

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR  
EM ESTUDOS DO LAZER

Rodrigo Lage Pereira Silva

**SOCIABILIDADE E ESPORTIVIZAÇÃO:**  
**A equipe de counter-strike da ufmg e o *e-sport* universitário**

BELO HORIZONTE

2022

RODRIGO LAGE PEREIRA SILVA

**SOCIABILIDADE E ESPORTIVIZAÇÃO:**

A EQUIPE DE COUNTER-STRIKE DA UFMG E O *E-SPORT* UNIVERSITÁRIO

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito final para a obtenção do título de Doutor em Estudos do Lazer.

Linha de Pesquisa: Identidade, sociabilidade e práticas de lazer.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Fortes Soares

BELO HORIZONTE

2022

S586s Silva, Rodrigo Lage Pereira  
2022 Sociabilidade e esportivização: a equipe de Counter-Strike da UFMG e o e-sport universitário. [manuscrito] / Rodrigo Lage Pereira Silva – 2022.  
181 f.: il.

Orientador: Rafael Fortes Soares

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.

Bibliografia: f. 165-173

1. Lazer – Teses. 2. Jogos eletrônicos – Teses. 3. Estudantes universitários – Teses. 4. Interação social – Teses. I. Soares, Rafael Fortes. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. III. Título.

CDU: 379.8

**Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Danilo Francisco de Souza Lage, CRB 6: nº 3132, da Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
 UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
 ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL  
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM ESTUDOS DO LAZER

### ATA DA 83ª DEFESA DE TESE DE DOUTORADO

**RODRIGO LAGE PEREIRA SILVA**

Às 9h00min do dia 01 de julho de 2022 reuniu-se virtualmente na plataforma Google Meets a Comissão Examinadora de Tese, indicada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer para julgar, em exame final, o trabalho "*SOCIABILIDADE E ESPORTIVIZAÇÃO: A equipe de Counter-Strike da UFMG e o e-sport universitário*", requisito final para a obtenção do Grau de Doutor em Estudos do Lazer. Abrindo a sessão, o Presidente da Comissão, Prof. Dr. Rafael Fortes, após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra para o candidato, para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa do candidato. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença do candidato e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Membros da Banca Examinadora	Aprovado	Reprovado
Prof. Dr. Rafael Fortes Soares (Orientador)	X	
Prof. Dr. Cleber Augusto Goncalves Dias (UFMG)	X	
Prof. Dr. Guilherme Carvalho Franco da Silveira (UFMG)	X	
Profa. Dra. Juliana de Alencar Viana (CEFET-MG)	X	
Profa. Dra. Paola Luzia Gomes Prudente (UEMG)	X	

Após as indicações o candidato foi considerado: **APROVADO**

O resultado final foi comunicado publicamente, para o candidato pelo Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar o Presidente encerrou a reunião e lavrou a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 01 de julho de 2022.

Assinatura dos membros da banca examinadora:



Documento assinado eletronicamente por Cleber Augusto Goncalves Dias, Chefe de departamento, em 12/07/2022, às 09:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Guilherme Carvalho Franco da Silveira, Professor Ensino Básico Técnico Tecnológico, em 12/07/2022, às 11:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por RAFAEL FORTES SOARES, Usuário Externo, em 12/07/2022, às 13:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Juliana de Alencar Viana, Usuária Externa, em 16/07/2022, às 16:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Paola Luzia Gomes Prudente, Usuária Externa, em 30/07/2022, às 22:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador 1563205 e o código CRC 1D1B05E2.

Dedico esse trabalho à Renata, esposa que tanto lutou comigo para a construção dessa escrita.

E a todos familiares, especialmente aqueles que não posso mais sentir o calor do abraço.

Amo vocês!

## AGRADECIMENTOS

À Deus, que me deu o dom da vida e os dons essenciais para completar o doutorado, além de ter colocado em minha trajetória pessoas fundamentais para a realização deste trabalho.

Ao Rafael Fortes, meu orientador, que me guiou nessa jornada desde o mestrado até aqui, sendo muito mais que um professor com orientações acadêmicas, mas um amigo nos momentos difíceis e um incentivador.

Aos professores do PPGIEL, por dividirem comigo conhecimentos e experiências. Em especial, Christianne Gomes (Chris), minha mãe acadêmica que me acolheu ainda na graduação e me apresentou ao campo dos estudos do lazer. E Cléber Dias, por além de compartilhar ideias brilhantes, incentivar e fomentar minha (futura) carreira profissional.

Aos membros da banca de defesa e qualificação, por fazerem parte dessa jornada e fornecerem contribuições valorosas para a tese.

Aos colegas da turma 2018 de doutorado, por todos conselhos e principalmente conversas no Carrefour.

Ao Alessandro Tomasi, pela ajuda colossal na Plataforma Brasil.

Aos membros da Fênix, em especial Luísa, Luiz Paulo, Paulo Carrellos e Túlio por não só me acolherem, mas pela confiança e por tornarem um torcedor. #GOFENIX

Ao Vitor Pessoa (Vitão), toda minha gratidão a ti é pequena. Um concorrente, ainda no processo seletivo da graduação, que no momento mais crítico virou um amigo. Ofereceu além de boas ideias e coragem, ombro, ação e coração.

Ao Danilo Ramos, um cara de rara competência e humor peculiar. Obrigado por ser sempre tão solícito e paciente, respondendo com maestria as dúvidas mais complexamente banais que um indivíduo pode ter.

Ao grupo espírita Paz, em especial Gustavo, Aline, Driele e Marcos por fornecerem acolhimento nos momentos difíceis e trabalho para a evolução.

Aos meus amigos, em especial Joliz, Bruninha, Ganso e Nanda, por sempre estarem presentes nos momentos de felicidade e de tristeza.

À Hilda, avó da Renata que se tornou minha também, pelo acolhimento e amor me dado.

Ao meu avô, Odilon, e minha avó, Inês (*in memoriam*) por desde pequeno cuidarem e confiarem a mim grande amor, sabedoria e educação.

À minha mãe, Patrícia, por ter se mantido forte em todos os períodos de minha vida e dado a mim condições para que eu pudesse lutar por meus sonhos, mãe você é demais! Ao Luciano, meu padasto, que além de grande amigo, cuida com muito afeto de minha mãe e de meu irmão.

Ao Victor Lage, meu irmão, por sempre me inspirar a fazer o meu melhor, confiante, amigo, cabeça e grande responsável por meu interesse nos estudos dos jogos eletrônicos.

A todos meus familiares, em especial Tia Neyse, Tio Mário, Nicollas e Lucas, vocês me ampararam desde meu nascimento e sempre me trouxeram aconchego, conselhos, abrigo e alegria.

Ao meu pai, Vander Vieira (*in memoriam*), por sempre transparecer todo o orgulho que tinha de mim.

Ao Nilton e Eliane (*in memoriam*) mais que sogros, meus pais, meus amigos, meus grandes apoiadores, sem vocês toda minha caminhada acadêmica não seria possível. Obrigado pelo amor, paciência, companheirismo, por cuidarem de mim. Sempre serei grato.

À Renata Fonseca, ser de luz que se casou comigo. Por me aturar, me inspirar, pelo companheirismo, por fornecer ferramentas para que eu evolua, por todo amor me dado, pelo carinho e cuidado, pelo suporte, por todo plano de vida, por toda lágrima e sorriso lançado, por todo abraço, por todos os momentos vividos, por não deixar que eu desistisse desse processo, por nossa história do Bambu e Varal, por ser você.

Aos anos de 2021 e 2022, por deixarem claro o que realmente importa na vida e me mostrarem a força, paciência e resiliência que todos nós temos quando estamos ao lado de quem nos ama.

*Ah eu vivendo nessa história de estrada de  
chão. Passando em morro velho, ah eu  
ouvindo o meu coração.*

*(Queluz de Minas)*

## RESUMO

Este estudo tem como objetivo descrever e compreender as diferentes interações motivadas pelos jogos eletrônicos entre universitários integrantes de uma atlética voltada para o *e-sport*. As principais indagações que o motivam são: Como acontece o processo de esportivização dos jogos eletrônicos? Qual é a sua importância para as interações sociais entre universitários? A investigação apresenta aspectos de etnografia e utiliza-se de entrevistas e observação participante de estudantes da Universidade Federal de Minas Gerais integrantes da atlética Fênix – realizadas virtualmente, posto o período pandêmico causado pela covid-19. Por se tratar de um tema ainda incipiente, poucas são as pesquisas que tratam tanto do processo de esportivização quanto das potencialidades de sociabilidade do jogo eletrônico em população universitária, bem como os estudos que não abordam os jogos eletrônicos unicamente sob a perspectiva educacional. As relações construídas entre os membros da Atlética podem ser entendidas como sociação e sociabilidade: na primeira, os sujeitos interagem entre si com um propósito posterior, ou seja, seu encontro é um meio para alcançarem determinado objetivo; na segunda, os indivíduos interagem pelo prazer e satisfação de estarem juntos, ou seja, a interação é o próprio fim (SIMMEL, 2006). A permanência dos estudantes na Fênix segue, em suma, três pontos: jogar com colegas, pertencer a uma comunidade com interesses em comum e jogar competitivamente em campeonatos. Embora este último se aplique apenas aos jogadores, a Atlética não se restringe a eles, mas também a diretores, assistentes e, principalmente, entusiastas de jogos eletrônicos. Nesse sentido, a construção de uma comunidade *gamer* que une numerosos universitários é uma das forças motrizes dos eventos e da existência da Atlética. A criação de grupos em duas plataformas on-line fomenta sobremaneira o crescimento de tal comunidade. Desenvolvendo sentimento de pertencimento, piadas e chacotas são características marcantes na comunicação entre os universitários, contudo o ambiente não se torna tóxico. Mesmo inseridos no mundo dos *games*, os jovens não dominam por completo as tecnologias digitais, ficando o seu conhecimento restrito às práticas que lhes são familiares. Quanto à esportivização, o contexto universitário não se encaixa unicamente como amador ou profissional, já que tem características próprias que ora o aproximam, ora o afastam dessas duas esferas. Os estudantes identificam que as características mais latentes para esse processo são a espetacularização por meio de *shows* e eventos, o investimento financeiro e a

criação de comunidades que consomem conteúdos relacionados aos jogos. Quanto à vivência de lazer, os estudantes encontram na Atlética, além de um lugar para jogar competitivamente, um ambiente de acolhimento que propicia o encontro de indivíduos que compartilham os mesmos interesses.

Palavras-chave: Jogo eletrônico. Sociabilidade. Atlética. Universitários.

## **ABSTRACT**

This study aims to describe and understand the different interactions motivated by the electronic games among university students who are part of an athletics focused on electronic sports. The main questions that moved it were: How the process of sportivization of the electronic games happens? What is its importance to the social interactions among university students? The inquiry centers on aspects of ethnography and uses interviews and participant observation of students of Universidade Federal de Minas Gerais who are members of the athletics Fênix – carried out virtually, given the pandemic period. Because it is an incipient topic, there are a few studies that deal with both the process of sportivization and the potential for sociability of electronic games in this segment of the population, as well as studies that do not approach the electronic games solely under an educational perspective. The relationships built by the members of the Athletics can be understood as association and sociability: in the first one, the individuals subjects interact with each other for a later purpose, that is, their meeting is a means for them to reach a certain objective; in the second one, the individuals interact for the pleasure and satisfaction of being together, that is, the interaction is the purpose of the action (SIMMEL, 2006). The students' permanence in the Athletics is, in short, due to three reasons: playing with colleagues, belonging to a community with common interests and playing competitively in championships. Even though the last one is applied only to players, the Athletics is not restricted to them, it includes directors, assistants and especially electronic game enthusiasts. In that regard, the construction of a gamer community that unites numerous university students is one of the driving forces of the Athletics' events and existence. The creation of groups in two on-line platforms fosters the growth of such a community. Developing a sense of belonging, jokes and teasing are striking features in communication between university students, however the environment does not become toxic. Even inserted in the world of games, young people do not completely dominate digital technologies, and their knowledge is restricted to the practices that are familiar to them. Regarding sportivization, the university context fits into a gap between amateur and professional, as it has its own characteristics that sometimes bring them together, sometimes distance them. The students identify that the most latent characteristics of this process are the spectacularization through concerts and events, the investment of money and the creation of communities that consume game related contents. As a leisure

experience, students find in Athletics, in addition to a place to play competitively, a welcoming environment that provides the meeting of individuals who share interests.

Keywords: Electronic game. Sociability. Athletics. College students.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	16
1.1 METODOLOGIA	19
1.2 ESTRUTURA DA TESE	26
<b>2 A TRAJETÓRIA DA ATLÉTICA E EQUIPE</b>	28
2.1 TRANSIÇÕES NA ORGANIZAÇÃO DA ATLÉTICA E DO TIME DE COUNTER-STRIKE	29
2.2 RESTRUTURAÇÃO DO TIME DE COUNTER-STRIKE	32
2.2.1 Primeira reunião de estruturação	36
2.3 PRIMEIRO PROCESSO SELETIVO PARA A EQUIPE	43
2.4 PRIMEIRA REUNIÃO DO CAPITÃO APÓS A SELETIVA	45
<b>3 A COMUNIDADE GAMER A PARTIR DA FÊNIX</b>	59
3.1 CRIAÇÃO DOS GRUPOS DO DISCORD E WHATSAPP	61
3.2 ONBOARDING: RECEPÇÃO DE NOVOS MEMBROS NA FÊNIX	68
3.2.1 Criativo da Fênix: Envolvimento não só pelo jogo	74
3.3 FÊNIX AWARDS	77
3.3.1 Categorias e ganhadores	80
3.4 ASSISTINDO BIG BROTHER BRASIL: ELIMINAÇÃO JÁ AGUARDADA	84
<b>4 CORONGA FEST: UMA FESTA VIRTUAL</b>	91
4.1 O <i>E-SPORT</i> NO CONTEXTO DA PANDEMIA	93
4.2 CORONA FEST: O CHAMADO	98
4.3 O INÍCIO DA FESTA	101
4.3.1 A busca por cigarro como expressão do jogo casual	104
4.4 O JOGO É A BRINCADEIRA	108
<b>5 E-SPORT UNIVERSITÁRIO: O JOGO ENCARADO COMO ESPORTE</b>	120
5.1 AMBIENTE UNIVERSITÁRIO: O ENCONTRO ENTRE O PROFISSIONAL E O AMADOR	129
5.2 A FÊNIX INSERIDA NO CAMPO ESPORTIVO	138
5.2.1 Fênix nos campeonatos	142
5.3 COMUNICANDO NO JOGO	148
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	159
<b>REFERÊNCIAS</b>	165

<b>APÊNDICE A – TERMO DE CONSENSIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO</b> -----	174
<b>APÊNDICE B – GLOSSÁRIO DE EXPRESSÕES</b> -----	175
<b>ANEXO A – LAYOUT DO SITE DA SELETIVA</b> -----	179
<b>ANEXO B – CÓDIGO DE CONDOTA PARA INTEGRANTES DA FÊNIX</b> -----	180

## 1 INTRODUÇÃO

Começo por uma breve exposição sobre a trajetória que me trouxe a esta tese. A temática dos jogos eletrônicos sempre foi presente em minha vida: com 7 anos ganhei o meu primeiro computador, dado por minha avó, Inês, o que na época foi realmente um privilégio e um fato raro de se acontecer. Filho único, fui aprendendo a mexer no computador sozinho por meio de tentativa e erro, sem que nenhum adulto me ajudasse – aquele era também o primeiro contato de minha família com o computador e cursos de computação eram escassos e tinham preços exorbitantes.

Foi perto dessa época que conheci o Counter-Strike, jogo que veio a se tornar febre nos anos seguintes. Depois de muito “pelejar”, consegui instalá-lo em meu computador, ainda sem a possibilidade de jogar na internet.

Meu irmão, Victor, 11 anos mais novo do que eu, também desenvolveu gosto por diversos jogos, certamente por minha influência. Foi observando e ligando suas ações com as minhas que lancei algumas perguntas que nortearam a minha trajetória de pesquisa sobre jogos.

O Counter-Strike foi um dos responsáveis para que eu, um jovem introvertido, saísse de casa para jogar com pessoas desconhecidas em lan-houses<sup>1</sup> e participasse de campeonatos e até de corujões<sup>2</sup>. Victor, tímido, mal conseguia formular duas ou três frases quando não estava em meio aos colegas. Todavia, ao entrar no ambiente do jogo, ele se transformava: era capaz de externar seus pensamentos das mais diversas formas assim que eles surgiam, estabelecendo longas conversas com pessoas com as quais nunca tinha falado.

Essas e outras provações me motivaram a me debruçar sobre as possibilidades do jogo que vão além do jogar. Nesse caminho, ingressei no mestrado e investiguei como os entusiastas interagem entre si em fóruns e *sites* de notícias. Alinhando os resultados obtidos às observações que já vinha fazendo, notei

---

<sup>1</sup> Estabelecimentos nos quais os clientes pagam por hora para ter acesso a computadores; neles é muito comum o uso para jogos e pesquisas na internet. Ao longo da tese, haverá notas de rodapé explicando expressões como esta, sempre que aparecerem pela primeira vez. Há também um glossário ao final do trabalho, no qual estarão listadas todas essas expressões e suas respectivas definições.

<sup>2</sup> Eventos nos quais as pessoas se reúnem em uma lan-house para jogar pela madrugada, só saindo dela pela manhã; seu nome é uma alusão aos hábitos noturnos das corujas

que o ambiente universitário tem grande potencial de fomento às relações dentro e fora do jogo.

Foi assim que conheci a UFMG Fênix E-Sports (ou apenas Fênix), associação atlética acadêmica de esporte eletrônico da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). No dia 25 de maio de 2020, alguns de seus integrantes estavam conversando em um grupo de WhatsApp<sup>3</sup> sobre a possibilidade de jogarem partidas com indivíduos que não seriam da equipe propriamente dita, mas sim entusiastas do jogo que estudavam na mesma universidade.

Um jogador diz que vai realizar uma partida com a turma da comunidade e pede que alguns outros jogadores também entrem. Afirmando que a comunidade está aumentando e precisa de ajuda no projeto de crescimento da atlética. Renata reafirma que todos devem fazer parte do crescimento, “senão a Fênix morre” : [4] temos que construir juntos”. (Silva, 2021, p. 5<sup>5</sup>)

Todo esse relato tem o intuito de indicar um dos pontos principais desta tese: a sociabilidade desenvolvida por meio dos jogos, especialmente em torno da Fênix, construindo uma comunidade composta por indivíduos que têm os jogos como interesse em comum e que fomenta as relações na própria atlética. Pontuo que no contexto dessa escrita, entenderemos comunidade como o conjunto de indivíduos que se envolvem de alguma forma, seja ela jogando, assistindo, conversando e compartilhando interesses em comum. Além disso, baseado em Weber (2010) é formada por uma relação social e é resultado de conexões emocionais entre os sujeitos.

É necessário compreender que os jogos eletrônicos estão imersos nas redes virtuais<sup>6</sup> e para além de fatores não contáveis, como atividades sociais, políticas e culturais, conforme indica Castells (2003). A importância dessas redes reside em seus números: segundo o Comitê Gestor da Internet (CGI; CETIC, c2021), em 2020, cerca de 152 milhões de brasileiros tinham acesso à internet; segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua, realizada pelo Instituto Brasileiro de

<sup>3</sup> Um aplicativo gratuito de comunicação instantânea via internet.

<sup>4</sup> Esse símbolo é uma espécie de ideograma formado pela junção de caracteres. Nesse caso, tal junção simboliza um rosto triste.

<sup>5</sup> SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Caderno de campo**. Belo Horizonte, 2021. Caderno de campo utilizado para pesquisa de tese de doutorado Sociabilidade e Esportivização: a Equipe de Counter-Strike da UFMG e o E-Sport Universitário, do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais.

<sup>6</sup> As redes virtuais são entendidas por Castells (2003) como redes de informações movidas ou alimentadas pela internet.

Geografia e Estatística – IBGE (2018), 69,9% dos indivíduos têm acesso à rede mundial de computadores, independentemente do aparelho utilizado; e, segundo a Six Group (2020), o jogo digital é uma das formas principais de diversão para 64,1% do público on-line brasileiro.

Desse modo, algumas mudanças no cotidiano dos indivíduos podem ter sido provocadas por conta do crescente acesso à internet, bem como de antigas práticas que sofreram um processo de virtualização e passaram a pertencer aos seus “domínios”, como transações bancárias, leituras de notícias, jogos, modos de comunicar e vivências de lazer. O crescimento do acesso à internet alavancou, por exemplo, a ampliação dos jogos *multiplayers*<sup>7</sup>, o que trouxe novas características para o jogar, possibilitando que várias pessoas, mesmo que distantes fisicamente, pudessem estar juntas em sua jogatina<sup>8</sup> (REIS; CAVICHIOLLI, 2014).

Nesse sentido, entendo que os jogos virtuais podem oferecer diferentes ambientes de participação para seus usuários: alguns abrem pouca margem para que os jogadores interajam entre si e modifiquem o meio do jogo – como os *games*<sup>9</sup> de *point-click*<sup>10</sup> –, outros são mais participativos e abrem possibilidades além do executar regras preestabelecidas – como os *games* de mundo aberto<sup>11</sup>. O formato dos ambientes contribui com o modo pelo qual os jogadores vivenciarão suas experiências, uma vez que apresenta a eles ferramentas e características que promovem ou não o dialogar, o observar, o jogar, o produzir e o interagir entre si. Dessa forma, a investigação dessa manifestação como vivência de lazer se faz necessária em nosso campo de estudos, observando que são ofertadas múltiplas possibilidades de experimentação dos jogos e fruição de lazer nas práticas vinculadas aos jogos eletrônicos.

Com base nessas possibilidades, sugiro que o jogo pode se tornar um lugar de troca entre os jogadores, uma vez que o indivíduo assume não somente a posição de jogador, mas também a de espectador e produtor, além de expressar seus pensamentos (conversando por *chat*, por áudio ou por suas ações no jogo) é

---

<sup>7</sup> Palavra em inglês que significa *multijogadores*.

<sup>8</sup> Assim como em Reis e Cavichioli (2014), essa palavra não carrega, aqui, o sentido pejorativo de vício em jogos de azar. Tal palavra denota, neste contexto, apenas o ato de jogar, sem vínculo com práticas ilegais.

<sup>9</sup> Palavra em inglês que significa *jogos*.

<sup>10</sup> Tipo de jogo em que os comandos do jogador se resumem a apontar e clicar. Oferece cenários estáticos que esperam o clique correto para avançar.

<sup>11</sup> Tipo de jogo que oferece ao jogador as possibilidades de mover-se livremente pelo cenário e de executar ações que não são diretamente voltadas para o objetivo do jogo.

possível que ele invente novas maneiras de jogar e fabrique cenários para o *game*. Tudo isso cria um ambiente favorável às trocas entre os que ali estão. As relações desenhadas podem assumir diferentes sentidos para os sujeitos que as praticam, de modo que seu formato pode moldar-se de acordo com a interação desenvolvida.

Tendo em vista as potencialidades do jogo, bem como a amostra escolhida, a tese busca responder: Qual o peso da interação entre os jogadores para a sua experiência de jogo? Como ocorre o processo de esportivização<sup>12</sup> do jogo eletrônico no ambiente universitário? Qual a importância da atlética na sociabilidade entre os universitários?

A partir de tais indagações, esta tese tem como objetivo descrever e compreender as diferentes interações motivadas pelo jogo eletrônico em universitários integrantes de uma atlética voltada para o esporte eletrônico<sup>13</sup>. Outros objetivos também permeiam a investigação, tais como: descrever e analisar a criação de vínculos por meio do jogo entre os universitários; compreender de que forma a participação em uma atlética pode contribuir para a sociabilização do universitário; descrever e analisar a repercussão das relações vividas na atlética fora dos limites do jogo; identificar se os estudantes, com base no engajamento nas equipes da atlética, atribuem novos significados ao jogo e ao jogar em relação ao que já estava estabelecido<sup>14</sup>; e analisar como é percebido o processo de esportivização do jogo eletrônico no meio acadêmico.

## 1.1 METODOLOGIA

Vistos os objetivos traçados, é preciso, pois, delinear quem são os indivíduos que compuseram a pesquisa. A amostra foi formada por estudantes da UFMG que faziam parte das equipes de esporte eletrônico da UFMG Fênix E-Sports, conhecida também como Fênix. A escolha dessa Atlética em detrimento de outras

---

<sup>12</sup> A esportivização é entendida, aqui, conforme Bracht (2003) e González (2010): a transformação de alguma prática em esporte, de modo que as características e os códigos próprios de um fenômeno esportivo passem a reger também essa manifestação. Esse processo será melhor discutido no Capítulo 5.

<sup>13</sup> Não é objetivo deste trabalho discutir as diferentes grafias de *esporte eletrônico*. Assim, *e-sport*, *Esport* e *esporte eletrônico* serão utilizados indiscriminadamente para identificar uma mesma manifestação. A discussão do conceito será apresentada no Capítulo 5.

<sup>14</sup> Entende-se aqui como já estabelecidas as relações que usualmente movimentam o jogo, como a obediência à normas, o seguimento da história, a cooperação entre pares para alcançar um objetivo em comum e a mecânica e o enredo do jogo. Os novos significados abarcam tudo aquilo que fugir a esse padrão, ou seja, as outras formas de jogar ou de entender o jogo, por exemplo.

teve em vista a maneira como o grupo foi e vem sendo articulado. Trata-se de algo construído pelos próprios universitários, movidos pela inquietação da inexistência de uma organização de competições para *games*. Além disso, o grupo era formado por sujeitos acessíveis, que permitiram que eu tivesse um contato estreito com os jogadores e o jogo.

Todos os participantes tinham acesso à internet via computadores e celulares, eram maiores de idade e tinham vínculo com a UFMG, sendo matriculados em cursos de graduação ou pós-graduação.

A Fênix é uma atlética unificada, isto é, para ingressar nela não é necessário que o indivíduo seja aluno de algum curso específico, mas sim da Universidade<sup>15</sup>. As atléticas, no contexto acadêmico, são responsáveis pela organização e realização de campeonatos desportivos no meio universitário, segundo o Decreto-Lei n.º 3.617, de 15 de setembro de 1941 (BRASIL, 1941). Apesar de esse Decreto-Lei ser antigo (tendo em vista as novas potencialidades e manifestações dos esportes), ele aponta a importância de se constituírem associações para administrar o esporte nas universidades.

Dessa maneira, as atléticas podem ser constituídas de duas formas: (1) vinculadas a um curso da universidade, representando somente os seus alunos; ou (2) unificadas, ou seja, atreladas ao Diretório Central Estudantil (DCE), agregando alunos de toda a universidade, sem a necessidade de estarem matriculados em um curso específico. É neste último caso que a Fênix procura<sup>16</sup> se encaixar.

Além do mais, tal atlética é a única organização de esportes eletrônicos da UFMG que participa de eventos regulares, sendo um dos mais importantes o Torneio Universitário de Esportes Eletrônicos (TUES). Ela tem equipes em uma diversidade de jogos, como Clash Royale, League of Legends (LoL), Fifa, Pro Evolution Soccer (PES), Valorant, Rainbow Six, Hearthstone e Teamfight Tactics (TFT). Dessa forma, apesar de a pesquisa ter *a priori* foco na equipe de CS, a participação dos jogadores destes jogos não foi excluída da pesquisa, uma vez que estes indivíduos também

---

<sup>15</sup> A maioria das atléticas da UFMG não obedecem ao formato unificado; pelo contrário, são ligadas a cursos específicos ou a escolas que agrupam cursos de um mesmo segmento.

<sup>16</sup> *Procura* porque, apesar de participar de campeonatos representando a UFMG, a Fênix ainda não foi oficializada perante o DCE, ou seja, não é vinculada a nenhum diretório estudantil. Assim, ela não tem uma relação institucional com a Universidade e conta apenas com apoios esporádicos na realização de eventos e divulgação, por exemplo.

estão inclusos no corte de nossa amostra e frequentam os mesmos grupos e eventos.

Existem milhares de jogos, cada um com suas peculiaridades e seus públicos; entretanto, escolhi o Counter-Strike – também chamado apenas de CS – como ponto de partida. Ele se encaixa na categoria *first-person shooters* (FPS)<sup>17</sup>. Nela a perspectiva da vista é semelhante à da realidade, fixada na altura dos olhos. É um jogo *multiplayer* e tem um enredo de policiais contra terroristas. Suas partidas são compostas por duas equipes, cujo número de jogadores varia de acordo com o modo escolhido (existem sete modos oficiais e inúmeros modos criados pelos jogadores), mas o seu modo principal conta com cinco jogadores em cada equipe<sup>18</sup>. Assim, para que o jogo aconteça, é necessário que as pessoas se encontrem, seja presencialmente (em lan-houses, eventos ou casas), seja via internet.

O Counter-Strike conta com uma comunidade participativa, já destacada no estudo de Silva (2017), que mostrou como os entusiastas do jogo dialogam entre si sobre diferentes temas em fóruns e *sites* de notícias. Além disso, o jogo apresenta uma estrutura facilitadora para a comunicação entre seus usuários: oferece canais via voz e *chat* no próprio jogo e tem diversos fóruns criados por seus produtores e por seus entusiastas, possibilitando que estes assistam, compartilhem e comentem suas jogadas, manifestando seus pensamentos a respeito do que acontece dentro e fora do jogo. O Counter-Strike proporciona aos usuários uma rede de interação desenvolvida pelo desejo de partilha, sendo esta “uma reciprocidade de satisfação entre os envolvidos que compreende também as intenções e atuações de cada um [...], um reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares, como reflexo social” (RECUERO, 2009, p. 31).

Pelos motivos listados, bem como pela minha prévia experiência tanto acadêmica quanto de jogador, escolhi o Counter-Strike como elemento central para guiar esta tese. Jogar este *game* depende de uma relação, mesmo que mínima, entre os usuários, o que, de certa forma, pode potencializar a interação entre eles.

Ressalto que outros jogos incluídos na Fênix também compuseram a investigação<sup>19</sup> – tanto porque o Counter-Strike não é o único jogo a possuir as características citadas anteriormente quanto porque o estudo se direcionou para o

---

<sup>17</sup> Sigla na língua inglesa usada para designar jogos de tiro em primeira pessoa

<sup>18</sup> Para mais detalhes sobre o jogo, recomendo a leitura de Silva (2017, p. 9-14).

<sup>19</sup> Ainda, optei em ter como ponto de partida um único jogo, pois, além dos motivos citados, sua escolha também se deve ao meu contato prévio com o Counter-Strike.

entendimento da constituição de sentidos, ações, interações e relações na Atlética como um todo –, sendo o grupo de Counter-Strike apenas a fonte de informação principal.

Tendo em vista as relações existentes no jogo, entendo que participar dele se configura como uma prática social que vai além do jogar. É necessário entender as motivações e os possíveis efeitos do jogo a serem vivenciados tanto dentro quanto fora das telas.

Uma mescla entre os ambientes físico e virtual era o intuito inicial da observação da pesquisa. Todavia, com o início da pandemia da covid-19<sup>20</sup> e a consequente paralisação das atividades presenciais na UFMG em março de 2020, foi necessário fazer uma mudança no planejamento das observações, as quais ocorreram entre dezembro de 2019 e junho de 2021. Apesar de a paralisação ter se iniciado apenas em março de 2020, no período entre dezembro de 2019 e março de 2020 ocorreram as férias universitárias e, portanto, pausa nos campeonatos. Dessa maneira, não houve pesquisas de campo presenciais nesse curto espaço de tempo.

Dessa forma, o ambiente físico deixou de ser componente da pesquisa, e os ambientes virtuais tornaram-se o meu único campo.<sup>21</sup> As características próprias da internet foram levadas em consideração na pesquisa, tais como a descentralização dos discursos, a territorialidade e até mesmo o modo pelo qual o pesquisador adentra no meio estudado. De fato, o modo de comunicar virtualmente pode ser diferente daquele observado em meios não digitais: “os ambientes digitais têm características próprias, têm gramáticas e linguagens próprias que não podem ser perdidas de vista” (POLIVANOV, 2013, p. 65).

Parti, então, para a primeira ferramenta de coleta de dados: a observação. O contato inicial com a Fênix, representada por Luísa Ribeiro, sua fundadora, se deu por mensagem de texto via aplicativo de comunicação instantânea. De imediato, a Atlética se mostrou aberta à participação na pesquisa. Fato é que, pouco tempo depois do contato com Luísa, fui inserido no grupo de WhatsApp do time de Counter-Strike e, em seguida, convidado a viajar com a Fênix para um campeonato no interior de Minas Gerais, ainda em 2019. Aceitei e participei da viagem, não como pesquisador, mas como entusiasta dos jogos eletrônicos, o que contribuiu ainda

---

<sup>20</sup> O panorama sobre a doença e sua repercussão no cenário estudado serão apresentados no capítulo 4.

<sup>21</sup> Durante o primeiro ano de pesquisa, o plano de voltar ao campo presencial ainda não havia sido descartado, porém, com o avançar da pandemia, entendi que isso não seria possível.

mais para a minha posterior aceitação como investigador naquele meio, uma vez que alguns jogadores e diretores me conheceram na viagem.

Como dito, fui incluído em um grupo de WhatsApp criado anteriormente à minha participação pelos próprios voluntários para sua comunicação<sup>22</sup>. A ideia era acompanhar, nesse meio, a maneira como os jogadores conversavam entre si livremente, além de interagir com eles. Destaco que, apesar de ter sido inserido inicialmente apenas em um grupo de Counter-Strike da Fênix, com o decorrer da pesquisa, a maior proximidade com os membros e o desenrolar dos acontecimentos, fui adicionado a mais grupos de WhatsApp da Atlético<sup>23</sup>. Dessa forma, oito grupos passaram a compor, em menor ou maior grau, a investigação, sendo eles: cinco referentes às equipes<sup>24</sup> de CS, um grupo geral com todos os membros da Fênix; e dois grupos abertos a entusiastas dos jogos (não necessariamente integrantes da Atlético). Destes dois últimos, um era referente à comunidade do Counter-Strike, e o outro não se dedicava a um jogo específico. Para fins de diferenciação e identificação, nesta tese, as citações que forem extraídas dos grupos de WhatsApp serão identificadas com a sigla GW.

Nas situações de jogos, treinos, eventos e campeonatos, as observações foram realizadas essencialmente por meio da Twitch<sup>25</sup> e do Discord<sup>26</sup>, esse último faz parte do grupo de serviços *voice over internet protocol* (Voip)<sup>27</sup>. Esse programa tem funcionalidades como chamadas de áudio e vídeo, transmissão de tela, criação de servidores (grupos) com salas distintas e canais de texto. Para ter acesso a ele, é necessário fazer uma conta, fornecendo e-mail, nome de usuário e data de nascimento.

---

<sup>22</sup> Ressalto que a ideia da imersão no grupo de mensagens partiu da fundadora da Fênix e que os dados começaram a ser colhidos somente após a aprovação do projeto de pesquisa pelo Comitê de Ética da UFMG.

<sup>23</sup> Os momentos nos quais entrei em cada novo grupo, bem como seu conteúdo, serão explanados mais à frente, quando oportuno. Reforço que havia outros grupos de WhatsApp dos quais não fui convidado a participar, como o da Diretoria e de outras modalidades.

<sup>24</sup> Apesar de a Fênix, inicialmente, contar com apenas uma equipe de Counter-Strike, houve grandes mudanças de jogadores. Dessa forma, novos grupos eram criados, para evitar a expulsão dos membros antigos. Criou-se, também, uma segunda equipe, fato que será melhor descrito nos Capítulos 3 e 5.

<sup>25</sup> Plataforma de transmissões on-line voltada para o público consumidor de jogos.

<sup>26</sup> *Software* on-line gratuito de conversação via áudio e texto, muito utilizado por consumidores de jogos eletrônicos.

<sup>27</sup> Expressão em inglês que significa *voz sobre protocolo de internet*. O Voip é uma tecnologia que permite a transmissão de chamadas e sinais via internet.

No Discord fui convidado a participar de dois servidores<sup>28</sup>: o *UFMG Esports – Comunidade* e o *UFMG – LOL*. No decorrer do trabalho, descreverei melhor esses ambientes, bem como a minha participação neles. Para adentrar em tais servidores, é preciso receber um convite que só pode ser enviado por algum indivíduo que já seja membro deles.

A participação no Discord me permitiu coletar os dados necessários, pois tive acesso aos diálogos dos participantes em tempo real durante os jogos, encontros e outras circunstâncias *a posteriori*. Nesses casos, as comunicações foram gravadas por meio do *software* gratuito OBS Studio<sup>29</sup>, para futuras análises.

Conforme dito, a utilização destes três aplicativos – WhatsApp, Twitch e Discord – foi de suma importância para que os dados pudessem ser colhidos, uma vez que durante um longo período todas as atividades presenciais da UFMG e, por consequência, da Fênix foram suspensas e passaram a ocorrer somente no espaço virtual.

Esse fato mexeu com o escopo da pesquisa, pois, apesar de a discussão ter o jogo on-line como ponto de partida, toda a sociabilidade envolvida em encontros, eventos e campeonatos presenciais foi afetada. Dessa forma, os diálogos estabelecidos pelos sujeitos, tanto nos grupos de WhatsApp quanto no Discord, tornaram-se a única fonte de dados, o que gerou uma quantidade significativa de dados a serem tratados. Essas plataformas eram praticamente as minhas únicas formas de acompanhamento, comunicação e interação com os sujeitos da pesquisa. Minha observação ocorreu não só nos jogos, mas também em eventos e reuniões promovidas pela Fênix.

Entendo que se trata de uma observação participante, na qual me agreguei às práticas de um grupo em determinado(s) campo(s) a fim de compreender interiormente suas ações (LAVILLE; DIONNE, 1999). Como observação participante a pesquisa foi tratada, pois, além de interagir com os jogadores, joguei algumas vezes em partidas *for fun*<sup>30</sup> com os membros da Fênix e participei de eventos e reuniões com voz ativa, inclusive recebendo um convite para me tornar colaborador da Atlética.

---

<sup>28</sup> O funcionamento dessa plataforma e a criação de um desses servidores serão abordados no Capítulo 3.

<sup>29</sup> *Software* utilizado comumente para gravação voz e vídeo e transmissão via internet.

<sup>30</sup> Expressão em inglês que significa *para diversão*. É utilizada nos jogos eletrônicos quando as pessoas jogam sem foco na competitividade ou na progressão de habilidades, apenas para se divertirem. É mais empregada quando jogadores de níveis muito díspares decidem jogar juntos.

Para registrar as informações, utilizei um caderno de campo, no qual fiz as anotações pertinentes de cada dia de observação, pois, “Caso não registre esse tipo de informação e confie apenas em sua memória, o pesquisador corre o risco de perder valiosos dados a respeito da realidade estudada” (SANTOS; GOMES, 2013, p. 11-12). As anotações dos acontecimentos foram feitas diariamente, realizei semanalmente grifos com os destaques tanto de assuntos quanto de ações realizadas pelos os estudantes. Com base nos realces semanais foi possível observar e recuperar melhor os dados produzidos a serem debatidos. Ainda sobre o caderno de campo, também fiz registros por meio de recursos audiovisuais (gravação de voz e de vídeo, além de fotos de tela que poderiam ser representativas<sup>31</sup>). Para preservar o anonimato dos voluntários, utilizei pseudônimos que eles mesmos escolheram<sup>32</sup>. Quanto a isso, existe uma ressalva: a fundadora e presidente da Fênix. Em respeito à sua trajetória na construção da Atlética e pela grande facilidade em descobrir seu nome (uma vez que, até determinado momento, ela era a única mulher na Fênix), sua identidade foi mantida nas entrevistas, excepcionalmente – fato consentido de bom grado por ela. Suas falas em reuniões, eventos e grupos de WhatsApp, porém, estão identificadas por um pseudônimo, assim como as dos outros participantes.

Assim, a observação foi estruturada com base nos grupos de mensagens instantâneas e conversa por voz, nos meios de comunicação do próprio jogo e, também, na minha participação em jogos, reuniões, eventos e campeonatos. Esta integração com o grupo me possibilitou certa profundidade nas observações, visto que minha participação de forma intensa naquele meio revelou dados que talvez fossem inacessíveis com outros métodos (LAVILLE; DIONNE, 1999).

Além da observação, outra ferramenta utilizada na pesquisa foi a entrevista. Foram entrevistados dois indivíduos: a fundadora da Fênix e um integrante da equipe de Counter-Strike. As entrevistas foram realizadas no formato semiestruturado, sendo entendidas como “Série de perguntas abertas, feitas verbalmente em uma ordem prevista, mas na qual o entrevistador pode acrescentar

---

<sup>31</sup> Nesses registros, borrei, sempre que capturados, rostos e outros elementos que pudessem identificar indivíduos. Utilizei tais registros apenas para análise na pesquisa, com acesso restrito ao pesquisador. Não houve emprego desses elementos em apresentações ou divulgações científicas.

<sup>32</sup> Ao longo da tese, quando a distinção de falas não é necessária ou possível, utilizo o pseudônimo *Um Player*. Tal recurso é pertinente, porque houve situações em que não foi possível identificar quem era o indivíduo que estava falando. Isso ocorreu principalmente nas observações em momentos de jogos e em conversas no Discord nas quais havia muitas falas sobrepostas.

perguntas de esclarecimento” (LAVILLE; DIONNE, 1999, p. 188). De tal modo, reforço a pertinência do formato semiestruturado, que permitiu flexibilidade, visto que ambos os voluntários falavam de lugares que têm tanto similaridades quanto diferenças. Nesse sentido, a formulação e a condução da entrevista tiveram como eixo principal o lugar e momento de cada indivíduo. Isso favoreceu a exploração dos entendimentos e dos saberes apresentados pelos entrevistados, possibilitando um contato próximo entre as duas partes envolvidas com a devida profundidade (LAVILLE; DIONNE, 1999).

## 1.2 ESTRUTURA DA TESE

A presente tese se organiza em cinco capítulos, a saber:

- **Capítulo 1 – Introdução.**
- **Capítulo 2 – A trajetória da equipe.** Esse capítulo explora a estruturação tanto da Fênix quanto da equipe de Counter-Strike, com foco em duas reuniões ocorridas no processo inicial de investigação. A primeira foi liderada por um diretor da Atlética, e a segunda envolveu apenas os integrantes da equipe de CS. As ideias apresentadas apontam a importância da sociabilidade para a manutenção e o envolvimento dos universitários. Os jogadores indicaram as dificuldades em se manterem motivados nos treinos e, em certo momento, fizeram a discussão flutuar sobre uma gama de assuntos, desde o comprometimento com a equipe até o consumo de itens no jogo.
- **Capítulo 3 – Comunidade *gamer* a partir da Fênix.** Esse capítulo debate a conformação de uma comunidade *gamer* na Fênix. Nele os conceitos de sociação e sociabilidade são elucidados para um melhor entendimento das interações que ocorrem na Atlética. Para descrever como a comunidade *gamer* vem sendo construída e qual é a sua importância para o funcionamento da Atlética, quatro eventos da Fênix são esmiuçados. Eles não guardam relação com o jogar, mas sim com o interagir, e ilustram a maneira como ocorre a sociabilidade entre os membros.
- **Capítulo 4 – Coronga Fest: Uma festa virtual.** Este capítulo aborda uma “festa” com moldes não convencionais. A covid-19 fez com que os eventos e as atividades em grupo fossem repensados, trazendo perspectivas diferentes do que pode ser entendido como encontro. Sabendo disso, os diretores da

Fênix pensaram em um meio de os membros interagirem entre si, mesmo com as atividades presenciais suspensas. Foram identificadas diferentes formas de jogar Counter-Strike, que surpreenderam até mesmo os integrantes da Atlética. Nesta “festa” na internet, os sujeitos faziam constantes chacotas entre si, escutavam músicas, bebiam e dialogavam sobre diversos assuntos.

- **Capítulo 5 – *E-sport* universitário: o jogo encarado como esporte.** Este capítulo analisa a constituição do campo esportivo, trazendo pontos que permitem entender o jogo eletrônico como um esporte. Os campeonatos e a estruturação são pontos de discussão para entender se o ambiente universitário segue a lógica amadora ou profissional. Além disso, um panorama sobre as conquistas da Fênix, assim como os aspectos considerados essenciais pela literatura e pelos estudantes para a evolução de um time são discutidos.

## 2 A TRAJETÓRIA DA ATLÉTICA E EQUIPE

Segundo Lula (2021), a trajetória da Fênix teve seu início em 2015, quando Luísa Ribeiro, então aluna de Engenharia Elétrica, decidiu promover um campeonato interno de LoL para alunos, funcionários e ex-alunos da UFMG, sob o nome de LOL UFMG. Em 2016, o campeonato foi novamente realizado e contou com a participação de 16 equipes. Em razão do grande número de atletas, tal evento ganhou notoriedade nos corredores da Universidade.

Ainda de acordo com Lula (2021), em 2016 houve uma mobilização entre estudantes envolvidos com *games* pela criação de um campeonato entre faculdades do Brasil – formando um cenário favorável para a organização do *e-sport* universitário. Tal campeonato tornou-se realidade e ocorreu no segundo semestre daquele ano, sob o nome de Liga Universitária de E-Sports (LUE), em Santa Rita do Sapucaí (MG). Nesse campeonato, a Atlética participou de três modalidades: League of Legends, Counter-Strike e Fifa. Sua atuação rendeu o primeiro lugar na modalidade LoL e o segundo lugar na modalidade Fifa. A partir desse campeonato, vários outros eventos focados no público universitário foram criados, como o Campeonato Brasileiro de E-Sport Universitário (CBEU), a Liga Universitária Nacional de E-Sports (Lune) e a GC Universitária<sup>33</sup>.

O resultado expressivo na LUE – a Atlética conseguiu as primeiras colocações em duas das três modalidades de que participou – propiciou o aumento da visibilidade do projeto e o interesse de outros alunos. A partir disso, a Fênix se abriu para mais modalidades de *e-sport*. Com a pretensão de estar presente em mais jogos, o nome LOL UFMG foi deixado de lado, pois se referia a um único jogo (LULA, 2021).

Assim, em 2017, a UFMG Fênix E-Sports foi “realmente”<sup>34</sup> fundada por Luísa. Definiram-se as novas modalidades a serem inclusas, os patrocinadores e, principalmente, a identidade visual da Atlética, por meio da criação de logotipo, camisas e mascote. Para esta última, havia opções como o lobo-guará, a capivara e a fênix. A fundadora da Atlética juntamente com os primeiros membros, decidiram que a fênix seria a mascote. Tal escolha deveu-se à inscrição do brasão da UFMG:

---

<sup>33</sup> O panorama geral, a participação da Fênix e a criação desses eventos serão explorados no Capítulo 5.

<sup>34</sup> Entre aspas, pois não havia registro na UFMG, nem regulamento. Sua criação limitou-se à montagem das equipes e à criação de identidade visual, como relatado.

“*incipit vita nova*” (expressão em latim que significa *uma vida nova começa*) o que vai ao encontro do que representa uma fênix.

De acordo com Luísa, as equipes da UFMG E-SPORTS contavam, em setembro de 2020, com cerca 50 membros, entre atletas e comissão técnica<sup>35</sup>. Todos os indivíduos eram maiores de idade<sup>36</sup> e tinham vínculo com a UFMG por meio de matrícula em curso de graduação ou pós-graduação.

A maioria dos campeonatos disputados pela a equipe universitária era em formato on-line, ou seja, não havia necessidade do deslocamento dos indivíduos para um mesmo local. Os treinos eram feitos pela internet, o que acontece, via de regra, pela ausência de um local adequado para os jogadores na Atlética – necessita-se de computadores com alta performance para jogar, e estes não são encontrados (ou disponibilizados) na Atlética.

Apesar de não serem numerosos, campeonatos presenciais também eram disputados. Quando ocorriam, os membros da Fênix viajavam para representar a UFMG, em uma espécie de “delegação” com as equipes de diferentes modalidades (jogos). Dentre os campeonatos, podemos destacar o anteriormente citado LUE (Santa Rita do Sapucaí, MG) e o Tues (São Paulo, SP).

## 2.1 TRANSIÇÕES NA ORGANIZAÇÃO DA ATLÉTICA E DO TIME DE CS

Em 2019, Luísa passou o posto de presidente para outro aluno da UFMG, Arcanjo, e tornou-se vice-presidente. Naquele ano, novas modalidades foram incluídas e criou-se o projeto de equipes *academy*. A tradução literal dessa expressão, que quer dizer *academia* ou *universidade*, pode não fazer muito sentido, uma vez que todas as equipes da Fênix são universitárias. Mas a ideia de “equipe *academy*” consiste em criar times secundários de uma mesma modalidade para que estes sirvam de campo de aprendizado para jogadores com menos habilidades, além de abarcar um número maior de membros.

---

<sup>35</sup> É importante ressaltar que esse número oscila constantemente, em razão de fatores como o rompimento de vínculos entre estudantes e Universidade (seja por trancamento ou conclusão de curso) e o afastamento de alunos em virtude de outras responsabilidades acadêmicas. Além do mais, a dedicação aos afazeres da Atlética é voluntária, de modo que as motivações de seus participantes podem tanto aumentar quanto diminuir (resultando em sua saída). Esse número será atualizado ao longo desta tese, sempre que necessário. A distribuição entre jogadores e comissão técnica não foi discriminada, mas acredito que, de um total de 50, cerca de 35 eram jogadores.

<sup>36</sup> Em nenhuma das seletivas observadas houve restrições referentes à idade dos integrantes. Todavia, todos os membros eram maiores de idade.

Com a idealização desse projeto, houve uma transposição do que ocorre no campo das equipes profissionais para o universitário. No cenário profissional, é comum equipes possuírem times secundários (equipes *academy*) que participam de campeonatos quando datas e horários coincidem e, principalmente, servem para captar talentos para a equipe principal.

No ano em questão, apenas a equipe de LoL participou do processo de criação de um time *academy*, uma vez que a procura por parte dos estudantes era alta. Essa foi a maneira encontrada para abraçar um número maior de participantes na Fênix, além, é claro, de captar novos talentos para a equipe principal, o que possibilitaria a competição em mais campeonatos. Ressalto que em alguns campeonatos não existe a restrição de número de equipes por universidade, então neles a Fênix participava com dois times.

Apesar dos avanços, no ano de 2020 uma grande mudança estrutural ocorreria. No dia 3 de fevereiro, publicou-se, tanto no Instagram quanto no WhatsApp, o anúncio de mudanças na gestão da Atlética. Segundo o comunicado, o modelo de presidência havia sido deixado de lado e fora substituído por diretorias. No WhatsApp, a mensagem foi postada por Luísa em dois dos grupos dos quais eu participava (um exclusivo para a equipe de Counter-Strike e outro, denominado *Grupão*, destinado a todos membros da Atlética). A mensagem elucidava o porquê da mudança.

Delegar funções, dividir tarefas, pensar juntos e tomar decisões juntos. É isso que um time precisa, e a Gerência dele não é muito diferente - precisamos agir como uma EQUIPE! Além disso, estamos com posições abertas 😊😊😊 chamem os amigos, conhecidos, ajudem a compartilhar!!!  
(LUÍSA, GW)

Com base nesse relato e nas observações de campo, percebi que funções como marcar jogos, negociar com patrocinadores, formular equipes, gerenciar conflitos internos, realizar processos seletivos e fazer inscrições em campeonatos ficavam acumuladas na figura do presidente. Levando em conta a analogia com o jogar, entendo que Luísa buscava uma aproximação das situações vividas no jogo com o que ocorria na administração da Fênix. Assim como nos *games* cada jogador fica responsável por alguma ação, manifestava-se a necessidade de uma divisão de tarefas também na administração da Atlética.

O comunicado veio com mais duas informações: a primeira sobre os novos cargos e a segunda sobre o andamento das modalidades frente à nova configuração.

A respeito da primeira informação, a arte (imagem) da publicação trazia uma lista com os novos cargos, apontando quais vagas estavam abertas e quais já estavam ocupadas. Ressalto que não tive acesso à reunião que decidiu o novo molde e os novos integrantes. Foram apresentados quatro novos cargos na Atlética: diretores

(*e-sports/headcoach*<sup>37</sup>, financeiro e eventos/criativo), assistentes técnicos/secretários, capitães e jogadores. As vagas restantes eram unicamente de técnicos/secretários (cinco, ao total).

Para que os candidatos concorressem às vagas, criou-se um *site* com dois pontos principais: (1) um formulário com sete itens, sendo quatro obrigatórios (nome, *e-mail*, curso e cargo pretendido) e três não obrigatórios (número de WhatsApp, descrição de experiências anteriores e informações extras); e (2) uma descrição dos afazeres de cada cargo. Dentre as responsabilidades de cada cargo, podem ser citadas a gestão financeira da Atlética, o manejo de redes sociais, a organização de eventos e seletivas, o auxílio em treinos e o acompanhamento individual de jogadores. As inscrições ficaram abertas por 14 dias.

Assim, com a modificação da estrutura organizacional da Fênix, os novos cargos tinham o objetivo de dividir melhor as responsabilidades, além abarcar mais estudantes para a Atlética.

Após os 14 dias, o processo foi encerrado e as vagas foram preenchidas. Todavia, não houve nenhuma publicação sobre os resultados. De fato, apenas no dia 12 de junho de 2020, quase quatro meses depois da abertura da seletiva, postou-se o organograma com os novos integrantes da Fênix.

Observei que parecia haver um processo constante de busca por parceiros. Convites abertos para participação na Atlética eram comumente vistos nos grupos de WhatsApp. À medida que novas demandas<sup>38</sup> iam surgindo, tais convites e indicações se tornavam mais constantes.

---

<sup>37</sup> Expressão em inglês que significa *treinador principal*. Designa a pessoa que fica responsável pelos treinos da modalidade.

<sup>38</sup> Demandas estas relacionadas principalmente à criação de novas equipes e ao afastamento de membros.

Fato é que mudanças de nomes na composição do corpo da Fênix se mostravam frequentes. Isso se devia principalmente a dois motivos, já apontados anteriormente, mas que precisam ser reforçados: a identificação de novas demandas para a Atlética (como a criação de mais equipes e a participação em mais campeonatos) e a oscilação de prioridades dos estudantes (ora estavam mais envolvidos com atividades extracurriculares, ora se voltavam para as atividades curriculares). Como exemplo disso, em maio de 2020 uma *streamer*<sup>39</sup> foi adicionada ao quadro de membros, enquanto alguns jogadores da equipe de Counter-Strike saíram por conta do cumprimento de disciplinas na Universidade. Tudo isso foi motivo para uma nova reestruturação do time.

Ao final de maio de 2020, também ingressei como componente da parte administrativa da Fênix. Após dialogar com os membros da equipe de Counter-Strike sobre as dificuldades de ter alguém na diretoria para representá-los, Luísa me convidou, em uma conversa particular de WhatsApp, para participar da organização da mencionada equipe – em especial do novo time –, que seguiria os moldes de *academy*. A princípio, minha ajuda no gerenciamento da Fênix foi muito pequena, uma vez que a equipe *academy* ainda não estava formada<sup>40</sup>.

Retomando o comunicado de 3 de fevereiro, sobre mudanças na gestão da Atlética, a segunda informação (referente ao andamento das modalidades de jogos) foi disponibilizada apenas nos grupos de WhatsApp e estava separada em três partes: modalidades individuais, Counter-Strike e LoL. As modalidades individuais passariam a seguir a diretoria de *e-sports*, pois “como não precisa de uma gestão em cima, e sim gestão própria, é bem tranquilo. Os assistentes técnicos também poderão ajudar vocês em demandas caso precise” (Luísa, GW). Assim, entendo que a relação entre jogadores das modalidades individuais se manteve na mesma lógica: com gestão própria de treinos e agendamento de partidas, sem um diretor responsável. Em contrapartida, mudanças significativas estariam por vir, principalmente na equipe de Counter-Strike, o que será detalhado na próxima seção.

## 2.2 REESTRUTURAÇÃO DO TIME DE COUNTER-STRIKE

---

<sup>39</sup> Pessoa que realiza transmissão de algum conteúdo na internet – no caso dessa *streamer*, relacionado a jogos.

<sup>40</sup> Esse assunto será melhor detalhado no Capítulo 5.

Tanto as equipes de League of Legends quanto as de Counter-Strike passariam por um processo de reestruturação. Para LoL, foi organizada uma seletiva dividida em duas partes: uma geral para capturar mais jogadores e outra no próprio time para selecionar membros. Neste último caso, o objetivo era permanecer nas equipes apenas os jogadores dispostos a se dedicar e manter um bom nível de habilidade no jogo (o time de LoL já contava com duas equipes, uma principal e outra *academy*, como visto anteriormente).

Para Counter-Strike, o comunicado<sup>41</sup> dizia que haveria uma reestruturação da equipe, buscando-se novos jogadores por meio de seletivas divulgadas nas redes sociais da Fênix e em cartazes fixados nos prédios da UFMG. Além disso, era esperada a ajuda das pessoas que desejassem ficar para reerguer a modalidade, pois ela “é um dos nossos xodós (mas mais complicadinha de gerir)” (LUÍSA, GW).

A fala da fundadora permite, primeiramente, entender a relação de (não) proximidade entre os indivíduos que compunham o corpo administrativo da Fênix e o time de Counter-Strike, pois percebe-se um certo distanciamento entre eles. Tal fala talvez seja derivada das raízes da Atlético consolidadas em outro jogo, o LoL, que tinha maior representatividade entre os membros. Até mesmo a fundadora e o antigo presidente nunca haviam jogado CS antes de esse jogo entrar na Fênix. Esse distanciamento entre corpo administrativo e jogadores de Counter-Strike será pauta recorrente nos debates desta tese.

O distanciamento percebido poderia ser capaz de dificultar a administração da equipe de Counter-Strike – o que fica evidenciado na expressão “complicadinha de gerir” –, pois a ausência, no gerenciamento da Atlético, de pessoas que dialogassem com a equipe poderia causar uma série de acontecimentos indesejáveis: falta de estímulo por parte dos jogadores, falta de cobrança em resultados e em comprometimento, confusão na inscrição em campeonatos, entre outros<sup>42</sup>.

Por outro lado, observei um ponto que vai na direção contrária a esse afastamento. Apesar da não proximidade, percebi certo carinho para com a modalidade, pois Luísa afirmara que o Counter-Strike “é um dos nossos xodós”. Não consegui identificar com clareza a origem de tal fato, entretanto, é possível fazer alguns apontamentos nesse sentido. O CS estava entre os três jogos que

---

<sup>41</sup> Ainda o mesmo do item 2.1, postado nos grupos de WhatsApp, no dia 03 de fevereiro de 2020.

<sup>42</sup> Estes fatos serão explorados no próximo subitem.

representaram a UFMG no primeiro campeonato entre faculdades (a LUE), o que fez com que estivesse entre os mais antigos da Fênix, e esse jogo é um dos esportes eletrônicos mais jogados ao redor do mundo<sup>43</sup>. Esses podem ser apontados como alguns dos motivos do carinho de Luísa para com a modalidade.

O trabalho de reconstrução da equipe de Counter-Strike começou ainda no dia 3 de fevereiro de 2020. Após as já mencionadas mensagens sobre a nova estrutura da Atlética, Luísa adicionou ao grupo de CS o aluno Igor, que, por sua vez, era membro técnico do time de LoL e se tornara um dos diretores da Fênix.

Poucos dias depois de sua entrada, Igor enviou no grupo uma mensagem se identificando e dizendo qual era o seu propósito naquele meio. Como responsável temporário pela estruturação da equipe de Counter-Strike, deixou claro que sua permanência duraria até que encontrassem uma solução para os entraves vividos<sup>44</sup> pela equipe, bem como alguém para coordená-la. Em sua fala, Igor explicitou o já observado anteriormente: um distanciamento entre os integrantes da Fênix. “Sei que pode parecer confuso um ‘estranho’ chegar e já estar modificando as coisas por aqui” (IGOR, GW). O afastamento é denotado quando o próprio diretor se identifica como um “estranho” – mesmo estando na Atlética havia cerca de dois anos, ele nunca tinha se relacionado com os membros da equipe.

Após sua apresentação, Igor solicitou o preenchimento de um formulário online em um prazo de dois dias para o esclarecimento de alguns pontos. Deixou claro que apenas os interessados em continuar na equipe deveriam preenchê-lo e que “Quem não responder será considerado automaticamente fora do time” (IGOR, GW). O posicionamento enérgico permitiu entender que o envolvimento dos jogadores com o time não estava da maneira que os membros administrativos da Atlética gostariam, a ponto de Igor deixar claro que a não resposta ao questionário seria entendida como abandono do time. Ele destacou, ainda, dois campeonatos anteriores em que a equipe havia perdido por WO<sup>45</sup>, pelo fato de alguns jogadores não comparecerem (virtualmente) na hora marcada.

É preciso ressaltar alguns pontos que podem permitir uma leitura do momento pelo qual a equipe estava passando. O formulário tinha 14 campos para

---

<sup>43</sup> Em novembro de 2020, a média era de mais 850 mil jogadores por dia (STEAMCHARTS, 2020).

<sup>44</sup> Mesmo não explicitando quais eram esses entraves, é possível entender que se tratava da falta de resultado da equipe nos campeonatos, da saída de alguns membros e da desmotivação dos que permaneceram.

<sup>45</sup> Do inglês *walkover*, palavra que significa literalmente *vitória fácil*. Tal vitória é atribuída quando a outra equipe não comparece total ou parcialmente, impossibilitando a disputa.

preenchimento, entre questões abertas e objetivas. Apesar de não ser anônimo, apenas Igor teria acesso às informações ali contidas, por isso cobrou sinceridade nas respostas. Nas perguntas presentes, dois grupos se destacaram: o primeiro sobre características positivas – “Quem do time atualmente pode ser considerado um líder? Por quê?” e “Na sua opinião, quais as duas pessoas que mais contribuem pro time e por quê?” – e o segundo sobre características negativas – “Quais características impedem a evolução atual do time de CS:GO?” e “Quais as duas pessoas que mais impedem a evolução do time e por quê?” (IGOR, 2020, p. 1). Sobre este último conjunto de perguntas, o diretor reafirmou que apenas ele teria acesso ao formulário, indicando que os jogadores teriam de ser sinceros em suas respostas para um bom andamento do processo. Entendo que os administradores da Fênix queriam, naquele momento, observar, manter e excluir membros da equipe de Counter-Strike, tomando o formulário como uma ferramenta que guiaria as suas decisões.

No dia 5 de fevereiro de 2020, apenas 4 dos 14 integrantes elegíveis a preencher o formulário haviam dado resposta no grupo. No último dia do período estipulado, mais dois jogadores enviaram mensagens no WhatsApp, após lembrete dado por Igor. Após o término do prazo, chamou a atenção o “silêncio” no grupo. Nenhuma mensagem foi trocada (com exceção de uma dúvida postada e não respondida), e um integrante que participava como técnico saiu do grupo – ninguém se manifestou sobre sua saída. Concluí que a tal “calmaria” e a não manifestação dos membros indicava um ambiente tenso, talvez derivado das incertezas sobre as mudanças que estavam por ocorrer.

Em 8 de fevereiro de 2020, dia posterior ao encerramento do formulário, Igor agradeceu aos que responderam e disse que, no dia seguinte, escreveria um parecer e marcaria uma reunião com aqueles que continuariam. Todavia, somente cinco dias depois, em 13 de fevereiro, o diretor voltou ao grupo, citou o nome de 5 integrantes (lembrando que havia 14) e propôs uma reunião no domingo subsequente. O encontro ficou agendado para 18 de fevereiro de 2020, cinco dias depois, a pedido dos envolvidos.

Contudo, outro entrave pareceu surgir: o grupo permaneceu quieto nos dias seguintes e só voltou a ser acionado um dia após a data marcada para a reunião, com um integrante afirmando que se esqueceu do compromisso e pedindo informações. Após os outros também darem a negativa, um membro afirmou que

não tinham marcado o local. Somente à noite Renata se manifestou, enviando a cópia de uma mensagem de Igor enviada particularmente a ela.

Por favor, avisa o time de CS que eu to sem wpp<sup>[46]</sup> e também estou tendo falhas na internet aqui de casa. Tá inviável fazer qualquer reunião por enquanto. Tinha marcado com eles ontem, mas tive esses problemas e tá foda. (LUÍSA, GW)

Após risos, um dos membros alivia: “Ainda bem que ninguém lembrou então” (UM *PLAYER*, GW). Tal desencontro pode apontar falta de envolvimento de todos com o time – fato que foi realçado na reunião seguinte, ocorrida apenas em março daquele ano, da qual fui convidado a participar.

### 2.2.1 Primeira reunião de estruturação

Em 3 de março de 2020, éramos em sete na reunião via Discord (cinco jogadores, Igor e eu). O início do encontro marcou o já aparente distanciamento entre a equipe de Counter-Strike e a administração da Fênix, mesmo que todos os integrantes estivessem no time há mais de um ano, foi necessária uma rodada de apresentações para que se conhecessem. Além disso, alguns ruídos na comunicação foram percebidos, em virtude da utilização de jargões utilizados de maneira diferente nos universos do CS e do LoL, o que foi contornado aos poucos.

A primeira discussão da reunião tratou do número de integrantes ideal para a equipe, a fim de reformulá-la. Igor começou sugerindo um número maior que 10 (lembrando que um time de Counter-Strike é composto por 5 jogadores), justificando-se com a possibilidade de treinar com os próprios membros do time e com a necessidade de ter reservas. Entretanto, a proposta foi barrada quase que instantaneamente pelos jogadores, que alegaram que esse número seria muito alto, já que o modo de treino era diferenciado de outras modalidades. Apesar de serem todos jogos eletrônicos, cada *game* tem características próprias de jogabilidade e, por consequência, de treinamento. Além disso, os participantes afirmaram que, em tese, a equipe tinha muitos jogadores, mas que, na hora dos jogos, ninguém comparecia, pois não havia sentimento de pertencimento ao time.

---

<sup>46</sup> Contração da palavra WhatsApp.

**Thief:** Ow, e outro problema grande: os dois reservas... Se tem mais de dois reservas, o cara já sente que ele não é mais do time. Tem cinco reservas, qual reserva você vai colocar?

**Igor:** Entendo.

**Thief:** O cara não vai se motivar a se dedicar, se sente à parte do time. Ele já pensa: "Eu sou o quinto reserva, precisa de quatro caras não jogar para eu jogar". Entendeu?<sup>47</sup>

O senso de pertencimento (ou a sua falta) foi um dos pontos mais indicados ao longo da reunião pelos jogadores como fator de não motivação. Dentre os motivos listados para a falta desse sentimento, se destacavam a não presença em jogos e treinos, as intrigas entre os jogadores e o afastamento do corpo administrativo da Fênix em relação à modalidade. O senso de pertencimento parecia ser a força motriz para a consolidação de uma equipe, já que era preciso sentir-se parte do grupo para que o indivíduo se dedicasse a realizar as tarefas.

Destaco que não havia contato físico entre os participantes; os jogadores se conheciam, até aquele momento, apenas pela internet. Oliveira e Acadrolli (2016) salientam que a familiarização entre usuários da internet pode reforçar a identidade social dos envolvidos, mesmo que essas relações tenham ocorrido *a priori* apenas na internet. Todavia, para que tal familiaridade se desenvolva, é necessário que, antes, haja um convívio (mesmo que pela internet) com os sujeitos de interesse semelhante. Dessa forma, a falta do sentimento de pertencer à equipe ainda não estava evidenciado pelos jogadores.

A partir daquele momento, a motivação ganhou tónus na discussão. Segundo os participantes, o número total de jogadores não fazia muita diferença, mas sim o seu envolvimento e encorajamento para fazer parte do projeto. De acordo com o observado e de forma semelhante à vista sobre pertencimento, como pontos que contribuíam para a queda de motivação foram listados a falta de treinos semanais, a ausência de uma estrutura organizacional e a falta de compromisso com o jogo e com outros jogadores. Nesse sentido, Igor apontou que, para manter o engajamento dos *players*<sup>48</sup>, seria necessária a manutenção de treinos semanais e uma proximidade com a organização da Fênix. Destaque-se que Igor usou a palavra "manter" em tom motivado, pois acreditava que os indivíduos que ali estavam (remanescentes do time anterior) queriam, de alguma forma, fazer com que o projeto

---

<sup>47</sup> Neste item da tese, todas as citações da reunião ocorrida em 3 de março de 2020 são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord diretores e jogadores**. Belo Horizonte, 3 mar. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (62 min.).

<sup>48</sup> Palavra em inglês que significa *jogadores*.

desse certo, ou seja, estavam estimulados. Para aqueles que ainda entrariam no time, inscrever-se e passar no processo seletivo era uma mostra de que realmente estavam empolgados; então não seria necessário instigá-los, mas sim manter a sua motivação.

**Igor:** E achar jogador motivado é uma coisa simples e eu vou explicar o porquê. Porque o cara quer entrar... O sonho do cara, vocês já passaram por isso, às vezes a pessoa sabe que não tem a qualificação para entrar num time profissional de CS, né. Mas ela quer jogar competitivo, ela quer saber como que é. Aí entra na faculdade, vê a brecha e fala “Nóh, to hypado [49], jogar em um time e tal”. Isso a pessoa já entra assim, passou na seletiva a pessoa já vem motivada. Né?”

Segundo Igor, cabia aos integrantes manterem essa motivação, por meio dos itens anteriormente. Em contrapartida a esse panorama, como o cenário universitário de *e-sports* é visto como “meio várzea”<sup>50</sup>, Igor apontou que as mudanças repentinas e a falta de estrutura, de organização e de boas premiações também contribuíam para que o cenário não amadurecesse de forma mais consistente. No entanto, apesar do panorama apresentado, existia certa empolgação por parte dos indivíduos ao adentrarem nesse meio.

Em consonância a isso, Gama *et al.* (2020) apontam que *players* amadores podem almejar algum dia jogar profissionalmente e que, por mais que não apresentem contrato formal com alguma instituição (no caso, aqui, a Fênix), eles disponibilizam grande parte de seu tempo e dinheiro treinando para participar de campeonatos, que, por vezes, são organizados por eles mesmos. Todavia, é bom ter em mente que o escopo da presente pesquisa envolveu universitários que tinham outras responsabilidades em primeiro plano<sup>51</sup>, de modo a nem sempre poderem permanecer na Atlética ou estar presentes em todas as atividades desta.

Há, ainda, outro ponto sobre o cenário universitário:

**Igor:** O universitário vai além do que esses campeonatos podem proporcionar. [...] Então, tipo, o que vai muito além disso são os laços que as pessoas criam. Por causa que é legal jogar em time, por causa que vocês têm pessoas ali que tem a mesma dedicação ali que você para estar evoluindo, sabe? Pelo menos eu acredito que o que mais motiva a existir

---

<sup>49</sup> Palavra em inglês originária de *hype*, que significa *hipérbole*. Trata-se de um termo que significa *exagero, muito ânimo, excitação*.

<sup>50</sup> A temática do amadorismo no *e-sport* universitário será discutida no capítulo 5.

<sup>51</sup> Esse assunto será tratado na entrevista com Nilut no capítulo 5.

um cenário universitário é isso, sabe!? Você tá ali quase que realizando um sonho, que é jogar em time num cenário quase profissional.”

Nessa fala, o diretor trouxe a noção de que elementos extrajogo são decisivos para que as pessoas continuem a se envolver com o *game*, mesmo que não haja uma recompensa direta. Quando fomentado, o fator social pode ser entendido como preponderante para o engajamento e a permanência dos estudantes. Nesse caminho, ao relatar o cenário do esporte eletrônico em Portugal, Saraiva (2013) indica que o suporte de membros da comunidade, seja pela comunicação e acompanhamento das equipes, seja trabalhando voluntariamente para o meio, foi essencial para que o esporte eletrônico ocorresse no país.

Assim, a ideia de Igor sobre movimentar os entusiastas dos jogos eletrônicos vai ao encontro com os achados de Saraiva (2013). Entende-se que o jogo pode se tornar um lugar de troca entre os entusiastas, uma vez que o indivíduo não assume somente a posição de jogador, mas também de espectador e produtor. Na lógica do lazer, a potencialidade lúdica de suas vivências é capaz de (re)construir as relações e a própria prática experimentada. Nesse ponto, Gomes (2014, p. 13) ressalta que o entendimento e a fruição do lazer passam por seu caráter lúdico, uma vez que é visto “como uma necessidade humana e como dimensão da cultura caracterizada pela vivência lúdica de manifestações culturais no tempo/espaço social”.

Ainda na reunião, os participantes indicaram que as intrigas no time foram cruciais para o não sucesso deste. Assim, tanto jogadores quanto diretor buscaram soluções para mitigar situações indesejáveis. A interação foi apontada como fator crucial para que tais intrigas não ocorressem.

“**Didi:** Eu acho que ajuda a diminuir treta <sup>[52]</sup>, [...] é ter contato com a galera, sabe!? Tem um ano que eu tô no time e eu não conheço a cara de ninguém, velho. Eu nunca saí com ninguém, nunca tive contato com ninguém. Tipo assim, máximo de contato foi whatsapp, o máximo! [...] Esse contato é tanto positivo *ingame* <sup>[53]</sup> para você conhecer a pessoa, você ter uma conexão maior, você consegue dividir... Tipo assim “nó, os dois caras ali jogam bem no *bomb* <sup>[54]</sup> a, os dois cara entrosa bem” [...]. Então, você fechar mais com o cara eu acho que você motiva mais, você tem mais contato com a pessoa, você já quer ajudar o cara, você já quer fazer tal coisa, você já tem um raciocínio, uma forma de pensar semelhante. Isso tudo auxilia *ingame*.”

---

<sup>52</sup> Gíria que significa *confusão, desentendimento*.

<sup>53</sup> Palavra em inglês que significa *dentro do jogo*. Diz respeito às ações tomadas no ato de jogar.

<sup>54</sup> Local dentro do jogo que deve ser defendido pelos policiais e atacado pelos terroristas.

Nessa fala, percebo que a formação de uma comunidade é um elemento essencial tanto para a manutenção do jogo eletrônico (em sentido de número de pessoas para jogar e ajudar) quanto para a solidificação dos laços e, por consequência, para o incremento no desempenho dos jogadores no *game*. Didi também salientou que, ao “fechar mais com o cara” (isto é, ao conhecer melhor o seu parceiro de equipe e criar uma amizade com ele), a motivação para executar jogadas e se dedicar mais ao time é incrementada.

A natureza social da aprendizagem no CS se torna particularmente evidente quando jogadores entram em um time; novos níveis de comunicação e pensamentos estratégicos se tornam necessários e disponíveis somente através da interação sustentada dentro e entre as equipes. (RAMBUSCH; JAKOBSSON; PARGMAN, 2007, p. 160. Tradução nossa.)

A criação de vínculos aqui é associada ao aprendizado/maneira de jogar do time como um todo, levando em consideração que a interação entre os membros e sua boa comunicação facilitará seu convívio e jogabilidade. Dessa maneira, revela-se necessária uma integração maior entre os jogadores, tanto dentro quanto fora de jogo, fator que estava em processo de construção à época da reunião.

A respeito da estruturação da Fênix, o diretor explicou os seguintes pontos a serem adotados, bem como o que almejava para o futuro.

**Igor:** Não só a gente está reestruturando o time de CS, como toda a Atlética, né! Uma das coisas, assim, que a gente percebeu que é mais importante é justamente esse contato e também uma comunidade. Eu vou contar, [...] a gente está planejando para esse semestre é a Copa Fênix, tá? Basicamente, a gente quer que as principais modalidades de *e-sports* tenham um campeonato interno que dure [...]. Mas o que é importante para vocês saberem é que a gente quer com isso é criar uma comunidade. E não no sentido só clichê, sabe? Eu acho muito legal e acho que dá uma motivação grande também, gera encontros! Tem aquela galera que torce pro time. Imagina que... vamos supor aqui que eu sou o Thief. [...]. Aí um dia o fulano fala: “Ah, cara, você que é do time de CS?” Aposto que já tenha até acontecido com vocês, quando vocês saem com a camisa da Atlética por aí, né.”

Nesse momento, Igor traçou o ponto mais importante da reunião: além de decidir os jogadores que permaneceriam, a nova etapa trataria da criação de uma comunidade que acompanhasse as equipes da Fênix. O diretor entendia que o suporte advindo de um público que acompanhasse a Atlética seria fundamental para o sucesso desta. A criação dessa comunidade proporcionaria a perspectiva de troca entre seus membros. Nesse sentido, para Frágoso, (2012, p. 72), essas

possibilidades ampliam o sentido de compartilhamento das interações sociais mediadas pela internet, fomentado a formação das chamadas comunidades virtuais e, com elas, de espaços virtuais.

Dessa forma, a formação de “comunidades virtuais” abre margem para que seus usuários possam conversar e trocar experiências, expectativas e anseios, mesmo tendo como ponto de partida o virtual. Nesse contexto, tais espaços podem extrapolar os limites virtuais.<sup>55</sup>

Além disso, a criação de uma comunidade é atrelada a diversos fatores positivos, tais como a motivação dos jogadores participantes (uma vez que outras pessoas os estariam assistindo) e o ganho de visibilidade (dado que mais indivíduos estariam a se importar com a Atlética). A exemplo disso, mais à frente na reunião, Igor afirmou que o campeonato poderia fazer com que pessoas que não conheciam a Fênix passassem a se interessar por ela:

**“Igor:** Mas essas dez [pessoas] estão agora se importando mais com a Atlética, eles estão querendo saber então, “pô, quem que é o time *blaster* [56] daí que tá representando a gente?”.

Dessa maneira, segundo o diretor, quando a equipe fosse participar de algum campeonato externo, tais pessoas iriam acompanhar as partidas, trazendo, assim, mais público e visibilidade para a Fênix.

Após a explanação do que se pretendia fazer, ficou claro que a constituição de uma comunidade de *gamers* era de suma importância para a Atlética.

**“Igor:** Então esse campeonato vai ajudar em todos os pontos, mas, como a gente também vai ter que gerenciar esse tanto de gente, a gente com certeza vai ter um grupo onde fica toda essa galera. E, assim, o principal é estreitar a relação dos jogadores com os fãs. Eu digo fãs não ao pé da letra, mas... entre as outras pessoas que querem muito participar do competitivo e não conseguiram uma vaga no time, mas estão ali se esforçando e tais. Essa pessoa, ela vai precisar de um contato semanal. O que a gente quer nesses grupos [...], de WhatsApp, de Facebook, o que tiver mais fácil para conseguir ter a reunião da galera que joga CS, a reunião da galera que joga [...] sabe? E para realizar encontros, sei lá, mensais com toda essa galera. E porque eu digo encontros mensais com toda a galera? Se meu ponto é que vocês se encontrem mais. Por causa que não tem como eu pegar e colocar uma cota de encontros obrigatórios pros jogadores do time. Isso é

---

<sup>55</sup> Vale ressaltar que os dizeres de Igor ainda estavam distantes do apontado por Fragoso (2012). Todavia, a construção da comunidade, abordada no Capítulo 2, se tornaria mais factível com a implementação de algumas ações planejadas por ele.

<sup>56</sup> Gíria que significa *a melhor, a principal*.

uma coisa que tem que ser automática, sabe? Mas eu acho que quando vocês começarem... tiver alguma coisa que quebre essa barreira, que, tipo, tem um encontrão de CS, vou lá, aí você encontra com outro cara do time e “pô, bora sair mais”. Porque às vezes tem que partir de vocês, por exemplo: “ow, cara! Bora no Cabral [57] aí hoje!

**Vladimir:** Quinta-feira, hein!”

Neste momento a criação de uma comunidade ganha força, pois o jogo passa a ser apenas o ponto de partida para outras experiências e vivências que ocorrerão tanto *ingame* quanto em outros ambientes, como por exemplo no bar. Desse modo, o que estava em questão era a sociabilidade que o jogo pode trazer, e não o jogo em si. Para além disso, a relação entre sociabilidade e jogo, na visão dos participantes, passaria a funcionar em um sistema de retroalimentação: o jogo alimentaria a criação de vínculos e estes, já desenvolvidos, se tornariam uma boa saída para a redução de intrigas no próprio time, visto que, conhecendo-se mais, os jogadores poderiam ter mais empatia e respeito uns para com os outros. Ressalto que a busca pelo contato entre os usuários, bem como o compartilhamento de informações, faz com que os envolvidos se tornem próximos e obtenham um sentimento de pertencimento ao grupo, ou melhor, ao jogo (SILVA, 2017).

Como ações concretas para o fortalecimento do vínculo tanto entre atletas quanto entre estes e a comunidade *gamer* em geral, o diretor apresentou a criação de um servidor no Discord, que serviria como ambiente de troca entre todos os interessados em jogos de maneira geral na UFMG. Há de se ressaltar que, naquele momento, já existia um servidor na plataforma, mas este era utilizado quase que exclusivamente para comunicação dos atletas nos momentos de jogos e reuniões como a que guia esta seção. Dessa forma, tal servidor não era aberto a todos que quisessem participar. A ideia foi executada logo em seguida, e novo servidor no Discord, agora aberto a todos os entusiastas, foi criado em maio<sup>58</sup>. O *link* para a entrada nele foi postado em todas as redes sociais da Atlético e nos grupos de WhatsApp. O grupo de WhatsApp para a comunidade de Counter-Strike também foi criado naquele mês.

Após todas as ideias terem sido apresentadas, em cerca de uma hora de conversa, Igor agradeceu a presença dos jogadores e esclareceu que quase todos os que responderam ao questionário estavam presentes, exceto um. Prometeu

---

<sup>57</sup> Bar muito frequentado pelos estudantes da UFMG, situado a menos de 100 metros da entrada do *campus*, situado à Avenida Antônio Carlos, no Bairro Pampulha.

<sup>58</sup> A criação tanto do servidor do Discord quanto do grupo de WhatsApp será descrita no Capítulo 3.

organizar todo o time juntamente com a Atlética, para que a modalidade crescesse e trouxesse títulos para a Fênix. Antes de se despedir, perguntou se alguém teria algo a acrescentar, e Thief, instantaneamente, chamou os companheiros: “Quem pode, bora começar jogando aí”, já colocando em prática o que fora conversado.

Nesse momento, o diretor saiu da reunião e eu, poucos instantes depois, também me despedi e saí de cena.

### 2.3 PRIMEIRO PROCESSO SELETIVO PARA A EQUIPE

Alguns dias depois da reunião do dia 3 de março com o diretor Igor, o processo de inscrição na seletiva para novos *players* se encerrou. Nele tinham sido abertas vagas para todas as modalidades representadas pela Fênix, no mesmo *site* utilizado para a escolha dos novos membros do corpo administrativo, citado na Seção 2.1. O *site* continha informações gerais, uma breve apresentação da Atlética, o prazo das inscrições e o aviso de que, em razão da demanda, apenas os pré-selecionados seriam contatados. Em seguida, apresentava o nome de cada modalidade e a indicação para a inscrição. Na descrição, ressaltava-se que as equipes possuíam uma média moderada de treino – segundo os diretores, para não atrapalhar o desenvolvimento de outras atividades dos estudantes, dado o problema de evasão da Atlética por falta de tempo.

Havia perguntas presentes nos questionários de todas as modalidades: nome, *nick*<sup>59</sup>, número de WhatsApp, curso, semestres restantes e “Alguma coisa que precisamos saber?”. Além dessas informações básicas, cada modalidade apresentava perguntas específicas relativas ao próprio jogo. No caso do Counter-Strike, perguntava-se o nível do jogador em determinada plataforma<sup>60</sup>, mapa<sup>61</sup> preferido, *link* na Steam<sup>62</sup>, horários disponíveis para treino e disponibilidade para

---

<sup>59</sup> Apelido pelo qual uma pessoa é conhecida no jogo.

<sup>60</sup> Diferentemente de outros jogos, o Counter-Strike pode ser iniciado em outras plataformas que não a da detentora do jogo (tais como *Gamers Club* e *Face It*). Elas geralmente oferecem ao usuário estatísticas mais elaboradas, servidores locais e organização de pequenos campeonatos, além de terem *rankings* próprios.

<sup>61</sup> No Counter-Strike, *mapa* se refere ao cenário, fase ou ambiente no qual o jogo é disputado. O CS tem seis mapas oficiais em seu modo competitivo, cada um com características próprias. Friso o jogo possui também um minimapa, que por sua vez, se refere a uma parte da tela onde é possível obter informações de lugares e oponentes.

<sup>62</sup> Plataforma de distribuição digital de jogos na qual o Counter-Strike pode ser obtido e jogado. Além de ser uma loja, a Steam oferece uma espécie de rede social na qual seus usuários podem interagir

viagens (THIEF, 2020, p. 1). De fato, o que mais me chamou a atenção foram estas duas últimas perguntas.

Sobre os horários de treino, no formulário foram disponibilizadas apenas três opções: “noite (19h-23h)”, “madrugada é *noisss* (+23h)” e “finais de semana”. Com isso, entendi que a maioria dos integrantes do time (senão todos) frequentavam seus cursos em horário diurno, uma vez que, para alunos do noturno, duas das três possibilidades não seriam compatíveis. Por se tratar de estudantes, a atividade na Fênix coexistiria com outras obrigações, sendo preciso procurar horários alternativos (não conflitantes) para participar da equipe. Além disso, o horário da madrugada parecia ser preferido por quem elaborou o formulário, uma vez que este vinha com os dizeres “é *noisss*” indicando, provavelmente, qual seria o horário de preferência dos mesmos.

Em relação à disponibilidade de viajar, o que me chamou a atenção não foi exatamente a presença da pergunta, mas sim sua ausência nos formulários das outras modalidades. Visto que quando há campeonatos presenciais, abrangem-se várias modalidades; assim, as atléticas enviam seus representantes de diversos jogos. Talvez esse fato tenha passado despercebido pelas pessoas que elaboraram os outros formulários. Acrescento à hipótese de esquecimento o fato de que, no campeonato presencial anterior<sup>63</sup>, a Fênix havia enviado atletas de duas modalidades – LoL e Clash Royale –, e nelas não havia a pergunta sobre disponibilidade para viagens.

No processo, ao todo dez estudantes da UFMG se inscreveram para concorrer às vagas no time de Counter-Strike<sup>64</sup>. Todos afirmaram ter disponibilidade para viagens. Quanto aos treinos, somente um estava disponível apenas nos finais de semana; todos os outros optaram também pelas outras opções. Quanto aos cursos, metade dos inscritos era estudante de graduação de alguma das engenharias; apenas um era estudante de pós-graduação, no mestrado em Filosofia. Outro ponto interessante a se destacar é que quase todos estavam na

---

por meio de fóruns e adicionando amigos. Para adicionar um amigo, é preciso ter o *link* (URL) da pessoa.

<sup>63</sup> A LUE, de 4 a 6 de outubro de 2019.

<sup>64</sup> Para obter tais informações, o capitão da equipe me concedeu acesso às respostas dos formulários. Saliento que os dados ali contidos poderiam ser utilizados exclusivamente nesta pesquisa, não devendo ser fornecidos a outros que concorriam às vagas.

primeira metade de seus cursos, havendo 8, 9 ou até 10 semestres restantes para completá-los<sup>65</sup>.

Os próprios jogadores da equipe de Counter-Strike ficaram responsáveis por ler os formulários e fazer os testes com os candidatos. De fato, não ficou claro como seriam os testes e quais seriam os parâmetros analisados. Todavia, Thief, que se tornara capitão após a reunião com Igor, tomou a frente e jogou algumas partidas com os que se inscreveram. Cerca de quatro semanas depois, dois novos jogadores foram admitidos na equipe e inseridos nos grupos de WhatsApp. Não houve, entretanto, algum tipo de apresentação formal do resultado da seletiva nas redes sociais da Fênix.

#### 2.4 PRIMEIRA REUNIÃO DO CAPITÃO APÓS A SELETIVA

Três meses se passaram após a reunião de 3 de março de 2020, na qual o diretor Igor conversou com os membros do time e Thief foi eleito como capitão, mostrando-se bem participativo no diálogo, conforme exposto na Seção 2.2.1. Passada também a seletiva para preencher as vagas, realizou-se no Discord, no dia 2 de junho de 2020, a primeira reunião com o time completo que representaria a Fênix<sup>66</sup>. A proposta de Thief era alinhar as ideias e cobrar mais comprometimento dos membros da equipe.

Enquanto esperava que todos entrassem, após brincadeiras dos que estavam presentes, o capitão deixou claro que não iria expulsar ninguém do time por faltar à reunião. Isso ocorreu porque, ao marcar a reunião pelo WhatsApp, o capitão afirmara que “quem não aparecer hj<sup>67</sup> vou pedir que saia do time pra dar espaço pra gente nova” (THIEF, GW). Entretanto, no encontro, ele esclareceu que havia dito isso apenas para poder “educadamente” e com “motivo” retirar do grupo de WhatsApp (e, por consequência, do time) os integrantes antigos que não se envolviam mais com a equipe. Aqui, há de se ressaltar que, após a reunião anterior com Igor, alguns jogadores permaneceram no time sem se comprometer como o esperado pelo capitão, seja por falta nos treinamentos, seja por abandono completo

---

<sup>65</sup> Com exceção do candidato da pós-graduação, que, apesar de estar também na primeira metade de seu percurso, ainda tinha 2 semestres a cursar.

<sup>66</sup> A equipe ficou com os mesmos jogadores durante três meses; depois disso, duas mudanças pontuais ocorreram em 2020.

<sup>67</sup> Contração da palavra *hoje*.

da função. Alguns deles ainda permaneciam nos grupos de comunicação, tanto no WhatsApp quanto no Discord, o que causava certo tipo de desconforto, pois não era possível precisar se estariam dispostos a jogar pelo time ou não.

Em consonância com esse contexto, Thief cobrou o técnico<sup>68</sup> sobre sua presença junto ao time, alegando que era preciso ter mais comprometimento com a equipe e estar presente nos treinos e em todos os jogos, e não somente em algumas partidas. A partir desse ponto, o foco que permeou toda a reunião foram os treinos.

**“Thief:** [...] a ideia é que o Figo voltasse a ser nosso *player* para a gente voltar a treinar.

**Figo:** Mas não vai treinar muito não, né? Aquele treino, né.

**Thief:** Não, no mínimo três vezes por semana.

**Figo:** Duas ou três. Duas ou três.

**Broky:** Três mapinhas por semana eu acho suficiente, mano.

**Thief:** Três mapinhas é muito pouco, gente! [<sup>69</sup>”

Os *players*, de começo, não se entenderam quanto ao número de treinos por semana. O capitão defendia um número maior; outros dois jogadores, por sua vez, entendiam que uma quantidade menor seria ideal. Tal situação denotava que o envolvimento com o jogo pode variar e que os indivíduos podem ter expectativas e engajamentos diferentes. O embate sobre o número de treinos trouxe para o meio do jogo (e seus arredores) tensões e disputas. Os jogadores podem ter olhares díspares sobre as obrigações, os envolvimento e os compromissos, o que causa conflitos e pluralidade ao se envolverem com o *game* (CAVICHIOILLI; REIS, 2014).

A conversa sobre o tema se alongou, e cada um expôs o seu ponto de vista.

**“Thief:** Vocês não querem ganhar nada, mano.

**Figo:** Não, uai. Quero, sim.

**Thief:** Não, vocês não querem ganhar. Tem time aí que tá treinando muito mais que nós. A gente fez uma sessão absurda esse semestre. A gente treinou tão bem no começo, [...] a gente colheu os frutos jogando essa semifinal agora. Não ganhamos da Polaris [<sup>70</sup>? Não ganhamos da Polaris, mas a gente chegou tão longe por causa do nosso esforço, nosso treino. Se a gente tivesse jogando, igual do jeito que eu peguei vocês, cruzinho, a

<sup>68</sup> Na seletiva realizada, não houve inscrição para técnicos; todavia, um dos jogadores admitidos se tornou o técnico do time. Naquele momento, porém, duas pessoas pareciam ocupar esse cargo: o indivíduo recém-chegado e um antigo jogador da equipe. Figo era o antigo jogador que retornara às suas atividades na equipe como técnico, porém voltara a jogar.

<sup>69</sup> Nesta seção da tese, todas as citações da reunião de 2 de junho de 2020 são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord capitão e jogadores pós-seletiva**. Belo Horizonte, 2 jun. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (83 min.).

<sup>70</sup> Equipe universitária de *e-sports* da Universidade de São Judas, São Paulo (SP).

gente não chegava nem aqui, filho. A gente não passava da USP [71], não passava de nada.”

O capitão utilizou o resultado obtido no campeonato anterior<sup>72</sup> como argumento para incentivar seus colegas a treinarem mais. Segundo ele, sem o treino a equipe não teria sido capaz de alcançar aquele desfecho. Além do mais, salientou o comprometimento das equipes que competiriam contra eles em campeonatos futuros.

É preciso ter em mente que o treinamento consiste em uma parte fundamental para equipe, tendo em vista a esportivização do jogo eletrônico. A prática do *e-sport* tem a sua base

na competição organizada entre jogadores por meio da incorporação das suas performances – os quais desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as tecnologias [...]. (MACEDO; FALCÃO, 2019, p. 248)

Dessa maneira, é possível entender a insistência do capitão em treinar, visto que o desenvolvimento de habilidades ocorre por meio do treino. Contudo, o que se tornou ponto-chave para a negativa dos outros jogadores foi o nível de estresse que os treinamentos podem trazer.

**Figo:** Mas não tornem o treino algo maçante. Pelo amor de Deus.  
**loio:** Não vai ser. Se tiver sendo a gente vai diminuir, velho.  
**Broky:** Não pode ser um pugzinho [73] normal.  
**Figo:** Já tá sendo, tchau pra vocês.  
 [Figo sai da sala]  
**Thief:** Se tiver sendo maçante, vocês falem comigo que eu não deixo o bagulho crescer.  
 [Figo entra na sala / Risadas gerais]  
**Figo:** Vou repetir, por favor, mano, não façam o treino virar maçante, velho!”

A carga alta de treino pode fazer com que os jogadores se cansem do jogo. Além disso, por não se tratar de um ambiente profissional, os *players* tinham outras obrigações a cumprir, principalmente as relacionadas à Universidade, conhecida por sua excelência<sup>74</sup> e alta exigência para com os alunos. Dessa forma, Igor se

<sup>71</sup> Universidade de São Paulo.

<sup>72</sup> Campeonato Lune, ocorrido entre abril e junho de 2020.

<sup>73</sup> Palavra em inglês originária de *pug* (contração para *pick up game*). Denota um jogo competitivo comum, sem formato de treino. Nele pessoas aleatórias se juntam e jogam entre si sem que haja a necessidade de um fim específico, como ser treinado ou evoluído.

<sup>74</sup> De acordo com os dados apresentados pelo *site* da própria instituição (UFMG, 2021).

comprometeu a mediar as situações para que os treinos se tornassem o mais produtivos possível. Em contrapartida, o jogador Broky indicou que, apesar de se buscar um ambiente leve, isso não significava que os encontros deveriam ser encarados como jogos ocasionais, sem cobranças para melhora.

Para além disso, é comumente observada a presença de brincadeiras entre os jogadores. Nesse caso, Figo sai da sala simulando estar bravo e retorna imediatamente, provocando risadas. Esse tipo de situação ocorreu com frequência ao longo da reunião. Mesmo após brincadeiras, Figo fez cobranças sobre o comprometimento individual de seus companheiros.

**Figo:** A gente podia se esforçar mais individualmente, porque treinar a gente aparecia aqui todo dia no mesmo horário. Mas pergunta se alguém via as porra dos vídeo que eu mandava lá e aplicava no *game*.

**Docinho:** Eu vi.

**loio:** Eu vi, só não aplicava no *game*.

**Broky?** Eu vi no da B da *mirage* <sup>[75]</sup>.

**Thief:** Eu vi todos que você me mandou.

**Figo:** É....

**loio:** Eu vi todos que você mandou.

**Figo:** É... Quem disse que a gente tem inteligência para aplicar isso no jogo, entendeu?

[Risadas gerais]"

É possível perceber que as cobranças não vinham apenas do capitão, mas também de outros *players* da equipe, mesmo que estes não concordassem com o aumento na quantidade de treinos.

Talvez por já trazer uma bagagem anterior, Figo também se via na posição de cobrar seus colegas individualmente. Todavia, ele foi surpreendido, pois, segundo os próprios jogadores, eles assistiam ao material enviado. Então, mais uma vez o bom humor volta às palavras, com Figo questionando de forma irônica a inteligência de todos do time. Neste momento, houve ruídos na comunicação entre os jogadores, uma vez que, mesmo existindo vídeos para o aprendizado, ficou entendido que eles não conversavam sobre tais, nem no grupo de WhastApp, nem nos treinos. Assim, havia uma dificuldade dos jogadores em saber se todos haviam assistido ao conteúdo.

Assim, a comunicabilidade não se estabelecia de forma eficiente, o que dificultava a transformação do aprendizado individual para coletivo. A respeito da comunicação, Maric (2011) aponta que os jogos em equipe de alto nível são

---

<sup>75</sup> Refere-se a uma parte específica de um mapa.

dependentes de dois fatores: um referente à dimensão social e outro referente ao próprio jogar. Ambos os fatores estão relacionados à capacidade de se comunicar, sendo que o último “se refere às relações de jogo entre os jogadores. Descreve o quão bem eles vão jogar como equipe” (MARIC, 2011, p. 16, tradução nossa). Assim, a comunicação entre os sujeitos se faz necessária tanto para a criação de um bom ambiente quanto para melhorar as habilidades no jogo.

Thief parecia não estar convencido sobre a quantidade de treinos estipulada por seus companheiros e retoma o tema em sua fala:

“**Thief:** Mano, eu queria convencer vocês a jogar mais que isso. Jogar uns dois dias, jogando dois ou três mapas por dia [...]. Oh, eu concordo em voltar a treinar, de uma forma mais tranquila do que foi da última vez, que foi muito estressante. Principalmente minha postura de capitão cobrando tanto de vocês, que quando a gente perdia um jogo eu ficava enchendo a porra do saco. Mas a gente precisa voltar a treinar. A gente só chegou tão longe porque a gente treinou. E a gente precisa pensar no futuro. Ganhar os próximos campeonatos. Vocês não querem ganhar os bagulhos [76], cara?”

Aqui, o capitão retorna ao seu argumento principal sobre os frutos que o treinamento poderia trazer para o time. Ele se propõe a policiar a própria postura em relação aos treinos e aos jogos. De certa maneira, é possível inferir que os treinos realmente representavam grande peso na relação dos jogadores, uma vez que houve reclamações constantes entre eles e um compromisso de policiamento por parte do capitão.

Nesse aspecto, o fator convívio, mesmo que virtual, é entendido como um dos pontos-chave para a manutenção da rotina de treinamento. Por mais que os jogadores estivessem em busca de uma melhora de sua jogabilidade, aspectos sociais também estavam em jogo e eram decisivos. Sobre isso, Maric (2011, p. 16) indica que a dimensão social diz respeito a “uma relação emocional entre os jogadores. Isso descreve a habilidade deles de se tornarem amigos uns dos outros”. Tal relação é melhor observada em equipes que têm muito tempo de constituição e/ou compartilham constantemente o mesmo lugar físico, como *gaming houses*<sup>77</sup>. Segundo o que verifiquei nas falas dos estudantes, o tempo e o convívio podem conferir mais intimidade a eles.

---

<sup>76</sup> Gíria que significa *coisa*, geralmente relacionada a produtos de origem de furto. No contexto da fala de Thief, porém, se refere aos campeonatos.

<sup>77</sup> Expressão em inglês que significa *casa de jogo*. É um modelo no qual os jogadores de uma equipe moram na mesma casa. Assim, além de jogarem juntos, eles também convivem diariamente com seus colegas.

Ressalto que, em ambientes universitários, um longo tempo de constituição de equipes e *gaming houses* são raramente observadas. Há dois motivos principais para isso: (1) a falta de estrutura, de disponibilidade de tempo e de dinheiro para a utilização de *gaming houses* ou *gaming offices*<sup>78</sup>; e (2) o fato de que o membros do time ficam envolvidos, no máximo, pelo período de duração de sua formação (afinal, são estudantes universitários).

Ressalto que a não existência desses fatores dificulta, mas não impossibilita a criação de intimidade entre membros da equipe<sup>79</sup>. Outras alternativas para incrementar as relações emocionais podem ser tomadas. Tal fato realça a importância da iniciativa trazida anteriormente por Igor, de criar e aproximar uma comunidade *gamer*, proporcionando mais encontros entre os envolvidos. Tornando-se amigos, talvez o trato entre os jogadores poderia melhorar, o que tornaria os treinos menos “maçantes”.

Apesar de não se aproximar de uma carga horária de treino profissional, o sugerido pelo capitão gerou contestações, uma vez que apresentava a somatória de 4 a 6 horas semanais<sup>80</sup>. A respeito disso um jogador se posicionou.

**“Broky:** Esse lance de treinar mais, enquanto for quarentena eu concordo, depois que sair da quarentena aí fica mais difícil.

**Thief:** Isso, óbvio!! Isso é mais que evidente. A ideia é que depois da quarentena é no máximo um mapa por dia. Se der certo, a gente joga dois por dia. E se tiver dia que alguém não puder por causa de trabalho, por causa desses negócio, a gente nem treina, mano. Mas é outra ideia. A gente tá na UFMG, o bagulho não é fácil não, tô ligado! Quando acabar a quarentena é outros negócios. Mas enquanto durar a gente aproveita, cara.

Nesse diálogo, fica evidenciado que a carga de cobrança da UFMG é alta e que, para conciliar as duas responsabilidades (jogo e estudos), era preciso rever os horários de treinamento. Contudo, segundo o capitão, o período da quarentena<sup>81</sup>, no qual as aulas (mesmo à distância) não haviam sido retomadas, possibilitava mais opções de horários e deveria ser aproveitada pela equipe.

Encerrando o assunto do treinamento, ficou decidido que todos voltariam a se encontrar semanalmente, começando pelo dia seguinte à reunião. Salientou-se

---

<sup>78</sup> Expressão em inglês que significa *escritório de jogo*. É um modelo no qual os jogadores se reúnem em determinando local para treinar e jogar de forma profissional. Como o próprio nome diz, é um local de trabalho de *gamers*.

<sup>79</sup> Esse assunto será visto ao longo de toda a tese, mas especialmente nos Capítulos 3 e 4.

<sup>80</sup> Levando-se em consideração que cada partida demora cerca de 1 hora.

<sup>81</sup> Esse fato será melhor explorado no Capítulo 4.

que não seria necessário jogar muitos mapas, porém, estes seriam em número maior que dois. Os dias da semana não ficaram estipulados. Apesar de prever o número mínimo de treinamentos, o capitão determinou que nenhuma rotina seria estabelecida até que todos pegassem “gosto e ritmo”.

Outro tópico de discussão se referia à necessidade de conseguirem mais jogadores para equipe. Tal preocupação pode ser dividida em duas partes: uma diretamente ligada ao time principal e outra relacionada à criação de uma equipe *academy*<sup>82</sup>. Thief expressou sua preocupação quanto ao número de jogadores, pois, apesar de um processo de seletiva ter acontecido pouco antes e o grupo do WhatsApp estar com muitas pessoas (segundo cálculo dele), estariam dispostos a jogar apenas os cinco jogadores presentes na reunião e mais um reserva.

Todavia, sua argumentação foi de encontro com que o outro jogador tinha a dizer.

**“Thief:** Porque, olha, eu topo fechar aqui nós cinco mais o Stone [...]. O Stone não vê esse aqui como time principal dele, ele me falou que tá treinando com o time dele. E, querendo ou não, o Figo, a gente tá brincando aí, mas uma hora ele vai ralar de base<sup>83</sup> mesmo, véi [<sup>84</sup>]. E o Figo já não pode jogar nenhuma final.

**“Figo:** Por que eu não posso jogar final?

**Thief:** Porque você tá trancado!

**Figo:** Eu tenho comprovante.

**Thief:** Deu BO [<sup>85</sup>]. Você tá aqui de BO e o cara ainda falou que se precisar jogar final é bom vocês *arranjar* outro [jogador].

**Figo:** Não, isso aí é com o Stone. O documento do comprovante de matrícula eu tenho.”

A primeira preocupação é sobre o foco de determinado jogador pelo time. Como a dedicação aos treinos havia sido cobrada anteriormente, nessa conversa os participantes entendem que certo *player* não daria a atenção necessária para equipe, pois estava ligado a outra.

Em ambientes carentes de regulamentação ou profissionalização, esse tipo de situação é relativamente comum. São observados indivíduos que adentram em diferentes times de acordo com a sua disponibilidade e desejo de participar de mais competições. Se não há algum tipo de contrato, nada impede que um sujeito transite

---

<sup>82</sup> Esta será descrita no Capítulo 5.

<sup>83</sup> Expressão originária do inglês *base*, lugar onde os jogadores “nascem” nos jogos. Assim, “ralar de base” significa sumir repentinamente, ir embora sem nem ter saído do ponto de “nascimento”.

<sup>84</sup> Gíria utilizada por jovens para se dirigir a uma pessoa.

<sup>85</sup> Sigla para *boletim de ocorrência*, indica algo que deu errado ou gerou confusão.

entre equipes. A título de exemplificação, o jogador em questão jogava em uma liga semiprofissional<sup>86</sup> não universitária; contudo, ao ingressar na UFMG, também se inscreveu na Fênix para jogar os campeonatos universitários. Dessa maneira, é possível imaginar que alguns horários de treinamento e partidas coincidiam e, nesse ponto, pelas palavras do capitão, o jogador optaria pela outra equipe.

Thief também se mostrou preocupado com a situação e a presença duvidosa de Figo, uma vez que não poderia contar com este para jogar as finais de qualquer campeonato. Adicione-se que, segundo o capitão, o número de jogadores já estava no limite mínimo.

A inquietação de Thief tinha justificativa, pois os campeonatos universitários, evidentemente, cobram algum tipo de comprovante de matrícula para garantir que seus participantes realmente sejam universitários. Figo estava com o curso trancado; todavia, obtivera um comprovante de matrícula no começo do semestre, antes de trancá-lo. Dessa forma, possuía o documento que lhe resguardava o direito de participação em campeonatos universitários.

**“Cookie:** Ow, mano, se ele *negoçou* a matrícula dele, com certeza ele tem comprovante.

**Figo:** Eu tenho. Eu tenho. O Stone que não tinha, Stone não tinha comprovante.

**Thief:** Stone que foi burro então?

**Figo:** É, eu tenho comprovante. Tá *safe* [<sup>87</sup>]!

**Thief:** Tá...

**Figo:** Por essa vocês não esperavam. [Risadas] “

A organização do campeonato permitiu que um indivíduo jogasse todas as fases, mesmo havendo dúvida quanto ao seu vínculo estudantil; entretanto, nas finais isso não seria permitido. Isso mostra certa flexibilidade em ambientes pouco profissionais e revela uma face menos rígida das relações organizacionais dos campeonatos universitários. Mesmo assim, Stone, que já levantava desconfiança de seus parceiros em razão da outra equipe de que participava, ficou praticamente fora dos planos. Posto que mesmo se optasse em participar dos jogos com a equipe universitária, isso não seria possível nas finais.

Analisando os diálogos, percebo que, mesmo em momentos tensos, o bom humor se mostrava presente na forma como os envolvidos se expressavam. Após

---

<sup>86</sup> O que diferencia uma liga profissional de uma semiprofissional é, em linhas gerais, a abertura de uma empresa e os patrocínios. Tal pauta será aprofundada no Capítulo 5.

<sup>87</sup> Palavra em inglês que significa *seguro*.

Thief xingar o colega de “burro”, Figo ainda ri, dizendo ter surpreendido a todos. O humor fica evidenciado pelo tom de voz utilizado e pelas risadas dadas pelos indivíduos envolvidos.

Mesmo resolvida a questão, a busca por novos integrantes continuou.

**“Thief:** E eu acho que realmente precisa abrir. Precisa trazer mais um para reserva também. Que reserva que apareceu aqui?

**Figo:** Ow, mano, a Dedé joga bem, cadê ela?

**Thief:** Quem que é Dedé? Ah, é verdade a [nome ocultado], tem essa também. A gente testou essa menina. Ela jogava bem.

**Figo:** Joga bem!

**Broky:** Tem o [nome ocultado] também, Thief.

**Thief:** Tem outro cara também, ele joga na... ele é da UFMG.

**Docinho:** Figo, a gente tem que chamar aquele moleque. Qual é o nome dele? É [nome ocultado]!”

Sobre esse momento do diálogo, é possível discutir três pontos: o recrutamento de novos jogadores, as dúvidas sobre quais pessoas compõem ou não a equipe e a participação de mulheres na Atlética.

Apesar da seletiva mencionada anteriormente, o diálogo evidencia uma busca por nomes que, no passado, haviam chamado a atenção dos integrantes em jogos casuais com membros do grupo de WhatsApp da comunidade de Counter-Strike da Universidade<sup>88</sup>. Talvez movidos pela necessidade imediata de encontrar novos participantes, os integrantes não pensaram em um processo completo de seletiva como o que havia sido feito anteriormente. De fato, tal processo demora mais de um mês para ser realizado, e fica clara a pressa dos membros em conseguir mais integrantes para eliminar o risco de ficarem sem participar de algum campeonato. Assim, a participação no grupo de WhatsApp e a interação dos membros passam não somente a dar apoio para o time, mas também a trazer mais jogadores para equipe. Nesse contato, os jogadores identificaram potenciais novos jogadores para o preenchimento das vagas.

Sobre a dificuldade em entender quem estava realmente envolvido com a equipe, Thief ressaltou que nenhum dos reservas compareceu à reunião. Aqui, faço uma ressalva quanto à minha dificuldade, como pesquisador, em definir quem estava na equipe e quem não estava. Aliás, por vezes, nem os jogadores conseguiam ter clareza disso.

---

<sup>88</sup> Como visto na Seção 2.2.1, seguindo a sugestão de Igor, foi criado um grupo para os jogadores da equipe da Fênix e os entusiastas do jogo de toda a UFMG. Esse fato será melhor explicado no Capítulo 3.

**“Thief:** É óbvio que eu não vou kickar <sup>[89]</sup> a galera da *line* principal <sup>[90]</sup>, mas nada me impede de kickar os reservas. Cadê o Ken aparecendo aqui?

**Broky:** Mano, o Ken nem tá no grupo, ele não tá na *line* principal há muito tempo. Ele fez o favor de completar para gente naquele dia.

**Ioio:** É, o Ken não é oficialmente reserva não. Eu acho.”

**Broky:** Não sei que treta que teve que o Ken saiu do grupo. Mas não foi nada relacionado com a gente.”

O diálogo demonstra bem que a criação de novos grupos no WhatsApp, a não presença física nos mesmos espaços e a rotatividade nas equipes impunham desafios para a compreensão dos reais integrantes do time, tanto para os sujeitos quanto para mim. Até mesmo o capitão foi surpreendido por não saber da saída de um membro que, segundo os outros *players*, já estaria fora da Fênix havia algum tempo.

Retomando, um dos nomes listados pelo time era de uma mulher; todavia, os jogadores pareciam desconcertados para tentar contato com ela.

**“Thief:** Mano, como que eu chamo essa menina no Instagram sem parecer que eu tô dando em cima dela?

**“Figo:** Pode chamar, mas é exatamente o ponto.”

A equipe de Counter-Strike não contava com nenhuma jogadora e a Fênix como um todo, apesar de ter sido fundada por uma mulher, tinha homens como maioria de membros<sup>91</sup> – repetindo o que normalmente se observa no ambiente profissional dos esportes eletrônicos. Apesar de as mulheres representarem mais de 53% do público *gamer* do Brasil (SIX GROUP, 2020), no meio dos *e-sports* não existe muita representatividade feminina. A título de exemplificação, a equipe feminina de Counter-Strike com maior sucesso mundial alcançou um ganho de cerca de 195 mil dólares<sup>92</sup> em premiações, já a equipe masculina de maior sucesso arrecadou mais de 8 milhões de dólares em premiações<sup>93</sup>. Tal discrepância de

---

<sup>89</sup> Palavra originária do inglês *kick*, que significa *chutar*. No contexto dos jogos, é entendida como o ato de expulsar alguém.

<sup>90</sup> Palavra que denota o time principal – neste caso, os titulares da equipe.

<sup>91</sup> Em novembro de 2020, a Atlética contava com apenas três mulheres no corpo administrativo, e apenas um jogo (LoL) tinha equipe feminina. Esses fatos serão melhor discutidos no Capítulo 3.

<sup>92</sup> Disponível em: [https://liquipedia.net/counterstrike/Counter\\_Logic\\_Gaming\\_Red](https://liquipedia.net/counterstrike/Counter_Logic_Gaming_Red). Acesso em: 19 nov. 2020.

<sup>93</sup> Disponível em: <https://liquipedia.net/counterstrike/Astralis>. Acesso em: 19 nov. 2020.

valores ajuda a compreender o que acontece no cenário profissional em relação à diferença de representatividade entre homens e mulheres<sup>94</sup>.

Assim, a falta de convívio com mulheres no meio do esporte eletrônico pode causar estranheza nos jogadores e fortalecer alguns preconceitos. Como observa Silva (2017), diversas jogadoras optam por esconder que são mulheres para evitar xingamentos, assédios e outras atitudes bastantes comuns. Além disso, no pensamento apresentado pelos *players* em questão, o contato a ser feito poderia ser entendido *a priori* como uma abordagem sexual, e não como um contato institucional relativo à Atlética. Esse pensamento seria diferente caso a conversa se dirigisse a alguém do sexo masculino, como observei em outras oportunidades. Quando isso ocorre, não há receios de que o contato possa entender a abordagem como algum tipo de sexualização. Esse panorama indica que existe, além do preconceito já citado, certa heteronormatividade, uma vez que existe uma expectativa do alinhamento entre o sexo e a sua sexualidade (Anjos, 2013). Talvez, então, cercados por essa realidade, os integrantes da equipe viam na tentativa de contato uma situação delicada.

É pertinente também apontar a frequência com que os assuntos iam e voltavam na reunião, mesmo que estas tratassem de temas sérios. O foco era perdido várias vezes por distrações diversas. Acredito que o fato de o encontro ser on-line permita que os participantes fiquem navegando pela internet durante a conversa, trazendo novos temas à medida os veem. Assuntos como garotas, perfis no Instagram, tópicos no Twitter e até mesmo foto com golfinhos constantemente atravessavam as falas.

Questionado quanto à demora para o encerramento da reunião, Thief justificou: “É porque vocês ficam enrolando. Era pro bagulho ser rápido e vocês ficam me desconcentrando. Eu já sou disperso e vocês ainda ficam... não ajudam ainda”. A exemplo de sua reclamação, enquanto o capitão ainda tentava encontrar meios de falar com os nomes cotados para entrar no time, os indivíduos começaram a debater sobre os gastos com o jogo.

**“Docinho:** Você pagou 130 conto nessa merda?

**Figo:** Sim, mas eu posso.

[Risadas gerais]

---

<sup>94</sup> Essa discussão será aprofundada no Capítulo 5.

“**Thief:** Mano, ele criticou eu de comprar a faca, sendo que meu dinheiro vai voltar no final e vou gastar menos que ele na minha faca.”

Um jogador, ao descobrir o valor pago por seu colega para comprar uma *skin*<sup>95</sup> de equipamento, se revolta em tom de zombaria. Apesar da brincadeira, não é raro jogadores gastarem dinheiro com itens que não vão lhes conferir vantagem alguma no jogo, apenas distinção. Segundo Mazurek e Polivanov (2013), a utilização de uma *skin* cria um imaginário de superioridade para com aqueles que a veem, sugerindo que quem a possui pode ser visto como melhor jogador. Os autores levantam que existem diversos motivos para que as pessoas gastem dinheiro com os jogos, dentre eles obter vantagem e, curiosamente, distinção, já que o jogador detentor de uma *skin* obtém certa diferenciação em relação aos demais.

Ramos *et al.* (2017) nomeiam tal ação como *pay to be*<sup>96</sup>, pois o jogador paga para se tornar único, diferente. Ainda segundo os autores, ao analisarem um grupo focal, tais jogadores “viam a compra como uma extensão da personalidade do jogador [...] indicando a compra como uma afirmação identitária do jogador” (RAMOS *et al.*, 2017, p. 13).

Seguindo o diálogo, Thief também indicou que a sua compra consistia em um investimento, ao passo que a de seu companheiro, não.

“**Cookie:** Como seu dinheiro vai voltar? Não entendi.

**Thief:** É porque eu vendo a faca depois e dá para voltar por dinheiro.

**Figo:** Mas não volta tudo não, né!!

**Thief:** Volta uma parcela!! E o seu, volta quanto?

**Figo:** Volta se o dólar valorizar. O dólar tá 5,50.

**Thief:** Volta uma parcela! E o dólar vai voltar a 0 reais, pronto! Perdeu completamente o valor financeiro minha faca. Oh, Figo, escuta o que você tá falando, doido!

**Ioio:** Eu tô sentindo que vocês perderam totalmente o foco da reunião, vocês perceberam né.”

O mercado dos jogos movimenta grandes cifras mundialmente – só em 2019, gerou uma receita de U\$ 120 bilhões em todo o mundo. É evidente que esses valores são obtidos pela indústria como um todo, porém as transações nos próprios jogos também representam uma parte significativa destes. Para se ter uma ideia, no jogo LoL, um dos mais jogados do planeta e que também oferece a compra de itens

<sup>95</sup> Palavra em inglês que significa *pele*. É uma modificação estética de equipamentos e/ou personagens do jogo. Em diversos jogos é possível comprar tais itens, que podem dar vantagens ou apenas personalizar os equipamentos. No o jogo discutido, a última opção é a válida.

<sup>96</sup> Expressão em inglês que significa *pagar para ser*. Trata-se de um jogo de palavras de Ramos *et al.*, pois existem os jogos *pay to win* (pagar para vencer).

que não conferem vantagem ao seu detentor, “todo o faturamento da empresa Riot Games, que desenvolveu o jogo, é proveniente das microtransações de bens virtuais situados no jogo” (MAZUREK; POLIVANOV, 2013, p. 3). Não por menos, os jogos *free-to-play*<sup>97</sup> foram os que mais movimentaram dinheiro em 2019: cerca de U\$ 21,1 bilhões de dólares (SUPERDATA, 2020).

No caso do diálogo citado, o capitão explica que, após a utilização de seu equipamento, ele poderá revendê-lo, e seu preço será redefinido de acordo com a cotação do dólar. Com bom humor, caçoa de Figo, que o questionara, uma vez que a cotação do dólar estaria longe de se equivaler ao real. A discussão é interrompida por loio, que chama atenção pela perda de foco na reunião.

Em seguida, o capitão recapitulou tudo o que foi dito no encontro, enfatizando como pontos principais da conversa a procura por novos jogadores e a estipulação de mais treinos. Thief se despediu e deu por finalizada a reunião. Em seguida, também me despedi e me retirei.

Por mais que se tivesse conversado anteriormente sobre a aproximação da diretoria em relação ao time de Counter-Strike, notei que, até aquele momento, isso não tinha acontecido. O capitão havia incorporado, além de suas funções no jogo, outras responsabilidades organizacionais, como o agendamento de treinos, a conciliação de entraves internos e até mesmo a procura por novos integrantes por conta própria. Demandas como essas são usualmente responsabilidade do corpo administrativo da Atlético, como observei em outras modalidades.

Conforme ficou demonstrado nesta seção, a mobilização partia quase que unicamente dos próprios *players* da equipe. Apesar da orientação de que, com a nova estrutura da Fênix, as modalidades coletivas seguiriam uma diretoria específica, não se percebia uma ligação com tal diretoria. Tal fato denotava o persistente afastamento do corpo administrativo da Fênix em relação à modalidade, bem como a dificuldade de organização das relações universitárias com o esporte eletrônico.

Em contrapartida, os aspectos sociais ficaram evidenciados e ganharam força com a criação de canais de comunicação para os entusiastas de jogos eletrônicos. A interação entre os indivíduos ocorreu, aparentemente, como meio para

---

<sup>97</sup> Expressão em inglês que significa *livre para jogar*. São jogos de acesso gratuito, mas que oferecem itens a serem comprados pelos jogadores. O próprio Counter-Strike tornou-se *free-to-play* em dezembro de 2018.

duas situações: a busca por rendimento (neste capítulo retratada, por exemplo, pelo momento em que os *players* passaram a procurar mais indivíduos para compor a equipe) e a construção da sociabilidade entre os entusiastas de jogos, por meio do desejo e das ações em prol da criação de uma comunidade de *gamers* na UFMG.

### 3 A COMUNIDADE GAMER A PARTIR DA FÊNIX

A Fênix é uma atlética que se volta para o desenvolvimento de atividades relacionadas ao esporte universitário, as estruturas e recursos (de tempo, humanos e monetários) são direcionados principalmente para as equipes que irão representá-la e, por consequência, a universidade. Contudo, ao observar algumas ações desenvolvidas pela atlética é necessário voltar a atenção para a conformação de uma comunidade *gamer* universitária na UFMG a partir da Fênix. Observei que os indivíduos mesmo ao deixarem a equipe competitiva, continuavam nos grupos de interação<sup>98</sup>, além daqueles sujeitos que nunca participaram da Fênix como *players*, mas estavam constantemente presentes interagindo no Discord e WhatsApp. Tais comportamentos são indícios que a comunidade de entusiastas do esporte eletrônico pode não se restringir às equipes competitivas. Como evidenciado no capítulo 2, a criação de uma comunidade pareceu ser fundamental para a manutenção da Atlética enquanto lugar de encontro e representatividade dos alunos da UFMG.

Para Pearce (2009) as comunidades pautadas a partir dos jogos possibilitam a interação entre pessoas que possuam o *game* como interesse em comum, tais interações tem a capacidade de escapar dos meios virtuais e passar para a vida cotidiana, uma vez que os entusiastas podem tê-lo como eixo norteador de suas ações, principalmente relacionadas ao lazer. Ao estudar uma comunidade de um *game*, a autora apontou que com o término dos servidores os jogadores migraram para outro jogo. Ela afirma que “[...] embora os mundos possam ser virtuais, as comunidades formadas neles são tão reais quanto qualquer uma que se forma no espaço próximo [...]” (PEARCE, 2009, p.17).

O observado em campo apresenta aspectos em comum com o pensamento da autora, mas com uma origem diferente. Visto que a Fênix, mesmo tendo o jogo eletrônico como ponto em comum entre seus entusiastas, iniciou sua trajetória e construção da comunidade não na internet ou nos jogos, mas de forma presencial por meio dos encontros de estudantes na universidade e eventos para, a partir daí, criarem a atlética. Entretanto, com a pandemia a lógica se inverteu e aproximou-se do indicado por Pearce (2009), posto que os estudantes passaram a interagir

---

<sup>98</sup> Grupos de Whatsapp e Discord.

apenas de modo virtual, possuindo tão-somente a esperança de se encontrarem quando ocorresse o retorno presencial das atividades da universidade.

Ao longo da tese foi e será percebido que os sujeitos interagem entre si sob diferentes óticas e objetivos, relações estas que podem ser divididas em dois grupos. De um lado a interação entre eles está sujeita a um objetivo futuro, a exemplo disso, em momentos os quais os jogadores se reúnem para discutir táticas e melhores meios para evoluir é possível perceber que ali há uma relação que não tem fim em si mesma, uma vez que o encontro serve como meio para um interesse posterior, a melhora nos resultados. Quando estes contornos dão forma a interação entre as pessoas, podemos dizer que ali existe uma relação constituída pela sociação, Simmel (2006). Este tipo de relação será melhor observada no capítulo 4.

Por outro lado, os indivíduos do mesmo grupo podem reunir-se num momento diferente unicamente para conversar sobre acontecimentos engraçados das partidas, observar eventos profissionais, jogarem casualmente. Nestes casos, a interação entre eles se concentra exclusivamente no prazer de estarem juntos sendo denominada como sociabilidade, Simmel (2006). Estes encontros e conversas ocorrem “puramente por si mesmas e por esse estímulo que delas irradia a partir dessa liberação, uma vida própria, um exercício livre de todos os conteúdos materiais; esse é justamente o fenômeno da sociabilidade.” (SIMMEL, 2006, p. 64).

Estas duas diferentes formas de interagir dos estudantes são identificadas por Simmel (2006). Segundo o autor, como sociação entende-se que a relação é desenvolvida em dado momento pelos sujeitos com base num sistema de colaboração, desse modo passa a se caracterizar como um meio de alcançar algum interesse, seja ele individual ou do grupo. Já sociabilidade diz respeito àquelas relações com o fim em si mesma, nas quais os indivíduos se furtam de interesses posteriores e concentram-se unicamente na satisfação das trocas daquele momento. Peres; *et al* (2011), discutindo as contribuições de Simmel para o campo da sociologia, dizem que sociabilidade pode ser exemplificada por “Sair, jogar conversa fora, namorar, encontrar com os amigos, em geral, não tem outro fim principal senão o prazer e o sentimento de estar junto e de ‘praticar’ a própria sociação” (PERES, 2011, p. 105). Dessa maneira, observa-se que as práticas variadas dos universitários revelam que, neste grupo, sociação e sociabilidade podem coexistir seguindo a lógica dos interesses vigentes.

É principalmente, não exclusivamente, sob esta ótica de sociabilidade que os capítulos 2 e 3 se desenvolvem. Este capítulo, portanto, se dedica a explorar 4 encontros realizados pela atlética voltados para a interação entre seus integrantes. São eles: Onboarding, UFMG Awards, eliminação no reality show direcionados ao fomento da sociabilidade entre os estudantes e uma reunião da diretoria de criativo com características da sociação.

### 3.1 CRIAÇÃO DOS GRUPOS NO DISCORD E WHATSAPP

A Fênix, como uma atlética de esportes, possui como um de seus objetivos principais a criação de equipes competitivas e participação em campeonatos universitários. Todavia, este não é seu único objetivo. Como já visto e ainda será discutido durante toda a tese, a formação de uma comunidade *gamer* na UFMG é uma das forças motrizes deste grupo de estudantes. Nesse meio, unir-se para assistir, debater, conversar e jogar vai além do próprio jogo, pois levanta possibilidades da construção de novas amizades e companhias, por exemplo.

Deste modo, para que as conexões entre os estudantes sejam estabelecidas é preciso a consolidação de alguns canais que permitam a comunicação entre eles. Por se tratar de uma atlética unificada, contando com participantes de diversos cursos e de uma universidade com um grande número de estudantes, nem sempre é possível que os integrantes se reúnam num mesmo local para conversar, visto dificuldades de horários, locomoção e acrescentando-se o período pandêmico. Pensando neste fator, os diretores da atlética criaram grupos no aplicativo WhatsApp. Para facilitar a comunicação entre os participantes da atlética, optou-se pela elaboração de vários grupos que abordassem assuntos específicos, assim cada equipe possuía um, as diretorias também, além dos criados para a realização das seletivas e também para todos os membros da atlética. Como visto, são diversos grupos que possuem ligação com a atlética sendo que alguns permanecem ativos, outros são esquecidos com o tempo<sup>99</sup> e novos são criados conforme com a demanda.

---

<sup>99</sup> Em geral, isso ocorre quando o grupo é criado para um acontecimento específico. Como por exemplo a realização de seletivas e grupo sobre programas de televisão. Assim, depois que de algum tempo da ação desejada, os integrantes param de se comunicar por ele, porém raramente são deletados.

Apesar de possuírem diversos grupos no WhastApp, todos eram voltados para os componentes da atlética, sejam eles jogadores ou gestores. Contudo, as falas dos diretores evidenciaram a necessidade de um canal que fomentasse a participação da comunidade de entusiastas do jogo, sem que necessariamente fossem jogadores da Fênix. A partir dessa constatação, os gestores resolveram criar grupos para a comunidade *gamer*.

Alguns destes canais de comunicação se tornaram motivo de orgulho para os membros da atlética. Indo na mesma direção da sociabilidade proposta por Simmel (2006), estas possibilidades se fazem de grande importância, já que a intenção é estabelecer laços. Isso ocorre pela, já citada, aspiração de formar uma comunidade<sup>100</sup>. Este é o caso do grupo chamado “Comunidade do CS – UFMG”, nele os participantes discutem sobre jogos de times profissionais, enviam piadas e artes referente ao *game*, combinam de assistir campeonatos e jogarem em conjunto.

O grupo no WhatsApp para a comunidade de CS foi criado em maio de 2020. Em novembro do mesmo ano possuía pouco mais 70 participantes, este número continuou crescendo e atingiu a marca de 135 integrantes em junho de 2021. Apesar de não haver restrições sobre o que pode ser falado, como o esperado<sup>101</sup>, nele os indivíduos conversam unicamente sobre o jogo Counter-Strike, principalmente enviando jogadas próprias, de jogadores profissionais, marcando partidas, além de postarem vídeos engraçados sobre o tema.

Via de regra, quando observadas conversas entre os entusiastas que tinham o intuito de marcar para jogar entre si, os integrantes do time da Fênix estavam envolvidos para iniciar ou fomentar essa interação. Paralelamente observei, no grupo exclusivo dos *players*, o capitão pedindo que os jogadores da equipe participassem tanto das conversas quanto das partidas propostas no outro grupo. Thief constantemente afirmava para seus colegas que com o crescimento da comunidade precisaria de ajuda para mantê-la ativa. Percebi que o envolvimento dos jogadores da equipe neste grupo de WhatsApp mostrou-se importante para sua manutenção. Visto que este grupo, criou um ambiente para o diálogo entre jogadores das equipes e entusiastas do jogo. Mesmo que num primeiro momento os *players* tivessem sua participação motivada mais pela cobrança dos líderes do que

---

<sup>100</sup> Citada no capítulo 2 por um dos diretores.

<sup>101</sup> Entendendo aqui que principalmente no ambiente universitário um grupo de WhatsApp criado para abranger uma comunidade *gamer* não deve possuir censuras.

por iniciativa própria, ao passar do tempo ficou claro que a proposta inicial de integrar os entusiastas do jogo foi se consolidando visto o crescimento do número de participantes bem como as interações lá ocorridas.

Outra via de comunicação criada para facilitar a sociabilidade entre os estudantes foi o canal do Discord. Vale lembrar que tanto WhatsApp quanto o Discord são softwares de comunicação gratuitos e que um convite é necessário para acessar os grupos. Contudo, o último se comporta de forma semelhante a uma rede social. Entendendo que a maioria dos encontros aqui estudados ocorreu nesta plataforma, uma breve explicação sobre seu funcionamento bem como seu *layout* é necessária.

A atlética já contava com um servidor<sup>102</sup>, todavia quando criado seu foco foi no jogo League of Legends. Tanto seu nome e imagens quanto suas salas eram voltadas para o *game* em questão. Dessa forma, apesar de ser utilizado por todos os membros da Fênix, ele não criava um ambiente acolhedor para jogadores de outras modalidades, visto que seu layout era voltado unicamente para o LoL. Vale ressaltar que isso ocorreu, não devido a uma escolha de favoritismo de um jogo em detrimento de outros, mas sim pela história da Fênix que se iniciou em um campeonato do *game* em questão e na oportunidade foi feito um canal no Discord para que seus participantes pudessem se comunicar, com o crescimento da atlética ele continuou sendo utilizado até a decisão da criação de outro.

Então, de modo a acolher melhor os jogadores de outras modalidades bem como aumentar a comunidade *gamer*, o Discord oficial da Fênix foi lançado em maio de 2020, sendo aberto a todos os entusiastas de jogos eletrônicos da UFMG. Ele recebeu o nome de “oficial” pois, seria o principal canal de comunicação nos eventos e campeonatos que a Fênix participaria. O *link* para a entrada no mesmo foi postado em todas as redes sociais da atlética e nos grupos de WhatsApp. O servidor possui salas específicas para cada modalidade representada pela atlética, além de *chats* gerais<sup>103</sup>. Para se ter uma ideia do alcance, cinco meses após seu lançamento a Fênix possuía pouco mais de 50 membros, porém o Discord já contava com cerca de 400 componentes. Em menos de dois anos após sua criação, dezembro de 2021, este canal contava com mais de 600 indivíduos.

---

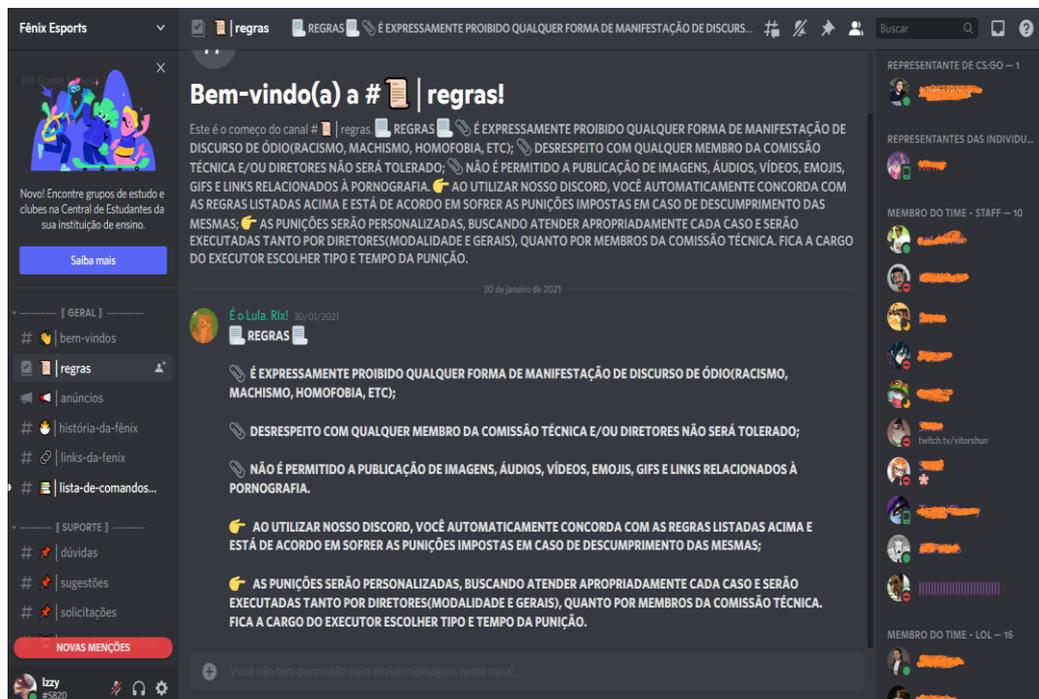
<sup>102</sup> Sua criação é anterior a realização da pesquisa e não há registro da data exata de criação.

<sup>103</sup> *Chats* de assuntos não relacionados a um jogo específico.

Dessa maneira, pelo menos em número de participantes tanto no WhatsApp quanto no Discord, um dos objetivos de criação de uma comunidade gamer em torno da Fênix foi alcançado. Uma vez que tal ação aproximou centenas de indivíduos com interesses semelhantes. Vale ressaltar que, apesar de a proposta ser essencialmente a mesma ou próxima, o modo pelo qual ela se desenvolve é bastante diferente no WhatsApp e Discord por conta dos formatos dos ambientes.

No Discord, assim como a maioria de aplicativos de comunicação, para haver contato entre os indivíduos é preciso que eles sejam amigos ou que recebam um *link* de convite para pertencer a um mesmo grupo. O programa disponibiliza uma série de ferramentas e comandos para a personalização de cada canal, atentemo-nos aqui aos itens contidos no Discord da Fênix.

Figura 1 - Visão geral do Discord com página de regras em evidência ao centro



Fonte: Arquivo do autor

No lado direito é possível ver quais membros estão on-line e qual sua função na atlética, uma vez que ficam expostos suas fotos e seus *nicknames*. Os indivíduos aparecem agrupados segundo suas funções na atlética, na imagem em questão é possível observar representantes de CS e modalidades individuais, membros do

time de LoL e *staff*<sup>104</sup>, ainda há a possibilidade de utilizar a barra de rolagem para observar quais outros participantes estão disponíveis.

Para adentrar no servidor o indivíduo responde um pequeno formulário que contém: o nome, curso, *nickname*, função na atlética<sup>105</sup> e quais jogos de interesse. A partir das respostas, automaticamente licenças são concedidas e salas são liberadas. Segundo os idealizadores, essa foi a forma encontrada para fomentar a interação entre os entusiastas sem, contudo, fazer com que novos participantes se sintam perdidos. Uma vez que cada modalidade pode contar com 4 ou 5 salas, com isso o entusiasta tem inicialmente contato com as gerais<sup>106</sup> e com aquelas do jogo de seu desejo. Caso desenvolva interesse em um novo *game* basta adicionar em sua lista, que as salas do jogo em questão se tornarão acessíveis para essa pessoa. Com esse controle também é possível, para os administradores, observar com precisão qual modalidade possui mais adeptos na atlética e a partir daí pensar em eventos, por exemplo.

Ao centro são exibidos os textos e imagens postados, no caso da figura 1 as informações dizem respeito às regras de convivência naquele meio. Segundo os dizeres pornografia, preconceitos e discursos de ódio não serão admitidos. As punições não são elencadas claramente, todavia pode-se entender que os indivíduos envolvidos em episódios que descumpram as regras poderão ter sanções como perda de acesso à algumas salas, *cooldown*<sup>107</sup> e até mesmo expulsão do canal. Contudo, durante todo o tempo de observação nenhum caso que quebrasse as regras foi visto<sup>108</sup>. Nessa linha, Axelsson; Regan (2002) sugerem que “a participação no grupo realmente tem uma forte influência no comportamento social (AXELSSON; REGAN, 2002, p.9, tradução nossa). Os autores investigam como

---

<sup>104</sup> Traduzido do inglês como pessoal de apoio.

<sup>105</sup> Para aqueles entusiastas que não participam como jogadores ou staff da atlética havia a opção “Torcedor”.

<sup>106</sup> Entendo aqui salas gerais como aquelas que não possuem um jogo específico como temática e que estão disponíveis assim que o usuário adentra ao servidor. Dentre elas: “Bem-vindo”; “Regras”; “anúncio”; “história da fênix”; “links da fênix”; “lista de comandos”; e salas de suporte.

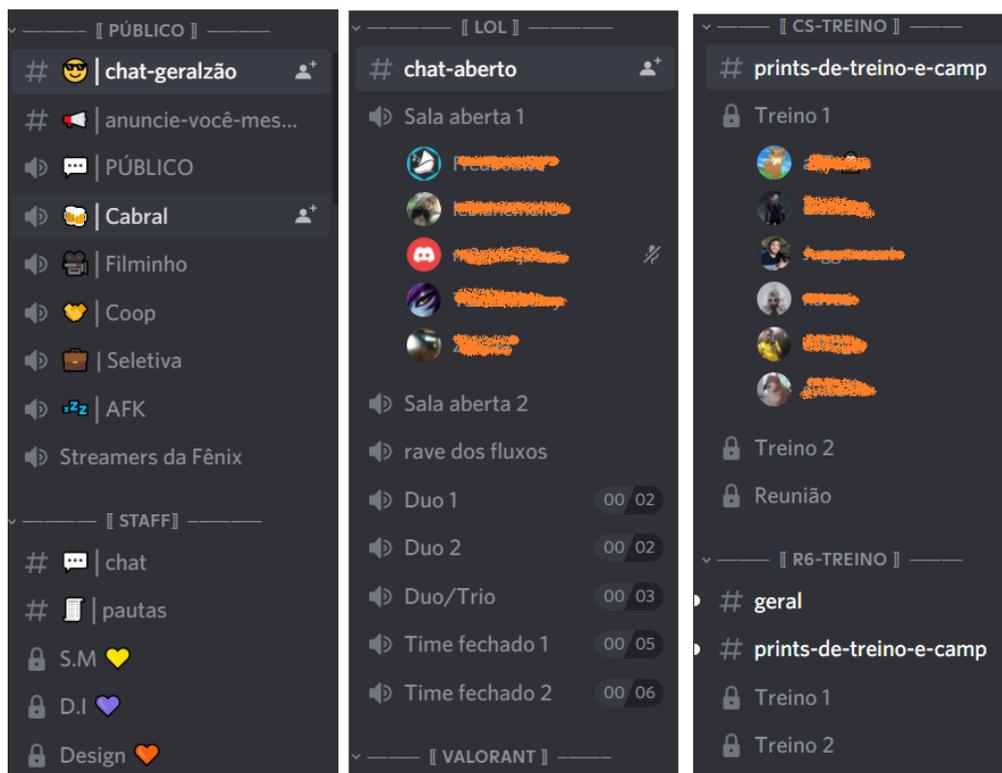
<sup>107</sup> Apesar de ser traduzido como esfriar. Essa expressão carrega outro significado em jogos, neles pode designar o tempo que de espera obrigatório entre uma ação e outra. Em geral é utilizado para que os golpes não sejam dados em uma sequência. Tratando-se de punição, essa expressão se refere ao congelamento do direito, por determinado tempo, do indivíduo comunicar-se. Dessa maneira o sujeito que sofre essa penalidade precisa esperar determinado tempo para que possa voltar a comunicar-se no Discord. E o cumprimento dessa penalização não está atrelado à vontade do indivíduo, mas sim a um comando no servidor que bloqueia qualquer tentativa do mesmo.

<sup>108</sup> Ainda há a possibilidade dos administradores apagarem alguma postagem, todavia quando isso acontece um aviso automático de “mensagem apagada” é gerado na sala. Fato também não observado.

estar imerso a um grupo de jogos on-line pode afetar na interação social de seus membros, neste sentido eles apontam o sentimento de pertencimento há determinado grupo tem influência no comportamento individual quando o sujeito se encontra naquele meio.

Ainda na figura 1, na esquerda estão localizadas as salas disponíveis. Em sua maioria permitem comunicação de áudio e vídeo, contudo algumas são voltadas unicamente para textos.

Figura 2- Copilado do canto esquerdo da tela do Discord. Visualização das salas.



Fonte: Arquivo do autor

No canal existem diferentes autorizações que são concedidas para determinados indivíduos, as páginas de avisos, regras e história são exemplos que apenas administradores são capazes de fazer postagens. Também há distintas autorizações para entrar em salas, em algumas delas é visualizado um cadeado, isso significa que só é possível acessá-las caso seja um membro permitido. Isso se faz necessário, pois além da função de propor uma sociabilidade entre os entusiastas de jogos na universidade, o Discord também é a ferramenta de comunicação para a realização de transmissões, reuniões, treinos e partidas de campeonatos. Com isso, a entrada repentina de pessoas não envolvidas diretamente com aquela ação pode atrapalhar o andamento do que está sendo

desenvolvido no momento, seja prejudicando a comunicação durante os jogos, diluindo o foco durante o treino ou interrompendo reuniões administrativas, por exemplo.

A figura 2 demonstra também que é possível observar quais indivíduos estão dentro de uma sala, essa disposição é entendida como mais um elemento facilitador, já que os entusiastas podem ver que algumas pessoas estão a jogar e se inserir na prática. Outro ponto trazido é a divisão das salas por interesses, além daquelas destinadas para os jogos específicos este canal do Discord conta também com espaço destinado a anúncios diversos, a assistir filmes, reuniões do pessoal de apoio e até mesmo uma sala destinada à conversa de bar, representada pelo símbolo de duas canecas de cerveja e a palavra Cabral, referência a um bar situado nas imediações do campus Pampulha da universidade.

A estrutura do Discord optada pelos administradores demonstra ser um facilitador para que as interações ocorram, esta disposição fomenta a relação entre os indivíduos, dado que a fácil visualização de quais pessoas estão no Discord encoraja o diálogo e facilita que combinem de jogarem juntos, por exemplo. Já que conseguem ver se entusiastas do jogo pelo qual tem interesse estão conectados, com isso sua organização favorece e estimula a livre comunicação e autonomia de seus usuários.

A criação de grupos no Whastapp bem como a confecção de um servidor no Discord propicia um contato maior entre os entusiastas de *games* na UFMG, possibilitando que os estudantes marquem de jogarem juntos, conversem durante os jogos e dialoguem sobre questões não relacionadas diretamente aos *games*. Estes programas contribuíram sobremaneira para a construção de uma comunidade, pois apesar do isolamento social causado pela pandemia, a utilização destes programas na internet “Facilitou o agrupamento de pessoas que tinham o mesmo interesse em comum, permitindo a rápida consolidação de comunidades de jogadores em função de suas preferências por certos jogos ou gêneros.” (REIS; CAVICHIOILLI, 2014, p.344). O período de pandemia<sup>109</sup> mostrou ser, neste grupo, um incremento na velocidade em que os universitários consolidassem uma comunidade de jogadores, visto que ficaram mais tempo em frente ao computador e suas relações se estabeleciam ali em detrimento aos encontros presenciais.

---

<sup>109</sup> Fato que será melhor explicado no capítulo 4.

Com a interação ocorrendo os estudantes idealizadores da proposta (gestores da Fênix), sempre que possível, afirmam a positividade da criação dos grupos citados. Inclusive nos encontros que serão ainda tratados neste capítulo a temática dos grupos foi mostrada como ponto de orgulho na construção de uma comunidade *gamer* da UFMG a partir da Fênix.

### 3.2 ONBOARDING: RECEPÇÃO DE NOVOS MEMBROS NA FÊNIX.

No dia 18 de fevereiro de 2021 ocorre o primeiro Onboarding da Fênix<sup>110</sup>. A reunião realizada no Discord conta com mais de 50 pessoas. Já de início Renata explica qual o intuito do encontro, uma vez que segundo ela muitas pessoas ficaram perguntando o que seria o termo *onboarding*. Renata então esclarece que tirou essa ideia de empresas grandes que fazem esse tipo de reunião para dar boas-vindas aos novos funcionários e para eles conhecerem melhor a empresa e como ela funciona, o que faz sentido com a tradução da palavra, que para o português ficaria integração. Ainda segundo a integrante, este modelo seria usado todo início de semestre e seria uma forma de padronizar a acolhida dos novos membros da atlética. Contudo, é preciso frisar que no semestre posterior não observei nenhuma reunião do tipo.

A reunião se desenrola com Renata apontando os principais dados da Fênix dentre eles: número de integrantes, modalidades, história de sua criação. Ainda nos momentos iniciais são apresentados dois vídeos com o intuito de demonstrar aos novatos o que seria o contexto de esporte eletrônico universitário. Os vídeos<sup>111</sup> em questão são do mesmo campeonato, LUE, porém em edições diferentes, o primeiro de 2017 traz entrevistas que falam sobre as sensações de competir e disputar um evento presencial, já o segundo de 2019 mostra o campeonato de uma forma geral, com cenas da chegada dos *players* no local do evento, cerimônia de abertura, trechos dos jogos, comemoração da torcida e jogadores. Renata utiliza estes vídeos para motivar não somente os recém-chegados à atlética, mas também outros já inseridos há algum tempo, uma vez que muitos dos jogadores não tiveram a

---

<sup>110</sup> Neste item, todas as citações da reunião de 18 de fevereiro de 2021 são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord Onboarding, acolhida de membros**. Belo Horizonte, 18 fev. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (55 min.).

<sup>111</sup> Estes vídeos foram feitos e disponibilizados no Facebook pela organização da Liga Universitária de Esports.

oportunidade de jogar um evento presencial por conta da pandemia. Além disso, os vídeos contribuem para indicar as experiências que podem ser vividas ao estar em uma atlética universitária de esportes eletrônicos. Em sintonia com o já observado em outras reuniões, o clima descontraído com piadas está presente. Algumas cenas dos vídeos exibidos mostram os integrantes da Fênix e a todo momento que um dos jogadores fica em evidência, comentários são feitos sejam gritos quase que histéricos enaltecendo os colegas sejam piadas sobre a pose ou movimentos registrados.

Ainda sobre as experiências proporcionadas pela atlética. Renata cita a pandemia.

**“Renata:** A quarentena foi impactante para a gente em vários sentidos. Impactante porque deu espaço para gente conseguir a atenção de mais pessoas. Porque antes as pessoas não conheciam o nosso trabalho as vezes. E como tudo virou on-line a gente começou a ter esse destaque. Mas também foi um campo de refúgio para muitas pessoas que viveram a atlética intensamente em 2020. Porque era tudo o que eles tinham as vezes. Era tudo que tinha para conseguir fazer o dia diferente. Era tudo que fazia você conversar com alguém. Se entreter, se divertir, ter uma galera junto. Cada um no seu canto, só que junto. Então foi muito muito muito legal. Muitas pessoas pararam para me agradecer, para falar que o ano delas não teria sido o mesmo se não fosse a atlética. Então 2020 foi um ano muito atípico, mas muito forte aqui dentro.”

Segundo o relato, apesar da distância física entre os estudantes os laços foram estreitados e fortificados. Além disso, houve um grande alcance da atlética neste período, posto que a Fênix aparece não só como um ambiente de competição, mas também de acolhimento, um local de encontro entre pessoas com interesses semelhantes. Renata, enfatiza como os jogos eletrônicos puderam se tornar um amparo de alguns estudantes que poderiam estar se sentindo sozinhos, mas que encontraram na atlética uma oportunidade de interagir com outras pessoas mesmo que não conhecessem anteriormente nenhum dos participantes daquele meio. O relato então indica que mesmo “[...] se relacionando pela primeira neste espaço, nota-se que os indivíduos se familiarizam entre si, o que reforça a identidade social de cada um, mesmo na internet” (OLIVEIRA, ACADROLLI, 2016, p.128), visto que os universitários se sentiram acolhidos pela atlética, mesmo no ambiente virtual.

O acolhimento relatado neste período pode ser percebido também pelos números, visto que a Fênix conseguiu abarcar ainda mais entusiastas ganhando

visibilidade<sup>112</sup>. Ainda para destacar a sociabilidade presente nas interações entre os membros, Renata adiciona algumas fotos de eventos presenciais. Para ela, apesar de a pandemia ter favorecido o crescimento da atlética, os encontros são partes fundamentais do (como ela nomeia) “espírito” da Fênix, exemplificando com reuniões e idas ao bar nas proximidades da universidade.

Sobre a sociabilidade presente na atlética, Renata enfatiza dois movimentos que segundo ela foram cruciais para o crescimento da comunidade, sendo a criação do Discord um deles<sup>113</sup> e o aumento do envolvimento de mulheres neste ambiente. No evento anterior<sup>114</sup>, um prêmio dado especificamente às mulheres foi uma maneira encontrada para encorajá-las a se envolver ainda mais com a Fênix. Sendo citada com orgulho a participação feminina, que apesar de ainda pequena, se pegada a porcentagem total de participantes, mais que dobrou do último evento até o Onboarding.

Dando prosseguimento ao encontro, Renata abre espaço para que os representantes de cada modalidade falem um pouco sobre o seu *game*, conquistas e funcionamento de seletivas. Entre quase todas as falas o ponto comum é a criação de comunidade. O representante de LoL diz que o principal objetivo é criar uma comunidade de pessoas que gostem dos jogos eletrônicos, sem que necessariamente sejam muito boas neles e faz o convite para que os integrantes se sintam à vontade para convidar outros estudantes a participarem de diferentes modalidades na Fênix.

Especificamente sobre o Counter-Strike, Thief fala sobre a evolução das duas equipes, principalmente a Black. Visto que seu intuito inicialmente era servir como *academy* ou até mesmo de suporte para a equipe Red<sup>115</sup>, mas que, segundo o capitão, as equipes estariam em pé de igualdade e passaram a disputar entre si qual seria o time a representar a atlética em campeonatos que permitissem a inscrição de apenas um. Além disso elas passam agora a se complementar, trocando jogadores e treinando entre si. Thief destaca que a grande participação da comunidade de CS foi fundamental para o sucesso da modalidade, uma vez que proporcionaram mais visibilidade promovendo um número maior de inscrições nas seletivas, além de

---

<sup>112</sup> Fato discutido no capítulo 5.

<sup>113</sup> Como discutido no item 3.1.

<sup>114</sup> Fênix Awards, que será tratado no item 3.3

<sup>115</sup> Tanto a criação quanto a divisão entre Red e Black é discutida no capítulo 5.

incentivar os jogadores nos campeonatos por meio de torcida durante os eventos e mensagens de apoio no grupo de WhatsApp.

Renata aproveita a fala sobre comunidade e revela que a encomenda para produtos da Fênix seria aberta e que os pedidos começariam a ser aceitos naquela semana. Ela enfatiza que será feito um pedido único e que todos os itens seriam repassados a preço de custo. Assim todos que desejassem comprar algum artigo da atlética deveriam entrar em contato com ela. Aqui é necessário enfatizar que eles mesmos não fabricam nenhum dos produtos à venda (camisa, blusa, *mousepad*, canecas, tirante), mas sim enviam a identidade visual para um site de personalização de objetos. Ela ressalta que “Quem não tiver dinheiro fala comigo, a gente dá um jeito juntos.” Segundo a integrante, o importante é que todos tenham acesso à pelo menos o uniforme da Fênix e juntos poderiam promover isso aos colegas que não poderiam pagar no momento.

Além disso, é pedido ajuda para quem tivesse condições e quisesse depositar um valor maior que a própria compra, essa quantia guardada como caixa da atlética para ser utilizada nas inscrições de campeonatos e realização de eventos. Os participantes da reunião se empolgam com a abertura de pedidos, dificultando inclusive a compreensão do que estava sendo dito, começam a sondar quais itens iriam comprar, quais os tamanhos das camisas, perguntam sobre a disponibilidade de canecas e tirantes e revelam estar pensando na volta das festas para exibirem em público seus produtos.

Já perto do término da breve reunião Renata, em sua apresentação, projeta os dizeres “por que fazer parte da Fênix?”. Segundo a integrante o desenvolvimento de relações seria a causa principal para participar da atlética. Ela ainda lista 5 pontos atrelados a este desenvolvimento. Amizade, Networking, currículo, maturidade e autoconhecimento. Dando ênfase ao networking e currículo. Sua fala é direcionada a mostrar como as possibilidades de conhecer alguém que poderá ser útil na vida profissional se amplificam estando num ambiente da atlética. Cita também exemplos de entrevistas as quais o vínculo com a Fênix foi perguntado e por conta disso foi criado um perfil<sup>116</sup> no LinkedIn<sup>117</sup> para atlética. No mesmo sentido do primeiro ponto levantando por Renata, amizade, Nilut diz em sua entrevista o que mais lhe motivou a permanecer na atlética:

---

<sup>116</sup> <https://www.linkedin.com/company/ufmgesports/>

<sup>117</sup> Uma rede social voltada para relacionamentos profissionais.

A Fênix foi importante por dois sentidos. Eu acho que eu só continuei jogando CS por causa da Fênix, porque eu tinha um time e por causa da galera mesmo. Eu conheci muita gente aí, mais a galera do CS no caso. Tem gente que agora eu converso todo dia, eu acho que isso foi bastante importante, esses dois tópicos aí. Um incentivo para eu jogar CS e conhecer pessoas novas. [...] Conheci uma galera na Fênix tipo, na real quase todo mundo eu conheci pela Fênix. O Ken, eu conheci e só depois eu descobri que ele era do meu curso (NILUT, entrevista).

Apesar de não falar diretamente sobre as possibilidades profissionais citadas por Renata, a fala de Nilut revela o potencial de encontro e formação de comunidade que os jogos possuem. O jogador relata que além de fazer novos amigos na faculdade por meio do *game*, essa prática social também permitiu que ele conhecesse uma pessoa que o próprio curso das disciplinas de sua graduação não possibilitou. Para tanto Reis e Cavichioli (2014, p.345) enfatizam que:

[...] mais do que possível e necessária, acredita-se que a possibilidade de interação acaba sendo o grande atrativo e diferencial desses tipos de jogos. São a partir dessas interações no jogo que os jogadores criam laços de amizade (e inimizade) com outros jogadores, podendo inclusive estender essas interações para outros ambientes virtuais, como fóruns, correio eletrônico e outras ferramentas de conversas, chegando mesmo a transferi-las para o ambiente offline, através de encontros, reuniões e convívios no “mundo real”

Como desvelado na fala dos autores, a possibilidade de interagir com o outro passa também a ser um motor importante para que as pessoas se envolvam mais com os jogos. Esse envolvimento pode ainda se solidificar ou intensificar à medida que os indivíduos passam a (re)construir estas relações em momentos fora do jogo, como observado na pesquisa de Silva (2017), construindo certo tipo de comunidade, de tal modo “As relações dos jovens com esse tipo de produção constroem imaginários e ajudam a produzir identidades sociais” (MOITA, 2004, p.2).

Apesar dos achados de Reis e Cavichioli (2014) corroborarem com os aqui demonstrados, não entendo que o mundo virtual não seja também um mundo real. Ao contrário do que levantaram os autores, as relações e ações construídas nesse contexto mostram-se suficientemente verdadeiras, sendo tangíveis ou não no ambiente off-line, os aspectos construídos em ambientes virtuais devem ser entendidos como reais tais quais aqueles edificados qualquer outro.

Para finalizar a reunião e enfatizado todo o discurso traçado, Renata pede aos participantes que “chamem as pessoas para jogar, conversem e interajam com as pessoas de outra modalidade. O que a gente faz aqui é lindo!”.

A reunião, todavia, não se encerrou ali. Após as últimas palavras de Renata, os integrantes de Counter-Strike e de Valorant começaram a caçoar entre si. Além de zombar com a aparência daqueles que ligaram a câmera durante o evento, eles caçoam dos títulos, Álvares em tom irônico comenta que Thief havia falado bem durante sua vez, todavia esquecera de citar as conquistas. Neste instante todos riem na chamada. Isso ocorre, porque até o momento Thief não havia conquistado nenhum título pela atlética. Por sua vez o capitão responde dizendo que Álvares ficou mais que o dobro de tempo no time sem conquistar nenhum primeiro lugar e então mudou para Valorant de modo a tentar algum êxito. Mais risadas são observadas.

Gradualmente mais integrantes vão saindo da chamada de vídeo, entretanto as piadas continuam até o último momento. Essa descontração apresentada pelos participantes endossa ainda mais o sentido de comunidade e amizade proposto pela Fênix, visto que foi notada por mim a intimidade entre os jogadores para zombarem entre si, mas que em nenhum momento entendem tais ações como ofensivas. Como já observado no capítulo 2, e será ao longo da tese, os indivíduos mesmo (muitos) não se conhecendo pessoalmente criam vínculos a partir do jogo ou da vivência numa atlética.

Esta primeira acolhida teve um papel fundamental para o sentimento de pertencimento dos integrantes da Fênix. Uma vez que os sentidos atribuídos a experiência do jogar são frutos também da realidade em que o jogador se encontra e que pode influenciar tanto a maneira de se jogar quanto fazer o movimento contrário e influir a vida off-line do sujeito (PEREIRA, 2009). Sendo entendido que apesar de haver diferenças nos comportamentos e nas possibilidades, não é possível fazer uma cisão do indivíduo, dividindo em compartimentos estanques seus atos dentro ou fora do jogo. Suas ações se influenciam, ainda mais se considerarmos que o mesmo cria vínculos com toda a movimentação cultural que pode estar atrelada aquele jogo e não somente com o aparelho eletrônico (PEREIRA, 2009).

Com isso, o jogar num contexto de atlética que constrói uma comunidade pode trazer experiências que não somente aquelas relativas ao executar as ações do jogo para alcançar os objetivos, mas sim propiciar uma aproximação entre o jogador e todo o contexto do game (incluindo-se história, outros jogadores, significados, sentimentos evocados etc.).

### 3.2.1 Criativo da Fênix: Envolvimento não só pelo jogo

Ainda durante o evento de Onboarding, um novo encontro foi anunciado. Este aconteceu no Discord no dia 22 de fevereiro de 2021 e tratava-se também de uma apresentação, mas agora sobre os papéis desempenhados de uma diretoria específica, de eventos e criativo. Esta é a responsável por propor e realizar, como o próprio nome sugere, eventos e encontros da Fênix, além de gerenciar as contas das redes sociais na internet.

O primeiro passo na reunião que contava com 45 participantes foi esmiuçar a estrutura dessa diretoria. Uma vez que no encontro geral e no organograma disponível nas redes sociais, até o momento, eram exibidas apenas as posições de diretor e um assessor. Assim sendo, Cri informa que 7 estudantes integram tal diretoria sendo: uma gestora de eventos, um gestor de criativo, um assistente de produção gráfica, um assistente de produção de conteúdo, um assistente social media, um assistente de produção de vídeo e uma assistente de dublagem. A diretora relata que todos os estudantes envolvidos estão em cursos que se relacionam diretamente com artes visuais e jornalismo, sem citar especificamente quais são. Assim, é dito que o trabalho na Fênix é de grande valia para eles, pois aprendem e treinam habilidades que deverão ser utilizadas no campo profissional quando saírem da universidade. Um dos integrantes dessa diretoria ressalta ser organizador de torneio registrado na Riot<sup>118</sup>, isso faz com que tais torneios possam ser validados pela empresa e ter como premiação a moeda oficial do jogo. Segundo ele, isso confere mais credibilidade aos campeonatos organizados pela Fênix. Apesar de se apresentarem unicamente como estudantes em formação, Cri ressalta que muitos dos envolvidos realizam trabalhos profissionais, visto a alta qualidade de seus serviços.

Ainda na apresentação, Cri cita alguns eventos realizados num período próximo à reunião<sup>119</sup>: TFTorneio<sup>120</sup>, Campeonato de X1<sup>121</sup>, Copa Inter atléticas,

---

<sup>118</sup> Empresa que detém os direitos do jogo LoL.

<sup>119</sup> Menos de 6 meses.

<sup>120</sup> TFTorneio se refere ao jogo TFT a grafia é uma anedota ao nome.

<sup>121</sup> Campeonato de X1, ocorreu no jogo LoL, X1 significa contra um. Assim, apesar do jogo normalmente ser jogado em times de 5 jogadores cada, o campeonato seguiu moldes de um contra um.

UFMG Fênix Awards, Copa Especial de Natal. Os eventos apenas foram citados, sem muitas referências e detalhes sobre cada um deles.

Após isso, a diretora indica as novas contribuições a serem feitas para a atlética, enumerando as próximas produções: *Stream*, campeonato de Hearthstone, vídeo promocional das modalidades, campanha de doação de equipamentos. É possível perceber que apenas uma é voltada para competição por meio de campeonatos, as outras são voltadas para a sociabilidade entre a comunidade da Fênix. Ela ainda enfatiza a importância e pede a participação daqueles que não estão envolvidos diretamente com a diretoria, principalmente com ideias e sugestões para novos eventos e campeonatos e ainda solicita que os jogadores enviem suas melhores jogadas gravadas para a realização dos vídeos promocionais e de *highlights*<sup>122</sup>.

Sobre o pedido de contribuições de ideias, Cri explica como propor novos projetos em dois passos: o primeiro diz respeito à descrição do que a pessoa tem em mente e envio para a gestão de criação, o segundo é a necessidade do esclarecimento completo das ideias, deixando claro que a comunicação é importante. Sobre o segundo ponto, ela explica que a maioria das pessoas da criação não está envolvida diretamente com os jogos, conhecendo bem no máximo um ou dois *games*. Dessa forma, não têm o domínio do universo de todas as modalidades representadas na atlética, assim as explicações bem detalhadas nos projetos que desejam desenvolver ajudariam bastante no trabalho.

Ainda no tema de colaboração, a diretora fala também sobre o calendário de jogos. Segundo ela, muitas das vezes os membros de sua diretoria não estão a par de todos os campeonatos que as equipes disputam, conseqüentemente não sabem as datas e horários de todos os jogos. Isso impossibilita que postagens de divulgação das partidas nas redes sociais da atlética e no WhatsApp sejam feitas. Dessa maneira, Cri reforça que a colaboração entre todos os integrantes da atlética é importante para um bom andamento das atividades que se propõe a fazer.

Após isso, é dito que a Fênix está à procura de *streamers*<sup>123</sup>. A atlética já conta com um canal na Twitch e esporadicamente realiza transmissões, via de regra, em campeonatos de LoL e CS. Todavia, o intuito a partir do momento da reunião é movimentar ainda mais essa rede, produzindo conteúdo em dias fixos e que não,

---

<sup>122</sup> Traduzido do inglês como destaque, ponto-auge.

<sup>123</sup> São aquelas pessoas que fazem transmissão ao vivo na internet.

necessariamente, sejam advindos de campeonatos. Renata enfatiza que para a *stream* os interessados podem transmitir nos próprios canais<sup>124</sup>, dessa maneira a Fênix apenas retransmitiria. Todavia, a mesma se compromete a fornecer toda a identidade visual a ser utilizada nas *lives*.

Visto que se trata de uma transmissão vinculada à atlética, um indivíduo se manifesta levantando uma dúvida sobre o que será ou não permitido, quais seriam regras, observando que haver possibilidade de ser feito na *stream* pessoal. Renata responde que os interessados terão toda liberdade de expressão, podendo utilizar de seu linguajar e estilo próprio para se comunicar com quem está assistindo, todavia tudo dentro do bom senso e deixando claro que agressões, preconceitos e discursos de ódio não seriam admitidos.

O objetivo é possuir ao menos um *streamer* de cada modalidade da Fênix, entretanto existiu na reunião uma dificuldade em achar candidatos de algumas modalidades. No caso de jogos como FIFA e PES<sup>125</sup> que são jogados em console existe uma dificuldade técnica de se transmitir. Posto que para a realização das transmissões é necessário que o conteúdo passe por um computador. Assim, outro indivíduo indica que a compra de uma placa de captura seria necessária para que a transmissão se efetivasse, além da obrigatoriedade de um computador com a acesso à internet. Ele pontua que este equipamento não seria caro<sup>126</sup> e apenas por meio dele seria possível vincular o videogame ao computador permitindo a realização do *streaming* do jogo.

A diretora enfatiza que o caso destes jogos seria discutido mais a frente com os interessados, sublinhando a importância de que todos os representantes das modalidades se movimentassem com seus entusiastas para indicar ao menos um indivíduo para realizar as transmissões. Frisando a importância de conseguirem pessoas para transmitir, Cri ressalta que caso não obtenham o número necessário de *streamers*, uma seletiva seria realizada para o preenchimento dessas vagas.

Avançando para o término da reunião, os participantes lembram sobre uma “promessa” anunciada no convite feito para participar. Na ocasião, a diretora afirmou

---

<sup>124</sup> Para possuir o próprio canal e realizar transmissões na Twitch, basta que o usuário faça sua conta gratuita com login e senha e tenha um computador. Por se tratar de um site muito comum para a transmissão de jogos eletrônicos, muitos estudantes possuem seus próprios canais.

<sup>125</sup> Ambos jogos eletrônicos de futebol.

<sup>126</sup> Em rápida pesquisa em fevereiro de 2022 observei valores que vão de 50 a 300 reais.

que um cupom do IFood<sup>127</sup> seria sorteado entre aqueles que participassem do encontro. Segundo as responsáveis essa foi uma estratégia utilizada para garantir que muitos integrantes comparecessem seja pelo interesse ou não, mas que escutassem e tivessem ciência das propostas. Nesse momento, Renata diz que teria que entrar em uma segunda reunião na sequência, mas que o sorteio seria feito logo após.

Ao término da sua fala percebo piadas sobre a lisura do processo e sobre a existência de tal cupom. “Estou achando que esse cupom, vai direto para sua casa hein”. “E eu que vim para reunião só pelo cupom e descubro que ele é um mito” [caderno de campo].

Apesar das falas, as risadas subsequentes de todos revelam que tudo foi feito sob a ótica do humor, a ironia contida nos comentários mostra que em nenhum momento a integridade moral das diretoras foi realmente atacada por tais falas, uma delas também entra na brincadeira e diz que em poucos instantes os integrantes veriam uma foto postada por ela comendo hambúrguer. O resultado é divulgado horas depois por meio do grupo de WhatsApp.

Após as piadas, os integrantes começam a se despedir e saem da reunião.

### 3.3 FÊNIX AWARDS

O Fênix Awards ocorreu no dia 11 de junho de 2020, também no Discord, e contou com a participação de 36 pessoas. Tratava-se de uma pequena premiação para os destaques da atlética, todos os membros da Fênix foram convidados por mensagens nos grupos de WhatsApp. Segundo as diretoras, este foi um meio encontrado para homenagear os universitários que estavam doando seu tempo para a Fênix, além de poder ser mais um motivador para os envolvidos. Não houve algum prêmio físico ou premiação monetária, mas sim uma homenagem em forma de vídeo para os ganhadores. Pensando na maior participação de todos, a definição da data foi feita por meio de um questionário on-line, em que os integrantes marcaram dentre as opções o seu melhor dia e horário para estarem virtualmente presentes no evento.

---

<sup>127</sup> Aplicativo de entrega de comida.

Os integrantes da Fênix concorreram a 16 categorias, sendo elas: Jogador destaque (Clash Royale, CS, FIFA, LoL Red, LoL Black, Raibow Six Siege, TFT, HearthStone); Jogador líder (CS, LoL Red, LoL Black, Raibow Six Siege); Administrador destaque; *Staff* destaque; Representatividade feminina destaque; *Tilt Master*<sup>128</sup>. A votação foi feita por meio de um questionário on-line disponibilizado nos grupos de WhatsApp e todas as categorias possuíam alternativas para que uma única pessoa fosse escolhida, com exceção da última, *Tilt Master*, que foi deixado um campo em branco para ser preenchido.

Já no começo da reunião, os participantes enfrentaram um problema que não havíamos visto antes<sup>129</sup>. O Discord não suportou a participação de todos, alguns não conseguiam entrar na sala, outros não conseguiam abrir suas câmeras. Nenhum dos presentes foi capaz de resolver os problemas ou ao menos identificar sua causa. Alguns apontam que o problema estaria nas câmeras, outros dizem que o número de integrantes chegara ao máximo, todavia são refutados por colegas que já haviam feito reuniões com mais participantes.

Apesar de várias tentativas de explicação, eles não conseguem chegar à solução e precisam mudar de plataforma. É decidido que o evento seria realizado no Google Meet<sup>130</sup>, porém alguns participantes encontram obstáculos em acessar a nova reunião. Além disso, apresentam dificuldades com o uso dos recursos da nova plataforma, como abrir câmeras, microfone ou projetar a tela. Assim como visto no capítulo 2, em concordância com os achados de Silveira (2019) a despeito de se tratarem de jovens e que estão em contato constante com computadores, o conceito de nativos digitais parece perder força ao serem notadas situações como essas. Pois, ao utilizarem um programa que não está na zona de conforto dos jovens é perceptível como eles apresentam dificuldades para contornar os problemas gerados, de modo que o fato de serem contemporâneos às novas tecnologias não garante que os mesmos dominem todos seus recursos, como salientado por Silveira (2019) num contexto escolar.

Após poucos instantes todos conseguem acessar no evento que ocorrera no Google Meet. O clima produzido é semelhante ao de premiações tradicionais, a

---

<sup>128</sup> Mais à frente neste item a expressão será explicada.

<sup>129</sup> Vale ressaltar que, assim como todos os outros eventos relatados, eu estava presente no Discord observando, registrando e interagindo com os membros da atlética. Deste modo, os fatos trazidos são frutos da observação no campo e não de relatos.

<sup>130</sup> Plataforma da empresa Google destinada a reuniões on-line.

maioria dos presentes ao evento vestiam roupas de gala nas câmeras e um vídeo mostrando de forma repetida um tapete vermelho, flashes e holofotes, juntamente com uma música proporcionavam este ambiente. Renata recebendo os membros que estão entrando na reunião diz que: “enquanto a gente não começa, vocês vão curtindo nossa calçada da fama e o tapete vermelho, sintam-se entrando no Oscar.”<sup>131</sup>

Ao iniciar de fato a solenidade um breve histórico sobre a atlética é apresentado, bem como a estrutura das diretorias. Em seguida as conquistas alcançadas no primeiro semestre do ano de 2020 são exibidas. Renata dá os parabéns aos jogadores, enfatizando que todas as modalidades conseguiram pódios e que a Fênix ficou no top 3 pelo menos em uma modalidade em todos os campeonatos que participou. Ela ressalta que visto o número de atléticas do Brasil, os jogadores conseguiram fazer um grande feito e que os resultados só endossavam o comprometimento de todos com a Fênix e valorizam ainda mais a premiação.

Após isso, algumas atividades executadas pela atlética são listadas. É dado destaque para os campeonatos e para os esforços na construção da comunidade, principalmente pela criação do grupo de CS e pelo Discord<sup>132</sup>.

Outro ponto que ganha destaque é a participação feminina na consolidação da atlética. Apesar de ter sido fundada por uma mulher, a Fênix contava com apenas duas até 2019, todavia com o planejamento de um time feminino esse número foi para 7 em 2020. Para tanto, uma das categorias da premiação foi justamente o destaque feminino, a fim de incentivar a participação de novas mulheres na atlética bem como lançar luzes sobre aquelas que lá estavam. Fato que, pelo menos em números, parece ter dado resultado, uma vez que a quantidade de mulheres envolvidas com a Fênix foi para 16 em 2021. O crescimento, apesar de parecer tímido, representa uma grande mudança e quebras de paradigmas. Tendo em vista que assim como a maioria das esferas sociais, o jogo eletrônico tem se mostrado hostil para mulheres, Silva (2017) aponta relatos de situações nas quais o ambiente relacionado aos jogos eletrônicos demonstrou-se tóxico com mulheres, xingamentos, julgamentos baseados na imagem física das jogadoras fizeram com que muitas delas se afastassem do jogo ou modificassem seus *nicknames* para apelidos

---

<sup>131</sup> Nos itens 3.3 e 3.3.1, todas as citações do evento de 11 de junho de 2020 são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Evento no Discord e Meet Awards, premiação de jogadores**. Belo Horizonte, 11 jun. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (89 min.).

<sup>132</sup> Citado no item 3.1.

masculinos e evitassem usar o microfone para não serem reconhecidas como mulheres.

Assim, o fato de a atlética conseguir abarcar e dar visibilidade para mais pessoas, pode significar um passo (mesmo que ainda inicial) na direção de igualdade neste ambiente, uma vez que estamos situados em um ambiente universitário formador de profissionais que atuarão nas mais diversas áreas. Contudo, muitos ainda são os desafios encontrados pelas mulheres, a exemplo do longo caminho ainda a ser percorrido, nas semanas próximas ao evento três casos de agressões foram denunciados por jogadoras de Valorant, sendo duas delas *streamers* e uma profissional. Os acontecidos geraram grande repercussão tanto na comunidade brasileira quanto internacional, em todas as situações insultos foram deferidos contra as jogadoras sem nenhum motivo aparente, mas sim unicamente pelo fato de serem mulheres. Infelizmente não é possível dizer que o prêmio ocorreu num momento que tal assunto estava isoladamente em evidência, posto que fatos como estes ocorrem constantemente nos jogos eletrônicos<sup>133</sup>.

Após este introito, Renata pede atenção e o silêncio de todos, pois a premiação iria começar.

### 3.3.1 Categorias e ganhadores

O anúncio dos vencedores não foi feito de forma individual ou separada, na verdade foi preparado um vídeo com pouco mais de 5 minutos contendo a chamada da categoria e em seguida a foto com o nome e *nickname* de seu ganhador.

Apesar de o vídeo não ter sido pausado em momento algum, os participantes demonstravam seus sentimentos e sensações ao decorrer dele. Rindo, caçoando, aplaudindo, demonstrando surpresa e até mesmo discordando do vencedor.

**Player 1:** Olha lá, não acredito que [nome ocultado] ganhou!

**Player 2:** Nem eu acredito que ganhei, vocês não sabem votar!”

**Player 3:** Gente do céu, olhem a foto do [nome ocultado]”

**Player 2:** Renata, você pegou pesada com essa foto minha aí hein, cara de psicopata que eu estou! Eu *tava* comendo e ela *tum* [<sup>134</sup>] com a câmera na minha cara”

<sup>133</sup> Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/05/28/valorant-riot-responde-sobre-toxicidade-racismo-e-assedio-no-fps.htm>> e <<https://br.millennium.gg/noticias/4064.html>>. Acesso 10 mar. 2022.

<sup>134</sup> Onomatopeia referente a surpresa.

O bom humor evidenciado principalmente pelas piadas e risadas demonstra que ambiente construído na atlética cria certa intimidade entre os integrantes, tais situações proporcionam condições para que os relacionamentos entre os entusiastas se fortifiquem.

[...] gera um reconhecimento por parte dos internautas, o que pode ocasionar um sentimento de pertencimento permitindo por sua vez, que os mesmos se sintam à vontade para escrever seus pensamentos [...] (SILVA, 2017, p. 17)

Mesmo falando de entusiastas em outro contexto, podemos entender que os achados de Silva (2017) vão na mesma direção do encontrado nas interações descritas. Visto que os estudantes se sentem à vontade o suficiente para expor seus pensamentos e piadas sobre os assuntos e sobre os vencedores das categorias, sem que tenham receio de serem coibidos durante a brincadeira ou que ofendam alguém.

Apesar das reações dos integrantes a cada revelação do vencedor, a categoria mais aguardada era de fato o *Tilt Master*. Essa categoria foi feita para caçar daqueles jogadores que se demonstram mais nervosos durante os jogos. *Tilt* é uma gíria do mundo dos jogos e não guarda relação com sua tradução literal que seria “inclinarse”. Nos *games*, *tilt* pode ser entendido como um estado mental de frustração causado por derrotas ou fracassos, demonstrado via de regra por agressividade ou desinteresse momentâneo pelo jogo. Resumidamente, uma pessoa “tiltada” é aquela que apelou, se enfureceu por perder ou por alguma jogada errada de um companheiro. Assim mantendo o, já identificado, clima de brincadeiras na atlética achou-se necessário premiar os integrantes mais “esquentados”. Nesta categoria foram 3 vencedores, pois empataram em número de votos. Ao serem anunciados, as reações pareciam ter sido ensaiadas tamanha a sincronia dos ganhadores em negar seu título e xingar seus colegas de equipe e dos restantes dos participantes em rir, caçar e justificar a escolha dizendo que os ganhadores já estavam bravos novamente.

Após o vídeo, todos os ganhadores tiveram um momento para se manifestar. Destaca-se a fala de Thief, primeiramente por ganhar como jogador líder ele enfatiza que o CS, sua modalidade, está se empenhando como um todo para alcançar mais títulos. Ele ainda frisa a necessidade da união dos integrantes da Fênix, ressaltando a importância da construção de uma comunidade *gamer* pela atlética, citando a

criação do Discord como um excelente ponto para que as pessoas se unam, se encontram e joguem entre si, além de promover a torcida para modalidades que não são as suas próprias.

O ponto trazido pelo capitão enfatiza novamente como a criação e fomento da comunidade *gamer* é importante para a manutenção da própria Fênix, uma vez que pertencendo aos mesmos grupos os estudantes podem participar ativamente das ações e eventos da atlética, neste sentido Axelsson e Regan (2002) sugerem que a inserção em grupos on-line contribuem significativamente para o aumento na participação de atividades sociais. Essas comunidades “tornam as pessoas mais sociais on-line e off-line: eles têm mais amigos próximos on-line em que participam atividades sociais com mais frequência, eles têm mais contatos sociais com jogadores off-line [...]” (AXELSSON; REGAN, 2002, p.10, tradução nossa).

Soma-se a estes apontamentos as falas dos diretores destaques que acreditam ser papel da atlética promover encontros, viagens, interações entre os universitários. Eles falam sobre a necessidade de fomentar ambientes e ações para que os estudantes possam participar em conjunto. Como exemplo dessas possibilidades que colaboram tanto com o crescimento da atlética quanto com o sentimento de pertencimento dos estudantes, os diretores citam a importância de um dos campeonatos presenciais que participaram, realizado no sul de Minas Gerais, para criação de tais sentimentos. Nas palavras de um diretor, “criamos a sensação de família” posto que, ainda segundo ele, o que sustenta a Fênix é a amizade entre os seus integrantes.

Próximo ao fim do evento, Renata que já estava fazendo os agradecimentos finais é interrompida por outra integrante da atlética dizendo que tinham uma surpresa muito especial. Outro estudante em tom de piada diz “cada um acabou de ganhar um pc gamer agora turma!”, as risadas tomam conta da sala. Voltando ao foco, um dos diretores levanta que Renata é uma das pessoas mais queridas e conhecidas da Fênix, porém não concorreu à nenhuma categoria. Pois, segundo ela mesma, todos a conheciam e provavelmente votariam nela sem conhecer o trabalho dos outros indivíduos. Tendo em vista esta situação, alguns integrantes resolveram prestar uma homenagem a ela. Após uma breve introdução sobre a importância de Renata para a atlética, um vídeo de 1 minuto e 30 segundos seguindo os mesmos moldes da premiação é apresentado. As categorias ditas especiais são: Destaque

Fênix Esport; Rainha da Atlética; Mãe do time por todo o tempo. Todas elas dadas à Renata que se emociona com a homenagem.

Ao término do vídeo é explicado, pela diretora de criativo, que a ideia da homenagem partiu dos integrantes dos times que queriam demonstrar a admiração e carinho por todo trabalho que Renata havia realizado na Fênix. Ainda segundo ela:

“**Cri**: Eu achei bonito para caralho. É o tipo de coisa que me faz sentir bem de estar aqui, sabe? Todo mundo se abraça, todo mundo pega e faz, todo mundo junta e vai. Todo mundo tem um carinho enorme com todo mundo. E principalmente com você que é bonito para caralho, então parabéns. Muita coisa, sei que não foi tudo porque você teve ajuda, mas muita coisa foi nas suas costas, então parabéns!”

A fala de Cri sintetiza bem o que vem sendo discutido neste capítulo. O sentimento de pertencimento, criação de vínculos, a sociabilidade trazida em participar de uma atlética. A admiração demonstrada por todos para com Renata, é oriunda dos laços criados na Fênix. Laços estes que, assim como dito anteriormente por Nilut, são um dos responsáveis por motivar os sujeitos a entrarem, mas principalmente permanecerem na atlética. A união e cooperação são destacadas por Cri como pontos que exemplificam a interação entre os estudantes. A partir de sua fala, percebemos que estando em um grupo, no caso a Fênix, o indivíduo passa a ser reconhecido por aqueles que também estão ali. Dessa maneira suas ações podem inspirar outros membros, pois a pessoa que “[...] se envolve em uma rede social que o torna mais visível e acessível a outros jogadores do que os jogadores que não estão em grupos.” (AXELSSON; REGAN, 2002, p.10, tradução nossa). A visibilidade apontada pelos autores e vista na atlética indica que os indivíduos ali presentes passam a ter uma maior possibilidade de interagir entre si, pois pertencentes ao grupo são notados pelos outros sujeitos.

Após a homenagem, assim como os ganhadores das categorias do *Awards*, é pedido para que Renata faça um pequeno discurso. Ela começa sua fala ressaltando a importância da atlética para a universidade, trazendo como exemplo o pedido da liga das atléticas<sup>135</sup> da UFMG para a participação da Fênix, uma vez que perceberam que as atléticas “convencionais” só atraíam determinado público, aqueles que gostam de atividade física. Em contrapartida, existem as pessoas que se interessam por jogar competitivamente, interagir entre si, mas não são

---

<sup>135</sup> Segundo a própria liga, ela é uma associação sem fins lucrativos, que visa apoiar e organizar o esporte na Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: <[https://www.facebook.com/LAUFMG/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/LAUFMG/about/?ref=page_internal)>. Acesso 18 mar. 2022.

necessariamente adeptas dos esportes ditos tradicionais, então desse modo a Fênix conseguiu trazer mais estudantes para a participação em atléticas na UFMG. Renata finaliza enfatizando a importância da criação da comunidade, de um lugar onde as pessoas se sintam bem acolhidas e possam encontrar outros sujeitos com interesses em comum. Para elucidar sua fala, ela cita um certificado emitido para todos que participaram do encontro, detalhando que o intuito era gravar o orgulho de ter contribuído tanto para o evento quanto para o crescimento da Fênix.

### 3.4 ASSISTINDO BIG BROTHER BRASIL: ELIMINAÇÃO JÁ AGUARDADA

Como visto, a comunidade *gamer* se forma pelo seu interesse em comum, todavia sua consolidação e seus atos transbordam as fronteiras dos jogos. Foi relatado por diversas vezes que, anterior ao período pandêmico, os estudantes se reuniam presencialmente em bares, festas, sítios. Mendes (2006) afirma que os jogos eletrônicos são capazes de despertar 3 fascínios nos indivíduos: tecnológico, econômico e social<sup>136</sup>. Neste último, os entusiastas são convencidos a jogar pelas histórias e narrativas, mas também pela possibilidade de “participar das comunidades de jogadores[...]” (MENDES, 2006, p.16).

Com a formação das comunidades, eles conversam e interagem entre si sobre diversos assuntos que extrapolam os *games*. Para além da prática dos esportes eletrônicos, também é observada neste meio a criação de espaços para que os *games* sejam jogados de maneira distinta ou que o foco seja dado aos jogos que não costumam praticar no contexto competitivo<sup>137</sup> ou ainda, como dito anteriormente, para as vivências que extrapolem a prática dos *games*.

A partir desse contexto, de se reunirem mesmo não tendo o jogo como foco, que 11 integrantes da Fênix se juntam no dia 16 de fevereiro de 2021 para assistir no Discord<sup>138</sup> a eliminação do comediante Dilson Alves, conhecido como Nego Di, do programa de reality show transmitido pela rede Globo, Big Brother Brasil (BBB). O programa consiste no confinamento de pessoas numa casa sem contato algum com

<sup>136</sup> O econômico será tratado no item 5, ao serem discutidos os aspectos da esportivização do jogo.

<sup>137</sup> Como exemplo podemos citar as vivências que serão discutidas no capítulo 4, nas quais os jogadores jogam de diversas formas o jogo, formando novas regras e novos objetivos diferentes dos concebidos na forma padrão do *game*.

<sup>138</sup> Além de possuir canais de comunicação via texto, áudio e vídeo. Também permite que a tela seja compartilhada para que os outros possam ver o que está na tela de quem compartilhou. Assim, um integrante conectou-se à transmissão do programa e compartilhou para que todos os outros pudessem assistir juntos.

o ocorre no mundo fora dela, toda semana os moradores/participantes indicam alguns para o “paredão”. As pessoas neste paredão são colocadas em votação popular, aberta para todo o mundo por meio do site da emissora. O indivíduo mais votado é obrigado a deixar o programa.

O envolvimento de alguns membros da atlética com esse programa de Tv foi tamanho que um grupo no WhatsApp<sup>139</sup> para acompanhar e discutir os acontecimentos do BBB foi criado. Assim, seus integrantes poderiam se manifestar à vontade sem que a comunicação de assuntos voltados propriamente para o andamento da Fênix fosse atrapalhada. Como visto anteriormente no item 3.1, os integrantes da atlética não raro criam grupos específicos no WhatsApp, os jogos são o ponto de partida das conversas, mas constantemente tornam-se pano de fundo para que diálogos com novos temas sejam debatidos. Assim, os estudantes conversam a partir do *game* tanto dentro quanto fora das partidas.

Os jogos também tematizam conversas. Há uma circulação de mensagens fora do momento de estar jogando, da mesma forma que amigos debatem sobre filmes que viram e livros que leram etc. Isso também acontece com os jogos eletrônicos. A cultura dos videogames não precisa ser vista somente como a ação de jogar, mas também como uma forma de vida, uma experiência (OLIVEIRA, 2014, p.20).

O nome do item “eliminação já aguardada” ocorre pois, apesar do eliminado ser anunciado somente no fim do programa, o convite para que todos fossem ao Discord já era informando a eliminação de tal participante, visto a sua rejeição pelo público observada por meio das manifestações em redes sociais e enquetes de parciais<sup>140</sup> sobre quem seria eliminado.

Os integrantes da Fênix no início do programa se movimentam e cobram entre si para que não parem de votar<sup>141</sup>. Frases como “tudo bem, mas vocês ainda estão votando?” e “enquanto vejo, eu voto. Meu dedo vai dar um calo”<sup>142</sup>. São exemplos de como eles estavam imersos na tarefa de eliminar o jogador.

---

<sup>139</sup> Ressalto que apesar de eu ter sido inserido no grupo, este não faz parte do corpo dessa pesquisa. Visto que nele haviam também pessoas que não participavam da atlética e os grupos para observação já haviam sido selecionados.

<sup>140</sup> Diversos sites realizam votações paralelas, que não contarão para o resultado oficial, apenas para noticiar aos interessados qual participante possui maior chance de sair do programa. Essas votações em geral são abertas e de fácil acesso, normalmente nem mesmo login é necessário para votar em tais enquetes.

<sup>141</sup> Além de ser aberta, a votação não tem limites. Assim sendo, uma pessoa pode votar quantas vezes desejar.

<sup>142</sup> Neste item, todas as citações da reunião de 16 de fevereiro de 2021 são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord assistência do Big Brother Brasil**. Belo Horizonte, 16 fev. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (80 min.).

Com a rejeição destacada e com sua saída já dada como certa, os estudantes tentam adivinhar qual seria a porcentagem de votos que o participante receberia. Uns apontam para 70% outros para 87%, então um integrante diz ter certeza que a rejeição seria na casa dos 90%. Nesse momento, as risadas tomam conta do canal de comunicação e comentários descrentes dizendo que gostariam, mas não teriam certeza que isso seria possível.

Com o avançar do programa, a transmissão começa a apresentar travamentos com falhas no áudio, congelamento de imagens e repetição do que já havia sido transmitido. Neste momento, os integrantes da Fênix demonstram-se exaltados no receio de perder o programa, pedem para que o colega que está a compartilhar sua tela atualize o navegador na esperança que isso ajude. Assim, o indivíduo que compartilhava o programa pede para que mais pessoas também tentem acessar a transmissão e caso a dele trave, rapidamente eles poderiam trocar o compartilhamento de imagens e continuar a ver. O membro cita também o travamento da transmissão pirata, vale lembrar que apesar de existir uma oficial, realizada gratuitamente de duas maneiras, na televisão aberta e internet (por meio do site e aplicativo da emissora), o acesso por 24 horas, câmeras e conteúdos exclusivos são pagos. Dessa forma, alguns sites realizam a transmissão pirata destas imagens. Entretanto, outros membros afirmam que em seus computadores também estavam parados, “Os canais estão todos caindo, inclusive os piratas!”. Porém, após o pequeno susto no meio do programa os travamentos deixaram de acontecer.

Durante o programa, vários quadros são exibidos construindo uma narrativa da história tecida até o momento no reality show e que culmina na eliminação da semana. Em um desses quadros o comediante chamado Rafael Portugal faz uma retrospectiva do que vinha ocorrendo no programa. A exemplo de uma de suas piadas, o público havia se manifestado de forma massiva nas redes sociais indicando que uma das participantes foi favorecida pelo programa<sup>143</sup>, ao invés de um esclarecimento “padrão” ter sido divulgado pela emissora em forma de mostrar lisura no processo, o comediante fez uma montagem fingindo ele mesmo estar dando tais informações privilegiadas para a participante em questão e em seguida sendo pego pela produção. Ao verem essa cena os integrantes da Fênix dão muitas risadas e

---

<sup>143</sup> Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/bbb/prova-do-lider-manipulada-vitoria-de-karol-conka-levanta-teorias-da-conspiracao-51200>. Acesso 12 de mar. 2022.

falam sobre a genialidade daquela ideia, pois além de produzirem um conteúdo engraçado deram uma resposta diferente do que estavam sendo acusados.

Ainda seguindo um diálogo com pontos que estavam sendo observados nas redes sociais em relação ao BBB, o programa fez um quadro acompanhando uma piada que dizia que um dos participantes teria morrido no programa e se tornado um zumbi. O quadro exibia cenas do participante em questão dormindo, pálido, com olhar estático e com músicas gélidas como trilha sonora. Os integrantes da Fênix mais uma vez deixaram suas risadas e completaram com várias outras piadas, muitos disseram que aquilo teria sido a melhor parte do programa. Até que um dos integrantes relembra que “melhor vem no próximo bloco”. A partir de sua fala, seus colegas retrocedem e confirmam que apesar de terem gostado da atração, concordam que o melhor seria a eliminação do outro candidato.

Apesar de gostarem do que estavam vendo, os estudantes estavam ali reunidos por um motivo, ver a eliminação do participante Nego Di. Assim, após a exibição de alguns quadros os universitários começam a questionar a demora na revelação do resultado final, “Ok Tiago [<sup>144</sup>], mas e o Nego Di? Sai quando?” um segundo diz “Quero ver se eu acertei a porcentagem!”. Os comentários primeiramente endossam a certeza, já demonstrada anteriormente, na saída do comediante. Além disso, sugerem que mesmo gostando das atrações exibidas, os estudantes já demonstravam impaciência ou ansiedade para saber o real resultado da eliminação, uma vez que o clímax daquela reunião se daria no momento da revelação da porcentagem de rejeição do participante em questão.

Antes de anunciar aos moradores da casa quem seria o eliminado da semana, o apresentador do programa explicou para o público que o já tradicional<sup>145</sup> discurso não seria voltado para o que aconteceu na votação, evitando dar dicas valiosas para os participantes. Um estudante o parafraseia “vou falar outra coisa, para eles não saberem que o Nego Di saiu com *trocentos* por cento.”. Confirmando o que estava sendo falado nas mídias sociais o apresentador diz que o resultado todos já sabiam. Neste momento, em meio a murmúrios<sup>146</sup> os universitários concordando com o não suspense feito pelo apresentador, um integrante da Fênix

---

<sup>144</sup> Tiago Leifert era o apresentador deste programa.

<sup>145</sup> Desde a exibição do primeiro BBB, antes de anunciar qual é o eliminado da semana, o apresentador do programa realiza um discurso dando dicas ou confundindo os participantes sobre as possíveis razões da eliminação. Além de trazer mensagens motivacionais.

<sup>146</sup> Não foi possível escutar com clareza o que os estudantes estavam falando, todavia ensaiavam uma reclamação sobre o posicionamento do apresentador.

diz que desde o começo da votação já se entendia que o clímax da eliminação não estava em saber quem seria eliminado, mas sim qual a porcentagem de rejeição.

Após o anúncio da eliminação, a porcentagem de votos recebidos pelo humorista é exibida na tela: 98,76%. Nesse momento, todos os presentes no Discord se manifestam dificultando inclusive o entendimento das falas. Apesar da já esperada rejeição, o número surpreendeu os integrantes da Fênix. Ainda em meio a estupefação é percebido o dizer “o Brasil ainda tem esperança, amigos. O Brasil ainda tem esperança!”. Ao avistarem a porcentagem dos outros dois competidores (Sarah e Fiuk) que estavam no paredão com o humorista, os estudantes comentam em tom bem-humorado que só haviam duas possibilidades para explicar os poucos (0,37%) votos que Sarah recebeu. Segundo eles, os votos foram oriundos apenas de *bot*<sup>147</sup> do Nego Di e de pessoas que votaram errado, “tenho certeza que a porcentagem da Sarah, foi pessoal achando que era para votar para ficar, certeza!”. Os colegas dão risadas e complementam que nunca viram o Brasil tão unido por uma causa.

Após a revelação do resultado, o participante deixa a casa e tem uma primeira breve entrevista com o apresentador. Ao saber que seu índice de rejeição foi o recorde<sup>148</sup> em todas as edições do programa, a primeira reação do comediante foi uma inclinação para baixo da cabeça em seguida de “uhum” numa espécie de afirmação. A partir disso, os integrantes da Fênix voltam a rir e gritar na chamada, inferindo baseando-se na postura corporal do eliminado que o mesmo estava ciente que cometeu vários erros durante sua participação no programa. Com o prolongamento da conversa entre apresentador e eliminado os estudantes continuam a caçoar dos posicionamentos e justificativas do humorista.

Interessante frisar que diferentemente de outros momentos sobre o BBB, aqui o pensamento dos estudantes se mostrava bem homogêneo. Todos queriam a saída do Nego Di e demonstravam ainda a vontade de que outros dois participantes saíssem também com níveis de rejeição semelhante. Todavia, isso não representa a tônica das interações entre eles. Visto que durante o próprio episódio ao serem exibidos outros participantes as opiniões se divergiam. A eleição de quem poderia

---

<sup>147</sup> Do inglês traduzido como Robô. Neste tipo de votação na internet, é comum observar torcidas tentando desenvolver pequenos softwares de computador para votarem muito rápido por diversas vezes. Entretanto, o site de votação do Big Brother Brasil possui um autenticador que dificulta (mas não elimina) a prática.

<sup>148</sup> Disponível em: <https://gshow.globo.com/realities/bbb/bbb21/casa-bbb/noticia/nego-di-e-o-terceiro-eliminado-do-bbb21-com-9876percent-dos-votos.ghtml>. Acesso 10 de mar. 2022

ser campeão também não era nem de perto unânime, os diálogos durante o programa mostravam que o grupo de estudantes não se mostrava tão homogêneo como no dia dessa eliminação.

Ainda na noite de 16 de fevereiro, ao fim do programa na televisão aberta os integrantes da Fênix mudam para o canal pay-per-view<sup>149</sup> do BBB assistir e debater sobre a reação dos aliados daquele que foi o eliminado, os estudantes passam a seguir por meio das câmeras cada um que o apoiava. Segundo eles, era necessário ver a face de lamentação e choro dos que ficaram. Apesar da busca por estas imagens, rapidamente o foco da conversa se volta para outros participantes do Big Brother Brasil, os estudantes fazem alusões entre o que acontece no programa com a vida real. Segundo eles, a formação de duplas parece ser um processo natural, pessoas irão se agrupar e formar um vínculo mais íntimo com aqueles que lhe sintam mais seguras e que (no caso do BBB) lhe deem algum tipo de vantagem, exemplos de parcerias nos jogos eletrônicos são gerados a fim de elucidar a questão. Permaneço na transmissão por mais 5 minutos então me despeço e saio, eles ainda continuam a conversar sobre o programa.

Com a criação do grupo de WhatsApp específico para o BBB e principalmente com essa reunião, foi possível observar que os entusiastas da Fênix, mantinham outros laços e interesses comuns que não apenas os jogos. De modo semelhante, Barros (2011) estudando lan-houses aponta como para além do jogar, os entusiastas se reúnem para assistir à videoclipes. “O jogo se expande para além do campo do embate lúdico entrando no domínio do YouTube, site extremamente popular entre os frequentadores, que costumam assistir a clips [...]” (BARROS, 2011, p.217). A partir do ponto em comum (o jogo na atlética) que os estudantes encontraram pares que compartilhavam de gostos semelhantes e se sentiram à vontade para manifestar-se e por consequência marcaram de assistirem juntos o programa.

Assim a sociabilidade é um elemento encontrado na Fênix que extrapola os interesses do jogar. A atlética se torna um local de encontro entre universitários que tem o *game* como ponto de partida, mas que podem tanto se aprofundar em diálogos diretamente relacionados a ele ou vivenciar outras formas de lazer. Com

---

<sup>149</sup> Traduzido do inglês como pague por exibição. Como dito anteriormente, além do conteúdo gratuito o BBB oferece câmeras com acesso disponível por tempo ilimitado perante assinatura do serviço.

isso, a Fênix possibilita momentos e ferramentas para que seus integrantes desenvolvam a sociabilidade entre si.

#### 4 CORONGA FEST: UMA FESTA VIRTUAL

No final de 2019 um vírus foi descoberto, o novo Coronavírus (Sars-CoV-2), trazendo a doença COVID-19. Os primeiros casos foram detectados em Wuhan, na China. Seus sintomas assemelham-se à de uma pneumonia, porém ganhou proporções mundiais por dois fatores: por se tratar de um novo vírus o corpo humano ainda não estava preparado para se defender totalmente (o que ocasionou complicações, levando muitas pessoas à morte) e seu alto poder de transmissão, sendo altamente contagioso. Com menos de 3 meses após o primeiro caso confirmado a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou Pandemia, ou seja, quando uma epidemia se espalha rapidamente por todas as regiões do mundo.

Assim, diversos países tiveram seus cidadãos infectados pela doença e por uma série de fatores (tais como sua letalidade e a dificuldade em tratar de todos os pacientes, uma vez que não haviam hospitais, equipamentos, remédios e profissionais suficientes) o número de mortes tornou-se grande.

Considerando o poder de contágio do novo vírus, autoridades de várias partes do mundo juntamente com as recomendações da OMS passaram a impor uma série de restrições pelas cidades ao redor do globo. Comércio foram fechados, escolas e faculdades ficaram sem aulas, aglomerações foram proibidas, fronteiras de países e cidades limitavam o acesso de pessoas, empresas de aviação converteram seus aviões de passageiro para carga, foi restringida a livre circulação pelas ruas das cidades, o uso de máscaras passou a ser obrigatório, entre outras medidas para intensificar o chamado isolamento social, ou seja, o mundo entrou em quarentena<sup>150</sup>.

Estas medidas almejavam mitigar a contaminação da população a fim de que governos ganhassem tempo para preparar seus sistemas de saúde e assim enfrentar a doença. Em algumas regiões, as restrições impostas foram mais duras devido à situação e os governantes impuseram o *Lockdown*, que trata de um real

---

<sup>150</sup> Todas as informações dos acontecimentos sobre a COVID-19 foram retiradas dos seguintes sites: <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/03/24/coronavirus-covid-19-sars-cov-2-e-mais-veja-a-explicacao-para-16-terminos-usados-na-pandemia.ghtml>  
<https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/02/27/o-que-se-sabe-e-o-que-ainda-e-duvida-sobre-o-coronavirus.ghtml>  
<https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/03/27/13-da-populacao-mundial-esta-em-isolamento-veja-medidas-de-diferentes-paises-para-conter-o-coronavirus.ghtml>  
<https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2020/04/brasil-nao-e-o-unico-pais-a-registrar-protestos-contr-isolamento-social.shtml>  
<https://www.sanarmed.com/linha-do-tempo-do-coronavirus-no-brasil>. Acesso em: 05 de mai. 2020.

bloqueio das atividades, impedindo ou restringindo a abertura de estabelecimentos comerciais e indústrias, além de cercear o livre trânsito pessoas pelas ruas das cidades sem um motivo claro (tais como idas ao médico, farmácia e compras de mantimentos), aplicando multas e até mesmo apreendendo quem descumprisse a regra.

Evidentemente que, por se tratar de um choque de realidade desta magnitude, ou seja, de uma mudança brusca de comportamentos, não existiu um movimento único e consensual a respeito das medidas tomadas. Apesar das recomendações de especialistas, alguns governos não aderiram ao modelo de isolamento social e continuaram sua rotina normalmente. Para além destes, foi notada em algumas regiões o descontentamento por parte de grupos de cidadãos com as determinações, manifestações contra o congelamento ou redução das atividades foram observadas em países como Israel, Canadá, Estados Unidos e Brasil, por exemplo. Entre as motivações que levaram a estas manifestações em nosso país, duas que estão interligadas chamam atenção: segundo alguns manifestantes os protestos se levantaram contra um suposto alarde criado sobre a doença e que esta não seria tão preocupante<sup>151</sup>, apesar do que mostram reportagens, pesquisas e mortes. No Brasil, o clima tenso foi acentuado pelo desencontro entre medidas tomadas pelos governadores, recomendações dos órgãos competentes, as falas e ações do então presidente<sup>152</sup>. É neste contexto que a Coronga Fest acontece.

Coronga Fest foi uma festa on-line realizada no dia 20 de março de 2020, na plataforma Discord. Sendo uma iniciativa da diretoria de eventos da Fênix, ela teve como objetivo confraternizar e reunir os membros da atlética bem como a comunidade de esporte eletrônico da UFMG em geral. Contando com a participação dos jogadores e integrantes do corpo administrativo, nesta festa os sujeitos jogaram, beberam e conversaram sobre diversos assuntos<sup>153</sup>. Antes de explorá-la, precisamos entender o contexto que envolveu tal festa.

---

<sup>151</sup> Mesmo com números que provam o contrário. Em outubro Brasil bateu a infeliz marca de 150 mil mortes confirmadas pela doença. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-54478219>. Acesso em: 11 out. 2020.

<sup>152</sup> Jair Bolsonaro, sem partido.

<sup>153</sup> Neste capítulo todas as citações do campo foram retiradas dos grupos de WhatsApp e das transcrições do áudio gravado do evento ocorrido em 20 de março de 2020, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Evento no Discord CorongaFest**. Belo Horizonte, 20 mar. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (96 min.).

#### 4.1 O E-SPORT NO CONTEXTO DA PANDEMIA

Apesar do que pode pensar o senso comum, mesmo se tratando de atividades que têm o computador como palco primário de suas ações, os esportes eletrônicos também sofreram impactos devido ao panorama acima demonstrado.

A respeito do Counter-Strike profissional, diversos campeonatos foram cancelados, adiados ou tiveram seu formato modificado. É possível ressaltar, por exemplo, o torneio *FlashPoint 1* que ocorreu entre 13 de março e 19 de abril de 2020 e reuniu 12 times com uma premiação total de 1 milhão de dólares, sendo 500 mil reservados ao vencedor. Inicialmente haveriam três etapas, duas delas ocorreriam em Los Angeles, Estados Unidos e a grande final se daria em Estocolmo, Suécia, todas presenciais. Todavia, após a primeira semana de jogos e com o avanço da pandemia, todo o campeonato passou a ser disputado on-line, ou seja, sem nenhum jogador ou torcida estando presencialmente no evento<sup>154</sup>.

Outro caso foi a mudança de calendário e formato do *Major*, campeonato de maior prestígio de CS. Normalmente ocorrem dois *Majors* por ano, o primeiro estava previsto para o mês de maio no Rio de Janeiro, tornando-se o primeiro a ser disputado na América Latina. Entretanto, a pandemia fez com que os planos fossem mudados. Inicialmente a data foi postergada para novembro do mesmo ano, o calendário também foi alterado contando com apenas um *Major* em 2020, assim sua premiação total aumentou indo para cerca de 10 milhões de reais. Além disso, o modo de classificação também foi trocado, agora novos campeonatos on-line surgiram para formar a chamada “*Road to Rio*”<sup>155</sup>, estes foram disputados ao longo do ano e somaram pontuação para os times participantes<sup>156</sup>.

Todavia, com o avanço da doença no mundo e a falta de atitudes do Estado para combater seu crescimento, a organização do evento julgou que não seria seguro realizar o campeonato no Brasil. Assim, ele foi cancelado e foi dito que apenas voltariam a pensar em algum evento presencial quando o país possibilitasse um regresso seguro para todos<sup>157</sup>. Deste modo, não houve o campeonato *Major* de

<sup>154</sup> Disponível em: [https://liquipedia.net/counterstrike/Flashpoint/Season\\_1#Playoffs](https://liquipedia.net/counterstrike/Flashpoint/Season_1#Playoffs). Acesso em: 08 mai. 2022.

<sup>155</sup> Traduzido do inglês como “Estrada para o Rio”. Em alusão ao caminho que os times deveriam percorrer para se classificar.

<sup>156</sup> Disponível em: <https://www.esl-one.com/csgo/rio/pt/2020/03/esl-one-rio-2020-attendee-update/>. Acesso em: 25 out. 2021

<sup>157</sup> Disponível em: <https://www.esl-one.com/csgo/rio/pt/>. Acesso em: 11 out. 2021.

CS em 2020. Estes são alguns dos exemplos de como o cenário de pandemia afetou diretamente os esportes eletrônicos.

Essa mudança na organização também se aplicou ao *e-sport* universitário que, por sua vez, já contava com poucos torneios presenciais e teve que mudar seus formatos e datas para conseguirem ser realizados no ano de 2020. Para além dos campeonatos e eventos, o público universitário sofreu grande mudança em seu cotidiano, principalmente pela ausência das aulas presenciais.

Por sua característica social, o primeiro impacto sentido pela atlética foi justamente a falta de encontros presenciais. Ainda que os integrantes de Counter-Strike tenham dito no item 2 que não se conheciam direito mesmo estando há algum tempo na equipe, foi relatado que, nos anos anteriores, reuniões presenciais eram promovidas com certa frequência, contando com o comparecimento de jogadores de todas as outras modalidades. Porém, com a situação vivida até mesmo o encontro de abertura de semestre não ocorreu, uma vez que todas as atividades da universidade foram interrompidas.

Os campeonatos também foram readequados, os raros eventos que possuíam etapas presenciais tiveram que mudar seus formatos ou foram cancelados. Ressalto que a maioria dos torneios já era disputada de forma on-line, contudo, os calendários tiveram que ser reorganizados devido às incertezas sobre quando seriam retomadas as atividades das universidades. A exemplo disso, Thief encaminha uma mensagem no grupo de WhatsApp<sup>158</sup> com o anúncio oficial de um campeonato que eles pretendiam disputar. Nele é dito que em virtude dos impactos causados pelo Coronavírus, o prazo para inscrição foi adiado, assim sendo haveria mudanças em todo o calendário já divulgado. A mensagem termina indicando a possibilidade da alteração de jogadores nas equipes inscritas, anunciando que novas datas seriam lançadas até o final da semana e estimulando os participantes a aproveitar o tempo em casa para treinar ainda mais<sup>159</sup>.

Contudo, o expediente de uma equipe de *e-sport* universitário não se limita à participação de campeonatos, como venho argumentando, mas também em eventos de sociabilidade, encontros e conversas com seus pares. E neste quesito a pandemia acertou em cheio a atlética, já que seus sujeitos não estão se encontrando pelos corredores da universidade como usualmente o fariam. Dessa

---

<sup>158</sup> No dia 19 de março de 2020.

<sup>159</sup> Campeonatos serão tratados com mais profundidade no item 5.

maneira, a falta dos encontros presenciais pode diminuir a sensação de pertencimento ou acolhimento entre os membros da Fênix, como explorado no item 2, visto que o fator social é apontado como um dos pilares para a participação na atlética.<sup>160</sup>

Sobre a doença é bom demarcar também que apesar de se tratar de indivíduos cursando o ensino superior, pressupondo então que possuam um maior acesso à informação de qualidade, percebi alguns desencontros sobre o conhecimento dos participantes para com a Covid-19. Durante o Coronga Fest, a preocupação com o desconhecido fez com que as dúvidas fossem compartilhadas, todavia nem sempre eram obtidas respostas precisas.<sup>161</sup>

**Renata:** Gente, alguém aí é da área da saúde para me falar mais sobre o Coronavírus?

**Vladmir:** Nãããooooo.

**Didi:** Ele infecta pessoas né.

**Ioio:** É verdade.

**Vladmir:** Eu sou, mas não nesse sentido.

**Ioio:** Tem que tomar cuidado.

**Didi:** É eu também sou, mas não nesse sentido. Eu sou da veterinária, então.”

Vale lembrar que este encontro ocorreu em março de 2020, ou seja, num período ainda inicial da pandemia e com informações que mudavam a cada boletim sobre a doença. Assim, a incipiência do assunto pode ter feito com que as informações sobre a Covid-19 não fossem precisas. Ao perceber que não obteria as respostas que buscava com o grupo, uma integrante da festa procura em outras fontes e tudo o que consegue compartilha com os colegas.

**Renata:** Tá falando que o Corona não é igual gripe, é igual uma pneumonia muito severa. Eu fico assistindo o dia inteiro notícias do Corona.

**Didi:** Na verdade só para uma faixa. Depende da imunidade.

**Ioio:** Dizem que depende. Depende da pessoa, pessoa que está em risco, pessoa de alto risco. Pessoas mais velhas, é tipo isso mesmo. Tipo assim, a gente que é mais jovem é tipo uma gripe normal, resfriado, tá ligado?! Mas quem é mais velho vira pneumonia.”

Todavia, as informações parecem ainda descontraídas, cada sujeito traz seu ponto de vista sobre a doença e o modo de contágio. Ioio e Didi, por exemplo,

<sup>160</sup> Válido lembrar que nas reuniões relatadas no item 2 apesar de apontarem o fator social, também indicaram a falta do mesmo entre os membros da equipe até aquele momento.

<sup>161</sup> As citações apresentadas neste subitem, 4.1, não obedecem a uma ordem cronológica diante dos fatos expostos neste capítulo ocorridos no Coronga Fest. De fato, todos os diálogos aqui representados ocorrem após o começo da festa, tratado no subitem 4.3. Entretanto, o adiantamento se trata de uma escolha do autor para conversar melhor com o contexto apresentado sobre a Covid-19.

confundem as chances que uma pessoa tem de agravar o caso com contrair a doença. Trazendo a temática dos assintomáticos, Didi assinala:

**Didi:** Tem gente que pode tá infectado e não ter sintoma nenhum, nenhum, nenhum!  
**Renata:** Eu mesma! Tenho certeza!  
**Didi:** Eiiiita! Ow, vou sair daqui galera! Valeu!  
 \*risadas gerais\*  
**Ioio:** *Cabou*, acabou. Por hoje já deu!  
 \*risadas gerais\*  
**Renata:** Eu *tava* no aeroporto de Guarulhos [...] com certeza eu tenho Corona.  
**Didi:** Assim, *cê* tá com grande chance, mas não é certeza certeza né!  
**Renata:** Não!  
**Didi:** Que vai da sua imunidade pegar ou não, a quantidade vírus que *tava* lá, tempo que você ficou. É variado, muito variado.  
**Ioio:** É aleatório, na verdade.”

Apesar de se tratar de um tema pesado, piadas e brincadeiras são constantes nesse ambiente. Os jogadores ameaçam a deixar o encontro virtual ao saber da possibilidade do possível contágio de um dos colegas. Entretanto, há de ressaltar novamente o desencontro no domínio do tema discutido por eles.

Mais adiante os sujeitos conversam sobre a saudade de festas e sobre uma possível retomada de atividades.

**Renata:** Ah velho, eu fico vendo vídeo de festa nesse negócio e fico até triste.  
**Ioio:** Qual? A propaganda?  
**Renata:** É *véi*.  
**Ioio:** Nossa, essa propaganda é muito boa!  
**Renata:** É *véi*. Mas é triste porque tipo assim, quando é que a gente vai sair de novo, sabe?! Tipo, daqui a 2 meses e olhe lá! Isso no melhor dos melhores dos melhores casos. Daqui a 2 meses. Não, e que a gente vai começar a ir para as ruas. Eu acho que vai demorar ainda para ter festa e eventos grandes.”

Ao conversar sobre um antigo vídeo promocional de uma festa universitária, um olhar saudosista sobre “os tempos” em que podiam sair tranquilamente na rua é observado. Bom lembrar que a conversa se passa em março de 2020, os indivíduos ainda estavam longe do fim da pandemia. Renata diz que a realização de eventos estaria distante de acontecer, a participante aponta dois meses para que as pessoas retornassem às ruas. Analisando a conjuntura de saúde pública do Brasil em dezembro de 2021, ano seguinte, é plausível afirmar que a previsão de Renata não passou nem perto de condizer com a realidade. Visto que a pandemia ainda impactava o cotidiano, o comércio, escolas, eventos e a circulação de pessoas continuavam com restrições, dessa forma foram necessários muito mais que dois meses para que a rotina voltasse ao normal. Em contrapartida, observou-se a

realização de eventos clandestinos, aglomerações e a desobediência quanto às normas sanitárias<sup>162</sup>.

Para além das festas, outro fator incomodava os sujeitos.

**“Ioio:** E a gente perdeu o semestre também né mano.

**Renata:** Ah, com certeza. Isso aí! Mano, e eu que faltava uma matéria para terminar!!

**Ioio:** Nossa!! Aí é osso!

**Broky:** Nossa!!

**Renata:** É faltava uma matéria. \*risadas\* Dá nada, semestre que vem tem mais.

\*risadas gerais\*

**Renata:** O foda que tem que ter as mesmas! Porque eu tenho que fazer online. Eu tô em processo seletivo lá para São Paulo e se eu passar eu tenho que ir.”

Por se tratar de universitários, a formação também é pauta de preocupação entre os indivíduos. Percebi em suas falas que a suspensão das aulas, naquele momento ainda sem previsão de retomada, e a incerteza de quanto o semestre letivo voltaria geravam certo desconforto. Mesmo com as risadas e o clima descontraído, a paralisação das atividades acarreta tensão em Renata, já que sua formatura poderia ser postergada. Ela, apesar de inicialmente não parecer muito preocupada com o término de seu curso, aponta que a possibilidade de perda da vaga em outro estado gera inquietação.

É preciso demarcar que o evento ocorre dois dias após o comunicado feito pela UFMG da suspensão das aulas por tempo indeterminado<sup>163</sup>, deste modo é possível compreender o sentimento demonstrado por Renata sobre suas incertezas. As aulas foram somente retomadas no mês de agosto em caráter remoto emergencial<sup>164</sup>. Tal retorno (não só da UFMG) foi pauta de diversas discussões. De um lado a necessidade, criada principalmente por aspectos mercadológicos e econômicos, da continuidade dos estudos e conclusão da formação dos indivíduos, como relatado por Renata. A exemplo disso, o Ministério de Educação (MEC) havia

<sup>162</sup> Durante a pandemia vários foram as denúncias sobre aglomerações, festas e eventos ilegais. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/2020/08/01/festas-clandestinas-acontecem-em-meio-a-pandemia-pelo-pais>. Acesso em: 02 dez. 2020.

<sup>163</sup> Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/em-nota-reitoria-oficializa-suspensao-das-aulas-presenciais#:~:text=As%20aulas%20presenciais%20dos%20cursos,dia%2018%2C%20por%20tempo%20indeterminado>. Acesso em: 21 de nov. 2020.

<sup>164</sup> Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/resolucao-do-cepe-orienta-ensino-remoto-emergencial-na-graduacao#:~:text=As%20aulas%20na%20gradua%C3%A7%C3%A3o%20ser%C3%A3o,termina%20em%207%20de%20novembro.&text=Foi%20programado%20um%20recesso%20de,31%20de%20mar%C3%A7o%20de%202021>. Acesso em: 21 de nov. 2020.

determinando a volta às aulas presenciais em janeiro de 2021<sup>165</sup>, volta esta que não ocorreu na data estipulada. De outro lado, as universidades se posicionaram contra o retorno, apontando o não atendimento às condições sanitárias necessárias para tal<sup>166</sup>. Além disso, sobre o ensino remoto, pensadores levantavam questionamentos sobre sua qualidade e principalmente o acesso dos alunos a este novo formato de ensino, visto a situação socioeconômica da maioria da população brasileira<sup>167</sup>. Apesar de o assunto não ter sido tocado novamente pelos sujeitos, a ansiedade de Renata era perceptível.

Mesmo penetrando em assuntos que causam certo desconforto, o clima de piadas retorna com a especulação sobre os responsáveis pela doença, segundo a ótica dos jogadores.

**Renata:** Os cachorro... mano, o coronavírus é tudo um plano dos cachorros para gente ficar mais com eles! Em casa!

**Bob:** Nôh verdade!

**Vladmir:** De verdade!

**Renata:** É pô!

**Didi:** Mas aí tem *uns cachorro* que ficam triste pô. *Uns cachorro* que gosta de sair.

**Bob:** Meu cachorro saiu hoje, *fi*. Fugiu na cara dura! Falei: ó, doidão!"

Apesar da existência de conversas paralelas a todo momento, os indivíduos parecem estar atentos ao que acontece no evento. Tal especulação feita, como brincadeira, sobre os cachorros surgiu após latidos serem ouvidos ao fundo da fala de um dos participantes, demonstrando o quão imersos eles estão nas conversas.

Ao brincar com a situação, é percebido que até mesmo com o momento crítico vivida pelos sujeitos o bom humor é uma característica constante em suas interações.

## 4.2 CORONGA FEST: O CHAMADO

Pensando na necessidade de propor um encontro entre os integrantes, a diretoria criativa da Fênix promoveu o Coronga Fest. Para atrair os estudantes a

<sup>165</sup> Por meio da portaria nº 1030, de 1 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-1.030-de-1-de-dezembro-de-2020-291532789>. Acesso em: 30 dez. 2020.

<sup>166</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/12/02/mec-determina-volta-as-aulas-presenciais-nas-universidades-federais-a-partir-de-janeiro.shtml>. Acesso em: 30 dez. 2020.

<sup>167</sup> Discussões realizadas por Oliveira *et al* (2020); Carneiro *et al* (2020); Oliveira; Chaves (2020).

participar foi feito um convite nos grupos de WhatsApp, Renata fez o seguinte chamado<sup>168</sup>:

**“Renata:** HOJE É CHAT NO DISCORD DA FÊNIX!  
 OS GAMERS NÃO VÃO DEIXAR DE SEXTAR<sup>169</sup>! E, pra isso, o time Criativo da UFMG Esports vem com o PrImEiRo EvEnTo Do AnO!  
 Discord: [Link ocultado]  
 Vamos criar algumas salas pra hoje, bora juntar pra discutir o patch<sup>170</sup> novo de TFT, meter umas balas, tomar umas cervejas, rir de memes<sup>171</sup>, jogar normalzera open lobby<sup>172</sup> de lolzinho, gartic da massa, dentre outros! Quem tiver a toa nessa noite cola *conois*, bora viver a sexta de quarentena juntos!  
  
 PS.: Discord temporário, um Discord unificado pra todos os times está em desenvolvimento 😊 (GW)”

O chamado era seguido de uma arte (foto) com data, horário e o nome da sala do Discord “*Sala Coronga Vairus*”. No convite é incentivada a participação de integrantes da atlética, não importando qual a modalidade eles pertencem. Isso é percebido pela variedade de atividades expostas, cada uma remetendo a algum jogo. Como exemplo, podemos citar “meter umas balas” referente aos jogos de tiro, “*open lobby lolzinho*” referente ao League of Legends, “*patch* novo de *TFT*” ligado aos jogos de carta, para além desses, é dado destaque para um jogo de desenho e adivinha (Gartic). Outro ponto que levanto é a grafia da sala onde o evento ocorreria, “*Coronga Vairus*”, que se trata de uma piada. Para transformar “Corona” em “Coronga”, Renata a mesclou com a expressão “*songa*” que quer dizer pessoa lerda, imbecil. Já “Vairus” faz alusão à pronúncia de vírus na língua inglesa, isso se deve ao meme de uma rapper americana, Cardi B<sup>173</sup>, que repete constantemente tal palavra aos berros. Dessa forma criaram, a despeito da gravidade da doença, uma expressão humorística.

Com o recado é possível perceber também que naquela situação os jogos não seriam o foco principal, mas sim o ponto de partida para uma interação entre os sujeitos. É notado no chamado pelos dizeres “beber uma cerveja” e “viver a sexta de quarentena juntos” que o foco principal da reunião seria permeada pelos jogos, mas

<sup>168</sup> Mensagem enviada no dia 20 de março de 2020.

<sup>169</sup> Palavra utilizada para anunciar o início do fim da semana, ligada a felicidade e comemorações.

<sup>170</sup> Do inglês traduzido como “Pacote” ou “Fragmento”. Refere-se a alguma atualização que traz novos componentes ao jogo.

<sup>171</sup> Expressão referente à utilização de figuras e imagens compartilhados na internet com teor humorístico.

<sup>172</sup> Do inglês traduzido como “sala”. Diz respeito a tela que antecede ao jogo, na qual os jogadores se juntam em times.

<sup>173</sup> Meme disponível em: <https://twitter.com/cardibbr/status/1238550705797029889>. Acesso em: 12 dez. 2020.

principalmente por bate-papo. Assim como colegas que se encontram para assistir ou vivenciar algum esporte e ali permanecem, mesmo tendo sido encerrada a prática.

Como dito, juntamente com texto foi enviada uma arte que trazia alguns dizeres incentivando a participação dos membros da Fênix como: *chat* com música, traga sua bebida e alusão a diversos jogos a serem praticados na data pelos estudantes. É bom lembrar segundo a proposta não seriam jogados apenas os *games* que já são incorporados pela atlética, mas também alguns outros, como o de desenhar. Além disso, os últimos dizeres como “aterrorizar os novatos” e “proibido xingar a mãe do coleguinha” eram destacados, dando uma atmosfera ainda mais descontraída para o evento. Observei ao longo de todo o encontro piadas e chacotas com os participantes que criavam assim “um alto nível de brincadeiras e zombarias dentro do grupo” (MACEDO; FALCÃO, 2018, p.8).

É necessário também frisar que a arte utilizada se assemelha muito aos *flyers*<sup>174</sup> que são vistos nos corredores das universidades divulgando festas “tradicionais. Talvez essa semelhança seja proposital para criar um ambiente mais convidativo e familiar para o seu alvo ou tal similaridade ocorre, pois para os envolvidos, não há grandes diferenças entre essa festa e as outras. Com os dizeres estampados na publicação, a ideia da sociabilidade entre os membros se reforça e se faz essencial para a construção de uma comunidade *gamer* ao redor da Fênix. Exemplificando como o atrelamento entre a sensação de pertencimento e a sociabilidade são capazes de motivar os integrantes da atlética, como o desejo expresso pelos membros da atlética no item 2.

Ressalto que, apesar do que aponta o senso comum sobre a não sociabilidade no mundo dos jogos eletrônicos onde os jogadores são vistos como reclusos ou avessos à sociabilidade<sup>175</sup>, segundo Pearce (2009), desde seus primórdios, os jogos foram concebidos para mais de um jogador, trazendo o exemplo dos jogos lançados na década de 1960, *Space War* e *Tennis for Two*. Desta maneira, os primeiros jogos não foram desenhados para serem jogados individualmente, mas sim em duplas, fazendo com que sua prática não fosse encarada, desde antes de sua popularização, como solitária.

---

<sup>174</sup> Traduzido do inglês como “folhetos”.

<sup>175</sup> Disponível em: <https://gente.globo.com/o-perfil-dos-gamers-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 31 dez. 2020.

Logo após o convite ser publicado no grupo de WhatsApp da equipe de Counter-Strike, três *players* interagiram sobre o evento. O primeiro, alerta que não chegaria a tempo de participar, ao passo que é imediatamente respondido por Renata que diz que ficarão até tarde. Já o segundo pergunta se “esse trem da cerveja é cada um da sua própria casa” (GW) seguido de risadas e elogios à iniciativa, assim é respondido pelo terceiro jogador com uma foto de um copo de cerveja bem gelada, com os dizeres “Pode deixar!” (GW). Tratando-se de bebida, no contexto universitário, Musse (2008) analisando cartazes de divulgação de festas universitárias observou que mais de 90% destes faziam apologia ao consumo de álcool. Romera (2014) expõe que essa prática, inclusive de forma excessiva, representa uma modalidade bastante comum em festas universitárias, apontando ainda que tais sujeitos insinuam tanto de forma verbal quanto imagética (cartazes/panfletos) o consumo de bebidas alcóolicas. Desta maneira, é possível entender que o panfleto utilizado pela atlética possuía traços em comum com outras festas universitárias não *gamers*.

Apesar de ser uma interação breve, é possível identificar que naquele momento os jogos não ocupavam lugar prioritário no interesse dos indivíduos, como já esperado em um evento que buscava a socialização entre seus membros. Embora estarem sendo convidados para um evento que tivesse o jogo como eixo central das discussões, o que mais chamou a atenção dos participantes foi a possibilidade de beber cerveja com colegas a distância e todos os preparativos que isto inclui.

#### 4.3 O INÍCIO DA FESTA

O encontro estava marcado para às 19 horas, dez minutos depois do horário combinado Renata chama o pessoal no grupo de WhatsApp para o Discord. Neste momento, Vladimir afirma que iria apenas comprar cerveja para entrar, no mesmo instante é confrontado pela primeira “q isso? Vc tá na rua, volta aqui agora!” (GW). A mensagem passada bem como o tom de voz utilizado denota a preocupação entre os membros sobre a possibilidade de contágio da doença.

Cerca de uma hora e meia depois, Renata volta ao grupo e diz que “não veio *ngm*<sup>176</sup>. Cês são tudo vacilão” (GW). O desapontamento apresentado por ela, indica a expectativa que havia sobre a participação e, conseqüentemente, a interação entre os membros da atlética. Mas, antes que alguém possa se expressar, ela mesmo se corrige ao perceber que vários jogadores já estavam presentes, os *players* em seguida enviam fotos das telas mostrando que estão no evento. Esse desencontro pode ter ocorrido pela maneira como que este aplicativo é apresentado ao usuário, pois os componentes da atlética estavam espalhados por 3 salas do mesmo servidor.

Neste momento no Discord havia cerca de 20 pessoas, a maioria jogadores de LoL. Sendo então observadas as seguintes falas entre Renata e loio em tom de brincadeira: “a galera do LoL é tudo doente cuidado”, “*tamo* entendendo nada *dhjawouidhjwaodaw*<sup>177</sup>” “imaginei, xinga eles” (GW). Tal diálogo sugere certo estranhamento entre os membros de diferentes modalidades, xingamentos entre os indivíduos são vistos, porém em forma de piadas e não de agressão. Dessa forma, apesar de pertencerem à mesma atlética e muitos compartilharem os mesmos cursos, observei que diferentemente de que uma ótica externa diz, mesmo sendo “*gamers*” eles fazem parte de subgrupos distintos o suficiente para que não consigam entender o que outro está a dizer. Neste caso, a conversa se voltava euforicamente para algumas jogadas do LoL e seus personagens, o que causou estranheza nos jogadores de CS, isso poderia ser um empecilho à sociabilidade entre os indivíduos, todavia a receptividade de uns aos outros e a explicação do que cada expressão significava impossibilitou que tal situação se concretizasse como um real obstáculo. O clima propício para interações e a diferença entre os subgrupos permitem que piadas fossem feitas um com os outros.

Os membros da Fênix perambulavam pelo Discord à procura de um assunto que lhes interessasse, as conversas iam e voltavam passando por uma variedade de assuntos<sup>178</sup>, até que em uma das salas foi decidido que jogariam Counter-Strike e passaram a chamar jogadores de outras modalidades para participar.

---

<sup>176</sup> Abreviação de “ninguém”.

<sup>177</sup> Isso é uma risada.

<sup>178</sup> Por mais que o Discord permita a conversação tanto em texto quanto em áudio, no evento os participantes comunicavam entre si quase que unicamente pelos canais de voz, numa espécie de chamada de voz coletiva.

Num primeiro momento, os envolvidos não tiveram adesão necessária para realizar uma partida unicamente com jogadores da atlética, ou seja, não conseguiram que dez participantes da festa aceitassem jogar Counter-Strike. E com apenas cinco integrantes (sendo três *players* do time de CS, um membro da diretoria e um jogador de LoL) decidem por jogar com pessoas aleatórias na internet, preservando os cinco no mesmo time.

Há de se ressaltar que, assim como a dificuldade inicial nos diálogos, a diferença na habilidade e familiaridade com o Counter-Strike é gritante entre os jogadores de CS e os de LoL que vieram jogar juntos por conta do Coronga Fest. A discrepância no conhecimento do *game* começa já na tentativa de adicionar pessoas para fechar o grupo e então iniciar a procura por uma partida<sup>179</sup>. A exemplo disso, Renata precisava de ajuda para juntar-se aos colegas, pois não conseguia encontrar o próprio código gerado na plataforma. Então, outros dois jogadores descreveram os passos para a realização desta tarefa. Além disso, após receber o convite de amizade era necessário aceitá-lo, o que não parecia ser tão elementar.

**“Renata:** Pessoal, eu tenho que aceitar né?

**Didi:** É bom, assim, se quiser jogar.

\*risadas gerais\*\*

Indo contra o estereótipo lançado aos *gamers* sobre seu domínio das tecnologias, o grupo estudado mostra que algumas tarefas ligadas até mesmo ao próprio jogo não são dominadas pelos sujeitos. Neste caminho, Silveira (2019) refuta o pensamento que presume o pleno conhecimento das novas tecnologias por jovens, observando que os conhecimentos sobre tais meios não são intrínsecos a alguma geração. Da mesma forma, os membros desta discussão não podem ser apontados como nativos digitais, os quais dominam os recursos virtuais. Pelo contrário, atos simples que não estejam no leque de ações cotidianas dos mesmos representam dificuldade.

Entretanto, a diferença de habilidade no jogo não aparece como um empecilho no momento, uma vez que o intuito do encontro é socializar, divertir-se sem preocupação com resultados no *game*. A partida se inicia, os níveis de habilidade díspares entre os participantes ficam evidentes, todavia isso não traz

---

<sup>179</sup> As plataformas de jogo como Steam funcionam de forma semelhante à uma rede social. Dessa forma é possível adicionar amigos para jogar juntos. Todavia, ao que parece, adicionar alguém como amigo na conta não é uma tarefa muito intuitiva, pois muitas vezes não é possível encontrar uma pessoa por seu nome ou *nickname*, mas apenas pelo seu código que por sua vez não é tão fácil de ser localizado.

preocupação, pelo contrário, por se tratar de um ambiente de festa tal circunstância proporciona situações inusitadas, risadas e chacotas. Ademais, o jogo começa a ser visto de forma secundária e os diálogos começam a tomar protagonismo no encontro<sup>180</sup>.

#### 4.3.1 A busca por cigarro como expressão do jogo casual

Ao longo da festa observei, em cada sala que entrava, que os assuntos constantemente se atravessam e que por vezes o foco principal se distanciava do que estava sendo debatido no momento. De fato, mesmo trocando de salas algumas vezes durante o evento, busquei estar presente naquelas em que havia jogadores de CS.

Antes de avançarmos neste item, é necessário entender que além das vitórias e incremento de suas habilidades, os jogadores podem se relacionar com o jogo e outros participantes de diferentes formas, a depender do momento que estão e o motivo de sua partida. No Coronga Fest, como visto, apesar de os universitários quererem ganhar as partidas, a performance não era o foco das ações que ocorrem entre universitários, mas sim o prazer de estarem juntos, o jogo enquanto uma vivência de lazer. Justamente pelo exposto, em nosso caso, não se trata de classificar os indivíduos em *gamers* ou jogadores casuais, mas sim os momentos e ocasiões ditam o modo de se jogar e se relacionar. Lago (2017) traça uma diferenciação entre o jogador comum e o *gamer*, para o autor os primeiros não se importam tanto quanto o outro com a performance, além disso a diferença entre os dois se dá pelo conhecimento de hardwares, configurações no jogo e o uso de linguagem específica.

Apesar de serem reconhecidos como *gamers*, os integrantes da Fênix não necessariamente apresentam os aspectos citados acima. A utilização de linguagem específica, já citada anteriormente, mostrou-se ser um entrave na comunicação deles ou, como será observado adiante nem, sempre eles dominam as funcionalidades dos computadores e dos jogos, por exemplo. As interações ficam submetidas não ao nível de conhecimento dos estudantes, mas sim o quão abertos

---

<sup>180</sup> Tal constatação parte da observação da sala do Discord que eu, pesquisador, me encontrava. Não sendo possível afirmar para o restante das salas presentes no Coronga Fest. Apesar dos integrantes transitarem entre as salas e, por vezes, adentrarem contando os assuntos que estavam a falar numa outra.

e interessados estão em dialogar com os colegas. Assim, estar num ambiente de jogo casual – aqui o Coronga Fest - sem as pressões advindas do cenário competitivo de treinos e campeonatos, pode contribuir para a interação entre os universitários.

Voltando para a sala que estavam jogando Counter-Strike, os diálogos estavam direcionados para ações ocorridas no jogo. Mas não podemos perder de vista que, como descrito, estamos em meio uma festa virtual, uma festa *gamer* virtual há de se dizer. De tal forma que para contemplar esta prática, alguns pontos não podem faltar: a conversa entre participantes, os jogos, a música e também o consumo de álcool, como o convite já havia salientado “tragam suas bebidas”. Neste caminho, Romera *et al* (2018) fazendo uma comparação entre universitários brasileiros e portugueses concluem que as bebidas alcoólicas e o tabaco são consumidos por mais de 50% dos estudantes.

Neste caminho é possível identificar a busca de Renata por cigarro, transformando-se quase em uma saga atrás de tal produto, que começa por um pensamento em voz alta dito no microfone em meio a partida que estavam disputando: “Cigarro de palha. Será que eu achei? Cigarro de palha Gardini [<sup>181</sup>], 10 reais. Ó meu Deus, é esse mesmo mano.” Os jogadores de pronto começam a conversar sobre a compra do produto, especulando o preço do frete. Renata continua a procurar em sites de lojas e informar para os presentes todos seus avanços, descobertas e chateações a respeito das opções que encontra:

**Renata:** Nossa velho, tem dois lugares vendendo cigarro só. Acredita que no lugar que vende Coyote você tem que comprar Coyote mais alguma coisa. Aí esse “Mais alguma coisa” são 2 cocas dois litros que dá 28 reais [...] Safada, né vei?!”

A jogadora se revolta com os vendedores encontrados por praticarem uma espécie de venda casada, ainda mais tendo em vista que o outro item a ser comprado não interessa em nada Renata. Em meio à tensão natural do jogo, algumas frases ficam sem resposta por parte dos outros integrantes da sala. Tensão natural aqui é entendida como a busca ou tentativa de alcançar os objetivos do jogo ou aqueles impostos pelos outros jogadores. Apesar de anteriormente ter frisado que a disparidade de níveis não influenciou a partida e se tratava de um ambiente descontraído. Por vezes, identifiquei frases de autocobrança, cobranças feitas pelos colegas por determinadas atitudes no jogo, dicas de jogadas a serem realizadas,

---

<sup>181</sup> Marca de cigarro de palha, assim como Coyote e Mandelle.

pedidos de desculpas por algo feito de forma errada, combinações de execução para melhor êxito, entre outros. De certo, apesar de estarem em uma festa, o Counter-Strike não deixa de ser um jogo competitivo.

O assunto sobre o cigarro continua a permear as comunicações do jogo, ao se aproximar tanto do fim da partida quanto da escolha do estabelecimento onde compraria seu cigarro, Renata indica:

**“Renata:** O que ficar em último vai comprar o cigarro para mim. É isso!

**Didi:** Mas se você ficar em último?

**Renata:** Aí eu compro! \*risadas\*

**Vladmir:** Aí ela compra o cigarro, né.  
\*risadas gerais\*\*

Neste momento, o jogo que já se trata de uma competição parece ganhar mais um elemento que endossa tal sentimento, ao longo das jogadas o pagamento do cigarro é constantemente citado. A cada morte de um companheiro o recado é lembrado: “lhhhh, tem alguém que tá pagando cigarro hein! \*risadas”. “É [nome ocultado], parece que hoje é o dia.”. Como visto nos itens acima, e continuaremos a ver adiante, elementos como chacotas e piadas estão constantemente presentes neste ambiente.

Não satisfeita com as alternativas encontradas a jogadora pensa em outras possibilidades para conseguir seu cigarro.

**“Renata:** Vou ver se eu acho outro lugar. Será que no lfood não vende não?

**Um jogador:** No lfood eu acho que não.”

**“Renata:** Aí vocês que julgaram que não tinha cigarro de palha! No *coisa* (ifood) tem Mandelle 18 conto [<sup>182</sup>], tá?! Entrega 8 reais. No ifood!

**Vladmir:** Os *cara* que vende isso mano, nesses negócio de aplicativo deve pensar: “porra, neguinho tá ali, na nóia do negócio, vou meter a faca.

**Renata:** Na necessidade, né *veí*.”

Na tentativa de alcançar seu objetivo até um aplicativo de *delivery* de comida foi alvo das investidas e apesar dos outros jogadores não acreditarem ser possível comprar algo do tipo, eles são surpreendidos com a variedade de estabelecimentos e produtos ofertados. Vladmir salienta a esperteza dos comerciantes em colocarem preços altos, visto que se o consumidor chegou ao ponto de procurar por este produto no aplicativo é indicativo que realmente desejava comprar e estava disposto a pagar um valor mais alto que o comum.

A tarefa de comprar um cigarro parece agora estar mais associada ao desafio de conseguir algo fora do normal do que pela vontade de fumar propriamente dita. Haja vista que não era comum, pelo menos para os presentes na festa, pedir

---

<sup>182</sup> Gíria referente à moeda “real”.

cigarros em um aplicativo de entrega de comida, assim toda nova descoberta é compartilhada com os integrantes da conversa.

**“Renata:** Vende até seda no *ifood*. *\*risadas gerais\**[...] A mesma loja vende goiaba *\*risadas gerais\**, doce de leite, goiabada, seda todos que você imaginar, caneta/ um negócio bic, todos os cigarros de palha véi, todos! *\*risadas gerais\** Do roque de palha, coyote. [...] Meu Deus. “Pague em sodexo”! Meu, eu vou comprar o cigarro no vale véi. Eu vou pegar o cigarro no vale refeição, véi. Meu Deus.”

Mais uma vez a variedade de produtos disponibilizados assusta até quem estava procurando há algum tempo. O foco na busca por cigarro chega a se perder com o conhecimento de outros itens que, na ótica dos jogadores, não são comuns de se comprar pelo aplicativo. O fato comemorado por Renata agora se trata da possibilidade de utilizar o vale-refeição para pagar o cigarro, o que seria ainda mais inusitado segundo os relatos da participante, tendo em vista que tal vale poderia ser utilizado apenas para compras de alimentos. Todavia, ao falar do pagamento o assunto de quem realmente deveria pagar é retomado.

**“Didi:** Uai, mas não. O cara lá que ficou em último tem que pagar o cigarro. Num era isso o combinado?

**Renata:** Foi o [nome ocultado], [nome ocultado], foi ele.

**Didi:** E deu ruim mano.

**Um Jogador:** É verdade.

**Renata:** Me envia aí.

**Didi:** Paga no cartão dela pô. *\*risadas gerais\** Uai, ele tá pagando véi!”

A tônica da conversa, por um instante, volta-se para a competitividade entre os jogadores. Interessante observar que o universitário que lembrou da cobrança foi o mesmo que ofereceu uma saída para o “devedor”, mostrando o tom de brincadeira na aposta feita anteriormente. De fato, a partida acabara há alguns minutos, mas isso não fez com que os estudantes saíssem da sala ou parassem de conversar entre si. Na verdade, como já salientado, durante todo o Coronga Fest, o jogo era secundário, apenas um pano de fundo para as conversas e piadas.

Ao longo do encontro, Renata fazia questão de dar atualizações sobre o *status* de seu pedido: “Chamei duas brejas [<sup>183</sup>] e um cigarro!”, “saiu para entrega! Chega daqui a pouquinho”. É bom lembrar que as falas de Renata não foram ditas num curto espaço de tempo ou de forma contínua, elas ocorreram pausadamente e no decorrer dos jogos. Assim, cerca de cento e dez minutos após o início da festa, o tema é retomado.

**“Renata:** Até agora não chegou o meu pedido.

**Broky:** Que isso!?”

---

<sup>183</sup> Referente a “cerveja”.

**Ioio:** Nossa, tem duas horas!!

**Renata:** Pois é, mas eu boto fé que deve ter gente demais pedindo cerveja nesse lugar. Era entrega grátis.

**Ioio:** É, aí sim.

**Renata:** Tipo, tava 5 conto a 473 ml, a lata.

**Broky:** Ah, barato mano.

**Renata:** Tava pô!! Entrega grátis.

**Vladmir:** Ah teve bom!

**Renata:** Tá valendo! \*risadas\*

Em momentos anteriores, outros jogadores já relatavam estar apreciando uma “gelada”<sup>184</sup> e Renata, todavia, aponta que seu pedido ainda não havia chegado, causando certa ansiedade em outros participantes. Apesar disso, o fato de a bebida estar (aos olhos dos jogadores) barata e o frete ser grátis fez com que Renata relevasse toda a situação da demora e, em meio a poucos comentários, aguardasse pacientemente sua bebida e cigarro chegarem.

Os elementos trazidos na busca por cigarros permitem observar que o Coronga Fest. Esse evento, que ocorreu no início da pandemia, trouxe aspectos comuns a uma festa universitária, destacando-se o bate-papo entre os membros (mesmo quando acabaram de se conhecer durante evento) e o consumo de bebidas, ainda que de uma forma diferente do usual, cada um em sua casa. Sobre o consumo de cigarros, Lopes *et al* (2014) apontam que estudantes universitários tendem a fumar mais que a população geral e, assim como observado por meio das falas aqui citadas, o aumento da sociabilidade é apontado por mais de 60% dos jovens como uma “crença positiva” ligada ao ato de fumar.

Após todos os momentos de discussão sobre a busca do que e onde comprar, não se sabe se o pedido realmente chegou, pois exemplificando o que foi dito anteriormente, a não continuidade dos temas é uma característica peculiar deste meio e o assunto não foi tocado novamente até o encerramento de minha participação no evento.

#### 4.4 O JOGO É A BRINCADEIRA

Por mais que houvesse um clima de descontração na primeira partida de CS jogada por eles, o jogo seguiu os moldes padrões, ou seja, cinco jogadores para cada equipe tentando realizar os objetivos preestabelecidos e pelos meios mais

---

<sup>184</sup> Cerveja gelada.

comuns<sup>185</sup>. Mas, ao fim desse primeiro jogo os indivíduos sentiram a necessidade de jogar algo mais leve, mais divertido. Talvez por dois fatores, o primeiro é o próprio meio em que estão inseridos, que propõe um ambiente de conversa e tranquilidade, além dos indivíduos possuírem níveis muito díspares no CS. Como segundo ponto, o fato de não conseguirem achar dez pessoas para jogar apenas entre si uma segunda partida aparece como um empecilho para jogarem o modo padrão.

O tom descontraído dos diálogos é mais uma vez percebido pela surpresa de um *player* ao tentar localizar mais pessoas para jogar.

**Vladmir:** Qual que é o nome do Biscoito hein? Ah, já vi! Ele recusou minha ligação velho! É um arrombado [<sup>186</sup>]  
**Ioio:** Não tem como, acabou a amizade.  
**Vladmir:** Ai é ban [<sup>187</sup>]  
**Renata:** E o pior que não tem desculpa, ninguém tá na rua hoje!  
**Ioio:** Exatamente, recusou minha ligação aqui.  
**Didi:** É falou que você é otário!  
**Renata:** Tava ocupado! Ocupado fazendo o que?  
**Um player:** Acabou a amizade já, véi!”

Seus companheiros brincam levantando que qualquer desculpa que fosse dada para a recusa da chamada seria entendida como “esfarrapada”, uma vez que todos em quarentena se pressupõe que Biscoito estaria em casa e sem nenhum afazer. Ainda em tom de brincadeira os sujeitos indicam o fim da amizade além de sugerirem o banimento de Biscoito por conta de sua ação. Com isso, o fato de estarem numa pandemia foi utilizado para descobrir, ou melhor, imaginar que a ligação era indesejada. Claro que todos estes comentários foram seguidos de risadas e mais construções de situações hipotéticas, deixando a entender que as medidas sugeridas não passavam de brincadeiras entre os sujeitos.

A falta de sucesso na procura por mais jogadores inviabiliza a formação de uma partida apenas com membros da atlética. A partir disso, somado ao desejo de vivenciarem algo mais divertido e descontraído os indivíduos começam a especular qual outro modo de CS eles jogariam.

Aqui é necessário fazer um apontamento, o jogo Counter-Strike possui cinco<sup>188</sup> modos de jogo, cada um traz objetivos e cenários<sup>189</sup> diferentes. Todavia, como observado por Silva (2017) os jogadores se apropriam deste jogo e passam a

<sup>185</sup> Eliminando a outra equipe e/ou defendendo a bomba.

<sup>186</sup> Xingamento.

<sup>187</sup> Traduzido do inglês como “banimento”. Utilizado nos jogos para banir algum membro que tenha tido conduta inadequada.

<sup>188</sup> Competitivo, casual, mata-pombo, mata-mata e corrida armada. Suas características não serão descritas nessa tese por não trazerem elementos significativos para nossa análise.

<sup>189</sup> Também chamados de mapas.

“brincar” de uma forma diferente que a estabelecida pelos criadores. Isso pode ocorrer de duas principais formas: durante a jogatina em um dos modos supracitados os *players* se atrevem a deixar os objetivos de lado para brincar de outra coisa, como vivo-morto ou jogar bola; ou por meio de “mapas da comunidade” os quais os próprios entusiastas criam +cenários e novos modos de jogo e os disponibilizam por meio de fóruns.

**Didi:** Tem uns modos muito doidos de CS. Tipo pega-pega, pique “*ziques*”. É doido para *caraió!*”

**Ioio:** O que vocês quiserem fazer eu *tô* fazendo.”

**Renata:** Tem morto vivo, né?!

**Didi:** Deixa *eu* ver na oficina [<sup>190</sup>] o que que tem de legal para gente. Brincar aqui eu tenho um hide and seek aqui [<sup>191</sup>]. [...] Tem *uns negócio* da hora véi, se quiserem brincar sem ser CS, dá para zuar!”

No decorrer da conversa os envolvidos se demonstram interessados em jogar diferentes modos. Cada um se posiciona dando opções do que poderia ser jogado, visto que não era desejado jogar o modo competitivo com aquele número de pessoas. Vale lembrar que existe a possibilidade de entrar em uma partida sem que o número de jogadores esteja completo, pois o próprio jogo o faz com jogadores aleatórios, como foi feito anteriormente. Entretanto, como o intuito principal do evento era a socialização, os envolvidos não julgaram ser uma boa ideia começar outra partida e deixar alguns de fora.

Outro ponto a ser destacado nas falas acima é que os termos “brincar sem ser CS” e “zuar” aparecem como elementos extras ao *game*. Ou seja, para os jogadores é entendido que, para se divertir ou brincar de CS é necessário jogá-lo em diferentes modos, pois, na concepção desses sujeitos, os modos comuns de jogo tratam de uma coisa mais séria com o objetivo não de diversão, mas sim competição quase como se fossem antagônicos. Talvez isso ocorra por se tratar de jogadores que, apesar de estarem em nível amador, possuem um grande conhecimento do jogo, bem como rankings altos se comparados a outros jogadores, podendo ser vistos pela comunidade em posição de destaque referente aos outros *players*. Com isso, talvez, tenham em mente que precisam manter este *status*, de forma a não “zuar” ou “brincar” quando estão em uma partida com os moldes padrões. Em contrapartida a esse pensamento, na partida anterior jogada nos moldes tradicionais

---

<sup>190</sup> Oficina é o nome dado ao fórum dentro da Steam onde os próprios jogadores podem disponibilizar as modificações feitas por eles.

<sup>191</sup> Traduzido do inglês como “esconde-esconde”. Brincadeira onde alguns se escondem e outros devem procurar.

risadas e brincadeiras eram constantes, tais comportamentos podem sugerir que o modo pelo qual o sujeito se relaciona com o jogo não é estático, pelo contrário se molda a cada nova partida e a cada novo companheiro em seu time ou na equipe inimiga.

Em meio a tantas sugestões, também me senti à vontade e sugeri um mapa em específico, chamado PoolDay.

**“Pesquisador** [<sup>192</sup>]: O que vocês acham de uma PoolDay?

**Didi**: PoolDay também seria engraçado.

**Vladmir**: Mano, PoolDay seria da hora, mano! Já sapeca uma poolday!

**Didi**: Nossa era demais! Aquecimento era só nela, né mano!

**Bob**: Era doida mesmo!”

A maioria dos presentes de pronto concordam com a ideia. Talvez isso tenha ocorrido em consequência do modo de jogo que estavam procurando, tendo em vista que este mapa, apesar de ter como objetivo a eliminação do oponente (ou seja, um objetivo padrão), acontece num espaço extremamente reduzido e inusitado, para ser mais exato em uma piscina com vestiários nas laterais. Dessa forma, os encontros com os adversários são muito mais frequentes, o que gera situações singulares e alguns sustos.

De outro lado, a diferença de familiaridade com o jogo aqui é novamente observada. Por se tratar de um mapa antigo, que não faz parte dos mapas oficiais da nova versão do jogo, alguns jogadores não o conhecem.

**“Renata**: O que é PoolDay, gente?

**Vladmir**: É um mapa. Um mapa de gente velha!

**Didi**: É um mapa que tem uma piscina no meio.

**Bob**: É, esse mapa aí é old [<sup>193</sup>].

**Didi**: É o mapa do 1.5 [<sup>194</sup>] véi.”

Renata aponta que não sabe que *PoolDay* é um cenário de Counter-Strike. Insinuando a “idade do mapa”, outros jogadores explicam que se trata de um antigo produzido na primeira versão do jogo, jogada até 2003. Por conta disso, é possível observar os termos “old” e “gente velha”, levando-se em consideração que este foi jogado somente até o começo dos anos 2000<sup>195</sup>. Um dos indivíduos fala a característica principal que dá nome ao mapa, informando a existência de uma

<sup>192</sup> Ao citar uma fala minha serei identificado como “pesquisador”.

<sup>193</sup> Traduzido do inglês como “velho”, “antigo”.

<sup>194</sup> Uma das primeiras versões do jogo Counter-Strike.

<sup>195</sup> Foi jogado como mapa oficial na versão corrente do CS naquela época. Ainda hoje, como visto, é possível jogá-lo. Entretanto, para tal ele foi reconstruído por fãs e disponibilizado no fórum do jogo, não fazendo parte dos mapas oficiais.

piscina, fato não comum no jogo. Ele assim o faz na tentativa de que talvez Renata o reconheça apenas visualmente e não por nome.

Após poucos instantes a partida se inicia, a confusão toma conta dos canais de comunicação. Por se tratar de um modo curto de jogo, os confrontos são contínuos e chega a ser impossível escutar perfeitamente cada fala, uma vez que os tiros são constantes, mas a gritaria e risadas são ainda mais. Em meio à confusão, é possível identificar a intensidade na qual os jogadores estão imersos no jogo: “o pau tá quebrando!” “Nossa, que loucura velho!” “Tão matando na faca, lazarento!!” “Eu caí na piscina, preciso sair da piscina!”. Estes relatos destacados dão indícios do que ocorreu durante a partida, visto que mesmo entre xingamentos amistosos, o elemento constante era o riso.

As ofensas se intensificavam a cada lance de “faca”, o que no Counter-Strike é entendido como uma demonstração de superioridade, pois, se um jogador com uma arma de fogo morre para um sujeito que está apenas com uma faca, isso é visto como uma humilhação. Contudo, como observado por Silva (2017), neste jogo é notado o “ódio amigável” que se desenvolve em meio aos laços formados pelos jogadores e que oscila entre piadas e xingamentos. Não foram percebidos constrangimentos por parte dos participantes, nenhum deles demonstrou não gostar das brincadeiras ou mostrar-se insatisfeito com as piadas, pelo contrário, eles as continuavam. Assim, as relações desenvolvidas não se configuram como tóxicas, apesar das palavras utilizadas, tal comportamento demonstra um ambiente amigável e aberto a brincadeiras, mesmo entre aqueles não se conheciam até então. Todavia, durante o desenrolar do jogo, mais uma vez a diferença de conhecimento é relatada em uma fala.

**“Renata:** Quem é que ganha?  
**Ioio:** Quem mata mais!”

Por mais que tal resposta pareça óbvia, num jogo que possui diversos modos de ser jogado e num momento em que as regras preestabelecidas não parecem fazer diferença, tal questão se faz necessária para aquelas que não tem um contato cotidiano com o CS.

Após 10 minutos, a *gameplay*<sup>196</sup> se encerra, podemos simplificar o que houve naquele momento com 3 falas dos jogadores.

**“Vladmir:** Foi foda a bagunça véi! Legal!

---

<sup>196</sup> Expressão que se refere ao ato de jogar.

**Broky:** Foi da hora mesmo, cê é loco!  
**loio:** Entendi foi nada véi!”

Os sentimentos expressados representam um misto de alegria com confusão. Isso ocorre por dois fatores principais: a descontração dos sujeitos que promove uma partida em que o desempenho não importa muito, mas sim os momentos inusitados vividos; e o próprio mapa jogado que, como dito anteriormente, propicia encontros mais frequentes que os normalmente observados em outros cenários, causando certa confusão nos jogadores. Ressalta-se que mesmo sendo *players* da equipe, ou seja, tenham contato direto e constante com tal jogo, o ambiente, a abordagem e o modo jogado são muito diferentes do que estão habituados, o que pode explicar a desordem e o estranhamento do novo.

Empolgados pela partida que acabara, os envolvidos ficam motivados em jogar mais. Seguindo o contexto descontraído, estão novamente à procura de um modo que fuja ao tradicional. Várias opções são sugeridas pelos presentes no evento, dentre elas a que mais intriga os sujeitos é o já citado “esconde-esconde”. Apesar de ser uma brincadeira tradicional a qual algumas pessoas se escondem e outra tem que encontrá-las, sua transposição para o ambiente do jogo virtual de tiro parece instigar os indivíduos.

**Didi:** Um hide and seek, para zuar!  
**Vladmir:** O que é isso?  
**loio:** Esconde-Esconde.  
**Vladmir:** Mas e aí, pega encostando no cara ou dando tiro?  
**Didi:** Dando facada!  
 \*risadas gerais\*  
**Vladmir:** Vamos brincar disso na vida real?  
**loio:** Mano, ele falou muito engraçado!

A surpresa quanto aos moldes a serem tomados nesse formato de jogo é perceptível na fala dos jogadores. Um ato padrão numa brincadeira de pegar torna-se motivo de dúvida, espanto e risos quando o ambiente passa a ser o jogo virtual. Afinal, quais seriam as possibilidades de pegar o adversário em um *game* de tiro? Pelo indicado por Didi apenas facadas seriam permitidas, assim, para isso acontecer é preciso que o pegador esteja perto de seu alvo, como ocorre na brincadeira tradicional. Apesar de se tratar de um ato de violência, tal situação causa na verdade risadas nos envolvidos, talvez por ser um fato inesperado.

Motivados por estas novidades, os indivíduos decidem então por jogar este esconde-esconde. Seguindo esta linha, o cenário escolhido não se trata de um mapa comum. De fato, era desconhecido por quase todos os jogadores, exceto Didi.

Nele era retratado um ambiente não muito convencional no Counter-Strike, uma casa grande com diversos cômodos imensos, passagens secretas, piscina e até mesmo um elevador.

Como se trata de um modo de jogo não habitual, as dúvidas sobre regras e possibilidades se fazem constantes nas falas.

**“Vladmir:** Eu não consigo sair de onde eu tô mano! Ah... não pode cair, né mano!”

**“Ioio:** Calma aí, já começou o tempo? O que é isso aí? Acabou minha decoy<sup>197</sup>. A não, tenho várias decoys.”

**“Vladmir:** Como é que sai daqui!?”

**“Ioio:** Mas e aí, eu tenho que só ficar vivo até o tempo acabar?”

**Aragon:** Aham! E o cara tem que pegar a gente.”

**“Pesquisador:** Eu tô preso, numa sala.”

**“Ioio:** COMO É QUE ABRE A PORTA??

**“Vladmir:** Alt F4.

\*risadas gerais\*

**Ioio:** Alt f4! (risos)

**Didi:** “E”, aperta “E” na porta.”

Por meio destas falas é percebido que a diferença sobre o conhecimento do jogo, que se mostrava tão latente anteriormente entre os membros da equipe de CS e outros integrantes da atlética, neste modo parece ser anulada. Por se tratar de um jogo não tradicional os *players* trazem dúvidas sobre as regras, funcionamento e objetivos. A cada movimento uma nova descoberta pode acontecer “não pode cair”, “a não, tenho várias”, “tenho só que ficar vivo”. Até mesmo não conseguir realizar a tarefa de abrir uma porta vira motivo de chacota. A sugestão que as teclas “Alt e F4” abririam a porta, na verdade se trata de uma tentativa de pegadinha, pois ao pressionar tais comandos o jogo é fechado. Novamente, os achados de Silveira (2019) caminham na mesma direção aos fatos aqui encontrados, dado que não se pode presumir o domínio das tecnologias baseando-se apenas na idade e na atividade dos indivíduos. Como visto, quando o uso do jogo foge ao habitual alguns membros da atlética parecem não dominar o conhecimento necessário para a realização das tarefas, mesmo se tratando de indivíduos que lidam com o *game*, o que não gera constrangimento algum.

Assim, apesar de não estarem habituados a tais configurações do jogo, o bom humor continua presente entre os membros. Mais situações de confusão sobre o andamento da partida são percebidas.

**“Bob:** Irmão se esse bicho vir pro meu lado... vai ser uma gritaria aqui.

**Ioio:** Você que é o terrorista [<sup>198</sup>] ow!

---

<sup>197</sup> Do inglês “chamariz”, “isca”. No jogo é uma granada que ao ser lançada simula o barulho de uma arma atirando, além de aparecer no radar inimigo. É utilizada para distrair os outros jogadores.

**Vladmir:** Você que é o bicho!  
**loio:** Você que tem que procurar os cara, véi!  
**Bob:** É, EU?????????  
**loio:** ÉÉÉ.  
**Bob:** NÓ QUE NOIADO [199]!! EU TÔ AQUI, MANO! AO BICHO AO BICHO!  
**loio:** Não, não é possível!”  
 \*risadas gerais\*

A desorientação dos *players* em relação ao *game* é tamanha que somente oito minutos depois do início do jogo, Bob é alertado pelos companheiros que ele era o pegador, portanto não tomaria susto algum, pelo contrário ele era o responsável por achar os outros jogadores.

Este diferente modo aponta a vasta gama pela qual é possível se apropriar do CS, demonstrando que mesmo em um jogo com ambientes, roteiros e objetivos pré-definidos, os usuários conseguem vivenciá-lo de múltiplas formas, além de criar novas maneiras de se jogar. Observando um jogo de dança, Prudente (2020) aponta que os entusiastas produzem novos jeitos de se relacionar com o *game*, que por sua vez possui primariamente objetivos e movimentos bem definidos e fechados. Segundo a autora, os entusiastas por meio de sua inventividade criam novas coreografias e lançam vídeos no Youtube<sup>200</sup>. A apropriação do jogo é tamanha que por vezes os conteúdos criados pela comunidade são confundidos com os originais do *game* (PRUDENTE, 2020).

Mesmo investigando outro estilo de jogo ao falar sobre a descentralização do jogador, Mussa (2017) aponta que alguns jogos não são “moldados para causar uma experiência determinada; são, na verdade, campos de possibilidades para o surgimento de experiências indeterminadas.” (MUSSA, 2017, p.3). De fato, grande parte das ações no Counter-Strike é cerceada por sua limitação mecânica. Todavia, por mais que o enredo do jogo não tenha sido planejado para algumas interações não se pode descartar o “fator humano”, ainda mais se levado em consideração que se trata de um jogo *multiplayer*. Assim, por mais que o *game* não tenha como objetivo determinada ação, os jogadores poderão fazê-la por pura vontade, como observado no esconde-esconde e na “partida” de futebol que estava por vir.

Num momento posterior, dois participantes dizem: “Vou jogar futebol” “Ow, quem quer jogar futebol aqui comigo?”, lembrando que o mapa jogado se tratava de

---

<sup>198</sup> Como dito anteriormente, o jogo é dividido entre equipes terroristas e policiais. No modo esconde-esconde, o time policial se esconde ao passo que o terrorista procura.

<sup>199</sup> Gíria referente a pessoa que está drogada, confusa, entorpecida.

<sup>200</sup> É uma plataforma de compartilhamento de vídeos. Disponível em: [www.youtube.com](http://www.youtube.com). Acesso: em 07 jan. 2020

um ambiente com vários cômodos e entradas secretas (para facilitar a brincadeira) e em uma das salas havia uma espécie de quadra com uma bola ao centro. Ao descobrirem esse local, alguns jogadores deixam de lado a brincadeira de esconde-esconde e passam a “jogar futebol”. Os primeiros que encontraram tal lugar guiam os outros para que também cheguem, ao se reunirem começam a “chutar”<sup>201</sup> a bola sem direção determinada. Após alguns instantes, os *players* decidem se organizar e definem que os times seriam os policiais contra os terroristas. No decorrer da partida ordens para passar a bola, defender direito e até gritos de gol são ouvidos constantemente. A imersão é tamanha que um dos jogadores revela que movimentou os pés.

“**Vladmir**: Mano, vocês não botam fé [202]. Vocês não bota fé que quando a bola veio na minha direção eu chutei aqui.” (referindo-se na vida real)<sup>203</sup>

O cenário observado nos revela como jogo eletrônico em suas diferentes manifestações podem fomentar um caráter lúdico, permitindo ao próprio usuário criar, guiar e alimentar as relações ali presentes.

[...] a ludicidade, elemento fundamental da vivência do lazer, é também imprescindível para o jogo, no caso, para o jogo eletrônico. A singularidade humana e suas interações sociais e culturais são ressignificadas e novas práticas também emergem no contexto contemporâneo, com o advento das novas tecnologias que contribuem para atribuição de novos sentidos para o lazer, assim como para outras esferas da vida humana. (RODRIGUES, 2011, p.53).

Seguindo a partida de futebol, ameaças e negociações começam a surgir, uma vez que mesmo acordando em jogar de tal maneira alguns jogadores continuam tendo o poder de “matar” os outros.

**Ioio**: Que palhaçada véi!! A gente tá jogando futebol! Vladmir!”  
**Didi**: Vão matar o outro, vão matar o outro!  
 \*risadas gerais\*  
**Bob**: Nem fudendo mano.  
**Ioio**: Não, não. Tá tendo jogo aqui velho.”  
**Didi**: Ah meu Deus, defende essa bola. Eu vou dar facada nele, eu mato ele!”  
**Ioio**: “Eu mato ele!” \*risadas\*. Não, sem roubar velho.  
**Ioio**: Isso se chama trapaça!  
 \*risadas gerais\*  
**Pesquisador**: Opa, pênalti! Foi mão!  
**Didi**: ÓÓ, eu dou uma facada em você se falar que é mão hein!”

<sup>201</sup> A bola colocada no jogo é um objeto circular móvel e, apesar de se tratar de um jogo de tiro, simula a física de uma bola real. Para chutar não é necessário fazer nenhum comando adicional, basta apenas correr em direção ao objeto e o encostar.

<sup>202</sup> Expressão que significa acreditar.

<sup>203</sup> Segundo o jogador, ele chega a mexer as próprias pernas, num movimento de chute. Isso se dá por sua imersão ao *game*.

Dessa forma, uma certa tensão cercava os jogadores, pois a qualquer momento aqueles que detinham o poder de “dar facadas” poderiam utilizá-lo para alcançar seus objetivos ou impedir que os outros colegas o fizessem. Todavia, é necessário assinalar que tal tensão ocorria num clima amistoso e as ameaças feitas soavam mais como piadas do que como agressões, mesmo quando estas eram cumpridas, ou seja, quando as facadas eram efetuadas.

No esconde-esconde havia duas possibilidades de encerramento, sendo a primeira quando todos fossem achados/mortos pelos procuradores dando-lhes a vitória e a segunda quando o tempo se esgotasse, tornando os policiais vencedores. Como os jogadores ficaram a jogar futebol o tempo se esgotou. Ao finalizar a partida, dois *players* disputam quem foi o ganhador.

“**Didi**: Foi empate não. Foi empate não. A gente fez mais gol!

**loio**: Então deixa eu contar um negócio? A gente ficou vivo, logo nós ganhamos, né!?!”

Didi aponta que não houve empate, sugerindo que seu time havia ganhado considerando o placar do “jogo de futebol”. Entretanto, loio traz a regra do esconde-esconde para defender que sua equipe era a vitoriosa, visto que mesmo fazendo menos gols eles continuaram vivos e o que importava na partida era isso. Tomadas de bom humor, estas pequenas disputas movimentam a equipe fazendo com que seus membros conversem e interajam mais entre si.

“**loio**: Isso aqui faz bem pra harmonia do time né.”

A fala de loio vem ao encontro do objetivo do Coronga Fest, uma vez que os diretores da atlética tinham o propósito de incrementar as relações entre os membros da Fênix. Além disso, todo o molde desenhado por Igor de propor uma sociabilidade entre os jogadores e comunidade na primeira reunião, tratada no item 2, parece começar a ganhar forma. Nessa direção, Suzuki *et al.* (2009) avaliando um grupo de universitários indicaram que a possibilidade trazida pelos jogos eletrônicos de interação tanto presencial quanto virtual motiva seus jogadores a permanecerem nestes meios, sendo o prazer em estar com os amigos apontado como uma das motivações para jogarem. Tal achado corrobora com fala de loio, já que o fato de estarem juntos e interagindo de diferentes maneiras pode motivar os jogadores a permanecerem naquele meio.

A despeito de a conversa não ter tido, para os jogadores, nenhum valor operacional e efetivo, ela, no entanto, serviu de elo, de assunto, de laço social, de motivo para estar com o outro. Esses momentos de partilha, embora possam ser apreendidos como inúteis por alguns, dizem respeito a

um elemento fundamental para a manutenção do substrato grupal. Tratam, pois, de reforçar um grupo de afinidades, estabelecem, assim, uma comunidade espiritual arraigado na forma comum. (MACEDO; FALCÃO, 2018, p.8)

Na mesma direção, os autores indicam a importância de momentos em que haja interação entre os jogadores de um time, mesmo que não sejam recheados de conteúdo próprio para a evolução no jogo, mas que de alguma forma contribuirão para a fortificação dos laços entre os sujeitos.

Após a fala de *loio*, os *players* combinam de jogar mais uma partida. Porém, agora com os moldes tradicionais do jogo e em busca do melhoramento de seu ranking no *game*.

**Broky:** Sem pressão, para não perder *level* [<sup>204</sup>] hein bicho.  
**Vladmir:** Pois é mano.  
**loio:** Eu já ganhei 20 pontos hoje, tô de boa posso perder  
**Vladmir:** Não, eu também pô. Falta um ponto para eu pegar o 13.  
**Broky:** Aí ó, então é agora, é agora é agora.  
**Vladmir:** Tem que tomar cuidado para você não perder *level* mano.”

Mesmo em um ambiente de bom humor, ao optarem por retomar o jogo em seu molde tradicional é percebida uma preocupação constante com a manutenção ou ascensão do ranking dos jogadores. Apesar destas classificações não influenciarem ao acesso de nenhum recurso do jogo e também não serem pré-requisitos para a permanência na atlética, a inquietação dos jogadores talvez se justifique na distinção dada para aqueles que alcançam o ranking máximo da plataforma. Desta forma, apesar de laços sociais serem significativos para a manutenção de uma equipe, é apontado que a amizade e a diversão não seriam mais importantes que o desempenho do jogador durante campeonatos e partidas (Macedo; Falcão, 2018).

Com o término das partidas alguns membros dando-se por satisfeitos com tudo o que já haviam jogado decidem sair do evento. Os remanescentes optam por jogar uma partida competitiva, já que permaneceram 5 integrantes<sup>205</sup> na sala do

---

<sup>204</sup> No jogo CS os jogadores recebem “levels”/ranques de acordo com sua habilidade no jogo. Estes níveis (também chamados de patentes) não são fixos, ou seja, eles variam de acordo com o desempenho dos jogadores nas partidas. Como dito anteriormente na nota de rodapé 58, algumas plataformas produzem rankings próprios. Neste diálogo, os *players* estão a falar da plataforma GC, que divide seus jogadores em levels de 0 a 20. Pontos são atribuídos a cada vitória e com sua soma o usuário sobe de ranking, à medida que pontos são retirados a cada derrota e assim ele pode cair de nível.

<sup>205</sup> Lembrando que para ser jogada uma partida competitiva é necessário que os times tenham 5 integrantes cada.

Discord dispostos a jogar, também me retiro da festa e dou por encerrada minha participação no evento.

Ao longo da festa percebi haver uma necessidade de interação entre os membros da atlética, visto que os integrantes circulavam entre as salas, conversavam e interagiam entre si mesmo fazendo parte de modalidades diferentes. Indo na direção dos relatos do item 2 sobre a necessidade de sociabilização entre os membros, a integração entre os próprios jogadores da equipe de CS com os demais participantes se mostrou importante para a manutenção de uma atmosfera de amizade entre os jogadores da Fênix. Tal socialização descontraída entre os sujeitos parece ter marcado e alcançado o objetivo do Coronga Fest.

Para a maioria dos jogadores, a conversação constante, por meio do acionamento de uma rede de comunicação (inúmeros canais de bate-papo), não somente é necessária para construir uma coordenação frente aos desafios diversos impostos pelo cenário [...] mas trata-se da própria base a partir da qual os sujeitos formam e mantêm, em parte, tanto normas comunitárias e culturais do time, quanto constroem diariamente uma atmosfera de fraternidade, relacionamentos de solidariedade, companheirismo, sociabilidade, confiança e amizade. Enfim, que constituem tudo aquilo que se pode resumir pela palavra camaradagem – todos os elementos incluídos por este termo. (MACEDO; FALCÃO, 2018, p.7)

Isto ficou salientado pela participação dos sujeitos no evento por meio de diálogos que perduravam todo o Coronga Fest não sendo observados momentos de completo silêncio, mesmo naqueles de maior tensão. As conversas que constantemente se sobrepunham, indicavam o anseio na comunicação com seus pares a ponto de não poderem esperar que o outro acabasse sua fala. Pelo caráter do evento, evidente que as relações estabelecidas ali apesar de terem semelhanças se desenvolviam de modo diferente aos momentos de treinos e campeonatos.

Para além disso, King *et al* (2020) apontam que durante a pandemia o hábito de jogar, apesar de apresentar pontos positivos e negativos, tornou-se uma boa alternativa para promover “conexões sociais” propiciando a socialização mesmo durante o isolamento físico, ajudando assim a manter a saúde mental e social ao decorrer pandemia. Desta forma, o Coronga Fest conseguiu cumprir seu objetivo ao aproximar os membros da Fênix por meio dos jogos, conversas, piadas e, por que não, cerveja gelada.

## 5 E-SPORT UNIVERSITÁRIO: O JOGO ENCARADO COMO ESPORTE

As diferenças entre um esporte e o jogo eletrônico às vezes são sutis. É necessário definir o que entendemos por *esporte eletrônico* ou *e-sport*.

Segundo a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos – CBEE (2020), tal manifestação pode ser atribuída a “qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes”. Entretanto, essa definição me parece rasa e demasiado abrangente. Para aumentar os horizontes sobre o que poderia ser considerado esporte eletrônico, Macedo e Falcão (2019, p. 248) resumem que

Em síntese, o e-sport surge como uma prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores por meio de seus desempenhos incorporados – os quais desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as tecnologias de informação e comunicação (TICs), especialmente, neste caso, os jogos digitais.

Como salientado pelos autores, para além da participação em competições organizadas, é preciso o incremento das habilidades físicas e mentais dos jogadores, que se desenvolverão, via de regra, por meio de treinos e rotinas. Dessa forma, o caráter físico está presente nas manifestações do esporte eletrônico, embora não seja a sua característica principal. Sem dúvida, a falta da movimentação corpórea é uma barreira encontrada nos debates sobre jogos digitais como esportes. Nesse sentido, Melo (2010, p. 115) afirma:

Nem sempre a movimentação corporal foi parte essencial do fenômeno esportivo, [...]. Além disso, enquanto prática social que deve ser historicizada, não podemos nos prender a apreensões essenciais: o esporte é aquilo que em cada momento se defina como tal [...].

Desse modo, apesar de a habilidade física ou a movimentação corporal não ser o único fator considerado para a definição de uma manifestação como esporte, é possível entender que o esporte eletrônico guarda relação com habilidades físicas treináveis, visto que o jogo digital exige movimentação corporal e coordenação motora<sup>206</sup> – talvez não grossa, como estamos acostumados a observar nos esportes

---

<sup>206</sup> No desenvolvimento motor humano, notam-se duas frentes de aprendizagem motora: a coordenação motora fina e a coordenação motora grossa. A última refere-se à utilização dos grandes

tradicionais, como futebol, vôlei e natação, mas sim fina, pelo domínio dos dedos sobre controles, *mouses* e teclados.

Taylor (2012) discute, dentre outros pontos, o fator físico do esporte eletrônico. O autor traça uma conexão entre o corpo físico e as atitudes no meio virtual, sendo estas mediadas por um artefato tecnológico (computador, videogame ou outro). A respeito disso, Taylor (2012) revela que o domínio do corpo e de suas reações se mostra diferente em atletas profissionais e amadores.

Essa coordenação complexa ou habilidade que tece a cognição com o físico-tecnológico é alcançada por meio de prática constante e rigorosa. Do mesmo jeito que esportes tradicionais formam uma ação incorporada, o jogo de computador de elite também se inscreve no corpo dos jogadores, refinando ao longo do tempo os mais matizados, ainda que complexos, circuitos de ação. (TAYLOR, 2012, p. 54, tradução nossa)

Corroborando com Macedo e Falcão (2019), Taylor (2012) afirma que o incremento e a incorporação das ações necessárias ao jogo são frutos do treinamento constante dos jogadores. Tais condições citadas na literatura vão ao encontro do que observei em campo, uma vez que os membros do time de Counter-Strike buscavam de maneira constante o incremento de suas habilidades motoras e cognitivas no *game*.

Outros pontos também devem ser destacados a fim de aclarar o que é o esporte eletrônico. Vale ressaltar que o entendimento de jogo eletrônico como esporte não é uma unanimidade na literatura. A respeito disso, Parry (2018, p. 14, tradução nossa), baseado em seu entendimento de esporte olímpico, defende que os esportes eletrônicos não poderiam ser considerados esportes, pois

são inadequadamente “humanos”; eles carecem fisicalidade direta; falham em empregar o controle decisivo de todo o corpo e habilidades de todo o corpo; e não podem contribuir para o desenvolvimento de todo o ser humano [...].

Em contraponto a outras vertentes da literatura, o autor defende que não há fisicalidade o suficiente nos jogos eletrônicos<sup>207</sup>. Entretanto, esse argumento é

---

agrupamentos musculares para a realização de ações como correr, pular e arremessar. A coordenação motora fina, por sua vez, compreende a atuação de grupos musculares com maior afiniação para realizar atividades como amarrar cadarços, segurar um lápis, digitar e mover um *mouse* (MARQUES, 1979).

<sup>207</sup> Vale ressaltar que o texto do autor não se baseia em uma observação empírica ou análise bibliográfica, mas sim na estipulação do que ele mesmo (com base no dicionário) entende como

contestado tanto no exposto por Macedo e Falcão (2019), Taylor (2012) e Melo (2010) quanto pelo jogador Nilut, cujas proposições ainda serão apresentadas.

Parry (2018, p. 14, tradução nossa) ainda tece uma segunda crítica referente ao modo como os jogos são criados e organizados:

padrões de criação, produção, propriedade e promoção colocam sérias restrições ao surgimento do tipo de instituições estáveis e persistentes características da governança esportiva.

De fato, o modo de gerenciamento de direitos sobre os *games* torna-se um empecilho para a criação de entidades de regulamentação. Contudo, essa dificuldade não se mostra exclusiva dos jogos eletrônicos, sendo de comum observação nas primeiras décadas de uma modalidade esportiva. Nesse sentido, tal característica conversa diretamente com o que se encontra no contexto universitário brasileiro. Aqui, é necessário frisar que, por se tratar de um campo ainda em crescimento e não consolidado, é difícil definir com clareza até mesmos as entidades que regulam tais práticas.

Em um esforço para identificar qual seria o órgão regulador ou gestor do esporte eletrônico no Brasil, encontrei quatro confederações: a Confederação Brasileira de eSports – CBES (2021), a Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico – CBDEL (2021), a Confederação Brasileira de Games e Esports – CBGE (2021) e a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos – CBEE (2020). Em algum momento, todas se dizem responsáveis por supervisionar, regular, administrar e/ou gerir o esporte eletrônico no país.

O fato de existir mais de uma confederação com essas finalidades pode levantar questões sobre a legitimação do esporte eletrônico. A indagação se direciona à possibilidade de regulamentação por meio de entidades dessa manifestação no Brasil. Sobre o contexto mundial Abanazir (2019, p. 119, tradução nossa) diz que

Ao contrário dos esportes modernos, atualmente, os e-sports carecem de uma federação internacional monopolística que possua o dever e o poder de fazer as regras para todas as disciplinas de um esporte. Primeiro, existem várias organizações que organizam torneios internacionais para vários jogos de videogame. Além disso, os próprios editores de videogames

---

esporte olímpico. Ele também estipula categorias criadas por si mesmo para que uma manifestação se estabeleça como esporte.

assumiram o manto de organizar e promovendo suas próprias competições de e-sports com base nos videogames que desenvolvem.

O autor indica a necessidade da criação das federações, chamando a atenção para a descentralização causada pelas várias empresas que organizam os próprios campeonatos e modalidades. Porém, ao levantar os esportes modernos como referência para federações internacionais centralizadoras de poder, Albazanir (2019) deixa de lado a historiografia do fenômeno esportivo como um todo. Fortes (2021) aponta que muitos estudos voltados para a compreensão do esporte são pautados no futebol e que essa universalização de olhares, apesar de justificável, pode distorcer o entendimento de elementos que fogem a ele.

E se a gente for para e-sports ou para MMA que são esportes cujo processo de profissionalização está acontecendo na nossa frente, não tem ainda federação que seja reconhecida por todo mundo. Tem uma disputa de ligas, tem uma liga (UFC) que as pessoas tomam como se fosse sinônimo do esporte (FORTES, 2021, p. 14).

O autor aponta que muitas vezes a liga é entendida como o próprio esporte, e não como uma organização (entre outras) contida nele, além de entender que a profissionalização do futebol, em termos de estrutura das organizações, se desenrolou de modo diferente do que vem ocorrendo com o e-sport, por exemplo. Com isso, não é possível entender que o esporte eletrônico vem se configurando de forma contrária à dos esportes modernos em geral. Fato é que o modelo proposto para o esporte eletrônico tem sido eficiente para o crescimento do número de jogadores e para a visibilidade dos jogos, o que alimenta a incerteza sobre a necessidade de um órgão que centralize os poderes dos jogos.

Em entrevista à ESPN, a advogada especialista em direito desportivo Tarsila Machado Alves explica que, entre as dificuldades observadas para que uma entidade centralize o poder para o efetivo cumprimento do que se espera de uma federação, seria necessário, antes, que as desenvolvedoras e as publicadoras dos jogos concedessem à federação diversos poderes, como edição de regras, regulamentos e organização de campeonatos (RIGON, 2018). No mesmo sentido dos apontamentos de Abanazir (2019), tais ações poderiam mudar de maneira fundamental o formato de algum jogo e influenciar sua divulgação, levando a uma mudança econômica de tais empresas. Assim, o cenário da existência de um órgão

que centralize os poderes dos jogos tem se mostrado improvável até o presente momento.

Em uma tentativa de centralizar as ações relacionadas ao esporte eletrônico universitário no Brasil, desde 2016 existe o evento universitário Jogos Universitários Brasileiros, alavancado pela Confederação Brasileira do Desporto Universitário (CBDU). Nesse caso específico, não se trata de um evento exclusivo para os esportes eletrônicos; estes apenas fazem parte da programação geral. Observa-se, então, que a CBDU é apenas mais uma federação que oferece campeonatos e eventos, e não a única que regula a todos.

O formato das competições, a geração de renda, a movimentação de dinheiro e a transformação da manifestação em um espetáculo consumível são aspectos que podem facilitar o entendimento da esportivização dos jogos eletrônicos. Segundo González (2010, p. 170), esse processo pode ser entendido como “ato ou efeito de transformar uma prática corporal em esporte, assumindo os códigos próprios desse fenômeno”. No escopo da presente pesquisa, isso acontece quando o jogo passa a seguir e a incorporar as características do que é entendido como esporte.

Sobre esse processo, Bracht (2003, p. 15), ao refletir sobre a Educação Física escolar, afirma que o fenômeno esportivo “tomou como de assalto o mundo da cultura corporal de movimento, tornando-se sua expressão hegemônica, ou seja, a cultura corporal de movimento esportivizou-se”. Para o autor, diversos jogos foram sendo regulamentados pelo próprio Estado, mudaram seu foco para o alto rendimento e passaram a ser entendidos como espetáculos, moldando, assim, o processo de esportivização das práticas corporais. A capoeira é uma das práticas citadas como exemplo. Ele aponta, ainda, a maneira como a prática esportiva foi se consolidando como norma de comportamento socialmente válida (GONZÁLEZ, 2010). Apesar de se tratar de um contexto diferente do discutido aqui, os processos parecem seguir os mesmos passos.

Seguindo o caminho da transformação do jogo em esporte, é interessante, também, ouvir o que as pessoas imersas nessa manifestação entendem por *esporte eletrônico*. Para isso, é possível estabelecer um diálogo entre a literatura mobilizada e os sujeitos que estão no campo do jogo eletrônico, a exemplo de Nilut, jogador da Fênix:

Esporte eletrônico é um esporte, para mim, como qualquer outro esporte. Não tem uma diferenciação entre o esporte físico tradicional e o esporte eletrônico. Você tem ali um cenário competitivo, que pode ser individual dependendo do jogo. O CS é um não individual, é coletivo, ponto final, e assim como o esporte tradicional [...]. Usando o esporte tradicional de base, você tem que fazer as mesmas coisas: você tem que coordenar o time, você tem que fazer o time funcionar, você tem que manter todos os seus jogadores com a cabeça boa. O esporte eletrônico ali para mim é um momento de interatividade com a alta competitividade.<sup>208</sup>

Nilut entende que não há, de fato, uma grande diferença entre esporte tradicional e eletrônico. Ele aponta diversas tarefas semelhantes em ambas as manifestações e se apoia em dois aspectos para dizer o que entende como esporte eletrônico. O primeiro envolve a sociabilidade, quando diz que há uma “interatividade com alta competitividade”. Com isso, o estudante aponta que, além da competitividade já presente nos esportes em geral, no esporte eletrônico é necessário que haja uma interatividade. Na verdade, Nilut propõe que o que se desenvolve é uma interatividade com competitividade, e não o contrário – o que sugere que os laços estão em primeiro plano. O segundo ponto levantado por ele diz respeito ao aspecto organizacional, isto é, à rotina e aos afazeres. Nesse aspecto, expõe a importância da coordenação do time e da manutenção dos jogadores como pontos de comunhão entre esporte tradicional e eletrônico.

Luísa, fundadora da Fênix, também dá o seu entendimento de *esporte eletrônico*:

Para mim, esporte eletrônico é um esporte que envolve muitos campos, inclusive campos de raciocínio de time, trabalho em equipe, lidar com pessoas, lidar com treinos estratégias, habilidades motoras. É competição! Todas as emoções e adrenalina que tem na hora do jogo, sentimento de vitória, sentimento de fracasso, de derrota, sentimento de união, de sinergia. De ter por trás uma modalidade pautada, regulamentada com campeonatos regrados oficiais, tudo. Um ecossistema, nutrido. Com propósitos de crescimentos pessoais, tanto motores quanto habilidades de raciocínio. Tanto habilidades sociais, quanto também lazer, diversão, estresse, tudo. Acho que eu resumi o que eu acho. É bem isso, para mim. Dizem que a gente não sua jogando, eu já suei muito.<sup>209</sup>

Luísa também aponta que “lidar com pessoas” por meio do “trabalho em equipe” é essencial para o esporte eletrônico – mais uma vez, os processos de

<sup>208</sup> Neste capítulo da tese, todas as citações da entrevista com Nilut são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Entrevista com jogador**. Belo Horizonte, 6 out. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (85 min.).

<sup>209</sup> Neste capítulo da tese, todas as citações da entrevista com Luísa são transcrições do áudio gravado, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Entrevista com fundadora**. Belo Horizonte, 10 set. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (53 min.).

interação são apontados no entendimento desse fenômeno. Para esses indivíduos, a prática esportiva eletrônica está ligada à criação de vínculos<sup>210</sup>. Além do incremento de habilidades mentais e físicas, a presidente revela outro aspecto físico ao mencionar que, durante os jogos, é comum suar, talvez não pelo esforço motor, mas pelo estresse decorrente das situações de tensão vivenciadas no *game*..

Conforme mostram os relatos, a mescla de fatores sociais, físicos e mentais, o investimento em dinheiro e os regulamentos criam um “ecossistema” propício para que o esporte se desenvolva. Seriam, então, todos os jogos eletrônicos competitivos um esporte? Ou existe algum aspecto que os integrantes da Fênix apontam como diferença entre o esporte eletrônico e o jogo competitivo? Nilut comenta:

Agora, o que é definido como esporte eletrônico hoje em dia, [...] para virar um esporte eletrônico bastante difundido, é preciso ter empresas querendo investir e tem que ter gente querendo assistir. Por exemplo, CS e LoL tem sempre muita gente querendo assistir, tanto na Twitch quanto na televisão quando passa, e sempre tem empresa a investir.

Na mesma linha, Luísa complementa:

Para mim esporte vai muito além. Acho que quando está regulamentado, tem regras e tal. Tem todo o ambiente, tem uma organização, organizações cedendo. Tem dinheiro investido, jogos eletrônicos também. Mas eu acho que muito para esse lado de construção orgânica [...]. Envolve toda essa coisa. Para mim eu te falei atrás, eu vejo que a partir do momento que um jogo passa do ramo de ser somente um jogo que tem essa disputa e passa a ter todo um ambiente em volta dele, todo esse ecossistema, eu acho que ele já começa a ser visto como um esporte eletrônico. Porque ele tem federações, ele tem organizações, ele tem países jogando contra, tem copas, campeonatos, tem times, assessoria, investimentos. Várias áreas trabalhando ali. Eu nunca parei para ler a diferença entre os dois, mas acredito que é um limiar muito próximo, mas também muito difícil de você cruzar a linha. Próximo, mas muito difícil. É muito difícil porque é caro, é caro em dinheiro mesmo. É caro em dinheiro, porque você tem que investir em criar a comunidade.

Em contraponto ao indicado pela CBEE, os participantes entendem que, para um jogo se tornar esporte, é necessário que ele vá mais à frente da disputa, da competição. Além de entidades, regulamentações e equipes (já apontados anteriormente), dois elementos que se cruzam parecem ter força: o dinheiro e a transmissão. Ambos aparecem como termômetros de como o *game* começa a se tornar um esporte. Tendo a história econômica como ponto de partida, Santos (2012,

---

<sup>210</sup> Conforme foi discutido no Capítulo 3.

p. 50) revela que “As partidas de esportes, praticadas em recintos fechados e comercializadas mediante cobrança de ingresso, tal como uma mercadoria, são produzidas para um mercado [...]”. Traçando um paralelo entre as possibilidades de divulgação e consumo de esportes em meados do século XIX e atualmente, é possível observar semelhanças com a transformação da manifestação esportiva, que se torna um produto consumível.

O autor também afirma que Inglaterra e Estados Unidos, ainda no século XIX, foram os primeiros países a organizar eventos esportivos com a comercialização de ingressos. Para ele, além da geração de renda, a prática e a observação de esportes traziam *status* e prestígio social (SANTOS, 2012). Corroborando essa ideia, a exploração comercial do esporte também aparece nos escritos de Bracht (2003) como fator possibilitador do profissionalismo. Ainda no século XIX, “esportizam-se uma série de práticas corporais e logo aproveita-se a possibilidade de explorar comercialmente os eventos esportivos, surgindo o profissionalismo” (BRACHT, 2003, p. 99). Nos panoramas indicados por Luísa e Nilut, o consumo dos esportes eletrônicos, seja em transmissões, seja em campeonatos, parece percorrer o mesmo caminho.

Nesse sentido, é possível apontar que, para que uma atividade competitiva ganhe contornos ou *status* de esporte, é preciso que haja investimentos. Estes devem ser voltados primeiro para a criação do jogo e depois para a sua publicação<sup>211</sup> e divulgação. Os passos seguintes requerem, segundo Luísa, ainda mais dinheiro, pois dizem respeito ao aumento da popularidade do *game* por meio do incremento de sua visibilidade, criando-se conteúdos, propagandas e campeonatos com distribuição de prêmios, bem como realizando-se transmissões. Nesse caminho, Campedelli e Carvalho (2018), analisando a legitimação do esporte eletrônico, apontam que a transformação do conteúdo em espetáculo é de suma importância para o entendimento dessa manifestação como esporte. No universo dos esportes eletrônicos, a mídia e o consumo passam a fazer parte do cotidiano. Para os autores,

A diferença entre os *e-sports* e o jogos digitais com propósito lúdico está justamente na formação de espetáculos [...] Pode-se dizer que no atual panorama do esporte enquanto espetáculo, a competição é apenas um dos objetivos existentes, tendo-se em consideração que outras particularidades

---

<sup>211</sup> Refere-se ao lançamento de um jogo para a compra por parte do público.

também se notabilizam nesse contexto, como: entretenimento, espetacularização, marketing esportivo, entre outros. Em grande parte das vezes, os eventos esportivos possuem elaborados shows de abertura, intervalo ou conclusão. Diante de uma produção que conta com patrocinadores, planejamento e muito dinheiro, onde a forma e o conteúdo se sobressaem, o espetáculo acaba tornando-se um evento à parte das competições (CAMPEDELLI; CARVALHO, 2018, p. 7-8).

Dessa forma, assim como salientado por Luísa e Nilut, a transformação do jogo em esporte depende do investimento de dinheiro e da formação de uma comunidade que consuma o conteúdo. Vale ressaltar que, ao apresentar a história do esporte em três países distintos, Santos (2012) indica que a transformação em espetáculo comercializável não consiste em um panorama criado atualmente. Segundo o autor, ainda no século XIX os esportes produzidos “para o fornecimento de espetáculos a grandes públicos tornam-se cada vez mais fatias importantes da chamada indústria do entretenimento e da própria economia” (SANTOS, 2012, p. 48).

Esses fatores, entre outros, são capazes de nutrir o já mencionado “ecossistema” para a criação de uma comunidade que jogue, assista e consuma conteúdos do *game*, gerando, assim, um mercado para e a partir do jogo. Voltando aos relatos dos membros da Fênix, em ambas as falas é possível perceber que a criação de um meio ambiente, uma comunidade que consuma e interaja com os esportes eletrônicos é de suma importância para que isso aconteça. Fortes (2009) entende que o consumo está intimamente atrelado ao processo de profissionalização do esporte, que suscita a produção de espetáculos na forma de campeonatos, grandes premiações e patrocínios como produtos consumíveis, tornando os entusiastas mais espectadores (consumidores) do que praticantes.

Em termos gerais, a transformação do jogo competitivo em um esporte passa, principalmente, pela criação de entidades e campeonatos que exigem uma rotina de treinos e encontros de participantes. Grande parte das falas de Nilut e Luísa trata a criação de entidades e órgãos como fundamental para o estabelecimento da manifestação como esporte. De fato, o crescimento dos números do esporte eletrônico chama a atenção de representantes da sociedade civil e do Estado para a sua regulamentação<sup>212</sup>. Portanto, esse fenômeno, assim

---

<sup>212</sup> Encontra-se em trâmite o Projeto de Lei do Senado n.º 383 de 2017, que dispõe sobre a regulamentação do esporte eletrônico. Também existem as instituições que pretendem organizar e fomentar o *e-sport*, citadas anteriormente neste capítulo.

como diversos outros que passaram por processos semelhantes, se torna um campo de disputa no qual há diferentes posições e pontos de vista. O não consenso entre a literatura e os entusiastas do esporte eletrônico salienta o atual momento desse fenômeno.

## 5.1 AMBIENTE UNIVERSITÁRIO: O ENCONTRO ENTRE PROFISSIONAL E AMADOR

Ao longo da observação, percebi comparações entre o ambiente universitário e o meio profissional dos esportes eletrônicos. Contudo, também notei ações e estruturas que remetem à prática amadora. Questiono: é mais apropriado aproximar o ambiente universitário do campo profissional ou do amador? Cabe ao esporte universitário se encaixar em uma dessas esferas ou seria ele um ambiente próprio, que às vezes se aproxima, às vezes se distancia delas? Esta seção da tese se propõe, portanto, a discutir o que se entende por profissional e não profissional.

As falas de Nilut e Luísa apontadas no item anterior permitem observar que a construção do cenário universitário de esporte eletrônico trilha o mesmo caminho da dos esportes tradicionais, buscando os passos do profissionalismo. Assim, os universitários tentam seguir moldes vistos nos ambientais profissionais, como a sua organização em diretorias, a rotina de treinos, o estabelecimento de parcerias e contratos e as associações a federações. Nesse sentido, Macedo e Falcão (2018, p. 6) enumeram fatores que caracterizam uma equipe, entre eles

[a] instituição do cumprimento de certas atividades realizadas pelos seus membros, incluindo a participação em atividades diversas do time, sejam em treinos, análises de jogos, campeonatos etc.

A Fênix, por exemplo, conta com cinco diretorias. Em contrapartida, apesar de existir uma divisão administrativa de tarefas e responsabilidades, os recursos (tempo, dinheiro e pessoal) disponíveis apontam para uma direção amadora<sup>213</sup>. Isso é verificado na medida em que um sujeito ocupa, ao mesmo tempo, as funções de jogador e editor de vídeos; outro, além de ser diretor de *marketing*, também é

---

<sup>213</sup> A presente tese não faz juízo de valor sobre qual forma de se encarar o desenvolvimento da Fênix seria inferior ou superior.

treinador de equipes; ou, como dito anteriormente, quando o treino é marcado e só comparecem aqueles que podem, pois os demais têm outras obrigações.

Fortes (2009) aponta que o acúmulo de cargos pode ser um ponto de diferenciação entre o amadorismo e o profissionalismo. Ao investigar uma revista de surfe na década de 1980, o autor constatou que a ausência de um bom pagamento fazia com que os mesmos indivíduos procurassem outros afazeres, o que os impedia de se dedicarem totalmente à revista. Ainda nesse contexto, ele também dá como exemplo o caso de pais que não só acompanham os filhos como torcedores, mas também acumulam funções de técnicos e até comissários de pista (FORTES, 2009). Tais práticas, apesar de não serem encaradas como contradições ao profissionalismo, podem sugerir o caráter amador de tais manifestações.

Outro ponto apresentado por Fortes (2009) como forma amadora de se relacionar com o esporte é a falta de informação. Segundo o autor:

[o] amadorismo fica patente: não apenas desconheciam-se as regras, como a própria fórmula de disputa do campeonato. A falta de informação abrange não só os atletas, mas também o jornalista (que os criticara pelo mesmo motivo) (FORTES, 2009, p. 145).

A falta de informação entre os envolvidos com a prática esportiva é entendida como amadora, o que dialoga com um dos achados apresentados no Capítulo 3: no momento em que uma diretora pede para que os jogadores da equipe informem melhor sobre os dias e horários das partidas a serem disputadas, pois não sabiam ao certo quando os jogos eram realizados. Alguns dos integrantes não conseguiam nem sequer informar em que fase dos campeonatos eles estavam; e no Capítulo 2: quando o próprio diretor revela que o cenário universitário “é uma várzea” ou quando os jogadores discutem sobre a aceitação ou não do comprovante de matrícula para a participação de um torneio. Dessa maneira, por mais que o desenho da estrutura do esporte eletrônico universitário se volte para o profissionalismo, as ações e o pessoal envolvido seguem a lógica do amadorismo. Ainda assim, como salientado, o modo como o cenário universitário vem se desenhando segue, de certo modo, o campo profissional.

Lu (2017) examina a maneira como o esporte eletrônico se desenvolveu na China nas últimas três décadas. O início dos campeonatos, no começo dos anos 1990, realizou-se por força do voluntariado (assim como se observa, hoje, no campo

universitário). Entusiastas se reuniam para realizar eventos sem apoio de instituições e empresas que fabricavam jogos ou artigos eletrônicos<sup>214</sup> (LU, 2017). Durante a presente pesquisa, observei um cenário semelhante em campo: a maioria dos campeonatos fora desenvolvida pelos próprios estudantes e atléticas, sem que uma instituição estivesse à frente.

Luísa fala sobre a realização dos primeiros eventos de esporte eletrônico universitário:

Participamos de várias coisas no começo, eu como Luísa e a gente como Fênix. Como Luísa, participei voluntariamente de várias iniciativas, estive ajudando torneios também como convidada dentro da execução, [...] em vários debates, conversas, compartilhando conhecimentos, compartilhando experiências em várias mesas redondas que me chamaram. Enfim, participando de todo o meio, eu como pessoa, como uma engrenagem para tudo ocorrer. Também fazendo campeonatos, interno da UFMG e externo para o universitário do Brasil inteiro. [...] A gente, como Fênix, fez vários campeonatos, participamos de vários campeonatos jogando, apoiando, divulgando, cedendo pessoas para trabalhar nestes campeonatos, [...] também sediando campeonatos, seja on-line, seja na UFMG, para a comunidade. Fazendo eventos, transmitindo jogos. Divulgando e fazendo produtos. Divulgando grupos de interação, fazendo campeonatos para os próprios alunos, fazendo a copa das atléticas. Orientando as próprias atléticas da UFMG.

Como explica Luísa, o cenário universitário parece mover-se de uma forma retroalimentada, na qual os participantes são também aqueles que organizam, divulgam e fomentam o ambiente. Na fala da fundadora percebo também uma motivação em trazer mais pessoas para o meio, orientando outras atléticas, promovendo mesas-redondas e compartilhando saberes.

A produção e a possível venda de produtos também são assinaladas.<sup>215</sup> Santos e Melo (2020) indicam que, ainda no século XX, a comercialização de produtos guardou relação com a estruturação do campo esportivo, da prática do esporte e do sentimento de pertencimento a determinado segmento.

Outro aspecto apontado por Luísa é que, assim como na China, a força motriz dos eventos de esporte eletrônico universitário foram os próprios entusiastas. Cabe, contudo, ressaltar que, naquele país, esse fenômeno teve razões diferentes das observadas aqui. Segundo Lu (2017), as empresas que produziam *videogames* não se envolveram com o lançamento de campeonatos e a construção de um campo

---

<sup>214</sup> De forma não muito diferente do que é observado em outros esportes consolidados no Brasil.

<sup>215</sup> Conforme exposto no Capítulo 3, a Fênix oferece uma série de artigos relacionados à prática do esporte eletrônico e à construção do sentimento de pertencimento.

esportivo eletrônico porque os jogos não haviam sido lançados oficialmente na China. As companhias que detinham os jogos ainda não haviam de fato entrado naquele mercado. Além disso, muitos jogos eram pirateados por marcas secundárias que habitavam a margem da legalidade, evitando fazer grandes exposições.

Frise-se que a pirataria não é observada unicamente nos meios virtuais (jogos eletrônicos), com o advento da tecnologia. Fortes (2009) indica que, na década de 1980, brasileiros falsificavam marcas estrangeiras de produtos relacionados ao surfe. É curioso notar que, assim como em alguns casos dos jogos virtuais, tal marca secundária conseguiu tamanha abrangência em território nacional que, em um dos trechos de Fortes (2009, p.135), é citada como “QuickSilver brasileira”<sup>216</sup> e estaria em negociação com a real empresa produtora dos itens de surfe.

Por outro lado, Lu (2017) ressalta que, apesar de os jogos de computador ainda sofrerem com pirataria, na década de 1980 a dificuldade era o acesso aos servidores oficiais na internet. Assim, os entusiastas se reuniam em lan-houses e formatavam campeonatos por eles próprios. Como exemplo, o autor cita o crescimento da comunidade on-line do jogo StarCraft<sup>217</sup>, que trazia mais jogadores, entusiastas, patrocínios, marcas e transmissões. Apesar desse cenário, o primeiro campeonato oficial desse *game* foi ocorrer apenas na década de 2000.

Com base nos achados de Lu (2017), ressaltam-se os passos em comum traçados pelos ambientes profissional e universitário para constituir um campo em países tão distantes geográfica e culturalmente. Uma das estratégias usadas para o crescimento foi a transmissão ao vivo das partidas, fator que é facilitado por já existirem plataformas específicas para isso (como aquelas mencionadas no Capítulo 2).

Comparativamente, entendo que o cenário universitário atual está em transição, passando de um primeiro estágio (no qual os estudantes precisam mover todas as “alavancas” para que eventos aconteçam) para um segundo (no qual existe a entrada de parcerias e órgãos que fomentam o meio, a criação de ligas e instituições). Nos campeonatos, os estudantes ainda têm papel fundamental, pois

---

<sup>216</sup> QuikSilver é uma empresa australiana de artigos esportivos fundada em 1969.

<sup>217</sup> Jogo lançado em 1998 e classificado como RTS, sigla em inglês para *estratégia em tempo real*.

continuam sendo os organizadores e principais realizadores, ainda que permaneçam amparados por empresas que detêm capital (seja ele financeiro ou de *know-how*<sup>218</sup>).

A exemplo disso, a Fênix iniciou, em 2021, uma tentativa de parceria com o Cruzeiro Esporte Clube, instituição profissional que, além de equipes de futebol, atletismo e vôlei, possui um time de LoL. Em janeiro de 2021, a membro Renata relatou, no grupo de WhatsApp, que a parceria ainda precisaria ser fechada e que uma das exigências do Campeonato Brasileiro de LoL seria de que as equipes desenvolvessem, de alguma forma, o cenário universitário. Também informou que a Fênix fora procurada pelo Cruzeiro pelo fato de terem sede na mesma cidade e contatos em comum (não especificados).

Mais tarde, porém, os planos não saíram como o previsto, e o acordo entre a Atlética e o Clube não ocorreu. Pouco se falou sobre os motivos que culminaram nessa decisão; todavia, a E-Flix, empresa até então responsável por gerir as equipes de esporte eletrônico do Cruzeiro, rompeu o contrato com o Clube em março de 2021 (GERARDI, 2021). Talvez tenha sido esse o motivo para a parceria não ser fechada de fato.

A organização e a profissionalização do campo universitário dos esportes eletrônicos estão ligadas, também, a outros fatores. Além da estrutura de organização de pessoal, já relatada, existe um processo de documentação das ações a ser seguido. Como exemplo, a Fênix conta com um código de conduta de membros<sup>219</sup>. Entre outros aspectos, tal código lista comportamentos esperados e indesejáveis para os integrantes da Atlética, bem como sanções que podem ser impostas para aqueles que o descumprirem – estas vão de advertência oral até exclusão da Atlética. Ao serem admitidos em seletivas, todos os ingressantes recebem esse documento de maneira digital e, apesar de não o assinarem, ficam cientes de seu conteúdo para o prosseguimento nas atividades da Atlética.

Em contrapartida, mesmo representando a Universidade em numerosos eventos, a Fênix ainda não é regularizada na UFMG e em seu DCE, uma vez que não há nenhuma documentação de registro oficial da Atlética, como ata de fundação, estatuto, relação de associados e fundadores, ofício encaminhado ao

---

<sup>218</sup> Expressão em inglês que significa *habilidade adquirida pela experiência, saber prático*.

<sup>219</sup> Esse documento se encontra no Anexo B.

cartório e Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ)<sup>220</sup>. Não me foi possível, todavia, identificar os entraves que impossibilitam o cumprimento de tal documentação para que a Fênix seja reconhecida legalmente pela UFMG como uma atlética unificada. Dessa forma, o único vínculo da Fênix com o DCE consiste em ajudas esporádicas na divulgação e realização de eventos.

Outro fator que influencia diretamente o ambiente profissional esportivo é a criação de uma base. Nos esportes tradicionais, é comum observar que os times têm, além de uma equipe profissional, equipes de base, em geral organizadas por idade<sup>221</sup>. No esporte eletrônico, algumas organizações também seguem esse caminho, criando as equipes *academys*, já discutidas no Capítulo 2. Estas buscam dar espaço e tempo para que os jogadores desenvolvam suas habilidades, tornando-os preparados para, mais tarde, atuarem na equipe principal ou ser transferidos para outros times em acordos monetários<sup>222</sup>. Diferentemente do que acontece nos esportes tradicionais, as equipes *academy* não são necessariamente separadas por faixa etária – visto que nos times de esporte eletrônico os jogadores mais experientes dificilmente se encontram na faixa dos 30 anos.<sup>223</sup>

Levando em conta a definição literal da expressão *equipe academy*, não faria sentido que estas existissem, já que todas as equipes das atléticas são acadêmicas, universitárias. Entretanto, conforme exposto no Capítulo 1, apesar de essas equipes seguirem contornos do cenário profissional, elas têm objetivos e motivos diferentes. O desenvolvimento de jogadores habilidosos para o time principal é um dos objetivos, mas não o único, tampouco o mais importante. Diferentemente do cenário profissional, nas equipes *academy* não existe a preocupação (muito menos a possibilidade) com a arrecadação de dinheiro por meio da transferência dos jogadores, uma vez que estes não têm contratos firmados, seus vínculos são mediados pela instituição de ensino. Todavia, os esforços dessas equipes se voltam para uma maior abrangência da Atlética na Universidade,

---

<sup>220</sup> Tais documentos são obrigatórios para a constituição de sociedades e registros públicos (BRASIL, 1973).

<sup>221</sup> Como exemplos podemos citar os times Sub-15, Sub-17 e Sub-20, cujos números indicam a idade máxima permitida para os jogadores. Nos times (e seleção) de futebol, tais equipes de base servem como apoio e escola para novos jogadores. Os que se destacam, em geral, são promovidos aos times principais.

<sup>222</sup> Em geral, ao adentrar em uma equipe (seja ela *academy* ou não), o jogador assina um contrato sobre seus direitos de jogo. Assim, ele pode ser negociado com outras organizações.

<sup>223</sup> A exemplo, com 32 anos e 1 mês, Karrigan em 2022 tornou-se o jogador mais velho a conquistar um Major. (BENVEGNU, 2022)

abarcando um maior número de estudantes, alcançando mais representatividade em torneios e, conseqüentemente, conquistando uma maior torcida.

Na Fênix, esse tipo de projeto ganhou forças e foi apoiado por jogadores e diretorias em um período em que havia apenas uma modalidade com equipe *academy*: o LoL. Mais tarde, outras modalidades, como o Counter-Strike, também aderiram ao modelo. As equipes *academys* ganharam força, aumentando o número de participantes da Fênix e alcançando níveis de competição semelhantes aos das equipes principais. Fato é que, a partir de dado momento, não foi mais possível precisar qual, as equipes até então de base passaram a participar dos mesmos campeonatos e até mesmo disputavam as vagas com estas sempre que possível.

Nesse período, houve uma mudança de nomenclatura: a equipe principal começou a se chamar Red Fênix, e a *academy*, Black Fênix. Com essa alteração, buscou-se mais equidade entre os dois times. Apesar de a Red Fênix permanecer com os jogadores mais experientes e buscar reforços constantemente na Black Fênix, não havia mais uma relação de hierarquia. Dessa forma, as equipes passaram a treinar juntas, o que foi importante para o desenvolvimento das habilidades essenciais para o incremento da jogabilidade dos integrantes.

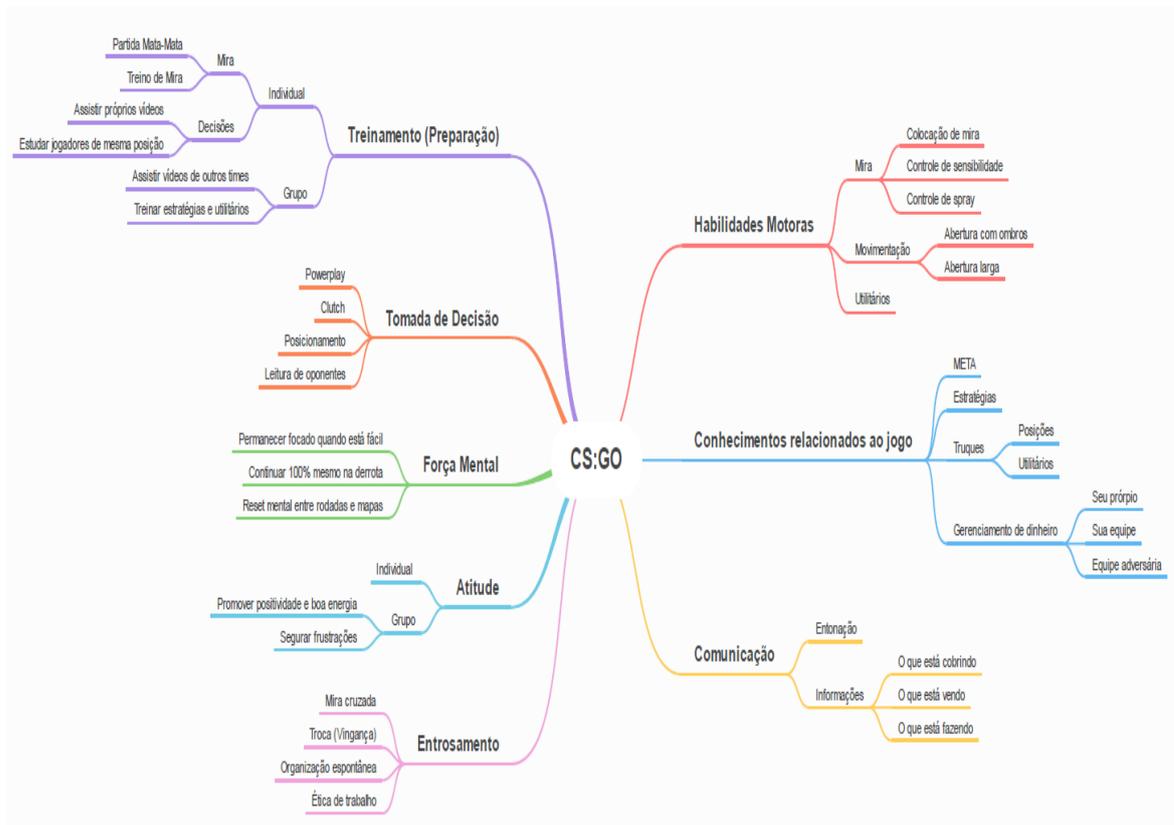
Em 2018, o jogador aposentado e hoje analista de Counter-Strike<sup>224</sup> Maniac<sup>225</sup> elaborou um mapa mental para demonstrar os atributos principais que precisam ser consolidados para que uma pessoa jogue em um nível profissional (FIGURA 3).

---

<sup>224</sup> Com a expansão dos esportes eletrônicos, novas profissões têm surgido. *Analista* refere-se ao sujeito responsável por desenvolver esquemas de jogo, analisar os adversários, tecer comentários técnicos em transmissões etc.

<sup>225</sup> *Nickname* usado por Mathieu Quiquerez, jogador aposentado de nacionalidade suíça.

FIGURA 3 – MAPA MENTAL DE HABILIDADES PARA O COUNTER-STRIKE



FONTE: Maniac (2018), tradução nossa.

Esse mapa mental serviu de referência para equipes profissionais que utilizaram seus apontamentos para incrementar suas performances. Ele foi divulgado no grupo de WhatsApp da comunidade de Counter-Strike, em 20 de dezembro de 2020, por um dos participantes. Os entusiastas discutiram sobre as possíveis contribuições de se organizarem tendo em vista os apontamentos do mapa. Mesmo não havendo nenhum relato sobre sua utilização como referência para os treinos, percebi a adesão a vários fatores apontados por Maniac (2018). Os atributos adotados foram: treinamento (preparação), tomada de decisão, força mental, atitude, entrosamento, habilidades mecânicas, conhecimento do jogo e comunicação.

- **Preparação.** Posta como *treinamento*, é dividida em *individual* e *em grupo*. Em grupo, é possível assistir a jogos para entender como as equipes têm se comportado e aprender estratégias e uso de utilitários; individualmente, o jogador deve incrementar o controle de mira por meio de treinamentos específicos, além de assistir a outros que joguem na mesma posição que a

sua. Em geral, esse atributo é desenvolvido para campeonatos e partidas específicas.

- **Tomada de decisão.** Encaixam-se a leitura do jogo em determinados momentos e a maneira de proceder em algumas ocasiões. Citam-se como pontos de estudo situações de posicionamento, vantagem e desvantagem numérica.
- **Força mental.** Diz respeito a quanto o estado psicológico do jogador (seja ele de frustração ou excitação) pode afetar sua jogabilidade. Esse aspecto influencia também a performance de todos os outros, principalmente a comunicação, a tomada de decisão e as habilidades mecânicas.
- **Atitude.** Diz respeito mais ao relacionamento entre os jogadores do que ao ato de jogar propriamente dito. Refere-se, principalmente, ao modo como o jogador se manifesta com seus colegas, incentivando-os e mantendo a moral alta entre os companheiros.
- **Habilidades mecânicas.** São as tarefas motoras que os jogadores precisam manter nos mais altos níveis. Dividem-se em mais oito pontos de treinamento. Usualmente, esse é o atributo mais fácil de ser observado durante os jogos; por consequência, é o que recebe mais atenção entre os jogadores. Entretanto, não é o maior ponto de diferenciação entre um profissional e um universitário.
- **Conhecimento do jogo.** Diz respeito a estratégias, manejo de utilitários<sup>226</sup> e até mesmo gerenciamento de dinheiro no jogo.
- **Comunicação.** É um ponto essencial, uma vez que a informação obtida no decorrer do *game* pode ser de suma importância para a vitória. Assim, a maneira de comunicar e o que comunicar devem ser bem claras e combinadas entre os integrantes, ponto que foi visto na Seção 5.3.

Apesar de não fazerem menção ao esquema de Maniac, os treinos marcados caminhavam na direção de sanar lacunas que poderiam ser encaixadas nos atributos propostos por esse autor. Todavia, por se tratar de um ambiente universitário, os integrantes não tinham atenção exclusiva para o desenvolvimento

---

<sup>226</sup> No Counter-Strike, são chamados de *utilitários* as granadas (fumaça, explosiva, concussão e incendiária) e o *kit* para desarmar bombas mais rapidamente, no caso dos contraterroristas.

de suas habilidades no jogo, como salientou a fala de Nilut anteriormente. Desse modo, alguns pontos ganhavam mais atenção do que outros.

É possível afirmar que, em momentos de treino, o foco do grupo era quase exclusivamente voltado para o entrosamento por meio do treinamento de miras cruzadas e organização espontânea. Como time, pouco se dedicavam à preparação em assistir a *demos*<sup>227</sup> de adversários e priorizavam treinos em formato de jogo em detrimento de treinos parados e táticos, indicados para o desenvolvimento e o compartilhamento do conhecimento de jogo. Como relatado na Seção 2.4, os encontros com esse foco eram considerados “maçantes” e desinteressantes para os jogadores. Aspectos de desenvolvimento individual eram fortalecidos em momentos à parte, mas quase nunca compartilhados com os colegas – ou seja, as habilidades, as táticas e as técnicas aprendidas por um não eram partilhadas com os companheiros de time, o que dificultava a evolução da equipe como um todo.

Assim, apesar de o time seguir formatos e procedimentos do ambiente profissional, questões limitadoras como tempo, interesse e estrutura faziam com que os estudantes desenvolvessem com a prática esportiva uma relação própria que se situa entre o profissional e amador. Essa linha é difícil de ser traçada com exatidão.

Ao analisar as dificuldades iniciais dos campeonatos de surfe, Fortes (2009, p. 107) lembra que “um dos maiores problemas relatados nos primeiros anos foram os parâmetros para a divisão das categorias (decidir quem é amador e quem é profissional, por exemplo)”. Segundo o autor, não havia parâmetros claros sobre a divisão das categorias, mesmo sendo os próprios surfistas os responsáveis por elaborar tal divisão. Esta linha é tão tênue que Fortes (2009) aponta que atletas com uma década de experiência competiam na categoria amador. Dessa forma, reafirmo que o observado na Fênix, como ambiente universitário, parece possuir características próprias que se situam entre o amador e o profissional.

## 5.2 A FÊNIX INSERIDA NO CAMPO ESPORTIVO

Como já abordado ao longo deste trabalho, o esporte eletrônico tem características em comum com os esportes tradicionais. Essa ligação também guarda semelhanças quanto à relação entre cenário profissional e o universitário.

---

<sup>227</sup> Partidas de adversários gravadas em vídeo.

Taylor (2012, p. 53, tradução nossa) destaca que o aspecto corporal dos esportes eletrônicos é bastante latente, se consideradas as diferenças entre profissionais e amadores:

Observando jogadores de elite, pode-se ver a forma como o jogo altamente competitivo inscreveu-se em seus corpos. Os melhores jogadores RTS [<sup>228</sup>] exibem uma impressionante quantidade de habilidade no número de comandos que eles podem realizar por meio de cliques do *mouse* e toques no teclado (resultando em mais de duzentas ações por minuto). A acuidade perceptiva dos jogadores de tiro em primeira pessoa – onde seu conhecimento de mapas e armas do jogo encontra trabalho interpretativo na coordenação óculo manual elaborada – pode deixar a cabeça do jogador médio girando se enfrentá-los em batalha.

Pelo nível de habilidade dos integrantes da Fênix, percebi um hiato semelhante, se comparados com outros jogadores casuais. Tal diferenciação ficou evidente no Capítulo 4, quando os *players* jogaram com entusiastas de outros *games*, e a diferença de conhecimento e habilidades ficou nítida. Somando-se a citação com o observado nas partidas relatadas, notei que as performances apresentavam níveis díspares de habilidade, o que aproximava os integrantes da Fênix a um contexto profissional, inserindo-os no campo esportivo.

Ainda sobre as habilidades dos jogadores de alto nível, Nilut afirma:

Sobre a questão da coordenação motora. Isso é muito interessante, porque você tem que coordenar não só suas mãos. Porque em suas mãos cada dedo vai ocupar botões diferentes. E além disso, uma coisa que é muito importante e que a galera às vezes nem se toca, você tem que correr e coordenar onde você olha na tela. Porque isso muda completamente o que você está fazendo. Uma coisa que acontece muito, que para mim é uma perda de foco ou azar. No meu caso eu estou cravado [<sup>229</sup>] em algum lugar, aí eu olho no minimapa, e o cara aparece. Tem que ficar ligeiro nessas coisas também.

Traçando um paralelo entre o que Nilut traz por experiência própria e o que Taylor (2012) escreve, percebo que o cenário de esporte eletrônico universitário tem, de fato, pontos em comum com o cenário profissional. A habilidade dos jogadores universitários é consideravelmente diferente da dos jogadores casuais.

---

<sup>228</sup> Sigla em inglês para *real time strategy*, que significa *jogos de estratégia jogados em tempo real*. Usualmente, jogos de estratégias são divididos em duas categorias: em tempo real e por turnos. A primeira exige que os jogadores executem suas ações rapidamente, uma vez que o jogo ocorre em tempo corrido (ou seja, não destina um tempo para que cada jogador faça sua jogada). Nos jogos por turno, ao contrário, o jogador não pode realizar movimentos durante a vez de outro.

<sup>229</sup> Palavra que representa o ato de ficar com a mira estática em algum lugar esperando que o adversário apareça para efetuar o disparo.

Outro ponto a se destacar é a necessidade de garantir informações importantes sobre as ações no jogo sem perder a concentração na mira. Este é um aspecto interessante e que necessita de muita atenção por parte do jogador: a escolha de onde o seu foco estará, uma vez que em sua tela o jogador tem acesso a uma pequena fração do que está acontecendo na partida. É preciso “pesar” bem a ânsia por buscar mais informações (pelo mapa, como o exemplo citado) e concentrar-se no que está vendo. “Por princípio, a perspectiva do jogador que precisa vaguear para compreender o ambiente inverte a tensão: o jogo esconde mais do que mostra, e o encolhimento do mapa informacional/sensorial intensifica a incerteza de quem joga” (MUSSA, 2017, p. 7). O jogo limita as informações que são mostradas para o jogador, fazendo com que este tenha de desenvolver a acuidade óculo-manual citada por Taylor (2012). O Counter-Strike conta com um minimapa, mas é preciso que os companheiros indiquem onde estão os inimigos ou quais possibilidades estão a enxergar, por exemplo. Portanto, a falta e a necessidade de uma visão global do que está acontecendo fazem com que a comunicação seja essencial para o sucesso da equipe. Tendo em vista esses aspectos, a comunicação mostra-se essencial para um bom desempenho do time no jogo.<sup>230</sup>

Além das habilidades corporais, Taylor (2012) também aponta aspectos legais das regras e negociações responsáveis pela esportivização do jogo. Alguns pontos que poderiam ser apenas acordados entre as partes precisam ser estabelecidos previamente como regras rígidas, evitando (em tese) o beneficiamento de uma equipe em detrimento de outra. É possível citar como exemplos o número de jogadores extras, a quantidade e a duração de pedidos de pausas técnica e tática<sup>231</sup>, os jogadores banidos e a permissão para uso do *chat* entre equipes. Esses pontos passaram a ser considerados de suma importância para a formatação dos campeonatos como campo esportivo, garantindo uma homogeneidade. No cenário universitário, esses aspectos, na maioria das vezes, tendem a seguir o modelo

---

<sup>230</sup> Como foi dito no Capítulo 1, o Counter-Strike é um jogo de tiro em primeira pessoa. O jogador não tem acesso a uma visão geral dos acontecimentos na partida, mas apenas ao que está ao seu redor. Assim, suas fontes de informação são: o que está vendo, o minimapa e a comunicação de seus parceiros.

<sup>231</sup> Em jogos casuais, é possível pedir até um minuto de pausa, sendo ela indiscriminada. Em campeonatos, existem dois tipos de pausa. A pausa técnica tem tempo e quantidade geralmente indeterminados, diz respeito a falhas das máquinas (como desligamento, queda de internet, quebra de *mouses* e teclados e panes em fones de ouvido) e não permite que os jogadores se comuniquem. Já a pausa tática tem quantidade e duração estipulados previamente nos campeonatos e é usada para que os jogadores conversem com calma sobre seus próximos passos ou corrijam falhas em suas estratégias.

profissional, mas não raramente exceções são concedidas e diversos pontos são debatidos entre os times durante as partidas. Nilut revela o que já vivenciou:

Já rolou, mas não rolou nenhuma ação explícita. Já rolou de a gente desconfiar. Por exemplo, a gente está lá numa partida, estamos no aquecimento, normalmente a gente dá uma olhada no perfil dos caras para ver quem que é... Se tá tudo certinho, se a gente conhece. Já rolou de a gente desconfiar de que tem um cara no outro time jogando que não era do universitário. [...] Ou num curso que não podia, porque tem campeonato que tem restrição de curso. Por exemplo, tinha campeonato que era só da Engenharia, mas como a maioria da galera da Fênix era da Engenharia, aí a gente jogava pela Fênix. [...] E a gente nunca teve que postar (nas redes sociais) para resolver, no máximo falar com o admin <sup>[232]</sup> e pedir para ele conferir essas coisas.

Ao ser perguntado sobre a conformação das regras para participação nos eventos, Nilut aponta para a desconfiança sobre determinados participantes em alguns campeonatos. Segundo o jogador, alguns eventos não exigem de forma assertiva comprovantes que garantam que os jogadores sejam realmente universitários. Além disso, ele ressalta que a maioria das equipes que figuram entre as melhores se conhece, por isso a presença de algum *player* jamais visto anteriormente gera estranheza. Para essas situações, durante o jogo, solicita-se aos administradores do evento que verifiquem a procedência dos adversários.

Todavia, nem sempre isso é possível, em virtude de diferentes regras em cada campeonato e suas interpretações.

Os dois (jogadores da Fênix) estavam trancados e eu não sei se eles tinham comprovante... Eu não lembro certinho. Mas vai muito de campeonato também. Tem campeonato que você só tem que comprovar se você está numa faculdade, você não precisa estar ativo em si. Mas outros não, [...] se eu não me engano, você já tem que ter o comprovante de matrícula ativa. Não pode ter trancado. Isso depende de campeonato para campeonato. Não é rígido, saca? Rola muita flexibilização, desde que seja tudo acompanhado pelos admins e organização.

Nesta fala, Nilut traz um caso no qual os jogadores da Fênix foram liberados para jogar um campeonato, mas foram barrados para outro. Apesar de estarem na mesma situação, cada organização interpretou de uma forma o que era “ser universitário”. Conforme visto na seção anterior, na ausência de uma entidade superior que regule os esportes eletrônicos (neste caso específico, no ambiente

---

<sup>232</sup> Abreviação da palavra *administradores*. São os responsáveis por organizar as partidas, tanto de maneira externa (tabelas, parcerias, suporte) quanto interna (repetir *rounds*, conceder pausas, iniciar e gerir o servidor).

universitário), as decisões passam a depender do crivo dos organizadores de cada evento, fazendo com que algo se torne ilegal de um evento para o outro. Taylor (2012), ao descrever as estruturas e as organizações dos campeonatos, revela que alguns fatores na preparação das partidas oficiais são permitidos e outros não: os jogadores podem, por exemplo, personalizar como preferirem a sensibilidade do *mouse* e a coloração da tela, ao passo que algumas configurações de *keybinds*<sup>233</sup> são aceitas e outras não. Os organizadores monitoram cada aspecto dos computadores para que todas as regras sejam cumpridas. Entretanto, não são todos os campeonatos que supervisionam o processo. Desse modo, seguir as regras está mais atrelado a um código de conduta/honra dos jogadores do que ao próprio campeonato.

A autora ainda esclarece que, como seu escopo envolveu uma comunidade onde a maioria das pessoas se conhece, isso pode, de alguma forma, coibir a trapaça. Além do mais, não se espera que o time campeão trapaceie. Todavia, ela afirma que a colaboração mútua nem sempre acontece e só é possível graças ao conhecimento e respeito entre os jogadores (TAYLOR, 2012). Fato é que Nilut afirma que, por vezes, vai até o perfil do adversário “dar uma olhadinha” para ver se o conhece. É possível, então, inferir que, caso o oponente seja desconhecido, algumas de suas ações poderão ser interpretadas de forma diferente caso ele fosse conhecido dos jogadores.

### 5.2.1 Fênix nos campeonatos

Talvez o que mais aproxime o cenário universitário de esporte eletrônico do cenário profissional seja a existência de campeonatos organizados. Outras características profissionais, como patrocínios, grandes torcidas, regras, rotina diárias de treinos e salários, geralmente não são observadas no meio estudantil.

Apesar da preocupação em construir uma comunidade<sup>234</sup>, o propósito essencial da Fênix reside em permanecer no meio esportivo, montar times competitivos e buscar vitórias. É evidente que o manejo de uma comunidade favorece em muito a manutenção das equipes, visto o processo de sociação

---

<sup>233</sup> Palavra em inglês que significa *teclas-chave*. São utilizadas como atalhos rápidos para que o personagem realize alguma ação.

<sup>234</sup> Como visto nos capítulos anteriores e detalhado no capítulo 3.

sugerido por Simmel (2006); todavia, os campeonatos permanecem no centro das atenções. Em sua entrevista, Nilut diz que sempre percebeu que o foco da Fênix está nos campeonatos e que criação da comunidade surgiu principalmente de empenhos pessoais de certos jogadores. Já Luísa, ao falar da opção da Atlético em se voltar para a comunidade ou o campo esportivo, levanta que

Um não concorre com o outro. Na questão de preferência a gente quer abraçar os dois. Mas concorre no lado recurso. Recurso humano e recurso de você conseguir ter dinheiro para fazer projetos internos, ter espaço, conseguir lidar isso com a faculdade. Conseguir ter pessoas para fazer isso. [...] Enfim, é uma parada que falta recurso, falta recurso de ajuda da UFMG, falta um tanto de coisa. Então desse lado, fica muito mais difícil da gente atingir a comunidade, se a gente tivesse mais pessoas, mais estrutura, mais investimento, mais um tanto de coisa, funcionaria muito mais como comunidade, muito mais [...]. Às vezes a gente para e pensa: “nossa, a Fênix tem muito mais time profissional do que comunidade”. Mas acho que é muito mais pela falta de recurso.

A presidente destaca o desejo de manter um lado forte de socialização nas práticas da Atlético e de não limitar tais práticas às competições dos times, pois busca-se a construção de uma comunidade. Entretanto, o desafio em alcançar esses objetivos é encontrado quando se fala em recursos. A realização de eventos que atraiam e cultivem mais pessoas para perto da Fênix exige dinheiro e trabalho de mais pessoas, e estes não são encontrados em demasia na Atlético. Macedo e Falcão (2018) salientam que, apesar de laços sociais serem importantes para a manutenção de uma equipe, amizade e a diversão não são mais importantes do que o desempenho dos jogadores em campeonatos. Nesse caminho, é possível perceber que a Fênix volta o seu foco para a participação em eventos competitivos, mesmo que em alguns momentos busque a consolidação de uma comunidade.

Durante a observação, a Fênix participou de cerca de 30 campeonatos, levando-se em conta todas as modalidades. Não pude levantar com precisão o número exato de campeonatos, porque nem todos eram anunciados nas redes sociais da Atlético ou no WhatsApp. Também faltava consenso entre os próprios membros se alguns conjuntos de partidas se classificavam como campeonatos ou não. As *showmatches*<sup>235</sup>, por exemplo, usualmente ocorrem por duas maneiras: a primeira é sobre os moldes de times formados com jogadores de várias equipes, em uma espécie de *mix* (observado também em eventos de exibição de futebol, vôlei,

---

<sup>235</sup> Partidas de exibição de uma determinada modalidade.

tênis etc); a segunda, vista com frequência no ambiente universitário, ocorre quando não há, naquela edição do evento, um campeonato, então, para aferir a popularidade do *game* ou inserir sua prática, os organizadores escolhem de duas a quatro equipes para disputar uma partida de exibição. Por conta dessa definição, existe a discussão sobre o entendimento das *showmatches* como campeonatos ou não.

Alguns desses embates foram observados tanto nos grupos de Whatsapp quanto na reunião Onboarding<sup>236</sup> retratada no Capítulo 3. Quando citados os pódios conquistados pela Fênix, alguns membros dos times de Counter-Strike e de Valorant entraram em atrito sobre o que seria válido ou não, ainda que com bom humor e em tom de brincadeira. Ao se revelarem os resultados obtidos pelo Counter-Strike, os jogadores de Valorant logo questionaram se as *showmatches* também seriam contadas como colocações reais, pois, segundo eles, o número mostrado só seria possível se tais partidas fossem entendidas como campeonatos, em vez de meras exibições. Os jogadores de Counter-Strike rebateram a provocação e levantaram questionamentos sobre metade das conquistas da equipe de Valorant, uma vez que, por se tratar de um jogo até então novo, o número de campeonatos realizados não seria condizente com o número de conquistas alcançadas.

Apesar de parecerem ríspidas, as provocações e as discordâncias das conversas são permeadas de bom humor e sempre se seguem de risadas e piadas, o que me pareceu ser uma característica fundamental do grupo, conforme exposto anteriormente. As brincadeiras, no caso mencionado, não partiam de desconhecidos, pois vários jogadores de Valorant já haviam feito parte do time de Counter-Strike.

Na contramão do que observei nos grandes eventos profissionais de esporte eletrônico, que no cenário pandêmico apontaram queda tanto em número de campeonatos quanto em premiações, o contexto universitário teve um incremento de eventos. A título de exemplificação, em 2019 foram registrados, no campo profissional, mais de 5.700 torneios oficiais, com o montante de premiações passando a casa dos 240 milhões de dólares. Em 2021, ano pandêmico, o número de registros de campeonatos caiu para 4.370, e a premiação total, para menos de

---

<sup>236</sup> Realizada no dia 18 de fevereiro de 2021 via Discord.

200 milhões de dólares, mesmo com a retomada gradual de eventos (ESPORTS EARNINGS, 2021).

Não é plausível comparar o número de torneios universitários com profissionais; entretanto, pude observar um crescimento em quantidade de eventos universitários. Tendo em vista que a Fênix participou da maioria dos campeonatos divulgados e focando apenas as suas conquistas, em 2019 a Atlético alcançou o pódio por 4 vezes, sendo 3 em apenas um evento. Passando para 2021, as equipes conseguiram ocupar posições de destaque 28 vezes em cerca 15 eventos distintos, o que mostra o aumento na oferta de campeonatos universitários.

Alguns fatores parecem estar atrelados ao aumento de participações da Fênix em campeonatos e à diminuição dos torneios profissionais. Os grandes eventos do campo profissional são, em sua maioria, presenciais. Com o isolamento social imposto ao redor do mundo, vários deles não puderam ser realizados. Esse ponto leva a um segundo fator: com a não realização de eventos presenciais, os patrocinadores suspenderam seus investimentos, uma vez que as marcas deixariam de ganhar a visibilidade estimada. Some-se a isso a já esperada queda financeira dessas empresas, que passam também a cortar custos. Todos esses fatores, entre outros, podem ter contribuído significativamente para a diminuição dos eventos profissionais.

Em contrapartida, mas não necessariamente guardando relação direta, no ambiente universitário os alunos passaram a ficar mais tempo em casa. E, como visto, a maior parte das equipes não conta com um centro de treinamento na faculdade; cada estudante, em sua casa, participa com o seu aparelho. Além das atividades curriculares, várias extracurriculares foram suspensas no período da pandemia. Com isso, os estudantes passaram a ter mais tempo disponível para se dedicar à Atlético. Sobre esse assunto, Nilut conta a sua experiência:

Eu fiquei no time e no [nome ocultado<sup>237</sup>] ao mesmo tempo, mas eu tive a sorte barra azar de pegar o EAD [<sup>238</sup>], que aí não tava podendo ir na faculdade. Eu tive sorte porque eu tava conseguindo participar do projeto, porque em casa é mais fácil. Mas azar porque é um saco não poder ir para a faculdade. Então, assim, tem os prós e contas. Mas é pesado, se tivesse faculdade presencial eu diria que não ia dar para participar do time.<sup>239</sup>

---

<sup>237</sup> Nome de um projeto de extensão da UFMG.

<sup>238</sup> Sigla para *Educação a Distância*.

<sup>239</sup> SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Entrevista com jogador**. Belo Horizonte, 6 out. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (85 min.).

Como relata Nilut, a somatória de responsabilidades tanto das atividades curriculares quanto de outros projetos ocupa grande parte de tempo do estudante da UFMG. Dessa maneira, o isolamento social causado pela pandemia favoreceu sua permanência na equipe de esportes eletrônicos. Os estudantes puderam passar mais tempo em frente ao computador e, conseqüentemente, mais tempo nos jogos, uma vez que a carga horária dos cursos fora relativizada, muitas atividades da Universidade tinham sido paralisadas e não havia deslocamento até o *campus*.

Nesse cenário, as atléticas perceberam a necessidade de manter os estudantes integrados de alguma forma à Universidade, modelando o já discutido sentimento de pertencimento, e por isso permaneceram ativas. Sobre o papel da Fênix e das atléticas no fomento das atividades esportivas durante a pandemia, Luísa indica que

As atléticas não tinham mais o que fazer, elas não conseguiam reproduzir nada. A gente veio com toda a força, ganhando toda a UFMG, fazendo a copa das atléticas *on-line*. Foi a única coisa que dava para fazer e a gente fez e foi um sucesso. Foi a única coisa que as atléticas puderam apresentar para seus alunos nesse tempo. Além das sessões *on-line*, é claro. Mas o lado mais esportivo foi isso.

A fundadora explica como o cenário pandêmico se tornou favorável para que as ações de uma atlética voltada para o esporte eletrônico ganhasse visibilidade. Segundo ela, com o afastamento dos estudantes do ambiente físico da Universidade, as atléticas não tinham muitas opções para abraçar e acolher os universitários, visto que seus campeonatos, festas, eventos e encontros eram realizados presencialmente. Nesse sentido, Rojas-Valverde *et al.* (2020) explicam que, no contexto de Costa Rica, a pandemia e o afastamento físico das pessoas possibilitaram que alternativas digitais como os esportes eletrônicos crescessem sobremaneira<sup>240</sup>. Assim como afirma Luísa, para os autores, os esportes eletrônicos

se destacaram mais uma vez como uma alternativa para manter o espírito esportivo vivo [...] existem muitos exemplos de como a atenção no mundo dos esportes migrou para os eSports para manter viva essa paixão: o show deve continuar. (ROJAS-VALVERDE *et al.*, 2020, p. 4).

---

<sup>240</sup> Nesse estudo, os autores abordam exclusivamente o contexto de seu país. Ainda que Costa Rica não tenha representatividade mundial nos grandes eventos, a sua realidade em termos de audiência está mais próxima dos esportes eletrônicos universitários brasileiros do que dos grandes eventos internacionais.

A manutenção do “espírito esportivo” se deve também à natureza da relação construída entre os indivíduos e os jogos, manifestada tanto pelo jogar quanto pelo assistir.

Ainda traçando um panorama sobre as possibilidades do crescimento universitário nos anos de 2020 e 2021, Luísa revela que

só aumentou, porque aumentou o número de pessoas assistindo. Pessoas jogando, pessoas fazendo isso. Então para o médio e pequeno investidor, ele precisava de outro nicho para conseguir injetar isso, mas sendo no mesmo jogo, no mesmo ambiente. Então muitos vieram para o universitário. Por exemplo, o Banco do Brasil não iria conseguir entrar como patrocinador master na CBLOL<sup>[241]</sup>, onde ele vai fazer? No universitário. A CBDU, ela não ia conseguir investir no CBLOL, porque o dinheiro é absurdo. Estamos falando de muito dinheiro. Estamos falando de Red Bull<sup>[242]</sup> tá lá ... enfim. Investiram no universitário. Outros médios patrocinadores investiram no universitário nos campeonatos já existentes. Então foi uma coisa orgânica para eles conseguirem atingir outras pessoas que também jogam e que tenha público. E que fomenta uma coisa que seja oficial. Então era o caminho natural da coisa. E é isso que eu penso também. E as pessoas estarem mais on-line mesmo, os estudantes mesmo. Todo mundo começou a jogar mais e isso deu a visibilidade para o esporte eletrônico.

A estudante aponta dois fatores como contribuintes para o crescimento no investimento no esporte eletrônico universitário. O primeiro é o crescimento da popularidade deste. Como visto no Capítulo 3, em tempos de pandemia, o envolvimento com atividades eletrônicas foi um dos poucos aspectos que acolheram os estudantes em atividades além das aulas. Dessa maneira, houve um maior número de pessoas jogando e assistindo.

O segundo fator guarda relação com o decréscimo na realização de campeonatos profissionais, mencionado anteriormente. Nesse aspecto, Luísa revela que apenas os grandes investidores tiveram espaço e caixa para se manterem nesse meio. A fundadora afirma que o incremento de investimento no esporte eletrônico universitário parecia ser o mais natural, visto que muitos consumidores das marcas anunciantes passaram a consumir jogos eletrônicos, ou aumentaram o seu consumo.

Ainda sobre a maneira como a visibilidade é incrementada por meio da criação de uma comunidade – e como isso é capaz de movimentar renda no esporte eletrônico –, Taylor (2012, p. 244, tradução nossa) destaca que

---

<sup>241</sup> Sigla de *Campeonato Brasileiro de League of Legends*.

<sup>242</sup> Marca de bebida energética.

Muitos *sites* de equipe também se envolvem em promover uma comunidade maior de jogadores, com fóruns que oferecem oportunidades para falar sobre jogos em geral. Parte da importância em fazer isso está ligada a considerações financeiras. Os patrocinadores da equipe validam seu apoio aos *e-sports* alcançando consumidores em potencial, e um dos mais importantes benefícios de se promover uma comunidade de fãs em torno de seu *site* de equipe é econômico. Com o dinheiro chegando às equipes e aos jogadores por meio de patrocinadores corporativos, são capazes de demonstrar que têm uma grande base de fãs que verá produtos e logotipos, o que é crucial para mostrar valor.

Taylor (2012) traz um olhar voltado para esforços individualizados de equipe; entretanto, sua linha de pensamento pode ser utilizada para entender o cenário de esporte eletrônico como um todo. É preciso atrair o público para geração de renda e consolidação do jogo como esporte – e, segundo o relato de Luísa, as marcas veem uma oportunidade de fazê-lo no campo universitário. Dessa forma, ao mesmo tempo que constroem uma comunidade de fãs, estas equipes se tornam visíveis e, por consequência, viáveis a receberem patrocinadores em busca de alcançar seus consumidores. “Os jogos competitivos, desde seu surgimento, continuam a desempenhar um papel relevante tanto na cultura do jogo contemporânea quanto na indústria, especialmente nos dias atuais” (MACEDO; FALCÃO, 2019, p. 253). Por conseguinte, é possível entender que a inserção da Fênix no campo esportivo passa pelo seu envolvimento com campeonatos e pela manutenção de sua comunidade, que, de certo modo, consome seus conteúdos, sejam eles produtos ou não.

### 5.3 COMUNICANDO NO JOGO

A comunicação é um elemento essencial no jogo competitivo. Ainda mais levando-se em consideração que, no caso dos esportes eletrônicos, a informação audiovisual de cada jogador fica restrita ao que é mostrado em sua tela, ou seja, o *player* não tem uma visão geral dos acontecimentos do *game*. Segundo Eccles e Tenenbaum (2004), a comunicação é a principal maneira de uma equipe compartilhar o conhecimento adquirido. Esse conhecimento pode se originar tanto de experiências passadas quanto de ações que acabaram de acontecer. Nesta seção da tese, discorrerei sobre o que é conversado entre os jogadores durante as partidas.

Vale lembrar que assisti a quatro partidas disputadas pelos integrantes da Fênix. Meu acesso a elas se deu pela Twitch, em transmissões feitas pelos próprios jogadores. As partidas foram divulgadas nessa plataforma, porque os campeonatos em que foram competidas não contavam com transmissão oficial, ou transmitiam apenas alguns jogos<sup>243</sup>. Desse modo, as atléticas e os jogadores tinham permissão para transmitir os *games*. Vale frisar que a transmissão por parte dos jogadores não era obrigatória, e não havia estipulações prévias sobre quem a realizaria e quais seriam os seus moldes.

Como discutido no Capítulo 3, havia, por parte da Fênix, o interesse em ter integrantes voltados especificamente para as *streamings*; contudo, todos os jogos a que assisti foram transmitidos pelos próprios jogadores. A pessoa que transmitia era voluntária, assim, em todas as partidas que presenciei, o capitão informava à equipe sobre a possibilidade de transmitir o jogo e perguntava se alguém tinha interesse em fazê-lo, a fim de que os entusiastas pudessem assistir. Em duas oportunidades, a equipe adversária também realizou a *streaming* da partida; todavia, mantive a escolha de assistir pela transmissão da Fênix, uma vez que seus jogadores eram participantes da minha pesquisa.

Essa escolha me permitiu, também, ter acesso à comunicação deles, pois era possível ouvir o que conversavam durante o jogo, enquanto nas transmissões tradicionais escutam-se apenas os narradores e os comentaristas. Qualquer um com acesso à internet tem acesso ao conteúdo, o que, à primeira vista, poderia causar uma desvantagem para equipe, já que os adversários poderiam assistir e obter informações importantes. Contudo, existe um atraso de cerca de dois minutos entre o que é jogado e o que é transmitido, fazendo com que as informações não possam ser utilizadas durante a partida.

Os achados nos diálogos realizados durante os jogos apontaram para três aspectos centrais: (1) informações atualizadas sobre inimigos, mortes, utilitários, posicionamentos, domínios de posições e estratégias a serem utilizadas; (2) discussões sobre jogadas anteriores e (3) comentários sobre adversários e jogadas próprias.<sup>244</sup>

---

<sup>243</sup> Em geral, as organizações de campeonatos contam com no máximo dois canais de transmissão na Twitch. Todavia, como vários jogos ocorrem simultaneamente, não é possível transmitir todos eles.

<sup>244</sup> Por se tratar de um jogo por *rounds*, durante a partida os jogadores podem, ainda, conversar sobre o que aconteceu. Apesar de haver uma interseção entre jogadas próprias e jogadas anteriores, a primeira diz respeito aos momentos relativos apenas a movimentos feitos por si próprio; já a segunda

Maniac (2018) indica que a comunicação precisa ser desenvolvida com base em duas frentes: o tom de voz e as informações. O tom diz respeito à urgência de determinada tarefa e ao controle emocional durante frustrações e alegrias da partida. Já as informações dizem respeito ao que se está vendo, ao que se está fazendo e a qual parte do mapa se está cobrindo.

As informações atualizadas são as mais recorrentes. Nesse ponto, os jogadores trocam elementos entre si a todo momento, na busca de surpreender o adversário ou facilitar a vitória. Em suma, eles definem e confirmam as estratégias e jogadas a serem feitas e indicam as posições dos inimigos. A conversa durante o jogo é contínua e cada suspeita de onde o adversário pode estar gera uma comunicação, mesmo que rápida.

Após ter seu personagem abatido, Nilut dá a seguinte informação:

**Nilut:** Awp<sup>[245]</sup> janela<sup>[246]</sup>!  
**Figo:** Vou bangar<sup>[247]</sup> para você dominar liga.  
**Thief:** Tá na boca da liga.  
**Iolo:** O L tá avançado! [...] Tapete em cima e o L voltou.  
**Docinho:** Um no Boltz.  
**Nilut:** Esse era o cara que tava no Boltz ou era outro?  
**Docinho:** Era esse.”<sup>248</sup>

Toda essa conversa ocorreu em um intervalo inferior a 20 segundos e com a morte de quatro dos cinco jogadores. Nela Nilut comunica aos seus colegas a posição do inimigo e a arma utilizada por ele, desencadeando entre seus companheiros uma comunicação para combinar uma jogada a ser feita (“vou bangar para você dominar liga”), que é interrompida prontamente com a informação de onde outros dois inimigos poderiam estar, inclusive no ponto do mapa a ser dominado. Nesse caso, o desfecho do *round* foi desfavorável para a equipe. Apesar disso, pude perceber certa clareza na comunicação. Desse modo, os *players* que ainda continuavam na ação já sabiam o que poderiam esperar dos adversários, bem como as suas posições.

---

diz respeito a comentários gerais sobre o que aconteceu na rodada anterior, sejam jogadas dos amigos ou dos inimigos.

<sup>245</sup> Sigla para um rifle de longo alcance e extremamente potente. No jogo, é uma das armas mais perigosas: basta apenas um tiro em qualquer lugar do corpo para abater o oponente.

<sup>246</sup> Nome dado a um ponto específico do mapa, assim como *liga*, *L*, *tapete* e *Boltz*.

<sup>247</sup> Palavra originária do inglês *bang*. É uma onomatopeia do barulho feito pela granada de *flash*, utilitário de concussão que deixa o jogador cego e surdo por determinado tempo.

<sup>248</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 12 de fevereiro de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida BBSeries**. Belo Horizonte, 12 fev. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (20 min.).

É bom recapitular que o diálogo preciso e assertivo é um ponto-chave, e não uma garantia, para o sucesso no jogo. Esse tipo de comunicação ocorre praticamente ao longo da duração de todas as partidas e é um diferenciador entre ambientes competitivos profissionais e amadores ou voltados para o lazer. Como visto no Capítulo 4, as comunicações acerca das informações do jogo não ocorreram de forma tão acentuada devido à proposta do que era jogado e ao nível dos participantes.

Mesmo com atualizações constantes e variações de comportamento no decorrer da partida, os jogadores tendem a manter suas estratégias definidas no início dos *rounds* e fazer apenas pequenas correções. É no intervalo entre as rodadas que eles tendem a lançar mão das suas estratégias, sejam elas modificadas pelo que ocorreu anteriormente, sejam elas as mesmas do plano previamente estabelecido. Antes que o *round* comece, os jogadores conversam entre si, preparando os passos a serem tomados:

**Figo:** Espera a galera do palácio <sup>[249]</sup> cair e planta para o CT, tá ligado? Alguém compra *smoke*<sup>250</sup>, Thief, é você.  
**Thief:** Tá, eu faço outras *flashs* também.  
**Figo:** Vocês três vão no palácio no *walk* <sup>[251]</sup>.  
**Thief:** Vou fazer da cabecinha. A do Jungle às vezes eu erro.  
**Ioio:** Vocês comem e eu planto, estou com a C4.<sup>252</sup>

Assim, as jogadas do *round* ficam previamente traçadas. No caso observado, os jogadores estão planejando entrar em uma zona de armamento da bomba utilizando granadas sincronizadas que dificultarão o trabalho da outra equipe. É interessante notar que, mesmo sendo o Counter-Strike um jogo de combate a tiro, a estratégia não inclui abater algum inimigo, mas sim dominar um lugar específico e armar a bomba. Não obstante, ela pode sofrer ajustes de acordo com as informações obtidas sobre o adversário.

Ainda no diálogo, um jogador diz que fará uma granada de um local diferente do combinado, indicando que “a do Jungle às vezes eu erro”. Nesse trecho, é possível perceber que, apesar de dominarem as habilidades mecânicas e táticas do

<sup>249</sup> Lugar específico do mapa, assim como *CT* e *Jungle*.

<sup>250</sup> Granada de fumaça cuja função é impedir a visão do oponente.

<sup>251</sup> Palavra inglês que significa *andar*. No Counter-Strike, a movimentação padrão é em forma de corrida, mas é possível alternar para o modo caminhar; assim, o personagem se locomove mais lentamente, sem fazer barulhos, ocultando sua posição para o inimigo que poderia escutá-lo.

<sup>252</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 20 de abril de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 3**. Belo Horizonte, 20 abr. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (56 min.).

jogo, os universitários não têm total conhecimento ou confiança em algumas jogadas. Voltando ao exposto por Maniac (2018), nem sempre a preparação e o treinamento individual eram foco dos treinos, o que refletia nas partidas dos campeonatos.

Ao ter seu personagem abatido, o jogador pode, em seu monitor, assistir ao que os companheiros com personagem vivo estão fazendo. Nesse momento, torna-se um espectador do jogo, até que um novo *round* se inicie. Do ponto de vista estratégico, esse tipo de situação possibilita que tal jogador ainda tenha valia no jogo, pois pode comunicar algo que passou despercebido por quem ainda está jogando, por exemplo.

Em um dos jogos, observei uma situação favorável de dois jogadores contra um inimigo, com a bomba já armada; assim, cabia a eles apenas impedir que o contraterrorista desarmasse a bomba.

**Ken:** Quero ver se ele te come [pela] caverna <sup>[253]</sup>, Nilut.

**Thief:** Caverna! Comeu! <sup>[254]</sup> Comeu! Caverna! Tá aí, Nilut!

**Ioio:** Comeu! Entrou caverna! Cuidado! [Está chegando pelas] Suas costas!

**Ken:** Comeu caverna?

\*Jogador Nilut morre, mas Ken abate o adversário e a Fênix garante o ponto do *round*.\*

**Ken:** Mano, eu não vi, foi mal.

**Thief:** [O adversário] Nem esperou que você estaria ali, deve ter pensado “Nuh, baitou<sup>[255]</sup> muito o amigo dele”.

**Ken:** Vocês viram ele na minha tela?

**Thief:** Aham, cabeça dele desse tamanho passando. O coco na sua tela.

**Ken:** Caramba, cara. Eu não vi o cara passar, me desculpe.<sup>256</sup>

Esse diálogo aponta novamente o quanto a comunicação é importante para o bom andamento do jogo. Apesar de o jogador Ken afirmar que protegeria o colega, defendendo certo ponto do mapa, o inimigo passa sem que ele o veja. É nesse ponto que os jogadores cujos personagens já tinham sido abatidos adentram na comunicação para informar que Nilut estava em perigo. No caso, não havia tempo hábil para que este se virasse, e o seu personagem acabou sendo abatido.

Apesar de os jogadores poderem fornecer informações valiosas, esse tipo de acontecimento não é muito comum. Em geral, após terem seus personagens

<sup>253</sup> Nome de um lugar específico no mapa.

<sup>254</sup> Expressão utilizada para informar avanço rápido.

<sup>255</sup> Expressão originária do inglês *bait*, que significa *isca*. É usada quando o jogador utiliza o próprio companheiro para conseguir um abate posterior.

<sup>256</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 20 de abril de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 2**. Belo Horizonte, 20 abr. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (35 min.).

mortos, os *players* apenas dão informação de onde morreram e de quantos inimigos viram e permanecem em silêncio, seguindo uma velha máxima do mundo dos jogos eletrônicos: “Morto não fala”. Isso ocorre justamente para evitar ruídos de comunicação e para que aqueles que ainda estão em jogo pensem e escutem as ações com mais clareza. Somente quando há algo urgente para ser comunicado e os *players* não o fazem é que ocorre a interferência dos jogadores já abatidos.

Para além da comunicação, Thief tece um comentário sobre Ken ter deixado o adversário passar. Essa falha poderia ter confundido o rival, que não esperava pela posição do colega. Segundo Thief, o inimigo pensou que Ken utilizara seu próprio companheiro como isca, o que geralmente não é visto com bons olhos. Com a finalização do *round*, Ken, ainda incrédulo, questiona se os colegas viram o adversário passando por sua tela e, após entender que sim, pede desculpas por não tê-lo visto e avisado. Rapidamente ele é desculpado, eliminando a possibilidade de ter realmente utilizado o amigo como isca. Como visto, o compartilhamento de informações é essencial, pois por meio dele é possível ajustar jogadas para o momento da partida.

O trecho do diálogo, além de exemplificar a comunicação sobre as informações do jogo, expõe um segundo aspecto observado, o comentário sobre jogadas anteriores. No caso em questão, eles comentam como Ken não conseguiu ver o adversário passando em sua tela e também sobre como isso facilitou o trabalho do jogador na parte final.

Nesse tipo de comentário, os jogadores expõem suas opiniões e pontos de vista sobre o que acabou de ocorrer. Tais diálogos podem tanto fornecer um panorama geral sobre o que está acontecendo na partida, ajudando os jogadores a tomarem decisões sobre a continuação ou a troca de estratégias, quanto ser apenas momentos de *hate*<sup>257</sup> ou chacota entre os companheiros. Dessa forma, diferentemente do aspecto anteriormente descrito, o compartilhamento de informações pode tanto contribuir para o incremento da performance na partida quanto ser um momento de conversa sem ambição entre jogadores.

Após perderem uma sequência de *rounds* da primeira metade da partida, os *players* dialogam sobre o que poderia ter sido feito:

---

<sup>257</sup> Palavra em inglês que significa *ódio*. No jogo, o *hate* consiste em uma comunicação tóxica, em geral fruto de alguma frustração.

**Ken:** A gente tem que comunicar melhor. Vocês não me escutam.  
**Figo:** Mano, mas você que é do A [<sup>258</sup>], você que tem que olhar.  
**Thief:** Eu estava olhando palácio [<sup>259</sup>] também. Na hora que eu olhei palácio, entrou dois caverna. Aí eu abri, pickei [<sup>260</sup>] um cara de HS [<sup>261</sup>] no sanduiche e morri. Eu não sei do resto, eu só vi sanduiche.  
**Ken:** Tá bom.  
**Nilut:** E aí? A gente vai fazer o que?  
**Thief:** Não sei.  
**Figo:** B rápida.<sup>262</sup>

O momento em questão já estava carregado de tensão entre os jogadores, pois já eles haviam perdido uma sequência de *rounds* e este era o último da primeira metade do jogo. Assim, os ânimos pareciam estar exaltados na procura por culpados pela falha do sistema defensivo. Note-se que o jogador que inicia o diálogo pede uma melhor comunicação entre os companheiros, dando a entender que esse tenha sido o ponto fraco da equipe.

Toda essa conversa sobre o que vinha ocorrendo em jogadas passadas não foi capaz de apresentar elementos que incrementassem a jogabilidade da equipe. Isso é evidenciado quando um jogador lança uma pergunta sobre o que deveria ser feito no próximo *round* e o capitão responde não saber. Desse modo, após um breve período de pausa nas falas, outro jogador passa uma jogada bastante comum de se ver em jogos casuais, mas nem tanto em jogos de alto nível, por não ter um nível estratégico alto. Nesse caso, o comentário foi apenas uma forma de o jogador demonstrar sua insatisfação ou frustração para com o jogo, sem colaborar com o incremento do rendimento da partida.

Em outras ocasiões, porém, os jogadores conversam sobre situações que não foram as ideais, direcionando-se para um melhor rendimento no futuro:

**Ken:** Por que você não plantou pro L? O L era meu!  
**Thief:** Fiquei com medo do cara comer. Se o cara come portinha eu morro.  
**Ken:** Eu estava dando *cover* [<sup>263</sup>], cara, mas relaxa."  
**Ken:** Ah, cara, se eu ganho aquele *pisto*<sup>264</sup>. Era para eu ter achado o buraquinho CT [<sup>265</sup>], mas me perdi.

<sup>258</sup> Todos os mapas têm apenas dois lugares onde a bomba pode ser armada. Eles são chamados de *bomb A* e *bomb B*.

<sup>259</sup> Nome de um lugar específico do mapa, assim como *sanduiche* e *caverna*.

<sup>260</sup> Palavra originária do inglês *pick*, que significa *pegar*. É uma expressão utilizada para quando o jogador deixa de estar escondido e abre sua mira para tentar abater o adversário.

<sup>261</sup> Sigla para *head shoot*, expressão em inglês que significa *tiro na cabeça*.

<sup>262</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 30 de novembro de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 4**. Belo Horizonte, 30 nov. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (72 min.).

<sup>263</sup> Palavra em inglês que significa *cobrir*. É utilizada para indicar que um companheiro está protegendo o outro.

**Thief:** Tiveram várias coisas, a *smoke* do *jungle* estava com fresta também.  
**Ken:** Essa *smoke* geralmente deixa uma fresta mesmo.”<sup>266</sup>

Nos diálogos, os integrantes da equipe conversam sobre duas situações: a primeira relata que o posicionamento para o armamento da bomba deveria ter sido outro, o que facilitaria sua defesa posteriormente. A segunda retrata o primeiro *round* da partida; nela o capitão fala sobre o ponto-chave da derrota, que, segundo ele, foi uma fresta deixada pela granada de fumaça, possibilitando que os inimigos os vissem e os abatessem. Ken, porém, alega que naquele lugar é comum ocorrer esse tipo de fenda. Apesar de não haver um acerto explícito após essas situações, nos momentos posteriores tudo o que foi relatado foi corrigido pelos integrantes do time. A exemplo disso, após armar a bomba algumas rodadas depois, um jogador afirma para outro que “a bomba tá pro L agora”. Eccles e Tenenbaum (2004) afirmam que quanto mais os jogadores praticam juntos e desenvolvem uma comunicação clara, maiores são as chances de alcançarem uma coordenação implícita. Dessa forma, após a comunicação, deixa de existir a necessidade de maiores explicações ou demora para o entendimento. As respostas são realizadas em um menor tempo e com maior precisão.

É bom frisar que, apesar de os membros terem certa organização e grande habilidade, o escopo da Atlética não é profissional. Assim, observei que os diálogos durante o jogo podem tanto se direcionar para a melhora da equipe quanto ser puro bate-papo sem preocupações. É neste último ponto que o terceiro aspecto da comunicação entre os jogadores se situa.

**“Thief:** Galera, bom *pistol* [...] **Nilut:** Alguém viu eu plantando?  
**Ioio:** Eu não sei como o cara não te matou!  
**Nilut:** Eu também não.”<sup>267</sup>

Após o time ganhar uma rodada, o jogador Nilut interrompe o capitão para perguntar se os colegas viram sua jogada, pois estava surpreso de ter ganhado. O

---

<sup>264</sup> Palavra em inglês que significa *pistola*. Trata-se do primeiro *round* do jogo, no qual todos os jogadores jogam apenas com uma pistola como armamento.

<sup>265</sup> Abreviação de *contraterrorista*. Nesse caso, o jogador se refere ao lugar no qual os jogadores começaram a rodada.

<sup>266</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 12 de fevereiro de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida BBSeries**. Belo Horizonte, 12 fev. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (20 min.).

<sup>267</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 20 de abril de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 3**. Belo Horizonte, 20 abr. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (56 min.).

ambiente descontraído, provavelmente por conta da vitória parcial, fez com que essa quebra de comunicação não representasse um problema para a equipe, que perdeu tempo de explicação da tática seguinte. Porém, caso o resultado tivesse sido diferente, talvez a receptividade não seria a mesma, como mostraram os diálogos anteriores.

Ainda comentando as próprias jogadas, os estudantes também se envaidecem quando conseguem fazer algum tipo de leitura do jogo adversário que possibilite a vitória.

**Thief:** Você viu a experiência, né, aquela *molotov* <sup>[268]</sup> ganhou o *round*.

**Ken:** Ah, ganhou, eu dei 98 <sup>[269]</sup> no cara que você matou.

**Thief:** Mas a *molotov* travou os caras!

**Ken:** E a minha não, só a sua!

\*Risadas\*

**Thief:** Mas valeu minha experiência em avisar que era *rush* <sup>[270]</sup> e não ser comido.

**Ken:** É, você é própria Mãe Dinah <sup>[271]</sup>.

**Thief:** Experiência, é diferente.

**Ken:** Isso, você é o Ronaldo Fenômeno <sup>[272]</sup> do CS.

\*Risadas\*<sup>273</sup>

Nesse trecho, o capitão se vangloria de não ter sido surpreendido pelo inimigo. Ele relata, sem explicar como, que percebeu que uma estratégia rápida seria executada pelos adversários e preparou sua defesa para tal. No término da rodada, ao constatar que conseguira neutralizar o ataque inimigo da forma que imaginara, o jogador diz aos seus amigos que ganharam por conta de sua leitura de jogo.

Ao longo dos capítulos anteriores, ficou demonstrado que em vários momentos os integrantes da equipe de Counter-Strike faziam chacotas, tanto entre si mesmos quanto com os adversários. Até mesmo em campeonatos havia momentos de descontração. Por exemplo: após a fala do capitão, um colega de equipe clama para si os méritos da rodada, entendendo que havia dado um dano

---

<sup>268</sup> Granada incendiária.

<sup>269</sup> Refere-se aos pontos de vida no jogo. Cada personagem inicia a rodada com 100 pontos de vida. No diálogo, o adversário tinha apenas 2 pontos restantes, o que facilitou a sua eliminação.

<sup>270</sup> Palavra em inglês que significa *correr*. Em geral, é usada quando um time avança unido sem parar até o seu objetivo.

<sup>271</sup> Vidente brasileira que ficou famosa por participar de programas da televisão aberta nas décadas de 1990 e 2000.

<sup>272</sup> Ronaldo Luís Nazário de Lima, jogador de futebol aposentado.

<sup>273</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 30 de novembro de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 4**. Belo Horizonte, 30 nov. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (72 min.).

maior na vida do oponente. Os envolvidos também trazem referências de outros meios para caçar do conhecimento do colega, chamando-lhe de “vidente” e até mesmo de “fenômeno” em tom debochado, ironizando sua leitura e habilidade. As risadas tomam conta da comunicação, sendo que não pude mais escutar o que os outros jogadores falavam sobre o jogo.

Apesar de proporcionar momentos leves e descontraídos em meio à tensão dos jogos, esse comportamento pode produzir ruídos de comunicação quando alguns jogadores tentam permanecer concentrados em uma partida de campeonato.

**Thief:** Acho que tem dentro da *smoke*.

**Ken:** Achou que ia marotar aí? Horrível! Ele ficou muito triste que eu smokei a *one-way* [274] dele?

**Thief:** Aposto que muito.”

**Ken:** Esse cara estava sentado lá atrás, na caverna. Assim não tem como. O cara estava parado, esses caras só ficam parados.”<sup>275</sup>

Nesse diálogo há dois momentos distintos. No primeiro, há uma euforia pela jogada que fizeram; os jogadores chegam a caçar do inimigo, afirmando que este pensou que poderia ludibriá-los ficando escondido em meio à fumaça de uma granada. Um jogador ainda zomba das habilidades do adversário, com o xingamento “horrível”, que, apesar de injuriar o oponente, é dito em tom de humor – talvez porque, algumas rodadas antes, o adversário fizera o mesmo movimento com sucesso. Assim, pela entonação de voz do jogador, o comentário parecia estar ligado à ideia de não ser enganado duas vezes. Acrescente-se, ainda, o fato de que não é possível comunicar-se por áudio com o time inimigo durante o jogo. Dessa forma, mesmo que o jogador quisesse, seus xingamentos não chegariam até os oponentes.

No segundo momento, Ken fala em tom de frustração que, após ter seu personagem abatido, o inimigo permanecia em uma posição por muito tempo<sup>276</sup> (o que, em tese, seria um facilitador, posto que ele já saberia onde estava). Todavia, como não conseguiu o abate, o jogador se mostra insatisfeito com o ocorrido. Apesar de curta, essa fala exemplifica bem como a comunicação pode ser

<sup>274</sup> Expressão em inglês que significa *sentido único*. No Counter-Strike, existem algumas posições específicas a partir das quais as granadas jogadas permitem que o jogador enxergue através de sua fumaça sem ser visto pelos adversários.

<sup>275</sup> Transcrição do áudio do jogo realizado em 20 de abril de 2021, cuja referência é: SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 2**. Belo Horizonte, 20 abr. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (35 min.).

<sup>276</sup> Ao falar que o adversário está “sentado lá atrás”. Essa é uma expressão para dizer que o inimigo permanecia parado por muito tempo, uma vez que a mecânica de sentar não é permitida no jogo.

influenciada pelo estado emocional e acabar colaborando ou atrapalhando a coordenação da equipe.

No primeiro momento, Ken indica o local exato onde o inimigo estava (“lá atrás na caverna”); assim, seus companheiros teriam informações para readequar suas ações. Porém o jogador continua a falar, não mais para informar, mas sim para lamentar o ocorrido e questionar a habilidade de seu oponente, o que causa ruído na comunicação do time, pois dificulta que os *players* ainda participantes do *round* se coordenem para conseguir o abate e escutar se o adversário está se movimentando por perto.

Momentos depois dessa fala, todos os companheiros são eliminados e perdem o *round*. O silêncio é instaurado e apenas se escuta o barulho das respirações. Observei que esse tipo de comentário, apesar de presente, não é constante ou duradouro, talvez por seus possíveis prejuízos. Tais reclamações ocorrem principalmente em momentos de eliminação e frustração, bem como nos intervalos entre uma rodada e outra. Também percebi, porém, que os jogadores se esforçam para que elas não tomem muito tempo da comunicação.

A prática do Counter-Strike nos ambientes competitivos estudados na presente pesquisa apontou uma série de aspectos que o aproximam do que entende como *esporte*. Fatores como incremento de habilidades, coordenação da equipe, regulamentação, firmamento de parcerias e patrocínios, realização de eventos e transmissão de partidas demonstraram as potencialidades de se tornar o jogo em um esporte – um esporte eletrônico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese se dispôs a compreender como o jogo eletrônico num ambiente de atlética universitária fomentava interações entre os estudantes, observando e analisando a construção de vínculos entre os universitários por meio do jogo, as ações e relações na atlética e seu processo de esportivização, tendo o grupo de CS como fonte de informação principal.

Os eventos que participei demonstraram que a sociabilidade entre os estudantes não se restringia ao jogar, mesmo que o tivessem como ponto de partida. Para além das competições, o *game* na atlética é visto como um interesse em comum entre os universitários, que encontram na Fênix um local para dialogar sobre variados temas sejam eles relacionados ou não aos jogos, podendo vivenciar assim outras formas de lazer.

Como observado, as relações entre os envolvidos pareceu ser o agente motivador mais importante para a manutenção dos estudantes na Fênix. Entretanto, falamos de uma atlética que tem como pretexto de sua existência a competição em esportes, aqui eletrônicos. Por meio dos relatos trazidos pelos indivíduos observados somados à literatura pude entender que o jogo eletrônico está num processo de esportivização. Características observadas em outras manifestações que ocorreram tanto nos séculos XIX e XX quanto contemporâneas ao jogo mostram-se visíveis também neste contexto. Por exemplo, a (não) aceitação desta prática como um esporte propriamente dito, visto que diferentemente do olhar demonstrado pelos integrantes da atlética sobre o esporte eletrônico, é compreendido que na sociedade tal manifestação “muitas vezes nem sequer é aceita como uma ação de lazer, uma vez que a maioria dos pais e responsáveis educacionais desencorajam os jovens a jogarem de forma continuada” (SARAIVA, 2013, p.4). O ponto salientado por Saraiva (2013) demonstra uma das dificuldades encontradas para a consolidação da esportivização do jogo eletrônico, tendo em mente que assim como qualquer outra manifestação o incremento de suas habilidades se dá por meio do estudo e do treino, todavia os jovens encontram obstáculos em permanecer jogando por certo tempo. Observei, por exemplo, situações as quais os estudantes não compareceram aos treinos ou tiveram que sair repentinamente, pois seus familiares haviam dado alguma ordem para que deixassem o computador ou o emprestassem para alguém.

Em contraponto a este panorama, foi notado que o mercado e a movimentação de renda são aspectos importantes para sua legitimação. Melo e Fortes (2009) apontam em outro esporte, o surfe, que sua aceitação passava também pela organização de campeonatos, patrocínios e premiações em dinheiro. Faz-se necessário pontuar que uma das dificuldades encontradas no seu processo de esportivização ocorre pelo olhar unificador com o qual os *games* são observados. É preciso entender que cada jogo representa uma modalidade no universo dos jogos eletrônicos, por mais que o ambiente em que são praticados seja semelhante, não é possível compreendê-los como um único.

A fim de comparação dos diferentes estágios que cada manifestação pode estar, cito as inúmeras atividades aquáticas, que por sua vez possuem distintas categorias como a natação, o polo aquático e o surfe, sendo que estas passaram por processos em momentos diferentes para tornar-se esportes. Mesmo que tenham o aparato tecnológico como mediador das práticas, os jogos possuem características distintas entre si e estão em processos diferentes. Isso é melhor observado se pegarmos modalidades que já possuem um mercado constituído em sua volta, uma base fãs já estabelecida e campeonatos grandes ao redor do mundo (por exemplo LoL, CS, Fifa) e contrapormos com outros que ainda estão neste processo de construção, sendo que a própria comunidade de *gamers* não os identifica como esporte. Dessa forma, é plausível entender o porquê daqueles que não estão imersos nessa cultura, ao observarem determinado *game* apontarem que os jogos eletrônicos não poderiam ser tratados como um esporte.

A evolução de tal processo de esportivização, via de regra, caminha ao lado de investimentos financeiros, como salientado nas entrevistas realizadas. A linha que separa o jogo do esporte (nestes casos) passa diretamente pelo emprego de dinheiro para a construção de uma comunidade que jogue, mas que principalmente consoma os conteúdos relacionados ao jogo. Dessa forma, como visto anteriormente, o mercado constitui parte importante na esportivização, Santos e Melo (2020) afirmam que a conformação de um campo esportivo dialoga diretamente com o desenvolvimento de negócios ao seu redor, tanto no Brasil quanto no exterior.

Esta tese aponta, pois, a partir da ótica de universitários, que os jogos digitais se encontram num processo de legitimação enquanto esporte. Não há garantias que isso venha a se concretizar, pelo menos na opinião de senso comum. Visto que a

consolidação de uma manifestação enquanto esporte não se mostra historicamente como processo retilíneo, mas sim como trajetória que avança em determinados momentos e retrocede em outros. Todavia, o apontamento da Fênix para a participação da Liga das Atléticas da UFMG e a inserção de equipes de esportes eletrônicos em algumas atléticas da universidade indicam um caminho favorável para o entendimento do jogo como esporte.

As formas de organização dos eventos esportivos universitários se encaixam numa junção entre o amador e o profissional, possuindo características próprias que ora aproximam, ora afastam. Contudo, para os estudantes envolvidos não há dúvidas que o campo esportivo já se tornara legítimo, enumerando situações e aspectos como patrocínios, campeonatos, coberturas midiáticas para validar seu ponto de vista.

Ressalto também que, apesar de ter propiciado novos eventos, o isolamento social alterou significativamente meu acesso direto aos integrantes da Fênix e suas práticas (tais como os campeonatos presenciais e eventos sociais como idas ao bar ou assistência de partidas juntos). Fato é que mesmo após o término de minha observação continuei nos grupos e seguindo a atlética nas redes sociais, notei que o retorno das aulas presenciais<sup>277</sup> reaqueceu a Fênix. Os estudantes voltaram a se movimentar pensando e executando ações para divulgar a atlética, observei panfletagens nas escolas da universidade, viagens a campeonatos presenciais, diversos encontros em bares e festas, além idas em conjunto para almoços no restaurante universitário com fotos enviadas para o grupo. Assim, reafirmo, que a pandemia trouxe muitas possibilidades, tais como a efervescência de campeonatos universitários de esporte eletrônico, o aumento de integrantes na atlética, a criação de eventos on-line, a possibilidade de uma maior permanência dos estudantes na Fênix. Todavia, também privou a pesquisa de várias outras como a idas aos campeonatos, festas e encontros presenciais.

Observei que a interação promovida pela Fênix entre seus participantes assume um caráter duplo a depender de quais objetivos querem alcançar, assim a relação entre eles pôde ser entendida ora como sociação, ora como sociabilidade (SIMMEL, 2006). Neste caminho, o que motiva os universitários a manter-se na atlética é a possibilidade de competir e também de pertencer a um grupo que se

---

<sup>277</sup> Em março de 2022. Disponível em: <https://www.ufmg.br/prograd/wp-content/uploads/2022/02/Res222.pdf>. Acesso 25 mar. 2022.

sintam acolhidos e à vontade para manifestar-se. O próprio jogar assume diferentes significados a cada momento no grupo investigado, variando de acordo com companhia ou porque estão jogando.

Compreendi que em situações de eventos as interações entre eles e até mesmo a apropriação do jogo se davam de forma lúdica atribuindo novos significados ao jogar, utilizando o *game* como pano de fundo para conversas ou até mesmo brincando de atividades que não foram previstas pelos criadores do jogo. Desse modo, estar num jogo casual, sem as pressões advindas do ambiente competitivo de treinos e campeonatos, pode contribuir para a interação entre os universitários. Diferentemente das conversas dos *players* nas partidas em campeonatos ou depois em seu grupo de WhatsApp, onde cobranças e conversas sobre como melhorar suas habilidades dominavam os assuntos.

Visto os vínculos criados, esta tese também aponta que piadas e chacotas se apresentam como linguagem predominante entre estes jovens, ditando o tom das interações. Na contramão do exposto por Silva (2017) não houve nenhum relato de comportamento não amigável, tóxico. Apesar de deboches e anedotas permearem as relações entre os estudantes, estas eram realizadas em forma de humor, perceptível pelo tom de voz dos que falavam e/ou por meio das respostas daqueles que eram alvo do comentário sendo rindo ou fazendo outras piadas.

Os eventos aqui investigados foram exemplos de como os processos de sociabilidade se consolidaram na Fênix. Lima e Dalpério (2019) apontam que festas e eventos organizados por atléticas constituem uma das opções de lazer preferida para os universitários. Pereira (2018) observando a partir das políticas públicas o papel das atléticas universitárias para a promoção do esporte e lazer nas universidades indica que além do desenvolvimento do desporto universitário, estas associações buscam a integração da comunidade acadêmica por meio de eventos. Apontando que, assim como notei na Fênix, tais movimentações serviam também para a manutenção e permanência dos estudantes na atlética, além de terem o objetivo de fomentar as interações sociais na universidade.

Esta tese espera ter trazido ao campo de estudos de lazer uma contribuição no olhar para as potencialidades dos jogos eletrônicos. Objeto de estudo ainda incipiente em nosso campo de saber, mas que guarda relação direta com duas temáticas que são caras ao lazer: a sociabilidade e o esporte. Contudo, reitero, que a pandemia impossibilitou uma observação mais próxima sobre a conformação das

relações estabelecidas na Fênix e a identificação mais pontual sobre os aspectos relativos a esportivização do jogo. Ainda a fim de se construir um conhecimento a respeito dos jogos eletrônicos e seu sentido na vida dos universitários, acredito que um próximo passo a ser dado é a elaboração de investigações semelhantes a esta em atléticas de outras universidades e estados. Dessa forma, seria possível uma compreensão macro sobre o fenômeno do *games* nas universidades.

Observei outras potencialidades no campo, mas que não foram exploradas por esta investigação, não obstante podem apontar para novas pesquisas num momento futuro, dentre elas é possível citar: a) a exclusão de pessoas com baixa renda deste mundo, tendo em mente o preço dos materiais necessários para se jogar e que a faculdade não conta com um centro de treinamento; b) a falta de representatividade feminina, visto que foi encontrado um número pequeno de mulheres que participam da Fênix, mesmo sendo fundada por uma; c) relações de poder na atlética e no ambiente universitário; d) a inserção e aceitação dos esportes eletrônicos em outras atléticas. Estas possíveis temáticas não foram negligenciadas, porém é sensato perceber sua complexidade, incipiência e importância, entendendo que tais elementos carecem de um foco especial, que poderá ser contemplado em pesquisas futuras.

Por fim, tendo a Fênix como objeto para compreender o jogo eletrônico universitário, entendo que a esportivização e a sociabilidade são os elementos chave que regem a estruturação das ações e relações na atlética. Treinar, buscar novos jogadores, ganhar títulos, ser reconhecido pelos colegas, conversar sobre diferentes assuntos, assistir filmes e programas de televisão juntos e jogar com os amigos mostram-se como agentes motivadores dos estudantes.

Ao fim da caminhada da construção desta tese percebi que o jogo ocupa parte significativa do tempo dos universitários, eles dedicam suas horas e energias nas vivências que o *game* pode propiciar. Seu engajamento é voltado tanto para a disputa de campeonatos quanto para a construção de relações. É prudente entendermos que as práticas de lazer dos universitários, assim como todo cidadão, estarão acessíveis principalmente conforme o tempo e dinheiro disponíveis. Para praticar a maioria dos jogos citados nesta escrita é necessário a aquisição de uma máquina capaz de rodá-los. Isso significa um investimento financeiro e temporal para gozar dos *games*. Tal fato, demonstrou ser uma espécie de filtro para os praticantes dos jogos eletrônicos, visto que a faculdade e/ou a própria atlética não

contam com uma estrutura que garanta o acesso a este tipo de lazer aos universitários.

Assim, após mobilizar vivências a respeito das manifestações no entorno do jogo, sinto que ainda há espaço para uma última reflexão, que por sua vez foi a primeira norteadora desse estudo. Sendo o jogo eletrônico capaz de fomentar e criar relações entre as pessoas, ele notadamente é uma vivência de lazer entre os universitários, todavia seus significados tanto na vida cotidiana quanto na construção da relação dos estudantes com a universidade ainda são negligenciados ou até mesmo desconhecidos.

## REFERÊNCIAS

ABANAZIR, Cem. Institutionalisation in e-sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, [United Kingdom], v. 13, n. 2, p. 117-131, 2019.

ANJOS, Luiza Aguiar dos. **Quando o silêncio é rompido**: homossexualidades e esportes na internet. 2013. 190 f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

AXELSSON, Ann-Sofie; REGAN, Tim. How Belonging to an Online Group Affects Social Behavior: a Case Study of Asheron's Call. **Technical Report MSR-TR-2002-7**, Microsoft Research, Redmond, 2002.

BARROS, Carla. Distinção e compartilhamento no jogo da sociabilidade juvenil: um estudo em lan house popular. **Intexto**, Porto Alegre, v. 1, n. 24, p. 209-222, jan.-jun. 2011.

BENVEGNÚ, Lucas. Karrigan quebra recorde de Zeus se torna o jogador mais velho a conquistar um Major. **Draft5gg**, São Paulo, 22 mai. 2022. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/karrigan-quebra-recorde-de-zeus-se-torna-o-jogador-mais-velho-a-conquistar-um-major>. Acesso em: 24 mai. 2022.

BRACHT, Valter. **Sociologia crítica do esporte**: uma introdução. 3. ed. Ijuí: Unijuí, 2003.

BRASIL. Lei n.º 6.216, de 31 de dezembro de 1973. Dispõe sobre os registros públicos, e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, Poder Executivo, 1973. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=6015&ano=1973&ato=5e5EzZq5EenRVT275>. Acesso em: 20 maio 2022.

BRASIL. Decreto-Lei n.º 3.617 de 15 de setembro de 1941. Estabelece as bases de organização dos desportos universitários. **Diário Oficial da União**, Brasília, Poder Executivo, 1941. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=DEL&numero=3617&ano=1941&ato=d5d0TVE1UMnRkTfe1>. Acesso em: 20 maio 2022.

CAMPEDELLI, Gabriel; CARVALHO, Lúcio Flávio Teixeira de. E-sports: uma análise sobre a sua legitimação e as novas configurações dos esportes-espetáculos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2018, Joinville. **Anais** [...]. Joinville: Intercom, 2018. p. 1-15.

CARNEIRO, Leonardo de Andrade *et al.* Use of Technologies in Brazilian Public Higher Education in Times of Pandemic Covid-19. **Research, Society and Development**, [s.l.], v. 9, n. 8, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5485>. Acesso em: 16 dez. 2020.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CAVICHIOILLI, Fernando Renato; REIS, Leoncio José de Almeida. World of Warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço.

**Movimento**: revista de educação física da UFRGS, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 1.083-1.109, jul.-set. 2014.

CBEE – Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos. **Serviços**: esportes eletrônicos. São Paulo, [202-?] Disponível em: <http://www.cbee.com.br/#servicos>. Acesso em: 1 nov. 2021

CBES – Confederação Brasileira de eSports. **Conheça a CBeS**: Confederação Brasileira de eSports. Disponível em: <http://cbesports.com.br/a-cbes/conheca-a-cbes/>. São Bernardo do Campo, 2017. Acesso em: 1 nov. 2021.

CBDEL – Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico. **Sobre a CBDEL**: informações sobre nossos valores, missão e visão. Disponível em: Jundiaí, 2021. <https://cbdel.com.br/portal/governanca/sobre-cbdel>. Acesso em: 1 nov. 2021.

CBGE – Confederação Brasileira de Games e Esports. **Institucional**. Disponível em: <https://cbge.com.br/institucional>. Rio de Janeiro, 2021. Acesso em: 1 nov.

CHEUNG, Gifford; HUANG Jeff. Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator. *In*: SIGCHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 11., 2011, Vancouver. **Proceedings** [...]. New York (United States): Association for Computing Machinery, 2011. p. 763-772. Disponível em: [http://jeffhuang.com/Final\\_StarcraftSpectator\\_CHI11.pdf](http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf). Acesso em: 16 jan. 2022.

CGI – Comitê Gestor da Internet; CETIC – Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros**: TIC Domicílios 2020. Edição covid-19: metodologia adaptada. [S./], c2021. Disponível em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/indicadores>. Acesso em: 4 mar. 2022.

DISCORD. Disponível em: <https://discord.com>. Acesso em: 20 maio 2022.

ECCLES, David W.; TENENBAUM, Gershon. Why an Expert Team Is More than a Team of Experts: a Social-Cognitive Conceptualization of Team Coordination and Communication in Sport. **Journal of Sport and Exercise Psychology**, [United States], v. 26, n. 4, p. 542-560, 2004.

ESPORTS EARNINGS. **Overall Esports Stats for 2021**. [S./], 2021. Disponível em: [https://www.esportsearnings.com/history/2021/top\\_players](https://www.esportsearnings.com/history/2021/top_players). Acesso em: 20 dez. 2021.

LAGO, Paulo José Fiorite do. **Estratégias de marketing e comunicação no**

**esporte eletrônico**: estudo de caso do *Dreamhack* Leipzig 2017. 2017. 111 f. Tese (Mestrado em Comunicação Estratégica: Publicidade e Relações Públicas) – Universidade da Beira do Interior, Covilhã (Portugal), 2017.

ROJAS-VALVERDE, Daniel *et al.* eSports in Times of a Global Pandemic: Opportunities and Future Challenges when Transforming Gaming into a Sport in Costa Rica. **Pensar en Movimiento**: revista de ciencias del ejercicio y la salud, Montes de Oca (Costa Rica), v. 18, n. 2, p. 205-216, jul.-dez. 2020. Disponível em: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pem/article/view/43332>. Acesso em: 17 jan. 2022.

FORTES, Rafael. **O surfe nas ondas da mídia**: um estudo de *Fluir* nos anos 1980. 2009. 303 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niteroi, 2009.

FORTES, Rafael. Entrevista com João Malaia. **Recorde**: revista de história do esporte, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 1-22, jul.-dez. 2021.

FRAGOSO, Suely. Mediações espaciais da sociabilidade on-line. *In*: OLIVEIRA, Ivone de Lourdes; MARCHIORI, Marlene (orgs.). **Redes sociais, comunicação, organizações**. São Caetano do Sul: Difusão, 2012. p. 67-84.

GAMA, Dirceu Ribeiro *et al.* Relações entre esportividade e traços de personalidade de esportistas eletrônicos amadores do Rio de Janeiro. **Retos**, San Javier (Espanha), n. 38, p. 537-542, 2. sem. 2020.

GERARDI, Lucas. Atuante no CBLol e LBFF, E-Flix rescinde parceria com Cruzeiro. **ESPN**, São Paulo, 23 mar. 2021, seção eSports. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_id/8367166/atuante-no-cblol-e-lbff-e-flix-rescinde-parceria-com-cruzeiro](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/8367166/atuante-no-cblol-e-lbff-e-flix-rescinde-parceria-com-cruzeiro). Acesso em: 15 dez. 2021.

GOMES, Christianne Luce. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, n. 1, v. 1, p. 3-20, jan.-abr. 2014.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Esportivização. *In*: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo (orgs.) **Dicionário crítico de educação física**. Ijuí: Unijuí, 2010. p. 170-174.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua**: acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2017. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101631\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101631_informativo.pdf). Acesso em: 4 fev. 2022.

IGOR. **Estruturação do time de CS:GO** – UFMG Fênix. Belo Horizonte, 5 fev. 2020. 1 documento do Adobe Acrobat, extensão. pdf. (129 KB).

KING, Daniel L. *et al.* Problematic Online Gaming and the Covid-19 Pandemic. **Journal of Behavioral Addictions**, Budapest (Hungary), v. 9, n. 2, p.184-186,

6 abr. 2020. Disponível em: <https://akjournals.com/view/journals/2006/9/2/article-p184.xml>. Acesso em: 10 dez. 2020.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Tradução: Lana Mara Siman; Heloísa Monteiro; Francisco Settineri. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LIMA, M. G.; DALPERIO, H. C. ASSOCIAÇÕES ATLÉTICAS ACADÊMICAS E A CULTURA DO LAZER UNIVERSITÁRIO. **Encontro Internacional de Gestão, Desenvolvimento e Inovação (EIGEDIN)**, v. 3, n. 1, 31 out. 2019.

LOPES, Fernanda *et al.* Padrão de consumo e expectativas em relação ao cigarro entre universitários. **Psicologia, Saúde & Doenças**, Lisboa (Portugal), v. 15, n. 2, jun. 2014. p. 439-453. Disponível em: [http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1645-00862014000200009&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1645-00862014000200009&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 6 dez. 2021.

LU, Zhouxiang. From E-Heroin to E-Sports: the Development of Competitive Gaming in China. **The International Journal of the History of Sport**, London (United Kingdom), v. 33, n. 18, 2016. p. 1-22.

LULA. **História-da-fênix!** [Belo Horizonte], 30 jan. 2021. 1 mensagem eletrônica. Disponível em: <https://discord.com/channels/715252824270700606/805049114286358548/805050854230196234>. Acesso em: 20 maio 2022.

MACEDO, Tarcízio.; FALCÃO, Thiago. E-sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, n. 45, p. 246-267, maio-ago. 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>. Acesso em: 12 out. 2020.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. Processos para formação de uma coesão grupal em uma equipe de esporte eletrônico (*e-Sport*). *In*: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT (SBGAMES), 17., 2018, Foz do Iguaçu. **Proceedings** [...]. Porto Alegre: Brazilian Computer Society, 2018. p. 1-10. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/187080.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2021.

MANIAC. **I often find myself telling people "CS is way more than being good at shooting people" so I decided to put down specific aspects of the game.** [S.l.], 8 dez. 2018. Twitter: @Maniac\_CSGO. Disponível em: [https://twitter.com/maniac\\_csgo/status/1071354415779602433](https://twitter.com/maniac_csgo/status/1071354415779602433). Acesso em: 19 jan. 2022.

MARIC, Janina. Electronic Sport: How Pro-Gaming Negotiates Territorial Belonging and Gender. **Platform**: Journal of Media and Communication, Melbourne (United States), v. 2, Ecrea Special Issue, nov. 2011. p. 6-23.

MARQUES, Juracy C. **Compreensão do comportamento**: ensaio de psicologia do desenvolvimento e de suas pautas para o ensino. Porto Alegre: Globo, 1979.

MAZUREK, Mike.; POLIVANOV, Beatriz. Consumo de bens virtuais em jogos online: status, diferenciação e sociabilidade em *League of Legends*. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 7., 2013, Curitiba. **Anais** [...]. São Paulo: ABCiber, 2013.

MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 107-120, jan.-mar. 2010.

MELO, Victor Andrade de; FORTES, Rafael. O surfe no cinema e a sociedade brasileira na transição dos anos 1970/1980. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 23, n. 3, p. 283-296, jul.-set. 2009.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papyrus, 2006.

MOITA, Filomena. **Juventude e jogos eletrônicos: que currículo é esse?** Universidade Federal da Paraíba, 2004. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/moita-filomena-jogos-electronicos.html>. Acesso em: 18 mar. 2022.

MUSSA, Ivan. O jogador descentralizado: perspectiva e dinâmica nos videogames de sobrevivência. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., Curitiba, 2017. **Anais** [...]. Curitiba: Positivo, 2017.

MUSSE, Anelisa Barbosa. Apologia ao uso e abuso de álcool entre universitários: uma análise de cartazes de propaganda de festas universitárias. **SMAD: revista eletrônica de saúde mental álcool e drogas**, Ribeirão Preto, v. 4, n. 1, p. 1-10, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/803/80340106.pdf>. Acesso em: 3 dez. 2020.

OLIVEIRA, Maria Auxiliadora Monteiro; LISBÔA, Eliene Soares dos Santos; SANTIAGO, Nilza Bernardes. Pandemia do coronavírus e seus impactos na área educacional. **Pedagogia em Ação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 17-21, 2020.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Garotas que jogam videogame: expressões de identidade e interações sobre a cultura gamer no Facebook**. 2014. 133 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de; ACADROLLI, Aline Bernardi. Newsgames: um estudo na internet sobre notícias e jogos. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Florianópolis, v. 13, n. 1, p. 115-130, jan.-jun. 2016.

OLIVEIRA, Wender Antonio de; CHAVES, Sandro Nobre. Os desafios da gestão do ensino superior durante a pandemia da covid-19: uma revisão bibliográfica. **RSF: revista de saúde**, Brasília, v. 7, n. 2, p. 40-58, Edição Especial Covid-19, 2020.

OPEN SOFTWARE BROADCAST. Disponível em: <https://obsproject.com/pt-br/>. Acesso em: 20 maio 2022.

PARRY, Jim. E-sports are not sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, [United Kingdom], v. 13, n. 1, p. 3-18, 2018.

PEARCE, Celia. **Communities of Play**: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. Cambridge (United States): MIT Press, 2009.

PEREIRA, Brisa de Assis. **Políticas culturais de lazer e esporte nas universidades públicas federais de Minas Gerais**. 2018. 152f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

PEREIRA, Rogério Santos. O futebol no mundo dos games: reflexões sobre as representações digitais de corpo, movimento e esporte. **Fonte**, Belo Horizonte, ano 6, n. 9, p. 87-91, 2009.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PERES, Fabio de Faria; DURÁN, Paulo Renato Flores; ALBUQUERQUE, Natália Pacini de Medeiros e. A “sensibilidade” de Simmel: notas e contribuições ao estudo das emoções. **RBSE**: revista brasileira de sociologia da emoção, João Pessoa, v. 10, n. 28, p. 93-120, abr. 2011.

POLIVANOV, Beatriz Brandão. Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos. **Esferas**, Brasília, ano 2, n. 3, p. 61-71, jul.-dez. 2013.

PRUDENTE, Paola Luzia Gomes. **Dançando e jogando em frente à tela**: o *exergame Just Dance* na perspectiva dos jogadores. 2020. 134 f. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

RAMBUSCH, Jana; JAKOBSSON, Peter; PARGMAN, Daniel. Exploring E-sports: a Case Study of Gameplay in Counter-Strike. *In*: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION INTERNATIONAL CONFERENCE (DIGRA), 3., 2007, Tokyo. **Proceedings** [...]. [s.l.]: Digma, 2007. p. 157-164. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A25495&dswid=-5307>. Acesso em: 28 dez. 2021.

RAMOS, Cássio Mercier. *et al.* O consumo in-game: uma análise comparativa de duas modalidades de compra em MMOs. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba. **Anais** [...]. Curitiba: Intercom, 2017.

RECUERO, Raquel. Atos de ameaça a face e a conversação em redes sociais na internet. *In*: PRIMO, Alex (org.). **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 51-70.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Dos *single* aos *multiplayers*: a história dos jogos digitais. **Licere**: revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 17, n. 2, p. 312-350, jun. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/858/656>. Acesso em: 15 maio 2020.

RIGON, Daniela. Afinal, o esporte eletrônico precisa de federações? **ESPN**, São Paulo, 31 out. 2018, seção eSports. Disponível em: [https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/4929410/afinal-o-esporte-eletronico-precisa-de-federacoes](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4929410/afinal-o-esporte-eletronico-precisa-de-federacoes). Acesso em: 18 dez. 2021.

RODRIGUES, Mariana Alves. **À sombra das chuteiras virtuais**: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico. 2011. 96 f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

ROMERA, Liana Abrao. Lazer e festas: estudo sobre os modos de divulgação de bebidas nos campi universitários. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, São Carlos, v. 22, n. 1, p. 95-102, Suplemento Especial, 2014. Disponível em: <http://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/843/509>. Acesso em: 2 jan. 2021.

ROMERA, Liana Abrao *et al.* Tempo livre e uso de álcool e outras drogas: estudo comparativo entre estudantes universitários do Brasil e Portugal. **Movimento**: revista de Educação Física da UFRGS, Porto Alegre, v. 24, n. 3, p. 765-776, jul.-set. 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/81951>. Acesso em: 5 jan. 2021.

SANTOS, Flávia Martins dos; GOMES, Suely Henrique de Aquino. Etnografia virtual na prática: análise dos procedimentos metodológicos observados em estudos empíricos em cibercultura. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 7., 2013, Curitiba. **Anais [...]**. São Paulo: ABCiber, 2013. Disponível em: [https://abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo\\_1\\_Educacao\\_e\\_Processos\\_de\\_Aprendizagem\\_e\\_Cognicao/26054arq02297746105.pdf](https://abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_1_Educacao_e_Processos_de_Aprendizagem_e_Cognicao/26054arq02297746105.pdf). Acesso em: 20 set. 2020.

SANTOS, João Manuel Casquinha Malaia. O monopólio nos esportes: uma comparação da organização dos esportes comercializáveis nos Estados Unidos, na Inglaterra e no Brasil (1870-1920). **História Econômica & História de Empresas**, [s.l.], v. 15, n. 2, p. 47-80, jul.-dez. 2012.

SANTOS, João Manuel Casquinha Malaia; MELO, Victor Andrade de. “Casa Sportman – sempre imitada, nunca igualada”: estratégias de um empreendimento e dinâmicas de consumo (Rio de Janeiro; 1909-1922). **História Econômica & História de Empresas**, [s.l.], v. 23, n. 2, p. 495-525, jul.-dez. 2020.

SARAIVA, P. E-sports: Um Fenômeno da Cultura Digital Contemporânea. Videogames 2013 – *In*: **Conferência de Ciências e Artes dos Videogames, Departamento de**

**Eng. Informática**, Universidade de Coimbra, Portugal Disponível em:  
[http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013\\_submission\\_12.pdf](http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_12.pdf).  
Acesso em: 20 jan. 2022.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**: revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 23-31, dez. 2003.

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Entrevista com jogador**. Belo Horizonte, 6 out. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (85 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Entrevista com fundadora**. Belo Horizonte, 10 set. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (53 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord assistência do Big Brother Brasil**. Belo Horizonte, 16 fev. 2021

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord Onboarding, acolhida de membros**. Belo Horizonte, 18 fev. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (55 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida BBSeries**. Belo Horizonte, 12 fev. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (20 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 2**. Belo Horizonte, 20 abr. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (35 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 3**. Belo Horizonte, 20 abr. 2021. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (56 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Partida 4**. Belo Horizonte, 30 nov. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (72 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Evento no Discord CorongaFest**. Belo Horizonte, 20 mar. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (96 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord capitão e jogadores pós-seletiva**. Belo Horizonte, 2 jun. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (83 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Reunião no Discord diretores e jogadores**. Belo Horizonte, 3 mar. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (62 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **Evento no Discord e Meet Awards, premiação de jogadores**. Belo Horizonte, 11 jun. 2020. 1 arquivo de áudio, extensão .wkv (89 min.).

SILVA, Rodrigo Lage Pereira. **O jogo Counter-Strike**: interações entre entusiastas por meio de comentários em Websites. 2017. 135 f. Dissertação (Mestrado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2017.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho da. **Entre celulares, tablets, consoles e computadores**: práticas digitais de adolescentes de uma escola pública de ensino fundamental. 2019. 248 f. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) –

**O jogo Counter-Strike**: interações entre entusiastas por meio de comentários, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais de sociologia**: indivíduo e sociedade. Tradução: Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

WEBER, Max. **Conceitos Sociológicos Fundamentais**. Tradução: Artur Mourão. Covilhã: Lusosofia, 2010.

SIX GROUP. **PGB20**: Pesquisa Game Brasil 2020. 7. ed. Zurich (Switzerland), 2020. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 12 out. de 2020.

STEAMCHARTS. **Top Games by Current Players**. Disponível em: <https://steamcharts.com/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

SUPERDATA. **2020 Year in Review**: Digital Games and Interactive Media. New York (United States), 2021. Disponível em: <https://bitly.com/yCofg>. Acesso em: 8 out. 2020.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati *et al.* O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, Rio de Janeiro, v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 22 dez. 2021.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes**: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge (United States): MIT Press, 2012.

THIEF. **Seletiva CS GO**. Belo Horizonte, 18 fev. 2020. 1 documento do Adobe Acrobat, extensão. pdf. (41 KB).

TWITCH. Disponível em: <https://www.twitch.tv>. Acesso em: 20 maio 2022.

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais. **UFMG em números**: UFMG, 93 anos. Belo Horizonte, 14 maio 2021. Disponível em: <https://ufmg.br/a-universidade/apresentacao/ufmg-em-numeros>. Acesso em: 20 maio 2022.

## APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a) jogador(a). Você está sendo convidado(a) a participar do estudo **Sociabilidade e competição: a equipe de Counter Strike da UFMG e o e-sport universitário**, desenvolvido no Programa de Pós Graduação em Estudos do Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais. Este estudo ajudará a entender melhor o grupo de pessoas que jogam o *Counter Strike*. Com esta pesquisa, o conhecimento sobre o grupo dos jogadores e sua sociabilidade poderá ser maior.

Caso colabore da pesquisa, você será convidado participar de um grupo focal, com a média de 5 reuniões que durarão de 60 a 90 minutos, e também de uma entrevista em um local que você preferir. Este processo pode gerar algum desconforto, caso apareça algum assunto indesejável. Caso isso aconteça, fique à vontade para não responder ou não falar sobre o assunto. Ainda, se possível, gostaríamos de lhe acompanhar em mais momentos de jogo e debate sobre o mesmo, acompanhando tanto em campeonatos quanto no grupo de comunicação instantânea (WhatsApp) utilizado pelos jogadores, mediante aprovação de todos os membros. Minha presença poderá ser questionada a qualquer instante, e caso queira poderá me retirar tanto do grupo quanto dos campeonatos.

O pesquisador Rodrigo Lage Pereira Silva, responsável por este estudo, pode ser localizado na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, de segunda à terça feira e todos os dias da semana pelo telefone (31) 99137-8285 ou pelos endereços de email [rodrigolagepsilva@gmail.com](mailto:rodrigolagepsilva@gmail.com), em horário comercial (08:00 às 17:00).

A sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar a devolução do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado. Qualquer despesa necessária para a realização da pesquisa não será de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela sua participação.

As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas por pessoas autorizadas: orientador ou autoridades legais. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito em código, para que a **sua identidade seja preservada e mantida sua confidencialidade**. Contudo há o risco de quebra de anonimato, para mitigar tais riscos desde o primeiro momento de coleta os códigos já serão utilizados para que em nenhuma hipótese seu nome seja atrelado aos dados coletados. O material obtido – grupo focal (áudio e vídeo), entrevista (vídeo), WhatsApp (texto) e diário de campo – será utilizado unicamente para essa pesquisa e será destruído ao término do estudo, após o tempo de cinco anos.

Este documento está sendo entregue em duas vias de igual teor, sendo uma destinada ao participante e a outra aos pesquisadores. Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar também o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP/SD) da UFMG (Av. Antônio Carlos 6627, Unidade Administrativa II, 2º andar sl. 2005, Campus Pampulha – tel: 31 3409-4592).

Eu, \_\_\_\_\_, li esse Termo de Consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão e sem qualquer prejuízo para mim. Eu concordo voluntariamente em participar deste estudo.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_.  
Local

Assinatura do Participante de Pesquisa

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Pesquisador Responsável

## **APÊNDICE B – GLOSSÁRIO DE EXPRESSÕES**

**1.5** – Uma das primeiras versões do jogo Counter-Strike.

**Arrombado** – Referente a um Xingamento.

**Ban** – Traduzido do inglês como “banimento”. Utilizado nos jogos para banir algum membro que tenha tido conduta inadequada.

**Blaster** – Gíria relacionada à melhor, principal.

**Bomb** – Local dentro jogo que deve ser defendido pelos policiais e atacado pelos terroristas.

**Bota fé** – Expressão que significa acreditar. Geralmente utilizada anteriormente a algum fato inusitado.

**Clash Royale** – Jogo eletrônico.

**Coronga** – Expressão utilizada para se referir ao Corona Vírus.

**Decoy** – Traduzido do inglês como “chamariz”, “isca”. No jogo é uma granada que ao ser lançada simula o barulho de uma arma atirando, além de aparecer no radar inimigo. É utilizada para distrair os outros jogadores.

**FIFA** – Jogo eletrônico de futebol.

**FlashPoint 1** – Campeonato de Counter-Strike

**For Fun** – Traduzido do inglês como “para diversão”. É uma expressão utilizada nos jogos eletrônicos quando as pessoas jogam sem o foco na competitividade ou progressão de habilidades, mas sim apenas para se divertir.

**FPS** – Pode ser sigla de duas coisas distintas ligadas aos jogos. First Person Shot, traduzido como tiro em primeira pessoa, que se trata de um estilo de jogo. E frames per second, traduzido como quadros por segundo, que se trata da taxa de atualização de imagens na tela que se apresenta o jogo.

**Free-to-play** – Traduzido do inglês “livre para jogar”, jogos que são de graça para serem acessados, porém oferecem diversos itens a serem comprados dentro dos mesmos

**Gameplay** – Expressão que se refere ao ato de jogar.

**Gaming house** – Traduzido do inglês como “casa de jogo”. É um modelo no qual os jogadores de uma equipe moram na mesma casa. Assim além de jogarem juntos eles também convivem diariamente com seus colegas.

**Gaming Office** – Traduzido do inglês como “escritório de jogo”. É um modelo no qual os jogadores se reúnem num para determinando local para treinar e jogar de forma profissional. Como o próprio nome diz é um local de trabalho dos gamers.

**Gartic** – Jogo eletrônico de desenhar.

**Haha/hsuah/rsrs/dhajaw** – Risadas.

**HeadCoach** – Traduzido do inglês como “Treinador Principal”, aquele que fica responsável pelos treinos da modalidade.

**Hide and Seek** – Traduzido do inglês como “esconde-esconde”. Brincadeira onde alguns se escondem e outros devem procurar.

**HJ** – Abreviação de “hoje”.

**Hypado** – Vem do inglês Hype. Derivado de Hipérbole, é uma figura de linguagem que significa exagero, muito ânimo, excitação.

**Ingame** – Traduzido do inglês como “dentro do jogo”. Diz respeito à ações tomadas no ato de jogar.

**Kickar** – Do inglês “kick” traduzido com chutar. No contexto dos jogos é entendido como ato de expulsar alguém.

**League of Legend (LoL)** – Jogo eletrônico.

**Level** – Traduzido do inglês como “nível”, refere-se ao ranking ou status do jogador no jogo.

**Line/Line up** – Os jogadores que compõem a equipe.

**Lobby** – Do inglês traduzido como “sala”. Diz respeito a tela que antecede ao jogo, na qual os jogadores se juntam em times.

**LockDown** – Traduzido do inglês como “confinamento”, trata-se de um real bloqueio das atividades, impedindo ou estabelecendo restrições para a abertura de estabelecimentos.

**Major** – Campeonato de maior importância do Counter-Strike profissional.

**Meme** – Expressão referente à utilização de figuras e imagens compartilhados na internet com teor humorístico

**Mirage** – Um mapa de Counter-Strike

**Mods** – Oriundo da palavra modificação. Ocorre quando há mudanças no jogo que trazem novos elementos, transformando o jogo.

**Multiplayer** – Do inglês “Multijogadores”, o jogo que permite que mais de um jogador jogue ao mesmo tempo.

**NA** – Abreviação de América do Norte.

**NGM** – Abreviação de “ninguém”.

**Nick/Nickname** – Apelido pelo qual o jogador é conhecido no jogo

**Old** – Traduzido do inglês como “velho, “antigo”

**Patch** – Do inglês traduzido como “pacote” ou “fragmento”. Refere-se a alguma atualização que traz novos componentes ao jogo.

**Player** – Jogador

**Point-click** – Apontar e clicar, referente à jogos que utilizam apenas o mouse.

**Polaris** – Equipe universitária de e-sports. Representa a Universidade de São Judas, São Paulo.

**PoolDay** – Um mapa de Counter-Strike

**Pro Player** – Termo em inglês, traduzido como jogador profissional.

**Pug** – Sigla de “pick up game”, uma expressão em inglês que significa um jogo competitivo comum, sem os formatos de treinos. Ou seja, pessoas aleatórias se juntam e jogam entre si sem que haja a necessidade de um fim específico a ser treinado ou evoluído.

**Ralar de base** – Expressão que significa sumir repentinamente. Tem ligação com o termo “base” do inglês, lugar onde os jogadores “nascem” nos jogos. Ou seja, “ralar de base” está atrelado a ir embora sem nem ter saído do ponto de começo.

**RainbowSix** – Jogo eletrônico.

**Rushando** – Vem do inglês “rush” que significa pressa. No jogo rushar é a ação de sair correndo sem parar até que chegue ao seu objetivo.

**Safe** – Traduzido do inglês como “seguro”.

**Sextar** – Expressão utilizada para anunciar o início do fim da semana, ligada a felicidade e comemorações.

**Skin** – Traduzido do inglês como “pele”, configura-se como modificações estéticas de equipamentos e/ou personagens do jogo.

**Staff** – Diz respeito a toda estrutura física e humana disponível para os jogadores. Incluindo casas com computadores e materiais de treino. Do inglês apoio, suporte.

**Steam** – Steam é uma plataforma de distribuição digital de jogos na qual o jogo CS é obtido e normalmente jogado. Além de uma loja ela oferece uma espécie de rede social, na qual seus usuários podem interagir entre si por meio de fóruns e adicionando amigos.

**Streamer** – Trata-se de uma pessoa que realize a transmissão de algum conteúdo na internet, nesse caso, relacionado aos jogos.

**TFT** – Jogo eletrônico de cartas.

**Treta** - Gíria ligada à confusão, desentendimento

**VC** – Abreviação de “você”

**Véi** – Gíria utilizada por jovens para se dirigir a uma pessoa.

**Viewer** - Espectador de transmissão pela internet.

**VoIP** – Sigla do inglês Voice over internet Protocol. Traduzido como “Voz sobre Protocolo de Internet”. Ou seja, tecnologia que permite a transmissão de chamadas e/ou sinais via internet.

**W.O** – Sigla do inglês Walkover. Traduzido literalmente como vitória fácil. Tal vitória é atribuída quando a outra equipe está impossibilitada de competir.

**WWP** – Sigla de Whatsapp.

## ANEXO A – LAYOUT DO SITE DA SELETIVA

21/02/2020

Inscrições | UFMG Esports

Este site foi desenvolvido com o construtor de sites **WIX**.com. Crie seu site hoje.[Comece já](#)[Início](#)[Inscrições](#)

### SELETIVA JOGADORES

A UFMG Esports mantém times com intuito de representar a UFMG para a comunidade universitária de esportes eletrônicos nacionais. Temos uma média de treinos moderada, para não atrapalhar o estudante, e também um corpo técnico que possibilitam que o jogador tenha uma experiência única e um desenvolvimento positivo no jogo!

INFELIZMENTE, DEVIDO AO ALTO NÚMERO DE INSCRIÇÕES, ENVIAREMOS MENSAGEM SOMENTE PARA OS PRÉ-SELECIONADOS PARA AS PRÓXIMAS ETAPAS.

**INSCRIÇÕES ATÉ 05/03!**

**CLIQUE NA MODALIDADE PARA A INSCRIÇÃO:**

- [LEAGUE OF LEGENDS](#)
- [CS:GO](#)
- [HEARTSHTONE](#)
- [CLASH ROYALE](#)
- [TEAMFIGHT TACTICS](#)
- [RAINBOW SIX](#)
- [PES](#)
- [FIFA](#)

## ANEXO B – CÓDIGO DE CONDUTA PARA OS INTEGRANTES DA FÊNIX

### CÓDIGO DE CONDUTA

Através do apoio e da promoção do desporto competitivo aos alunos da Universidade Federal de Minas Gerais, a UFMG Fênix Esports busca desenvolver e promover em seus alunos e formados os valores que apoia como instituição: cuidado, respeito, integridade, excelência, trabalho em equipe e responsabilidade.

Espera-se que os membros das equipes esportivas, através de sua conduta e comportamento, reflitam os valores associados ao *fair play* e à competição honesta.

É esperado, também, que membros de uma equipe de esports observem e honrem o código de conduta dos esports.

#### CÓDIGO DE CONDUTA PARA MEMBROS DA EQUIPE DE ESPORTS

Espera-se que os membros da equipe de esports tenham uma interação antes, durante e após a competição, durante os treinos, e em suas interações com competidores, companheiros de equipe, espectadores e fãs, outros estudantes, funcionários e funcionários da faculdade de uma maneira que seja consistente e favorável aos valores promovidos e apoiados pela UFMG Fênix Esports, associado ao *fair play* e competição honesta, e promovido pela equipe de esports.

#### O CÓDIGO DE CONDUTA

Cada membro da equipe irá:

1. Agir de forma honesta e ética;
2. Respeitar o bem-estar físico, emocional e a dignidade de companheiros de equipe, competidores, treinadores e funcionários, e colegas universitários;
3. Lidar honestamente em todas as atividades competitivas, acadêmicas e pessoais com todos os membros da equipe, competidores e a comunidade universitária;
4. Respeitar as políticas e regras da faculdade, equipe e organizações de competição, seus treinadores, funcionários da equipe em geral e oficiais de competições;
5. Demonstrar, através do comportamento, os valores defendidos pela UFMG Fênix Esports e promovidos pela equipe de esports;
6. Promover, através da atitude e comportamento, uma imagem positiva da equipe de esports - tanto para a equipe, quanto para a comunidade.

#### MÁ CONDUTA

Comportamento inadequado ou má conduta por parte de um membro exige que a equipe, e potencialmente a organização da UFMG Fênix Esports, tome as medidas disciplinares apropriadas. Os seguintes comportamentos e ações são contrários ao Código de Conduta e resultarão em sanções contra o membro da equipe infratora.

A lista a seguir de comportamentos inadequados não é definitiva, podendo ser estendida:

1. Cometer um ato de agressão ou qualquer ameaça da agressão;
2. Intimidar, abusar verbalmente, ou assediar por qualquer motivo, seja por palavras, gestos ou outros atos;

- 
3. Usar linguagem obscena, vulgar, ameaçadora, abusiva, difamatória ou de outra forma censurável durante a prática;
  4. Cometer atos de racismo, xenofobia, homofobia ou qualquer outra forma de discriminação;
  5. Cometer um ato de roubo ou danos imprudentes;
  6. Fazer o consumo de bebidas alcoólicas, cannabis ou substâncias ilegais durante a prática, competição ou atividades oficiais das equipes;
  7. Quebrar regras de competições de esportes;
  8. Oferecer, conspirar ou tentar conspirar para influenciar o resultado de uma partida ou qualquer competição;
  9. Praticar "Ringing" – jogar na conta de outro jogador ou concorrente durante a competição;
  10. Hackear ou trapacear, ou tentar fazê-lo, usando software que a equipe ou organizadores da competição julgar ilegal ou injusto.

### **VIOLAÇÕES**

Os treinadores e a administração têm o direito e a responsabilidade de impor e monitorar o cumprimento do Código de Conduta, investigar e determinar violações do Código e impor sanções onde ocorreram violações.

Comportamentos inadequados podem resultar em violações do Código de Conduta, podendo ser investigados e abordados pela equipe. Em casos onde houve comportamento ilegal, autoridades podem ser envolvidas.

### **SANÇÕES**

As sanções refletirão a gravidade da má conduta ou violação e quaisquer sanções previamente cobradas.

Mais de uma sanção pode ser imposta por qualquer violação única. As sanções disciplinares normalmente serão progressivas por natureza. No entanto, as circunstâncias do mau comportamento ou da natureza ou gravidade da má conduta podem resultar na imposição imediata de uma sanção mais significativa e até incluindo a expulsão da equipe.

As seguintes sanções podem ser impostas a um membro que se entendeu ter violado o Código de Conduta. Um registro de toda e qualquer sanção imposta a um membro será mantido no arquivo do membro.

1. Advertência e Aviso - uma notificação por escrito ou verbal ao membro de que o membro está violando ou violou o Código de Conduta;
2. *Match Forfeiture* – os treinadores ou a administração podem declarar uma partida programada a ser perdida se for considerado que um jogador, grupo de jogadores ou a equipe como um todo está violando ou violou o Código de Conduta;
3. Contrato Comportamental – um acordo escrito entre o membro e o seu superior que especifica condições que devem ser cumpridas e seguidas pelo aluno em troca de readmissão a atividades específicas da equipe e que, se contrariado, pode resultar em novas sanções, incluindo suspensão ou expulsão;
4. Suspensão da equipe - separação do membro da equipe por um período definido, após o qual o membro está apto a retornar. As condições para o retorno do membro podem ser especificadas pelos seus superiores;
5. Expulsão da equipe - separação permanente do membro da Equipe.