

E-sports: Um Fenómeno da Cultura Digital Contemporânea

Pedro Saraiva

Mestrando em Comunicação,
Cultura e Tecnologias de
Informação - ISCTE-IUL.
Rua Alda Nogueira, 7-4D
Monte Abraão, 2745-324 Queluz
pac.saraiva@gmail.com

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

Resumo

Este *short paper* explora o fenómeno do desporto eletrónico, os *e-sports*, conceito que representa a prática profissionalmente organizada e competitiva em jogos digitais. Situado conceptualmente entre o *gaming* e o desporto, os *e-sports* apresentam-se como um fenómeno da cultura digital contemporânea, expondo uma relação única com os *media*, não só em termos de plataforma de jogo (computadores e consolas), mas também como transmissor de informação e espaço de socialização. O *paper* divide-se em duas seções: a primeira contextualiza e caracteriza os *e-sports* enquanto fenómeno cultural e a segunda aborda a relação com os *media* e tentativa de afirmação na cultura *mainstream*. Serão analisados também duas entrevistas com membros influentes na comunidade de *e-sports* nacionais, como elemento ilustrador da realidade portuguesa.

Palavras-chave

E-sports; *media*; jogos digitais; desporto; *gaming*;

ACM Classification Keywords

A.1.2. [Document Types]: Reference works; J.3.1. [Collaborative and social computing]: Collaborative and social computing theory, concepts and paradigms--- Social media; L.8.7. [Computers in other domains]: Personal computers and PC applications---Computer

games; M.3.7. [User characteristics]: Cultural characteristics;

Introdução

Desde a sua gênese que os jogos digitais configuram a competição entre jogadores como um elemento central da jogabilidade. Títulos como *Spacewar* (1961) ou *Pong* (1972) são percursos dentro de um gênero que privilegia o confronto direto entre dois jogadores, um-contrá-um, numa batalha para ver quem é o mais forte. Com o aparecimento das arcadas, uma nova vaga de competições entre jogadores surgiu, desta vez não um contra outro, mas em busca do primeiro lugar do *ranking*. Este gênero de confronto indireto teve em títulos como *Pac-Man* (1980), *Space Invaders* (1980) ou *Donkey Kong* (1981) verdadeiros estandartes do sucesso que a disputa entre jogadores tinha. Mais tarde, com a passagem do ato de jogar do espaço público para o espaço privado, através do aparecimento das consolas e dos computadores pessoais, este gênero de jogo que pressupõe a presença dos adversários no mesmo espaço sofreu uma pequena quebra, levando a própria indústria a reinventar-se.

Com essa necessidade em mente, no início dos anos 90, surgiram os primeiros jogos de confronto multiplayer para as consolas, onde a jogabilidade um-contrá-um em simultâneo voltava a ser evidenciada. Nos jogos para computador, o sucesso mundial de *first-person shooters* (FPS) como *Doom* (1993), *Doom II* (1994) e, posteriormente, *Quake* (1996), que incorporaram com sucesso o modo *multiplayer online*, veio provar à indústria dos jogos que os jogadores estavam ávidos de terem a possibilidade de competir com outros, através das capacidades da Internet, que

na altura também se encontrava em franca expansão. Jogar contra a máquina deixou assim de ser uma experiência recompensadora a longo prazo para os jogadores, que à medida que melhoravam as suas capacidades técnicas nesse modo de jogo, começaram a encarar com maior seriedade o ato de jogar procurando oponentes *online* que oferecessem um maior desafio e, por consequência, uma maior sensação de recompensa.

O êxito desta filiação aos jogos digitais constitui uma forma dos indivíduos afirmarem a seriedade com que encaram o ato de jogar, muitas vezes considerado infantil, uma forma que vai para além do passatempo e do lazer, uma forma que exige dedicação, esforço e empenho [1, 3, 9]. No final dos anos 90, esta forma mais séria de jogar foi designada por *e-sports* (*electronic sports*) que se refere, popularmente, ao *gaming* competitivo e profissionalmente organizado. T.L. Taylor centra a força dos *e-sports* precisamente no fator competitivo entre os jogadores, afirmando que é a "jogar contra outros é onde está a verdadeira atração" [7]. Esta noção de competição e desafio é o que dá dinamismo ao fenómeno dos *e-sports*, que tem registado níveis de popularidade crescentes, tornando-se uma realidade desejada por muitos jovens jogadores de todo o Mundo.

Essa vertente desportiva na definição dos *e-sports* tem particular importância no entendimento deste fenómeno e é também um dos pontos que geram maior polémica para a sociedade que observa hesitante estas comunidades de jovens a investirem grande parte do seu tempo em frente a uma consola ou computador.

Assim sendo, os objetivos deste *short paper* são: a) definir e apresentar este fenómeno da cultura digital; e b) analisar a relação dos *e-sports* nacionais com os *media*. Esta análise faz parte de uma investigação mais abrangente que envolverá o estudo de mais duas vertentes, nomeadamente sobre a indústria envolvente dos desportos eletrónicos, clarificando o seu papel na governabilidade desta comunidade, e a averiguação da realidade competitiva dos desportos eletrónicos em Portugal, reconhecendo a importância dos diversos intervenientes nas provas e competições nacionais. Para esta reflexão preliminar serão analisados os depoimentos de Telmo "Armag3ddon" Silva, presidente e membro fundador da associação portuguesa de *e-sports*, os *Grow uP Gaming*¹, e João "ERRZyx" Ferreira, chefe editorial do portal nacional de notícias de *e-sports* Fraglíder². Ambos os depoimentos foram recolhidos em entrevista presencial, enquanto parte de um conjunto de testemunhos mais abrangente, cujo objetivo é deslindar as perspetivas de membros influentes da comunidade nacional de desportos eletrónicos sobre o panorama atual da mesma.

¹ Existentes desde 2000, originalmente conhecidos como *Underworld Preachers* (uP), decidiram em 2002 expandir o clã a mais jogadores e a mais jogos, tendo efetuado o registo como associação sem fins lucrativos, *Grow uP Gaming*, em 2008 em busca de maior credibilidade institucional.

² Criado em 1999, o Fraglíder tornou-se a maior organização de entretenimento digital nacional, com o objetivo de ser um projecto abrangente das comunidades e para as comunidades de jogadores. Renascida da actividade em 2011 depois de um período de quase 2 anos inativa, o Fraglíder é atualmente o maior portal nacional de desportos eletrónicos, com uma média mensal de 180 mil visitas.

***E-sports*: Contextualização e caracterização**

A definição de *e-sports* não é linear, tal como não o é para os jogos digitais, uma vez que o conceito pode ser entendido através de diferentes perspetivas. Considera-se que o termo foi utilizado pela primeira vez em 1999, num comunicado de imprensa da *Online Gamers Association* (OGA), onde surgiu em comparação com os desportos tradicionais. O investigador austríaco Michael Wagner [9] segue esta linha de pensamento e procura definir os *e-sports* baseando-se na definição de desporto de Claus Tiedemann, enquadrando as noções de competição, reconhecimento social, capacidades físicas e intelectuais, para de uma forma mais geral referir-se a desporto como "um campo de atividades culturais onde indivíduos se engajam voluntariamente com outros, com o objetivo de desenvolver, treinar e comparar habilidades de importância cultural, dentro de um conjunto de regras comuns e sem prejudicar ninguém deliberadamente" [8]. Wagner coloca assim a definição de *e-sports* como respeitando "uma área de atividades desportivas onde os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades mentais e físicas na utilização das tecnologias de informação e comunicação" [9]. Esta definição que exemplifica a relação entre os *e-sports* e os desportos tradicionais é uma das explicações que tem maior aceitação dentro da área.

Também Jonasson e Thiborg [5] abordam esta ligação constatando que os desportos tradicionais são socialmente encarados como uma "virtude", enquanto os *e-sports* são vistos como um "vício". No entanto, os autores defendem, à luz da definição de desporto de Allen Guttmann na sua obra "From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports" (1978), que os *e-sports* sendo caracterizados como altamente competitivos, bem

organizados e requerentes de capacidades intelectuais e físicas dos jogadores, podem logicamente ser classificados de desporto. Apesar disto, o desporto eletrónico muitas vezes nem sequer é aceite como uma ação de lazer, uma vez que a maioria dos pais e responsáveis educacionais desencorajam os jovens a jogarem de forma continuada. Esta dicotomia entre os desportos tradicionais, que são vistos como os 'bons da fita' e os *e-sports*, como os 'maus', é um dos motivos mais interessantes para estudar este fenómeno da cultura digital.

Brett Hutchins também parte exatamente dessa relação entre desporto eletrónico e tradicional para referir que, à primeira vista, os *World Cyber Games* (WCG), considerada a maior competição mundial de jogos digitais, "parecem reproduzir a forma e a conduta dos desportos tradicionais" [4]. Hutchins define então os *e-sports* como um desporto originado das lógicas dos *media*, dos fluxos de comunicação e de informação, onde toda a competição ocorre em ambientes construídos digitalmente e onde os confrontos são indissociáveis da tecnologia que providencia a plataforma para a competição, um *media sport*.

E-sports, media e afirmação na cultura mainstream

O desporto eletrónico pode ser visto como um fenómeno cultural e social de práticas partilhadas dentro de contextos específicos, onde os *media* desempenham um papel tripartido: como plataforma desportiva dos *e-sports*, como infraestrutura das relações sociais e da competição *online* e, por fim, como transmissor de informação e de entretenimento para uma audiência [6].

O facto é que tal como nos desportos tradicionais, o desporto eletrónico atrai uma vasta comunidade de elementos: jogadores, equipas, patrocinadores, fãs e, mais importante, espectadores. Um recente estudo social mostra que os jogadores casuais de jogos digitais muitas vezes preferem ver jogadores profissionais em ação, em vez de jogarem eles próprios esses jogos por norma mais complexos [2]. Assim, a maioria dos jogadores é também espectador, tal como nos desportos tradicionais.

No entanto, uma das principais diferenças entre a experiência dos espectadores de desportos tradicionais e de *e-sports* é a preponderância do meio *online* nestes últimos ao invés dos *media* tradicionais, uma vez que a vasta maioria dos eventos ocorrem na Internet, assim como as interações entre as diferentes comunidades através de *sites* de redes sociais como o *Facebook* ou *Twitter* e plataformas de partilha social de conteúdos como o *Youtube*.

Atividades como o *gaming online*, a formação de comunidades de *gaming* multinacionais ou a promoção de eventos mundiais de *e-sports* possibilitam e originam interações entre membros de comunidades de todo o Mundo, que nestas relações de partilha entre si transformam esta realidade social do desporto eletrónico numa nova forma social moderna e aberta para o Mundo. Maric ressalva que os *e-sports* enquanto nova forma social têm a capacidade de "transgredir fronteiras culturais, existir entre as instituições sociais e construir sistemas independentes de significados" [6]. Sendo presidente e fundador de uma associação de *e-sports*, Telmo Silva foca precisamente este facto, quando questionado sobre as principais características da sua associação: "O facto de conseguirmos juntar

muitas pessoas com experiências e culturas diferentes faz com que tenhamos um projecto rico e único".

O papel representado pelos *media* como transmissor de informação e de entretenimento para uma audiência, tal como apontado por Maric, é ainda a condição mais importante na relação com os *e-sports*. Fazendo frente ao desinteresse dos *media* tradicionais no fenómeno do desporto eletrónico, os indivíduos envolvidos na realidade dos *e-sports* utilizam os *media* online para colmatar essa falta de divulgação. Seja através de contribuições para os portais de notícias, inserção de informações nos *sites* e nas páginas de *Facebook* das equipas, participação em fóruns ou blogues, transmissão de *streams* de competições internacionais ou apenas divulgando os *e-sports* enquanto desporto, muitos tentam contribuir voluntariamente para uma maior visibilidade e credibilização da modalidade.

Esta comunicação mediada entre os membros das comunidades com um objetivo em comum é um dos fatores-chave para o sucesso do desporto eletrónico [6]. A contribuição voluntária para o crescimento dos *e-sports* por parte dos membros da comunidade portuguesa talvez seja o fator essencial para que este fenómeno exista no nosso país. "É a base dos *e-sports*. Falo por mim, estou há 11 anos nos Grow uP Gaming e sou voluntário dedicado 8 horas por dia, todos os dias e nunca ganhei dinheiro nenhum. É preciso muita força de vontade", conta Telmo Silva. O chefe editorial do *FraglÍder*, apesar de não ser voluntário, também reconhece que é a paixão da comunidade pelos jogos digitais e pelo desporto eletrónico que mantém esta comunidade viva, estimando que "95% das pessoas que trabalham em organizações de *e-sports* são voluntárias".

Tendo em conta o sucesso das transmissões *online* das competições e da grande adesão de público a outros conteúdos mediáticos relacionados com os *e-sports*, surge a pergunta: por que razão é que ainda não surgiu uma aposta dos *media* tradicionais ocidentais³, nomeadamente da televisão, neste produto? T.L. Taylor [7] aponta três fatores técnicos que podem condicionar esta passagem: a falta de preparação estrutural dos jogos digitais para serem transmitidos na TV, as dificuldades inerentes à necessidade da transmissão em direto de determinada partida e o desconhecimento do público em geral dos jogos com maior adesão nos *e-sports* como o MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *League of Legends* (2009) ou o RTS (*Real Time Strategy*) *Starcraft II* (2010). No entanto, ambos os testemunhos recolhidos indicam um outro fator mais influente que impede esta transição para um meio mais *mainstream*, a mentalidade da sociedade portuguesa: "Acho que é mesmo uma questão cultural em primeiro lugar. Se eles (geração mais antiga) não apoiam os jogos, quanto mais as empresas que são geridas por essa geração", refere Telmo Silva. João Ferreira concorda com esta perspetiva e dá como exemplo a organização de torneios em Portugal: "As pessoas pensam que fazer uma LAN Party ou um evento de *e-sports* é deitar dinheiro ao lixo para ver meia dúzia de miúdos em frente ao computador a jogar o dia inteiro e, portanto, enquanto houver esta mentalidade será sempre muito complicado existir esse tipo de programação na televisão".

³ Na Coreia do Sul esta ligação entre os *e-sports* e a televisão já existe há mais de 15 anos e está estabilizada;

Considerações Finais

Os *e-sports* enquanto fenómeno cultural contemporâneo e mundial contam com mais de uma década de existência, mas são ainda uma realidade algo instável. Embora já tenham vivido uma época de ouro, entre os anos de 2004 e 2008, com torneios e competições com prémios finais a ascenderem às centenas de milhares de dólares foram desenvolvidas, dando uma grande visibilidade mediática a todos os envolvidos, desde os jogadores aos organizadores das provas, esse panorama não existe neste momento. A crise financeira que tem assolado grande parte do Mundo desde 2008, aliado a promessas demasiado ambiciosas da parte dos responsáveis pela governabilidade do desporto eletrónico levou a que todas as equipas e competições repensassem a sua forma de estar no *gaming* e procurassem formas sustentáveis de subsistir no panorama.

Em Portugal, apesar dos *e-sports* nunca terem atingido os níveis de profissionalização e de sucesso que alcançaram internacionalmente, também o frágil panorama nacional sofreu com esta remodelação. Atualmente, em termos de competições LAN *offline*, existe apenas um agente com relevância nacional e que se tem mantido durante este período, a XL Party. Através da internet, onde anteriormente existiam qualificadores para grandes provas mundiais como a ESWC ou o WCG e outras competições que mantinham as equipas com um calendário preenchido, hoje em dia, também esse cenário é inexistente. O facto é que para existir esta expansão do meio *online* ou existir sequer o interesse da parte dos *media mainstream* neste produto de entretenimento desportivo, têm de existir

algumas transformações na realidade dos *e-sports* portugueses.

Preliminarmente, com a análise realizada para este *short paper*, a criação de elementos institucionais como uma federação nacional de *e-sports* que reúna todas as equipas e organizações nacionais, regulamentando a realidade competitiva, promovendo este fenómeno em particular e o *gaming* no geral revela-se como um fator de fundamental importância. De facto, existem alguns indícios por parte das maiores equipas nacionais, os mencionados *Grow up Gaming* e os *K1ck eSports Club*, que a criação deste elemento governativo vai efetivamente avançar.

A questão problemática da mentalidade da sociedade portuguesa no geral em relação ao *gaming* competitivo é um aspeto cuja mudança não se prevê possível a curto ou médio prazo. Neste aspeto, deve ser tentada a realização de diversas ações públicas da parte da comunidade do *gaming* em geral, para tentar demonstrar que o lugar dos jogos digitais é ao lado de outras atividades sociais consideradas "saudáveis" e não atrás, estigmatizada como um vício. No entanto, esta não se afigura uma tarefa fácil, pois nem internacionalmente existem resultados consistentes que tal seja possível.

Por fim, existem algumas questões que se encontram ainda por responder e servem de pistas para esta investigação assim como para futuros trabalhos, nomeadamente sobre as perspetivas dos jogadores desta comunidade sobre quais os seus desejos e se esta profissionalização de uma ação que começou por ser de simples lazer efetivamente é algo que procuram para o seu futuro. Também da perspetiva da

governabilidade externa destas associações de jovens jogadores remanesçam questões sobre qual a melhor estratégia a seguir, uma vez que muitas equipes nacionais começam por prometer bastante em termos de profissionalização e acabam, por um motivo ou outro, terminar a sua atividade precocemente, não

cumprindo os seus compromissos. Nada disto altera a viabilidade acadêmica do *gaming* profissional enquanto novos objetos de estudo, onde práticas mediáticas dão origem a este novo desporto contemporâneo mundial, os *e-sports*.

Referências Bibliográficas

- [1] Caillois, R. *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- [2] Cheung, G., Huang J. Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator. CHI 2011, 2011. http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf.
- [3] Huizinga, J. *Homo Ludens*, New York: Routledge 2002.
- [4] Hutchins, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media&Society*, 10 (6), (2008), 851-869. http://www.academia.edu/984286/Signs_of_MetaChange_in_Second_Modernity_The_Growth_of_e-Sport_and_the_World_Cyber_Games.
- [5] Jonasson K., Thiborg J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), (2010), 287-299.
- [6] Maric, J. Electronic Sport: How progaming negotiates territorial belonging and gender. *PLATFORM: Journal of Media and Communication*, YECREA Special Issue November: 6-23. ISSN: 1836-5132, 2011. http://journals.culturecommunication.unimelb.edu.au/platform/yecrea_2011_maric.html.
- [7] Taylor, T.L. *Raising the Stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2012.
- [8] Tiedemann, C. Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). *Proc. IX International CESH-Congress*, Crotone, Itália, 2004.
- [9] Wagner, M.G. On the Scientific Relevance of eSports. *Proc. International Conference of Internet Computing*, (2006), 437-442. <http://ww1.ucmss.com/books/LFS/CSREA2006/ICM4205.pdf>.