

Games como comunicação, aprendizagem e sentidos sensíveis

Lúcia Lemos

*Pesquisadora no Centro de Pesquisas Sociosemióticas (CPS) da
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)*

luciamclemos@gmail.com

Resumo

A atividade do jogar adquire diferentes sentidos, se pensarmos que a sociedade organiza o processo comunicativo criando vínculos entre os membros da sociedade. Que compartilham o gosto “de gostar” do lúdico e das práticas cotidianas que compõem a cultura. Recupera-se Huzinga quando advoga que a noção do jogo é fator fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo natural, que ultrapassa os limites da atividade e da sua essência para adquirir função significante. E assim se dá nos jogos digitais ou *games* que, mesmo considerando possuírem uma realidade autônoma, podem acontecer em planos afastados do vivido ou se constituírem parte deste. Tradicionalmente vistos como de caráter lúdico, adquirem outros direcionamentos, com estatutos de estética e aplicações no plano da comunicação e aprendizagem. Estas passam a apresentar sentido de relevância a partir do entendimento de que tais práticas, são incorporadas nas atividades técnico-pedagógicas. O gostar de jogar *games* e de seus diferentes conteúdos se fazem contexto de debates, na atualidade, quando se introduz a ideia de serem incluídos como uma das atividades que dão sentido às competições colegiais. Equivale dizer que o estatuto do gosto lúdico, comunicativo e educacional se amplia para outras ordens de significação, como esportes, estabelecidos como parte da vida colegial e fonte de renda para algumas escolas. Competições profissionais de jogos eletrônicos digitais se tornaram populares ao redor do mundo, por anos. Agora, elas passam a ter o *campus* universitário como *locus* do jogar *games*, de maneira séria. Objetiva-se investigar qual seria a missão do desenvolvedor/e ou monitor jogador experiente para que os jogadores se sintam estimulados a jogar e a competirem nesse novo espaço? Bem como entender melhor de que maneira os *e-Sports* podem ser vistos por uma abordagem semiótica. Pressupostos teóricos da Semiótica de Landowski são base para o entendimento, bem como produções acadêmicas partilhadas no *SBGames*, em sítios de universidades e em redes de partilha de conhecimentos, como *Researgate.com*.

Palavras-chave: *games*, competições colegiais, *e-Sports*.

Introdução

No universo dos jogos eletrônicos, diversos são os direcionamentos temáticos. Alguns privilegiam o gosto lúdico e o de socialização; outros deles, as atividades técnicas que têm o saber e o aprender algo referencializado no universo da produção de

sentido em que são constituídos; outros mais, a “pegar” gosto e jeito pelo jogar esportes e ir além.

A noção do jogo é fator fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo natural,¹ que ultrapassa os limites da atividade, da sua essência, para adquirir função significante. Mesmo considerando possuírem uma realidade autônoma, podem acontecer em planos afastados do vivido ou se constituírem parte deste. Apesar de ser uma atividade com finalidade eminentemente lúdica, aí se inclui o desenvolvimento de práticas e habilidades, explorando toda sua potencialidade.²

O gostar de jogar *games* e de suas diferentes modalidades e seus conteúdos é visto como fenômeno mundial dentre os elementos do mundo digital. Os esportes digitais, os *e-Sports*, têm desafiado a conceituação clássica e hegemônica do que é o esporte e esporte moderno.³ Guttman (1978)⁴ define este como um jogo físico ou intelectual, competitivo e organizado e apresenta sete elementos característicos distintos: secularização, igualdade de chances, especialização, racionalização, burocratização, quantificação e busca por recordes.

Na atualidade, se fazem contexto de debates, quando se introduz a ideia de os *e-Sports* serem incluídos como uma das atividades, como práticas de vida na atualidade de jovens,⁵ e que dão sentido às competições colegiais. Isto é, sua legitimação como esporte. Para Campedelli e Carvalho (2018)⁶, muitos dos traços do esporte tradicional podem por eles ser observados - quer seja pelo formato midiático, pela estrutura dos campeonatos, sistema de pontuação, composição dos profissionais ou pelas narrativas produzidas. Assim como no jogo e no esporte tradicional, uma competição nessa ambiência é delimitada em um tempo e espaço, no qual os *gamers* que competem jogam individualmente ou em equipe.

¹ Huizinga (2010). **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva.

² Pérez-Latorre (2012). Del ajedrez a Starcraft: análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. **Comunicar**, 38, p. 121-129.

³ Van Hilvoorde. e Pot. (2016). **Embodiment and fundamental motor skills in eSports**.

⁴ Guttman (1978). **From ritual to record**: the nature of modern sports. NY: Columbia University Press, (Ebook).

⁵ Wagner (2014). On the Scientific Relevance of eSports. In Arreymbi, J. et al. (eds.). **Proceeding of The International Conference on Internet Computing**. p. 26-29.

⁶ Campedelli e Carvalho (2018). **E-Sports**: uma análise sobre a sua legitimação e as novas configurações dos esportes espetáculo.

São considerados como modalidade de competição quando envolvem a disputa entre duas ou mais pessoas, sejam em disputas individuais ou equipe contra equipe, em partidas que podem tanto acontecer presencialmente, com os atletas em um mesmo local físico, ou *online* (com cada equipe em um local geográfico diferente ou até mesmo cada competidor de uma equipe em um local). Além disso, só se considera a modalidade executada em partidas sincrônicas, ou seja, que são disputadas pelos mesmos competidores ao mesmo tempo, um contra o outro. Para seus jogadores, são exigidos requisitos tais como coordenação rápida e precisa entre as mãos e percepção visual, para que um movimento possa ser executado (virtualmente) da melhor maneira possível.

González e Péres (2018)⁷ caracterizam essa habilidade do jogar como videojogos com multijogadores de grande sucesso, com um marcado caráter competitivo e entretenimento físico e mental. Utilizando estratégias cooperativas e tomadas de decisões de consenso, exigem um papel ativo dos jogadores para vencer de seus rivais. Apesar de diferir na intensidade dos movimentos, os *e-Sports* requerem habilidade complexas e coordenadas, capacidade de movimentar o corpo ou a ferramenta que é utilizada para deslocar ou objeto, níveis elevados de concentração e tomadas de decisões em razão das dinâmicas impostas pelos jogos.⁸

A Confederação Brasileira de *e-Sports*, (*CBeS*),⁹ define a modalidade como “competições profissionais de *games* que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas *on-line* ou presenciais sincrônicas e organizadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.” São três as categorias principais de *games* que potencializaram o mercado nessa modalidade de esporte: jogos de luta, jogos de tiro em primeira pessoa (*FPS*) e jogos de estratégia em tempo real (*RTS*).

De acordo com Jensen (2017),¹⁰ os jogadores, de maneira geral, não competem em diferentes gêneros dos jogos ou dos próprios *games*. Têm de se concentrar em uma função especial, a fim de atingir o nível máximo naquele determinado gênero ou jogo.

⁷ González e Péres (2018). Habilidades potenciadas con el e-Sport League of Legends: Diseño de caso único. **RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa**, 4, p. 28-40.

⁸ Van Hilvoorde e Pot (2016). *Op. cit.*

⁹ Maiores inform. em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>

¹⁰ Jensen (2017). **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. Dissertação (Mestrado) apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação Física - Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná (UFPR). p. 59.

Difícilmente um jogador de *FPS* terá o mesmo destaque e habilidade em um *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA* - arena de batalha *online* para vários jogadores”), porque a dedicação passa a ser praticamente integral em um só *game*. Na maioria das vezes, em um determinado *game* ele terá uma função específica, ou seja, os membros têm papéis diferentes relacionados às suas habilidades individuais.

Como entretenimento digital, o analista de *marketing*, Pannekeet,¹¹ considera que o *e-Sports* se mostram como um mercado em constante expansão. Para ele, devem continuar a atrair marcas em todas as áreas e ultrapassar 1 bilhão de dólares em receita até o final de 2019. Dados da pesquisa desenvolvida pela *Newzoo*¹² (empresa de *marketing* direcionada para conteúdo de *games*) mostram que, entre 2014 e 2016, o número de consumidores constantes dessa atividade foi de 90 milhões para 148 milhões no mundo todo. A estes, somam-se as 144 milhões de pessoas que constituem um público casual, que praticam a atividade ocasionalmente. Para o CEO do *Newzoo*, Warman, a audiência significativa crescente do *e-Sports* é consequência direta do engajamento de seu público. Nos últimos anos, organizações comerciais como Coca-Cola, Lupo,¹³ *Netshoes* ingressaram como patrocinadoras no cenário de ligas ou times, em uma percepção de essa modalidade de *game* ser uma boa possibilidade de *marketing* e exposição de suas marcas.¹⁴

Objetiva-se investigar qual seria a missão do desenvolvedor e/ou monitor para que os jogadores se sintam estimulados a jogar e a competirem nesse novo espaço? Nesse contexto, verifica-se, também, em que medida o *e-Sports* pode converter-se em um instrumento que favorece a aprendizagem colaborativa e as tomadas de decisões de seus usuários. Para essa investigação, busca-se entender melhor de que maneira os *e-Sports* podem ser vistos por uma abordagem semiótica. “Afinal de contas, para o que mais a teoria semiótica pode servir senão para entender como os homens dão sentido à vida e no seu viver, às suas experiências e práticas de vida, em sociedade?”¹⁵

¹¹ J. Pannekeet (2019). **Newzoo: Global Esports Economy Will Top \$1 Billion for the First Time in 2019.**

¹² Em: <https://newzoo.com/about/>.

¹³ Pacete (2018). **Lupo anuncia patrocínio a time de eSports.**

¹⁴ Autoria cega. (2019). **O (des)prestígio dos e-Sports: uma análise da aceitação baseada na familiaridade do espectador.** Artigo apresentado para parecer na Trilha de Cultura do SBGames.

¹⁵ Oliveira (2014). Interações e sentidos nas práticas de vida. **Anais do XXII Encontro Anual da Compós.** p. 4.

1. *E-Sports* –percurso histórico e particularidades

De acordo com a *CBe-S*, a primeira competição esportiva eletrônica foi em outubro de 1972, para estudantes da Universidade Stanford, com o jogo *Spacewar* das “Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar*”.¹⁶ Em 1980, a Atari organiza o “*Space Invaders Championship*”, com aproximadamente 10 mil participantes de várias partes dos EUA. No ano seguinte, foi fundada a *Twin Galaxies*, organização criada com objetivo de catalogar recordes de jogos eletrônicos. Em 1990 foi criado o *Nintendo World Championships* com etapas em várias cidades dos Estados Unidos e a final disputada na Califórnia. Em 1994 foi criada a segunda edição, a *Nintendo PowerFest 94*.¹⁷

A partir da década de 2000 o esporte eletrônico passou por um grande crescimento. Para o *staff* do blog *Plarium*,¹⁸ a arena competitiva dos *e-Sports* pode ser vista a partir do ano dessa década, com os jogos *MMOs*,¹⁹ dentre os quais os *MMORPG*.²⁰ A partir da década de 2010 o *streaming* fez o esporte eletrônico crescer rapidamente. A principal fonte foi o *Twitch*, lançado em 2011, um *site* especializado em transmissões instantâneas de conteúdo *gamer*. As competições mais assistidas são: *League of Legends* - um jogo de estratégia *online* que mistura elementos de *Role-Playing Game (RPG)* e *Real-Time Strategy (RTS)*, em que duas equipes compostas por poderosos campeões se enfrentam em diversos campos de batalha; *Dota* - também conhecido como *DotA Allstars*, um jogo do gênero *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA/(RPG))*, desenvolvido a partir de uma adaptação (*mod*) em um mapa do jogo *Warcraft III: Reign of Chaos* e sua expansão *Warcraft III: The Frozen Throne*, que contempla partidas com cinco jogadores em cada equipe. Cada um deles controla um herói, que acumula experiência conforme avança de nível.

O 1º torneio mundial de *e-Sports*, foi na Coreia do Sul, com o *World Cyber Game*, em 2014. No Brasil, o *League of Legends* atraiu mais de 10.000 torcedores ao

¹⁶ Em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>

¹⁷ *Idem*.

¹⁸ *Plarium* é uma desenvolvedora e editora israelense de jogos para dispositivos móveis, sociais e baseados na *web*, conhecida por jogos *online* para vários jogadores, dentre outros: “*Vikings: Guerra dos Clãs*”, “*Guerra dos Impérios*”, “*Dominação Total*”. Inform. em Wikipedia.

¹⁹ *MMOs* - *Massive Multiplayer Online* (Multijogadores Massivos Online) representa uma modalidade de jogo *online*, em que vários jogadores competem e interagem ao mesmo tempo.

²⁰ *MMORPG* - *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, designa *games* para uma grande quantidade de usuários, que utilizam muitos dos elementos existentes nos jogos de interpretação de papéis, os famosos *RPGs*

Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016. Também, no país, tradicionais clubes esportivos criaram suas equipes de *e-Sports*, como *Santos Dexterinty* (Santos Futebol Clube), *ABC Stars* (ABC Futebol Clube), *Remo Brave* (Remo), *Goiás* (Goiás) e *Flamengo* (Clube de Regatas Flamengo).²¹ Em 2016, a modalidade foi incluída nos Jogos Universitários Brasileiros (*Jub's*),²² considerada a maior competição universitária nacional, com o jogo *Fifa 2016*. Em out. de 2017, o torneio incluiu o jogo da *League of Legends*.²³

Para analistas da *CBe-S*,²⁴ a constante queda nas assinaturas de *TVs* em contraste com o aumento crescente do entretenimento por *streaming*, falta de investimento em esportes nas escolas, falta de contato do público com esporte tradicional na TV e acesso fácil ao ambiente competitivo dos *games*, torna a sinergia entre os *e-Sports* e os jovens algo muito mais fácil e direto do que com o esporte tradicional. Esses pontos, aliados às características próprias dos *games* e a fácil integração do público jovem com as novas tecnologias e tendências, criaram um ambiente propício para uma modalidade que em muitos pontos revoluciona a sociedade.

Assim considerados, uma competição de *e-Sports* pode ter como objetivos: entretenimento, instante lúdico, *marketing* esportivo, aprendizagem e aquisição de sentidos sensíveis, dentre outros.

2. *E-Sports* – possibilidades

2. 1 Aprendizagem colaborativa

Os recursos que o universo da *web* proporciona tendem a ser dinâmicos, simples, intuitivos e gratuitos²⁵ e contribuem para o desenvolvimento da inteligência coletiva, através de uma arquitetura que facilita a participação.

Em contexto mundial, considerado como um fenômeno de consumo de massa virtual, Wagner (2006)²⁶ resgata a potencialidade do uso dos *e-Sports* como ferramentas para impulsionar diferentes competências e habilidades no âmbito acadêmico. Dentre

²¹ Vf. em: Disponível em: <http://torcedores.uol.com.br/tags/e-sports>

²² Disponível em: www.cbdu.org.br/league-oflegends-chega-ao-jubs-2017/

²³ Vf. em: www.cbdu.org.br/league-oflegends-chega-ao-jubs-2017/

²⁴ Em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>

²⁵ Moreno (2012). **Web Social-Recurso Educativo**. Observatorio Tecnológico. Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Madrid, España.

²⁶ Wagner (2014). *Op. cit.*

elas, organização lógico-matemáticas, capacidade científica e destreza espacial dos participantes - e a melhorar suas tomadas de decisões. Visto que a maioria destes jogos exige a adoção rápida de estratégias adequadas e eficazes, seja de forma individual ou cooperativa, para resolver problemas de diversas índoles. A interação e o intercâmbio de competências cognitivas são os pilares que os mantêm.²⁷

Assim visto, o processo de aprendizagem não é um fato isolado, mas uma realidade que precisa do outro para vir a ser e configurar-se.²⁸ Corroborando com as considerações de McGonigal (2011)²⁹, de que os jogos com multijogadores estimulam a trabalhar em equipe e a aprender juntos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades sociais e motivando os jogadores a adotarem um papel ativo. Por outro lado, agrega valor às partidas de jogos casuais e a possibilidade de apropriação também em aulas de Educação Física.

Para a aquisição do conhecimento, a mediação por um monitor/tutor/jogador experiente é fator essencial para nortear a ação de cada um dos discentes, estimular o diálogo e verificar que elementos podem ser repensados pelos integrantes do processo educacional.³⁰ Os alunos envolvidos podem, assim, desenvolver uma participação mais efetiva no processo, de modo em que possam atribuir sentido e significado às atividades propostas. A ambiência lúdica do videogame passa a se converter em um cenário de treinamento de habilidades, de forma organizada e planejada. Neste caso, a presença do monitor é comparável à do professor que orienta em contextos formativos virtuais, organiza e proporciona os recursos didáticos adequados aos alunos, mostra suas forças e fraquezas e estabelece fórmulas alternativas para atender à diversidade cognitiva do todo.³¹

Molina e Sepúlveda (2018)³² argumentam que o esporte eletrônico não se diferencia da atividade tradicional no que se refere a infraestrutura - o modelo que se trata de seguir no *e-Sport* é muito similar. Todos os jovens têm seu treinador em sessões

²⁷ Chen, Yen y Hwang (2012). Factors influencing the continuance intention to the usage of Web 2.0: An empirical study. **Computers in Human Behavior**, 28(3), p. 933-941.

²⁸ Pimentel (2010). **Interação on-line: um desafio da tutoria**. Maceió: Edufal.

²⁹ McGonigal (2011). *Op. cit.*

³⁰ *Idem, ibid.*

³¹ Tejada, E.; Garay, U.; Romero, A. (2017). Influencia del mentoring en el rendimiento de los participantes en las comunidades virtuales de práctica. **Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa**, 3, p 40-50.

³² Molina e Sepúlveda (2018). **eSports ¿A qué juegan los ‘gamers’?**

de treinamento individuais ou em sessões em grupo, dependendo de cada jogo. Contam com apoio de psicólogos e todo tipo de atenções que podem necessitar para que a única preocupação do jogador seja melhorar, dentro do jogo - que seria o rendimento esportivo.

Os princípios estabelecidos por Soares *et al* (2012)³³ também norteiam a ideia de que esses jogos cooperativos podem se apresentar com o sentido de competição digital, na medida em que trazem características de uma atividade tradicional de ensino, com exigência de máximo rendimento dos jogadores, estratégias estabelecidas que idealizam o princípio de cooperar para que se sobrepujam. Também, os alunos são incentivados a utilizar tomadas de decisões de consenso, o que exige papel ativo no processo. Requerem habilidades complexas e coordenadas, capacidade de movimentar o corpo ou a ferramenta que é utilizada para deslocar ou objeto, níveis elevados de concentração e tomadas de decisões em razão das dinâmicas impostas pelos jogos.

A aprendizagem colaborativa suscitada pelo jogo e com o jogar, de maneira geral, segue as seguintes abordagens de comunicação - via *chat* - nº de intervenções por participante e entre indivíduos (um para outro); formas de cooperação (solicitação de ajuda direta ou manifestação voluntária para ajudar ao outro); manejo do vocabulário do jogo. O jogar gera uma série de eventos decorrentes da prática e carrega emoções, prazeres e desafios únicos para a apreensão da significação em ato.³⁴

As tomadas de decisões efetuadas nessa ambiência podem se dar por: 1) verbalização conjunta da situação inicial da partida - necessidade de tomar decisões para identificar a atuação a ser efetuada, seguida de decisão de consenso; 2) identificação do líder coordenador da partida e formas de motivar os demais membros da equipe; 3) aceitação das propostas do líder para escolha das estratégias adequadas para alcançar a meta proposta; 4) escolha de um integrante, dentre os demais, que possa liderar em determinadas situações; 5) consenso para selecionar outros membros, em função de suas fortalezas para criar uma equipe com uma tática elaborada.

2. 2 Esporte espetáculo

³³ Soares et al. (2012). **Metodologia do Ensino da Educação Física**. SP. Cortez.

³⁴ Meneguelli (s/d). **Pratiche di gioco e signicazione in atto**.

Dois exemplares de eventos de *e-Sports*, em caráter presencial, que agregam significado de valor entre seus públicos: as finais do *League of Legends* e do *Super Bowl*. O espetáculo do esporte é uma adaptação dos conceitos esportivos para integrar massivamente o público.

O mundial de 2017 do *League of Legends* reproduziu o clipe de divulgação “*Legends Never Die*”, em uma exaltação aos ídolos e mitos dos *e-Sports*. Assim como em uma abertura das Olimpíadas, a construção simbólica potencializou a unificação entre a cultura dos fãs, o endeusamento de ídolos e construções imagéticas que representam o jogo. As estratégias desenvolvidas como valor emotivo adquiriram significado de esporte-espetáculo.³⁵

Por sua vez, o *Super Bowl* possui determinadas características que o fazem ser, em nível mundial, um dos maiores espetáculos esportivos. Entre as jogadas, de um profissionalismo ímpar, sempre agrega um *show* de artistas reconhecidos em nível mundial. De acordo com a agência *Neilsen*,³⁶ seus comerciais chegam a valer U\$16 milhões e suas audiências seguem uma média acima de 100 milhões de espectadores - embora este ano teve uma queda de 7% em relação aos anos anteriores. A detentora dos direitos de transmissão do jogo afirma ter tido uma média de 100,7 milhões de pessoas incluindo todas as plataformas, como a TV, a *CBS Interactive*, as propriedades digitais da NFL, propriedades móveis da *Verizon Media* e ESPN de esportes TV e digital. Somente no *streaming*, a média foi de 2.6 milhões de telespectadores por minuto. Nas redes sociais, ainda de acordo com dados da *Nielsen*, foram 32.2 milhões de interações entre *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*. O pico ocorreu neste último com 171 mil *tweets*, com comentários sobre o show do intervalo, com *Maroon5*.

Esses eventos presenciais de *e-Sports* atendem a um determinado público (audiência segmentada), que consome um jogo de forma lúdica, e que aceita descaminhos possíveis no ato de entretenimento. É possível, nesses dois exemplares de jogos espetáculos, identificar algumas das funções definidas por Landowski (1992),³⁷ como regimes de visibilidade, resultantes das articulações do querer em suas distintas possibilidades. Isto é, a interrelação entre sujeitos do querer ver e do querer ser visto. Para apreensão de sentidos “em situação” – no ato, na singularidade das circunstâncias

³⁵ Campedelli e Carvalho (2018). *Op. cit.*

³⁶ Nielsen é uma empresa norte-americana que mede os números de telespectadores nos EUA.

³⁷ Landowski (1992). **A sociedade refletida**: ensaios de Sociosemiótica. SP: Educ/Pontes.

próprias dos atores de cada espetáculo e dos sujeitos (público) que ali estão. A lógica da visibilidade se estabelece antes da sensibilidade do ver.³⁸ De certa forma, é uma estratégia traçada pelos destinatários/enunciadores, que convocam os destinatários/público, consumidores culturais, para que se sintam sensíveis frente ao produto midiático (como um outro mundo, possível, lúdico narrativo musical). Toda essa construção simbólica reorientada a eles é relevante para se faça sua legitimação como uma modalidade esportiva.

3. Existência semiótica

O ato de jogar em ambientes digitais interativos, como os *e-Sports*, pode ser associado a uma existência semiótica a partir do processo, que transforma as virtualidades possíveis de um sistema em um fenômeno. Por sua vez, o sistema, enquanto rede de valores virtuais, produz sentido pelo ato de jogar de um determinado sujeito ou grupo. Assim visto, um jogo apresenta potencialidade de sentido só quando é jogado.

A dinâmica das relações sociais, no simulacro construído em ato no jogo, passa por uma dinâmica de interações, na ordem de programação e das estratégias traçadas pelo desenvolvedor destinatário - que constrói um lugar para si e convoca o usuário destinatário a se posicionar de determinada maneira.

Um *Pro Player* de *e-Sport* (jogador profissional de esportes eletrônicos) almeja aprimorar suas técnicas e treinar estratégias, seja sozinho ou com sua equipe, para se aproximar ainda mais de uma melhor *performance* e, conseqüentemente, das primeiras posições em campeonatos. A presença do jogador pode se dar no ato de jogar na ambiência lúdica ou por interação estratégica. A ocorrência dessas interações influencia em um câmbio de valores, fortalecendo uma continuidade de construção de sentido do simulacro identitário do jogador no *game* e nas práticas de vida. A identidade do jogador no *game*, construída como simulacro, passa pela intermediação da alteridade a ser construída pelo outro - algo que se opõe de um a outro.

³⁸ Landowski (1996). **Viagens às nascentes de sentido**. In: Silva, I. A. (org.) *Corpo e sentido: a escuta do sentido sensível*. SP: UNESP. p. 28.

Landowski (2004)³⁹ advoga que o sujeito tem necessidade de outro(s) – em um dado jogo cooperativo - para chegar à existência semiótica. A emergência do sentido sensível de identidade, passa necessariamente pela intermediação de uma alteridade a ser construída pelo outro. Desta forma, os sujeitos jogadores são agentes em interação, que assim se constituem no universo lúdico. De certa forma, têm algo em comum uns com os outros e podem compartilhar valores corriqueiros a todos aqueles que buscam objetivos relativos ao jogo e ao jogar.

Jogos como “*League of Legends*”, “*Clash Royale*” (destinado a dispositivos móveis, mescla um jogo de cartas com uma série de habilidades, em tempo real), “*Hearthstone*”, “*Vainglory*” são exemplares da modalidade em nível de audiências, competição e inovação no setor.

Os *e-Sports* facilitam a experimentação e a experiência do jogador que está envolvido com o jogo. Visto por outro lado, este semioticista fala em um regime de co-presença, compreendido a partir do momento em que o sujeito jogador está diante do objeto - o jogo - ao qual atua, a partir de uma experiência de proximidade, de um contato que possibilite aos sentidos emergirem. O objeto jogo transcende o seu estado inanimado passando a ser visto como co-sujeito, um ser que atua sobre o sujeito numa relação de proximidade e interpenetrabilidade.⁴⁰

Para um sujeito jogador, a significação de uma partida e a possibilidade de apreender significado depende da articulação que se estabelece entre ele e o jogar, da transição do sistema ao processo. Isto é, assume o papel de co-enunciador da *performance*, das práticas aí inseridas e que resultam em um fazer transformador, que implica em uma dimensão pragmática.⁴¹

Os jogadores tornam-se propositivos, adiantam-se às necessidades e desafios, adquirem bom desempenho em habilidades lógico-matemáticas, mobilizam-se e atuam cooperativamente em um regime ente iguais - os jogadores atuam segundo os princípios das qualidades sensíveis e das suas competências.⁴² Por outro lado, as experiências interativas entre os sujeitos jogadores originam relações semi-simbólicas, ou seja,

³⁹ Landowski (2002). **Presença do outro**. SP: Perspectiva. p. 4.

⁴⁰ Oliveira, Fernandes e Souza (2008). *Corpo, Comunicação e Cidade: a estética como élan comunicacional Mesa apresentada no XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, set. 2008.

⁴¹ Meneguelli (s/d). *Op. cit.* p. 2.

⁴² Landowski (2009). **Interacciones arriesgadas**. (trad. Desiderio Blanco). Lima: Fondo Editorial.

relações que possibilitam um percurso de construção identitária aberto, resultando em um constante vir-a-ser.

4. Esporte olímpico – possibilidade

O Comitê Olímpico Internacional (COI) anunciou, em setembro do ano de 2019, uma parceria com a Intel para a realização de um torneio de *e-Sports* no calendário dos Jogos Olímpicos de Tóquio, em 2020: o *Inter World Open*.⁴³ Os jogos escolhidos para os torneios foram o *Rocket League* e o *Street Fighter V*, em parceria com a *Psyonix/Epic Games* e a *Capcom*. As qualificatórias *on-line* devem permitir que todos jogadores dos países participantes tenham chance de serem nomeados para a seleção, com uma qualificatória presencial realizada em Katowice, na Polônia, em junho de 2020, para determinar quais equipes irão competir em Tóquio.

De acordo com o jornal *The Guardian*, o COI, junto com o vice-presidente do Comitê Organizacional das Olimpíadas de Paris, estão considerando a inclusão da categoria *e-Sports* entre os esportes participantes e a previsão é para 2024, em Paris.⁴⁴ Fatores limitantes para a sua legitimação como esporte olímpico dizem respeito à falta de um esforço físico e, em alguns deles a inserção da violência, advogam membros do COI. Para Jansen (2017),⁴⁵ o reconhecimento como um esporte, pela entidade, teria que passar pela criação de uma instituição organizacional independente e autônoma que administraria vários *games* em nível internacional. O que de certa forma não ocorre, uma vez que a função institucional pode variar de acordo com o gênero e *game* analisado. Por outro lado, durante a sua prática com base em preceitos científicos, são vistas como valor as habilidades intelectuais e físicas utilizadas. Como aqueles oferecidos por áreas com fisiologia, biomecânica, psicologia comportamental, entre outras. Não são todos os países, nem todas as pessoas da sociedade contemporânea, que o consideram como um esporte.⁴⁶ Especialistas do campo esportivo, como Jonasson e

⁴³ Vf. Em: <https://www.folhape.com.br/esportes/mais-esportes/esports/2019/09/11/NWS,116054,68,1507,ESPORTES,2191-TOQUIO-2020-INTEL-COMITE-OLIMPICO-INTERNACIONAL-REALIZARAO-TORNEIO-ESPORTS.aspx>

⁴⁴ Em: https://www.areah.com.br/vibe/esportes/materia/201918/1/pagina_1/e-sports-podem-se-tornar-esporte-olimpico-em-2024.aspx

⁴⁵ Jensen (2017). *Op. Cit.* p. 67-68.

⁴⁶ *Idem, ibid.* p. 56; 70.

Thiborg (2010),⁴⁷ avaliam a categoria como uma estratégia da perspectiva do esporte convencional ou até mesmo que possa tornar vir a ser o futuro do esporte. No Brasil, o *e-Sport* pode ser visto como uma transição de contracultura para algo que pode fazer parte do esporte convencional e que ainda é muito criticado.

Conclusão

Considera-se o potencial do *e-Sports* como fenômeno emergente da cultura *gamer*, uma das formas que os jovens se valem para administrar as tecnologias e as informações da cultura digital. Jensen (2017)⁴⁸ advoga que o surgimento dos *e-Sports* pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma transição da sociedade industrial para a sociedade atual, que tem como base a informação, a comunicação e o conhecimento. O que coloca a atividade em um patamar de competitividade é a ambiência construída digitalmente, que permite aos jogadores se enfrentarem e manterem interações em diferentes níveis.

Muitas das características que os esportes eletrônicos têm adotado fazem parte do esporte moderno, no qual a mídia e a cultura do consumo se sobressaem. Adquirem a imagem de uma atividade desportiva moderna, altamente competitiva, que relaciona os *media* e a tecnologia de uma forma que nenhum outro esporte faz, dependendo a sua existência diretamente da conjugação favorável desses dois fatores.⁴⁹ Isso é percebido pelas suas crescentes audiências e premiações cada vez maiores no cenário mundial. No Brasil, reconhecidos por muitas mídias como esportes eletrônicos, ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação.

Em uma visada como entretenimento e *show*, o *e-Sports* adquire sentidos estéticos: mantém o virtual real, uma vez que é presencial; proporciona prazer aos sujeitos usuários, pelas possibilidades de, no cotidiano, experienciar o jogo.

Como modalidade de esporte no *locus* de aprendizagem, propicia a aquisição de diferentes habilidades - alguns deles fomentam a tomada de decisões e o trabalho cooperativo, outros contribuem para o desenvolvimento de múltiplas inteligências

⁴⁷ Jonassom e Thiborg (2010). *Electronic sport and this impact in future sport*. **Sport in Society**, vol. 13, nº. 2. p. 293.

⁴⁸ Jensen (2017). *Op. cit.* p. 97.

⁴⁹ Saraiva (2013). **E-Sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea** [Em linha]. Lisboa: ISCTE, 2013. Dissertação (Mestrado) apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação, do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL). p. 14.

cognitivas. O uso da metodologia da aprendizagem baseada em jogos (ABJ),⁵⁰ orientada a integrá-los de maneira sistemática e inserida em contextos formais, desperta nos jovens um alto nível de motivação e engajamento.

A partir das representações virtuais da informação, dos desafios ou missões, dos diferentes papéis sociais que os jogos propõem e do auxílio do monitor/tutor, podem gerar a aquisição e/ou aprimoramento das diferentes habilidades e experiências fundamentais no desenvolvimento e emancipação de indivíduos.

Referências

AUTORIA CEGA. **O (des)prestígio dos e-Sports:** uma análise da aceitação baseada na familiaridade do espectador. Artigo apresentado para parecer na Trilha da Educação, SBGames, 2019.

CAMPEDELLI, G., CARVALHO, L. F. T. **E-sports:** uma análise sobre a sua legitimação e as novas configurações dos esportes espetáculo. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0872-1.pdf>. Acesso: 17 set. 2019.

CHEN, S. C.; YEN, D. C.; HWANG, M. I. Factors influencing the continuance intention to the usage of Web 2.0: An empirical study. **Computers in Human Behavior**, 28(3), 2012. p. 933-941.

FERREIRA, J. R. L. **As potencialidades dos e-Sports como propiciador de aprendizagem colaborativa em uma intervenção no contexto escolar.** Dissertação (Mestrado) apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas, 2019. Disponível em:

<http://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/5251/1/As%20potencialidades%20do%20e-Sports%20como%20propiciador%20de%20aprendizagem%20colaborativa.pdf>.

Acesso: 01 out. 2-019.

FERREIRA, J. R.; PIMENTEL, F.S.C. E-Sports na escola: desafios e possibilidade para a Educação Física na cultura digital. **Revista EDaPECI**, v.18. nº 1, p. 61-70.

jan./abr. 2018. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/8541>. Acesso: 17 out. 2019.

⁵⁰ Prensky (2001). **Digital game-based learning**. NY: McGraw-Hill.

- GONZÁLES, C.R.; PÉRES, M^a. E.M. Habilidades potenciadas con el e-Sport League of Legends: Diseño de caso único. **RIITE**. 4. p. 28-40. Disponível em: <https://revistas.um.es/riite/article/view/333771>. Acesso: 19 set. 2019.
- GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. NY: Columbia University Press, 1978. (Ebook)
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. SP: Perspectiva, 2010.
- JENSEN, L. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. Dissertação (Mestrado) apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação Física - Setor de Ciências Biológicas da UFPR, 2017. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47321/R%20-%20D%20-%20LARISSA%20JENSEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso: 21 out. 2019.
- JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and this impacto in future sport. **Sport in Society**, vol. 13, n^o. 2, mar. 2010. p. 287–299. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/248952070_Electronic_sport_and_its_impact_on_future_sport_Sport_in_Society_132_287-299. Acesso: 21 out. 2019.
- LANDOWSKI, E. **A sociedade refletida: ensaios de Sociossemiótica**. SP: Educ/Pontes, 1992.
- LANDOWSKI, E. **Interacciones arriesgadas** (trad. Desiderio Blanco). Lima: Fondo Editorial, 2009.
- LANDOWSKI, E. **Presenças do outro: ensaios de Sociossemiótica**. SP: Perspectiva, 2004.
- LANDOWSKI, E. **Viagens às nascentes de sentido**. In: Silva, I. A. (org.) *Corpo e sentido: a escuta do sentido sensível*. SP: UNESP, 1996.
- McGONIGAL, J. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: The Penguin Press, 2011. Disponível em: https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf. Acesso: 20 set. 2019.
- MENEGUELLI, A. (s/d). **Pratiche di gioco e signicazione in atto**. Disponível em: https://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm. Acesso: ano de 2014.

MOLINA, E; SEPÚLVEDA, A; BUENO, OL. (vídeo) (2018). **E-Sports: ¿a qué juegan los ‘gamers’?** Disponível em:

https://retina.elpais.com/retina/2018/01/12/tendencias/1515752615_917412.html.

Acesso: 16 nov. 2019.

MORENO, A. J. **Web Social-Recurso Educativo**. Observatorio Tecnológico. Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Madrid, España, 2012 Disponível em:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recurso-educativos>. Acesso: 14 out. 2019.

Acesso: 14 out. 2019.

NOGUEIRA, H. (2019). **Pain Gaming acertar parceria com a Coca-Cola**. Disponível em:

<https://vs.com.br/artigo/lol-pain-gaming-fecha-parceria-com-a-coca-cola>. Acesso:

17 set. 2019.

OLIVEIRA, A. C. de. Interações e sentidos nas práticas de vida. **Anais do XXII Encontro Anual da Compós**. Belém, 2014.

OLIVEIRA, A. C. de; FERNANDES, C. S-M; SOUZA, J. S. Corpo, Comunicação e Cidade: a estética como élan comunicacional. Mesa apresentada no XXXI Intercom, set. 2008. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1986-1.pdf>. Acesso: ano de 2014.

PACETE, L.G. (2018). **Lupo anuncia patrocínio a time de eSports**. Disponível em:

<https://www.meioemensagem.com.br/home/ultimas-noticias/2018/10/11/lupo-anuncia-patrocinio-a-time-de-esports.html>. Acesso: 17 set. 2019.

PANNEKEET, J. (2019). **Newzoo: global e-sports economy will top \$1billion for the first time in 2019**. Disponível em:

<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esportseconomy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019>. Acesso: 17 set. 2019.

Acesso: 17 set. 2019.

PÉREZ-LATORRE, Ó. Del ajedrez a starcraft: análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. **Comunicar**, 38, 2012. p. 121-129. Disponível em:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15823083015>. Data de acesso: 25 set. 2019.

PIMENTEL, F.S.C. **Interação on-line: um desafio da tutoria**. Maceió: Edufal, 2010.

Disponível em:

<http://www.ufal.edu.br/unidadeacademica/cedu/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado-em-educacao/dissertacoes/2009/fernando-silvio-cavalcante-pimentel>. Acesso: 15 out.

2019.

- PRENSKY, M. **Digital game-based learning**. NY: McGraw-Hill, 2001.
- REVUELTA, F.I.; GUERRA, J. ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. **RED - Revista de Educación a Distancia**, 33, 2012. Disponível em: <http://www.um.es/ead/red/33>. Acesso: 20 set. 2019.
- SARAIVA, P.A.C. **E-Sports: um fenómeno da cultura digital contemporânea** [Em linha]. Lisboa: ISCTE, 2013. Dissertação (Mestrado) apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação, ISCTE-IUL. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/7784>. Acesso: 25 out. 2019.
- SPORT TV. **Estudo: Brasil segue como terceiro maior público cativo de e-Sports do mundo**. RJ, 21 ago. 2018. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/estudo-brasilsegue-como-terceiro-maior-publico-cativo-de-e-sports-domundo.ghtml>. Acesso: 17 set. 2019.
- STAFF do Plarium. **Can MMO games become eSports?** Disponível em: <https://plarium.com/en/blog/esports>. Acesso: 30 set. 2019.
- TEJADA, E.; GARAY, U.; ROMERO, A. Influencia del mentoring en el rendimiento de los participantes en las comunidades virtuales de práctica. **Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa**, 3, 2017. p. 40-50. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/323670761_Influencia_del_mentoring_en_el_rendimiento_de_los_participantes_en_las_comunidades_virtuales_de_practica. Acesso: 20 set. 2019.
- VAN HILVOORDE, I e POT, N. (2016). **Embodiment and fundamental motor skills in eSports**. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/VANEAF-2>. Acesso: 22 out. 2019.
- WAGNER, M. On the scientific relevance of e-Sports. In Arreymbi, J. et al. (eds.). **Proceeding of The International Conference on Internet Computing**. June, 2006. p. 26-29. Las Vegas, USA: Danube University Krems. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Acesso: 20 set. 2019.
- ZEBALLOS, A. (2015). **Test de Razonamiento lógico matemático**. Disponível em: <http://razonamiento-logico-problemas.blogspot.com>. Acesso: 20 set. 2019.