

## DO LAZER À PERFORMANCE: UMA REVISÃO SÓCIO-HISTÓRICA SOBRE O DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Recebido em: 16/06/2020

Aprovado em: 15/12/2020

Licença: 

*Jéssica Barbosa Ferreira*<sup>1</sup>

*Letícia Cristina Lima Moraes*<sup>2</sup>

*Wanderley Marchi Júnior*<sup>3</sup>

Universidade Federal do Paraná (UFPR)  
Curitiba – PR – Brasil

**RESUMO:** Os jogos eletrônicos se desenvolveram durante os anos, sendo conhecidos por muito tempo como um tipo de atividade recreacional e de lazer. O crescimento da internet possibilitou o surgimento de um novo cenário, em que alguns jogadores puderam se profissionalizar, originando o *e-Sport*. Objetiva-se apresentar um histórico sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e sua passagem de uma prática de lazer para uma atividade esportiva profissional. Conclui-se que a disseminação dos e-Sports se deve às características modernas, dinâmicas e distintas que os esportes eletrônicos têm adquirido, à vasta procura e, conseqüentemente, oferta da prática, sendo visível a presença dos processos de mercantilização, espetacularização, amadorismo, institucionalização e profissionalização que os e-Sports passaram e passam, com cada processo não ocorrendo de forma linear um com o outro, mas sim interconectados.

**PALAVRAS-CHAVE:** Esportes Eletrônicos. Atividades de Lazer. Profissionalização.

### FROM LEISURE TO PERFORMANCE: A SOCIO-HISTORICAL REVIEW ABOUT THE DEVELOPMENT OF ELECTRONIC GAMES

**ABSTRACT:** Electronic games have been growing over the past several years, being known as a type of recreational and leisure activity. The growth and development of broadband services enabled a new scenario, allowing professional players to emerge, therefore, making the development of electronic sports possible, also known as e-Sport. Thus, the aim of this paper is to present the history about the development of electronic games and their transition from leisure to professional sports. It was found that the growth of e-Sports is due primarily to modern, dynamic and even distinctive characteristics that e-Sports have acquired, the demand and, consequently, the offer of

<sup>1</sup> Graduada em Educação Física (UFPR), Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná, Centro de Pesquisas em Esportes, Lazer e Sociedade (CEPELS).

<sup>2</sup> Graduada em Educação Física (UFPR), Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná, Centro de Pesquisas em Esportes, Lazer e Sociedade (CEPELS).

<sup>3</sup> Professor Titular do Departamento de Educação Física e dos Programas de Pós-graduação em Educação Física e em Sociologia da Universidade Federal do Paraná, Centro de Pesquisas em Esportes, Lazer e Sociedade (CEPELS).

its practice, being visible the presence of the commercialization, spectacularization, amateurism, institutionalization and professionalization processes, each one occurring not in a linear time frame, but interconnected.

**KEYWORDS:** Electronic Sports. Leisure Activities. Professionalization.

## **Introdução**

Os jogos eletrônicos são conhecidos como uma atividade recreacional e de lazer popular, tanto para jovens quanto para adultos (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2017). Isso se dá desde 1980, quando foram formadas diversas redes de jogadores em locais como os fliperamas<sup>4</sup>, que atingiram o ápice de sua popularidade nesta década (BOROWY; JIN, 2013). A expansão dos *consoles* e computadores domésticos, principalmente no início dos anos 1990, fez com que a indústria de fliperamas decaísse e se iniciasse, com o crescimento da banda larga e desenvolvimento da internet, um novo cenário para os jogos eletrônicos (CAMPEONATO DE GAMES, 2018).

O surgimento de competições oficiais envolvendo dinheiro e espectadores possibilitou a profissionalização de alguns jogos (CARBONIE; GUO; CAHALANE, 2018) e, para uma pequena parcela de jogadores, os jogos eletrônicos viraram uma opção de carreira (FAUST; MEYER; GRIFTHS, 2013). Assim, o jogador que antes jogava somente por diversão ou para relaxamento passou a definir o jogo eletrônico como seu trabalho. Esse tipo de jogo, focado no competitivo e no rendimento, foi denominado de *e-Sports*— os esportes eletrônicos (BÁNYAI, 2018).

Com o crescimento dos campeonatos, e com os jogadores de *e-Sports* sendo aceitos como atletas profissionais em alguns países como a Coreia do Sul, Estados Unidos (JENNY *et al.*, 2016), China, Malásia, Rússia e Finlândia (CBeS, s.d.)<sup>5</sup>,

---

<sup>4</sup> Estabelecimento com máquinas de jogos que operam com fichas ou moedas.

<sup>5</sup> No Brasil, o projeto de Lei número 383 (PL 383/2017), que define como esporte atividades competitivas que utilizam-se de elementos eletrônicos, está em tramitação (SENADO FEDERAL, 2020).

percebe-se uma mudança dessas práticas focadas no lazer para os jogos voltados para competições e aumento de performance. Assim, objetiva-se neste ensaio apresentar um histórico sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e sua transição de uma prática de lazer para uma atividade esportiva profissional, atualmente denominada *e-Sports*, sob as lentes dos processos de amadorismo, institucionalização, profissionalização, mercantilização e espetacularização, visto que essa leitura permite uma compreensão ampla e correlacional do fenômeno (MARCHI JÚNIOR, 2015).

Na sequência serão abordados os aspectos que permearam o desenvolvimento dos primeiros jogos eletrônicos e primeiros jogadores. Posteriormente, demarcando a passagem dos jogos para lazer aos jogos profissionais, serão ampliadas as leituras dos jogos eletrônicos a partir dos processos de mercantilização, amadorismo, institucionalização, profissionalização e espetacularização.

### **O Lazer na Sala de Jogos: Notas sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos**

Na década de 1980, em uma era de emergência de práticas culturais e a necessidade de se investir dinheiro com novas formas de entretenimento, o ambiente dos fliperamas surgiu como prática comercial e de consumo em todo o globo (BOROWY; JIN, 2013). Os videogames estavam em circulação desde o começo dos anos 1970 — Sugashita (2015) considera, inclusive, que a indústria de jogos nasceu com o *Pong*, lançado pela empresa Atari em 1972 —, porém foi somente em 1980 que esta indústria foi, de acordo com Borowy e Jin (2013, p. 2260), impulsionada para os holofotes, expandindo-se totalmente. Isso se deu principalmente dentro dos fliperamas, onde experiências relevantes transmitidas através das máquinas de jogos eram vendidas ao consumidor.

Essas “experiências relevantes” geraram o que Borowy e Jin (2013, p.2258) citaram de “relação de marketing”, em que se construía uma relação de lealdade entre o objeto consumido e o consumidor. A emergência dos jogos se deu, principalmente, quando se passou a gastar menos com objetos duradouros para gastar mais com o entretenimento e o lazer — vendia-se, assim, a experiência oferecida pelos jogos (BOROWY; JIN, 2013). Nesse momento, é possível observar indícios do processo de mercantilização de uma emergente prática esportiva contemporânea, pois é característico, nessa fase, o comércio de possibilidades de prática do lazer, venda de objetos ligados à determinada modalidade ou através do consumo do esporte-espetáculo — sendo mais evidente, no caso dos e-Sports, a partir do século XXI (MARQUES; GUTIERREZ; ALMEIDA, 2008).

Esse crescimento da busca pelos jogos, principalmente no Japão e nos Estados Unidos (LU, 2017), relacionou-se a diferentes fatores, como o aumento da popularidade dos fliperamas entre a população jovem, e o esforço em se aprimorar a qualidade dos jogos, principalmente em 1980 e em 1981, quando títulos como *Centipede*, *Pac-man* e *Donkey Kong* foram lançados. Ainda, podemos evidenciar que a procura por jogos eletrônicos, como uma forma de lazer ocorreu muito em conta das sensações propiciadas aos jogadores, que encontraram nos *games* formas miméticas de emoções, medos, paixões, excitação, sem colocar os seus corpos em risco (REIS; CAVICHIOLLI, 2008).

Novos jogos possibilitaram novas formas de jogar, o que permitiu o surgimento de uma comunidade de jogadores dentro desses ambientes (BOROWY; JIN, 2013). Denani (2017) traz que:

Pensar em redes de jogadores implica em delinear o modo pelo qual eles mantêm relações entre si, seja em termos de rivalidade, cooperação, ou entusiasmo acerca de um jogo. Elas podem aparecer a partir da articulação de diversos meios, como servidores de partidas online, fóruns, revistas, e lugares como fliperamas, locadoras e *lan houses*. O modo como esses meios são articulados condicionam como, quando e onde as relações entre eles serão estabelecidas (DENANI, 2017, p. 299).

Essas relações entre jogadores acabavam se estabelecendo pelo deslocamento até o ambiente em que se localizavam os aparelhos. As máquinas de jogos não eram domésticas, portanto, era necessário se locomover até o fliperama, um local de acesso público. Não somente isso, o ambiente era regido por um horário de funcionamento, obedecendo ao tempo da cidade, do trabalho e dos próprios jogos, visto que as partidas tinham que ser curtas para que o consumidor comprasse mais fichas (DENANI, 2017). O fliperama permitia o que Denani (2017, p.299) nomeou de “sociabilidade imediata”, pois em um ambiente público, essas pessoas estariam rodeadas de outras, formando assim uma rede de jogadores.

Enquanto os fabricantes estavam produzindo mais experiências dentro dos jogos, começou-se a vender um segundo tipo de experiência bem-sucedida: a competição. Os fliperamas tornaram-se lugares onde as pessoas poderiam socializar e competir sendo que uma das primeiras manifestações dos jogos enquanto mercadoria foi através dos placares de pontuação — as *score screens*. Jogos em que duas pessoas poderiam jogar ao mesmo tempo eram raros, então através de modelos de pontuação derivados de esportes como golfe e boliche, esses placares ficavam disponíveis nas telas das máquinas, fazendo uma rivalidade começar a crescer por conta da natureza competitiva dos jogos (BOROWY; JIN, 2013).

Uma única máquina era capaz de atrair diversos jogadores, colocando-os em competição pela pontuação relacionada aos usuais três caracteres que os identificavam (BOROWY; JIN, 2013; DENANI, 2017), além de fazer com que as pessoas se reunissem em torno das máquinas para assistir aos outros jogadores (HARDENSTEIN,

2017). Para Borowy e Jin (2013), a combinação de competição e de atração em um só lugar se tornou a marca da juventude dos anos 1980. Assim, já se observa um primeiro indício de espetacularização dessa prática, em que espectadores passam a se tornar consumidores em potencial (MARCHI JÚNIOR, 2001).

Logo os administradores desses fliperamas e os criadores dos jogos começaram a organizar torneios, o que contribuiu para o crescimento da comunidade (BOROWY; JIN, 2013). Em 1980, por exemplo, a Atari, que produziu a versão de vídeo game do *Space Invaders*, organizou a *Nacional Space Invaders Tournament* (FIGURA 1), considerada a primeira grande competição de videogame, e atraiu cerca de 10.000 competidores (GOETOMO, 2016; LU, 2017).

**Figura 1: Nacional Space Invaders Tournament**



Fonte: “Artigo do website VS”<sup>6</sup>.

O evento aconteceu em Nova Iorque, nos Estados Unidos, e teve cobertura da televisão e dos jornais, sendo uma competição do jogo *Space Invaders*<sup>7</sup>. O torneio consistiu em competições regionais, em Los Angeles, São Francisco, Fort Worth,

---

<sup>6</sup> Figura disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/space-invaders-e-spacewar-os-primeiros-campeonatos-de-esports-do-mundo>>. Acesso em 15 ago. 2019.

<sup>7</sup> O *Space Invaders* é um jogo em que se controla uma nave espacial, com rolagem lateral, e atira-se na atmosfera, com o objetivo de abater alienígenas que estão se deslocando para a Terra (GOETOMO, 2016).

Chicago e Nova Iorque. A vencedora foi Rebecca “*Burger*” Heineman (GOETOMO, 2016).

No ano seguinte, em outubro de 1981, houve outro evento, desta vez promovido pela companhia *Seattle-Based Tournament Games*, que consistiu em um campeonato nacional de três dias de *Centipede*<sup>8</sup>, no *Chicago Exposition Center* em Chicago<sup>2</sup> (LU, 2017). Em 1983, a *Twin Galaxies* — uma organização americana que coletava informações sobre *rankings* e pontuações, além de informações de torneios —, lançou o *US National Video Game Team*, um time com os melhores jogadores nos Estados Unidos, que faziam desafios e organizavam torneios regularmente (BOROWY; JIN, 2013). Com a maior procura pelos jogos e com a criação de times e competições, passou-se a se estruturar um contingente demarcatório entre amadores e profissionais que iria se intensificar mais após a criação de instituições que passaram a regulamentar as competições internacionalmente.

Foi nesse mesmo ano que a companhia de jogos japonesa *Nintendo* lançou a *Nintendo Entertainment System* (NES). O NES era um *console*<sup>9</sup> que poderia ser jogado dentro de casa, e se sobressaiu no mercado de *games*. Para promoção de seus jogos, a *Nintendo* começou a fazer torneios no Japão e nos Estados Unidos, como a *Nintendo World Championship*, em 1990 (LU, 2017).

A transição dos fliperamas para os *consoles* começou a ocorrer no início dos anos 1980 (SUGASHITA, 2015), mas os *consoles*, computadores e portáteis só foram realmente incorporados nos anos 1990, quando os jogos passaram a ser utilizados de forma privada. Ao mesmo tempo, houve o surgimento de revistas especializadas, clubes, locadoras de jogos e outras manifestações que permitiam a sociabilização, como

---

<sup>8</sup> O jogo consiste em matar uma centopeia, enquanto obstáculos impedem o jogador de acertá-la.

<sup>9</sup> Console é o nome utilizado para se referir a um aparelho em que se joga um videogame (exemplos: XBOX 360, Nintendo Wii e Playstation IV). Se duas pessoas diferentes compram um mesmo console, ambas têm acesso ao mesmo tipo de tecnologia. Difere-se, portanto do computador, já que cada aparelho se distingue — em placa de vídeo e memória, por exemplo (MONTEIRO, 2013).

comunidades, fóruns e grupos em redes sociais (VERA, 2015). Havia, portanto, uma massificação na circulação de informação, porém as experiências dos jogos passaram a se restringir ao ambiente fechado, como nos próprios quartos dos jogadores, ao invés de lugares públicos (DENANI, 2017).

Para analisar esse momento, Denani (2017, p. 300) apresenta uma descrição que “serve em certa medida para países distintos como Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul, China e boa parte da Europa”, para explicar essa etapa da decadência dos fliperamas, apesar de afirmar que há especificidades para cada país. Primeiramente, quando, no final dos anos 1990, a popularização de computadores pessoais e a possibilidade de comunicação entre eles aconteceu através da internet ou conexões LAN, jogos como *Quake* e *Age of Empires* poderiam ser jogados por mais de uma pessoa, mesmo com as conexões lentas e instáveis fornecidas pela internet discada. Junto disso, comunidades *online* começaram a compartilhar e produzir informações sobre esses jogos, através de fóruns, sites e comunidades (DENANI, 2017).

Com a queda no preço dos computadores pessoais, permitindo a compra e uso dentro das casas, houve a formação de uma nova configuração da rede de jogadores, contrastando com a comunidade do fliperama. Não era mais necessário se locomover até um ambiente público para jogar — isso poderia ser feito dentro das próprias casas dos jogadores. Essa dinâmica, em especial, pode ser relacionada à da individualização dos estilos de vida da qual se refere Giddens (2002), em que os jovens — geralmente o público consumidor dos jogos eletrônicos — tendem a desligar-se do que é tido como tradicional, passando a investir seu tempo em novas maneiras de ser e existir no meio social.

O tempo limitante de jogo deixou de existir, visto que não havia mais a “hora para fechar” como nos estabelecimentos comerciais (DENANI, 2017). Antes da



internet, a experiência com multijogadores deveria ser feita em um mesmo dispositivo. Ou seja, o desenvolvimento da internet permitiu que se jogasse com jogadores de todo o mundo ao mesmo tempo, o que mudou os hábitos de consumo dos jogos eletrônicos (VERA, 2015).

Além disso, o desenvolvimento dos serviços de internet deu condições para o surgimento de *lan houses* — lugares onde se concentravam uma quantidade de computadores conectados à internet ou em redes internas. A ascensão das *lan houses* concomitou com a popularidade de jogos multijogadores — ou seja, jogados com mais de um jogador ao mesmo tempo —, como o *Counter-Strike* (DENANI, 2017) e o *StarCraft* (WAGNER, 2006). Tal ambiente pode ser comparado aos fliperamas, com a diferença de que os jogos já não se resumiam somente ao jogador contra um computador, ou a competição entre apenas duas pessoas.

Por exemplo, na Coreia do Sul, na metade dos anos 1990, o governo sul-coreano promoveu aplicações avançadas de telecomunicação, com a privatização e abertura de capital estrangeiro (DENANI, 2017; REA, 2019), causando um rápido crescimento na infraestrutura coreana de banda-larga (WAGNER, 2006). Uma das razões para isso foi a crise financeira, que aumentou as taxas de desemprego e fez falir muitas empresas. O investimento na tecnologia de informação foi, então, colocado como uma questão de sobrevivência (DENANI, 2017).

A crise foi decisiva para a multiplicação dos *PC bangs* — traduzido como “salas de computador” —, locais semelhantes às *lan houses*, consistindo no acesso a computadores com internet em alta velocidade por uma tarifa baixa (DENANI, 2017; REA, 2019). Dentro dos *PC bangs* havia duas atividades que se destacavam: a venda de ações no mercado financeiro e os jogos *online* (GOETOMO, 2016; DENANI, 2017). Com todos os incentivos voltados para a produção de uma infraestrutura em torno do

digital na Coreia do Sul, os jogos eletrônicos encontraram um ambiente propício para se desenvolver (DENANI, 2017; REA, 2019).

Na próxima sessão, irá se abordar como a cultura dos *games* foram se conformando após a emergência dos jogos que eram disputados pela internet até o momento em que esses jogadores passaram a se especializar, treinar e se tornarem profissionais dos e-Sports.

### **O Jogador do/no Ciberespaço: Entre a Diversão e a Profissionalização**

É importante ressaltar a diferença, primeiramente, entre os jogadores casuais e os jogadores que atuam nos e-Sports, também chamados de *Pro players*. Essa diferenciação só passou a ser realizada a partir da primeira década do século XXI, pois, até então já existiam competições, como já foi ilustrado anteriormente, mas não tinham participantes que eram considerados profissionais, tampouco se referiam à essas competições com a nomenclatura atualmente conhecida de e-Sports (JENSEN, 2017).

De acordo com Wagner (2006), na década de 1990, a cultura dos jogos competitivos ocidental, focando nos Estados Unidos e em partes da Europa, centrava-se nos jogos de tiro em primeira pessoa, chamados de *first-person shooter*<sup>10</sup> (FPS). O autor destacou em particular os jogos *Doom* (1993), seguido do *Quake* (1996), ambos lançados pela *id Software*, jogados em rede com multijogadores.

Os times de jogadores, chamados de “clãs”, passaram a competir online e, em 1997, formaram-se ligas de jogadores profissionais (WAGNER, 2006), com o início da burocratização e racionalização dos jogos, através de regras e treinamento (JENSEN, 2017). Uma das mais notáveis foi a *Cyberathlete Professional League* (CPL), fundada em Dallas, com seu conceito inspirado nas principais ligas de esportes profissionais dos

---

<sup>10</sup> Em português, “tiro em primeira pessoa”. O nome é “*first-person*”, pois a visão do jogador é a mesma de como seria visto por um indivíduo dentro do campo do jogo (BURK, 2014).

Estados Unidos da América, cuja filosofia defendia que o “jogo de computador profissional era”, naquele momento, “um esporte espetacularizado em emergência<sup>11</sup>” (WAGNER, 2006, p. 1). A CPL, então, promoveu um dos seus primeiros torneios em frente a uma audiência no mesmo ano de seu lançamento, o *The Foremost Roundup of Advanced Games*, chamado de *The FRAG* (WAGNER, 2006).

Também em 1997, houve a *The Red Annihilation Quake Tournament*. O torneio aconteceu em Georgia Dome, na Atlanta, na *Third Electronic Entertainment Expo* (E3) — uma feira dedicada aos jogos eletrônicos (LU, 2017). Uma média de dois mil jogadores competiram no *Quake*, disputando um carro usado da marca 328 GTS, disponibilizada por John Carmack, desenvolvedor do jogo (SUGASHITA, 2015; HARDENSTEIN, 2017). O ganhador do torneio foi Dennis “Thresh” Fong (GOETOMO, 2016).

Dois anos depois, em 1999, o *Counter-Strike* (CS), também um FPS, foi lançado pela *Valve Corporation* (HARDENSTEIN, 2017). O CS é uma modificação feita por jogadores em outro FPS chamado *Half-Life*, sendo esta versão comprada posteriormente pela *Valve*. O CS substituiu o *Quake* em popularidade no cenário dos jogos eletrônicos competitivos, e foi um dos elementos centrais dos eventos no ocidente (WAGNER, 2006), sendo considerado por Hardenstein (2017) uma das razões para o crescimento da indústria dos jogos eletrônicos<sup>12</sup>.

Em 2002, a liga norte-americana *Major League Gaming* (MLG) foi estabelecida, sendo a primeira liga de *e-Sports* a transmitir um torneio na televisão nacional nos Estados Unidos (HARDENSTEIN, 2017), e competições de diversos jogos têm sido organizadas desde então. Ela continua ativa, e é uma organização que ajuda a

---

<sup>11</sup> Citação original: “*In the philosophy of the CPL, professional computer gaming was now considered na emerging spectatos sport*”.

<sup>12</sup> Atualmente, o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), uma sequência do CS lançada em 2012, é um dos jogos eletrônicos mais assistidos e jogados do mundo (HARDESNTTEIN, 2017).

administrar e transmitir competições na América do Norte através, principalmente, de *streaming* (BRAUER; WAMBEKE-LONG, 2014), e promove diversos torneios de jogos como *Call of Duty*, *DotA*, *StarCraft*, *Halo* e *Super Smash Brothers* (SUGASHITA, 2015).

Ao contrário dos Estados Unidos e da Europa, porém, os coreanos preferiram os jogos de *massively multiplayer online role-playing game*<sup>13</sup> (MMORPG), e os jogos de estratégia em tempo real, chamados de *real-time strategy*<sup>14</sup> (RTS) (WAGNER, 2006). Títulos que fizeram muito sucesso nessa época foram o *Lineage I*, um MMORPG lançado em 1998 pela empresa coreana *NCSOFT*, e o *StarCraft*, um RTS lançado no mesmo ano pela empresa estadunidense *Blizzard Entertainment*.

Este último teve grande destaque no cenário sul-coreano, visto que desde seu lançamento, o jogo dominou o mercado e tem sido jogado competitivamente na Coreia do Sul (WAGNER, 2006; DENANI, 2017), estabelecendo-se, para alguns autores como McTee (2014), como um esporte espetacularizado, com os jogadores sendo patrocinados e ganhando salários. Para Rea (2019), por exemplo, o *StarCraft* se estabeleceu como uma cultura popular. Inclusive, são os jogadores sul-coreanos que dominam o cenário dos campeonatos de *StarCraft 2* — a sequência do *StarCraft* — mundialmente, nos dias atuais (DENANI, 2017).

Para analisar o processo de profissionalização dos atletas, deve-se considerar o importante papel que os *PC bangs*, citados anteriormente, tiveram. Foram os donos desses estabelecimentos que começaram a organizar torneios e ligas profissionais de *StarCraft* — a primeira, inclusive, foi criada em dezembro de 1998 (REA, 2019). Em 1999, os torneios começaram a ser televisionados (GOETOMO, 2016), com a criação

---

<sup>13</sup> Em português, interpretação de papéis online com múltiplos jogadores em massa. São jogos em que é necessário dividir um mesmo espaço com outros jogadores, formando alianças e trabalhando em conjunto para conseguir alcançar objetivos (KRIKKE, 2003; WAGNER, 2006).

<sup>14</sup> Em português, estratégia em tempo real. São jogos de, normalmente, perspectiva aérea sobre um campo de batalha, onde é necessário extrair recursos do território em que a partida ocorre (DENANI, 2017).

de canais de televisão a cabo com foco em transmitir eventos de jogos eletrônicos (WAGNER, 2006; BURK, 2014; JENNY *et al.*, 2016) — a *On Game Net* e a *MBC Games* — além de dois portais na internet (GOETOMO, 2016; DENANI, 2017). Isso deu uma posição de celebridade aos jogadores, visto que os deixou com um *status* similar aos de atletas de esportes tradicionais (WAGNER, 2006), com Denani (2017) defendendo que esta talvez fosse uma das primeiras demonstrações de espetáculo em torno do jogo digital.

Assim, pode-se observar a interligação entre os processos de mercantilização e espetacularização que propiciaram um ambiente propício para a profissionalização e institucionalização, visto a potencialidade dessas etapas em popularizar a prática e em gerar um público consumidor (MARCHI JÚNIOR, 2004).

A título de exemplo, a carreira desses jogadores considerados profissionais no país sul-coreano, foi incentivada de diversas formas, com salários e rotinas estritas de treinamento. Também começaram a ser utilizadas as *gaming houses*, que são as “casas de jogos” (DENANI, 2017), em que um time de algum jogo mora junto, ou vive em torno de um local, tendo acesso aos materiais necessários, visando um treinamento eficiente (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2014; GOETOMO, 2016; HUK, 2019). Esses aspectos são indícios de uma profissionalização dessa categoria, passando a não ser mais, para os jogadores, uma prática de lazer, mas considerando-a uma profissão. Além disso, uma das diferenças entre os jogadores casuais e os jogadores profissionais está no foco em somente um jogo pelos jogadores profissionais, e também a participação constante de competições (MARTONCIK, 2015).

Podemos citar como mais uma forma de institucionalização dos e-Sports, para além da criação de clubes, a criação da Associação Coreana de Jogadores de *e-Sports* — a KeSPA. Este é um órgão quase oficial, criado pelo governo para administrar a prática

dos *e-Sports* no país, com laços com o Ministério da Cultura e Turismo, que se expandiu para poder abranger a indústria dos jogos eletrônicos (GOETOMO, 2016). A KeSPA promove torneios e lida com relações públicas, além de acordos de transmissão dos jogos (BURK, 2014). Em 2000, o Ministério da Cultura e Turismo da Coreia do Sul e a empresa Samsung fizeram uma parceria e organizaram a primeira *World Cyber Games* (WCG), uma competição internacional de *e-Sports* inspirada nas olimpíadas (REA, 2019), sendo considerada por autores como Denani (2017) como seu análogo.

Hutchins (2008, p. 856) traz em seu trabalho uma Tabela com o desenvolvimento da WCG entre os anos 2000 e 2007:

**Tabela 1: Finais da WCG**

<i>Ano</i>	<b>2000</b>	<b>2001</b>	<b>2002</b>	<b>2003</b>	<b>2004</b>	<b>2005</b>	<b>2006</b>	<b>2007</b>
<i>Local</i>	Seul, Coreia do Sul	Seul, Coreia do Sul	Daejeon, Coreia do Sul	Seul, Coreia do Sul	São Francisco, Estados Unidos	Singapura	Monza, Itália	Seattle, Estados Unidos
<i>Número de Países</i>	17	37	45	55	59	67	70	74
<i>Número de participantes</i>	174	389	456	562	642	679	700	700
<i>Prêmio total em dólares</i>	200.000	300.000	300.000	350.000	420.000	435.000	465.000	448.000

Fonte: Adaptado de HUTCHINS (2008).

Para competir, deve-se passar por preliminares qualificatórias em seus países, sendo que qualquer jogador pode se inscrever para as qualificatórias de sua região (ABREU, 2019). A WCG inclui torneios de jogos de computador e de *consoles* (DENANI, 2017), tanto individuais como em equipe, como os jogos CS, *FIFA soccer*, *Virtua Fighter*, *StarCraft* e *WarCraft*. As partidas são televisionadas e comentadas para uma audiência que assiste ao vivo e em sites de *streaming* (HUTCHINS, 2008). Em 2019, por exemplo, de acordo com o *website* oficial da WCG, 196 jogadores de 25 países diferentes participaram das finais, enquanto as qualificatórias online atraíram cerca de 40 mil participantes de 111 países de acordo com o *website* oficial. A busca,

portanto, de uma performance fica evidente nesse cenário, além da notória espetacularização que permeia esses jogos.

Além da WCG, outros torneios internacionais começaram a surgir, como a *Electronic e-Sports World Cup* (EEWC) e a *World e-Sports Games* (WEG) (SUGASHITA, 2015; HARDENSTEIN, 2017). Além dessas, houve o estabelecimento da *Electronic Sports League* (ESL), que começou organizando torneios na Europa, e depois em todo o mundo (VERA, 2015). Para Hutchins (2008), o estabelecimento dessas competições mostra uma transformação em larga escala nos sistemas sociais.

Alguns desses eventos começaram, inclusive, a acontecer dentro de estádios onde esportes tradicionais são praticados, como a final do *League of Legends* de 2013 no *Staples Center*<sup>15</sup>, em Los Angeles (LU, 2017). Porém, como Jenny *et al.* (2018) trazem, começaram a ser construídos locais exclusivos para os *e-Sports*, conforme exemplos presentes na Tabela abaixo:

**Tabela 2: Locais Exclusivos para Eventos de E-Sports**

<b>Nome do Local</b>	<b>Localização</b>	<b>Capacidade</b>
Blizzard Arena	Los Angeles, Estados Unidos	450
Blizzard eStadium	Taipei, Taiwan	250
ELEAGUE Arena	Atlanta, Estados Unidos	300
Esports Arena	Santa Ana, Estados Unidos	1000
Gfinity Arena	Fulham, Londres	600
MLG.tv Columbus Arena	Columbus, Estados Unidos	500
Nexon E-Sports Stadium	Seul, Coreia do Sul	500
Yongsan eSports Stadium	Seul, Coreia do Sul	1000

Fonte: Adaptado de JENNY *et al.* (2018).

O aumento da velocidade da internet, e o desenvolvimento dos jogos, que ficaram mais realistas, respondendo mais rápido e envolvendo mais estratégia, tiveram grande relação com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, acarretando em um grande impacto no setor econômico dos videogames (LLORENS, 2017). Para Jenny *et*

---

<sup>15</sup> O *Staples Center* é casa de quatro franquias de esportes profissionais: os Los Angeles *Lakers* e os Los Angeles *Clippers*, da NBA; os Los Angeles *Kings*, da NHL; e os Los Angeles *Sparks*, da WNBA. As informações podem ser acessadas no *website* do centro, em: <<https://www.staplescenter.com/arena-info/about-us>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

al. (2018) foi isso que fez surgir a lacuna entre os jogadores competitivos e profissionais, e aqueles que jogam somente por recreação, ao menos nos jogos online. Isso gerou a valorização das habilidades e do estilo de jogo, desenvolvendo um cenário profissional, em que esses jogadores têm o jogo como seu trabalho e sua forma de vida (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2014; BURK, 2014).

Para Taylor (2012, p. 1817), o jogo eletrônico profissional inclui “habilidade e domínio incorporados, instalações técnicas, domínio de jogos e sistemas, pensamento tático e estratégico, improvisação qualificada e habilidades sociais e psicológicas”. A parte principal do jogo profissional, então, passa a ser o refinamento das habilidades enquanto há a exploração do sistema, dedicando horas de prática e dedicação a um único título, além da obrigação com o time e os patrocinadores. Além disso, é o jogador que usa do jogo eletrônico como forma de trabalho e vive disso (ADAMUS, 2012).

Surge assim o conceito de *e-Sport* — os esportes eletrônicos. Para autores como Hardenstein (2017) e Borowy e Jin (2013), os *e-Sports* surgiram dos fliperamas, já que as pessoas se reuniam em torno das máquinas para verem os outros tentando bater os recordes. Mas, para outros autores como Hutchins (2008), Tyler (2013) e Huk (2019), o surgimento dos *e-Sports* liga-se com a aparição da WCG.

Para Borowy e Jin (2013) o *e-Sport* não surgiu com a WCG, mas foi intensificado por ela e outras competições, principalmente pela mudança da visão da indústria em cima deste fenômeno. Para os autores:

Mesmo que o *e-Sport* exista desde o começo dos anos 1980, a atenção crescente em cima da atividade no século 21 tem sinalizado que a indústria de jogos está adotando métodos mais flexíveis de consumo de eventos públicos com o objetivo de gerar maior produção de dinheiro (BOROWY e JIN, 2013, p. 2254, tradução dos autores).

Percebe-se que o termo se liga a questão do surgimento das competições e se intensifica quando há sua internacionalização, facilitada pelo advento da internet e, mais ainda, pela criação de um novo tipo de comunidade de jogadores, interessado em assistir



aos *gamers* mais habilidosos (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2014). Assim, o que antes era somente jogo eletrônico, começa a ganhar características de esporte e trabalho, com jogadores fazendo deste o seu sustento nos dias atuais.

### **Considerações Finais**

Ao final, podemos evidenciar que os jogos eletrônicos, surgidos nos anos 1970-80, como uma forma diferenciada de lazer ocorreu muito em conta do que Reis e Cavichioli (2008) ressaltam ao afirmar que esses jogos ocasionavam e ocasionam diversificadas sensações nos jogadores, que, aliás, buscam justamente essas formas miméticas de emoções, medos, paixões, excitação, encontrando no meio virtual tudo o que necessitam, sem colocar o seu corpo em risco. Para além disso, evidenciamos que os investimentos econômicos também tiveram influência para a emergência dos jogos, além do processo de criação de novos jogos, times, competições, divulgações em massa em veículos midiáticos, evolução da internet que corroboraram para a expansão e massificação dos e-Sports — ocasionando, inclusive, o desenvolvimento de times profissionais, dedicando-se exclusivamente ao esporte.

A passagem de um simples ato de jogar em salas compartilhadas e competir com outros jogadores ocasionalmente, para um evento de proporção grandiosa, com valores monetários envolvidos, jogadores treinados exaustivamente para esse único fim, em busca de vitória e reconhecimento, é o que objetivou-se apresentar nesse ensaio — demarcando, a partir daí, o processo de mercantilização, amadorismo, institucionalização e profissionalização dos e-Sports que, atualmente pode ser considerado um esporte reconhecidamente espetacularizado.

Pudemos ver que, com a criação de novos jogos, juntamente com a evolução tecnológica dos meios de comunicação e da internet, os *games* puderam potencializar o

seu caráter mercantil e de gerar espetáculo. O mundo *gamer*, nesse sentido, passou a realizar disputas mercadológicas entre marcas, patrocinadores, fornecedores que, de certa forma, direcionam o sentido das disputas e que financiam o espetáculo como um todo. Outros aspectos ligados ao poder mercantil que podemos apontar — e que contribuíram para que os e-Sports se tornassem, além de um produto, uma profissão —, são as vendas de títulos (jogos como *Overwatch*), aparatos para melhoria da performance (como computadores melhores, mouses, teclados e cadeiras *gamers*, entre outros), particularidades de cada jogo (à exemplo das vestimentas das personagens do jogo, armas, acessórios virtuais, etc., que podem ser adquiridos), além da indiscutível mobilização de público para assistir presencialmente e pela internet os torneios de e-Sports.

Com a interconexão desses processos visualizados, podemos concluir que, assim como evidencia Bourdieu (1990), existe a clara interferência da mercantilização na definição de capitais atribuídos a essa prática, os quais também definem as relações entre oferta e demanda que estão vinculadas a ela. Ou seja, a gradual e rápida disseminação dos e-Sports, desde o início dos anos 2000, se deve primeiramente a essas características modernas, dinâmicas e até distintivas que os esportes eletrônicos têm adquirido e também à vasta procura e, conseqüentemente, oferta dessa prática — seja para a prática ocasional, por hobby, ou como uma profissão, exigindo total comprometimento do atleta, como em qualquer outra modalidade esportiva de alto rendimento.

## REFERÊNCIAS

ABREU, V. '**Olimpíadas dos Esports**' retornam em 2019: inscrições estão abertas. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/olimpiadas-dos-esports-retornam-em-2019-inscricoes-estao-abertas.ghtml>. Acesso em: 23 mai. 2020.

ADAMUS, T. Playing Computer Games as Electronic Sport: in Search of a Theoretical Framing for a New Research Field. *In: Computer Games/ Players/ Game Cultures: A Handbook on the State and Perspective of Digital Game Studies*. Springer, 2012.

BÁNYAI, F. *et al.* **The psychology of sports: a systematic literature review**. [s. l.], 2018. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.49A1D957&lang=pt-bresite=eds-live>. Acesso em: 6 maio. 2019.

BOROWY, M.; JIN, D. Y. **Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests**. [s. l.], 2013.

BOURDIEU, P. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BRAUER, J. T.; WAMBEKE-LONG, J. H. V. **Approaching growth in esports**. Worcester Polytechnic Institute, [S. l.], jan. 2014.

BURK, D. L. Owning e-sports: proprietary rights in professional computer gaming. **University of Pennsylvania Law Review**, [S. l.], v. 161, n. 6, p. 1535-1678, 27 jan. 2014.

CAMPEONATO DE GAMES. **Explicando**. Netflix, 27 jun. 2018. Documentário.

CARBONIE, A.; GUO, Z.; CAHALANE, M. **Positive Personal Development through eSports**. [s. l.], 2018. Disponível em: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.AFC0EC82&lang=pt-bresite=eds-live>. Acesso em: 19 maio 2019.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. **O que são os eSports?** Disponível em: <https://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#regulamentacao>. Acesso em: 13 maio 2020.

DENANI, G. H. S. Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano. **Revista Metamorfose**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 296-317, maio 2017.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **Essential facts about the computer and video game industry**. Retrieved February 8, 2017. Disponível em: [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017\\_FinalDigital.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf). Acesso em: 31 jan. 2019.

FAUST, K.; MEYER, J.; GRIFTHS, M. D. Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study. **International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning**, v. 3, n. 1, p. 67—77, 2013.

GIDDENS, A. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GOETOMO, F. **Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations**. [s. l.], 2016.

HARDENSTEIN, T. S. “Skins” in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling. **UNLV Gaming Law Journal**, [s. l.], n. 2, p. 117, 2017.

HUK, T. The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. **New Educational Review**, [s. l.], v. 55, p. 160—169, 2019.

HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-Sport and the World Cyber Games. **New Media and Society**, [s. l.], n. 6, p. 851, 2008.

JENNY, S. E. *et al.* Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. **Quest (00336297)**, [s. l.], v. 69, n. 1, p. 1—18, 2016.

\_\_\_\_\_. *et al.* eSports Venues: A New Sport Business Opportunity. **Journal of Applied Sport Management**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 34—49, 2018.

JENSEN, L. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

KRIKKE, J. South Korea beats the world in broadband gaming. **IEE Computer Society**, 2003.

LLORENS, M. R. Sport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport Ethics and Philosophy**, [S. l.], p. 1-13, abr. 2017.

LU, Z. From E-Heroin to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. **International Journal of the History of Sport**, [S. l.], p. 1-21, ago. 2017.

MARCHI JÚNIOR, W. **“Sacando” o Voleibol: do amadorismo à espetacularização da modalidade no Brasil (1970 – 2000)**. 2001. 267 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

\_\_\_\_\_. **“Sacando” o voleibol**. São Paulo: Hucitec; Ijuí: Unijuí, 2004.

\_\_\_\_\_. O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um Modelo Analítico. **The Journal of the Latin American Sociocultural Studies of Sport (ALESDE)**, v. 5, n. 1, p. 46-67, 2015.

MARQUES, R. F. R; GUTIERREZ, G. L; ALMEIDA, M. A. B. de. O esporte contemporâneo e o modelo de concepção das formas de manifestação do esporte. **Conexões**, v. 6, n.2, p. 42-61, 2008.

MARTONCIK, M. E-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? **Computers in Human Behavior**, jul. 2015.

MCTEE, M. E-Sports: More Than Just a Fad. **Oklahoma Journal of Law and Technology**, v. 10, n. 1, 2014.

MONTEIRO, R. **PC vs console: entenda as diferenças entre as duas plataformas**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/05/pc-vs-console-entenda-diferencas-entre-duas-plataformas-de-jogos.html>. Acesso em: 02 maio 2019.

REA, S. C. **Chronotopes and Social Types in South Korean Digital Gaming**. [s. l.], 2019.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**. Disponível em: <http://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 13 maio 2020.

**SPACE invaders e Space Wars**: os primeiros campeonatos de esportes do mundo. Disponível em: <http://vs.com.br/artigo/space-invaders-e-spacewar-os-primeiros-campeonatos-de-esports-do-mundo>. Acesso em: 15 ago. 2019.

SUGASHITA, K. **Campus Knowledge of eSports**. 2013. Tese (Mestrado em Gestão de Esporte e Entretenimento em Gestão de Esporte e Entretenimento) - University of South Carolina Upstate, [S. l.], 2015.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes**: e-sports and professionalization of computer gaming. London: The MIT Press, 2012. (Ebook) E-ISBN 978-0-262-30047-6.

VERA, J. A. C. La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-Sports. **CC BY-NC-ND 4.0**, [S. l.], p. 39-51, 23 mar. 2015.

WAGNER, M. G. **On the scientific relevance of eSports**. Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.

**WCG 2019 XI'AN**. Disponível em: <http://www.wcg.com/2019/history/view/wcg-2019-xian?lang=en>. Acesso em: 13 maio 2020.

#### **Endereço dos(as) Autores(as):**

Jéssica Barbosa Ferreira  
Endereço Eletrônico: [jessicabf95@gmail.com](mailto:jessicabf95@gmail.com)

Letícia Cristina Lima Moraes  
Endereço Eletrônico: [letsmoraes96@gmail.com](mailto:letsmoraes96@gmail.com)

Wanderley Marchi Júnior  
Endereço Eletrônico: [wmarchijr@gmail.com](mailto:wmarchijr@gmail.com)