

 <https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i2.47226>

## Globalização e e-Sports: a construção de um esporte espetáculo digital

*Globalization and e-Sports: the construction of a digital spectacle sport*

*Globalización y e-Sports: la construcción de un deporte espectáculo digital*

**Jéssica Barbosa Ferreira**

Universidade Federal do Paraná

**Wanderley Marchi Júnior**

Universidade Federal do Paraná

**Resumo** Os esportes eletrônicos emergem como um fenômeno espetacularizado, resultado da convergência entre tecnologia e mídia. Esse novo esporte, fruto da contemporaneidade, combina elementos tecnológicos, culturais e econômicos e, assim como os esportes tradicionais, se transformam em megaeventos de alcance internacional. Processos como a profissionalização e mercantilização, assim como a própria espetacularização, aproximam os *e-Sports* do fenômeno dos esportes tradicionais, embora sua essência eletrônica lhe dê uma identidade única. Assim como a televisão deu aos esportes o caminho para se tornarem globais, as plataformas de *streaming* desempenham papel central na criação de comunidades globais nos esportes eletrônicos, pois além do acesso em tempo real, permite que os *e-Sports* sejam impulsionados globalmente. Portanto, com características herdadas dos esportes tradicionais, os *e-Sports* são produtos culturais e econômicos da sociedade contemporânea e representam uma evolução do esporte e do entretenimento na era digital e globalizada.

**Palavras-chave:** Globalização; Esporte; Espetacularização; *E-Sports*.



**Abstract** Electronic sports emerge as a spectacularized phenomenon, resulting from technological and media convergence. This new sport, born of contemporary society, combines technological, cultural, and economic elements and, like traditional sports, has transformed into mega-events with international reach. Processes such as professionalization, commercialization, and spectacularization bring *e-Sports* closer to traditional sports, although their electronic essence gives them a unique identity. Just as television paved the way for sports to become global, streaming platforms play a central role in creating global communities for electronic sports, offering real-time access while driving their global reach. Thus, with characteristics inherited from traditional sports, *e-Sports* are cultural and economic products of contemporary society and represent an evolution of sports and entertainment in the digital and globalized era.

**Palavras-chave:** Globalization; Sports; Spectacularization; *E-Sports*.

**Resumen** Los deportes electrónicos emergen como un fenómeno espectacularizado, resultado de la convergencia tecnológica y mediática. Este nuevo deporte, fruto de la contemporaneidad, combina elementos tecnológicos, culturales y económicos y, al igual que los deportes tradicionales, se ha transformado en megaeventos de alcance internacional. Procesos como la profesionalización, mercantilización y espectacularización acercan a los *e-Sports* al fenómeno de los deportes tradicionales, aunque su esencia electrónica les otorga una identidad única. Así como la televisión abrió el camino para que los deportes se volvieran globales, las plataformas de streaming desempeñan un papel central en la creación de comunidades globales en los deportes electrónicos, ya que, además del acceso en tiempo real, permiten impulsar los *e-Sports* globalmente. Por lo tanto, con características heredadas de los deportes tradicionales, los *e-Sports* son productos culturales y económicos de la sociedad contemporánea y representan una evolución del deporte y el entretenimiento en la era digital y globalizada.

**Palavras-chave:** Globalización; Deporte; Espectacularización; *E-Sports*.

*Recebido em 26-12-2024*

*Modificado em 25-04-2025*

*Aceito para publicação em 24-05-2025*

## Introdução

Com o advento das competições oficiais e sua burocratização e racionalização por meio de regras e treinamento, alguns jogos eletrônicos passaram por um processo de profissionalização e tornaram-se, para uma parcela de jogadores, uma opção de carreira (Jensen, 2017). Dessarte, surge uma lacuna entre os jogadores que jogam apenas por diversão e a figura do jogador profissional. O esporte eletrônico ou *e-Sports*, manifesta-se como um esporte mediado eletronicamente e pelas ligas nas quais os jogadores competem por meio de jogos em rede e atividades relacionadas (Jin, 2021) e se fortalece com o desenvolvimento tecnológico, com ambientes que permitem sua promoção, mediante, por exemplo, sites de *streaming*.

Os *e-Sports* aparecem como exemplo da convergência midiática e de espetacularização na era da globalização — em específico, na interseção entre internet, videogames e streaming, o que criou uma forma de espetáculo digital. Plataformas como *Twitch* e *Youtube*, que permitem interações em tempo real durante transmissões de competições de jogos eletrônicos, construíram comunidades globais de fãs. A convergência das mídias digitais amplificou a espetacularização dos *e-Sports* e transformou os eventos competitivos em megaeventos globais com narrativas, produções e audiência.

Tal desenvolvimento é um reflexo da sociedade globalizada, fruto da revolução tecnológica e o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), que intensificam esse processo. As TICs permitiram a mudança da natureza do tempo e do espaço, no qual aquele é comprimido e este aniquilado. A noção de distância é alterada. Há a internacionalização do capital e do consumismo nessa fase que representa a expansão do capitalismo e construção de um mercado global, com o desenvolvimento das forças produtivas e das relações de produção em âmbito global (Ianni, 1993; Lourenço, 2014).

Isso se manifestou em outros âmbitos na sociedade, como no esporte. Como um fenômeno mutante, o esporte se ressignificou e adquiriu novos contornos, influenciado por um processo de expansão e internacionalização (Ferreira, 2021). Com a passagem do tempo, as modalidades se multiplicaram e se desdobraram, com um aumento no número de praticantes como consequência (Marchi Júnior, 2015). Assim, a contemporaneidade traz “novos cenários esportivos movidos também por diferentes estilos de vida, cujos espaços sociais e, principalmente, a relação dos indivíduos com o esporte foram alterados com o decorrer do tempo” (Marchi Júnior *et al.*, 2019:85).

Dentre essas novas modalidades, tem-se os *e-Sports*. Portanto, é uma prática que se desenvolve na contemporaneidade e adquire características do esporte hodierno, “como a espetacularização, ligada à movimentação econômica e mercadológica, a oferta de serviços e produtos, a visibilidade midiática, a divulgação globalizada e a mobilização populacional” (Marchi Júnior *et al.*, 2019:90). Além disso, é importante citar, segundo

Marchi Júnior e colaboradores (2019:123), “a teoria da globalização está diretamente associada às questões atuais, ela busca elementos da atualidade cosmopolita e transnacional para explicar a realidade ou mesmo se fazer existir”. Portanto, “a globalização exige a construção de novos conceitos e novas categorias, leis e interpretações” (Betti, 1998:126), sendo assim necessário interpretar tudo como se fosse a primeira vez (Ianni, 1993).

Isso resulta, também, na discussão sobre a regulamentação dos jogos eletrônicos, como no Brasil. O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, aprovado em 2022, mostra seu impacto, por representar um reconhecimento da atividade como algo legítimo e de importância econômica, diferenciando os games dos jogos de azar — e, embora não seja algo diretamente relacionado com o esporte eletrônico, mostra como o crescimento da indústria impacta na criação de leis.

Objetiva-se, assim, fazer uma análise crítica do papel da globalização na transformação dos *e-Sports* como espetáculo digital global. Reflete-se sobre processos de esportivização, profissionalização e mercantilização e como eles moldaram os esportes eletrônicos. Além disso, busca-se relacioná-los aos esportes tradicionais, devido à sua proximidade, para inserir os *e-Sports* como fenômeno central da ligação entre esporte, tecnologia e globalização.

## **Globalização: Teoria, Contextos e Transformações**

O conceito da globalização e seus desdobramentos foram polêmicos e geraram grande alvoroço nas disciplinas que se dedicam aos estudos sociais e da cultura (Ortiz, 1994). O termo aparece quase que naturalmente ao se abordar processos e fenômenos contemporâneos, ainda mais quando seus desdobramentos se traduzem no dia a dia, por meio do vestuário, da alimentação e da forma como se vive no geral. Primeiramente, deve-se distingui-lo da internacionalização — ademais, embora similares, são distintos. Este seria a extensão geográfica das atividades econômicas por meio das fronteiras nacionais; já aquele, uma forma muito mais avançada e complexa da internacionalização, que implica em um grau de integração funcional entre as atividades econômicas (Ortiz, 1994). Dessarte, segundo Ortiz (1994:16), a globalização se aplica “à produção, distribuição e consumo de bens e de serviços, que são organizados através de uma estratégia mundial, focada em um mercado mundial”.

A globalização é, então, uma nova fase de expansão do capitalismo, em que a reprodução ampliada do capital e o desenvolvimento das forças produtivas e das relações de produção passam a se efetuar no âmbito global (Ianni, 1993). Na esfera econômica, pode-se vê-la traduzida em algumas empresas, antigamente locais, transformando-se em transnacionais. As estratégias globais passam a não focar tanto na produção em massa e efetuar o que Ortiz chamou de produtos customizados, pois o século XX trouxe consigo a diversificação dos produtos. Há uma complexidade que

resulta na emergência de um mercado mundial: as sociedades já não se desenvolvem separadas umas das outras, e sim se influenciam, de forma direta ou indireta.

Ela se refere, porém, não só a aspectos econômicos, mas culturais. Para isso, Ortiz (1994) reserva o termo mundialização para se referir ao domínio da cultura. Para o autor, a categoria “mundo” se articula em duas dimensões: primeiro, ao movimento de globalização das sociedades e a uma visão de mundo; segundo, a um universo simbólico específico à civilização atual, o que a permite conviver com outras visões e estabelecer, entre elas, conflitos e hierarquias. A cultura mundializada corresponde às mudanças de ordem estrutural, que constituem a base material sobre a qual se sustenta sua contemporaneidade, de uma civilização cuja territorialidade se globalizou. Dizer que uma cultura é mundializada não significa o aniquilamento de outras manifestações culturais — a cultura mundializada é uma coabitante, que se alimenta dessas culturas específicas (Ortiz, 1994).

Ao ponderar sobre as esferas econômicas e culturais, podemos trazer Ianni (1993), que sugeriu sete características presentes na globalização: (I) a Revolução Informática, que produziu uma capacidade de formar e informar, induzir e seduzir, enfatizando seu aspecto tecnológico; (II) o sistema financeiro internacional, que se articulou por meio da economia capitalista e órgãos como o Banco Mundial e o Fundo Monetário Internacional, que passaram a exercer grande influência mundialmente; (III) a influência das empresas transnacionais sobre as relações econômicas, importantes para o estabelecimento da economia mundial; (IV) o ideário do neoliberalismo como forma de gestão de mercado e poder político com, principalmente, a privatização de empresas; (V) a língua inglesa como língua franca; (VI) o surgimento de uma cultura internacional-popular e (VII) a desterritorialização, com a dissolução de fronteiras. Percebe-se como (I) foca nas questões tecnológicas; (II), (III) e (IV) em questões econômicas e (V), (VI) e (VII) em questões culturais.

Por ser um trabalho sobre *e-Sports*, cabe aqui se debruçar sobre a questão tecnológica, por seu amplo efeito no processo da globalização. O final do século XX, dos anos 1970 aos anos 1990, correspondeu a um período em que a cultura material, por meio de novos mecanismos tecnológicos, passou a se organizar em torno das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). “Esse é [...] no mínimo, um evento histórico da mesma importância da Revolução Industrial do século XVIII, induzindo um padrão de descontinuidade nas bases materiais da economia, sociedade e cultura” (Castells, 2010:88). Uma de suas principais características é a penetração em todos os domínios da atividade humana e a aplicação dos conhecimentos e informações para a geração de novos conhecimentos e dispositivos para gerar informação — um ciclo de realimentação cumulativo. As TICs, com sua rápida difusão (sendo que rapidez é atributo principal da Revolução Tecnológica), foram centrais para esse processo e tiveram, para esta Revolução, o mesmo impacto das novas fontes de energia para as Revoluções Industriais passadas (Castells, 2010).

Houve três estágios para utilização das TICs descritos por Castells (2010), sendo estes: (I) a automação de tarefas, (II) as experiências de usos e (III) a reconfiguração das aplicações. Os dois primeiros, segundo o autor, foram baseados em se “aprender usando”, enquanto o terceiro se baseou na reconfiguração das redes e na descoberta de novas aplicações, colocando a mente humana como força direta de produção. Isso se exemplificou na Internet, quando houve o controle da tecnologia pelos usuários: “há, por conseguinte, uma relação muito próxima entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura da sociedade) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas)” (Castells, 2010:89).

As principais descobertas da tecnologia de informação e comunicação se deram após a Segunda Guerra Mundial, durante o período da Guerra Fria. Embora tenha havido descobertas anteriores, com os computadores nascendo em 1946 na Filadélfia, Estados Unidos, além de ferramentas desenvolvidas com objetivos bélicos na mesma década, é só nos anos 1970 que as novas tecnologias se difundiram amplamente. Em 1971, com a invenção do microprocessador, foi possível colocar o computador, antigamente grande, em um chip. Assim, em 1981, o microcomputador ganhou um nome: computador pessoal, o PC, que virou seu nome genérico.

Para Castells (2010:115), isso resultou no surgimento de uma sociedade em rede, fruto da interação de duas tendências relativamente autônomas: o desenvolvimento de novas TICs e a tentativa da antiga sociedade de “reaparelhar-se com o uso do poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder”. O que mudou foi a capacidade tecnológica de processar símbolos. Dessa forma, esse novo sistema eletrônico de comunicação de alcance global com integração dos meios de comunicação “está mudando e mudará para sempre nossa cultura” (Castells, 2010:414). Há, assim, uma transformação das noções de tempo e espaço que, antes, coincidiam amplamente. Giddens (1991) aborda o conceito de desencaixe tempo-espaço, caracterizando um tempo em que as relações sociais ocorrem independentemente de estar presente fisicamente. Assim, elementos como os jogos eletrônicos mostram a experiência esportiva e midiática simultânea e sem territorialidade definida: “em condições de modernidade, o lugar se torna cada vez mais *fantasmagórico*: isto é, os locais são completamente penetrados e moldados em termos de influências sociais bem distantes deles” (Giddens, 1991:308).

O aspecto tecnológico é central para muitas mudanças que ocorreram entre o século XX e XXI. É, também, característica da globalização que ganha destaque quando se pensa em esportes eletrônicos. A globalização, portanto, afetou e afeta os âmbitos políticos, sociais e culturais, que são, também, influenciados pelo desenvolvimento tecnológico e o deslocamento das relações sociais. Nisso, inclui-se o esporte. É importante, também, considerar que o esporte não pode mais ser analisado, ao menos nos contextos atuais, sem levar em conta esse processo. Por ser dificultoso e, de certa forma, impossível falar sobre o esporte no século XXI sem abordar a globalização, o próximo subcapítulo será responsável pela análise do esporte em sua

dimensão contemporânea, com ênfase nas características que a globalização lhe trouxe, com o objetivo de aproximá-lo, a seguir, ao esporte eletrônico.

## O Esporte como Espetáculo na Era da Globalização

É no século XIX que surge o esporte moderno, fenômeno com origem nas práticas aristocráticas inglesas, na qual adquiriu características distintivas dos passatempos triviais (Bourdieu, 1983). Isso se deu, principalmente, com o processo civilizador e sua transformação global do código de conduta e aumento da sensibilidade em relação à violência, visto, por exemplo, no boxe. Segundo Elias e Dunning (1986:42), essa prática só passou a ter características de esporte “quando se verificou a conjugação entre o desenvolvimento de maior diferenciação e, de certo modo, de formas mais estritas de um conjunto de regras e o aumento de proteção dos jogadores quanto aos graves danos que podiam advir dos confrontos”.

Por meio da revolução tecnológica do século XXI, coloca-se o papel importante da televisão como propagadora da indústria cultural e “multiplicadora” do processo de globalização. A televisão como um meio de comunicação de massa estruturado foi um dos principais componentes do novo sistema de comunicação, por conta da poderosa influência mediada por interesses sociais e políticos. Isso se deu, principalmente, por conta da difusão dos televisores nas três décadas que se seguiram à Segunda Guerra Mundial, de forma diferenciada entre os países, o que permitiu a criação de uma nova galáxia de comunicação (Castells, 2010).

Com o papel de mídia central, a televisão influenciou e determinou outros veículos de comunicação, como o rádio, que perderam sua centralidade e foram reestruturados e reorganizados em torno da televisão. Filmes passaram a ganhar suas versões televisivas, atendendo às demandas das audiências; surgiram jornais especializados em aprofundamento de conteúdo, atentos ao fornecimento de informações ao meio televisivo dominante. Isso por conta, principalmente, do fascínio da imagem, que tem como consequência a coesão global (Ianni, 1993; Betti, 1998).

A televisão representou o fim “de um sistema de comunicação essencialmente dominado pela mente tipográfica e pela ordem do alfabeto fonético”, constituindo, assim, uma ruptura, com os televisores tornando-se o epicentro das sociedades (Castells, 2010:416). A mídia se transformou no ambiente audiovisual pelo qual se interage constante e automaticamente, sobretudo pela televisão estar presente em grande parte das casas. Outro elemento que alterou o modo de se relacionar com as mídias foi a capacidade de gravação dos programas de TV. A partir desse momento, podia-se assistir nos momentos escolhidos, mudando os hábitos dos telespectadores. Os videocassetes, então, reforçaram a tendência para a diversificação das ofertas dos programas de TV. Nos Estados Unidos, isso foi representado pela explosão dos

programas de TV a cabo e, na Europa, Ásia e América Latina, com programas via satélite. As novas redes passaram a competir com as antigas (Castells, 2010).

É importante lembrar que a globalização “ao mesmo tempo em que dissolve fronteiras econômicas e culturais, promovendo a homogeneização dos povos, [...] faz descobrir a multiplicidade cultural do mundo” (Betti, 1998:126). Outrossim, podemos relacionar a televisão com a ideia de homogeneidade e diversidade, trazida, também, pelas questões de mundialização. Embora haja uma padronização nos temas, estilos e formatos de programações, cada cultura e grupo social interage de forma única com os conteúdos. Eles são, portanto, adaptados às suas próprias realidades. Há tanto uniformidade quanto pluralidade, de forma a coexistirem elementos globais e locais, consoante ao que defende Castells:

O conteúdo real da maioria das programações não é muito diferente de uma rede para outra, se considerarmos as fórmulas semânticas subjacentes dos programas mais populares como um todo. No entanto o fato de que nem todos assistem à mesma coisa simultaneamente e que cada cultura e grupo social têm um relacionamento específico com o sistema de mídia faz uma diferença fundamental *vis-à-vis* o velho sistema de mídia padronizado. Além disso, a prática difundida do *surfing* (assistir a vários programas ao mesmo tempo) pela audiência permite a criação do próprio mosaico virtual. Embora os meios de comunicação realmente tenham se interconectado em todo o globo, e os programas e mensagens circulem na rede global, não estamos vivendo em uma aldeia global, mas em domicílios sob medida, globalmente produzidos e localmente distribuídos (Castells, 2010:425).

Como a globalização implica a constituição de uma sociedade civil mundial, percebe-se, no esporte, a crescente importância manifestada pelas entidades internacionais. A Federação Internacional de Futebol (FIFA) e o Comitê Olímpico Internacional (COI) passam a ganhar cada vez mais importância. Os presidentes dessas entidades, portanto, “são figuras de destaque no noticiário televisivo, têm status comparável aos mandatários de nações, ocupam as tribunas de honra nos estádios ao lado desses mandatários” (Betti, 1998:126).

Essas entidades culminam nos chamados megaeventos, um dos produtos do mundo global. Atualmente, os maiores exemplos seriam os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo, que atraem espectadores mundialmente e resultam em uma mobilização global, ao que atletas de todas as partes do globo, escolhidos por meio de seletivas, se deslocam para participar. Entende-se, assim, por meio da globalização, o aumento na quantidade e importância das transmissões televisivas desses eventos, que são assuntos globais de importância política e econômica.

Para se ter um exemplo, no Brasil, segundo a folha de São Paulo (2024), os Jogos Olímpicos de Paris (2024) foram vistos pela rede Globo por cerca de 140 milhões de pessoas (10% a mais quando comparado à cobertura dos Jogos de Tóquio de 2021 pela mesma emissora). Já o CazéTV, que fez sua transmissão pelo Youtube por meio de uma parceria entre o *streamer* e influenciador Casimiro Miguel e a LiveMode, teve, no



Youtube, cerca de 41 milhões de dispositivos alcançados. Em um único dia, o canal chegou a alcançar aproximadamente 71 milhões de pessoas (Meio & Mensagem, 2024). Em quesito global, o COI divulgou em dezembro de 2024 que cerca de 5 bilhões de pessoas (84% da população mundial) assistiu aos Jogos Olímpicos de Paris 2024. Ou seja, vê-se como os Jogos Olímpicos têm grande importância, com ramificações políticas e econômicas, algo que se estende à Copa do Mundo.

Com isso aparece o conceito de cultura de massa, originado da sociedade de massa — “uma expressão direta do sistema de mídia resultante do controle da nova tecnologia de comunicação eletrônica exercido pelo governo e oligopólios empresariais” (Castells, 2010:416). Tem-se, assim, a indústria cultural, que se utiliza do efeito multiplicador dos meios de comunicação. Ela é, portanto, dinamizada e universalizada pela tecnologia eletrônica (Ianni, 1993). É por meio da publicidade que se capitaliza signos e referenciais culturais. Isso pois a cultura internacional-popular, com base no mercado, caracteriza uma sociedade global de consumo. Ou seja, há a produção, distribuição e consumo de bens e serviços organizados com base em uma estratégia global que é, nesse caso, a manifestação de eventos esportivos de escala mundial como a Copa do Mundo de Futebol e os Jogos Olímpicos.

A publicidade permite também a capitalização de signos e referências culturais desterritorializadas — desenraizadas de suas nacionalidades. Essas referências são as estrelas do cinema e da música, por exemplo, que estão na memória internacional-popular, fazendo parte do imaginário coletivo. Aqui, fazem parte os atletas de esportes. Essas referências, portanto, entram na mesma lógica de produção, distribuição e consumo de bens e serviços, propiciado pela universalidade do esporte. Isso explica, destarte, a grande utilização do esporte na publicidade. Espectadores do mundo todo acompanham diferentes modalidades de diferentes lugares; os astros dos esportes, as melhores jogadas, tudo é parte do acervo da memória internacional-popular (Betti, 1998).

Betti (1998) associou isso ao uso do esporte chamado telespetáculo (ou esporte espetáculo), que é um produto do consumo global e uma mercadoria desterritorializada. Ou seja, “produto e processo da globalização” (Betti, 1998:126-129)— que, ademais, só se globalizou por conta da televisão. Espectadores de todas as partes do mundo acompanham o esporte, fazendo com que suas características — os astros, campeões, recordes — façam parte do acervo da memória internacional-popular também. O esporte espetáculo, portanto, vira uma mercadoria desterritorializada, apoiada principalmente nas transmissões televisivas de eventos internacionais (Betti, 1998).

Esse esporte espetáculo tem características como “a movimentação econômica e mercadológica, a oferta de serviços e produtos, a visibilidade midiática, a divulgação globalizada e a mobilização populacional” (Marchi Júnior *et al.*, 2019:90). Cita-se também o apelo motivacional e emocional, assim como a plasticidade, além da

capacidade de comunicação e interferência global (Marchi Júnior, 2015). Além disso, a dimensão do espetáculo remete à questão do esporte como produto:

Nesse sentido, visualizamos que na contemporaneidade o esporte tem assumido de maneira quase que irreversível a perspectiva da constituição de um produto globalizado e mercantilizado nas suas mais diversas possibilidades de manifestações e apelos comerciais. O *show-time*, aliado ao *business*, tem condicionado e limitado a compreensão do esporte a essa dimensão, ou seja, espetáculo. E essa perspectiva tem definido o que chamamos de um “*habitus* social de consumo” (Marchi Júnior, 2015:63).

Marchi Júnior (2015) defende que, para uma modalidade ingressar nesse processo de espetacularização, devem passar por etapas de desenvolvimento, sendo elas: amadorismo, institucionalização, profissionalização e mercantilização. Nessa lógica, não há necessariamente uma sequência certa, mas acabam por manifestar essas características.

A contemporaneidade traz “novos cenários esportivos movidos também por diferentes estilos de vida, cujos espaços sociais e, principalmente, a relação dos indivíduos com o esporte foram alterados com o decorrer do tempo” (Marchi Júnior *et al.*, 2019:85). O esporte, por ser um fenômeno mutante, se ressignificou e adquiriu novos contornos, influenciado por um processo de expansão e internacionalização (Ferreira, 2021). Com a passagem do tempo, as modalidades se multiplicaram e se desdobraram (Marchi Júnior, 2015). Dentre essas novas modalidades, tem-se o próprio *e-Sports*, fruto da sociedade tecnológica e globalizada.

## Globalização e Espetacularização do Esporte Eletrônico

A história dos jogos eletrônicos pode ser dividida em três ondas, segundo Taylor (2018) e Kim e Kim (2022). A primeira corresponde aos jogos de fliperama e jogos domésticos como consoles e portáteis, datada nos anos 1970 e 1980. A segunda corresponde à quando instituições midiáticas e organizações profissionais reconheceram os torneios de jogos digitais dos anos 1990 até 2010, com os games multijogadores on-line. A terceira onda (de 2010 adiante) corresponde às transmissões ao vivo de jogos e *streaming* de *e-Sports*, o que os destacou como “mídias de entretenimento” (Kim & Kim, 2022:2-3). É importante notar que não há um determinismo em relação a essas datas e que não quer dizer que elas sejam absolutas — é, sim, um modo de ilustração desse desenvolvimento.

Em relação ao momento inicial, os primeiros jogos começaram a circular no início dos anos 1970. Foi o lançamento do *Pong* em 1972 pela Atari que marcou, segundo Borowy e Jin (2013), o nascimento da indústria. Os salões de jogos de fliperama surgiram como práticas comerciais e de consumo em meio à necessidade de se investir

em novas formas de entretenimento. Somente nos anos 1980, porém, essa indústria se expandiu totalmente, com o aumento da quantidade e qualidade dos jogos em quesito de gráficos e a incorporação dos games na cultura jovem, mostrando a importância do desenvolvimento tecnológico já no início da indústria. Quando se percebeu a possibilidade da comercialização da competição — visto que dentro desses espaços era possível não apenas socializar, mas rivalizar —, as empresas fizeram os primeiros torneios. Como exemplo, há a *National Space Invaders Tournament* de 1980 que, embora não tenha sido a primeira competição de jogos eletrônicos — lugar dado à *Intergalactic Spacewar Olympics*, do jogo *Spacewar!* em 1972 —, ganha destaque pela mobilização de cerca de dez mil competidores para jogar *Space Invaders* nos Estados Unidos (Lu, 2017).

Embora os jogos de fliperamas sejam considerados a fase embrionária dos *e-Sports* (Borowy & Jin, 2013) e haja importância nos jogos de console, o que marca este fenômeno é a popularização dos jogos de PC. Segundo Taylor (2012), os jogos de PC geraram as raízes dos esportes eletrônicos, pois cresceram ao mesmo tempo da internet e do *World Wide Web* (WWW) e possibilitaram o surgimento e popularidade dos jogos on-line (Jin, 2021). Ou seja, a difusão dos PCs e a possibilidade de comunicação entre eles no final dos anos 1990 permitiram: (I) o desenvolvimento dos jogos multijogadores, (II) o surgimento de LAN *houses* e (III) uma domesticação dos jogos eletrônicos —, passava-se a jogar dentro de casa com a aquisição de PCs e consoles, logo, uma transição nos modos de jogar (Denani, 2017). Ao mesmo tempo, as LAN *houses* tornaram-se locais com interação parecida com os fliperamas, com a diferença principal de que, com a internet, podia-se jogar com pessoas de fora do estabelecimento físico.

Wagner (2006) trouxe uma distinção na cultura de jogos competitivos nos anos 1990 entre os Estados Unidos e partes da Europa em relação à Coreia do Sul. De acordo com o autor, o início dos jogos competitivos nos Estados Unidos se centrou em jogos de tiro em primeira pessoa, chamados de *first-person shooter* (FPS) — gênero centrado em combate com armas em que o jogador enxerga o ambiente do ponto de vista do personagem (jogador e personagem viram o mesmo observador). O FPS foi, para Taylor (2012), um avanço para o jogo profissional. Mesmo que se possa citar o jogo *Wolfenstein 3D*, de 1992, foram os jogos *Doom* (1993), *Doom II* (1994) e *Quake* (1996), FPS desenvolvidos pela *Id Software* e jogados em rede multijogadores, que se destacaram nesse início.

*Doom* e *Quake* representaram não somente o desenvolvimento dos jogos em si — com questão de design e jogabilidade —, mas a maneira de comunicação em torno deles. *Doom* tinha sua jogabilidade na *local area network* (LAN) (rede de computadores que conecta dispositivos dentro de uma área geográfica limitada) para a maior parte dos jogadores, mas passou a ser jogado via DWANGO (*dial-up wide-area network games operation*), o que significou que, por uma taxa por hora, havia servidores *on-line* para

jogar. Isso representou uma mudança de ambiente: agora, podia-se jogar inteiramente no cyberspaço (Taylor, 2012).

Os *gamers* passaram a formar times, chamando-os de “clãs”, e competir *on-line*. Assim foram estruturadas as primeiras ligas profissionais, com a burocratização e racionalização dos jogos por meio de regras e treinamento (Wagner, 2006; Jensen, 2017) —, ou seja, ocorreu uma otimização dos processos (Marchi Júnior *et al.*, 2019) com as primeiras tentativas de profissionalização de um esporte amador. Nos Estados Unidos, duas ligas formadas em 1997 foram o pontapé inicial para o desenvolvimento do que se chama hoje de esporte eletrônico, sendo essas a *Cyberathlete Professional League* (CPL) e a *Professional Gamers League* (PGL) (Jin, 2021).

A CPL, fundada em Dallas, Estados Unidos, com seu conceito inspirado nas principais ligas de esportes profissionais dos Estados Unidos, defendia que o “jogo de computador profissional era”, naquele momento, “um esporte espetacularizado em emergência” (Wagner, 2006:1). Com o objetivo de regularizar as competições de jogos, a CPL, então, promoveu um dos seus primeiros torneios em frente a uma audiência no mesmo ano de seu lançamento, o *The Foremost Roundup of Advanced Games*, chamado de The FRAG (Wagner, 2006; Jin, 2021). Desde sua fundação em 1997, a organização, com sede em Dallas, realizou 60 eventos internacionais principais, com um total de mais de 300 mil participantes, sancionou mais de 500 qualificatórias internacionais e distribuiu mais de 3 milhões de dólares em prêmios (*Cyberathlete Professional League*, sem data).

Já a PGL foi uma das primeiras organizações de jogos de computador profissional e organizava torneios de LAN. Surgiu pela parceria da *Total Entertainment Network* com a *Advanced Micro Devices* e foi estabelecida em 2002. Hoje, ainda produz torneios de DOTA 2, entre outros jogos. Ainda, cita-se, também, a *Major League Gaming* (MLG), a primeira liga de *e-Sports* a transmitir um torneio na televisão nacional nos Estados Unidos — fato importante ao se considerar a importância dos televisores. Desde então, a MLG passou a organizar, administrar e transmitir, principalmente por meio de *streaming*, competições de diferentes jogos na América do Norte, continuando ativa até hoje (Brauer & Wambeke-long, 2013; Hardenstein, 2017).

Outras organizações importantes nessa época foram: a *Evolution Championship Series* (EVO), que surgiu em 1996, por meio de competições do jogo *Street Fighter*, e até hoje organiza eventos de jogos de luta; a *Electronic Sports World Convention* (ESWC), que era um campeonato internacional de jogos eletrônicos que acontecia anualmente, fundado em 2003 e contou com competições de diferentes jogos como *Counter-Strike*, *Quake* e *Warcraft*; o *DreamHack*, evento de jogos eletrônicos que surgiu em 2001, com suas raízes nos encontros de “*Bring Your Own Computer*” (trazia-se seu próprio computador para o evento, o que, apesar de todo o trabalho, era considerado uma experiência única); também importante, há a *Electronic Sports League*, hoje conhecida somente como ESL, organização que produz torneios de jogos mundiais.

Também em 1997 aconteceu a *The Red Annihilation Quake Tournament*, em Atlanta, na *Third Electronic Entertainment Expo (E3)* — uma feira dedicada aos jogos eletrônicos (Lu, 2017). Uma média de dois mil jogadores competiram no *Quake*, disputando um carro usado da marca 328 GTS, disponibilizado pelo desenvolvedor do jogo (Sugashita, 2015; Hardenstein, 2017). O vencedor do torneio foi Dennis “Thresh” Fong, considerado por muitos como o primeiro jogador profissional de jogos eletrônicos, algo certificado pelo *Guineas World Records*. Ele foi descrito por Richtel (1998), inclusive, como o Michael Jordan dos jogos de computador, por ganhar todos os torneios que participou durante os cinco anos nos quais jogou. Mostra-se, assim, a necessidade de criar estrelas, figuras de referência, além de associá-las ao próprio esporte tradicional.

Outro momento importante de ser citado foi o lançamento do *Counter-Strike (CS)*, também um FPS, em 1999. O CS é uma modificação feita por jogadores em um outro FPS chamado *Half-Life*, comprada pela *Valve Corporation*, empresa norte-americana desenvolvedora de jogos. O CS substituiu o *Quake* em popularidade e foi (e ainda é) um dos elementos centrais dos eventos de jogos eletrônicos, sendo considerado por Hardenstein (2017) uma das razões para a expansão da indústria.

Ao contrário dos Estados Unidos e da Europa, os sul-coreanos preferiram os jogos de *massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)* e os jogos de estratégia em tempo real, chamados de *real-time strategy (RTS)* (Wagner, 2006). Ao final dos anos 1990, uma crise financeira na Ásia levou ao desenvolvimento dos *PC bang* no país, as salas de PC, como as *LAN houses*. Nesses locais, por uma taxa por hora, havia acesso a computadores e internet de alta velocidade por um preço acessível, o que popularizou seu uso (Jin, 2010; Rea, 2019). Embora utilizados também como locais para pesquisa e para venda no mercado de ações *on-line*, os *PC bang* tornaram-se locais para jogar.

Dois jogos em específico se destacaram dentro dos *PC bang*: *Lineage* e *Starcraft*. O *Lineage* foi produzido pela empresa coreana *NCsoft* e ganhou destaque ao se pensar na popularidade de games e na socialização dos *PC bang*, devido à indução ao trabalho em equipe (Jin, 2010). Na Coreia, houve uma integração dos jogos de MMORPG na cultura jovem e eles passaram a fazer parte da rotina das pessoas, o que influenciou o contato crescente com o *Lineage*.

Em relação ao *StarCraft*, este se tornou um grande título do cenário profissional de jogos eletrônicos, principalmente na Coreia do Sul. Em 1998, ano de seu lançamento, já era jogado competitivamente. Na Coreia, os torneios eram promovidos, inicialmente, pelos donos dos *PC bang* e passaram a ser televisionados entre 1999 e 2000. Isso promoveu uma massificação dos espectadores e permitiu o surgimento de “estrelas”, jogadores que se tornaram celebridades e tinham suporte de grandes corporações com patrocínios e uma *fanbase* (Jin, 2010; Denani, 2017; Jin, 2021). Foram os jogadores coreanos que, até 2019, dominaram o *StarCraft II World Championship Series (WCS)*,

campeonato principal de *StarCraft II* (descontinuado em 2019), a sequência da série lançada em 2010. Hoje, o sucesso do *StarCraft* foi ultrapassado por outros jogos como o *League of Legends* (LoL) (Rea, 2019), não só na Coreia como mundialmente.

A Coreia do Sul fomentou a primeira *World Cyber Games* (WCG), considerada uma atração comparável aos Jogos Olímpicos e o ponto de partida para as competições globais de jogos eletrônicos (Kim & Kim, 2022). O evento foi organizado pelo Ministério da Cultura e Turismo sul-coreano e a empresa Samsung. A primeira WCG ocorreu em Seul, em 2001 (embora tivesse tido uma edição teste nos anos 2000), e atraiu cerca de 180 jogadores de 17 países (Jin, 2010). Para competir, os jogadores deviam passar por preliminares qualificatórias em seus próprios países. A WCG inclui torneios de jogos de computador e de consoles (Denani, 2017), tanto individuais quanto em equipe. As partidas são transmitidas e comentadas para uma audiência que assiste presencialmente e em sites de streaming (Hutchins, 2008).

A WCG representou os Jogos Olímpicos do jogo profissional de computador. Para Taylor (2012), é um dos maiores e mais antigos torneios globais, colocado pela autora como um nó do modelo sul-coreano que entrelaça cultura de jogos, suporte governamental e investimento industrial. Taylor, porém, diferenciou a competição dos Jogos Olímpicos por não ser jogada pelos melhores jogadores de *e-Sports*. Ela colocou esses jogadores da WCG como semiprofissionais ou amadores. Segundo a autora (2012):

Esse evento regional continua a destacar para mim algumas das tentativas, sucessos e dificuldades da cena de jogos profissionais que ainda testemunhamos. Embora muito tenha mudado desde o primeiro evento que participei, permanecem questões e tensões centrais que já via naquela época. Jovens competindo por grandes recompensas — e, infelizmente, raramente mulheres, com algumas exceções — mas ainda em terreno incerto quando se trata de serem considerados “profissionais”. Empresários, às vezes jogadores ou ex-jogadores, tentando nutrir uma cena nascente de torneios e ligas. Proprietários e treinadores buscando um papel mediador entre jogadores, equipes e patrocinadores, tentando criar uma carreira para si. Árbitros e administradores trabalhando para manter padrões, fazer julgamentos e sistematizar jogadas que, de outra forma, seriam caóticas. E, no meio disso tudo, um grupo dedicado de jogadores e amigos criando coletivamente uma cultura de espectadores e fãs enquanto assistiam às partidas, torciam e debatiam jogadas e vitórias (Taylor, 2012:351).

Vê-se, aqui, como o surgimento dos PCs e o desenvolvimento da Internet foram extremamente importantes para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos em diferentes locais. Além do mais, o nome *eletrônico* já coloca a relação desse esporte com a tecnologia e, conseqüentemente, com seu desenvolvimento. Ademais, é seu laço com os aspectos tecnológicos um dos elementos que os transformam em um esporte espetacularizado. Primeiramente, é necessário compreender que, embora as raízes dos *e-Sports* estejam nos jogos de fliperama, há muitas diferenças do jogo que acontecia nos

anos 1980 com o jogo que acontece no século XXI. Os *e-Sports* contemporâneos se diferem principalmente na forma de competir.

A *Space Invaders Championship*, citada anteriormente, por exemplo, embora tenha sido um campeonato de grande magnitude para a época, não se compara às competições atuais dos jogos mais populares de *e-Sports*. Estas englobam jogadores de todo o mundo e acontecem, também, segundo um calendário pré-estabelecido pelas ligas e/ou empresas. Ou seja, mostra a burocratização pela qual os *e-Sports* passaram. Nisso, engloba-se, também, equipes de jogadores profissionais, não só amadores. Burocratiza-se o treino, os salários e esses jogadores são transformados em estrelas, passíveis de terem fãs que os acompanham e de, também, serem produtos do mundo globalizado.

Atualmente, as principais competições de *e-Sports* são a ESL One, realizada pela ESL, que é responsável pelo campeonato de CS; a *Valorant Champions Tour*, que é do jogo *Valorant*, uma competição relativamente nova com a primeira edição nos anos 2020; a PMWL, a *PUBG Mobile World League West*, um torneio do jogo *PUBG*; o *Worlds*, que é o principal campeonato de *League of Legends* e acontece desde 2011; os campeonatos promovidos pela MLG, que englobam jogos como *Warcraft*, *StarCraft*, *Heroes of the Storm*, *Hearthstone* e *Overwatch*; e a *Capcom Cup*, que são competições de *Street Fighter* (Esports.net, 2022). Essas competições colocam *players* de diferentes lugares do mundo para competir.

Outro torneio de grande magnitude atual que pode ser citado é o *The International*, campeonato do jogo *DOTA 2*. O jogo conta com estratégias, trabalho em equipe e respostas rápidas, e seus campeonatos são marcados por prêmios exorbitantes. Seu torneio mais importante é o *The International*, que é feito anualmente pela *Valve Corporation*. É, assim, um dos torneios mais prestigiados da cena de *e-Sports* (Samala *et al.*, 2023). Em 2021, o torneio atingiu uma marca de 40 milhões de dólares em seu prêmio. Segundo Soloty e colaboradores (2024), é considerado o campeonato com maior prêmio de *e-Sports*, o que mostra sua capacidade mercadológica e econômica. Ou seja, é o exemplo do aumento dos campeonatos, quando comparados à primeira onda de jogos eletrônicos.

Outro ponto de diferença é que os jogos de fliperama, em sua maioria, não permitiam a competição entre duas pessoas ao mesmo tempo, num mesmo jogo. A competição era assíncrona por meio das *scores screens*, as telas de pontuação. Ser o melhor em um fliperama não significava ser o melhor do mundo (Taylor, 2012). O advento dos computadores e da internet permite que haja uma rapidez na coleta de informações, de modo a não só possibilitar que resultados sejam divulgados mais rápidos, mas admite que jogadores, antes presos ao local do fliperama, possam competir com pessoas de todo o mundo de forma síncrona.

Sabe-se da importância televisiva para a disseminação da globalização e do próprio esporte. Ao se falar dos *e-Sports*, porém, não se pode deixar de falar da Internet, meio pelo qual ele se articula de forma geral. Dessa forma, como meio de transmissão principal dos jogos, tem-se as *live-streamings*, feitas por sites como Twitch, Youtube, plataformas próprias das empresas de jogos, entre outros. Conforme Taylor (2018), os *streamings* estão atados à trajetória da televisão e da transmissão via internet e, ao mesmo tempo, enraizadas no momento contemporâneo, relacionadas com a vida *on-line*. Representam, portanto, uma mudança de hábito dos espectadores, pois assim como a capacidade de gravação dos programas de televisão no século XX, os *streamings* hoje representam uma diversidade. Há canais que transmitem competições, mas também que transmitem jogo casual e outros assuntos.

Para Castells (2010:437), a Internet é a “espinha dorsal” da comunicação global, mediada por computadores, por ligar a maior parte das redes. As novas tecnologias, portanto, mudam o jeito de jogar e o jeito de transmitir. O jogo eletrônico foi globalizado, popularizado e espetacularizado principalmente por meio da Internet, em que pessoas do mundo todo acompanham as transmissões. Deve-se considerar, segundo Jenkins (2006), que primeiramente houve a proliferação dos meios de comunicação por meio da TV aberta. A TV por assinatura, porém, abriu caminho para diversos canais especializados. Junto disso, surgiram diferentes formas de entretenimento: Internet, vídeo e videogames, sendo que é numa mistura desses três elementos que a *live-streaming* se baseia. A *Twitch*, um dos maiores sites de *streaming* hoje, é palco para diferentes jogos, dando a possibilidade de transformar o jogo privado em entretenimento público e transmitir grandes torneios de *e-Sports*.

Ao contrário da televisão, o *streaming* dá possibilidade, para quem transmite, de interagir com sua audiência em tempo real por meio de um bate-papo, oferecendo, assim, a oportunidade para profissionais de *e-Sports*, por exemplo, de construir um público, uma marca e arrecadar dinheiro por meio de doações. Além disso, a audiência pode interagir entre si. Taylor (2018) colocou o sentimento de estar assistindo a algo sozinho, mas ao mesmo tempo junto de outras pessoas em tempo real, como algo poderoso. Ao falar sobre uma partida que acompanhou de *StarCraft*, a autora comentou:

Junto de outros mil espalhados pelo mundo, eu estava assistindo a essa partida em tempo real pela Internet. Em nossas telas, junto do vídeo transmitido de Paris, um fluxo de bate-papo acontecia com centenas de pessoas falando uma com as outras sobre o evento e torcendo por meio de texto e emoticons (Taylor, 2018:87).

Assim, passa-se a criar produtos de entretenimento que misturam jogabilidade, humor, comentário e interação em tempo real com a audiência, mostrando-se como um exemplo de convergência de plataformas (Jenkins, 2006; Taylor, 2018). Por convergência, entende-se o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento



migratório dos públicos em busca de entretenimento, conforme definido por Jenkins (2006:29). As novas tecnologias, portanto, permitiram que o conteúdo fluísse por diversos canais diferentes e assumissem formas distintas no ponto de recepção (Jenkins, 2006). Isso condiz com o que Castells (2010) argumentou sobre os meios de comunicação mudarem a cultura, pois por meio dessa convergência, muda-se a relação com as tecnologias.

Jenkins defendeu que a era da convergência das mídias permitiu modos de audiência comunitários, que se contrapuseram ao individualismo (embora nem todo consumidor necessariamente interaja numa comunidade). Essas novas comunidades estão surgindo, definidas por “afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns” (Jenkins, 2006:57): “na cultura da convergência, todos são participantes — embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência” (Jenkins, 2006:189). Assim, mostra-se um jeito diferente de consumir as competições de *e-Sports*, em que elas são assistidas por meio de plataformas convergidas, não somente uma transmissão passiva.

Os *e-Sports* se tornam produtos globalizados, portanto constituem-se de uma sociedade civil mundial, assim como os esportes tradicionais. Percebe-se isso por meio das instituições e ligas que buscam influência e poder simbólico sobre o fenômeno. Há, por exemplo, a IeSF (Federação Internacional de *e-Sports*). A IeSF busca o treinamento de árbitros e juízes, a realização de um programa *anti-doping* realizada em conjunto com a Agência Mundial Anti-Doping (WADA) (as substâncias proibidas são as mesmas da WADA) e a promoção de um campeonato mundial, chamado de IeSF *eSports World Championship*, que acontece desde 2009. Ou seja, um reflexo da globalização.

O que se percebe, porém, é que nisso entram as empresas desenvolvedoras dos jogos, que acabam por ser alicerces do desenvolvimento das competições, que são, hoje, megaeventos que movimentam o mercado. O desenvolvimento do Campeonato Mundial de LoL é um grande exemplo, ao que, por meio das ligas locais, a Riot Games consegue impor seu poderio, que se dá tanto pela regulamentação do campeonato (lembrando que, em certas regiões, esse poder é dividido com outras organizações, como acontece na Coreia do Sul, por exemplo) como pelo desenvolvimento do próprio jogo: é a Riot Games que decide as mudanças que serão ocorridas no game, nos *patches* que se alteram a cada duas semanas, objetivando a melhora do jogo, o aumento da competitividade, entre outros elementos — porém, às vezes, as empresas trabalham em conjunto com organizações, como a ESL e a Intel, como nos torneios de CS.

Os jogadores, como atores desse fenômeno, se tornam produtos globalizados, tanto por seu caráter de figura pública quanto por serem comercializados, ao competir por equipes de todo o globo. Um exemplo é o grande fluxo de jogadores sul-coreanos de *League of Legends* em 2016, que passaram a jogar em diferentes equipes, o que fez a Riot Games (desenvolvedora do *League of Legends*) colocar um limite de jogadores

estrangeiros por equipe (Ferreira, 2022). Assim como nos esportes tradicionais, os *e-*atletas se tornam, também, cidadãos do mundo.

Os jogadores são usados na publicidade, tanto para venda de produtos (geralmente tecnológicos, como acessórios para computador, entre outros) quanto para promoção das empresas ou patrocinadores que os financiam, pois muitas equipes de esportes eletrônicos são propriedades de empresas. Assim, os uniformes se enchem de logomarcas. Os jogadores viram a “cara” da equipe, como potencializadores da mercantilização dos produtos, e é por meio da internet que se criam ídolos e narrativas sobre eles. Samala e colaboradores (2023:36) citam alguns jogadores considerados notáveis na cena de DOTA, como Kuro “KuroKy” Salehi Takhasomi, Amer “Miracle-” Al-Barkawi, Johan “N0tail” Sundstein, Topias “Topson” Taavitsainen, Anathan “ana” Pham, Jesse “JerAx” Vainikka, e Sébastien “Ceb” Debs, considerados jogadores notáveis da cena de *e-Sports* de DOTA, que não só conseguem ganhar campeonatos como são figuras de importância dentro da comunidade. Seus nomes, segundo os autores, inspiram e motivam outros atletas de *e-Sports*.

O esporte eletrônico é, assim, um esporte espetacularizado, fruto da globalização e das tecnologias. É possível notar a movimentação econômica e mercadológica, tanto na questão da publicidade quanto na questão da venda de produtos dentro dos próprios jogos (como *skins*, por exemplo). Além disso, por meio dos megaeventos, tem-se a visibilidade midiática, feita principalmente por meio de “empréstimos” dos esportes tradicionais. Ou seja, shows de abertura, narradores, público presencial, além da própria transmissão, com retomada das melhores jogadas. Isso converge ao que Coelho (2018:36) defendeu, de que os espetáculos criados pelas grandes corporações “são imagens que orientarão o nosso comportamento em direção ao consumo dos seus produtos”.

A questão da narração também é importante. Por exemplo, Egliston (2018), ao estudar o DOTA 2, fala que o trabalho de analisar e comentar os jogos são partes importantes de assistir a uma partida. De modo geral, esses *casters* falam sobre a jogabilidade, traduzem as jogadas e fazem com que as jogadas fiquem legíveis e visíveis. A narração do jogo intensifica as emoções para o espectador segundo Ferreira (2021). Dessa forma, o gasto em transmissão de alta qualidade potencializa o espetáculo.

Essa espetacularização tem a ver, também, com a capacidade de produzir tensão e excitação. Um exemplo é com o empréstimo de características dos *streamings* casuais. Em grande parte das competições, embora se tenha a transmissão do que está ocorrendo no jogo, é possível ver, também, a reação dos próprios atletas no meio do jogo. Ou seja, isso mostra um apelo motivacional e emocional para o espectador.

Pode-se se falar também da questão de que, quanto mais desafiador é uma prática, maior a produção de tensão. Isso é posto quando se fazem as próprias competições, pois se reúnem os melhores jogadores do mundo, nos embates entre as melhores equipes. O jogo eletrônico, portanto, causa um descontrole controlado de emoções, “além do

mais, o esporte é capaz de causar essa catarse, essa excitação, algo que também ocorre dentro do esporte eletrônico, principalmente quando se vê uma jogada que parecia a princípio impossível de ser feita” (Ferreira, 2021:57-58).

Além disso, os *streamings* permitem outro tipo de espetacularização, coisas que só podem ser acompanhadas de modo integral caso a pessoa esteja vendo pela internet, não pessoalmente: no Mundial de League of Legends de 2017, por exemplo, um dragão de renderização em tempo real sobrevoou o estádio. Quem acompanhou presencialmente precisou olhar pelo telão; aos espectadores *on-line*, a experiência quase pareceu real.

Outra questão que passa a ser levantada, principalmente a partir da segunda onda, e influenciada pelas mídias de transmissão, é a discussão de pertencimento ou não dos *e-Sports* dentro da categoria “esporte” — isso pois o nome esporte eletrônico já coloca tal atividade dentro dessa definição. Argumenta-se que o jogo eletrônico pode ser considerado esporte por conta da natureza competitiva e do nível de habilidade e treinamento necessários para tal, assim como nos esportes tradicionais (Loçasso & Venâncio, 2022). Outros autores argumentam que jogos eletrônicos não são esportes por não compartilharem das mesmas características físicas e atléticas dos esportes tradicionais. Enquanto os esportes são baseados no desempenho físico, os jogos eletrônicos seriam baseados em habilidades cognitivas e estratégicas (Godtsfriedt & Cardoso, 2021). Ou seja, “em geral, a visão sobre os jogos eletrônicos como esportes pode variar dependendo dos critérios utilizados para definir o que é considerado um esporte” (De Souza, 2023:724).

Ao adentrar essa discussão, pode-se pensar nas tentativas recentes de se incluir os *e-Sports* na programação global esportiva, em específico nas Olimpíadas. Havia uma resistência em fazê-lo, como evidenciado na matéria do Globo Esporte (2022:não paginado): “apesar de diretor do Comitê Olímpico Internacional dizer que é questão de tempo para incluir esports em programa olímpico, entidade entende que apenas jogos com atividade física se enquadram em categoria”. Em 2021, houve uma aproximação do COI com a *Olympic Virtual Series* (OVS), que teve “o objetivo de reunir o esporte virtual, esportes e entusiastas de video-game de todo o mundo” (Globo Esporte, 2021:não paginado). A OVS contou com cinco diferentes modalidades, com jogos de simulação de beisebol (em parceria com Confederação Mundial do Baseball), ciclismo (em parceria com a União Internacional de Ciclismo, por meio do *Zwift*), remo (em parceria com a *World Rowing*), vela (em parceria com a *World Sailing*, por meio do simulador online *Virtual Regatta*) e automobilismo (em parceria com a *Fédération Internationale de l'Automobile*, com o jogo *Gran Turismo Sport*). Percebe-se a falta dos games considerados principais pela comunidade, como LoL, CS e DOTA.

Em julho de 2024, o Comitê Olímpico Internacional (COI) aprovou a criação dos Jogos Olímpicos de E-sports, que será realizado a cada dois anos a partir de 2027. Para tal, haverá modalidades de três categorias: esportes físicos disputados em plataforma virtual; simuladores de esportes; e games de *e-Sports*. Para este, há um advento: “desde que alinhados aos valores olímpicos”. Jogos de FPS como Counter-Strike, por exemplo, não entrariam no programa, conforme já manifestado anteriormente pelo COI. Para a realização de tal evento, serão feitas conversas com federações internacionais e confederações nacionais de *e-Sports*, além das desenvolvedoras, que são as proprietárias dos jogos. Uma estrutura específica dentro da organização, separada do modelo organizacional e financeiro dos Jogos Olímpicos, será criada no COI (Globo Esporte, 2024:s/p). Percebe-se a crescente importância e influência dos *e-Sports*, sendo posicionados, agora, além das próprias competições, dentro de um evento de grande dimensão, o que caracteriza ainda mais os *e-Sports* como um esporte global.

Inclusive, em certo quesito, pode-se compará-los com a Fórmula-1, esporte no qual há “motor japonês, *know-how* inglês, piloto brasileiro, pneus americanos, capital internacional” (Betti, 1998:128). Ou seja, um predomínio do global. Nos *e-Sports* não é diferente: os equipamentos tecnológicos vêm e são produzidos por diferentes partes do mundo; jogadores coreanos vêm jogar em ligas chinesas e jogadores brasileiros vão jogar em ligas europeias; além disso, jogam um jogo americano, traduzido para suas línguas.

Além disso, percebe-se as etapas seguidas pelos esportes eletrônicos para chegar no processo de espetacularização citada por Marchi Júnior (2015) ao dissertar sobre o esporte espetáculo. Um amadorismo, principalmente em seu início, nas duas primeiras ondas; a institucionalização, com a criação de ligas e associações nacionais e internacionais; a profissionalização, com a burocratização do jogo e das competições, especialização dos jogadores em funções específicas e a mercantilização, que é a transformação do esporte eletrônico em um produto: venda de uniformes e venda de *skins* inspiradas em jogadores, por exemplo. Tudo virou produto. Segundo Jensen:

Podemos afirmar de maneira geral que essas competições eletrônicas são praticadas em um cenário espetacularizado — com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas gamers e/ou equipes profissionais — no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual. Portanto, se aproximam do esporte na medida em que se ligam às relações financeiras, as grandes audiências e as redes de televisão, como um jogo intelectual, competitivo e organizado (Jensen, 2017:98).

O jogo eletrônico virou profissional e se espetacularizou, portanto, quando passou a incluir “habilidade e domínio incorporados, instalações técnicas, domínio de jogos e sistemas, pensamento tático e estratégico, improvisação qualificada e habilidades

sociais e psicológicas” (Taylor, 2012:1817). Com a maior procura pelos jogos e com a criação de times e competições, passou-se a se estruturar um contingente demarcatório entre amadores e profissionais que iria se intensificar mais após a criação de instituições que passaram a regulamentar as competições internacionalmente.

Dessa maneira, houve a passagem de um simples ato de jogar em salas compartilhadas e competir com outros jogadores ocasionalmente para um evento de proporção grandiosa, com valores monetários envolvidos, jogadores treinados exaustivamente para esse único fim, em busca de vitória e reconhecimento (Ferreira, Moraes & Marchi Júnior, 2021). Assim, embora os *e-Sports* tenham nascido em meio à globalização e desenvolvimento tecnológico, é somente com a segunda e terceira ondas que ele ganha essas características, pois é por meio da internet e do *streaming* que ele atingiu escalas globais.

## Considerações finais

Os *e-Sports* se transformaram em um fenômeno esportivo global. Competições de *games* se convertem em megaeventos, como o *The international* (DOTA 2), os circuitos de CS e o Mundial de *League of Legends*, exemplos de uma espetacularização. Tais espetáculos ocorrem tanto nos estádios quanto nas plataformas de *streaming*. Os shows de abertura, as músicas oficiais, participação de artistas internacionais, narrações emocionantes e a transmissão ao vivo formam um engajamento e experiência interativa para os espectadores. Ademais, favorecem o espetáculo.

Essa espetacularização combina elementos televisuais, com raízes na televisão, e a cultura da internet. Isso pois o *streaming* transformou a indústria, modificando os *e-Sports*, a cultura dos jogos e a maneira como os jogadores compartilham suas experiências. Torneios amadores se transformaram em competições profissionais e espectadores viraram fãs dedicados. Assim, houve a criação de times e estrelas dos *e-Sports*, cujo sucesso depende da audiência fiel e engajada — algo possível por meio da internet e dos *streamings* (Jin, 2021).

*League of Legends*, DOTA 2, CS, *Valorant*, entre outros, mostram a evolução dos jogos eletrônicos, no sentido da consolidação de ligas globais com jogadores de diferentes países, premiações com grande volume monetário, cenários conquistados por jogos novos. Isso evidencia o papel das desenvolvedoras para a promoção dos campeonatos e do jogo, de modo a engajar os espectadores e os próprios jogadores. Mostra, também, a importância de as desenvolvedoras assumirem esse papel, além das organizações e ligas que fomentam as competições.

A convergência das plataformas digitais permitiu a criação da comunidade de fãs e o consumo dos *e-Sports* como produto global. Assim, os *e-Sports* viraram um esporte globalizado, mercantilizado e passível de uma audiência engajada. O esporte eletrônico e o tradicional compartilham de características comuns, mas a essência digital e suas raízes nas transmissões on-line na internet dão aos *e-Sports* uma identidade única como esporte sociocultural contemporâneo. Portanto, os *e-Sports* são uma evolução dos jogos eletrônicos que destacam características esportivas da globalização e, por meio do desenvolvimento tecnológico e da sua transformação como produto global, se espetacularizaram. O fenômeno redefine a relação de esporte, lazer, cultura e tecnologia e acaba por ser exemplo de um produto da sociedade global — e digital.

## Referências

- BETTI, Mauro. (1998). *A janela de vidro: esporte, televisão e educação física*. Campinas, Papyrus.
- BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. (2013). “Pioneering eSport: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests”. *International Journal of Communication*, v. 7, pp. 2254-2274.
- BOURDIEU, Pierre. (1983). *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro, Marco Zero.
- BRAUER, Jordan T.; WAMBEKE-LONG, Julien H. V. (2014). “Approaching growth in esports”. *Worcester Polytechnic Institute*. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em [https://digital.wpi.edu/concern/student\\_works/k06987806?locale=en](https://digital.wpi.edu/concern/student_works/k06987806?locale=en)
- CASTELLS, Manuel. (2010). *A sociedade em rede*. São Paulo, Paz & Terra.
- COELHO, Cláudio N. P. (2018). “Guy Debord e a crítica da sociedade do espetáculo” in D. Cioccarri, G. da da Silva e M. Rovida (orgs.). *A sociedade do espetáculo: Debord, 50 anos depois*. Curitiba, Appris, pp. 33-44.
- COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL. (2024). *Cerca de 5 bilhões de pessoas (84% do público global potencial) acompanharam os Jogos Olímpicos Paris 2024*. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://olympics.com/ioc/news/around-5-billion-people-84-per-cent-of-the-potential-global-audience-followed-the-olympic-games-paris-2024>
- CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE. (sem data). *The CyberAthlete Professional League*. [Consult. 14-10-2024]. Disponível em: [http://http://www.thecpl.com/index.php?page\\_id=1090](http://http://www.thecpl.com/index.php?page_id=1090)
- DE SOUZA, Victor Hugo G. (2023). “Jogos eletrônicos como esporte genuíno e não mero entretenimento”. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 9, n. 11, pp. 717-733. [Consult. 14-10-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.51891/rease.v9i11.12264>
- DENANI, Gustavo Henrique S. (2017). “StarCraft2 e eSports: o caso sul-coreano”. *Metamorfose*, v. 2., n. 2, pp. 296-316. [Consult. 14-10-2024]. Disponível em <https://revbaianaenferm.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21065>
- EGLISTON, Ben. (2018). “E-sport, phenomenality and affect”. *Transformations*, v. 31, pp. 156-176. [Consult. 14-10-2024]. Disponível em [https://www.transformationsjournal.org/wp-content/uploads/2018/06/Trans31\\_09\\_egliston.pdf](https://www.transformationsjournal.org/wp-content/uploads/2018/06/Trans31_09_egliston.pdf)
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. (1986). *A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional*. Portugal, Edições 70.

- ESPORTS. NET. (2024). *Conheça os 6 maiores campeonatos de eSports do planeta*. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em: [https://www.esports.net/br/noticias/conheca-os-6-maiores-campeonatos-de-esports-do-planeta/#google\\_vignette](https://www.esports.net/br/noticias/conheca-os-6-maiores-campeonatos-de-esports-do-planeta/#google_vignette)
- FERREIRA, Jéssica B. (2021). “Os ‘E’s’ dos e-Sports: uma análise polissêmica do esporte eletrônico”. *The Journal of the Latin American Socio-cultural Studies of Sport*, v. 13, n. 2, pp. 51-64. [Consult. 14-10-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.5380/jlass.v13i2.81705>
- FERREIRA, Jéssica B. (2022). *Dominando o Rift: uma leitura sociocultural da influência da Coreia do Sul no League of Legends Professional*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). SCB, UFPR, Curitiba.
- FERREIRA, Jéssica B; MORAES, Letícia C. L.; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. “Do lazer à performance: uma revisão sócio-histórica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos”. *Licere*, v. 24, n. 2, pp. 603-623. [Consult. 14-10-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2021.34942>
- FOLHA DE SÃO PAULO. (2024). *Olimpíadas: Globo alcança 140 milhões de pessoas; futebol feminino é recordista*. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/televisao/2024/08/olimpiadas-globo-alcanca-140-milhoes-de-pessoas-futebol-feminino-e-recordista.shtml>
- GIDDENS, Anthony. (1991). *As consequências da modernidade*. São Paulo, UNESP Fundação.
- GLOBO ESPORTE. (2021). COI anuncia Olympic Virtual Series com cinco modalidades. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/coi-anuncia-olympic-virtual-series-com-cinco-modalidades.ghtml>
- GLOBO ESPORTE. (2022). COI descarta jogos eletrônicos tradicionais em Olimpíadas. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/03/31/coi-descarta-jogos-eletronicos-tradicionais-em-olimpiadas.ghtml>
- GLOBO ESPORTE. (2024). COI aprova criação dos Jogos Olímpicos de Esports. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghtml>
- GODTSFRIEDT, Jonas; CARDOSO, Fernando Luiz. (2021). “E-Sports: uma prática esportiva atual”. *Motrivivência*, v. 33., n. 64, pp. 01-14. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2021.e80001>
- GUINNESS WORLD RECORDS. (2024). First person to be a professional video gamer. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-person-to-be-a-professional-video-gamer>
- HARDENSTEIN, Taylor S. (2017). “Skins’ in the game: Counter-strike, Esports and the shady world of online gambling. *UNLV Gaming Law Journal*, v. 7, n. 2, pp. 117-137. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://scholars.law.unlv.edu/glj/vol7/iss2/5/>
- HUTCHINS, Brett. (2008). “Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games”. *New media and Society*, v. 10, n. 6, pp. 851-869. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.1177/1461444808096248>
- IANNI, Octavio. (1993). *A sociedade global*. Rio de Janeiro, Civilização brasileira.
- JENKINS, Henry. (2006). *Cultura da convergência*. São Paulo, Aleph.
- JENSEN, Larissa. (2017). *E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). SCB, UFPR, Curitiba.
- JIN, Dal Yong. (2010). *Korea’s online gaming empire*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology.
- JIN, Dal Yong. (2021). “Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship”, in D. Y. Jin (org), *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*. New York, Bloomsbury Academic, pp. 77-95.

- KIM, Hyung-min; KIM, Seongcheol. (2022). "The show must go on: why Korea lost its first-mover advantage in Esports and how it can become a major player again". *Technological Forecasting & Social Change*, v. 179, pp. 1-10. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121649>
- LOÇASSO, Victor V. S.; VENÂNCIO, Ludmila S. (2019). "Jogos eletrônicos: uma nova modalidade esportiva?". *Revista interdisciplinar SULEAR*, ano 2, n. 3, pp. 68-80.
- LOURENÇO, Nelson. (2014). "Globalização e glocalização. O difícil diálogo entre o global e o local". *Mulemba*, v. 4, n. 8, pp. 17-31. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.4000/mulemba.203>
- LU, Zhouxiang. (2017). "From E-heroing to e-Sports: the development of competitive gaming in China". *International Journal of the History of Sport*, v. 33, n. 18, pp. 1-21. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/4339>
- MARCHI JÚNIOR, Wanderley. (2015). "O esporte 'em cena': perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um modelo analítico". *The Journal of the Latin American Socio-cultural Studies of Sport*, v. 5, n. 1, pp. 46-67. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.5380/jlasss.v5i1.43890>
- MARCHI JÚNIOR, Wanderley.; DE ALMEIDA, Bárbara S.; DE SOUZA, Juliano. (2019). *Introdução à sociologia do esporte*. Curitiba, Intersaberes.
- MEIO & MENSAGEM. (2024). *Audiência olímpica: os recordes de Globo e CazéTV*. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://www.meioemensagem.com.br/olimpiadas/audiencia-olimpica-os-recordes-de-globo-e-cazetv>
- ORTIZ, Renato. (1994). *Mundialização e Cultura*. São Paulo, Brasiliense s.a.
- REA, Stephen C. (2019). "Chronotopes and social types in South Korean digital gaming". *Signs and society*, v. 7, p. 115-136. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.1086/700704>
- RICHEL, Matt. (1998). *Nail-Biting Time In the Game Arena*. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA150118300&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&iissn=03624331&p=AONE&sw=w&userGroupName=anon~120108ef&aty=open-web-entry>
- SAMALA, Agariadne D.; BOJIC, Ljubisa; VERGARA-RODRÍGUEZ, Diego; KLIMOVA, Blanka; RANUHARJA, Fadhli. (2023). "Exploring the Impact of Gamification on 21st-Century Skills: Insights from DOTA 2". *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, v. 17, n. 18, pp. 33-54. [Consult. 25-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i18.42161>
- SOLOTY, Edmund; WORANG, F.; TUMEWU, Ferdinand. (2024). "Crowdfunding analysis: exploring the factors in DOTA 2 international battle pass purchases". *Jurnal EMBA*, v.12, n. 3, pp. 528-540.
- SUGASHITA, Kenny. (2013). *Campus Knowledge of eSports*. Dissertação (Mestrado em Gestão de Esporte). University of South Carolina Upstate, South Carolina.
- TAYLOR, T. L. (2012). *Raising the stakes: e-Sports and the professionalization of computer gaming*. Massachusetts, Cambridge.
- TAYLOR, T. L. (2018). *Watch me play: twitch and the rise of game live streaming*. Princeton, Princeton University Press.
- WAGNER, Michael G. (2006). "On the scientific relevance of eSports" in *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet computing & conference on computer games development*, Las Vegas, pp. 1-4.



*Jéssica Barbosa Ferreira*

 <https://orcid.org/0000-0002-1378-3978>

 <http://lattes.cnpq.br/5715892653719749>

Possui graduação e mestrado em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná, Curitiba-PR, Brasil; é doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal do Paraná, Curitiba-PR, Brasil e bolsista CAPES no programa de doutorado. E-mail: [jessicabf95@gmail.com](mailto:jessicabf95@gmail.com)

*Wanderley Marchi Júnior*

 <https://orcid.org/0000-0002-4911-9702>

 <http://lattes.cnpq.br/5253611850382694>

Possui mestrado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas, Brasil, doutorado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas, Brasil, e pós-doutorado em Sociologia do Esporte pela West Virginia University/USA. E-mail: [wmarchijr@gmail.com](mailto:wmarchijr@gmail.com)