



SEÇÃO: CIBERCULTURA

No limite da utopia: cultura *gamer*, neoliberalismo e regulação dos *esports* no Brasil¹

At the edge of utopia: gamer culture, neoliberalism and regulation of esports in Brazil
En el límite de la utopía: cultura gamer, neoliberalismo y regulación de los esports en Brasil

Thiago Falcão²

orcid.org/0000-0001-6302-2264
thiago.falcao@academico.ufpb.br

Daniel Marques³

orcid.org/0000-0002-7731-8581
danielmarquescontato@gmail.com

Ivan Mussa²

orcid.org/0000-0003-1831-2822
ivan.mussa@academico.ufpb.br

Tarcízio Macedo⁴

orcid.org/0000-0003-3600-1497
tarciziopmacedo@gmail.com

Recebido em: 11/04/2022.

Aprovado em: 19/09/2022.

Publicado em: 06/01/2023.

Resumo: Este artigo parte da controvérsia sobre o Projeto de Lei do Senado n.º 383, que trata da regulamentação da atividade dos *esports* no Brasil. Analisamos as repercussões e a conversação acerca da hashtag #TodosContraPLS383, movimento de repúdio organizado no *Twitter* em novembro de 2019, com o intuito de compor um argumento que problematize: a) as relações entre a indústria de *games* e dimensões de governança; e b) de que forma o discurso neoliberal é assimilado por sujeitos dentro desta cultura. A partir de uma apropriação de inspirações etnográficas e utilizando o software [ATLAS.ti](https://atlas.ti) para a coleta e compreensão dos dados, reconstruímos uma narrativa que discute a retórica antirregulação expondo a ideologia neoliberal que pode ser largamente identificada nos discursos a respeito da cultura *gamer*.

Palavras-chave: *esports*; neoliberalismo; cultura *gamer*; *games studies*.

Abstract: This article discusses the controversy about Senate Bill n.º 383, which deals with the regulation of esports activity in Brazil. We analyzed the repercussions and conversation about the hashtag #TodosContraPLS383, a repudiation movement organized on Twitter in November 2019, in order to compose an argument that problematizes: a) the relations between the games industry and governance dimensions; b) how neoliberal discourse is assimilated by individuals within this culture. From ethnographic appropriation and using the software [ATLAS.ti](https://atlas.ti) to collect and make sense of the data, we reconstruct a narrative that debates anti-regulation rhetoric exposing the neoliberal ideology that can be widely identified in the discourses about gamer culture.

Keywords: *esports*; neoliberalism; gamer culture; game studies.

Resumen: Este artículo parte de la controversia sobre el Proyecto de Ley del Senado n.º 383, que trata de la regulación de la actividad de los *esports* en Brasil. Analizamos la repercusión y la conversación en torno al hashtag #TodosContraPLS383, un movimiento de repudio organizado en *Twitter* en noviembre de 2019, para componer un argumento que problematice: a) las relaciones entre la industria de *games* y las dimensiones de la gobernanza; y b) cómo el discurso neoliberal es asimilado por los sujetos dentro de esta cultura. A partir de una apropiación de inspiraciones etnográficas y utilizando el software [ATLAS.ti](https://atlas.ti) para la recolección y comprensión de datos, reconstruimos una narrativa que discute la retórica antirreglamentaria exponiendo la ideología neoliberal que puede ser ampliamente identificada en los discursos sobre la cultura *gamer*.

Palabras clave: *esports*; neoliberalismo; cultura *gamer*; *games studies*.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

¹ Uma primeira versão deste artigo foi apresentada no GT Comunicação e Ciber cultura do XXIX Encontro Anual da Compós, evento realizado remotamente pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul entre os dias 24 a 27 de novembro de 2020.

² Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa, PB, Brasil.

³ Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), Santo Amaro, BA, Brasil.

⁴ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS, Brasil; Fundação Getúlio Vargas (FGV), Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Introdução

Os *game studies* têm sido, desde sua formação enquanto campo, invariavelmente orientados a partir de um raciocínio norte-americano e eurocêntrico. As implicações desta condição são muitas, mas desejamos nos debruçar sobre um processo particular que se constitui enquanto: a) a percepção de que esta natureza implica em uma dimensão cultural e política necessariamente moderna, advinda de uma postura positivista e purificadora; e b), segundo, trata-se de um percurso de reavaliação que põe em movimento dimensões epistemológicas que se relacionam menos com a evolução do argumento norte-cêntrico e mais com uma revisão necessária para contemplar outras dimensões identitárias.

A primeira iteração deste processo é uma que versa sobre a dimensão do Jogo de forma hegemônica; uma que, ao buscar definir esta atividade, a reduz, perigosamente, a percepções particulares à vida no Norte. O trabalho de Jesper Juul (2005) é um exímio exemplo desta dimensão, no sentido em que sua definição de jogo necessariamente traça linhas de fronteira, sublinha especificidades e um campo de conteúdos onde se pode ou não estar. Esta construção tem sido reavaliada recentemente, à medida que iniciativas trabalham no sentido de descentralizar ou relativizar estas posições hegemônicas, a partir da qual os estudos acerca dos *video games* se estruturam. Esforços como os de Phillip Penix-Tadsen (2016, 2019), de José Messias, Diego Amaral e Thaianie Oliveira (2019), José Messias e Ivan Mussa (2020) e de

A percepção desta divisão é importante para introduzir este trabalho, porque ela desenha uma condição política de interpretação da realidade social que ignora nuances estabelecidas por contextos distintos de diversidade, no que diz respeito a dimensões identitárias, de classe, gênero e étnico-raciais. Esta condição encontra eco na necessidade de perceber condições situadas de encenação e performance do jogo sobre as quais fala

Assim, é imperativo reconhecer que a discussão sobre a noção de Jogo deve estar condicionada a fatores locais e que, embora esta se relacione, não está subordinada à condição generalizante a partir da qual vários dos esforços desenvolvidos no hemisfério Norte se orientam. Este artigo, portanto, alinha-se a uma gama de esforços que busca "redefinir a cultura dos games a partir do Sul"⁵ (PENIX-TADSEN, 2019, p. 6, tradução nossa). Este raciocínio implica em uma reflexão acerca de práticas e contextos socioculturais de proliferação do Jogo que atente para suas particularidades locais, habilitando a pesquisa que se oriente a partir desta condição a decodificar padrões e estruturas culturais que transcendam a noção de Jogo sem necessariamente reificá-la ou purificá-la.

Epistemologicamente, é necessário "observar os video games *na* cultura, e não *como* cultura"⁶ (SHAW, 2010, p. 416, grifos da autora, tradução nossa). Essa perspectiva, que é consonante com a noção que defendemos há algum tempo (FALCÃO, 2017; FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021), implica na compreensão do Jogo como uma força social que permeia as redes sociotécnicas contemporâneas e cuja observação pode, sim, render importantes compreensões sobre processos e situações. O Jogo deve, então, ser compreendido a partir da consciência de que suas manifestações culturais são atravessadas por fluxos agenciais que tensionam suas estruturas epistemológicas e ontológicas, encenando uma certa perspectiva do social que favorece a emergência de determinadas instituições – como o neoliberalismo – em detrimento de outras.

Para além de simplesmente denunciar um processo de apagamento identitário percebido na reflexão a respeito do Jogo, ecoando este movimento que se desenvolve no seio dos *game studies* (PENIX-TADSEN, 2019), o intuito maior deste trabalho é reforçar um discurso que atente para a diversidade. Isto porque cremos que ele capacita a observação de processos que, em outras condições, podem se ocultar sobretudo

⁵ Do original: redefine video games and game culture from the perspective of the global south.

⁶ Do original: look at video games *in* culture rather than games *as* culture.

em leituras imprecisas que sejam incapazes de perceber as dimensões capitalistas e neoliberais que orientam as práticas de design, distribuição e manutenção de artefatos de/e relacionados aos *video games* na contemporaneidade. Esta propensão encontra alicerce na pesquisa desenvolvida nos últimos anos, a qual se debruça sobre as formas por meio das quais o capitalismo tardio (JAMESON, 1991) se manifesta nos *games*: apropriando-se de suas dimensões tanto simbólicas quanto materiais e rearranjando-as em artefatos retóricos de encenação de um controle que nem sempre é completamente visível.

Assim, este artigo discute uma articulação particular da cultura *gamer* no âmbito nacional: a ocasião da proposição de um Projeto de Lei para a regulamentação dos esportes eletrônicos (*esports*)⁷ no Brasil e sua repercussão nas mídias sociais. Nosso argumento parte da observação do intenso entrelaçamento entre Jogo, capitalismo tardio e neoliberalismo a partir de processos de institucionalização e mediação das práticas competitivas, provocando uma grave rearticulação da cultura *gamer* em face a essa realidade emergente. Embora a genealogia dos *esports* (MACEDO; FALCÃO, 2019) seja negociada por diversos agentes e instituições – de movimentos *grassroots* independentes até grandes corporações como a *Blizzard Entertainment* e *Riot Games* –, nossa observação do movimento contrário à regulamentação dos *esports* no Brasil (#Todos-ContrapLS383⁸) facilita a delimitação de uma tendência perigosa: uma radical expansão do processo que denominamos de colonização do Jogo pelo capital (FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020; MUSSA; FALCÃO; MACEDO, 2020; MACEDO; KURTZ, 2021).

Esse cenário é significativo por, a princípio, dois motivos. Em primeiro lugar, (a) como exploram Brett Hutchins (2008), Dal Jin (2010) e T. L. Taylor (2012, 2018), os *esports* despontam enquanto fenômeno de grande relevância social, política

e econômica. Eles não só passam a movimentar uma grande quantidade de recursos ao redor do globo, mas também (b) tensionam a indústria dos *games* a (re)enquadrar a experiência de jogo, produzindo assim um efeito de rede que afeta desde as práticas de *game design* (jogos agora precisam ser *streamable*, isto é, transmitíveis ao vivo por diversas plataformas digitais, possuir ligas e campeonatos organizados) até as práticas de consumo. A emergência dos *esports*, portanto, não ocorre isoladamente, mas mobiliza uma ampla rede de agentes, instituições e poderes que procuram a conformação de uma experiência específica, uma determinada produção do social que, conforme argumentaremos a partir dos resultados da exploração empírica realizada, busca a estabilização de estruturas de desigualdades características do capitalismo tardio e do neoliberalismo.

Nesse sentido, cabe reafirmar que, embora nossos resultados apontem para uma forte complexificação da problemática do Jogo na contemporaneidade, é fundamental especificar esses efeitos no contexto do Sul Global. Ainda que estejamos globalmente atravessados por fenômenos norte-centrados como a plataformação, antropoceno, dataficação e precarização das relações de trabalho promovidos pelo capitalismo tardio, é importante reafirmar as diferenças nas condições estruturantes de desigualdades nos territórios pós-coloniais. Se verificamos problemas oriundos do processo de colonização do Jogo pelo capital numa escala global, é de se esperar que as realidades de precarização, exploração e desapropriação serão ainda mais graves na geografia brasileira.

Por fim, a despeito da possibilidade de se reconhecer grandes contribuições dentro dos *game studies* sobre os potenciais emancipatórios e educativos dos *games*, nossos resultados apontam para uma subjetividade *gamer* que é domesticada pela agência do neoliberalismo.

⁷ A abreviação é usada em referência à expressão inglesa *eletronic sport* – esporte eletrônico, em português –, comumente usada para designar o fenômeno de esportificação (organização, burocratização e racionalização) dos jogos digitais competitivos (MACEDO; FALCÃO, 2019).

⁸ Proposto pelo Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), o Projeto de Lei do Senado (PLS) segue em tramitação. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 10 fev. 2020.

Esse diagnóstico evidencia a reprodução e reencenação de discursos e práticas que reforçam a genealogia exploratória do colonialismo e da colonialidade, enquanto parte de um sistema de dominação ancorado em relações capitalistas, étnico-raciais e alinhadas ao cis-heteropatriarcado que apagam as mediações do capital que facilitam a (re)produção de desigualdades estruturais (cf. MACEDO; KURTZ, 2021).

Neoliberalismo, flagelo da contemporaneidade

Para que compreendamos de forma adequada o fenômeno sobre o qual nos debruçamos neste artigo, precisamos empreender uma digressão pela dimensão da indústria de *video games* tanto como produtora quanto como exímio produto de condições neoliberais de exploração. Considere-se esta figura como uma das forças motrizes por trás do sistema econômico e ideológico neoliberal (CROGAN, 2018), a partir de uma percepção da produção da tecnologia como quebra arbitrária de paradigmas. Em seguida, considere-se que, perdidas em meio aos sistemas de produção e exploração de trabalho impostos por essa indústria, estão distribuídas camadas de significação menos óbvias – o *game design*, as interfaces gráficas, as regras e mecânicas dos jogos seus aspectos visuais e sonoros – com capacidades particulares de alimentar as afetividades neoliberais dos jogadores. Este raciocínio é derivado da ideia de que não apenas forças econômicas, mas culturais e intelectuais, influenciam tanto o modo como os jogos são concebidos e produzidos, como também as diretrizes que guiam nossa compreensão do que significa jogar (MÖRING; LEINO, 2016).

Encontraremos, portanto, mesmo em detalhes desprezíveis – e principalmente neles, talvez – o gérmen daquilo que se mostra mais óbvio em estratos superiores. Se a historicidade dos jogos digitais demonstra sua relação próxima com a ética capitalista industrial, a constituição dos *esports*, como argumentamos (FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020), parte dessa fundação e a atualiza para uma sociedade plataformizada (GILLESPIE,

2010; SRNICEK, 2017; VAN DIJCK; POELL; De WAAL, 2018). Entretanto, para além de buscar uma relação causal ou instrumental entre jogos digitais e neoliberalismo, interessa-nos observar a minúcia na negociação entre ambos para a configuração dos *esports*.

Talvez o ponto mais relevante na produção de uma discussão que conecte, ao mesmo tempo, a noção de neoliberalismo, a indústria de *video games* e a polêmica em torno da *hashtag* #TodosContraPLS383 seja o apagamento de uma dimensão crítica inerente à experiência dos meios de comunicação na contemporaneidade, sobretudo em sua forma digital. Esta condição é geralmente percebida como associada à experiência de lugares que, ao mesmo tempo em que são excelentes no suporte à criação de práticas midiáticas, também são geridos de forma arbitrária. O repúdio ao componente estatal, como veremos à frente, é particularmente consonante com essa percepção se consideramos que uma das principais características dos processos associados ao capitalismo tardio e ao neoliberalismo é a colonização de identidades e particularidades em detrimento de uma experiência mais homogênea.

Para entender as formas a partir das quais o neoliberalismo age sobre o jogo contemporâneo precisamos compreendê-lo de forma análoga ao capitalismo de dados, plataforma ou vigilância (COULDRY; MEJIAS, 2019; SRNICEK, 2017; ZUBOFF, 2015). Essa analogia é frutífera pois, em ambos os casos – a) plataformização da vida cotidiana; e b) colonização do jogo –, o *modus operandi* do capitalismo e neoliberalismo segue padrões semelhantes: estabelecimento das condições de exploração. No primeiro, a narrativa central está na assertiva "*data is the new oil*" (SADOWSKI, 2019, p. 4), construindo discursivamente e materialmente a ideia dessa nova fonte de riqueza que estaria naturalmente disponível.

O fortalecimento dessa narrativa facilita e (re) produz processos de desapropriação da vida cotidiana pelo capitalismo, transformando nosso entendimento sobre o social em prol de uma contínua produção de dados, isto é., riqueza para

o capital. Subsiste a naturalização de narrativas que permitem o processo de colonização, de domesticação do sujeito contemporâneo e que compreende a sociabilidade enquanto indissociável dos serviços de redes sociais *online*, por exemplo. O processo de colonização dos jogos contemporâneos e seus efeitos sob o regime neoliberal é semelhante ao da plataformização, de modo que podemos estabelecer paralelos. É essencial compreender de que forma capitalismo e neoliberalismo buscam estabelecer as condições nas quais o sujeito passa a se relacionar afetivamente com os produtos culturais, especialmente jogos e, mais particularmente, *esports*.

O processo de comodificação e colonização é amplo, e podemos nos aproximar desta dimensão também a partir do trabalho de Robert Mejia e Ergin Bulut (2019), que se debruçam sobre a estreita relação entre a lógica neoliberal e o funcionamento do que se costumou chamar de *jogos casuais*. Considerados erroneamente como o oposto dos jogos competitivos que figuram como o centro da controvérsia aqui exposta, estes são reenquadrados pelos pesquisadores não como um gênero de jogo, mas como marcadores de um período histórico em que a indústria dos *video games* assumiu a noção de "otimismo cruel" (BERLANT, 2007) como motor principal de seus modelos de negócio ao tratar o jogo como valor inerentemente positivo.

A análise de Mejia e Bulut (2019) movimentou pontos fundamentais: a) a elevação do jogo, do brincar e da diversão como objetos de desejo; b) a reprodução dos valores neoliberais na estrutura das regras e da distribuição dos jogos; e, finalmente, c) a relação dos fatores anteriores com a competitividade inerente ao mundo dos *esports*. A primeira condição, de acordo com os autores, é central à ideia do otimismo cruel. A noção de "crueldade", aqui, não atua como juízo de valor, mas como descritor de uma atitude autopunitiva por parte do sujeito. Este é encorajado a buscar o que, supostamente, é melhor para si (qualificação profissional, saúde mental e física, felicidade afetiva etc.), embora, enquanto tece este movimento em primeiro plano, exista, em

segundo plano, a punição cruel de culpabilizar e martirizar tudo e todos que não se enquadrem nos moldes prescritos.

Condizentemente com os aspectos ideológicos do neoliberalismo, este contrapeso é jogado diretamente sobre as costas do sujeito: seu não enquadramento é de sua exclusiva responsabilidade. Os jogos casuais refletem esse mecanismo, para endereçar o segundo ponto a partir do modo como gerem a atenção e o investimento agencial do jogador: ao contrário do que promete a meritocracia descrita acima, não incentivam o aperfeiçoamento ou a criatividade, mas a repetição, o comprometimento cego, a impaciência e, em última análise, investimento de tempo e dinheiro.

Por fim, o terceiro ponto diz respeito ao modo como os *esports* repercutem tanto o otimismo cruel quanto os valores neoliberais. Em ambos os casos, pode-se abordar tanto o viés da *lógica* dos jogos competitivos (VOORHEES, 2015) quanto o de sua *estética* (JOHNSON; WOODCOCK, 2017). No primeiro fator encontra-se uma rede de sistemas que estratificam, analisam e atribuem valor quantitativo às ações dentro e fora do jogo. Sejam jogadores profissionais ou amadores, todos têm seus comportamentos rastreados, processados e ranqueados em forma de dados. Esta divisão em estratos, adicionada ao incentivo feroz pela competição, serve de catalisador para o afloramento de afetos ligados à ideologia neoliberal. Para Gerald Voorhees (2015), a estratificação das ações dos jogadores produz, dentre outras coisas, o ideal do auto empreendedorismo (ou do "empreendedor de si"), que por sua vez reproduz uma certa concepção de masculinidade própria do cenário neoliberal.

Como veremos à frente, a retórica adotada pelos envolvidos no movimento #TodosContraPLS383 parte de um princípio de glorificação da autorrealização do sujeito que consegue alcançar o patamar de *pro-player* – o jogador profissional de *games*. O seu sucesso é fruto exclusivo do esforço, dedicação e talento. É nesse contexto que choques de institucionalidade acontecem e conseguimos observar as minúcias que com-

põem o campo social dos *esports*. O processo de midiaticização e esportificação (MACEDO; FALCÃO, 2019; TURTIAINEN; FRIMAN; RUOTSALAINEN, 2020) de determinados *esports* – bem como sua maior presença na mídia de massa – cria espaços de negociação para a conduta dos *pro-players* em suas zonas de conforto (seus canais no *Twitch*, *YouTube* e *Twitter*, por exemplo) para além de espaços profissionalizados (entrevistas, *broadcasts* oficiais, *branded content* etc.).

Muito do que separa os *esports* do modelo de jogos casuais ou não competitivos, portanto, pertence mais ao reino das aparências do que ao das mecânicas internas, de modo que superficialmente podem parecer enquanto produtos categoricamente diferentes, mas que, em verdade, promovem processos de comodificação, colonização e exploração fundamentalmente semelhantes. Aqui percebemos que se desenvolve, pois, uma estética competitiva própria do capitalismo contemporâneo, que, por incrível que pareça, está completamente dissociada da competição em si. Essa dimensão é percebida a partir de processos de estetização competitiva de jogos que não apresentavam tais vertentes anteriormente, apropriando-se de uma forma particular à da indústria de *esports*.

É necessário salientar que não se trata de afirmar que a lógica e a estética do jogo competitivo dão origem aos afetos neoliberais nos jogadores. A dimensão estética implicada acima nos direciona para uma conclusão mais complexa: o jogo agonístico é reconfigurado para atuar como engrenagem na máquina discursiva neoliberal. Assim, um dos objetivos deste esforço é o de oferecer ênfase ao caráter polissêmico da experiência midiática dos *esports*, ressaltando que sua prática enquanto *jogo*, ainda que central, dá vazão a outras práticas discursivas nas quais encenações particulares combinam tanto dimensões identitárias locais – como um certo repúdio pelos ideais da Esquerda, como veremos à frente – quanto dinâmicas neoliberais de cunho global que ou apagam ou cooptam estas expressões de subjetividades particulares.

A popularização dos *esports* e seu efeito cascata, tanto na cultura *gamer* quanto na indústria de *games*, só reforça a urgência em investigar esses entrelaçamentos. Como veremos a partir da análise das narrativas presentes no movimento #TodosContraPLS383, não se trata de um fenômeno que pode (ou deve) ser tratado isoladamente, apartado de outros ambientes sociais. A discussão sobre neoliberalismo e *esports* coloca em evidência uma série de mediações, relações de trabalho, circulação de recursos, dinâmicas de distribuição e ofertas infraestruturais, identidades geracionais, aspectos geográficos e geopolíticos, relações de classes, gêneros e étnico-raciais, entendimentos sobre o papel social dos esportes e *esports*, o papel das instituições na constituição do social, para mencionar apenas algumas de uma ampla base de questões intimamente interligadas e interdependentes.

Da reconstrução de uma narrativa de liminalidade

A premissa de que devemos observar os jogos *na* cultura e não só *como* cultura (SHAW, 2010) é fundamental para que consideremos que os *video games* – e em particular os *esports* – existem como atores em uma vasta cadeia de relações e mediações – algumas das quais evocadas anteriormente. Nosso esforço, portanto, jaz em desvelar essas mediações e dar evidência aos conflitos que delas emergem (GRUSIN, 2012). Esta condição suscita um questionamento natural a respeito do *método* a partir do qual acessamos o objeto deste trabalho, à medida que as menções coletadas acerca do PLS 383 não advêm de uma observação particular do objeto, mas da emergência do tema no contato com o campo.

A observação inicial consistia em uma acerca das relações de trabalho em plataformas de *esports*, com olhar especial para as iterações relacionadas à *Blizzard Entertainment*, ao passo que a emergência do tema não se dá, assim, de forma programada, mas sim seguindo princípios sociológicos que aludem à máxima latouriana

“siga os atores!”⁹ (LATOURE, 2005, p. 12, tradução nossa). A natureza a partir da qual a situação ocorre, por sua vez, reporta à dimensão da *experiência* referenciada acima. Ela implica em decodificar um fenômeno que outrossim seria invisível, não documentado.

Esta orientação epistemológica favorece a compreensão de lugares que, é nossa crença, têm sido negligenciados ou mal interpretados pela academia. Por isso é necessário que nos debrucemos, enquanto pensadores, sobre os processos econômicos e políticos que são causa e consequência desse comportamento e decodifiquemos estes contextos, sobretudo no intuito de desmistificar as formas que o Jogo assume nestas condições específicas de existência sob a égide de fenômenos como o capitalismo tardio e o neoliberalismo. Assim, é importante sublinhar que adentrar a dimensão da regulamentação dos *esports* no Brasil não era intuito da observação em progresso – chamemos de *desvio* –, mas a natureza da conversação se mostrou incontornável: uma mistura de agressividade, imprevisto e uma vaga consciência política que é por demais similar ao *ethos* professado como sendo natural da cultura *gamer* por tantos esforços etnográficos empreendidos nos *game studies* (CHESS; SHAW, 2015; FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021; MORTENSEN, 2018).

Neste estudo, particularmente, desenvolvemos um trabalho de inspiração etnográfica a partir da observação da conversação em torno do PLS 383/2017 no *Twitter*, cujo intuito é o de discutir o comportamento de jogadores em relação aos *esports* e ao neoliberalismo. Reconstruir esta narrativa a partir de um princípio analítico demanda uma compreensão do aspecto liminal da relação entre a cultura dos *games* e as culturas midiáticas massivas, sobretudo no que diz respeito à relação entre trabalho e lazer nas sociedades pós-industriais. A coleta exploratória de dados nesse serviço de rede social aguça, assim, nosso papel de intérpretes de uma cultura que possui lugares invisíveis ao *mainstream*, diferente do

que argumenta Taylor (2012). Esse contexto nos possibilita discutir, portanto, as controvérsias dentro desse espaço de disputa dos *video games* em torno do processo de regularização da esportificação e profissionalização do meio e de seus atores no Brasil.

A respeito do uso de inspirações etnográficas nesta pesquisa, Suely Fragoso, Raquel Recuero e Adriana Amaral (2013) apontam que essa abordagem é suscetível da combinação com outros métodos e técnicas, favorecendo uma perspectiva holística a respeito de determinado fenômeno e ampliando reflexões a partir da utilização de outros aparatos teórico-metodológicos para estudos empíricos. Segundo estas autoras, um estudo que usa desse recurso apropria-se de partes dos procedimentos de pesquisa considerados etnográficos, possibilitando a inclusão de protocolos metodológicos e práticas de narrativa para realizar a análise dos dados, sem, entretanto, os rigores ou o comprometimento que são aplicados em um estudo etnográfico.

Relevante destacar que este artigo não esgota em profundidade os desdobramentos possíveis da controvérsia para que possamos assumir a construção de uma etnografia, mas é em sua perspectiva metodológica e lançando mão de sensibilidades antropológicas e sociológicas que buscamos insumos para normas de condutas e modos de fazer. Articulamos essa narrativa porque empreendemos uma aproximação de inspiração etnográfica, uma que preconiza a leitura de certos aspectos acerca da controvérsia que estamos trabalhando. Não se trata, como dito, necessariamente de um aporte etnográfico, mas também não podemos dizer que não existe *entrée* ou conhecimento do campo, uma vez que observamos de forma ordenada o cotidiano da comunidade.

O contato com a controvérsia foi intuitivo, considerando nosso convívio e envolvimento com o campo enquanto participantes dessas comunidades e de suas redes de comunicação. Sobre este aspecto, é importante considerar que

⁹ Do original: “follow the actors!”.

o consumo de jogos e *esports* se estende a partir de uma extensa rede comunicacional composta por vários canais paralelos que incluem aplicativos de mensagens instantâneas, de comunicação por voz e serviços de redes sociais *online*. Esses ambientes são usados pela comunidade por suas várias funções, que variam desde a manutenção da sociabilidade e conversação em rede à estruturação das práticas de jogo. Esse conjunto de dispositivos adicionais fornece, desta forma, subsídios para que os jogadores se componham de maneira permanente nas redes de jogos e *esports* e nos permite acompanhar a rotina dos atores de forma contínua, dada nossa participação e convivência nesses ambientes. São esses dispositivos digitais que dão suporte à continuidade da experiência comunal do *esport* e facilitam ainda a conversação em torno de outros temas (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021), como se evidencia a partir das repercussões geradas pela regulação dos *esports* no País.

O olhar para os fenômenos nos *esports*, portanto, decorre a partir de um contínuo contato com este, não necessariamente obedecendo a uma coleta sistemática de dados. Se subsiste um componente de improvisado na constituição desta pesquisa, cabe por sua vez sublinhar que a construção desta narrativa obedece ao rigor necessário para o entendimento da discussão ali evidenciada. Essa dinâmica, própria do método etnográfico (constituído de prática e experiência etnográfica), corrobora para o fato de que "enquanto a prática é programada, contínua, a experiência é descontínua, imprevista" (MAGNANI, 2009, p. 136), involuntária, fruto até mesmo do acaso. No entanto, uma induz à outra, uma deriva e depende da outra; disciplina (prática etnográfica) e indisciplina (experiência etnográfica) convivem neste estudo.

Conseguir captar momentos como a controvérsia que aqui investigamos depende de tempo em campo e do estabelecimento de uma (con) vivência (em uma comunidade) que permita observá-los. O argumento em comum entre

muitos estudiosos está na percepção de que a vivência não apenas precisa ser levada em conta, mas que ela também é uma das condições para a elaboração de uma pesquisa. A trajetória do pesquisador, seu lugar de fala e sua subjetividade são também responsáveis por fazerem emanar uma série de preocupações durante o estudo. A biografia do pesquisador, assim, "[...] legitimaria o lugar de fala científico" (MARTINO; MARQUES, 2018, p. 224).

Procedimentos metodológicos

O debate que empreendemos sobre o comportamento de jogadores em relação aos *esports* e ao neoliberalismo é decorrente, portanto, de uma observação no *Twitter* das manifestações contrárias à atual proposta de regulamentação dos *esports* no Brasil (PLS 383/2017). Essas manifestações se realizaram durante oito dias, no intervalo que corresponde ao período de 20 a 27 de novembro de 2019, e estão aglutinadas em torno da *hashtag* #TodosContraPLS383. A emergência desse movimento deriva da realização da segunda audiência pública no Senado (no dia 21 de novembro de 2019) para debate do tema.¹⁰ Os *tweets*, portanto, antecipam a audiência e tratam também da sua repercussão nos dias seguintes. Antes de prosseguirmos, este último argumento demanda imediatamente que se enderece um preâmbulo para com o contexto desta pesquisa, de maneira a professar sua importância, solidificar nossos argumentos e fornecer um panorama contextual da controvérsia aos leitores deste trabalho.

O primeiro aspecto a ser elucidado diz respeito ao PLS 383/2017. Proposto pelo Senador Roberto Rocha (PSDB/MA) em outubro de 2017, e encaminhado à Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE) do Senado, o texto original do projeto dispõe, em seis artigos, sobre a regulamentação do *esport*: a) institui regras que devem ser obedecidas por todos que se engajarem na prática

¹⁰ A audiência está disponível na íntegra em <https://youtu.be/VC1JdVaheYU>. Acesso em: 10 fev. 2020.

em território brasileiro; b) incorpora o praticante de *esports* na nomenclatura de atleta; c) institui diversos objetivos específicos da prática, entre os quais promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana; desenvolver a prática esportiva educativa e cultural, independente de credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social; contribuir na melhoria da capacidade intelectual dos praticantes; e combater a discriminação por etnias, credos, gêneros e ódio; d) assegura que o *esport* será fomentado, difundido e normatizado por confederação, federação, ligas e entidades nacionais e regionais de administração; e) institui o "Dia do Esporte Eletrônico" em 27 de junho, data que marca a fundação da empresa Atari – o sexto artigo, por sua vez, apenas confirma que a lei entra em vigor na data de sua publicação.

O texto original ainda apresenta justificativas para a regularização e traça um breve argumento sobre os *esports*, destacando que o processo de regulamentação é requisitado para que a prática não sofra "desvirtuamentos letais" e para que se desenvolva de modo independente. No âmbito da cobertura midiática acerca da PLS, é relevante sublinhar que esta decorreu, sobretudo, na imprensa especializada em *video games* e esportes. Em 2018, na ocasião de tramitação do projeto pela CCT, Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) e pela CE – esta última *locus* onde ocorreram as duas audiências públicas –, sinais da repercussão sobre a controvérsia da regulamentação dos *esports* no país eram encontrados, por exemplo, em uma das primeiras matérias sobre o assunto publicada pelo jornal digital Nexo, em julho de 2018 (RONCOLATO, 2018).

O texto sinalizava para o dissenso entre políticos, jogadores, times e empresas do setor, a despeito do projeto de lei continuar avançando no Senado. A matéria ressaltava que um dos pontos mais criticados pelas entidades e jogadores era a ausência de participação no processo de elaboração do projeto ou a necessidade real de

regulação da atividade no Brasil. Esses atores envolvidos no cenário assinalavam a preocupação da audiência, temendo que esse processo desencadeasse um engessamento do setor para mais burocracia ou impostos (RONCOLATO, 2018).

Há ainda vários índices que também nos ajudam a perceber um movimento contrário a essa tentativa de regulação. Uma breve incursão nas publicações referentes à questão na página oficial do Senado Federal no *Facebook*¹¹ ou no *Twitter*¹² nos revelam, seja pela quantidade de comentários ou pelo recurso de reação dos usuários no *Facebook*, a construção de um discurso que reproduz uma certa retórica antirregulação.

Outra forma de atestar para o grau de adesão à controvérsia é observar o placar que mede a avaliação da população sobre o projeto de lei no Portal e-Cidadania do Senado. A matéria da agência de notícias desta casa (BAPTISTA, 2019) sobre a segunda audiência pública, no início da manhã do dia 21 de novembro, algumas horas antes das atividades serem abertas, informa que o placar da votação computava cerca de 8 mil votos "Não" – isto é, contrários ao projeto – contra aproximadamente 6 mil favoráveis à regulamentação. Enquanto ocorria o debate pela Subcomissão Permanente sobre Esporte, Educação Física e Formação de Categorias de Base (CEEEFCB) da CE do Senado, internautas contrários à proposta usaram a *hashtag* #TodosContraPLS383 para se manifestar. Ao final da audiência, e como consequência direta dessa conversação, mais de 33 mil pessoas reprovaram o projeto, um aumento percentual aproximado de 438,125%. Atualmente com um total de 50.206 mil votos apurados, a maioria (43.618, equivalente a 86,88%) demonstra reprovaram a ideia ainda em tramitação.¹³

Retornando à linha de raciocínio que iniciou este tópico, é importante considerar que a coleta não corresponde à totalidade dos *tweets* postados, tendo em vista as limitações do método utilizado. A coleta e análise foram construídas a partir do *software* *ATLAS.ti*, que permite a cap-

¹¹ Disponível em: <https://bit.ly/3JTG8t3> e <https://bit.ly/36Ab4QV>. Acesso em: 16 mar. 2020.

¹² Disponível em: <https://bit.ly/3uNj7lw>. Acesso em: 16 mar. 2020.

¹³ Resultado apurado automaticamente pelo sistema até 17 de outubro de 2022 às 13:01h. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/cidadania/visualizacaomateria?id=131177>. Acesso em: 11 abr. 2022.

tura automatizada de *tweets* a partir da busca por *hashtags*. Essa coleta, contudo, é limitada aos últimos sete dias de postagens e, mesmo assim, não garante a coleta do universo total de *tweets*. Por esse motivo, não é possível tratar o *corpus* e a análise apresentados neste artigo por seu valor quantitativo. Trata-se de uma análise qualitativa e exploratória, no sentido de interpretar os mecanismos que corroboram para a produção dos discursos coletados. Nesse sentido, embora o [ATLAS.ti](#) não permita uma coleta robusta, podemos ter uma visão geral dos principais temas e narrativas que emergem a partir das *hashtags* analisadas, mesmo que sem confiança estatística.

Também cabe destacar que, em termos de ampliação da controvérsia, compreendemos que a problemática do PLS 383/2017 se expande para além das manifestações no *Twitter*. Nosso interesse no movimento #TodosContraPLS383, contudo, está na forma como essa articulação discursiva nos revelou os contornos do processo de colonização do Jogo pelo capital (FALCÃO; MARQUES; MUSSA, 2020; MUSSA; FALCÃO; MACEDO, 2020; MACEDO; KURTZ, 2021). Interpretamos as narrativas apresentadas por esses sujeitos, portanto, enquanto pistas ou rastros que, em conjunto com outras fontes de dados no futuro, nos auxiliarão a melhor enquadrar a problemática abordada.

Após a coleta, a segunda etapa se deu em codificar os *tweets* coletados a partir das principais narrativas encontradas. Embora estes tratem do mesmo tema, há uma variedade discursiva latente na produção desses atores. Diferentes aspectos da controvérsia se materializam na multiplicidade de discursos encontrados. Do total de 571 *tweets* coletados, foram codificados 180. Essa diminuição total do número diz respeito a redundâncias nas postagens ou, também, a excertos importados na coleta que não apresentam alguma camada narrativa para além do tema em si (isto é, *tweets* somente com a *hashtag* #TodosContraPLS383,). A codificação produziu um total de 37 diferentes códigos a partir das narrativas localizadas. No artigo, os dados coletados substituem os nomes

dos usuários por códigos (*tweet* 1 como T1, e assim por diante) para preservar o anonimato dos participantes e evitar possíveis danos da reprodução dos conteúdos em outros formatos e suportes que não o da própria plataforma.

Aproximação à controvérsia

Adentrar este espaço limítrofe nos trouxe ao movimento que no *Twitter* discutia a regulamentação dos *esports* no Brasil: uma conversação em torno da *hashtag* #TodosContraPLS383 acompanhada de um discurso de repúdio à interferência do Estado no cenário nacional da prática.¹⁴ A primeira percepção da observação foi uma de franca surpresa: como pode a comunidade *gamer* – jogadores casuais, profissionais, universitários, comentaristas, empresas, dentre outros – posicionar-se de forma tão veemente contra a regulamentação de uma atividade tão central às suas vidas? A surpresa, contudo, pouco durou, e deu lugar à percepção de uma conversação unilateral de mote centrado em um profundo desprezo a favor de uma noção que venera a perspectiva neoliberal que professa ódio contra o Estado, à Esquerda e que supervaloriza a ideia de livre mercado como força motriz de velhas retóricas coloniais e falsas promessas modernas presentes nas ideias de “desenvolvimento” e “progresso” (MIGNOLO, 2007).

Esta condição se agrava quando percebemos que subsiste um perfil nestes atores, e que eles são quase que prioritariamente crianças e adolescentes que sustentam, cada vez mais, um discurso de descrédito à noção de Estado, conferindo suas esperanças e desejos a corporações privadas. Este contexto por si só implica na franca necessidade de atenção que esta relação demanda: por um lado, é essencial adentrar estes espaços de proliferação de ideias, no intuito de, no mínimo, oferecer perspectivas que não sejam o eco da insatisfação ou a incompreensão de realidades sociais particulares; por outro lado, se considerarmos os esforços de currículo formal empreendidos no Brasil, perceberemos

¹⁴ O *dataset* utilizado nesta análise está disponível em: <https://bit.ly/32saWMy>. Acesso em: 10 jan. 2020.

que os sujeitos implicados nesta observação são bastante suscetíveis a figuras centrais que funcionam como guias (*hubs*) na reverberação desses conteúdos nesta rede. Grosso modo, deparamo-nos com pessoas que depositam mais confiança na *Blizzard* ou na *Riot Games*, duas das mais proeminentes desenvolvedoras de *títulos de esports* no mundo, do que nos governos Federal, Estadual ou Municipal.

A narrativa mais presente na amostra, com 38 ocorrências, diz respeito ao aspecto nega-

tivo da burocracia. Esse pensamento associa o processo de regulamentação a uma finalidade burocrática que seria, em essência, ruim. Estas menções relacionam a burocracia ao signo da *complicação*, assumindo que a regulamentação se daria em detrimento de um caráter emergente, espontâneo e "descomplicado". Subsiste a ideia de que os *esports* naturalmente florescem no Brasil, de forma a não necessitar de qualquer intervenção estatal.

Figura 1 – *Tweets* selecionados

Tweet 1 - 20/11/19 15:36 - R: 0 - F: 4 >

O estado destrói tudo aquilo que coloca a mão, não precisamos burocratizar algo que já tá dando certo, não precisamos do estado aqui #TodosContraPLS383

Tweet 2 - 20/11/19 15:49 - R: 0 - F: 1 >

CARALHO MANO MAS ESSE PAÍS SÓ TEM FUDIDO MESMO

Querem taxar e complicar MAIS ainda os E-sports no brasil, serio eu desacredito desses senadores cada dia mais...#TodosContraPLS383

Tweet 3 - 20/11/19 15:19 - R: 0 - F: 0 >

Esporte virtual já é considerado esporte por meio da lei Pelé, ou algo assim. A #PLS383 vem agora, com a desculpa de regulamentar o esporte virtual, com intenção de burocratizar e excluir certos gêneros de jogos dos esportes. Mais um intervencionismo estatal #TodosContraPLS383

Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

Os *tweets* apresentados na Figura 1 são representativos dessa narrativa de diferentes formas. O primeiro afirma que os *esports* no Brasil já estão "dando certo" independentemente de qualquer intervenção estatal. A partir disso, podemos inferir alguns pontos. Em primeiro lugar, está sublinhado aqui um sentimento de independência da comunidade "*gamer*" que aparecerá com mais força em outras menções. Em outras palavras, esses sujeitos possuem um imenso orgulho da sua capacidade comunitária de erguer a cena de *esports* no Brasil. Esse desenvolvimento, conforme aponta o *corpus*, constrói-se sem qualquer necessidade de recorrer ao Estado.

A modulação de uma afetividade, portanto, torna-se também estratégia competitiva, à medida em que se projeta um *estilo de vida* orientado ao

consumo perpétuo a partir de uma ampla rede de conteúdo vinculada aos *esports*. Um exemplo disso está no esforço empenhado pelas corporações em manter *stakeholders* importantes, principalmente *pro-players*, *streamers* e *casters*, continuamente engajados e satisfeitos com seu produto. Esta modulação afetiva que aparenta estar desinteressada de questões políticas, ironicamente, nutre o sentimento de ódio ao Estado que, por sua vez, reforça discursos que repudiam as posturas de Esquerda. A Esquerda é vista por esses sujeitos como caminho para o socialismo, apontando para conceitos como corrupção, impostos e burocratização, antagônicos à competitividade, ao desenvolvimento, à modernização e ao progresso – todos estes projetos explícitos da retórica moderna frequentemente enunciados

em termos positivos (MIGNOLO, 2007). A mesma dinâmica pode ser percebida em movimentos de orientação semelhante: Torill Mortensen (2018) identifica como uma das forças motrizes do movimento *#gamerGate* (CHESS; SHAW, 2015) o medo do que é conhecido como "Marxismo Cultural", uma teoria conspiratória que postula a articulação de intelectuais de Esquerda para manipular as sociedades do Ocidente.

Conforme podemos verificar a partir dos dados coletados, além da dimensão burocrata do Estado existem as percepções de incompetência ("O

Governo não presta") e ignorância ("O Estado não sabe o que está fazendo"). O surgimento desses discursos complexifica esta relação à medida que o Estado apresenta, para os sujeitos, não apenas uma essência burocrata no sentido de complicar processos, mas também de consistir em uma entidade essencialmente ruim e/ou incompetente. O argumento parte da premissa de que o Estado não só é mau e não sabe o que está fazendo, mas age deliberadamente contra a comunidade *gamer*, buscando interferir no desenvolvimento econômico do cenário de *esports*.

Figura 2 – Tweets selecionados

Tweet 4 - 20/11/19 15:48 - R: 1 - F: 0 >

Mano que merda esse país é uma desgraça mesmo pqp, agora querem acabar com o video game vtnc #TodosContraPLS383

Tweet 5 - 20/11/19 15:47 - R: 0 - F: 2 >

O Governo e os Políticos só existem pra ferrar a vida de todo mundo, eles roubam o nosso dinheiro através dos impostos, alguém aí fica feliz quando lembra de político? Basta 1 Caneta azul ou preta eles fodem tudo e todos #TodosContraPLS383 #EstadoUtopia #CidadesPrivadas

Tweet 6 - 20/11/19 15:43 - R: 4 - F: 6 >

O estado finalmente percebeu mais um mercado que está gerando riqueza e que ele não meteu o dedo ainda.

Antes era "apenas" um joguinho, hoje movimentam milhões e gera riqueza. E agora querem explorar. Mas, nós não vamos deixar a maior máfia fazer isso. #TodosContraPLS383

Tweet 7 - 20/11/19 15:39 - R: 0 - F: 1 >

N deixe o estado destruir algo q foi contruido sem ele... #TodosContraPLS383

Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

No conjunto disposto na Figura 2, o primeiro *tweet* expõe extrema insatisfação com a existência de um Estado, reforçando seu caráter necessariamente mau. É importante perceber as características de localidade no direcionamento do sentimento de ódio: não parece ser uma questão filosófica da dimensão do Estado contra a propriedade privada, mas um sentimento particularmente dispensado contra o Estado

brasileiro, considerando que, em contrapartida, outras nações dão um exemplo a ser seguido. O segundo *tweet* não só criminaliza o Estado, mas também destaca o caráter perverso dos políticos, enquadrando-os como responsáveis pelo roubo via impostos. A utilização das *hashtags* #EstadoUtopia e #CidadesPrivadas sugere a dimensão neoliberal como saída para o intervencionismo estatal.

Subsiste, assim, o ideal liberal que professa a riqueza e o engrandecimento como oriundos do trabalho duro. A história dos *esports* é marcada por inconsistências e por uma tensa relação entre capital, mercado, agência popular e afetividades (TAYLOR, 2012). Tarcízio Macedo e Thiago Falcão (2019) discorrem sobre um aspecto desta dimensão ao elaborarem princípios radicais da compreensão dos *esports* como uma variação da prática esportiva, sublinhando que o componente espetacular e relacionado às dimensões comerciais sempre foi de particular relevância para o crescimento desta seara.

Sua discussão, contudo, não contempla aspectos particulares da experiência no Brasil: é necessário que se explore dimensões históricas, sociais, geográficas, infraestruturais, (geo)políticas e econômicas nesta discussão, buscando antinomias e privilégios como a alta desigualdade socioeconômica, étnico-racial e de gênero que segmenta o público dos *esports*, aspectos estes considerados em pesquisa recente de Tarcízio Macedo e Suely Fragoso (2019). Para além disso, cada *esport* se desenvolve localmente de formas distintas: a emergência de cenários competitivos como os de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO, Valve, 2012) e *League of Legends* (LoL, Riot Games, 2009), no Brasil, diverge radicalmente. Em cada um desses ambientes se articulam múltiplos atores que negociam e prescrevem relações sociotécnicas continuamente; este é um processo intermitente que envolve, grosso modo, forças de produção, ações de *marketing*, gerência de comunidades e, finalmente, práticas midiáticas.

O problema sobre o qual nos debruçamos diz respeito à complexificação das relações entre Estado, capital, tecnologia e afeto. Em primeiro lugar (e como fica claro na fala de diversos dos manifestantes contra o PLS 383/2017), os *esports* derivam de jogos privados, são propriedade intelectual de empresas que, nesta visão, devem poder regular sua própria cena competitiva. Não existe, nem nunca existiu, interesse por parte

dessas empresas em constituir seus ambientes competitivos enquanto espaços democráticos para participação e debate sobre o esporte. É necessário, realmente, reconhecer o papel da ideia de propriedade intelectual em um problema como este (CHAO, 2017); em contrapartida, é necessário também refletir acerca do que este arranjo produz. As comparações com o esporte tradicional são inevitáveis aqui, uma vez que muitos dos padrões e modelos utilizados na espetacularização dos *esports* são oriundos dessa relação ontológica (MACEDO; FALCÃO, 2019; MACEDO; FRAGOSO, 2021). Subsiste a necessidade de criação de uma agenda de pesquisa que possa se debruçar sobre estes componentes estruturais, compreendendo de que forma esta comparação pode ser empreendida.

As consciências de que (a) estes *softwares* são propriedade intelectual privada e (b) de que eles são o centro de práticas que envolvem articulações sociais e afetos, mediadas por dinâmicas neoliberais e do capitalismo tardio (JAMESON, 1991), convocam a imediata reflexão acerca das apropriações possíveis nestes âmbitos. Considere-se, por exemplo, o recente banimento do jogador profissional Blitzchung, do *card game Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014), por alusões à situação política entre a China e Hong Kong em um *stream* oficial da *Blizzard*.¹⁵

Episódios como este revelam posturas bastante antidemocráticas por parte da corporação por trás de algumas das mais bem-sucedidas plataformas para *esports* do mundo. Estes são ambientes que produzem afetividades e movimentam dinâmicas sociais de gerenciamento de equipes, presença, pertencimento etc.: as menções observadas em nossa coleta revelam uma inocência perturbadora, quando postulam que "os jogadores são os mantenedores completos dos *esports*", purificando e diminuindo as capacidades agenciais das empresas, por exemplo. Em outras palavras, os ecossistemas de *esports* não buscam emular, ou são, um estado democrático republicano. Sua natureza é atender aos interes-

¹⁵ Mais sobre o episódio em https://en.wikipedia.org/wiki/Blitzchung_controversy e em Thiago Falcão, Daniel Marques e Ivan Mussa (2020). Acesso em: 15 fev. 2020.

ses neoliberais das companhias que exercem governança sobre um contexto específico, no qual as relações estabelecidas não são de *cidadão-Estado*, mas de *consumidor-produto-empresa*, embora retoricamente isso não seja transparente.

A tensão, por fim, entre *esports* e esportes tradicionais aparece com maior ênfase em carta divulgada e assinada pelo “Ecosistema Brasileiro de *E-Sports*” (Figura 3), cujos signatários representam empresas desenvolvedoras de *games*,

dirigentes e proprietários de clubes, promotores de eventos e jogadores profissionais. A carta elabora críticas ao projeto de lei, destacando suas inconsistências em relação ao desenvolvimento do mercado de *esports* no Brasil. Em um dos seus primeiros artigos, o projeto de lei busca caracterizar e aproximar os *esports* aos esportes tradicionais. A Figura 3 mostra um trecho da resposta da carta (lado direito) aos incisos dos artigos 2º e 3º apresentados no PLS (lado esquerdo).

Figura 3 – Resposta da carta do Ecosistema Brasileiro de *e-Sports* aos incisos dos art. 2º e 3º do texto final do PLS 383/2017

<p>§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará às regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.</p>	<p>Viola o direito de propriedade intelectual do desenvolvedor e publicador dos jogos ao estabelecer que as regras dos jogos serão estabelecidas por entidades nacionais e internacionais de administração do desporto. As regras dos eSports são, obviamente, criadas e estabelecidas pela empresa que inventou o jogo e somente ela pode mudar as regras.</p>
<p>§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.</p>	<p>Ao denominar o jogador profissional “atleta”, você os insere nas leis esportivas brasileiras, que, como explicado acima, são inadequadas para os eSports. Vale lembrar que o esporte tradicional brasileiro e seus atletas, que são regidos justamente por essas regras, sempre tiveram dificuldade para se desenvolver e se sustentar na atividade. Diferentemente, os eSports tem conquistado cada vez mais espaço e se profissionalizado cada vez mais.</p>
<p>§ 3º Considera-se esporte eletrônico a modalidade que não se utilize de jogo com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida na forma de Decreto.*</p>	<p>Essa emenda diz que qualquer modalidade que seja considerada “violenta”, não será considerada eSports, abrindo a possibilidade de restrição a esses campeonatos e discriminação contra esses jogos. Além disso, já existe uma classificação indicativa (ClassInd) elaborada e fiscalizada pelo Ministério de Justiça que classifica os jogos de acordo com a faixa etária adequada.</p>
<p>Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:</p>	<p>Os princípios que regem o desporto brasileiro, em sua essência, têm como finalidade garantir que exista a livre prática, acesso e promoção dos esportes. Nos eSports, você só pode jogar um jogo se acessar o servidor ou software da empresa que desenvolveu o jogo (em alguns casos, de graça). Garantir a “livre prática” traz limitações relevantes à própria natureza dos eSports.</p>
<p>I – Promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana; II – Propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo; III – Desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos; IV – Combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião; V – Contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.</p>	<p>Esses objetivos impõem aos eSports uma obrigação que não existe na sua origem. Por exemplo, não se pode dizer que ao elaborar um jogo o desenvolvedor está especificamente preocupado com a aproximação “de diversos povos” ou com o “desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes”.</p>

Fonte: Carta do Ecosistema Brasileiro de *e-Sports*, 2019, dados da pesquisa.

O artigo do PLS 383 descrito na Figura 3 deixa clara a tentativa de aproximar os *esports* do mesmo potencial de transformação social conferido aos esportes tradicionais. Entretanto, a resposta dos representantes do mercado deixa clara a vontade de afastar os *esports* desse mesmo enquadramento. Existe no discurso uma primazia das empresas que desenvolvem e publicam os jogos em tomar total controle sobre o desenvolvimento dos *esports*. Não haveria, portanto,

interesse em garantir a "livre prática", ou mesmo em preocupar-se com o desenvolvimento social promovido por *esports*. Afirmar que a garantia da livre prática limita a natureza dos *esports* pressupõe considerar, portanto, a segregação inerente dessa modalidade, conforme podemos elaborar a partir de Macedo e Fragoso (2019). O depoimento de um *Head Coach* de *CS:GO* da equipe *UpperCut Esports*, a partir da audiência pública, também endereça esse ponto (Figura 4).

Figura 4 – Tweets selecionados

Tweet 8 - 21/11/19 12:14 - R: 0 - F: 1 ≥

Falam como principal argumento a inclusão social, popularização do e-sports, e chegaram a chamar de esporte de elite!!! Como assim!? 5/14

Tweet 9 - 21/11/19 12:14 - R: 0 - F: 0 ≥

O E-sports em si mesmo tem um fim de inclusão social, grande parte dos jogos são DE GRAÇA e feitos para alcançar uma gama grande de aparelhos (PCs, celulares) justamente para não ficar ninguém de fora. 6/14

Tweet 10 - 21/11/19 12:15 - R: 0 - F: 0 >

Cada um tem seu avatar do jeito que quer, **o que diferencia os players são tão somente sua "skill"**, e mesmo assim os jogos se preocupam em arrumar os players segundo sua habilidade dando oportunidade de ascensão conforme o player melhora seu gameplay. 7/14

Fonte: Elaborado pelos autores (2020), grifo nosso.

De acordo com o jogador, o espriamento técnico dos *esports* (principalmente modalidades populares, como *LoL*, *Fortnite CS:GO*, *Call of Duty e Hearthstone*, por exemplo) significa um amplo acesso aos mesmos: esses jogos não demandam grande investimento em termos de equipamento e são, em sua maioria, gratuitos. Embora essa afirmação seja parcialmente verdadeira, algumas questões-problema emergem aqui. Em primeiro lugar, como descrevem Macedo e Fragoso (2019), a tecnicidade envolvida na prática dos *esports* mobiliza diferentes camadas infraestruturais e materiais. Embora o acesso ao jogo possa ser facilitado, a prática competitiva de alto nível demandará uma qualidade razoável de conexão de internet, além de periféricos (*mouse*, teclado e *headset*) de qualidade, monitores, cadeiras, câmeras para *streaming*, iluminação adequada,

espaço e cenário propício à performance, por exemplo. As condições materiais presentes no cenário cotidiano de *pro-players* são, em larga medida, excludentes e inviabilizam a livre prática.

Curiosamente, o movimento #TodosContra-PLS383 é liderado majoritariamente por pessoas com algum tipo de relação com a indústria, e os interesses parecem ser evidentes nesse sentido. Em carta enviada à Senadora Leila do Vôlei, destaca-se o papel das empresas na questão. O primeiro signatário da carta representa, na América Latina, empresas como *Riot Games (League of Legends)*, *Activision/Blizzard (Overwatch, Hearthstone, World of Warcraft, Call of Duty: Warzone)*, *Nintendo (Super Smash Bros. Ultimate 2018)*, *Capcom (Street Fighter V)*, *Konami*, *EA* e, finalmente, *Tencent (Garena Free Fire)*

Considerações finais

O que está em jogo com a regulamentação dos *esports* no Brasil? Ou, em outro sentido, o que o debate acerca da regulamentação dos *esports* no país coloca em jogo? Acreditamos que a investigação empreendida aqui é relevante por iluminar uma problemática que, pela insularidade das suas comunidades, costuma se desenrolar em um nicho comunicativo e comumente menos acessível. Mas, particularmente, porque a problemática do movimento #TodosContraPLS383 expõe articulações do capitalismo tardio e neoliberalismo que, enquanto fenômenos, agem estrategicamente na estabilização do que se entende por cultura *gamer* contemporânea. Uma cultura cujo alicerce se encontra fundamentado na crença neoliberal, na reiteração de uma experiência masculina hegemônica e necessariamente relacionada à manutenção predominante de privilégios para homens cis, brancos e heterossexuais.

Não é do nosso interesse apontar para o capitalismo e neoliberalismo enquanto sistemas inescapáveis, ou ao mesmo tempo desconsiderar práticas de resistência que decolonizam o *médium* (MESSIAS; AMARAL; OLIVEIRA, 2019; MESSIAS; MUSSA, 2020; MUKHERJEE, 2017; PENIX-TADSEN, 2019). Há de se conceber, contudo, que dada a centralidade da experiência *gamer* na vida contemporânea – assim como a recente modelização da indústria ao redor dos *esports* –, existe urgência na compreensão desses lugares, e na busca de alternativas de politização do tema em prol da produção de uma melhor e mais saudável compreensão da realidade social.

A narrativa desenhada, entretanto, aponta para uma realidade perigosa: não apenas pelo descrédito da figura do Estado, mas pelo contato proto-dogmático que essas comunidades demonstram com relação às corporações. Essa parece ser uma das dimensões em que a plataforma e a colonização do Jogo pelo capital divergem. Embora ainda não seja hegemônica, é possível observar um crescimento da descrença de plataformas como *Amazon* e *Facebook*, principalmente devido a recentes escândalos envolvendo privacidade, vigilância e relações abusivas

de trabalho (*Cambridge Analytica*, por exemplo). Embora os mecanismos colonizadores da plataforma e dos *esports* sejam semelhantes, como dito, a modulação afetiva promovida por empresas como *Blizzard* e *Riot Games* é de fato muito mais poderosa e bem-sucedida.

O trabalho em prol do apagamento das mediações políticas possibilitadas por essas grandes desenvolvedoras é perigoso e requer melhor reflexão, principalmente no que tange a literacia. Não basta verificar as novas competências cognitivas e/ou motoras facilitadas pela prática de *ideo games*, é necessário, também, articular processos educativos que possibilitem um olhar crítico e minucioso sobre uma indústria que, a partir do divertimento e do lazer, desponta como ameaçadora e despótica.

Referências

- APPERLEY, T. **Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2010.
- BAPTISTA, R. E-sports: projeto de regulamentação encontra resistência do setor. In: **Senado Notícias**. [S. l.], 7 nov. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3lycZvr>. Acesso em: 16 mar. 2020.
- BERLANT, L. Cruel Optimism: on Marx, Loss and the Senses. **New Formations**, London, v. 63, p. 33-52, 2007.
- CHAO, L. "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.
- CHESS, S.; SHAW, A. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, London, v. 59, n. 1, p. 208-220, 2015.
- COULDRY, N.; MEJIAS, U. **The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating It for Capitalism**. Redwood City: Stanford University Press, 2019.
- CROGAN, P. Indie Dreams: Video Games, Creative Economy, and the Hyperindustrial Epoch. **Games and Culture**, London, v. 13, n. 7, p. 671-689, 2018.
- FALCÃO, T. Jogo, o caminho menos trilhado. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 12-13, 2017.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. 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, T.; MARQUES, D.; MUSSA, Ivan. #BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para a internet**. 2. Reimp. São Leopoldo: Sulina, 2013.

GILLESPIE, T. The Politics of 'Platforms'. **New Media & Society**, London, v. 12, n. 3, p. 347-364, 2010.

GRUSIN, R. **Premediation: Affect and Mediality After 9/11**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.

HUTCHINS, B. 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.

JAMESON, F. **Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

JIN, D. **Korea's Online Gaming Empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.

JOHNSON, M.; WOODCOCK, J. Fighting games and Go: Exploring the aesthetics of play in professional gaming. **Thesis Eleven**, London, v. 138, n. 1, p. 26-45, 2017.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

LATOURE, B. **Reassembling the Social**. An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

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

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

MACEDO, T.; FRAGOSO, S. *Esports*, Espetáculo e Materialidade: reflexões sobre a prática profissional durante a pandemia de covid-19. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 30., 2021, São Paulo. **Anais [...]**. Brasília: Compós, 2021, p. 1-21.

MACEDO, T.; KURTZ, G. 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.

MAGNANI, J. Etnografia como prática e experiência. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 129-156, 2009.

MARTINO, L.; MARQUES, A. Afetividade do conhecimento na epistemologia: a subjetividade das escolhas na pesquisa em Comunicação. **MATRIZES**, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 217-234, 2018.

MEJIA, R.; BULUT, E. 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.

MESSIAS, J.; AMARAL, D.; OLIVEIRA, T. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, P. (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2019. p. 75-86.

MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020.

MIGNOLO, W. **Historias locales/diseños globales**. Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Madrid: Akal, 2003.

MIGNOLO, W. **La idea de América Latina**. La herida colonial y la opción decolonial. Barcelona: Gedisa, 2007.

MÖRING, S.; LEINO, O. Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 145-161, 2016.

MORTENSEN, T. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #Gamergate. **Games and Culture**, London, v. 13, n. 8, p. 787-806, 2018.

MUKHERJEE, S. **Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.

MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **ANTARES**, Caxias do Sul, v. 12, n. 28, p. 313-340, 2020.

PENIX-TADSEN, P. **Cultural Code: Video Games and Latin America**. Cambridge: MIT Press, 2016.

PENIX-TADSEN, P. (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2019.

RONCOLATO, M. A discussão sobre a regulamentação de eSports no Brasil. **Nexo**, [S. l.], 3 jul. [2018]. Disponível em: <https://bit.ly/3wUDBv5>. Acesso em: 16 mar. 2020.

SADOWSKI, J. When data is capital: Datafication, accumulation, and extraction. **Big Data & Society**, London, v. 6, n. 1, p. 1-12, 2019.

SHAW, A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. **Games and Culture**, London, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

SRNICEK, S. **Platform capitalism**. Cambridge: Policy Press, 2017.

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

TAYLOR, T. **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.

TURTIAINEN, R.; FRIMAN, U.; RUOTSALAINEN, M. "Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride": Sportifying the Overwatch World Cup 2016. **Games and Culture**, London, v. 15, n. 4, p. 351-371, 2020.

VAN DIJCK, J.; POELL, T.; De WAAL, M. **The Platform Society**: Public Values in a Connective World. New York: Oxford University Press, 2018.

VOORHEES, G. Neoliberal masculinity: The government of play and masculinity in E-sports. *In*: OATES, T.; BROOKEY, R. **Playing to Win**: Sports, Video Games, and the Culture of Play. Bloomington: Indiana University Press, 2015. p. 63-91.

ZUBOFF, S. Big other: Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization. **Journal of Information Technology**, London, v. 30, n. 1, p. 75-89, 2015.

Thiago Falcão

Doutor e mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em Salvador, BA, Brasil. Professor da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em João Pessoa, PB, Brasil.

Daniel Marques

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas e mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em Salvador, BA, Brasil. Professor da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), em Cachoeira, BA, Brasil.

Ivan Mussa

Doutor e mestre em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), no Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Professor da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em João Pessoa, PB, Brasil.

Tarcízio Macedo

Doutorando em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em Porto Alegre, RS, Brasil; mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), em Belém, PA, Brasil. Pesquisador da Fundação Getúlio Vargas, no Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Endereço para correspondência

Thiago Falcão

Universidade Federal da Paraíba

Centro de Ciências Humanas Letras e Artes Departamento de Comunicação

Campus I

Loteamento Cidade Universitária, 65900-410

João Pessoa, PB, Brasil

Daniel Marques

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Centro de Cultura, Linguagem e Tecnologias Aplicadas

Rua do Imperador, 09

Cais de Araujo Pinho, 44200-000

Santo Amaro, BA, Brasil

Ivan Mussa

Universidade Federal da Paraíba

Centro de Ciências Humanas Letras e Artes

Departamento de Comunicação, Campus I

Loteamento Cidade Universitária, 65900-410

João Pessoa, PB, Brasil

Tarcízio Macedo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

Rua Ramiro Barcelos, 2705

Santana, 90035-007

Porto Alegre, RS, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do(s) autor(es) antes da publicação.