005.

DEL GALLO, Rinaldo. Patching Up the Problem: Patching and Patch Notes in League of Legends. *In*: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 23., 2023, Sevilla. **Proceedings of DiGRA 2023...** Sevilla: 2023, p. 1-3.

DE PAULA, Bruno. “Emergent countries play, too!”: The Zeebo console as a (partial) decolonial project. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 2, p. 1-14, 2021.

DE PAULA, Bruno. Decolonizing Game Literacy. *In*: ROBINSON, Petra; WILLIAMS, Kamala; STOJANOVIĆ, Maja (Eds.). **Global Citizenship for Adult Education**: Advancing Critical Literacies for Equity and Social Justice. London: Routledge, 2022, p. 325-333.

DIAS, Bruno. América Latina por uma epistemologia decolonial da comunicação. **Brazilian Journal of Latin American Studies**, São Paulo, v. 19, n. 38, 46-74, 2020.

DIAS, Bruno. Contribuição, limites e possibilidades latino-americanas para as ciências da comunicação. **Ação Midiática**, Curitiba, n. 22, p. 40-60, 2021.

DIBBELL, Julian. Invisible Labor, Invisible Play: Online Gold Farming and the Boundary Between Jobs and Games. **Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law**, Nashville, v. 18, n. 3, p. 419-465, 2016.

DOMINGUES, José. **Teoria crítica e semi(periferia)**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

DONALDSON, Scott. Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. **Games and Culture**, London, v. 12, n. 5, p. 426-444, 2017.

DOORENBOS, Ardith. Mixed methods in nursing research: an overview and practical examples. **Kango Kenkyu**, Tokyo, v. 47, n. 3, p. 207-17, 2014.

DOWNE-WAMBOLDT, Barbara. Content analysis: method, applications, and issues. **Health care for women international**, London, v. 13, n. 3, p. 313-321, 1992.

DUSSEL, Enrique. **Filosofía de Liberación**. México: Edicol, 1977.

DUSSEL, Enrique. **1492 El encubrimiento del Otro**: Hacia el origen del “mito de la modernidad”. La Paz: Plural Editores, 1994.

- DUSSEL, Enrique. Europa, modernidade e Eurocentrismo. *In*: LANDER, Edgardo (Org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas.** Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005, p. 24-32.
- EDUARDO, Leandro. Série C da LBFF 6 está com inscrições abertas; saiba como participar. *In*: **Techtudo**, 21 set. 2021. Disponível em: <http://glo.bo/3MZWELY>. Acesso em: 18 jul. 2023.
- ERLINGSSON, Christen; BRYSIIEWICZ, Petra. A hands-on guide to doing content analysis. **African Journal of Emergency Medicine**, [s.l.], v. 7, n. 3, p. 93-99, 2017.
- ESCOBAR, Arturo. Mundos y conocimientos de otro modo: el programa de investigación modernidad/colonialidad latinoamericano. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 1, p. 51-86, 2003.
- ESCOBAR, Arturo. **Más allá del Tercer Mundo.** Globalización y diferencia. Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología e Historia – Universidad del Cauca, 2005.
- ESCOSTEGUY, Ana. Um tributo a Martín-Barbero: fazendo memória de trajetos. **Intexto**, Porto Alegre, n. 43, p. 24-34, 2018.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina; JACKS, Nilda. **Comunicação e Recepção.** São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- ESPÍRITO SANTO, Paula; SOARES, Isabel. Meeting the loose ends with ethnographic content analysis. **Revista Debates**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 25-48, 2015.
- ESTEVES, Lorena. **Ativismo de Mulheres Indígenas em Ambientes Digitais: Diálogos sobre (de)colonialidades e resistências comunicativas.** 2022. 275 f. Tese (Doutorado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará. Belém, 2022.
- EWING, Katherine. Dreams from a Saint: Anthropological Atheism and the Temptation to Believe. **American Anthropologist**, Arlington, v. 96, n. 3, p. 571-583, set. 1994.
- FABIAN, Johannes. **Out of our minds: reason and madness in the exploration of Central Africa.** Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2000.
- FABIAN, Johannes. **Anthropology with an Attitude: Critical Essays.** Stanford: Stanford University Press, 2001.
- FALCÃO, Thiago. **Não-humanos em jogo.** Agência e Prescrição em *World of Warcraft*. 2014. 332 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2014.
- FALCÃO, Thiago. Esports in Brazil: Playing Against All Odds. *In*: 张舸 (Dino Ge Zhang); 孙静 (Jing Sun). (Ed.). **Connected Esports Research.** Pequim: Perfect World Game Research, 2023, p. 331-362.
- FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: Uma aproximação a *Magic: The Gathering*. **MATRIZES**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.
- 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.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. No limite da utopia: cultura *gamer*, neoliberalismo e regulação dos *esports* no Brasil. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 30, n. 1, p. 1-18, 2023.
- FANON, Frantz. **Los condenados de la tierra.** México: Fondo de Cultura Económica, 2003.
- FANON, Frantz. **Peles negras, máscaras brancas.** Salvador: EDUFBA, 2008.
- FAVRET-SAADA, Jeanne. “Ser afetado”, de Jeanne Favret-Saada. **Revista Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 13, n. 13, p. 155-161, 2005.
- FERNÁNDEZ-ENGUIA, Mariano. A ambigüidade da docência: entre o profissionalismo e a proletarianização. **Teoria & Educação**, Porto Alegre, n. 4, p. 3-21, 1991.

- FERREIRA, Emmanoel. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, 72-84, 2017.
- FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977.
- FLORES-MÁRQUEZ, Dorismilda. Digital Media and Emancipation in Latin American Communication Thinking. In: SUZINA, Ana (Ed.). **The Evolution of Popular Communication in Latin America**. Cham: Palgrave Macmillan, 2021, p. 191-208.
- FOXMAN, Maxwell; COTE, Amanda; CAN, Onder; HARRIS, Brandon; RAHMAN, Waseq; HANSEN, Jared; FICKLE, Tara. Recasting Collegiate Esports: Independence and Interdependence Of University Twitch Streamers. In: ANNUAL CONFERENCE OF THE ASSOCIATION OF INTERNET RESEARCHERS, 22., 2021. **AoIR Selected Papers of Internet Research...** [s.l.]: 2021, s/p.
- FRAGOSO, Suely. As Múltiplas Faces da Exclusão Digital. **Ícone**, Recife, v. 6, n. 7, p. 110-122, 2004.
- FRAGOSO, Suely. Cibergeografia Midiática: proposta de confluência de quatro abordagens quantitativas com vistas à construção de uma metodologia quanti-qualitativa para investigações empíricas da World Wide Web. **Contracampo**, Niterói, v. 14, p. 56-70, 2006.
- FRAGOSO, Suely. Mediações espaciais da sociabilidade *on-line*. In: OLIVEIRA, Ivone; MARCHIORI, Marlene (Org.). **Redes Sociais, Comunicação, Organizações**. São Caetano do Sul: Difusão, 2012, p. 67-84.
- FRAGOSO, Suely. Meet the HUEHUEs: A Sociotechnical Approach to Disruptive Behaviour in Multiplayer Online Games. **International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development**, Hershey, v. 6, n. 3, p. 26-44, 2014.
- FRAGOSO, Suely. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**, Braga, v. 27, p. 195-212, 2015.
- FRAGOSO, Suely. **Materialidades do Gameplay**: uma abordagem comunicacional de situações de jogo. 2017. 47 f. Projeto de Pesquisa apresentado para a Chamada CNPq 12/2017 – Bolsas de Produtividade em Pesquisa – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- FRAGOSO, Suely. Os modos de existência do *gameplay*: um exercício de aplicação com Cities: Skylines. **MATRIZES**, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 33-51, 2018.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FRAGOSO, Suely; REBS, Rebeca; REIS, Breno; SANTOS, Luiza dos; MESSA, Dennis; AMARO, Mariana; CAETANO, Mayara. Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. **Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 31, n. 78, p. 2-13, 2017.
- FRANCO, Marielle. **UPP – A Redução da Favela a Três Letras**: Uma Análise da Política de Segurança Pública do Estado do Rio de Janeiro. 2014. 136 f. Dissertação (Mestrado em Administração) - Faculdade de Administração, Ciências Contábeis e Turismo, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2014.
- FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the Oppressed**: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. 201. 128 f. Thesis (Master of Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Georgia, 2001.
- FREEMAN, Guo; WOHN, Donghee. eSports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. In: CHI'17 LATE BREAKING WORK, 17., 2017, New York. **Proceedings...** New York: ACM, 2017, p. 1601-1608.
- FUCHS, Christian. Everyday Life and Everyday Communication in Coronavirus Capitalism. **tripleC: Communication, Capitalism & Critique**, London, v. 18, n. 1, p. 375-399, 2020.
- FUTIAN, Shi. Chinese gamers warming rapidly to esports. In: **China Daily**, 2018. Disponível em: chinadaily.com.cn/a/201807/17/WS5b4d2be7a310796df4df6ca1_3.html. Acesso em: 18 jan. 2022.
- GALLOWAY, Alexander. **The interface effect**. Cambridge: Polity, 2012.
- GASTALDO, Edison. Negros jogam, brancos torcem: a ritualização das relações raciais na publicidade da Copa do Mundo. **Ilha Revista de Antropologia**, Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 99-110, 2002.

- GAULT, Matthew. 'Something Needs to Fill That Void.' As Stadiums Go Quiet, Esports Are Having a Moment. *In: TIME*, 31 March 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3wJ1KXA>. Acesso em: 05 fev. 2021
- GEYSER, Hanli. Decolonising the Games Curriculum: Interventions in an Introductory Game Design Course. **Open Library of Humanities**, London, v. 4, n. 1, p. 1-31, 2018.
- GIRARDI JÚNIOR, Liráucio. De mediações em mediações: a questão da tecnicidade em Martín-Barbero. **MATRIZES**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 155-172, 2018.
- GLAS, René. **Battlefields of Negotiation**. Control Agency and Ownership in World of Warcraft. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- GOMES, Camilla. Gênero como categoria de análise decolonial. **Civitas**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 65-82, 2018.
- GOMES, Itania. **Efeito e recepção**: a interpretação do processo receptivo em duas tradições de investigação sobre os media. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2004.
- GÓMEZ-CRUZ, Edgar; RICAURTE, Paola; SILES, Ignacio. Descolonizando los métodos para estudiar la cultura digital: Una propuesta desde Latinoamérica. **Cuadernos.info**, Santiago, n. 54, p. 160-181, 2023.
- GORDON, Lewis. Not always enslaved, yet not quite free: philosophical challenges from the underside of the new world. **Philosophia**, [s.l.], v. 36, n. 2, p. 151-66, 2008.
- GORDON, Lewis. Shifting the Geography of Reason in an Age of Disciplinary Decadence. **TRANSMODERNITY**, Merced, v. 1, n. 1, p. 95-103, 2011.
- GORDON, Lewis. **Decadencia disciplinaria**. Quito: Abya-Ayala, 2013.
- GÓMEZ, Héctor. Cultura, comunicación y la estructuración del tiempo. *In: CÁCERES, Jesús; GARCÍA, Marta (Org.). Comunicología posible: hacia una ciencia de la comunicación*. Léon: Universidade Iberoamericana, 2011. p. 111-160.
- GOGGIN, Gerard. Adapting the mobile phone: The iPhone and its consumption. Continuum: **Journal of Media & Cultural Studies**, London, v. 23, n. 2, p. 231-44, 2009.
- GOOD, Owen. **Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament**. *In: Kotaku*. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2JGFgMt>. Acesso em: 20 jan. 2018.
- GOULET, Jean-Guy. Trois manières d'être sur le terrain: une brève histoire des conceptions de l'intersubjectivité. **Anthropologie et Sociétés**, Quebec, v. 35, n. 3, 2011, p. 107-125.
- GRAY, Kishonna. **Race, Gender, and Deviance in Xbox Live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins**. Waltham: Elsevier, 2014.
- GRAY, Kishonna. **Intersectional tech: Black users in digital gaming**. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2020.
- GROSFOGUEL, Ramón. Colonial Difference, Geopolitics of Knowledge and Global Coloniality in the Modern/Colonial Capitalist World-System. **Review**, New York, v. 25, n. 3, p. 203-224, 2002.
- GROSFOGUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 80, n. 1, p. 115-147, 2008.
- GROSFOGUEL, Ramón. Ramón Grosfoguel: "Hay que tomarse en serio el pensamiento crítico de los colonizados en toda su complejidad". Entrevista realizada por Luis Martínez Andrade. **Metapolítica**, México, v. 17, n. 83, p. 38-47, 2013.
- GROSFOGUEL, Ramón. Del "extravismo económico" al "extravismo epistémico" y al "extravismo ontológico": Una forma destructiva de conocer, ser y estar en el mundo. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 24, p. 123-143, 2016.
- GROSFOGUEL, Ramon. ¿Negros marxistas o marxismos negros?: una mirada decolonial. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 28, p. 11-22, 2018.

- GUEDES, Simoni. Subúrbio: celeiro de craques. *In: DaMATTA, Roberto; FLORES, Luiz; GUEDES, Simoni; VOGEL, Arno (Orgs). Universo do Futebol: esporte e sociedade brasileira.* Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982, p. 59-74.
- GUERREIRO NETO, Guilherme. **Histórias contracoloniais em Abaetetuba e Barcarena.** Grafias de vida e resistência do ser-em-comum na Amazônia. 2023. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido) – Núcleo de Altos Estudos Amazônicos, Universidade Federal do Pará. Belém, 2023.
- GUMBRECHT, Hans. **Our Broad Present: Time and Contemporary Culture.** New York: Columbia University Press, 2014.
- GUTTMANN, Allen. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports.** New York: Columbia University Press, 1978.
- HALLMANN, Kirstin; GIEL, Thomas. eSports – Competitive sports or recreational activity? **Sport Management Review**, London, v. 21, n. 1, p. 14-20, 2018.
- HAMARI, Juhoo; LEHDONVIRTA, Vili. Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. **International Journal of Business Science & Applied Management**, United Kingdom, v. 5, n. 1, p. 14-29, 2010.
- HAMARI, Juhoo; SJÖBLÖM, Max. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, Bingley, v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017.
- HAMILTON, William; KERNE, Andruid; ROBBINS, Tom. High-performance pen + touch modality interactions: a real-time strategy game eSports context. *In: THE 25TH ANNUAL ACM SYMPOSIUM ON USER INTERFACE SOFTWARE AND TECHNOLOGY (UIST '12), 25., 2012, New York. Proceedings...* New York: ACM, 2012, p. 309-318.
- HAN, Byung-Chul. **In the Swarm: Digital Prospects.** Cambridge: The MIT Press, 2017.
- HANDRAHAN, M. **Critical force: Mobile will become more and more important to esports.** 2017. Disponível em: <https://bit.ly/436iQuw>. Acesso em: 16 set. 2021.
- HAYES, Andrew; KRIPPENDORFF, Klaus. Answering the call for a standard reliability measure for coding data. **Communication methods and measures**, [s.l.], v. 1, n. 1, p. 77-89, 2007.
- HEMPHILL, Dennis. Cybersport. **Journal of the Philosophy of Sport**, London, v. 35, n. 2, p. 195-207, 2005.
- HENARE, Amiria; HOLBRAAD, Martin; WASTELL, Sari (Eds). **Thinking through things: theorising artefacts ethnographically.** London/New York: Routledge, 2007.
- HJØRLAND, Birger. Domain analysis in Information Science: eleven approaches: traditional as well as innovative. **Journal of Documentation**, London, v. 58, n. 4, p. 422-462, 2002.
- HJORTH, Larissa. The Game of Being Mobile: One Media History of Gaming and Mobile Technologies in Asia-Pacific. **Convergence: The International Journal of Research New Media Technologies**, London, v. 13, n. 4, p. 369-381, 2007.
- HJORTH, Larissa. **Games and Gaming: An Introduction to New Media.** Oxford: Berg, 2011.
- hooks, bell. **Erguer a voz: pensar como feminista, pensar como negra.** São Paulo: Elefante, 2019a.
- hooks, bell. **Olhares negros: raça e representação.** São Paulo: Elefante, 2019b.
- HOLLANDA, Heloísa. Introdução. HOLLANDA, Heloísa (Org.). **Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais.** Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020, s./p. Disponível em: <https://bit.ly/49L08vk>. Acesso em: 20 jul. 2023.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008 [1938].
- HUTCHINS, Brett. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. **New Media & Society**, London, v. 10, n. 6, p. 851-869, 2008.
- INGRAHAM, Chris; GRANDINETTI, Justin. The privilege of taken for grantedness: On precarity and mobile media. **New Media & Society**, London, v. 25, n. 4, 756-775.

- ILLICH, Ivan. **Sociedade Sem Escolas**. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 1985.
- JACKS, Nilda; MENEZES, Daiane. Estudos de recepção no Brasil: um panorama da última década. In: ENCONTRO DA COMPÓS, 21., 2012, Juiz de Fora. **Anais eletrônicos...** Juiz de Fora: Compós.
- JAHNECKA, Luciano. **Regimes de visibilidade**: a constituição de futebolistas em um futebol menor. 2018. 179 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2018.
- JANG, Wooyoung; BYON, Kevin; PECORARO, Jennifer; TSUKI, Yosuke. Clustering Esports Gameplay Consumers via Game Experiences. **Frontiers in Sports and Active Living**, [s.l.], v. 3, p. 1-12, 2021.
- JANG, Wooyoung; BYON, Kevin; SONG, Hyunseok. Effect of Prior Gameplay Experience on the Relationships between Esports Gameplay Intention and Live Esports Streaming Content. **Sustainability**, [s.l.], v. 13, n. 14, p. 1-13, 2021.
- JANSZ, Jeroen; MARTENS, Lonneke. Gaming at a LAN event: the social context of playing videogames. **New Media & Society**, London, v. 7, n. 3, p. 333-355, 2005.
- JENNY, Seth; MANNING, R. Douglas; KEIPER, Margaret; OLRICH, Tracy. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. **Quest**, London, v. 69, n. 1, p. 1-18, 2017.
- JIN, Dal. **Korea’s Online Gaming Empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.
- JIN, Dal (Ed.). **Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming**. New York: Bloomsbury Academic, 2021.
- JIN, Dal; SCHNEIDER, Florian. The Dynamics of Digital Play in Asia. Introduction to the Third Special Issue of *Asiascape: Digital Asia*. **Journal of Asiascape: Digital Asia**, Leiden, v. 3, n. 1-2, p. 5-15, 2016.
- JONASSON, Kalle. **Sport Has Never Been Modern**. 2013. 89 f. Dissertation (Doctor of Philosophy in Food and Nutrition). Department of Food and Nutrition, and Sport Science, University of Gothenburg. Nordenskiöldgatan, 2013.
- JONASSON, Kalle. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.
- JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.
- JOHNSON, Mark; WOODCOCK, Jamie. ‘It’s like the gold rush’: the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. **Information, Communication and Society**, London, v. 22, n. 3, p. 336-351, 2017.
- JOHNSON, Burke; ONWUEGBUZIE, Anthony ; TURNER, Lisa. Toward a definition of mixed methods research. **Journal of mixed methods research**, London, v. 1, n. 2, p. 112-133, 2007.
- JOSSO, Marie-Christine. **Experiência de vida e formação**. São Paulo: Cortez, 2004.
- JÚNIOR, Dernal. Encontros epistêmicos e a formação do pesquisador em História Oral. **História Oral**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 1, p. 359-372, 2019.
- JUUL, Jesper. **A Clash between Game and Narrative**: a thesis on computer games and interactive fiction. 1998. Thesis (Doctor of Philosophy) – Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, Copenhagen, 1999. Disponível em: <https://bit.ly/3V61EmM>. Acesso em: 10 jan. 2018.
- JUUL, Jesper. **A Casual Revolution**: reinventing video games and their players. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- JUUL, Jesper. **The Art of Failure**. An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- KANE, Michael. **Game Boys**: Professional Videogaming's Rise from the Basement to the Big Time. New York: Viking, 2008.
- KARHULAHTI, Veli-Matti. Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. **Physical Culture and Sport: Studies and Research**, Varsóvia, v. 74, n. 1, p. 43-53, 2017.

- KAUWELOA, Nyle. The Emergence of College eSports in North America. *In*: JIN, Dal (Ed.). **Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming**. New York: Bloomsbury Publishing, 2021, p. 262-281.
- KELLNER, Douglas. Cultura da mídia e triunfo do espetáculo. *In*: MORAES, Dênis de (Org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.
- KELLY, Sarah; LEUNG, Janni. The New Frontier of Esports and Gaming: A Scoping Meta-Review of Health Impacts and Research Agenda. **Frontiers in Sports and Active Living**, Lausanne, v. 3, p. 1-10, 2021.
- KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação: Episódios de racismo cotidiano**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2016.
- KITTLER, Friedrich. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds: Multi-User Textuality and the Emergence of Story**. 2003. Dissertation (Doctor of Philosophy). Department for Digital Aesthetics and Communication, IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2003.
- KOSNIK, Abigail. Fandom as Free Labor. *In*: SCHOLZ, Trebor (Ed.). **Digital Labor: the internet as playground and factory**. New York: Routledge, 2013, p. 98-111.
- KOCH, Björn; PONGRATZ, Benedikt. **User Entrepreneurship in the esports Industry: An exploratory Case Study of the Game Series “Super Smash Bros.”**. 2020. 83 f. Thesis (Business Administration) – Jönköping International Business School, Jönköping University. Jönköping, 2020.
- KRIPPENDORFF, Klaus. **Content analysis: an introduction to its methodology**. 2nd ed. Thousand Oaks/London: Sage Publications, 2004 [1980].
- KUEHN, Kathleen; CORRIGAN, Thomas. Hope Labor: The Role of Employment Prospects in Online Social Production. **The Political Economy of Communication**, [s.l.], v. 1, n. 1, p. 9-25, 2013.
- KURTZ, Gabriela. Macros, Fountain Hooks e Overpass Boosts: as trapaças nos e-sports. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2018, Joinville. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2018, p. 1-15.
- KURTZ, Gabriela. **“Respeita aí”**: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends. 2019. 300 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.
- LANDERS, Richard; BAUER, Kristina. Quantitative methods and analyses for the study of players and their behaviour. LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. (Ed.). **Game Research Methods: An Overview**. Pittsburgh: ETC Press, 2015, p. 151-173.
- LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- LAW, Ying-Ying; JARRETT, Joshua. More Than a Tournament: Grassroots Play and Participation at Esports Events. *In*: THE UCI ESPORTS CONFERENCE 2019, Irvine, 2019. **Proceedings of the 2019 Esports Research Conference...** Irvine: 2019, p. 116-126.
- LAW, Ying-Ying; JARRETT, Joshua. Resistance, Play and Esports Chants: A Super Smash Bros. Melee Case Study. *In*: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2020, [s.l.]. **Proceedings of DiGRA 2020...** [s.l.]: 2020, p. 1-3.
- LEAL, Débora; STROHMAYER, Angelika; KRÜGER, Max. On Activism and Academia: Reflecting Together and Sharing Experiences Among Critical Friend. *In*: CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 21., 2021, Yokohama. **Proceedings...** New York: ACM, 1-18.
- LEE, Donghun; SCHOENSTEDT, Linda. Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. **International Council for Health, Physical Education, Recreation, Sport, and Dance Journal of Research**, Reston, v. 6, n. 2, p. 39-44, 2011.
- LEMOS, André. Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital. **Galáxia**, São Paulo, v. 43, p. 54-66, 2020.

- LEOPKEY, Becca; PARENT, Milena. Risk Management Issues in Large-Scale Sporting Events: A Stakeholder Perspective. **European Sport Management Quarterly**, London, v. 9, n. 2, p. 187-208, 2009.
- LIAO; Shieh-chieh; WU, Fong-Gong; FENG, Shu-Hsuan. Improving Mobile Gaming Experience with User Status Detect System. In: STEPHANIDIS, Constantine (Ed.). **HCI International 2019 - Posters**. HCII 2019. Communications in Computer and Information Science. v. 1033. Cham: Springer, 2019, p. 31-36.
- LING, Richard. **Taken for Grantedness: The Embedding of Mobile Communication into Society**. Cambridge: MIT Press, 2012.
- LLORENS, Mariona. eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 11, n. 4, p. 464-476, 2017.
- LODI, João. **A Empresa Familiar**. São Paulo: Pioneira, 1986.
- LOFIEGO, Bruno. **(In)visibilidade social, vulnerabilidade e mídia contemporânea**. 2016. 176 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista. Rio Claro, 2016.
- LOPES, Maria Immacolata. Mediação e recepção: algumas conexões teóricas e metodológicas nos estudos latino-americanos de comunicação. **MATRIZES**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 65-80, 2014.
- LOPES, Maria Immacolata. A teoria barberiana da comunicação. **MATRIZES**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 39-63, 2018a.
- LOPES, Maria Immacolata. Jesús Martín-Barbero e os mapas essenciais para compreender a comunicação. **Intexto**, Porto Alegre, n. 43, p. 87-106, 2018b.
- LOTZ, Amanda; ROSS, Sharon. Toward ethical cyberspace audience research: Strategies for using the Internet for television audience studies. **Journal of Broadcasting and Electronic Media**, London, v. 48, n. 3, p. 501-512, 2004.
- LUGONES, María. Colonialidad y Género. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 9, p. 73-101, 2008.
- MACEDO, Tarcízio. **Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-sport**. 2018. 300 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará. Belém, 2018.
- 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. (Org.). **Decolonialidade, Comunicação e Cultura / Decolonialidad, Comunicación y Cultura**. Macapá: Editora da UNIFAP, 2022, p. 343-377.
- MACEDO, Tarcízio. Como un profesional: etnografía (en movimiento), participación y reflexividad en la investigación de los esports desde la Amazonia brasileña. **Etnografías Contemporáneas**, Buenos Aires, v. 9, n. 17, p. 52-85, 2023.
- MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. *E-Sports*, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, 2019.
- 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; FRAGOSO, Suely. *Esports*, Espetáculo e Materialidade: reflexões sobre a prática profissional durante a pandemia de covid-19. **Revista Fronteiras**, São Leopoldo, v. 15, n. 1, 1-14, 2023.
- 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; KURTZ, Gabriela; BECKA, Leandro. Esports Culture in South America. In: JENNY, Seth; BESOMBES, Nicolas; BROCK, Tom; COTE, Amanda; SCHOLZ, Tobias. **Routledge Handbook of Esports**. London: Routledge, 2024, no prelo.

- 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. Dinâmicas do consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de *League of Legends*. **E-Compós: Revista da Associação Nacional do Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Brasília, v. 21, n. 1, p. 1-26, 2018.
- 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.
- MAJKOWSKI, Tomasz. Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia. **Open Library of Humanities**, v. 4, n. 1, 1-35, 2018.
- MALDONADO-TORRES, Nelson. Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto. In: CASTRO-GÓMEZ, Santiago; GROSGOUEL, Ramón (Org.). **El giro Decolonial: Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global**. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana – Siglo del Hombre Editores, 2007, p. 127-167.
- MALDONADO-TORRES, Nelson. A topologia do Ser e a geopolítica do conhecimento. Modernidade, império e colonialidade. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 80, n. 2, p. 71-114, 2008.
- MALDONADO-TORRES, Nelson. Transdisciplinaridade e decolonialidade. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 31, n. 1, p. 75-97, 2016.
- MALDONADO-TORRES, Nelson. Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões básicas. In: BERNARDINO-COSTA, Joaze; MALDONADO-TORRES, Nelson; GROSGOUEL, Ramón (org.). **Decolonialidade e pensamento afro-diaspórico**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2018, p. 27-54.
- MARCONDES FILHO, Ciro. Martín-Barbero, Canclini, Orozco. Os impasses de uma teoria da comunicação latino-americana. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 35, p. 69-85, 2008.
- MARCUS, George. Ethnography In/Of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. **Annual Review of Anthropology**, [s.l.], v. 24, n. 95, p. 95-117, 1995.
- MARKHAM, Annette; BUCHANAN, Elizabeth. **Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0)**. 2012. Disponível em: <http://aoir.org/reports/ethics2.pdf>. Acesso em: 4 fev. 2022.
- MARQUES, Ana; VILLELA, Jorge. O que se diz, o que se Escreve. Etnografia e trabalho de campo no sertão de Pernambuco. **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 48, n. 1, p. 37-74, 2005.
- MARRANCI, Gabriele. **The Anthropology of Islam**. Oxford: Berg Publishers, 2008.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Nosotros habíamos hecho estudios culturales mucho antes de que esta etiqueta apareciera. Entrevista a Jesús Martín-Barbero. **Dissens**, Berlín, n. 3, p. 47-53, 1996.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Procesos de comunicación y matrices de cultura: Itinerario para salir de la razón dualista**. México: Gili-FELAFACS, 1989.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. Comunicação, cultura e hegemonia. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001 [1987]. (Obra com a primeira introdução)
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Pistas para entre-ver medios y mediaciones. **Signo y Pensamiento**, Bogotá, v. 21, n. 41, p. 13-20, 2002. (Segunda introdução da 5ª. edição)
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Ed. Loyola, 2004.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Autopercepción intelectual de un proceso histórico. **Revista Anthropos**, Barcelona, n. 219, p. 21-42, 2008.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Uma aventura epistemológica (entrevista à Maria Immacolata Vassalo de Lopes). **MATRIZES**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 143-162, 2009.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Los inesperados efectos de un escalofrío epistemológico. **Fotocopioteca**, Cali, n. 24, p. 1-11, 2011. (Conferência)

- MARTÍN-BARBERO, Jesús. De la comunicación a la cultura: perder el “objeto” para ganar el proceso. **Signo y pensamiento**, Bogotá, v. 30, n. 60, p. 76–84, 2012.
- MARX, Karl. Introdução à crítica da economia política. In: MARX, Karl. **Contribuição à crítica da economia política**. São Paulo: Martins Fontes, 1977 [1857].
- MARX, Karl. **Capital: A Critique of Political Economy**. v. 1. London: Penguin Books, 1976.
- MARTIN, Paul; SONG, Wei. Gaming on Campus: The Promotion of Esports in Chinese Universities. In: JIN, Dal (Ed.). **Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming**. New York: Bloomsbury Publishing, 2021, p. 282-296.
- MEJIA, Robert; BULUT, Ergin. The cruel optimism of casual games: neocolonialism, neoliberalism, and the valorization of play. **Journal Critical Studies in Media Communication**, London, v. 36, n. 2, p. 156-170, 2019.
- MENDOZA, Breny. La epistemología del sur, la colonialidad del género y el feminismo latinoamericano. In: MINOSO, Yuderlys (Org.). **Aproximaciones críticas a las prácticas teórico-políticas del feminismo latinoamericano**. Buenos Aires: En la Frontera, 2010, p. 19-36.
- MESSIAS, José. Notas sobre a pirataria de games no Brasil: Inclusão (digital) dos pobres e resistência. **Intexto**, Porto Alegre, v. 33, p. 154-173, 2015.
- MESSIAS, José. “**Saudações do Terceiro Mundo**”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. 2016. 300 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2016.
- MESSIAS, José. Gambiarra como mediação. **E-Compós**, Brasília, v. 23, p. 1-25, 2020.
- MESSIAS, José. Gambiarras nos videogames: conhecimento e técnica nas ruínas do projeto colonial/moderno. In: PAIXÃO, Sabrina; SOUZA, Jaderson; FELIX, Tainá (Org.). **Dossiê Lugar de Jogo: Videogames, redes de afeto e implicações na cultura contemporânea**. Guarulhos: Game e Arte Ensino de Arte e Cultura, Centro de Pesquisa e Formação/SESC, 2021, p. 40-47.
- MESSIAS, José; AMARAL, Diego; OLIVEIRA, Thiane. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, Phillip (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p. 75-86.
- MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020.
- MESSIAS, José; MOURA, Catherine; SOUSA, Jorge; PEREIRA, Luiz; VIANA, Gustavo; BARROS, Anna. Projetos globais e histórias locais em Free Fire: apontamentos sobre a cena gamer de Imperatriz, no Maranhão. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 45., 2022, João Pessoa. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2022, p. 1-13.
- MICALI, Bruno. Brasil Game Cup terá torneio de Free Fire com premiação de R\$ 46 mil. In: **Tecmundo**, 28 set. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3GiGdGO>. Acesso em: 17 jul. 2023.
- MIGNOLO, Walter. The geopolitics of knowledge and the colonial difference. **The South Atlantic Quarterly**, Durham, v. 101, n. 1, p. 57-95, 2002a.
- MIGNOLO, Walter. El pontencial epistemológico de la historia oral: algunas contribuciones de Silvia Rivera Cusicanqui. In: MATO, Daniel (Org.). **Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder**. Caracas: CLACSO, 2002b, p 1-16.
- MIGNOLO, Walter. The Enduring Enchantment (or the Epistemic Privilege of Modernity and Where to go From Here). **The South Atlantic Quarterly**, Durham, v. 101, n. 4, p. 927-954, 2002c.
- MIGNOLO, Walter. **Historias locales/disenos globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo**. Madrid: Akal, 2003a.
- MIGNOLO, Walter. Os esplendores e as misérias da “ciência”: colonialidade, geopolítica do conhecimento e pluri-versalidade epistémica. In: SOUSA SANTOS, Boaventura de (Org.). **Conhecimento prudente para uma vida decente: Um discurso sobre as ciências revistado**. Porto: Edições Afrontamento, 2003b, p. 631-672.

- MIGNOLO, Walter. **La idea de América Latina**. La herida colonial y la opción decolonial. Barcelona: Gedisa, 2007a.
- MIGNOLO, Walter. Introduction. Coloniality of power and decolonial thinking. **Cultural Studies**, London, v. 21, n. 2-3, p. 155-167, 2007b.
- MIGNOLO, Walter. Delinking: The Rhetoric of Modernity, the Logic of Coloniality and the Grammar of De-Coloniality. **Cultural Studies**, London, v. 21, n. 2-3, p. 449-514, 2007c.
- MIGNOLO, Walter. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. **Cadernos de Letras da UFF**, Niterói, n. 34, p. 287-324, 2008a.
- MIGNOLO, Walter. La opción de-colonial: desprendimiento y apertura. Un manifiesto y un caso. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 8, p. 243-281, 2008b.
- MIGNOLO, Walter. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. **Theory, Culture & Society**, London, v. 26, n. 7-8, 159-181, 2009.
- MIGNOLO, Walter. **Desobediencia Epistémica**. Retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialid. Buenos Aires: Ediciones del Signo, 2010.
- MIGNOLO, Walter. **The Darker Side of Western Modernity**: Global Futures, Decolonial Options. Durham & London: Duke University Press, 2011a.
- MIGNOLO, Walter. Introduction: The Global South and World Dis/Order. **Journal of Anthropological Research**, Albuquerque, v. 67, n. 2, p. 165-188, 2011b.
- MIGNOLO, Walter. Geopolítica de la sensibilidad y del conocimiento. Sobre (de)colonialidad, pensamiento fronterizo y desobediencia epistémica. **Revista de Filosofía**, Maracaibo, v. 30, n. 74, p. 7-23, 2013a.
- MIGNOLO, Walter. Decolonialidade como o caminho para a cooperação. *In: IHU on-line*, Revista do Instituto Humanitas Unisinos, São Leopoldo, 2013b. Disponível em: <https://bit.ly/49QGy0N>. Acesso em: 20 jul. 2023.
- MIGNOLO, Walter. **Habitar la frontera**. Sentir y pensar la descolonialidad (antología, 1999-2004). Barcelona: CIDOB y UACI, 2015.
- MIGNOLO, Walter. Desafios decoloniais hoje. **Epistemologias do Sul**, Foz do Iguaçu, v. 1, n. 1, p. 12-32, 2017.
- MILLER, Daniel. **Materiality**. Durham, London: Duke University Press, 2005.
- MILLER, Daniel. **Trecos, Troços e coisas**: Estudos antrop. lógicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- MIRANDA, Fernanda. **Cartografia movente**: uma postura de pesquisa em comunicação na Amazônia. 2013. 189 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará. Belém, 2013.
- MONTEIRO, Rafael. GTA 5 arrecada US\$ 1 bilhão e quebra recorde de Call of Duty Black Ops 2. *In: Techtudo*, 20 set. 2013. Disponível em: <http://glo.bo/47xbnpK>. Acesso em: 20 jun. 2023.
- MORAES, Roque. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.
- MORSE, Janice; NIEHAUS, Linda. **Mixed Method Design**: Principles and Procedures. California: Left Coast Press, 2009.
- MORTENSEN, Torill. Training, sharing or cheating? Gamer strategies to get a digital upper hand. **E-Learning and Digital Media**, London, v. 7, n. 1, p. 79-89, 2010.
- MUKHERJEE, Souvik. **Videogames and Postcolonialism**: Empire Plays Back. London: Palgrave Macmillan, 2017.
- MURRAY, Soraya. The Work of Postcolonial Game Studies in the Play of Culture. **Open Library of Humanities**, London, v. 4, n. 1, p. 1-25, 2018.
- MUSSA, Ivan. Regras inventadas: Criatividade e técnica no cenário competitivo de *Super Smash Bros*. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 41., 2018, Joinville. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2018, p. 1-12.

- MUSSA, Ivan. Ritmos vs. Regras: jogos de luta, tempo e criatividade nos videogames. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 42., 2019, Belém. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2019, p. 1-13.
- MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcízio. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **ANTARES**, Caxias do Sul, v. 12, n. 28, p. 313-340, 2020.
- 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.
- NARAIN, Michael. Actually, Esports Is Sport A Response to Parry's (2019) Misguided View. **Sports Innovation Journal**, Indianapolis, v. 2, p. 33-44, 2021.
- NARDI, Bonnie. **My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of the World of Warcraft**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010.
- NASCIMENTO, Fernanda. Estudos culturais e estudos descoloniais: diálogos e rupturas na construção de uma pesquisa de recepção. **Novos Olhares**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 80-87, 2018.
- NASCIMENTO, Yago. **Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike**. 2023. 201 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.
- NAVARRO-REMESAL, Victor; ZAPATA, Beatriz. Who Made Your Phone? Compassion and the Voice of the Oppressed in *Phone Story* and *Burn the Boards*. **Open Library of Humanities**, London, v. 4, n. 1, p. 1-30, 2018.
- NEFF, Gina. **Venture labor: Work and the burden of risk in innovation industries**. Cambridge: MIT Press, 2012.
- NEUENDORF, Kimberly. **The content analysis guidebook**. Londres: Sage, 2002.
- NEUMAN, Lawrence. **Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches**. 2. ed. London: Allyn and Bacon, 200.
- NEWZOO. Mobile Esports Games in China Represent 24% of Top Grossing Titles on Android. *In: Insights*, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3uziPIJ/>. Acesso em: 16 set. 2021.
- NEWZOO. **Global Esports Market Report**. Newzoo Esports, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/49SQirm>. Acesso em: 16 set. 2021.
- NEWZOO. **Global Esports Market Report**. **Newzoo Esports**, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/40XaVi6>. Acesso em: 16 set. 2021.
- NEWZOO. **Global Esports Market Report**. **Newzoo Esports**, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/49Qp6cR>. Acesso em: 10 set. 2023.
- NEWZOO; ESPORTS BAR. **Esports in Brazil: Key facts, figures, and faces**. Report. San Francisco, 2018.
- NICOLL, Benjamin. **Minor Platforms in Videogame History**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.
- NIKO. **The 4 Things A Great Mobile Esports Title Needs in China**. 2016. Disponível em: <https://nikopartners.com/4-things-great-mobile-esports-title-needs-china/>. Acesso em: 16 set. 2021.
- NIKO. **Special report: Evolution of mobile esports for the mass market**. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/48DssOA>. Acesso em 16 set. 2021.
- NIKO. **Esports in Asia, and What it means for the West – a free report**. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/4c1a4IF>. Acesso em: 23 set. 2021.
- NOONEY, Laine. A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. **Game Studies**, Copenhagen, v. 13, n. 2, 2013.
- NUNES, João. O resgate da epistemologia. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 80, n. 2, p. 45-70, 2008.

- OLIVEIRA, Luiz; CANDAU, Vera. Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v 26, n. 1, p. 15-40, 2010.
- OROZCO, Guillermo. Recepción televisiva y mediaciones: La construcción de estrategias por la audiencia. **Cuadernos de Comunicación y prácticas sociales**, México, n. 6, p. 69-88, 1994.
- OROZCO, Guillermo. **La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa**. Guadalajara: Universidad Nacional de La Plata/Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, 2000.
- OROZCO, Guillermo. O telespectador frente à televisão. Uma exploração do processo de recepção televisiva. **Communicare**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 27-42, 2005.
- OROZCO, Guillermo; REYES, Rogério. **Una Coartada Metodológica**: abordajes cualitativos em la investigación em comunicación, médios y audiências. México: Productora de contenidos culturales, 2012.
- ORTIZ, Felipe; DAINEZI, Gustavo; DIAS, Ana. Os estudos de recepção latino-americanos como potência contra-hegemônica no campo da comunicação: a perspectiva das mediações. **Extraprensa**, São Paulo, v. 15, n. especial, p. 199, 216, 2022.
- OTU, Ashley. **The Future of Gaming and Sport: The Rise of the E-sports Industry in China**. 2019. 84 f. Thesis (Global Media and Communications). School of Journalism, The London School of Economics and Political Science, London, 2019.
- PADGETT, Deborah. **Qualitative Methods in Social Work Research**. 2. ed. California: Sage Publishing, 2008.
- PALINKAS, Lawrence; HORWITZ, Sarah; GREEN, Carla; WISDOM, Jennifer; DAUN, Naihua; HOAGWOOD, Kimberly. Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. **Journal of Administration and Policy in Mental Health**, Cham, v. 42, n. 5, p. 533-544, 2015.
- PALLITT, Nicola; VENTER, Anja; KOLOKO, Muya. Whose “Game Culture” Is It, Anyway? Exploring Children’s Gameplay across Cape Town. In: PENIX-TADSEN, Phillip (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p. 269-284.
- PARLEBAS, Pierre. **Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice**. Paris: INSEP, 1999.
- PASE, André; SCHULTZ, Heelary. 2013, The Year eSports Defined Their Place in Brazil. In: HILTSCHER, Julia; SCHOLZ, Tobias (Ed.). **eSports Yearbook 2013/14**. Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2015 (eBook), p. 23-28.
- PASSOS, Eduardo; BARROS, Regina Benevides de. A cartografia como método de pesquisa intervenção. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 17-31.
- PATTON, Michael. **Qualitative Research and Evaluation Methods**. 3. ed. California: Sage Publishing, 2002.
- PAUL, Christopher. **The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture Is the Worst**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.
- PAZ, Samyr; MONTARDO, Sandra. Jogando coma etnografia: o método etnográfico em pesquisas sobre comunidades gamers. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 21, n. 35, p. 22-30, 2016.
- PEARCE, Celia. **Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2011.
- PEDRAZA-RAMIREZ, Ismael; MUSCULUS, Lisa; RAAB, Markus; LABORDE, Sylvain. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. **International Review of Sport and Exercise Psychology**, London, v. 13, n. 1, p. 319-352, 2020.
- PENIX-TADSEN, Phillip. **Cultural Code: Video Games and Latin America**. Cambridge: The MIT Press, 2016.
- PENIX-TADSEN, Phillip (Ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2019.
- PESQUISA GAME BRASIL (PGB). **PGB2023 Report Gratuito**. 2023. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 24 abr. 2023.

- PETERSON, Latoya. Why aren't more black kids going pro in esports? *In: The Undefeated*, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3TpdN5f>. Acesso em: 19 set. 2019.
- PIAGET, Jean. **Play Dreams & Imagination in Childhood**. New York: W. W. Norton and Company, 1962.
- PIMENTA, Carlos. O Sonho na Sociedade Contemporânea: juventude e futebol. **Ponto-e-Vírgula**, São Paulo, v. 3, p. 112-129, 2008.
- PINHEIRO, Cristiano. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 2007. 201 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Escola de Comunicação, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2007.
- PIRES, Thula. Por uma concepção amefricana de direitos humanos. *In: HOLLANDA, Heloísa (Org.). Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais*. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020, s./p. Disponível em: <https://bit.ly/49L08vk>. Acesso em: 20 jul. 2023.
- PORTELLI, Alessandro. 1996. A filosofia e os fatos. **Tempo**, Rio de Janeiro, v. 1, n.2, p. 59-72, 1996.
- PORTO-GONÇALVES, Carlos. Apresentação da edição em português. *In: LANDER, Edgardo (Org.). A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais*. Buenos Aires: CLACSO, 2005, p. 3-5.
- PORTO-GONÇALVES, Carlos. **Amazônia: encruzilhada civilizatória, tensões territoriais em curso**. Rio de Janeiro: Consequência, 2017.
- PRAK, Patrick. Fired in a blog post: The End of Heroes of the Storm Esports. *In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 19., 2019, [s.l.]. Proceedings of DiGRA 2019... [s.l.]: 2019, p. 1-3.*
- PRIMO, Alex. A grande controvérsia: trabalho gratuito na Web 2.0. *In: RIBEIRO, José; BRAGA, Vitor; SOUSA, Paulo (Org.). Performances interacionais e mediações sociotécnicas*. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 57-85.
- PROUST, Marcel. **No caminho de Swann (1913)**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- QUEIROGA, Luiz. Opinião: 'Brasileirinho', precisamos falar sobre racismo nos esports. *In: ESPN*, 2020a. Disponível em: <https://bit.ly/3wFvAwa>. Acesso em: 10 jun. 2020.
- QUEIROGA, Luiz. Rematch: A realidade do brasileiro afasta negros do cenário de esports. *In: ESPN*, 2020b. Disponível em: <https://bit.ly/3Pbv13k>. Acesso em: 10 jun. 2020.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidad y modernidad/racionalidade. **Perú Indígena**, Lima, v. 13, n. 29, p. 11-20, 1992.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidad del poder y clasificación social. **Journal of World-Systems Research**, San Francisco, v. 6, n. 2, p. 342-386, 2000.
- QUIJANO, Aníbal. Globalización, colonialidad y democracia. *In: INSTITUTO DE ALTOS ESTUDIOS DIPLOMÁTICOS 'PEDRO GUAL' (Org.). Tendencias básicas de nuestra época: globalización y democracia*. Caracas: Instituto de Altos Estudios Diplomáticos 'Pedro Gual', 2001, p. 25-28.
- QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. *In: LANDER, Edgardo (Org.). A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005, p. 107-130.
- QUINTERO, Pablo; FIGUEIRA, Patricia; ELIZALDE, Paz. Uma breve história dos estudos decoloniais. **Arte e Descolonização**, São Paulo, v. 3, p. 3-12, 2019.
- RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder**. São Paulo: Ática, 1993.
- RAPPAPORT, Abbie. **"Melee is Broken": Super Smash Bros. Melee: An Interdisciplinary Esports Ethnography**. 2020. 93 f. Thesis (Master of Arts) – Department of Humanities, Concordia University. Montreal, 2020.
- REITMAN, Jason; ANDERSON-COTO, Maria; WU, Minerva; LEE, Je; STEINKUEHLER, Constance. Esports Research: A Literature Review. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 1, p. 32-50, 2020.
- REQUENA, Jesús. **El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad**. Madri: Catedra, 1988.

- RESTEPO, Eduardo. Sobre os estudos culturais na América Latina. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 38, n. 1, p. 21-31, 2015.
- ROBERTS, Michael. The Politics of Playtime: Reading Marx through Huizinga on the Desire to Escape from Ordinary Life. **American Journal of Play**, New York, v. 11, n. 1, p. 46-64, 2018.
- RODRIGUES, Karina; SANTOS, Jhonnatan; AMARAL, Diego; PEREIRA, Luiz; MOURA, Catherine; LOPES, Lorrany; ARAÚJO, Ayrton; MENDES, Kennedy; MESSIAS, José. Free fire e a diversidade configuracional dos esportes: jogo comunitário e ideal de profissionalização em guildas do Maranhão. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023, Belo Horizonte. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2023, p. 1-16.
- ROGSTAD, Egil. Gender in eSports research: a literature review. **European Journal for Sport and Society**, London, ahead-of-print, p. 1-19, 2021.
- RONSINI, Veneza. A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero (ou como sujar as mãos na cozinha da pesquisa empírica de recepção). *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 19., 2010, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2010, p. 1-16.
- ROSA, Bárbara. Cria de Favela x Meia Hora de Morro: conceitos fundamentais para a análise da disputa territorial no Vidigal e o do direito à memória local. **Revista Argumentos**, Monte Carlos, v. 14, n. 1, p. 187-200, 2017.
- ROY, Ananya. Who's afraid of postcolonial theory? **International Journal of Urban and Regional**, [s.l.], v. 40, n. 1, p. 200-209, 2016.
- RUBIM, Antonio. Espetáculo, Política e Mídia. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 11., 2002, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Compós, 2002, p. 1-17.
- RUVALCABA, Omar; SHULZE, Jeffrey; KIM, Angela; BERZENSKI, Sara; OTTEN, Mark. Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. **Journal of Sport and Social Issues**, London, v. 42, n. 4, p. 295-311, 2018.
- SALDAÑA, Johnny. **The coding manual for qualitative researchers**. Londres: Sage, 2012.
- SALDANHA, Lucinda; SILVA, Sofia; FERREIRA, Pedro. "Community" in Video Game Communities. **Games and Culture**, London, v. 18, n. 8, p. 1004-1022, 2023.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SALTER, Anastasia; BLODGETT, Bridget. **Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing**. New York: Palgrave Macmillan, 2017.
- SAMPAIO, Rafael; DIÓGENES, Lycarião. **Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação**. Brasília: Enap, 2021.
- SANDOVAL, Chela. **Methodology of the oppressed**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.
- SANTOS, Isadora. Insights into Latin America's \$3.5 Billion Mobile Games Market: Players, Payers, Revenues, Esports & Market Dynamics. *In*: **Insights**, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3uYeuJm>. Acesso em: 10 set. 2021.
- SANTOS, Milton. **Por uma Geografia Nova**. São Paulo: Hucitec, Edusp, 1978.
- SANTOS, Gabriela; HORA, Fernanda; PEREIRA, Gisele; MODESTO, Artarxerxes. **Revista Qualif**, Cubatão, v. 5, n. 5, p. 114-127, 2019.
- SAQUET, Marcos; SILVA, Sueli. MILTON SANTOS: concepções de geografia, espaço e território. **Geo UERJ**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 18, p. 24-42, 2008.
- SEA. **Sea Limited Reports Second Quarter 2021 Results**. Report, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3P8S6Uq>. Acesso em: 20 fev. 2022.
- SEGAL, D. Is This the Most Virus-Proof Job in the World? *In*: **The New York Time**, 7 April 2020. Disponível em: <https://nyti.ms/3ItzBq5>. Acesso em: 15 set. 2020.

- SEO, Yuri; JUNG, Sang-Uk. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. **Journal of Consumer Culture**, London, v. 16, n. 3, p. 635-655, 2016.
- SICART, Miguel. Against Procedurality. **Game Studies**, Copenhagen, v. 11, n. 3, *on-line*, dec. 2011. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 18 jan. 2022.
- SICART, Miguel. Playful Capitalism, or Play as an Instrument of Capital. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 2, p. 1-15, 2021.
- SILVA, Gabriel; GOMES, Fábio. “Lavo, Passo e Cozinha na sua Casa e pros seus Filhos, mas meu Filho que Mora Comigo Fica Largado na Favela”: Reflexões sobre Suspeição e Precariedade nos Casos do Cria de Favela e da Empregada Doméstica. **Revista Antropolítica**, Niterói, n. 50, n.3, p. 173-196, 2020.
- SILVA, Rodrigo. **Sociabilidade e esportivização**: A equipe de counter-strike da UFMG e o e-sport universitário. 2022. 181 f. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2022.
- SILVA, Edna; MENEZES, Estera. **Metodologia da pesquisa e elaboração da dissertação**. 4. ed. rev. e atual. Florianópolis: UFSC, 2005.
- SKINNER, James; SMITH, Aaron; SWANSON, Smith. **Fostering Innovative Cultures in Sport: Leadership, Innovation and Change**. Cham: Palgrave Macmillan, 2018.
- SMITH, Keith. Early Video Game Tournaments and Players. *In: The Golden Age Arcade Historian*. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/2fk0RK9>. Acesso em: 20 abr. 2018.
- SMITH, Linda. **Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples**. 3 ed. London/New York/Dublin: Zed Books, 2021.
- SMITH, Noah. While the sports world falls silent, esports and streamers fill the void. *In: The Washington Post*, 17 March 2020. Disponível em: <https://wapo.st/3QY8pU2/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de. **Toward a New Common Sense: Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition**. New York: Routledge, 1995.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 63, n. 2, p. 237-280, 2002.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de. A justiça social vai obrigar a que se comprometa com a justiça cognitiva. **Revista Diversa**, Belo Horizonte, v. 3, n. 8, p. 1-5, 2005.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 78, p. 3-46, 2007.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de. **Descolonizar el saber, reinventar el poder**. Montevideo: Ediciones Trilce, 2010.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de; MENESES, Maria (Org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Almedina, 2015.
- SOUSA SANTOS, Boaventura de; MENESES, Maria; NUNES, João. Para ampliar o cânone da ciência: A diversidade epistemológica do mundo. *In: SOUSA SANTOS, Boaventura de (Org.). Semear outras soluções: os caminhos da biodiversidade e dos conhecimentos rivais*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005, p. 21-121.
- SOUZA, Jessé. **A ralé brasileira: quem é e como vive**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.
- SOUZA, Jessé. **Os batalhadores brasileiros: nova classe média ou nova classe trabalhadora?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- SOUZA, Jessé. A Parte de Baixo da Sociedade Brasileira. **Revista Interesse Nacional**, São Paulo, v. 4, n. 14, p. 33-41, 2011.
- SOUZA, Jessé. **Classe média no espelho**. Sua história, seus sonhos e ilusão, sua realidade. Rio de Janeiro: Estação Brasil, 2018.
- SOUZA, Marcelo. O território: sobre espaço e poder. Autonomia e desenvolvimento. *In: CASTRO, Iná; GOMES, Paulo; CORRÊA, Roberto (Orgs.). Geografia: conceitos e temas*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001, p.77-116.

- SOUZA, Renata. **O Comum e a Rua**: Resistência da juventude frente à militarização da vida na Maré. 2017. 313 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2017.
- STANFILL, Mel; CONDIS, Megan. Fandom and/as labor [editorial]. **Journal Transformative Works and Cultures**, [s.l.], v. 15, *on-line*, 2014.
- STATERI, Julia; SOUZA, Jaderson. Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. 1-23.
- STEINKUEHLER, Constance. Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 1, p. 3-8, 2020.
- SUMMERLEY, Rory. The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 1, p. 51-72, 2020.
- SÜNDEN, Jenny; SVENINGSSON, Malin. **Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play**. London: Routledge, 2012.
- SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- ŠVELCH, Jan. Promises of the Periphery: Producing Games in the Communist and Transformation-Era Czechoslovakia. In: SOTAMAA, Olli; SVELCH, Jan (Eds.). **Game Production Studies**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021, p. 237-256.
- SZABLEWICZ, Marcella. A Realm of Mere Representation? “Live” E-Sports Spectacles and the Crafting of China’s Digital Gaming Image. **Games and Culture**, London, v. 11, n. 3, p. 256-274, 2015.
- TAÇA DAS FAVELAS. **Um campeonato de oportunidades por todo o Brasil**. 2023. Disponível em: <https://tacadasfavelas.com.br/>. Acesso em: 20 jul. 2023.
- T2. **Take-Two Interactive Software, Inc.** Report. May 2023 1 (Nasdaq: Ttwo). 2023. Disponível em: <https://ir.take2games.com/static-files/f04c0f81-91d9-4792-a05f-c11d244c96c3>. Acesso em: 20 jun. 2023.
- TAYLOR, Nicholas. **Power Play**: Digital Gaming Goes Pro. 2009. 292 f. Dissertation (Doctor of Philosophy in Education). Graduate Program in Education, York University. Toronto, 2009.
- TAYLOR, Nicholas. Professional Gaming. In: MANSELL, Robin; ANG, Peng (Ed.). **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**. London: Wiley Blackwell, 2015, p. 987-990.
- TAYLOR, Nicholas. Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. **Convergence: The International Journal of Research New Media Technologies**, London, v. 22, n. 2, p. 115-130, 2016a.
- TAYLOR, Nicholas. Now you’re playing with audience power: the work of watching games. **Critical Studies in Media Communication**, London, v. 33, n. 4, p. 293-307, 2016b.
- TAYLOR, Nicholas. I’d rather be a cyborg than a gamerbro: How masculinity mediates research on digital play. **MedieKultur**, [s.l.] n. 64, p. 10-30, 2018.
- TAYLOR, Nicholas; HAMMOND, Randall. Outside the Lanes: Supporting a Non-normative League of Legends Community. In: HARPER, Todd; ADAMS, Meghan; TAYLOR, Nicholas. (Ed.) **Queerness in Play**. Cham: Palgrave Macmillan, 2018, p. 225-242.
- TAYLOR, Nicholas; STOUT, Bryce. Gender and the two-tiered system of collegiate esports. **Critical Studies in Media Communication**, London, v. 32, n. 5, p. 451-465, 2020.
- TAYLOR, T. The Social Design of Virtual Worlds: Constructing the User and Community Through Code. In: CONSALVO, Mia; BAYM, Nancy; HUNSINGER, Jeremy; JENSEN, Klaus (Eds.). **Internet Research Annual Volume 1**: Selected Papers from the Association of Internet Researchers Conferences 2000-2002. New York: Peter Lang, 2004, p. 260-268.
- TAYLOR, T. **Play Between Worlds**: Exploring Online Game Culture. Cambridge: The MIT Press, 2006.
- TAYLOR, T. The Assemblage of Play. **Games and Culture**, London, v. 4, n. 4, p. 331-339, 2009.
- TAYLOR, T. **Raising the Stakes**: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press, 2012.

- TAYLOR, T. The Rise of Game Spectatorship. *In: In Media Res: A MediaCommons Project*. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3V04KZI>. Acesso em: 24 ago. 2017.
- TAYLOR, T. **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.
- TAYLOR, T. Ethnography as Play. **American Journal of Play**, New York, v. 14, n. 1, p. 33-57, 2022.
- TAYLOR, T.; JAKOBSSON, Mikael. The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games. *In: DAC*, 2003, Melbourne. **Proceedings...** 2003, Melbourne, p. 81-90.
- TERRANOVA, Tiziana. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. **Social Text**, Durham, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000.
- THORNHAM, Helen. **Ethnographies of the Videogame Gender, Narrative and Praxis**. London: Routledge, 2011.
- THORHAUGE, Anne. The Rules of the Game—The Rules of the Player. **Games and Culture**, London, v. 8, n. 6, p. 371 -391, 2013.
- TIRONI, Martín; VALDERRAMA, Matías. Descolonizando los sistemas algorítmicos: diseño crítico para la problematización de algoritmos y datos digitales desde el Sur. **Palabra Clave**, Chía, v. 24, n. 3, e2432, 2021.
- TOLEDO, Luiz. **Lógicas no Futebol**. São Paulo: Hucitec/FAPESP, 2002.
- TORNEIO Nacional Odyssey. **Odyssey Aventura**, São Paulo, n. 5, 1984.
- TORRICO VILLANUEVA, Erick. La “comunicación occidental”. Eurocentrismo y Modernidad: marcas de las teorías predominantes en el campo. **Journal de Comunicación Social**, La Paz, v. 3, p. 41, 2015.
- TORRICO VILLANUEVA, Erick. La comunicación en clave latinoamericana. **Chasqui**, Quito, n. 132, p. 23-36, 2016a.
- TORRICO VILLANUEVA, Erick. **Hacia la Comunicación decolonial**. Serie Integrar. v. 2. Sucre: Universidad Andina Simón Bolívar, 2016b.
- TORRICO VILLANUEVA, Erick. La comunicación decolonial, perspectiva in/surgente. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, São Paulo, v. 15, n. 28, p. 72-81, 2018.
- TRAMMELL, Aaron. Torture, Play, and the Black Experience. **GAME: The Italian Journal of Game Studies**, Reggio Calabria, v. 9, n. 1, pp. 33-49, 2020.
- TRAMMELL, Aaron. Decolonizing play. **Critical Studies in Media Communication**, London, v. 39, n. 3, p. 239-246, 2022.
- TUBINO, Manoel. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez, 1992.
- TUCK, Eve; YANG, Wayne. Decolonization is not a metaphor. **Decolonization: Indigeneity, Education & Society**, Toronto, v. 1, n. 1, p. 1-40, 2012.
- TURTIAINEN, Riikka; FRIMAN, Usva; RUOTSALAINEN, Maria. “Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride”: Sportificating the Overwatch World Cup 2016. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 4, p. 351-371, 2020.
- VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society: Public Values in a Connective World**. Nova York: Oxford University Press, 2018.
- VIANNA, Anna. **Os Enleios da Tarrafa: Etnografia de uma parceria transnacional entre ONGs através de emaranhados institucionais de combate à pobreza**. 2010. 402 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.
- VICENTIN, Diego. **A Mobilidade como Artigo de Consumo: Apontamento sobre as relações com o aparelho celular**. 2008. 158 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2008.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas Canibais**. São Paulo: CosacNaify, N-1, 2015.

- WACQUANT, Loïc. **Corpo e alma**: notas etnográficas de um aprendiz de boxe. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSport. *In*: THE 2006 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING AND CONFERENCE ON COMPUTER GAME DEVELOPMENT, 2006, Las Vegas. **Proceedings...** Nevada: 2006, p. 1-4.
- WALLERSTEIN, Immanuel. **Criação do sistema mundial moderno**. p. 1-8, 1992.
- WALLERSTEIN, Immanuel. **O universalismo europeu**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- WALSH, Catherine. Las geopolíticas del conocimiento y colonialidad del poder. Entrevista a Walter Mignolo. **Polis**, Santiago, v. 1, n. 4, 2003, p. 1-26.
- WALSH, Catherine. Introducción: (Re) pensamiento crítico y (de) colonialidad. *In*: WALSH, Catherine (Org.). **Pensamiento crítico y matriz (de)colonial**. Reflexiones latinoamericanas. Quito: Ediciones Abya-yala, 2005, p. 13-35.
- WALSH, Catherine (Org.). **Interculturalidad, Estado, sociedad**: luchas (de)coloniales de nuestra época. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar/Abya-Yala, 2009.
- WALSH, Catherine. Estudios (inter)culturales en clave decolonial. **Tabula Rasa**, Bogotá, n. 12, p. 209-277, 2010.
- WANG, Xueqin; LIU, Shenghe; SYKES, Olivier; WANG, Chengxin. Characteristic Development Model: A Transformation for the Sustainable Development of Small Towns in China. **Sustainability**, [s.l.], v. 11, n. 13, p. 1-21, 2019.
- WARDASZKO, Marcin; DĄBROWSKI, Kajetan; ĆWIL, Małgorzata; CHOJECKI, Przemysław. Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile Esports. *In*: THE 52ND HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, 52., 2019. **Proceedings...** [s.l.]: 2019, p. 2468-2475.
- WEBB, Steven; SOH, Sieteng. Cheating in networked computer games: a review. *In*: THE 2ND INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL INTERACTIVE MEDIA IN ENTERTAINMENT AND ARTS, 7., 2007. **Proceedings...** [s.l.]: 2007, ACM, p. 105-112.
- WIJMAN, Tom. Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. *In*: **Insights**, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3P5IkCE>. Acesso em: 10 set. 2021.
- WILLIAMS, Dmitri; DUCHENEAUT, Nicolas; XIONG, Li; ZHANG, Yuanyuan; YEE, Nick; NICKELL, Eric. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. **Games and Culture**, London, v. 1, n. 4, p. 338-361, 2006.
- WITKOWSKI, Emma. **Inside the Huddle**: The Phenomenology and Sociology of Team Play in Networked Computer Games. 2012. 249 f. Dissertation (Doctor of Philosophy) – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2012.
- WOHN, Donghee; FREEMAN, Guo. Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 1, p. 73-88, 2020.
- WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. **Television & New Media**, London, v. 20, n. 8, p. 813-823, 2019.
- WYNTER, Sylvia. 1942: A New World View. *In*: HYATT, Vera; NETTLEFORD, Rex (Ed.). **Race, Discourse and the Origin of the Americas**: a New World View. Washington: Smithsonian Institution Press, 1995, p. 5-57.
- ZEMELMAN, Hugo. Pensar Teórico y Pensar Epistémico: los retos de las Ciencias Sociales latinoamericanas. **Espacio Abierto**, Maracaibo, v. 30, n. 3, p. 234-244, 2021.
- ZIMMERMAN, Joshua. Computer Game Fan Communities, Community Management, and Structures of Membership. **Games and Culture**, London, v. 14, n. 7-8, p. 896-916, 2019.

Apêndice A – Perfil dos jogadores

Participante	Idade	Gênero	Cor ou raça	Escolaridade	Área de estudos	Cidade	Estado	Quando começou a jogar?
J1	22	M	Pardo	ES incompleto	Tecnologia da Informação	Pendências	Rio Grande do Norte	2017
J2	24	M	Branco	ES incompleto	Análise de sistema	Campo Grande	Mato Grosso do Sul	2018
J3	20	M	Branco	ES incompleto	Contabilidade	Paranaguá	Paraná	2018
J4	18	M	Branco	EM incompleto	*	Belém	Pará	2017
J5	23	M	Branco	ES incompleto	Educação Física	Rio de Janeiro	Rio de Janeiro	2018
J6	19	M	Pardo	EM incompleto	*	Aracaju	Sergipe	2018
J7	18	M	Pardo	EM completo	*	Paranaguá	Paraná	2017
J8	21	M	Pardo	EM completo	*	Campo Grande	Mato Grosso do Sul	2017
J9	22	M	Preto	EM completo	*	Boa Vista	Roraima	2017
J10	18	M	Pardo	EM completo	*	São Paulo	São Paulo	2017

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

