



Ministério da Saúde

FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Leonard Carvalho Newbold

A ESPETACULARIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA NO E-SPORT

Rio de Janeiro

2017

Leonard Carvalho Newbold

A ESPETACULARIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA NO E-SPORT

Projeto de monografia apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Gerência em Saúde.

Orientador(a): Cynthia Dias

Co-Orientador(a): Gregório Albuquerque

Rio de Janeiro

2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio por proporcionar esse tipo de trabalho de conclusão de curso. Uma experiência única que, por mais estressante que seja, é de um ganho infinito.

Agradeço a equipe do NUTED por todas as risadas que me proporcionaram durante todo meu período na escola.

Agradeço a minha turma Gestão 2013 que me proporcionaram momentos únicos de tapas e beijos.

Agradeço aos meus amigos da escola, que independente da situação vão sempre me fazer dar gargalhadas

Agradeço às amizades que fiz por meio dos jogos, estes se tornaram tão especiais quanto os amigos mais próximos.

Agradeço ao meu co-orientador, que me ajudou a encontrar um tema e uma orientadora, além de amigo, é um excelente professor.

Agradeço a minha orientadora, por toda paciência, compreensão, excelência no que faz e mais um pouquinho de paciência. Essa com certeza vai pro céu.

Agradeço principalmente a minha mãe, que por mais que eu não seja um filho perfeito, vai sempre me amar e me ajudar independente da situação.

“Não confie em nada além da sua força.”

(Sejuani - League of Legends)

RESUMO

O estudo apresentado envolve o mundo dos games online, jogos de interação simultânea, conectados através da internet e suas relações com lazer, esporte e trabalho. Trata-se de uma pesquisa por meio de revisão bibliográfica sobre a espetacularização da violência do esporte tradicional e o esporte eletrônico dentro da sociedade em que estamos inseridos na atualidade. O estudo será feito baseado no em torno do MOBA's (Multiplayer online battle arena), como por exemplo, "League of Legends", nos quais duas equipes competem para destruir a base inimiga.

Palavras-chave: games, internet, esporte, violência, sociedade

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 JOGO, VIDEOGAME E ESPORTE	09
2.1 Definindo Jogo e <i>videogame</i>	09
2.2 Lazer, trabalho e E-sport.....	11
2.3 Comparações dos esportes tradicionais com os E-Sports	15
3 DISCUTINDO VIOLÊNCIA NO ESPORTE E NOS JOGOS	21
3.1 Violência e alguns conceitos.....	22
3.2 A espetacularização da violência na mídia e nos jogos.....	24
3.3 Jogos como espaço de catarse	25
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

1 INTRODUÇÃO

Desde a infância sempre fui apresentado a jogos, seja por meio de videogames/computador ou com os jogos aprendidos na rua como basquete, futebol entre outros, que são esportes que todos nós conhecemos e crescemos acompanhando, às vezes até admirando os atletas e suas performances. Em 2016, fui apresentado por amigos a um novo jogo de computador, o League of Legends. Este jogo é um dos mais famosos MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena) da atualidade, alcançando por volta de 67 milhões de jogadores por mês (TASSI, 2014). O interesse no jogo e a diversão da interação com os amigos me fez conhecer cada vez mais o mundo que o envolve. Nesse meio existem jogadores profissionais, que ganham dinheiro jogando, o que faz o jogo deixar de ser apenas lúdico e passar a constituir uma nova categoria do esporte, o esporte eletrônico (E-Sports), o que me provocou um questionamento: “Como assim? Esporte sentado na frente de um computador?”. A partir deste questionamento, decidi que iria fazer uma pesquisa sobre esse mundo dos E-Sports, com o objetivo de compreender este esporte e como ele se dá nas relações sociais.

O esporte tem um peso muito grande na sociedade capitalista na qual vivemos. Pires (1998) diz que ele é apropriado de diferentes formas, por meio dos processos de funcionalização, sociabilização, mercadorização e espetacularização. Em seu papel funcionalista na sociedade, o trabalhador pode relaxar e cuidar da sua saúde praticando algum esporte, o que gera uma melhora na produtividade do seu trabalho. A respeito da sociabilização, podemos citar o respeito ao adversário, o famoso *fair-play*, dos esportes. No processo de mercadorização do esporte, este é transformado em produto para o consumo.

A espetacularização do esporte começa quando o mesmo passa a ser transmitido na televisão. Também está ligado à espetacularização o fato de haver câmeras colocadas onde não se pode estar, a uniformização e os movimentos das torcidas, como coreografias, músicas e outros sons, e os bandeirões e faixas do clube para prender a atenção do consumidor.

A espetacularização do E-Sport não é muito diferente, também há a uniformização, também há câmeras mostrando os jogadores no momento em que estão jogando, e nas grandes finais, as torcidas lotam estádios de futebol para torcer pelo seu time. O que mais se afasta do esporte tradicional, é a transmissão, que ocorre muito pouco na televisão, mas na grande maioria,

os campeonatos são transmitidos em sites específicos, como Twitch¹ e Azubu², com imagens originadas dos estúdios, que contém os jogadores, comentaristas e analistas dos jogos.

Outra característica do esporte, relevante para esta pesquisa, é sua função como espaço de catarse. A leitura de um jornal ou de uma revista bem como a ida ao cinema ou até mesmo simplesmente assistir televisão, além de preencher o tempo livre, são formas de fugir da angústia e solidão e transformar o espaço vivido em outro lugar. Para Morin (1960, apud ALVES, 2004), os espetáculos esportivos oferecidos pela mídia são um recurso para o universo lúdico da infância.

O estudo será realizado em 3 capítulos e tem como objetivo geral compreender e discutir a espetacularização que envolve os esportes tradicionais e os esportes eletrônicos. Os objetivos específicos são: identificar como um jogo eletrônico se torna um esporte; comparar o esporte e o e-sport dentro da sociedade; descrever, entender e discutir o trabalho dos cyberatletas; compreender e problematizar a espetacularização da violência contida nesta profissão. O capítulo inicial será designado a um estudo mais aprofundado do jogo e suas relações com o esporte, buscando o ponto em que um determinado jogo se torna um esporte e comparando os esportes eletrônicos com os esportes “tradicionais”, incluindo o trabalho dos atletas nos E-sports. E no último, será abordada a violência contida nesses esportes.

O projeto estará baseado na abordagem qualitativa e utilizará revisão bibliográfica de artigos, bem como monografias, revistas, etc.

¹ www.twitch.com.br

² www.azubu.com.br

2 JOGO, VIDEOGAME E ESPORTE

2.1 Definindo Jogo e *videogame*

De acordo com Johaan Huizinga, o jogo é uma forma de categoria primária do ser humano e dos animais. Para justificar seu ponto de vista ele recorre às origens da palavra e estudos etnográficos de outras sociedades. Foi ele quem primeiro definiu o conceito de jogo ainda que de forma bem ampla:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1955, p. 28, apud VASCONCELLOS, 2013, p 78)

Seguindo este princípio, o jogo é um ato de liberdade, está fora do cotidiano e é diferente da vida real. Não é conectado a algum interesse material e não tem como finalidade o lucro ou proveito dos participantes que não seja a própria experiência do jogo.

As ideias de Huizinga foram aprimoradas por Roger Caillois (2001), que fez uma classificação das formas de jogo. Ao invés de definir o jogo, Caillois enumera suas seis características essenciais:

- O jogo é livre e não obrigatório;
- É separado da vida cotidiana em um próprio espaço e tempo;
- Traz incerteza quanto aos resultados, uma vez que estes dependem dos atos dos jogadores;
- Não produz riqueza ou valor tangível;
- É governado por regras que se sobrepõem às regras e comportamentos normais;
- Envolve um “faz de conta” que situa os jogadores em sua realidade imaginada.

Caillois também propõe quatro formas básicas de jogo combináveis que se estruturam entre dois polos. As formas seriam Agon (competição), Alea (acaso), Mimesis (interpretação ou mímica) e Ilinx (ou vertigem). Estas formas se combinariam em diversos tipos de jogos, sendo que cada jogo se localiza em um continuum definido por dois extremos, ludus (jogos propriamente ditos, com regras estruturadas e explícitas) e paidia (brincadeira espontânea). Assim, próximo ao primeiro polo há jogos extremamente estruturado (xadrez, jogos estratégicos ou wargames, esportes profissionais, etc.) e próximo ao outro ficam os jogos mais livres e descompromissados (faz de conta, frisbee, etc.). (VASCONCELLOS, 2013, p. 78-79)

MMO's (Massive Multiplayer Online) são jogos online capazes de suportar uma grande quantidade de jogadores simultâneos em cada servidor, onde os jogadores podem interagir entre si com o intuito de se ajudarem, se relacionarem ou se destruírem no mundo virtual. Estes MMO's têm diferentes gêneros, como, MMOFPS³, MMOSG⁴, MMOBG⁵ e, o mais famoso, o MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), que será citado diversas vezes neste trabalho. O MMORPG se baseia em um mundo virtual persistente, o que significa que o mundo continua existindo e mudando mesmo que os jogadores não estejam lá. Quando um jogador entra no mundo, ele é representado por um personagem virtual. Tudo o que acontece com o jogador é registrado no servidor em tempo real, assim, quando ele voltar, o seu personagem estará com os mesmos atributos e características de quando o jogador saiu. As experiências dos MMORPGs são inúmeras e cada jogador pode combinar ludus e paidia em diferentes ocasiões. Isso vai de encontro ao que diz Caillois, quando ele aponta que há uma constante mutação de uma forma para outra, com brincadeiras sendo estruturadas em jogos e jogos rígidos muitas vezes dando espaço à brincadeira e divertimentos menos estruturados (CAILLOIS, 2001, apud VASCONCELLOS, 2013).

Um pouco depois de Caillois, Eric Zimmerman e Katie Salen (2004) ampliaram o conceito de círculo mágico deixado por Huizinga, entendendo que tal mágica seria seu poder de criar uma “nova realidade”, onde peças de plástico, cartas ou imagens na tela ganham significados renovados e ampliados pela proposta do jogo. Um exemplo disso é o jogo “Pedra, papel e tesoura” que atribuem valores a sinais feitos com as mãos. Segundo eles, o círculo mágico cria uma falsa imagem da experiência de jogo como um elemento isolado, metafórico e de difícil compreensão. A premissa de um espaço artificialmente separado da realidade “normal” promove um rompimento do imaginário com o real e esta divisão binária oculta a ambiguidade, variabilidade e complexidade da experiência real de jogo (VASCONCELLOS, 2013). Deste modo, tanto o jogo (na questão das regras) quanto a experiência de jogar são conectados com os outros setores da vida.

O primeiro a definir os jogos levando em consideração os *videogames*, foi Jesper Juul. Segundo Juul (2011, apud VASCONCELLOS, 2013), os *videogames* são algo recente mas

³ Massive Multiplayer Online First-Person Shooter

⁴ Massive Multiplayer Online Social Game

⁵ Massive Multiplayer Online Browser Game

podem ser vistos, em parte, como uma continuação da história dos jogos. A partir das definições anteriores de jogos, Juul propôs uma definição que dá conta dos videogames:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde aos resultados são atribuídos diferentes valores, o jogador exerce esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis (JUUL, 2011, cap. 2, apud VASCONCELLOS, 2013)

A flexibilidade do computador permite que as “regras” e os “resultados quantificáveis com valores atribuídos” sejam passados com fidelidade para algoritmos de computador, o que nos permite imaginar que os *video games* são como um conjunto de jogos de carta, tabuleiro e outros que são migrados para o meio digital. Neste caso, o sistema digital fica responsável pela computação das regras e pela manutenção e atualização do estado do jogo, o que em jogos não digitais é feito pelos jogadores com auxílio dos elementos físicos do jogo (cartas, tabuleiros, etc.). Juul complementa esta ideia, apontando que jogos são “meio-reais”: enquanto as regras existentes no “mundo real” são objetivas e obrigatórias, o ambiente e a narrativa do jogo são completamente fictícios. (JUUL, 2011, apud VASCONCELLOS, 2013).

A partir desta definição básica de jogo, Vasconcellos adota a seguinte definição para video game:

Video game é um jogo cuja execução das regras, a manutenção e a atualização do estado do jogo se dão através de processamento digital e os seus resultados são apresentados em vídeo ao(s) jogador(es). (VASCONCELLOS, 2013, p 81.)

Esse tipo de definição nos ajuda a pensar que os jogos não estão apenas no meio real, e que, com o avanço da tecnologia, surgem novas formas lidar com os jogos, não apenas como forma de lazer e entretenimento, mas também como forma de trabalho. O que veremos melhor no próximo capítulo.

2.2 LAZER, TRABALHO E E-SPORT

É comum entender jogo e trabalho como atividades que fazem parte de polos opostos. Tal ideia vem se sustentando pelo discurso de alguns teóricos clássicos, como por exemplo, Callois (1961, apud FALCÃO, 2008) e Huizinga (1950, apud FALCÃO, 2008). Estes acreditavam que para jogar, era preciso se desligar da realidade e adentrar numa atividade considerada ‘não-séria’.

Huizinga acreditava que jogar não envolvia interesses materiais e que não poderia haver lucro proveniente dos resultados dos jogos – que Caillois classificava como ‘atividade improdutiva’.

Esse ‘não-lugar’ que o indivíduo precisava adentrar para poder jogar era chamado de círculo-mágico, ideia desenvolvida por Salen e Zimmerman, em 2003.

Ainda que esse círculo mágico seja um dos ‘lugares do jogo’ citados por Huizinga, o termo é usado aqui como um atalho para a ideia de um lugar criado pelo jogo no tempo e espaço. Esse fato de que o círculo mágico é apenas um círculo, é uma importante característica desse conceito. O espaço do jogo é separado do mundo real, como num círculo fechado, é um espaço finito com possibilidades infinitas. (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, apud FALCÃO, 2008)

Essa distância da relação entre trabalho e jogo vem se amenizando com o passar do tempo. É o que acontece no caso de ambientes virtuais que engloba milhares de jogadores e empregam persistência como uma de suas características.

Os mundos virtuais são indispensáveis para que possa entender este fenômeno. Eles trabalham na dissolução disso que Yee (2006, p.1) chama de “premissa cultural” de duas formas que estão relacionadas: (i) distraindo-nos, através de “metáforas de espadas e caçadores de dragões” (YEE, 2006, apud FALCÃO 2008), da verdadeira natureza do trabalho que está sendo executado; e (ii) criando uma relação entre economias – onde o capital econômico do chamado “mundo real” passa a se relacionar com o capital econômico do mundo sintético (ou mundo virtual) na forma de câmbio. (FALCÃO, 2008)

Mundos virtuais se dividem em (i) mundos orientados socialmente, sem obstáculos pré-definidos e com um único objetivo de conviver e se relacionar, de forma bem semelhante ao mundo offline; e (ii) MMORPGS – Massive Multiplayer Online Role-Playing Games – que mantêm a estrutura básica dos videogames offline, mas com obstáculos a serem superados e uma evolução aparente do personagem, combinados com a estrutura de socialização, para que objetivos maiores sejam atingidos.

Enquanto os mundos virtuais de cunho social geralmente oferecem a seus usuários a possibilidade de comprar poder aquisitivo trocando dinheiro real por dinheiro no jogo, os MMORPGs requerem que uma boa parcela de tempo seja investida, para que um resultado seja conquistado. É nesse processo que aparenta a maior diferença entre os dois tipos de mundos virtuais: no primeiro, o usuário unicamente deseja customizar seu avatar com fins subjetivos, para que ele seja único, pra que ele seja veículo de mais uma identidade social. Nos MMORPGs os

itens que um Avatar pode utilizar não estão somente atrelados ao status financeiro do personagem, mas também ao seu nível de experiência.

A moeda, em um MMORPG, é, então, recompensa pela atividade de repetição, pela essência do trabalho de acordo com as regras. Há ainda outra forma de se ganhar dinheiro fictício no jogo, além da classe escolhida pelo jogador (mago, guerreiro, etc), existem profissões secundárias, onde o usuário produz consumíveis (armaduras, armas, poções, etc.) para vendê-las. Este processo está atrelado à lógica de mercado, e para produzir estes objetos, o usuário tem que comprar ou encontrar componentes no decorrer do jogo. Fica claro então, que os MMORPGS demandam um tempo maior a ser investido, para que o usuário consiga experiência e um capital maior. Para Yee (2006), tanto o tempo quanto o esforço investido, funcionam de forma semelhante ao trabalho:

O jogador de MMORPG médio gasta 22 horas por semana jogando. E não são apenas adolescentes. O jogador médio tem, de fato, 26 anos. Praticamente metade desses jogadores têm um emprego de dois expedientes por dia. Todo dia, muitos deles vão ao trabalho para exercer toda uma variedade de tarefas obrigatórias, planejamentos logísticos e gerenciamento em seus escritórios, então eles vão para casa e fazem absolutamente as mesmas coisas em MMORPGs. Muitos jogadores, de fato, caracterizam seu jogo como um segundo emprego (YEE, 2006, p. 2, apud FALCÃO, 2008).

Para chegar ao ponto em que a economia do mundo real e a economia do mundo virtual se encontram, é preciso deixar claro que na maioria dos MMORPG's, para o usuário poder jogar tem que desembolsar uma quantia que varia entre 10 a 15 dólares e que a movimentação de bens fictícios e reais por meio de câmbio é proibida pelas empresas dos jogos, tendo como punição, a exclusão do avatar. Esta prática é conhecida como Real-Money Trade, ou RMT.

O usuário tem dois métodos para enriquecer e ganhar experiência com seu avatar em um mundo sintético: ou ele gasta as horas jogando e fazendo seu lucro lentamente, ou ele simplesmente paga alguém pelo serviço. O detalhe aqui é que, se alguém compra, é porque tem alguém vendendo, e é com essas pessoas que as empresas se preocupam, afinal, elas estão lucrando através de jogo que elas não têm nenhum tipo de direito. Além de ser um lucro limpo, sem nenhum tipo de imposto.

A ideia de banir as contas dos usuários que compram deste serviço é de baixa eficácia, tendo em vista, que é só pagar de novo, para chegar ao mesmo lugar onde estava. O que as empresas querem, é identificar os usuários que estimulam tal prática, vendendo.

A prática do RMT talvez devesse ser vista como uma apropriação, como o uso de brechas nas regras. O detalhe é que as possibilidades geradas por essa atividade, desencadearam uma transformação do RMT em uma prática conhecida como Gold Farming.

O Gold Farming consiste basicamente na institucionalização do uso dessas brechas nos sistemas dos MMOs. Empresas são construídas – com funcionários, turnos e metas – com um único propósito: vender bens virtuais para usuários ávidos em pular etapas no crescimento de seu personagem. (FALCÃO, 2008, p. 4)

Essa fusão entre os espaços, jogo e trabalho nos leva de volta para as considerações de Yee (2006), que acredita que é irônico que tenhamos criado os computadores para trabalhar por nós, mas que os videogames demandem que trabalhemos para eles, tendo em vista que foram criados para nos entreter.

É importante perceber que a ideia de círculo mágico, discutida no começo do capítulo, apenas engloba eventos individuais, e para outros casos, não pode ser usada. Essa separação de espaços funciona como uma espécie de negação do real. Por isso, a ideia de Juul (2005) de que jogos são estruturas que possuem consequências negociáveis, é a mais convincente.

Uma partida específica de um jogo pode não possuir consequências pré-definidas, mas jogos são caracterizados pelo fato de que eles possuem tais consequências ligadas a seus resultados em uma base regular, baseada nas partidas jogadas. Que os jogos contenham um grau de separação do resto do mundo é uma característica inerente às suas consequências serem negociáveis (JUUL, 2005, p. 36, apud FALCÃO, 2008, p 7).

Talvez seja mais interessante entendermos que um círculo se desenha no espaço da atividade lúdica, mas que ao invés de isolar o indivíduo num lugar ‘não-real’, ele media o modo como o indivíduo passa a se relacionar com a realidade. (FALCÃO, 2008)

Atualmente, há também outra relação de trabalho com jogos. Nesta relação os jogadores são tratados como atletas, pois o jogo passa a ser uma categoria do esporte, o esporte eletrônico (E-sport). Um dos E-sports mais conhecidos da atualidade é o League of Legends, que é um MOBA (Multiplayer online battle arena), um gênero dos jogos eletrônicos, onde o jogador controla um personagem em uma batalha entre dois times, cujo objetivo é derrotar a base principal inimiga. Nele, existem diferentes tipos de níveis (chamados de “elos”) que os jogadores podem ter, são eles: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Desafiante. Cada um desses nomes representa um nível que os jogadores adquirem com sua experiência no jogo, do menor para o maior, respectivamente. Quando determinado jogador se destaca no elo mais alto, o

Desafiante, ele é chamado para compor um time para disputar campeonatos tanto amadores, quanto profissionais com premiações variáveis.

No decorrer da pesquisa, foram encontradas diversas definições de esporte, porém, em sua grande maioria, não contemplavam o E-Sport, pois estas estavam ligadas a uma cultura do movimento corporal. Uma destas definições é a de Bracht (1989, apud MACEDO e AMARAL FILHO, 2015) que dizia que as características básicas de um esporte eram: competição, rendimento físico e técnico, recorde, racionalização e cientificação do treinamento. Com o passar dos anos e a entrada de novas tecnologias na sociedade estas definições tiveram que ser adaptadas para que pudessem contemplar todos os esportes, assim, chegando à definição que mais se encaixa com o E-sport: “Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos” (BARBANTI, 2006).

Pode parecer estranho imaginar o fato de que um jogo eletrônico possa se tornar uma categoria do esporte, mas as comparações entre o esporte tradicional e o esporte eletrônico são inúmeras e serão mostrados no capítulo seguinte.

2.3 COMPARAÇÕES ENTRE O ESPORTE TRADICIONAL E O E-SPORT

O esporte tem um peso muito grande na sociedade capitalista na qual vivemos. Pires (1998) diz que ele é apropriado de diferentes formas, por meio dos processos de funcionalização, sociabilização, mercadorização e espetacularização. Em seu papel funcionalista na sociedade, o trabalhador pode relaxar e cuidar da sua saúde praticando algum esporte, o que gera uma melhora na produtividade do seu trabalho. Além disso, a melhora no rendimento de determinado esporte, é dada por uma série de movimentos repetitivos, o que se relaciona com o processo de alienação do trabalho. Um ensinamento bastante comum de todos os esportes é de que todos são iguais e podem vencer, o que passa uma idéia de que o resultado sempre vai ser justo e inquestionável. Algumas pessoas defendem que esse pressuposto pode ser aplicado na área do trabalho, onde aquele que mais se esforça consegue melhores resultados no emprego, sem levar em consideração as condições sociais dos trabalhadores envolvidos.

A respeito da sociabilização, podemos citar o respeito ao adversário, o famoso *fair-play*, dos esportes. Como citado acima, a vitória do outro não deve ser questionada, pois há uma série de regras que intermediam essa disputa, o que, segundo Pires (1998), transforma este cidadão em um conformado. Chegamos ao processo de mercadorização do esporte, onde este é transformado em produto para o consumo. Nesse processo, os trabalhadores são divididos em duas classes: os que são capacitados para entreter e despertar a atenção dos consumidores (atletas, juízes e treinadores) e os que intermediam essa relação produtor-consumidor (médicos, psicólogos, administradores, jornalistas etc.), que têm o dever de espetacularizar o esporte, colocando-o em uma condição favorável ao consumo. A necessidade de um maior lucro através do esporte faz com que os empresários invistam seu capital nos meios eletrônicos de comunicação, como a televisão, a fim de multiplicar o número de consumidores ou espectadores.

A espetacularização do esporte começa quando o mesmo passa a ser transmitido na televisão. Para isso, é preciso passar por uma série de mudanças estruturais para tornar-se mais adequado ao veículo pelo qual está sendo transmitido e assim, mais atraente ao consumidor. Por exemplo, mudar algumas regras para aumentar o dinamismo e reduzir o tempo ocioso, fazer paradas técnicas para transmitir propagandas dos patrocinadores e transmitir diferentes ligas para que seja oferecida uma emoção ao consumidor, uma maior quantidade de espetáculos e uma melhor qualidade técnica. Também está ligado à espetacularização o fato de haver câmeras colocadas onde não se pode estar, como por exemplo os vestiários ou a conversa na parada técnica dos treinadores com os jogadores, a uniformização e o movimento das torcidas, como coreografias, músicas e outros sons, e os bandeirões e faixas do clube para prender a atenção do consumidor.

A espetacularização do E-Sport não é muito diferente, porém acontece com mais frequência no mundo virtual. É muito pouco televisionado, a grande maioria dos campeonatos são transmitido em sites específicos, como Twitch e Azubu, com imagens originadas dos estúdios, que contém os jogadores, comentaristas e analistas dos jogos. Os jogadores também andam uniformizados e, nas finais dos campeonatos, a torcida comparece como num esporte tradicional. No campeonato mundial de DOTA em 2015, a premiação foi de mais de US\$ 11.424.000, equivalente na época a quase R\$ 36 milhões (MONTEIRO, 2015).

Este trabalho tem como foco principal um esporte eletrônico, o League of Legends (LOL), o jogo eletrônico mais popular do mundo na atualidade, registrando mais de 67 milhões de

jogadores por mês, com picos de 7,5 milhões simultâneos (TASSI, 2014, apud PEREIRA, 2014). Outros E-sports serão citados ocasionalmente, como no caso do CS:GO, uma versão mais recente do famoso Counter Strike, que tem cerca de 2,2 milhões de jogadores mensais (LAHTI, 2014, apud PEREIRA, 2014) e também o StarCraft2 que alcançou cerca de 6 milhões de jogadores desde o lançamento, em 2010 (SARKAR, 2012, apud PEREIRA, 2014).

O jogo StarCraft foi protagonista na mais nova categoria do esporte. De acordo com a revista Frontline (2010, apud PEREIRA, 2014) foi a partir desse E-sport que a importância dessa categoria de esportes foi reconhecida por um governo, através do apoio de seu Ministério da Cultura, Esporte e Turismo à criação de uma organização não-governamental reguladora, a Korean e-Sports Association. Foi também o primeiro a ser televisionado, no ano 2000 (ONGAMENET, 2014, apud PEREIRA, 2014), e um dos primeiros a pagar premiações significativas de maneira consistente, somando mais de 5 milhões de dólares em cerca de 200 torneios. (ESPORTS EARNINGS, 2014, apud PEREIRA, 2014). O jogo só não fez mais sucesso pois, para obtê-lo, é necessário desembolsar uma quantia de 20 a 40 dólares, diferente do modo de negócios dos outros E-sports que tem como modelo Free to play (F2P), modelo no qual não é preciso pagar para poder jogar.

Um dos fatores convergentes entre o esporte eletrônico e o esporte tradicional, é a carreira competitiva. Os que desejam ser profissionais nessa área precisam de disciplina e resiliência: a maioria dos *pro players* treina pelo menos 8 horas por dia, de 5 a 7 dias por semana (FIELDS, 2014, apud PEREIRA, 2014). Diversos jogadores afirmam que treinam mais de 10 horas por dia, mas sempre tem extremos, tanto pra mais quando pra menos. Por exemplo, o jogador de SC2 Lee “MarineKing” Jung-hoon (SUTTER, 2012, apud PEREIRA, 2014) afirmou que treinava até 18 horas por dia. Comparando com o esporte tradicional, os treinos de algumas equipes de futebol americano têm uma duração similar às dos esportes eletrônicos: começam às 8:30 da manhã e são finalizados por volta das 10 horas da noite, com um intervalo para almoço de 2 horas e meia (JACKSON, 2010, apud PEREIRA, 2014). No total, são mais ou menos 11 horas divididas entre treinos físicos, replays e reuniões com treinadores. Outro ponto que pode ser comparado é o treino coletivo, onde uma equipe profissional treina suas táticas e estratégias discutidas com seus treinadores jogando contra outra equipe.

Complementam o treino uma etapa de exibição de replays, na qual os jogadores do time assistem a partidas jogadas por adversários para observar estilos de jogo e estratégias ou assistem a partidas que eles mesmo disputaram para identificar erros cometidos.

Algumas equipes contam com coaches, ou treinadores, para ajudá-los a manter a disciplina, oferecer uma visão mais objetiva e imparcial quanto ao desempenho nas partidas e evitar que os jogadores culpem uns aos outros após uma derrota (ALLEN, 2014, apud, PEREIRA, 2014, P.46)

As ligas também são um ponto em comum entre os esportes tradicionais e os eletrônicos. Essas ligas são organizadas em várias divisões com uma determinada quantidade de times em cada uma, sendo que apenas as primeiras recebem prêmios significativos. No total, são mais de 11 mil jogadores buscando espaço no ramo profissional no mundo inteiro.

Vale lembrar que o número de jogadores profissionais do E-Sport é muito pequeno comparado ao esporte tradicional, porém, é um número bastante considerável. A dificuldade enfrentada nos dois esportes é “parecida” se for levar em consideração que em ambos os esportes, os jogadores precisam manter um alto nível através dos treinos até serem reconhecidos. Dessa forma, ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do ciber-atleta é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional (PEREIRA, 2014).

O grande “boom” das competições eletrônicas foi quando a desenvolvedora do jogo Dota2, Valve, resolveu promover o jogo criando um campeonato entre times do mundo todo cuja premiação total foi de 1,6 milhões de dólares. A atitude da empresa chamou a atenção para o jogo, para o esporte eletrônico e abriu portas para a realização de novos torneios. Outras edições deste campeonato foram realizadas anualmente com prêmios cada vez maiores pois a produtora utilizou uma estratégia diferente que permite qualquer jogador de Dota 2 contribuir com a premiação total comprando itens cosméticos para os avatares no jogo. Com esta estratégia, a premiação do campeonato em 2014 foi de 11 milhões de dólares (PEREIRA, 2014). Outras competições em torno do jogo aconteceram, aproximadamente 270, resultando numa premiação total de aproximadamente 23,5 milhões de dólares (E-SPORTS EARNINGS, 2014, apud PEREIRA, 2014). O outro E-sport que mais distribuiu premiações foi o League of Legends, com aproximadamente 18 milhões de dólares distribuídos em mais de 1000 torneios.

Levando em consideração essas premiações, podemos comparar isto com os esportes tradicionais. Claro que estas quantias não chegam nem perto das premiações do futebol, futebol americano, baseball, entre outros. Mas se utilizarmos para comparação os esportes menos massificados, como ciclismo e o golfe, por exemplo, até em valores absolutos o E-sport se destaca. O Tour de France, maior evento de ciclismo do mundo, tem uma premiação total de 3 milhões de dólares, com cerca de 615 mil para o primeiro colocado. Já o Masters, um dos

torneios de golfe mais populares, teve premiação total de 9 milhões de dólares com 1,62 milhões para o campeão (LINGLE, 2014, apud PEREIRA, 2014).

Algo que merece ser mencionado neste trabalho é a qualidade da produção do evento. “O The International 4, cuja etapa final aconteceu durante 4 dias na arena multi-esportes KeyArena (Seattle, Estados Unidos), contou com dois painéis de comentaristas – um para espectadores já familiarizados com o jogo e outro para iniciantes ou jogadores casuais; narradores norte-americanos, chineses, russos, latinoamericanos e sul-coreanos (NISHIYAMA, 2014, apud PEREIRA, 2014); e teve como host do evento a repórter Kaci Aitchison, âncora do noticiário This Morning, do canal regional Q13 Fox News (CAMERON, 2013, apud PEREIRA, 2014, p. 54) . Além disso, a final do mundial de League of Legends ocorreu em um dos estádios mais famosos da Coreia do Sul, o Seoul World Cup Stadium que é capaz de sediar um evento para 45 mil pessoas e contando com a presença de uma banda renomada no mundo todo conhecida como Imagine Dragons (PEREIRA, 2014), um verdadeiro espetáculo, onde o esporte eletrônico mais se aproxima do esporte tradicional.

Os patrocínios nos esportes eletrônicos não são diferentes dos esportes tradicionais, se um time tem bons resultados ou é um time que tem bastante fama, certamente conseguirá os melhores patrocinadores o que ajudará o time em diversas áreas, como por exemplo nas *gaming houses* e na contratação de novos jogadores. No Brasil, teve um caso recente em que dois coreanos (“Olleh” e “Lactea”) foram contratados pela equipe brasileira Pain Gaming, que fizeram um grande sucesso e gerou um aumento da qualidade dos atletas em geral do cenário competitivo brasileiro.

Se nos esportes tradicionais existem ídolos, é claro que o esporte eletrônico não ia ficar para trás. Enquanto nos esportes tradicionais existem Michael Jordan, Ronaldo Nazário, Tiger Woods e Novak Djokovic, nos esportes eletrônicos há nomes como Danil “Dendi” Ishutin, Jacky “EternaLEnVy” Mao , Lee “Flash” Young Ho e Felipe “brTT” Gonçalves. (PEREIRA, 2014, p.61) Estes jogadores inspiram e fazem muito sucesso seja por sua história ou pela sua performance no jogo. Rapidamente são associados a propagandas, transformando-o em um produto a ser consumido pelo público junto com os produtos aos quais foi associado.

A carreira profissional do esporte eletrônico dura pouco, a média dos jogadores é de 17 a 25 anos, devido à queda de rendimento, levando em consideração que é preciso alta coordenação mão-olho e baixos tempos de reação (BORNEMARK, 2013, apud PEREIRA, 2014) e vários

estudos apontam que após os 24 anos, a capacidade de reação começa a decair. Quando estes se aposentam, muitos continuam envolvidos com o E-sport como técnicos, donos de novas equipes ou comentaristas esportivos tendo como comparação aos esportes tradicionais, os casos de Juninho Pernambucano, Andrade do Flamengo ou até o próprio David Beckham, que tem um time de Futebol nos Estados Unidos (PEREIRA, 2014).

A proporção entre espectadores de TV e de Internet favorece a primeira mídia no caso dos esportes tradicionais. No caso do esportes eletrônicos é o contrário: estes quase não são vistos na televisão. Apenas de dois anos para cá os mesmos começaram a ser exibidos pelos canais de esporte tradicional, isso por conta das grandes premiações que chamaram a atenção das mídias de massa, como no caso da ESPN e da SPORTV. A audiência foi satisfatória, nada que chegasse perto da audiência dos esportes tradicionais, mas elas tem muito em comum, existem espectadores que assistem casualmente alguns jogos durante a semana, outros que procuram assistir tantos jogos quanto possível, e alguns que viajam o mundo para torcer pelos seus times preferidos.

Além das mídias tradicionais, as mídias especializadas no assunto têm um papel fundamental na melhora do cenário competitivo. Comparando com os esportes tradicionais, em 1853, foram lançadas revistas para popularizar as regras de esportes atualmente famosíssimos como boxe e baseball. Os jornalistas esportivos foram essenciais, também, para o desenvolvimento de uma liga profissional de baseball e na padronização das regras do jogo (PEREIRA, 2014). Atualmente, o E-Sport começa também a se popularizar, tendo consigo uma mídia especializada, como o site *MyCnb.com*⁶, que traz diversas notícias sobre esse mundo. Aparentemente, a tendência desse esporte é crescer e ampliar com o tempo, e quem sabe se tornar tão popular quanto o esporte tradicional.

3 DISCUTINDO VIOLÊNCIA NOS ESPORTES E NOS JOGOS

Muitas vezes, o esporte tradicional é marcado por cenas de violência, principalmente nos esportes mais populares como futebol. A paixão nacional por este esporte as vezes acaba saindo do controle, e torna-se uma arena de batalha dentro do campo, geralmente em finais de

⁶ <http://mycnb.uol.com.br>

campeonatos e nos clássicos muitas vezes regionais. Como exemplo, podemos citar a Copa Libertadores da América de 2011, que Santos (Brasil) e Peñarol (Uruguai) se enfrentavam na final, e com o fim do jogo ambos os jogadores começam a se espancar⁷. Esse tipo de acontecimento reflete no torcedor de diversas formas, como no caso dos torcedores do Coritiba que, no último jogo do Campeonato Brasileiro de 2009 invadiram o campo pois seu time tinha acabado de ser rebaixado, agredindo jogadores, policiais e quebrando os assentos do estádio⁸. Outro reflexo disso, são as brigas por parte dos torcedores de ambos os times que se enfrentam, muitas vezes com cenas assustadoras que a própria mídia televisiva parece que faz questão de mostrar, exemplificando este argumento temos o caso da briga entre os torcedores de Atlético-PR e Vasco que se espancaram nas arquibancadas com cenas violentíssimas de pessoas sendo pisoteadas e desmaiadas, isso tudo, transmitido pela Globo⁹.

O UFC (Ultimate Fighting Championship) é uma organização de MMA que produz eventos ao redor do mundo. A sigla MMA vem do inglês mixed martial arts, são artes marciais que incluem tanto golpes de combate em pé quanto técnicas de luta no chão. As artes marciais mistas podem ser praticadas como esporte de contato em uma maneira regular ou em um torneio no qual dois concorrentes tentam derrotar um ao outro. É utilizada uma grande variedade de técnicas permitidas de artes marciais, como golpes utilizando os punhos, pés, cotovelos, joelhos, além de técnicas de imobilização. Estes eventos ganharam um alto nível de audiência nos últimos anos, tamanha fama gerou lutas milionárias para os lutadores e seus organizadores e até ganhou um canal próprio de televisão. Esse espetáculo que se tornou as artes marciais fez com que outros canais aderissem a ideia de transmitir também os eventos como no caso da SporTv e da Globo.

No último ano, o E-sport ganhou uma proporção gigantesca no Brasil, por meio da Internet. Tanto com o caso do League of Legends, que é o jogo mais jogado no mundo, quanto no caso do CS:GO, onde um time que é todo composto por brasileiros, foi campeão mundial de CS:GO. League of Legends é um MOBA, cujo objetivo é destruir a base inimiga, e para conseguir isto, é necessário matar seus inimigos para juntar dinheiro fictício, fechar itens e ficar mais poderoso. Já no CS:GO, existem duas equipes inimigas, os Terroristas e os Contra-Terroristas (CT's), onde os terroristas tem que colocar uma bomba na base dos Ct's para vencer a

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=KH-zX8u2CSY>

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=xhM8e0-vyhU>

⁹ https://www.youtube.com/watch?v=fzqBKDu_R6I

partida. Outra forma de se vencer a partida é eliminando seus inimigos um a um. Esses dois E-sports cresceram tanto no último ano, que as emissoras ficam interessadas em transmitir em seus canais de televisão, por mais que tenham essas imagens de grande violência.

Mas será que a interação com imagens violentas pode levar o sujeito a reproduzirem tais atos no cotidiano? Atualmente essa ideia foi atualizada para os jogos eletrônicos, que aparecem na mídia como responsáveis por comportamentos terríveis cometidos por jovens, que, supostamente, são influenciados por jogos para matar pessoas. Como exemplo temos o caso do massacre da escola de ensino médio Columbine, no Colorado, em 1999, onde os adolescentes Eric Harris e Dylan Klebold, supostamente inspirados no Doom (um dos jogos considerados como mais violentos), entram na sua escola e atiram friamente nos colegas. Os dois adolescentes mataram doze estudantes e um professor e, depois, cometeram suicídio.

Essa ideia de que os alunos foram influenciados pelo jogo se mostra muito reducionista, na medida em que a violência não pode ser vista de forma recortada a um único fator. A violência se caracteriza em um fenômeno complexo que envolve questões sociais, econômicas, culturais, políticas e afetivas.

3.1 VIOLÊNCIA E ALGUNS CONCEITOS

Para entendermos melhor sobre o assunto, iremos analisar diferentes leituras sobre este fenômeno que está presente no nosso cotidiano em diferentes formas.

De acordo com o dicionário Aurélio, a palavra violência significa qualidade de violento, ato violento, ato de violentar, constrangimento físico ou moral, uso da força, coação. Apesar de parecer bem simples esta definição, alguns autores já falaram sobre suas visões da violência. Para Michaud (1998, apud ALVES, 2004) a violência aparece quando um ou mais indivíduos interagem com outras pessoas, direta ou indiretamente, atingindo uma ou mais pessoas em diferentes níveis, seja fisicamente, seja moralmente, em suas posses ou em suas participações simbólicas e culturais. Este conceito apresentado marca uma diferença no senso comum do fenômeno violência, na medida em que nos chama atenção para a violência simbólica, aquela que não deixa marcas no corpo, mas penetra na alma dos sujeitos, ferindo-os drasticamente.

Para Arendt (2001, apud ALVES, 2004), a relação entre poder e violência é de oposição, tendo em vista que onde um domina, outro está ausente. A violência está onde o poder está em

risco, e é ela quem conduz o sumiço do poder. Essa violência pode ser iniciada a partir de uma demanda de poder que precisa ser instaurada ou mantida. Nessa perspectiva, a violência assume um caráter instrumental, dependendo da orientação e legitimação de uma outra coisa pra ser utilizada de forma racional e atingir objetivos que a justifiquem.

Para Diógenes (1998, apud ALVES, 2004), a violência é o limite e tensão, a violência é a tinta que revela a variedade de estilos, marcas, grupos social, bairros segregados nas periferias, fazendo pulsar, através de práticas, uma dinâmica cultural sui generis, na qual quem se percebia esquecido torna-se incluído, cravando a ferro e fogo, sua condição de existência social. Para a autora, a violência se torna uma forma de dizer algo, explicitar e tornar pública as diferenças que estes excluídos registram, tirando da sombra do esquecimento as periferias.

Uma outra forma de enxergar a violência, é a exposta por Costa (1984, apud ALVES, 2004), que a entende “como uma particularidade do viver social, um tipo de ‘negociação’, que através do emprego da agressividade, visa encontrar soluções para conflitos que não se deixam resolver por diálogo.

Podemos perceber então que a violência se constitui em um ramo de significações que devem ser analisadas diante de múltiplas dimensões. Seguindo esta ideia, Minayo e Souza (1999, apud ALVES, 2004) enfatizam a necessidade de interpretar este fenômeno em uma perspectiva de rede, que tem ramificações no eventos pelos quais se expressa.(ALVES, 2004)

A violência também pode ser vista como uma forma de linguagem. A linguagem, para Vygotsky (1993,1994, apud ALVES, 2004), se fundamenta como instrumento do pensamento que permeia as relações, sejam elas culturais, afetivas ou sociais. É através deste sistema que o indivíduo traduz a sua leitura de mundo, estabelecendo elos de ligação entre as suas questões subjetivas, ressignificadas a partir da sua imersão no universo da linguagem, emitindo sinais da sua percepção do ambiente.

A linguagem é uma forma de dizer, de interpretar o contexto, podendo ser manifestada através da oralidade, da imagem, da escrita, dos gestos e comportamentos. E no que se refere a isso, a violência é uma linguagem que o indivíduo utiliza para caracterizar que algo não vai bem.

3.2 A ESPETACULARIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA NA MÍDIA E NOS JOGOS

Esses esportes como MMA, onde pessoas lutam em lugares extraordinários, correspondem às lutas dos gladiadores. Este esporte foi sensação durante mais de sete séculos na Roma Antiga, onde os atletas combatiam entre si com o objetivo de entreter o público e só terminavam as batalhas quando um deles morria, ficava desarmado ou sem poder combater. Havia também um encarregado, que determinava se o derrotado deveria ser morto ou não e claro, o povo influenciava muito nessa decisão. Normalmente a população se expressava com um sinal de mão. A mão fechada com o polegar apontado para baixo significava que a população queria a morte do derrotado. Podemos notar então, que a espetacularização da violência está na sociedade desde os seus primórdios pois o maior passatempo da população na época, eram essas lutas entre gladiadores.

Nos últimos anos, a mídia tem divulgado acontecimentos com alto grau de violência, envolvendo jovens que, teoricamente, têm as suas necessidades básicas atendidas, com a garantia de habitação, alimentação, saúde e educação, desmistificando essa relação linear entre delinquência e miséria. Assim como o caso do massacre de Columbine, há outros casos que são transformados em espetáculos, que podem ser reconstruídos mediante as tecnologias digitais, levando, muitas vezes, à banalização desse fenômeno. Podemos relacionar essa espetacularização a um processo de estetização da violência, que vem sendo explorado pela mídia. Os atos terríveis são exibidos de forma artística, sedutora, mobilizando o nosso lado voyeur, aflorando o prazer de olhar, a curiosidade, o desejo de saber. (ALVES, 2004)

A espetacularização da violência proporciona aos telespectadores o afloramento das emoções e sentimentos ao redor de imagens violentas, alimentando “o imaginário sombrio dos receptores, seus medos, seus desejos, mistérios, suas angústias e sua insegurança” (SILVA, 1997, apud ALVES, 2004).

Um exemplo da espetacularização da violência pode ser visto no filme *Assassinos por natureza*, no qual o casal protagonista cometem diversos assassinatos e sempre deixam uma testemunha no cenário dos seus crimes para contar à mídia o ocorrido, para que o fato tenha repercussão. Esse comportamento extrapola o roteiro de filmes de ficção e vai para as telas dos telejornais, dos reality shows e dos programas de variedades.

A espetacularização da violência vêm sendo bastante potencializada nos jogos eletrônicos, em que a morte cada vez mais violenta passa a ser sinônimo de grandes vendas. Podemos citar o

exemplo de três dos jogos mais vendidos de 2016¹⁰, como Grand Theft Auto V, Call Of Duty: Infinite Warfare e Battlefield 1, jogos estes que eliminar pessoas é o objetivo final. Seduzidos pelo desafio de vencer as batalhas imaginárias, os jogadores não percebem o nível de violência existente nas imagens.

Diante do apresentado, torna-se inevitável se questionar sobre a relação entre a violência das telas e o comportamento agressivo dos indivíduos. Será que as imagens violentas, que são exibidas nas telas e vivenciadas nos jogos, intensificam o comportamento violento dos das pessoas? Os games violentos podem atuar como espaços que possibilitam aos gamers, ressignificar suas dores e angústias, atuando de forma catártica? É o que será discutido no próximo capítulo.

3.3 JOGOS COMO ESPAÇO DE CATARSE

Se referindo a violência nos games, o autor Levis (1997, p.188, apud ALVES, 2004) pontua que alguns jogos simulam combates que põem em questão o suposto caráter simbólico da violência nos videogames. O autor também coloca outro detalhe que não pode ser esquecido: a violência vende, e vende pois a violência possibilita o afloramento das emoções e sentimentos ao redor das imagens de extrema violência, alimentando o imaginário sombrio dos telespectadores e também por conceder ao jogador um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que concentram os seus medos, desejos e decepções no outro, identificando-se como o vencedor ou o perdedor das partidas.

Quando os jogos funcionam como espaços onde os gamers possam elaborar seus medos, perdas, e outras emoções, sem transpor o limite da tela, estes atuam como catarse. A palavra catarse significa purificação, um efeito que provoca a conscientização de uma lembrança fortemente emocional e/ou traumatizante, até então, reprimida. (ALVES, 2004)

Freud (1976, apud ALVES, 2004) cita que esse processo de purificação pode ser feito por diversas formas, uma delas é a emoção pela fala, pelo choro, pela representação do que foi vivido. Esses espaços são conhecidos como locus da atualização de sentimentos que nem sempre podem ser vivenciados no contexto social. Ao enfrentar situações de conflito, de perda, de dor ou de violência, o indivíduo pode recordar e elaborar suas emoções, processos fundamentais para

¹⁰ Disponível em <http://newesc.pt/jogos-mais-vendidos-de-2016/>

significar os afetos. Portanto, a interação com cenas e imagens promotoras de tais sentimentos não resulta, necessariamente, na repetição destes atos no cenário social, mas na elaboração destas emoções em um espaço previamente definido, sem atingir os semelhantes.

A teoria da catarse na área de comunicação defende que a violência na mídia cumpre uma função social: satisfazer e canalizar instintos violentos reprimidos, de modo que não faça o indivíduo explodir e perturbar o convívio social. Nos jogos eletrônicos não é diferente, eles também são espaços de catarse, nos quais os sujeitos podem ressignificar seus diferentes medos, anseios, desejos, sentimentos agressivos ou não tendo em vista que nos jogos temos a oportunidade de retratar nossa relação com o mundo. Nosso desejo de superar nossos problemas, nossas dificuldades, de sobreviver as derrotas, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se acertem, como num quebra-cabeças.

Tal experiência pode ser vivenciada nos jogos on line chamados MUD's (Multi-user dungeon) e MOO's (MUD orientado a objetos), nos quais os participantes podem construir diferentes personagens e narrativas, atuando no mundo virtual, conversando através do jogo e dando um novo significado a situações do cotidiano. Alguns jogos caracterizam comunidades virtuais nas quais os jogadores assumem diferentes papéis, que trafegam do real para o imaginário, atuando como espaços de ressignificação e aprendizagem para os usuários. Turkle (1997, apud ALVES, 2004) pontua que o computador é uma ferramenta até determinado nível, pois nos ajuda a escrever, a organizar nossas contas bancárias e a se comunicar com outras pessoas. E além disso, o computador nos oferece um lugar onde podemos projetar nossas ideias e fantasias.

Nos jogos eletrônicos, enfrentar o desafio de matar o adversário para sobreviver, utilizar carro, bombas, armas de fogo, não significa que o indivíduo irá transpor isso para a vida real, mas, por meio das imagens ficcionais e reais, o sujeito se torna onipotente e pode materializar seus desejos, compartilhar a vida animal, mudar de tamanho, libertar-se da gravidade, ficar invisível, dentre outras coisas. Dessa forma, o jogador consegue realizar suas necessidades e desejos. Além disso os jogos eletrônicos também permite ao jogador, vivenciar situações que não podem ser realizadas no seu cotidiano, exigindo dele determinadas tomadas de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo. É possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr qualquer tipo de risco.

A interação com estes dispositivos e em especial, os relacionados com a violência, não resultam necessariamente em comportamentos agressivos, mas propiciam a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos são representados como espaços de catarse, nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito. Estes espaços podem ser locais de aprendizagem onde é possível desenvolver diferentes saberes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa pudemos ver que os jogos foram definidos de diversas formas que tiveram que ser alteradas ao longo do tempo porque surgiram outras formas de jogo, como por exemplo, os jogos eletrônicos. Estes, assim como os esportes tradicionais, quebraram barreiras entre jogo e trabalho, gerando novas formas de trabalho, inclusive criando um novo esporte, o esporte eletrônico.

Esse pensamento de que os jogos eletrônicos quebraram barreiras iguais aos esportes tradicionais não é a única semelhança entre eles. Podemos comparar estes esportes inúmeras vezes, como por exemplo, na carreira do jogador, os patrocínios que os jogadores e times recebem, a uniformização, a criação de novos ídolos, a transferência de jogadores entre as equipes, as ligas, uma mídia especializada para o E-sport e a transmissão dos jogos seja em sites específicos ou em canais de televisão. Nesse ponto, podemos começar a ver como acontece a espetacularização neste esporte.

Os eventos esportivos passaram a ser vividos como momentos especiais, à parte do cotidiano e que acontecem em lugares extraordinários, proporcionando ao público uma forma de escape. Assistir a um jogo ou à uma luta pela televisão é uma nova forma de vivência do esporte, decorrente do processo de virtualização da sociedade. Neste meio, o telespectador é o torcedor. Ele cria no espaço privado, diante da tela, a sensação plena de estar participando, como se estivesse na arquibancada ou dentro da própria arena. Com base nisso, podemos notar que o homem consegue se projetar no atleta e enfrentar psicologicamente o oponente numa espécie de luta imaginária cuja realidade é mediada pela tela.

Esta pesquisa se propôs a analisar o esporte eletrônico e a violência contida nele de forma espetacularizada. Tanto a espetacularização quanto a estetização da violência têm estado bastante evidentes nos jogos eletrônicos e nos esportes transmitidos pela televisão, em que a violência cada vez mais agressiva passa a ter grandes procuras.

Podemos chegar a conclusão com este trabalho, que a transformação do MMA, assim como do League of Legends e outros E-sports em entretenimento audiovisual segue a ideia da mídia de atender aos novos gostos da indústria cultural, transformando a violência em passatempo. Este fato se dá porque a espetacularização da violência torna capaz o afloramento das emoções e sentimentos ao redor de imagens violentas, alimentando o “imaginário sombrio” dos receptores, os seus medos, seus mistérios, seus desejos, suas angústias e sua insegurança

conseguindo elaborar estes aspectos subjetivos de cada indivíduo na medida em que os esportes são elaborados como espaço de catarse.

Apesar das críticas e definições atribuídas à violência, ela não pode ser descartada da vivência humana, pois faz parte do caráter do homem. Cabe então à população telespectadora saber empregar esse comportamento de maneira adequada, ajustando os fatores para, com ética, construir uma sociedade melhor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. **GAME OVER: Jogos eletrônicos e violência.** Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de pós-graduação em Educação. Salvador, 2004.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde.** Pelotas, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.

FALCÃO, Thiago. **Rumo a uma abordagem teórica em relação entre trabalho e jogo nos mundos sintéticos.** In IV Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas, 2008, UNEB.

MACEDO, Tarcízio e AMARAL FILHO, Otacílio. **A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem.** In: Anais do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, 2015. Manaus.

MONTEIRO, Rafael. **Dota 2 International 2015: prêmio será o maior já oferecido em eSports.** TechTudo. 05/06/2015. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/06/dota-2-international-2015-premio-sera-o-maior-ja-oferecido-em-esports.html>. Acesso em: 02/03/2016.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais (monografia).** Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação, Departamento de Audiovisuais e Publicidade. Brasília, 2014.

PIRES, Giovani de Lorenzi. Breve introdução ao estudo dos processos de apropriação social do fenômeno esporte. **Revista da Educação Física/UEM.** Maringá, v. 9, n. 1, p. 25-34, 1998.

TASSI, Paul. **Riot's 'League of Legends' Reveals Astonishing 27 Million Daily Players, 67 Million Monthly.** Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly>. Acesso em: 28/10/2014.

VASCONCELLOS, Marcello. **Comunicação e Saúde em Jogo: Os vídeos games como estratégia de promoção da saúde.** 2013. Orientadores: Inesita Soares de Araújo e Joost Raessens. TESE (Doutorado) – Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde. 293 f. Fundação Oswaldo Cruz, Brasil, 2013.