

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIDADE DE ENSINO SUPERIOR DOM BOSCO
CURSO PSICOLOGIA

FABIANO VALDERCK MARQUES ROCHA

O ESPORTE ELETRÔNICO COMO FENÔMENO SOCIAL: sua influência e
perspectiva de ascensão social para jovens de baixa renda

São Luís

2022

FABIANO VALDERCK MARQUES ROCHA

O ESPORTE ELETRÔNICO COMO FENÔMENO SOCIAL: sua influência e
perspectiva de ascensão social para jovens de baixa renda

Monografia apresentada ao Curso de Psicologia do Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Psicologia.
Orientador: Prof. Dr. Carlos Antonio Cardoso Filho.

São Luís

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Centro Universitário – UNDB / Biblioteca

Rocha, Fabiano Valderck Marques

O esporte eletrônico como fenômeno social: sua influência e perspectiva de ascensão social para jovens de baixa renda. / Fabiano Valderck Marques Rocha. __ São Luís, 2022.

42 f.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Antonio Cardoso Filho

Monografia (Graduação em Psicologia) - Curso de Psicologia
– Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco
– UNDB, 2022.

· Esporte eletrônico. 2. Ascensão social. 3. eSports.
4. Jogos – Jogadores. I. Título.

CDU 159.9:004.413

FABIANO VALDERCK MARQUES ROCHA

O ESPORTE ELETRÔNICO COMO FENÔMENO SOCIAL: sua influência e
perspectiva de ascensão social para jovens de baixa renda

Monografia apresentada ao Curso de
Psicologia do Centro Universitário
Unidade de Ensino Superior Dom Bosco
como requisito parcial para obtenção do
grau de Bacharel em Psicologia.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Carlos Antonio Cardoso Filho (Orientador)

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco (UNDB)

Profa. Me. Maria Emilia Miranda Alvares

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco (UNDB)

Profa. Dra. Ilara Reis Nogueira da Cruz

Centro Universitário Unidade de Ensino Superior Dom Bosco (UNDB)

Dedico a minha família, e aos amigos e companheiros que tinham o esporte como uma forma de viver uma vida melhor.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente, agradeço a Deus pelas bênçãos, força e toda proteção que me foi concedida e aos meus Guias de luz, que de tudo fizeram por mim.

À minha mãe, Maria de Jesus, por todo esforço, dedicação e luta para criar e educar um filho com todas as dificuldades encontradas, por cada sacrifício feito para que seus filhos tivessem o melhor mesmo que isso a impedisse de seguir seus sonhos, a principal motivação para que eu chegasse até o presente momento.

Aos meus pais, Maria e Nazareno, por acreditarem e por insistirem em cada noite mal dormida em hospitais, por cada luta para aquela criança com diversos problemas de saúde se tornasse este homem que realizou parte dos seus sonhos. Ao meu irmão, Francisco, que desde seu nascimento, me fez ver a vida a partir de outra perspectiva e todo dia me esforçar para ser uma pessoa melhor, um irmão melhor e oferecer o melhor de mim em tudo.

A minha namorada e companheira, Karla Ravenna, por acreditar em mim, sempre ver o melhor e nunca ter negado apoio e amor.

Agradeço às pessoas que fizeram parte da minha trajetória de vida, em especial ao meu tio, padrinho e pai, Antonio Carlos Marques, às minhas tias Normalene Rocha, Leocandida Rocha, Seleste Rocha e Maria do Rosário Marques; meu tio, Francisco Monteiro; à minha segunda mãe Patrícia Marcolina, ao meu primo e irmão André Marques; meus primos, Caio Rocha e Winnie Rocha, que foi um exemplo para mim; à minha comadre e irmã Lyvia Moraes; a meu padrinho e minhas madrinhas, Daniel Ferreira, Roberta Rocha e Elizia Ferreira; a minha amiga, Amanda Coutinho, pessoas que acompanharam meu crescimento e evolução como ser humano, e fizeram parte da minha história.

Ao meu orientador, Professor Carlos Cardoso, por cada ensinamento, disponibilidade, por compartilhar de uma visão sobre o Esporte Eletrônico e suas influências sociais e por acreditar na minha capacidade de elaboração deste trabalho.

Aos professores que fizeram parte da minha trajetória acadêmica e compartilharam conhecimento conosco. Em especial à professora Lidiane Colares, que foi muito importante para que eu continuasse no curso e acreditasse mais em mim, à professora Maria Emilia Alvares que me apresentou a Psicologia do Esporte e me fez apaixonado pela área, à professora Regienne Peixoto por cada “puxão” de

orelha e conselhos que foram muito importantes para a minha formação e evolução, e à professora Ilara Nogueira pelo suporte e conselhos durante toda a graduação.

Aos grandes amigos e companheiros que fiz na graduação e tenho imenso respeito, em especial, João Victor Pereira, Paulo Henrique Martins, Alvaro Costa, Glória Stefanny, Sarah Lima, Aglaia Montenegro, Gustavo Lindoso, Sami Zaira, Carlos Victor Ferreira e Samylle Ferreira. Agradeço por cada dia, cada conversa, cada momento de acolhimento e cada contribuição nesta minha trajetória.

A todos os meus professores da rede pública de ensino, que contribuíram com meus conhecimentos, meu crescimento e são responsáveis por mais esta conquista.

A todos que de alguma forma puderam contribuir com este trabalho e com meu crescimento pessoal e profissional, seja direta ou indiretamente. Muito obrigado!

“O Brasil é o país do futebol e do Free Fire. São esportes que conseguem ser acessíveis para a molecada da rua, da comunidade. Esportes que tentam igualar as chances daqueles que tiveram a sorte de nascer com vários privilégios, mas também daqueles que têm que batalhar duro todos os dias. Esportes que mudam a vida dos jovens e de suas famílias.”

(Alexandre “Gaules” Borba, 2020)

RESUMO

Os esportes eletrônicos são um fenômeno social que tem apresentado um constante crescimento. Dessa forma, analisou-se suas semelhanças com o esporte convencional e suas características como modalidade esportiva, destacando-o como perspectiva de ascensão social. O objetivo geral se baseou na apresentação e compreensão do Esporte Eletrônico como uma alternativa de ascensão social para os jovens de baixa renda, buscando destacar a importância do esporte no âmbito social e na integração dos indivíduos. Assim, foi realizado um estudo de caso coletivo, buscando semelhanças e diferenças entre determinados atletas de *eSports*, analisando os aspectos relevantes para ascensão social desses jogadores e, por fim, relacionando-os com o crescimento do esporte eletrônico. A pesquisa destaca, também, as mudanças na forma de ver os jogos digitais competitivos, estabelecendo uma base para seus usuários e a evolução deste cenário.

Palavras-chave: Esporte eletrônico. Ascensão social. *eSports*. Jogos. Jogadores.

ABSTRACT

Electronic eSports are a social phenomenon that has shown constant growth. Thus, its similarities with conventional sport and its characteristics as a sport were analyzed, highlighting it as a perspective for social ascension. The general objective was based on the presentation and understanding of Electronic Sport as an alternative for social ascension for low-income youth, seeking to reveal the importance of sport in the social sphere and in the integration of individuals. Therefore, a collective case study was carried out, looking for similarities and differences between certain eSports athletes, analyzing the relevant aspects for the social ascension of these players and relating them to the growth of electronic sports. The research also indicates the changes in the way of seeing competitive digital games, establishing a base for their users and the evolution of this scenario.

Keywords: Electronic Sports. Social Ascension. eSports. Games. Players.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Campeonato Mundial de <i>Free Fire</i> .	23
Figura 2 – Perfil geral do gamer	29
Figura 3 – Nobru no Prêmio eSports Brasil 2021.	32
Figura 4 – <i>Fixa</i> com o troféu de campeão Mundial de <i>Free Fire</i> .	33

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ASPECTOS DO ESPORTE CONVENCIONAL	15
2.1 O Esporte convencional	15
2.2 A inclusão social no Esporte	18
3 O ESPORTE ELETRÔNICO COMO UM FENÔMENO SOCIAL	22
3.1 Esporte eletrônico como uma modalidade esportiva	22
3.2 O público consumidor do esporte eletrônico	26
4 ASCENSÃO SOCIAL POR MEIO DO ESPORTE ELETRÔNICO	31
4.1 Atletas profissionais de <i>eSports</i> como exemplos de ascensão social	31
4.2 Análise dos casos de ascensão social por meio do <i>eSports</i>	34
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

O surgimento dos *eSports* pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma passagem da sociedade industrial para a sociedade atual, tendo como base a informação e a comunicação (WAGNER, 2006). Entretanto, ao falar sobre estes aspectos ligados as evoluções tecnológicas, deve-se considerar questões referentes à acessibilidade, acesso à informação e suporte para os indivíduos que se interessam por esta área, mas são limitados em função da falta de privilégios.

Nos últimos anos, os jovens passaram a consumir cada vez mais *games* como forma de entretenimento e lazer, a partir disso, se torna importante abordar sobre a complexidade de acesso dos jovens de classes sociais baixas aos conteúdos e equipamentos necessários para o consumo desse produto, e também, para a sua prática.

Em função da importância do esporte nas questões sociais, têm-se nele um ambiente de estímulo para os jovens, logo tem uma considerável relevância em suas vidas, sendo também, um importante aspecto cultural. O esporte é um meio importante de socialização por conseguir atingir valores como coletivismo, amizade e solidariedade, que são relevantes para vencer as agruras da pobreza (VIANNA; LOVISOLO, 2011).

Considerando os aspectos sociais do Brasil e a importância do esporte tradicional neste âmbito, e assim, considerando o constante crescimento do esporte eletrônico e do consumo desta modalidade; como o *eSport*, um fenômeno social, pode se apresentar como perspectiva de ascensão social para os jovens de baixa renda?

Diante desta problemática, ao considerar os aspectos sociais do esporte convencional e toda cultura baseada nele, o crescimento do esporte eletrônico e o grande interesse dos jovens por essa área podem fazer dele um fenômeno social. Assim, conforme seu desenvolvimento, o *eSport* além de se apresentar como uma das principais formas de lazer e entretenimento dessa geração, pode também, se caracterizar como uma das principais alternativas de ascensão social para esses jovens. O termo ascensão social, na presente pesquisa, se refere a uma perspectiva da população que integra classes sociais de menor poder aquisitivo, esta população que almeja a superação das desigualdades sociais e da exclusão social.

Deve-se entender que a democratização do acesso a estas tecnologias são essenciais para a prática, ao consumo e ao desenvolvimento de habilidades nesta área. Assim, é necessário considerar a realidade social dos jovens de periferia, onde diversos aspectos dificultam o acesso a oportunidades, as áreas e questões essenciais na atualidade, como a tecnologia, ou seja, se apresentando como a dificuldade de acesso a produtos e equipamentos. Dessa forma, tal barreira que impede o acesso é um reflexo das falhas sociais desta sociedade.

Experiências individuais motivam de forma pessoal essa pesquisa, partindo de vivências ligadas ao esporte e ao *eSports*¹, questionamentos a respeito da forma como o esporte eletrônico pode transformar a realidade de muitos jovens que não usufruem de perspectivas ou até mesmo planos para o futuro, considerando as problemáticas sociais que os cercam e dificultam diversos processos importantes na vida.

A pesquisa apresenta questões importantes no valor social, apresentando reflexões relacionadas ao acesso à informação e tecnologia, a desigualdade social que afeta as populações mais pobres, a violência que é vivenciada por muitos jovens, relacionadas com a falta de políticas públicas que atuem como suporte para esses jovens, abordando também, as questões socioeconômicas que salientam todas essas questões já citadas e influenciam diretamente nesta realidade social.

No aprofundamento dos estudos a Psicologia do Esporte tem entendido cada vez mais que o esporte, contextualizado sociopoliticamente, e, a partir daí, pode ser um instrumento de interpretação da realidade, por meio da discussão e da reflexão crítica de sua prática concretizada na atuação direta das ações educativas e socializadora (SILVA, 2007). Toda manifestação esportiva é socialmente estruturada, na medida em que o esporte revela, em sua organização, no processo de ensino-aprendizagem e na sua prática, os valores subjacentes à sociedade na qual ele se manifesta (RUBIO, 2007).

Desta forma, busca-se apresentar o esporte eletrônico como fenômeno social, considerando conceitos do esporte e relacionando-os com aspectos sociais importantes diante das situações vivenciadas nesta realidade. Em relação a finalidade deste trabalho, tem como objetivo geral, apresentar e compreender o Esporte Eletrônico como alternativa de ascensão social para os jovens de baixa renda em meio aos diversos problemas sociais que os afetam. Quanto aos objetivos

¹ Termo referente a modalidade competitiva de jogos digitais, também conhecido como Esporte eletrônico.

específicos, destacar a importância do Esporte no âmbito social e na integração dos jovens, considerando, principalmente aspectos sociais, buscando apresentar relações entre o esporte convencional e o esporte eletrônico, e considerando também, questões sobre a falta de suporte para os jovens desenvolverem habilidades nestas áreas.

No que se refere a metodologia, a pesquisa segue o método de estudo de caso coletivo, se apresentando quanto a sua natureza básica. Os objetivos se estabelecem ao seu caráter descritivo, seguindo uma abordagem qualitativa, assim, se baseando em artigos científicos, livros, teses e dissertações referentes ao esporte, seus aspectos sociais e a sua relação com o esporte eletrônico, e utilizando de entrevistas e matérias jornalísticas para apresentação e análise dos casos, buscando semelhanças entre eles e aspectos relevantes para a ascensão social dos atletas (SILVA; FERREIRA, 2015; GIL, 2002).

O primeiro capítulo, expõe aspectos do Esporte Convencional e as suas características. Destinam-se duas sessões, a primeira apresenta pontos de contextualização histórica e social do esporte convencional. Na segunda, apresenta uma análise da inclusão social no esporte, considerando seus conceitos, os aspectos socioeconômicos e as desigualdades sociais.

No segundo capítulo, apresenta o Esporte Eletrônico como um fenômeno social, apresentando-o como forma de modalidade competitiva, destacando a sua evolução, o constante interesse por este fenômeno como um produto e sua relação com o Esporte Convencional. Além disso, uma apresentação dos perfis que integram os consumidores e o cenário de atletas do Esporte Eletrônico. No terceiro capítulo, apresenta-se e analisa-se casos de ascensão social no contexto do *eSport*, relacionando as semelhanças e diferenças desses casos.

2 ASPECTOS DO ESPORTE CONVENCIONAL

Neste capítulo, serão apresentados conceitos relacionados ao Esporte em sua forma convencional, seu surgimento considerando as influências pré-históricas e modernas, as suas influências atuais como um fenômeno sociocultural, bem como seu significado dentro deste contexto, seja como entretenimento, plano de carreira, trabalho e principalmente a sua relação com o Esporte Eletrônico.

Assim, abordando o surgimento e evolução desta modalidade, considerando, assim, seu crescimento constante, gerando a sua importância estabelecida socialmente, buscando analisar e compreender esse processo, relacionando com as formas e perspectivas do esporte convencional.

2.1 O Esporte convencional

Cronologicamente, distingue-se primeiro o esporte da Antiguidade, observado desde a Pré-História e cujo destaque foram os Jogos Gregos, a maior manifestação esportiva daquela época. Depois, veio o esporte moderno, que surgiu na Inglaterra no século XIX. Na Pré-História, os homens primitivos praticavam exercícios físicos somente para a sobrevivência, como saltar, lançar, atacar e defender. Esse caráter utilitário-guerreiro da atividade física surgiu quando o homem deixou de ser nômade e, ao fixar-se à terra, nas margens dos rios, para plantar seus próprios alimentos, começou a sofrer ataques daqueles que continuavam nômades. Posteriormente, foram os gregos de Atenas que deram uma finalidade educativa aos exercícios físicos, embora os de Esparta continuassem se exercitando com o objetivo de preparação para a guerra. Foi nesse período das ginásticas gregas que se iniciaram os Jogos Gregos, evento que registrou pela primeira vez a ocorrência de uma organização para a competição. Os Jogos Gregos são um marco da história esportiva, pois representam a concepção inicial do esporte (TUBINO, 1993).

O esporte moderno surgiu na Inglaterra, concebido por Thomas Arnold, um idealista determinado a mudar o mundo e fortemente influenciado por Charles Darwin. A relação com Darwin poderia explicar a tentativa de Arnold de emprestar ao esporte um caráter utilitário. Ele reconhecia na sua concepção de esporte três características principais: **é um jogo, é uma competição e é uma formação**. Arnold

acreditava que o corpo era um meio para a moralidade, definindo o esporte como auxiliar do corpo (TUBINO, 1993).

No final do século XIX, inspirado em Arnold, o grande humanista francês Pièrre de Coubertin, percebendo as dificuldades de preservação da paz mundial, achou que o esporte seria uma poderosa vacina contra os conflitos internacionais, assim se iniciou em 1892 o movimento de restauração dos Jogos Olímpicos, com base nas Olimpíadas da Antigüidade, que chegaram até mesmo a interromper as guerras durante o período de sua realização. Em 1896, em Atenas, aconteceram os I Jogos Olímpicos modernos e consolidaram-se também o *fair-play* e o associacionismo como pilares da ética do esporte (TUBINO, 1993).

Entretanto, quanto à sua origem, Tubino (1993) destaca que existem duas interpretações distintas: a primeira vincula o surgimento do esporte a fins educacionais desde os tempos primitivos, e a segunda, entende o esporte como um fenômeno biológico, e não histórico. Embora discordem nos fundamentos, porém, as duas teorias apresentam um ponto em comum, que acabou se tornando o aspecto essencial do fenômeno esporte: a competição. Assim, para que haja esporte, é preciso haver competição.

Muitas definições de esporte incluem a noção que ele é uma atividade física, em outras palavras, ele envolve o uso de atividades motoras, proeza física ou esforço físico. O esporte é caracterizado por alguma forma de competição que ocorre sob condições formais e organizadas. Competição neste caso é definida como um processo através do qual o sucesso é medido diretamente pela comparação das realizações daqueles que estão executando a mesma atividade física, com regras e condições padronizadas (BARBANTI, 2012).

Com isso, para uma atividade física ser classificada como esporte, ela deve ocorrer sob um conjunto particular de circunstâncias. A participação em atividades físicas pode acontecer em situações que vão do informal e desestruturada ao formal e organizada (BARBANTI, 2012). Entretanto, os conceitos apresentados pelo autor discordam de outros conceitos de esporte, como por exemplo, Tubino (1993) quando afirma que o esporte, como um direito de todos, pode ser entendido atualmente pela abrangência das suas três manifestações: **a) o esporte-educação:** um processo educativo na formação dos jovens, uma preparação para o exercício da cidadania. **b) esporte-participação:** se apoia no princípio do prazer lúdico, no lazer e na utilização construtiva do tempo livre. **c) o**

esporte-performance: esporte de rendimento, que muitos chamam de esporte de alto nível ou alta competição. Essas manifestações representam as dimensões sociais do esporte.

O esporte é um fenômeno profundamente humano, de visível relevância social na história da humanidade e intimamente ligado ao processo cultural de cada época (TUBINO, 1993). A prática esportiva, como prática social, precisa ser entendida com a percepção de que cabe à sociedade, como processo social articulador de várias atividades sociais, desenvolver-se numa estrutura social articulada. O esporte, ao subordinar-se a uma teoria de sociedade, isto é, sem constituir-se numa prática autônoma, contribui de forma decisiva para a interpretação da realidade social (TUBINO, 2001).

Assim, é inegável o potencial de mobilização que o esporte apresenta na contemporaneidade. Não precisamos de muito esforço para identificar que na sociedade atual, esta prática corporal se constitui como um espaço social a mobilizar pessoas de diferentes etnias, gêneros, idades, classes sociais, credos religiosos, seja como participantes, praticantes ou como espectadores (GOELLNER, 2005).

Segundo Tubino (2001), o Esporte como um problema profundamente humano e social, seu significado social precisa ser interpretado como um campo sociocultural de estruturas e conteúdos de grande complexidade, que apresenta-se com grande fascínio para todos os atores ativos e passivos, propiciando oportunidades únicas para a convivência humana. E assim como destacado por Silva (2007), sem entrar no mérito das discussões acadêmicas, o esporte deve ser levado em conta como fenômeno da sociedade atual e ser analisado com profundidade para que verdadeiramente eduque e não prejudique a formação de crianças e adolescentes com a reprodução do modelo segregador vigente.

Sobre os processos de mudanças do esporte e suas perspectivas, é importante abordar as formas em que este fenômeno se apresentou e como foi fundamental em diversos momentos, Goellner (2005, p.79) afirma que: “abordar a história como uma possibilidade de analisar e compreender o esporte moderno parece ser redundante visto que, como um fenômeno cultural com grande abrangência e visibilidade no cenário mundial, o esporte desde há muito tempo provoca diferentes lembranças sobre feitos humanos bastante específicos”.

O esporte opera também, ao nível do imaginário individual e coletivo quando é representado como promessa de felicidade, ascensão social, *marketing*

pessoal, domínio tecnológico, reconhecimento nacional e afirmação política de determinado país ou ideologia (GOELLNER, 2005).

Desta forma, o esporte pode ajudar também a aumentar a auto-estima, contribuir positivamente no desenvolvimento da personalidade e se tornar um espaço no qual o jovem pode experimentar comportamentos diferentes. O esporte pode ser um meio para treinar a consideração para com o outro, o jogo limpo e franco e a capacidade de guiar as suas emoções por canais saudáveis. Oferece recursos também para desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo e aprender a integrar-se socialmente (WELLER, 2005).

Além disso, o esporte profissionalizado que ganhou o status de midiático contribuiu muito para uma associação entre a Psicologia e o rendimento esportivo, na medida em que a produção do espetáculo esportivo demanda a utilização de várias especialidades na superação de adversários e recordes, finalidade do esporte competitivo e de pessoas distintamente habilidosas, o atleta de alto rendimento (RUBIO, 2007).

Contudo, para compreender a importância, o surgimento e as influências socioculturais do esporte convencional ou eletrônico nas formas em que se apresentam, deve-se analisar a forma que se apresenta a inclusão social no esporte e por meio dele, uma das características deste fenômeno em seu caráter sociocultural, sendo este, o foco na seguinte seção.

2.2 A inclusão social no Esporte

O esporte é um fenômeno cultural e social que influencia e sofre influência da sociedade e muitas vezes seus problemas são os mesmos da própria sociedade. Cada vez mais o esporte se torna parte do nosso mundo social. Ele se relaciona com a vida familiar, com a educação, política, economia, artes e religião. Com maior entendimento é possível mudá-lo de forma que mais pessoas se beneficiem das coisas positivas que ele tem a oferecer (BARBANTI, 2012).

Após a ampliação da abrangência do seu conceito, o esporte passou a oferecer um elenco maior de aspectos socialmente relevantes, os quais passaram a se constituir em objetos de inúmeros estudos sociológicos (TUBINO, 2001). Entende-se que o qualificativo de “social” indica o lado histórico e construtivo das representações e, portanto, sua variabilidade cultural (VIANNA; LOVISOLO, 2011).

O reconhecimento do esporte como canal de socialização positiva ou inclusão social é revelado pelo crescente número de projetos esportivos destinados aos jovens das classes populares, financiados por instituições governamentais e privadas (VIANNA; LOVISOLO, 2011).

Wellner (2005) destaca que, parece ser inerente ao esporte esta sua abertura para as mais diversas definições da sua função, o que se revela nas expectativas das pessoas que utilizam esta prática. O motivo desta situação pode ser visto no fato, de que o esporte, sendo prática de caráter social e cultural, poder expressar as mais variadas necessidades e particularidades tanto sociais e culturais de um determinado grupo social. Além disso, o esporte é considerado um fenômeno histórico e político, refletindo assim transformações complexas de natureza histórica e ideológica.

O esporte aparece como a atividade alternativa dominante à rua (VIANNA; LOVISOLO, 2011). É uma realidade dura, pois viver na periferia das grandes cidades, significa enfrentar cotidianamente situações perigosas. Morando nestes bairros negligenciados pelo poder público, os jovens se deparam constantemente com a precariedade no atendimento aos seus direitos básicos como alimentação, habitação, educação e saúde. O lazer desses jovens geralmente acontece nas ruas do bairro com suas poucas opções de divertimento e os seus sonhos se realizam na vida dos protagonistas das telenovelas, de seus ídolos esportivos ou do entretenimento da mídia de massa (WELLER, 2005).

Segundo Antonio e Almeida (2013), esses jovens, em sua maioria, encontram inúmeras dificuldades na infância, vivem em ambientes violentos, se desenvolvem com uma educação básica de baixa qualidade, e são rodeados de exemplos inadequados. Parte considerável destes jovens não recebe oportunidades de ingresso num treinamento esportivo, ou em qualquer outro programa de educação necessário para formação de um cidadão consciente e saudável. Com a promoção do esporte em regiões carentes é possível evoluir em diversos aspectos, entre eles: descoberta de atletas de alto rendimento, valorização de profissionais da área da saúde e da educação física, implantação de conduta disciplinada, somadas a responsabilidade e uma formação mais adequada para esses jovens, dentre outros positivos.

A partir destes aspectos do esporte dentro da sociedade deve-se considerar as políticas sociais como forma de utilização do esporte para essas

comunidades, assim como afirma Tubino (2001), a ação do Estado no sentido do bem-estar social, utilizando o esporte como meio, deve compreender programas relacionados à educação, saúde, seguro-desemprego, terceira idade, infância em situação de carência e abandono, e outras áreas de problemas sociais agravados, devendo sempre atuar nas causas, consequências e segurança.

Sabe-se que o esporte foi transformado em um dos maiores fenômenos sociais do século XX e tem recebido um tratamento neoliberal globalizado de mercantilização². Começou a trazer em si o paradoxo fundamental da sociedade moderna, marcada pela extrema concentração de renda, ao lado do péssimo índice de desenvolvimento humano, o que produz e reproduz, de forma selvagem e impune, profundas desigualdades sociais (SILVA, 2007).

Neste sentido, o papel do Estado no fomento do esporte, como meio de bem-estar social é aceito sem restrições, não porque esteja, de um modo crescente, sendo inserido nas constituições dos países, mas porque os Estados parecem mais sensíveis nas suas ações políticas, refletindo as inevitáveis diversidades internas das nações. Na verdade, é o Estado que possui a capacidade institucional e política de tratar de forma interdisciplinar a imensa variedade de problemas sociais existentes nas suas delimitações de responsabilidade pública (TUBINO, 2001).

A atenuação das desigualdades sociais, o combate a patologias sociais e a facilitação da inclusão social, são alguns dos argumentos correntes sobre os benefícios da prática de esportes para os jovens pobres e marginalizados. A prática orientada de esportes, seria um instrumento para minimizar os efeitos da desigualdade social. Os Projetos de Inclusão Social através do esporte, destinados aos jovens das camadas populares, são iniciativas de minimização dos efeitos da desigualdade social e promoção da inclusão social de crianças e jovens (VIANA, 2007).

Diante do caráter social do esporte e a sua importância para membros das comunidades de menor renda, Weller (2005) afirma que, para a população pobre de periferia, o esporte é apresentado euforicamente pela mídia como fator preventivo da criminalidade, como saída da marginalidade, como um espaço democrático de igualdade predestinado a possibilitar o aprendizado e exercício da cidadania e também como ajuda para manter a ordem social, ensinando o respeito,

² Trata-se da acumulação de capital por determinadas , baseando-se na não distribuição de renda, assim, tendo como consequência desigualdades econômicas e sociais.

a obediência e a disciplina, assumindo assim uma função social, muitas vezes de controle social.

Essa ideia de ascensão social a partir do esporte está inserida na cultura da população pobre, tendo em vista que apesar do que é apresentado pela mídia, para alguns, que estão inseridos nestas comunidades, a sua realidade pode ser apresentada por supostamente ter que escolher entre o crime ou o esporte. Desta forma, conforme afirmam Vianna e Lovisolo (2011, p. 294): “A procura do esporte pelos membros das classes populares, como um meio de elevação social, especialmente por aqueles que são residentes em comunidades violentas, pode representar uma forma de auto-realização e de superação da condição de não ter direitos de cidadania plena.” As necessidades desta população somente podem ser entendidas através de um conhecimento melhor da sua realidade social. A literatura aponta para a falta de atenção que estes jovens vivenciam nas suas famílias e no meio social em que se inserirem (WELLER, 2005).

Ao se falar de projetos sociais e formas de fomento do esporte, torna-se importante citar o *AfroGames*. Criado em 2019, o projeto desenvolvido pelo Grupo *AfroReggae* em conjunto com a *Chantilly Produções*, é o primeiro centro de *eSports* dentro de uma favela no mundo. O projeto busca ensinar programação para jogos, produção musical para *games*, aulas de inglês, e principalmente, apresentar os jogos digitais competitivos e ensinar os jovens das comunidades do Rio de Janeiro a jogar (THE ENEMY, 2019).

Contudo, estudar e abordar esta temática mostra a necessidade de entender os aspectos da sociedade e como isso reflete no esporte. Assim, considerando a realidade econômica e as disparidades sociais, torna-se essencial analisar e pesquisar sobre este fenômeno a partir da perspectiva das classes que mais sofrem com esses problemas sociais, visto a importância e a influência dos esportes para esta população.

3 O ESPORTE ELETRÔNICO COMO UM FENÔMENO SOCIAL

O esporte é um importante fenômeno para a sociedade, ele se apresenta de diversas formas, seja como competição, educacional, entretenimento ou como o mercado bilionário que assim se estabelece. Além disso, tem-se como exemplo, o futebol como uma modalidade esportiva que apresenta uma forte mobilização social, sendo de grande importância para os indivíduos pelo mundo.

Entretanto, nos últimos anos, nota-se uma grande busca e interesse pelo **esporte eletrônico**, assim, se torna necessário entender os processos aos quais destacam o crescimento desta modalidade, as formas de ingresso nesta área, o que atrai esse público e como este fenômeno se destaca socialmente. Para tanto, esse capítulo dedica-se à importância social do esporte eletrônico.

3.1 Esporte Eletrônico como modalidade esportiva

Desde o início dos tempos a raça humana está sempre em evolução e isso não é diferente dos esportes eletrônicos, que acompanha as necessidades da sociedade atual de um mundo digital com ampla transparência e comunicação (CHAMBELA; TEIXEIRA JUNIOR, 2021). Consideramos o esporte como uma construção social passível de mutabilidade, isto é, não existe uma definição absoluta para o termo e por isso ponderamos neste estudo as relações dos *eSports* com as perspectivas de jogo, esporte e espetáculo e convergência (JENSEN, 2017).

O *eSport* é uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva. Visto que o competidor encontra-se conectado a uma máquina que trata de desenvolver grande parte do trabalho, a competição tem vencedores e perdedores e é essencial muita habilidade corporal e um engajamento cognitivo complexo para participar dessas disputas como jogador. Os elementos culturais, sociais e midiáticos dos Esportes convencionais e do *eSport* são bastante próximos, e as características de competitividade e sociabilidade presentes no esporte tradicional também se encontram nesses jogos (MACEDO; FALCÃO, 2019; PEREIRA, 2014).

Jensen (2017) afirma que, os *eSports* ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação, possivelmente por conta da relação estereotipada de inatividade física em grandes grupamentos musculares, de

sedentarismo e, também, de isolamento social, entretanto, essa imagem atrelada a modalidade, vem se refigurando.

Os esportes eletrônicos tiveram grande evolução a partir de metade desse século, com números de faturamento, espectadores e patrocínios que se aproximam dos esportes tradicionais e até superam algumas modalidades esportivas. A discussão em torno do fenômeno dos *eSports* tem se tornado particularmente recorrente no Brasil, não só em seu aspecto acadêmico, mas em uma repercussão social mais ampla, que implica tanto em um endereçamento frequente por parte dos meios de comunicação quanto em um princípio de fomento e aceitação mais abrangente, verificado a partir da criação de times e instituições dedicadas à prática (CHAMBELA; TEIXEIRA JUNIOR, 2021; MACEDO; FALCÃO, 2019).

Figura 1: Campeonato Mundial de *Free Fire*.



Fonte: Divulgação/Garena, 2019.

Em uma forma de conceituar o *eSport*, Pereira (2014, p.20) descreve de maneira geral, que os Esportes eletrônicos são *videogames* que podem ser jogados competitivamente. Não se restringem somente a jogos eletrônicos de esporte, como a série *FIFA* de futebol ou a *Madden* de futebol americano. Abarcam gêneros de tiro (*FPS*), estratégia (*RTS*) e arenas de batalha (*MOBA*), por exemplo.

O processo de esportificação dos jogos digitais competitivos está intimamente relacionado com o desenvolvimento dos *eSports*. Assim, ao nos debruçarmos sobre a relação histórica entre mídia, esporte e tecnologia, podemos estabelecer uma crítica da experiência midiática contemporânea do esporte. Esse percurso, é necessário sublinhar, reforça a compreensão de que os *eSports* são herdeiros de uma tradição muito mais longa e rica de jogo competitivo organizado, e não um simples fenômeno de entretenimento adolescente (MACEDO; FALCÃO, 2019).

Assim, contextualizando, os *games* sofreram significativas modificações com o passar dos anos. Em um primeiro momento, tinham como objetivo somente o entretenimento, mas, dados recentes mostram que esses vêm reconfigurando-se na última década. Isto é, com o surgimento dos *eSports* novas discussões foram formuladas no campo acadêmico, para principalmente tratar desse processo de profissionalização e espetacularização dos *games* (JENSEN, 2017).

Segundo Macedo e Falcão (2019), a legitimidade social do esporte é o fato de que, em esportes organizados, adultos têm a oportunidade de jogar sem que isso denote infantilidade, por exemplo, a naturalidade com a qual se elogia o indivíduo que participa da prática. Por sua vez, o jogo digital competitivo é considerado uma atividade de lazer popular especialmente voltada para os jovens que não possuem aceitação ou legitimação.

Ao relacionar e buscar identificar as principais diferenças entre *eSports* e o esporte em sua forma convencional, as características físicas de atuação comumente são levadas em consideração, nesse âmbito, Jensen (2017, p.56), afirma que: “a questão da falta de um esforço físico é o que gera mais discussões em torno do fenômeno *eSports* e essa crítica, de certa forma, é o que poderia ser a frente de batalha para este legitimar-se. Contudo, não devemos levar em consideração apenas o senso comum, deve ser realizada uma discussão sobre as habilidades intelectuais e físicas utilizadas durante a sua prática com base em preceitos científicos, como aqueles oferecidos por áreas como fisiologia, biomecânica, psicologia comportamental, entre outras.”

A ascensão do *eSport* provocou várias discussões entre jornalistas esportivos tendo como pauta a relação entre os *videogames* encarados como esporte e os esportes tradicionais (PEREIRA, 2014). O fato é que a tecnologia digital desempenha hoje um papel crucial na vida cotidiana de cada vez mais pessoas,

ressaltando a necessidade de uma inflexão capaz de puxar o limite do conceito de esporte para além (MACEDO, 2018).

Ao comparar as instituições reguladoras do esporte tradicional com o do eletrônico ficam evidentes grandes diferenças. Primeiro porque muitos dos esportes mais populares foram criados há décadas, enquanto os *eSports* mais antigos tem pouco mais de 10 anos de existência. Segundo porque no mundo todo foram criadas instituições – sejam federações, institutos ou ligas – que centralizam a organização de cada esporte de maneira nacional e global; no caso do esporte eletrônico, o surgimento de instituições similares é restrito pela popularidade do jogo no país e pela produtora do jogo (PEREIRA, 2014).

A partir das constantes transformações sociais e culturais desencadeadas pelo neoliberalismo, globalização, TICs³, propagação de tecnologias transnacionais de comunicação em rede, dentre outros, os jogos estão desempenhando um papel cada vez mais relevante no âmago desse processo em áreas tão diversas como o esporte, por exemplo, por meio de sistemas de comunicação e mídia que constituem o atual ambiente físico e simbólico de produção, distribuição e consumo de jogos digitais e demais práticas esportivas contemporâneas (MACEDO, 2018).

Pode-se afirmar que hoje, os videogames são mais do que passatempo de crianças, eles podem moldar toda uma sociedade influenciando culturas a se transformarem e evoluírem assim como outras mudanças de comportamentos fizeram no passado. É necessário abordar esta questão como forma de tentar quebrar o tabu de que os jogos eletrônicos são somente brincadeiras, eles são uma grande engrenagem da economia mundial e são extremamente importantes na economia atual (CHAMBELA; TEIXEIRA JUNIOR, 2021). Logo, é possível entender que o videogame pode configurar uma atividade muito similar à atividade esportiva. Os elementos culturais, sociais e midiáticos são bastante próximos, e as características de competitividade e sociabilidade presentes no esporte tradicional também se encontram nesses jogos (PEREIRA, 2014).

De maneira geral, os esportes eletrônicos se assemelham muito mais aos esportes tradicionais do que se diferem. Qualitativamente, os elementos convergentes como: carreira, competições, times, astros, transmissão, patrocinadores, mídia especializada, regulamentação e sexismo – são de fato bastante próximos. Quantitativamente, porém, os esportes tradicionais são muito

³ TICs: Tecnologias da Informação e da comunicação.

mais significativos. O volume de dinheiro movimentado, a quantidade de atletas e profissionais envolvidos e o número de espectadores são indicadores importantes da distância entre os dois tipos de esporte (PEREIRA, 2014). Entretanto, apesar das semelhanças nos aspectos como carreira, é importante ressaltar que, diferente dos esportes tradicionais, o *eSport* não apresenta categorias de idade, apesar de haver um limite de idade para a participação em competições oficiais.

No Brasil, os *eSports* já são reconhecidos por muitas mídias como esportes eletrônicos, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação. As competições eletrônicas se aproximam do esporte na medida em que se ligam às relações financeiras, às grandes audiências e às redes de televisão, como um jogo intelectual, competitivo e organizado (JENSEN, 2017).

É importante considerar que embora em números absolutos de times e jogadores de alto rendimento, o esporte eletrônico fique bastante aquém dos esportes tradicionais mais massificados, a quantidade de equipes e jogadores amadores e profissionais já é bastante considerável. Jogadores aspirantes a profissionais atravessam dificuldades similares a de jovens que querem disputar esportes profissionalmente e precisam alcançar níveis de excelência altos através de treinos exigentes constantes até serem reconhecidos. Dessa forma, ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do *cyber-atleta* é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional (PEREIRA, 2014).

Contudo, torna-se importante relacionar conceitos do esporte convencional e o *eSport*, para analisar este fenômeno que, em sua forma, se apresenta como uma modalidade esportiva e com uma perspectiva de crescimento, destacando as suas fortes semelhanças ao esporte convencional e aos conceitos apresentados por autores durante os últimos anos. Mostrando que nestes conceitos, encontram-se mais semelhanças, mas ainda assim, nota-se preconceitos com a modalidade.

3.2 O público consumidor do esporte eletrônico

A quantidade de envolvidos socialmente no esporte é crescente em todo o mundo, desde os usuários-praticantes até os usuários-passivos deste fenômeno, além destas duas categorias, existem outros tipos de usuários, que têm uma relação

de trabalho com o esporte, como os treinadores, administradores, atletas profissionais, jornalistas e outros, muitas vezes também denominados “produtores esportivos”. Observa-se que a participação esportiva também pode ser regular, irregular ou esporádica (TUBINO, 2001).

Dessa forma, assim como afirma Macedo (2018), uma definição e compreensão do *eSport* como objeto, enquanto atividade competitiva organizada baseada em jogos digitais, implica em não escapar ou ignorar a teia de relações que esta modalidade enseja e estabelece junto às tecnologias da comunicação e informação, ao entretenimento, ao esporte e à publicidade, dentre outras esferas no contexto da comunicação e da cultura contemporâneas.

A questão mais relevante que se coloca aos estudiosos dos *eSports* é que esse é um fenômeno híbrido e que deve assim ser considerado: mídia, tecnologia, jogo, entretenimento e, finalmente, esporte. Considerar o *eSport* como objeto implica assimilar a teia de relações que essa modalidade enseja e estabelece junto às Tecnologias da Informação e da Comunicação, ao entretenimento, ao jogo, ao esporte e à publicidade, entre outras esferas no contexto da comunicação e da cultura contemporâneas (MACEDO; FALCÃO, 2019).

O *eSport*, já é algo universal e popularizado, que por si só possui sustentabilidade e no qual a percepção de cada indivíduo é o que prevalece (JENSEN, 2017). De todo modo, os eventos de esportes eletrônicos são um festival esportivo com características semelhantes aos eventos esportivos mais tradicionais, embora essas aproximações filosóficas e de apresentação (forma e estrutura) dos eventos de *eSports* mascarem o significado das mudanças que a prática caracteriza nessa sociedade global de mercados, fluxos de informação e redes de comunicação (MACEDO, 2018).

De fato, 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). Para além disso, os jogos eletrônicos hoje são uma das principais formas de entretenimento, seja de consumo via por meio dos criadores de conteúdo, seja por jogar diariamente ou com certa frequência, ou por se considerar atleta desta modalidade.

No ano de 2021, conforme afirma a PGB⁴ (2021), foi destacado que 72% dos brasileiros têm o costume de jogar jogos eletrônicos, independente da plataforma, sendo este um hábito cotidiano. Além disso, na mesma pesquisa, é afirmado que 78,9% dos entrevistados tem o jogo digital como sua principal forma de diversão, apresentando uma diferença de 14 pontos percentuais da pesquisa realizada no ano anterior. O conhecimento sobre *eSports* cresceu entre os anos de 2018 e 2021, destacando um aumento de 10,4 pontos percentuais em relação a 2020, onde 64,3% consomem esta modalidade.

Assistir a partidas competitivas de jogos digitais tornou-se parte do entretenimento semanal de muitos brasileiros em 2020 e muitos jovens sonham em seguir carreira como jogadores. Assim, destaca-se que os *eSports* não substituem os esportes tradicionais na popularidade, mas ganham cada vez mais espaço, principalmente nos segmentos mais jovens da população, um movimento que atrai a atenção de marcas e clubes (PGB, 2021).

Já no ano de 2022, a popularidade do *eSports* também cresceu de maneira expressiva em comparação ao ano anterior sendo conhecido por 81,2% dos entrevistados. Segundo os dados, houve um incremento considerável onde os jogadores afirmaram que os jogos eletrônicos eram sua principal forma de diversão, os dados se apresentam assim: Em 2020 (57,1%), 2021 (68%) e em 2022 (76,5%). Tais números, podem ser um reflexo do isolamento social por conta da pandemia em 2020, que levou os consumidores a buscarem formas de entretenimento dentro de suas casas, o que reforçou este hábito de envolvimento com os *games* (PGB, 2022).

O entendimento sobre o perfil dos praticantes e consumidores desta modalidade no Brasil, traz dados importantes que podem ser relacionados com a inclusão social. A partir disso, a PGB (2021) traça um perfil geral do jogador de *eSports* brasileiro, onde 57,4% são homens e 42,8% mulheres, 25,1% têm entre 25 e 29 anos de idade e 47,0% se consideram brancos. Entretanto a PGB (2022) do ano seguinte, apresentou uma atualização dos dados referente ao gênero desses jogadores, assim, representado por 54,2% dos entrevistados, sendo 45,8% mulheres.

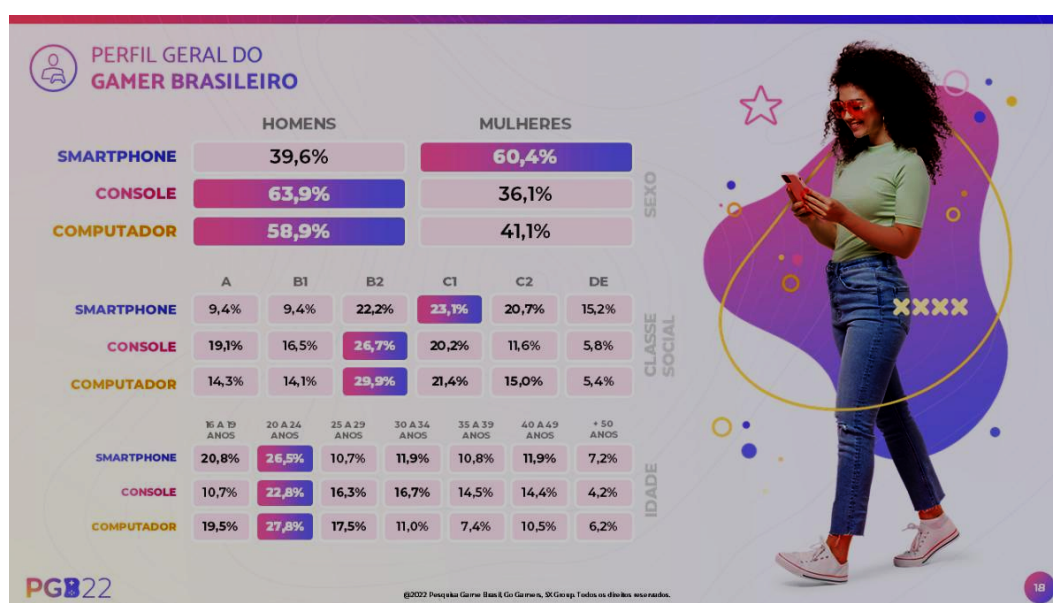
Em sua pesquisa, a PGB (2022) destaca que o hábito de jogar está presente na cultura do brasileiro, onde 74,5% dos respondentes afirmam ter este

⁴ PGB: Pesquisa Game Brasil, realizada desde 2013 em países da América Latina. Desenvolvida e realizada através de uma parceria entre as empresas *Blend New Research*, *ESPM*, *Go Gamers* e *Sioux Group*.

costume. Ao longo dos anos, a PGB demonstrou que as **mulheres** são maioria dentro dos jogos digitais, esta maioria, relacionada com uma característica geral na população do Brasil (PGB, 2022). Na mesma pesquisa, a PGB (2022) aponta que, em relação a cor e raça dos usuários, quase metade se identificou como branca e a outra metade como preta ou parda. Isso torna evidente as particularidades da composição étnica brasileira. Assim, temos 46,6% identificados como brancos e 49,4% identificado como pretos ou pardos

Com a plataforma *smartphone* se consolidando nos últimos anos, é possível identificar o crescimento de classes sociais de menor poder aquisitivo, que representavam 66,4% dos consumidores de jogos digitais no ano de 2021 (PGB, 2021). A partir desta pesquisa, pode-se notar a grande presença feminina neste cenário, e também que as classes sociais consideradas mais baixas (C1, C2, D e E)⁵ estão presentes e podem ser consideradas como os principais envolvidos em games na plataforma *smartphone*.

Figura 2: Perfil geral do gamer



Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2022.

A plataforma preferida do brasileiro é o *smartphone*⁶, independente do gênero, se consolidando como a mais relevante para o consumo de jogos digitais. Entretanto, o público feminino representa a maioria dos jogadores desta plataforma

⁵ Classes sociais onde há indivíduos que recebem entre 1 e 5 salários mínimos.

⁶ Termo em inglês, referente a um aparelho celular com funções e recursos avançados.

(PGB, 2022). No perfil geral do *gamer* brasileiro de 2022, a PGB (2022) destaca que, na plataforma *smartphone*, 60,4% dos usuários são mulheres, e entre o total de usuário, cerca de 59% são de classes de menor poder aquisitivo (C, D e E).

Um dos Esportes Eletrônicos que mais apresentou os aspectos referentes à acessibilidade foi o *Free Fire*⁷ (GARENA, 2017), jogo desenvolvido para *smartphones*. É um dos jogos mais populares em todo o mundo, passando os concorrentes por suas características de ter uma mecânica simples, a facilidade de comandos e o menor foco nos gráficos. Essas configurações tornam o jogo mais acessível para o público com aparelhos celulares mais baratos, e já no início de 2018, foi sucesso de *downloads* em mais de 70 países, principalmente no Brasil.⁸

Contudo, a partir dos dados apresentados, é possível afirmar que há uma grande e crescente participação de pessoas de classes sociais baixas neste fenômeno, se caracterizando a partir da forte presença de mulheres, inclusive como maioria na comunidade *gamer*, e a presença de pessoas identificadas como pretos e pardos. Os dados mostram um movimento cada vez mais forte e interessado nos esportes eletrônicos, referentes a essas classes sociais.

⁷ *Free Fire*: jogo de *battle royale* desenvolvido pela empresa chinesa Garena e lançado em dezembro de 2017.

⁸ Disponível em:

<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/quem-criou-o-free-fire-conheca-a-historia-do-jogo-e-como-ele-s-e-tornou-sucesso-no-brasil.ghtml>

4 ASCENSÃO SOCIAL POR MEIO DO ESPORTE ELETRÔNICO

Os eSports continuam em uma grande escalada de popularidade. Muitos jogadores de jogos digitais já conhecem a modalidade que envolve o ecossistema competitivo dos *gamers*, e se envolvem de maneira diferenciada, seja como jogador casual ou competitivo, ou como um jogador espectador que acompanha times, atletas e torneios (PGB, 2022).

Nesta perspectiva, o constante crescimento do Esporte Eletrônico apresenta uma evolução essencial para o cenário e cria uma base para seus usuários. Assim, este capítulo dispõe de informações e apresenta casos de ascensão social por meio do esporte eletrônico, analisando estes exemplos apresentados, em especial, as semelhanças de cada caso.

4.1 Atletas profissionais de eSports como exemplos de ascensão social

No cenário brasileiro, um dos maiores e principais nomes dos eSports é justamente um atleta oriundo das favelas, **Bruno "Nobru" Goes**, 21 anos. Nascido na comunidade paulistana Jardim Novo Oriente, ele é *streamer*⁹ e jogador profissional de *Free Fire*, com mais de 33 milhões de seguidores, sucesso que alcançou após superar inúmeros obstáculos. Depois de ser assaltado e perder seu celular, para jogar, ele passou a usar o telefone de trabalho do pai, que na época estava desempregado e utilizava do celular para enviar currículos e procurar por emprego. Hoje, dado o sucesso, Bruno tem um faturamento entre R\$ 1,5 milhão e R\$ 2 milhões por mês apenas com suas lives na plataforma Twitch¹⁰ (TRINDADE E VALINHOS, 2022).

Em conversa no Fenômenos Podcast¹¹ (2022), *Nobru* afirma que tentou seguir a carreira de jogador de futebol profissional, mas também, era apaixonado pela tecnologia. Esgotado com os testes e as tentativas falhadas de se firmar como jogador, conversou com seu pai sobre tentar outra possibilidade, e contou que foi um processo difícil, dado o quanto foi investido no futebol. Ele conta que conheceu o

⁹ Criador de conteúdo em plataformas digitais, seja por meio de gravações e publicações de vídeos, ou transmissões ao vivo.

¹⁰ Plataforma de *streaming*, voltada para jogos eletrônicos e criação de conteúdo para essa modalidade.

¹¹ Programa de podcast apresentado por Ronaldo "Fenômeno" (ex-jogador profissional de Futebol) e Alexandre "Gaules" Borba (ex-atleta profissional de eSports e *streamer*).

Free Fire na escola com os amigos, e quis participar. Tempo depois, decidiu se juntar com uns amigos e criar um time, e em pouco tempo, foi contratado pela equipe de *eSports* do Corinthians¹². No mesmo ano, foi campeão da *Free fire Pro League Brazil 2019*¹³, principal competição nacional, e da principal competição mundial da categoria, competindo contra equipes de todo o mundo. Hoje, ele trabalha como *streamer*, na carreira de jogador profissional, e como sócio e administrador de uma organização de *eSports*, Fluxo *gaming*.

Figura 3: Nobru no Prêmio eSports Brasil 2021.



Fonte: Globoesporte, 2021. Foto: Pedro Pini/Divulgação.

Em quatro anos, Bruno Goes, foi de produtor de conteúdo amador em uma estação improvisada a sócio de uma empresa, atualmente, mesmo com pouco tempo de existência, possui cerca de oitenta funcionários e fatura milhões de reais por mês (QUINTELLA; QUEIROZ, 2021).

¹² Sport Clube Corinthians Paulista, clube esportivo localizado na cidade de São Paulo.

¹³ Liga profissional de *Free Fire* ocorrida no Brasil, atualmente conhecida como LBFF (Liga Brasileira de *Free Fire*).

Na disputa da *Pro League 2019* e da *Free Fire World Series 2019*¹⁴, um dos principais companheiros de equipe de *Nobru*, era **Carlos “Fixa” César**, que foi um dos destaques e capitão da equipe naquela conquista. Em entrevista para o *BotoFé Podcast* (2021), o jovem natural de um bairro periférico da cidade de São Luis no Maranhão, conta que não tinha nenhuma perspectiva de futuro após a conclusão de ensino médio e conheceu o jogo por meio de um tio, assim, iniciou no *eSports* por meio de competições amadoras e foi convidado por alguns jogadores mais famosos para uns times de maior relevância, mas ainda não via aquilo como uma profissão. Após disputar duas temporadas da *Pro-league* por outros times, *Fixa* foi convidado para fazer parte do time de *Free Fire* do Corinthians, sendo o capitão da equipe na conquista da principal competição da modalidade. No fim do seu contrato com a equipe, ele passou por outras grandes organizações da modalidade, hoje sua carreira se divide entre competições e *streams*.

Figura 4: *Fixa* com o troféu de campeão Mundial de *Free Fire*.



Fonte: Globoesporte, 2021. Foto: Tuki Borges.

Outro nome bastante conhecido neste cenário competitivo, **Rodrigo “El Gato” Fernandes**, é um exemplo de sucesso por meio dos games. Natural de Rondônia, Rodrigo mudou-se junto com sua mãe e seus dois irmãos para Minas Gerais, vivem em uma comunidade próxima da “favela”, e a partir disso, na sua

¹⁴ Competição Global de *Free Fire*, organizado pela Garena.

adolescência, se viciou em cocaína, por conta disso, voltou para Rondônia. Diante de varias dificuldades vividas e na sua volta para a cidade natal, Rodrigo após entrar na igreja, passou a criar conteúdo de “humor gospel” mas não se manteve relevante por muito tempo, o que fez ele migrar para o modelo de humor *stand-up*, e pouco tempo depois encontrou o *Free Fire*. Em menos de 3 meses, o seu canal no *Youtube* chegou a ótimos números, neste crescente sucesso, Rodrigo criou a sua própria organização, a *Los Grandes*, atuou profissionalmente por 1 ano pela equipe, mas hoje, foca em administrar sua organização e em empreender (BIANCHI, 2020).

Em entrevista no *Podpah*¹⁵ (2021), Rodrigo conta que parte da sua trajetória de ascensão por meio dos *games* se iniciou por meio da criação de conteúdo, começou fazendo vídeos para o *YouTube* onde narrava suas jogadas e foi um sucesso, pouco tempo depois, ele deu início ao projeto de criação da sua própria organização que hoje é uma das maiores e mais relevantes do país.

Assim, nesta seção apresentou-se alguns casos de ascensão social por meio do *eSports*, considerando a trajetória individual e aspectos das carreiras destes jovens, que faziam parte de classes sociais de baixa renda.

4.2 Análise dos casos de ascensão social por meio do *eSport*

O consumo dos jogos digitais, historicamente, é um entretenimento relacionado com classes sociais de maior poder aquisitivo, principalmente pelos investimentos necessários para se jogar em plataformas como *Console* (videogames de última geração) e *PC* (Computador). Com a plataforma *smartphone* se consolidando nos últimos anos, é possível identificar o crescimento de classes sociais de menor poder aquisitivo nestes cenários (PGB, 2022).

Um dos pontos em comum entre os atletas citados na subseção anterior, foi o jogo digital em questão, que se caracteriza por sua facilidade de acesso ao ser um *game mobile*, estes praticados através de *smartphones*. Com isso, torna-se importante ressaltar que, a democratização do acesso aos esportes eletrônicos, tem se caracterizado a partir dos *smartphones*, onde avançam neste aspecto. O *smartphone* é a plataforma preferida da maioria dos *gamers* do Brasil, essa ascensão vem acompanhada pela maior oferta e variabilidade de jogos gratuitos e pelo acesso facilitado aos jogos digitais (PGB, 2021).

¹⁵ Programa de Podcast brasileiro apresentado por Igor “Igãõ” Cavalari e Thiago “Mítico” Marques.

Há uma perspectiva sobre futuro dos esportes eletrônicos no mundo, que segue quebrando recordes de receita e de espectadores, aos quais os *games mobiles* desempenharam um papel primordial para o crescimento do mercado de jogos digitais, atingindo números de grandes proporções (CHAMBELA; TEIXEIRA JUNIOR, 2021). Essas grandes proporções se deve a facilidade de acesso aos *smartphones* em comparação às outras plataformas, tais como, *console* e computadores, e como já citado anteriormente, os principais usuários dos *smartphones* para jogos digitais ou para a prática de *eSports*, são pessoas que fazem parte das classes sociais de menor renda.

Se torna importante destacar que, no cenário de *eSport* em que estão inseridos, os atletas citados não se consolidaram apenas no âmbito competitivo, mas também, nas plataformas de *stream* e na criação de conteúdo em uma modalidade com grande número de consumidores. Em geral, a partir desta criação de conteúdo alguns atletas alcançam determinada relevância nos seus respectivos cenários, ou utilizam esta área como carreira paralela a atuação como atleta competitivo profissional.

Dentro dos casos apresentados, os primeiros contatos com a modalidade se deu a partir de familiares, parentes, amigos e pessoas inseridas nas suas comunidades, que tinham o jogo digital como uma nova forma de diversão, onde poderiam jogar juntos ou entre si. Assim, seguiram praticando, competindo e criando conteúdo a partir das iniciativas individuais, com o pouco suporte que tinham, e buscando dar continuidade em suas possíveis carreiras até, por fim, se destacarem no cenário daquela modalidade e competirem em alto nível nos torneios e campeonatos oficiais de esporte eletrônico.

Deve-se considerar que no cenário competitivo do *Free Fire*, existem as qualificatórias abertas, que assim como o próprio *game*, se caracterizam por sua acessibilidade. Nelas participam diversas equipes que buscam vagas nas competições oficiais da modalidade, que podem até ser formadas por um grupo de amigos que se unem para jogar juntos. O único requisito das qualificatórias é ter idade maior ou igual a 14 (quatorze) anos (GAME ON, 2021). Nestes exemplos, é importante considerar as perspectivas desses jovens de periferia, que diante dos seus contextos socioeconômicos puderam construir suas carreiras profissionais a partir do esportes eletrônicos, em especial, dentro de uma modalidade em que o público se trata, em grande parte, de outros jovens periféricos.

Destacou-se nesta seção, a perspectiva de ascensão social aos jovens de baixa renda, apresentando exemplos de jovens que faziam parte de classes sociais de menor renda e que conseguiram sucesso e seguir uma carreira na modalidade. Assim, cada vez mais, servindo de influências para os jovens que se imaginam como atletas do *eSport*, por suas realidades em comum, e a partir da democratização de acesso de tal modalidade, tiveram a oportunidade de ascensão social através do esporte eletrônico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em geral, é importante promover políticas públicas e projetos para a garantia da cidadania da população de classes baixas, e não esperar que o indivíduo dependa apenas de um possível sucesso dentro dos cenários esportivos, assim, como destacado durante a pesquisa, é o Estado que possui as ferramentas e poderes para lidar e tratar dos problemas sociais.

A partir dos aspectos sociais e as formas de apresentação do **esporte eletrônico** para os jovens, é essencial destacar que o esporte pode atuar como uma linguagem que visa facilitar o processo educativo, a socialização do público alvo e ampliar as possibilidades de atuação profissional (SILVA, 2007).

Assim, constatou-se que o esporte eletrônico é uma forma legítima de esporte, apresentando diversas semelhanças aos conceitos gerais do esporte convencional, mas também, que a nível de estrutura e mercado, existem diferenças pontuais em relação a modalidades específicas.

Buscou-se apresentar a popularização deste fenômeno, que foi influenciada por inúmeros fatores, mas no presente trabalho, destacou-se em especial; a constante evolução da tecnologia e dos conceitos do esporte eletrônico, a busca por formas alternativas de entretenimento em meio as limitações causadas pelo isolamento social da pandemia em 2020, e a perspectiva de ascensão social por meio dos *eSports*. Entretanto, é deve-se ressaltar que grande parte de modalidades de *eSports* não são acessíveis para a maioria dos jovens, considerando os altos valores de equipamentos de qualidade que são necessários para praticar.

O esporte eletrônico se destaca por um público legítimo e engajado, além da diversificação deste público, seja por gênero, raça, idade ou classe social, tem também, como característica a competitividade e a criação de conteúdo, assim, envolvendo diversas áreas profissionais. Entretanto, apesar da diversidade do público, ainda há no esporte eletrônico questões ligadas ao machismo e sexismo, não possibilitando às mulheres as mesmas condições que os homens. Além disso, entende-se que ainda há preconceitos e estereótipos em relação aos *eSports*, aos seus atletas e praticantes, que devem ser desmistificados e desconstruídos.

Por fim, o esporte eletrônico se apresenta como uma forma legítima de esporte e como modalidade esportiva que possibilita a ascensão social dos jovens

de periferia considerando suas formas de acessibilidade e com o crescimento do cenário de *games mobiles*, que por sua vez, é dominado pelas classes sociais de menor poder aquisitivo, características encontradas no *Free fire*, o principal *eSport* consumido por estes jovens, e que se compõe como modalidade de esporte eletrônico com a maior diversidade de perfil entre seus usuários.

REFERÊNCIAS

ANTONIO, Beatriz de Araujo; ALMEIDA, Marco Antonio Bettine de. **Reflexão: a importância do esporte na vida de crianças carentes**. Lecturas, Educación Física y Deportes, v. 17, n. 177,[online], 2013. Tradução. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd177/esporte-na-vida-de-criancas-carentes.htm> Acesso em: 04 nov. 2022.

BARBANTI, V. **O QUE É ESPORTE?**. Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, S. l., v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. DOI: 10.12820/rbafs.v.11n1p54-58. Disponível em:< <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>.> Acesso em: 23 maio. 2022.

BIANCHI, L. **Pastor, humorista gospel, pro-player, fenômeno da internet. CONHEÇA EL GATO**. Start Uol [online], [S.l.], 8 de nov. 2020. Disponível em:< <https://ggwp.blogosfera.uol.com.br/2020/02/08/pastor-humorista-gospel-pro-player-fenomeno-da-internet-conheca-el-gato/>> Acesso em: 15 de nov. 2022.

BOTOFÉ PODCAST. **FIXA - BotoFé Podcast #09**. 24 de abr. 2021. Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=9Sjo-zh3kBc&t=1231s>> Acesso em: 16 de nov. 2022.

CHAMBELA, G. M.; TEIXEIRA JUNIOR, A. A. **A Ascensão dos esportes eletrônicos**. Revista Interdisciplinar do Pensamento Científico, Itaperuna, v. 06, n. 3, p. 1-27. 2020. DOI: 10.209512446-6778v6n3a18. Disponível em: <<http://reinpeconline.com.br/index.php/reinpec/article/view/612>> Acesso em: 23 maio. 2022.

CORREA, Juliano. **Quem criou o Free Fire? Curiosidades e a história do jogo**. E-Sportv [online], [S.l.], 2019. Disponível em: < <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/quem-criou-o-free-fire-conheca-a-historia-do-jogo-e-como-ele-se-tornou-sucesso-no-brasil.ghtml>> .Acesso em: 08 de Nov. 2022.

FENÔMENOS PODCAST. **NOBRU - Fenômenos Podcast EP5**. 20 de mar. 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t2cA3WCewic>>. Acesso em: 15 de nov. 2022.

GAME ON. **Como se tornar um jogador profissional de Free fire**: Celular na mão e sonho na mente. Confira algumas dicas para se profissionalizar no battle royale da Garena. Terra [online], [S.l.], 30 de jun. 2021. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/como-se-tornar-um-jogador-profissional-de-free-fire-c9565a2a08160004c574c54fe4b0419fhj13bq4l.html>> Acesso em: 19 de nov. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas S.a., 2002.

GOELLNER, S. V. **Locais da memória: histórias do esporte moderno**. Arquivos em movimento, v.1, n.2, p.79-86, 2005. Disponível em:

<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/artigos/Goellner_Artigo_3.pdf> Acesso em: 30 de Set. 2022.

JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f.: il. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Ciências Biológicas. Pós-Graduação em Educação Física. Curitiba, 2017. Disponível em: <<https://www.acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321>> Acesso em: 23 maio. 2022.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. Intexto, Porto Alegre, p. 246–267, 2019. DOI: 10.19132/1807-858320190.246-267. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/83818>> Acesso em: 23 maio. 2022.

MACEDO, Tarcízio P. **Like a pro: dinâmicas sociais no e-sport**. 2018. 294 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Belém, 2018. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia. Disponível em: <<http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/10248>>. Acesso em: 04 de Nov. 2022.

PEREIRA, Silvio K. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/9385>> Acesso em: 23 maio. 2022.

PESQUISA GAME BRASIL 2021. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>> . Acesso em: 08 de nov. 2022

PESQUISA GAME BRASIL 2022. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>> . Acesso em: 08 de nov. 2022

PODPAH. **EL GATO - Podpah #42**. 29 de jan. 2021. Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=ob4ysaol_6c> Acesso em: 16 de nov. 2022.

QUINTELLA, S; QUEIROZ, G. **Bruno Nobru, o “Neymar dos games”, fatura 1 milhão de reais por mês com sua própria equipe de Free Fire**. VEJA São Paulo [online]. 16 de jul. 2021. Disponível em:<<https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/capa-bruno-nobru-neymar-games-free-fire/>> Acesso em: 15 de nov. 2022.

RUBIO, Katia. **Ética e compromisso social na psicologia do esporte**. Psicol. cienc. prof., Brasília, v. 27, n. 2, p. 304-315, jun. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932007000200011&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SILVA, E. R; FERREIRA, F. M. R. **O estudo de caso, a observação e a entrevista nas pesquisas em educação**. Anais IV CEDUCE. Campina Grande: Realize Editora, 2015. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/11314>>. Acesso em: 22 de nov. 2022

SILVA, F. Silvestre da. **Projetos sociais em discussão na psicologia do esporte**. Rev. bras. psicol. esporte, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 01-12, dez. 2007. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-9145200700010005&lng=pt&nrm=iso >. Acesso em: 10 abr. 2022.

THE ENEMY. **GAME XP: CONHEÇA O PROJETO AFROGAMES**. 27 de jul. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=b7gwpnlnZLA&t=154s>>. Acesso em: 13 de dez. 2022.

TRINDADE, L; VALINHOS, H. **Jovens de periferias apostam nos games como plataforma de ascensão social**. Folha de São Paulo [online], São Paulo. 13, jan, 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2022/01/jovens-de-periferias-apostam-nos-games-como-plataforma-de-ascensao-social.shtml>> Acesso em: 14 de nov. 2022.

TUBINO, Manuel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

TUBINO, Manuel José Gomes. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

VIANNA, José Antonio. **Esporte e camadas populares: inclusão e profissionalização**. (Tese de Doutorado). Rio de Janeiro. PPGEF / UGF, 2007. Disponível em: <https://old.cev.org.br/arquivo/biblioteca/4018461.pdf> > Acesso em: 03 de Nov. 2022

VIANNA, J. A; LOVISOLO, H. R. **A inclusão social através do esporte: a percepção dos educadores**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte [online]. 2011, v. 25, n. 2, pp. 285-296. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1807-55092011000200010>>. Epub 25 Jul 2011. ISSN 1981-4690. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092011000200010>. Acesso em: 9 de abr. 2022.

WAGNER, M. G. **On the Scientific Relevance of eSports**. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006, 437-442. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em: 20 nov. 2022

WELLER, Mirja Jaksch. **Esporte e educação não-formal: as atividades esportivas como fator de inclusão social para jovens em situação de risco**. 2005. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/7371876-Esporte-e-educacao-nao-formal-as-atividades-esportivas-como-fator-de-inclusao-social-para-jovens-em-situacao-de-risco.html#:~:text=1%20ESPORTE%20E%20EDUCAÇÃO%20NÃO,educação%20não-formal%2C%20que%20vem>> Acesso em: 1 de Nov. 2022.