

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA
DANIEL COSTA VALENTIM

UNIDOS PELO CONTROLE: uma etnografia das práticas de sociabilidades dos cyberatletas do futebol digital



Fortaleza

2012

DANIEL COSTA VALENTIM

UNIDOS PELO CONTROLE: uma etnografia das práticas de sociabilidades dos cyberatletas do futebol digital

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará como pré-requisito para obtenção do grau de Mestre em Sociologia.

Orientador: Prof. Dr. Domingos Sávio Abreu.

Fortaleza

2012

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca de Ciências Humanas

-
- V251u Valentim, Daniel Costa.
 Unidos pelo controle: uma etnografia das práticas de sociabilidades dos cyberatletas do futebol digital / Daniel Costa Valentim. – 2012.
 205 f. : il. color., enc. ; 30 cm.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Departamento de Ciências Sociais, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Fortaleza, 2012.
 Área de Concentração: Antropologia urbana.
 Orientação: Prof. Dr. Domingos Sávio Abreu.
- 1.Futebol – Jogos por computador – Aspectos sociais – Fortaleza(CE). 2.Vídeogames – Aspectos sociais – Fortaleza(CE). 3.Antropologia urbana – Fortaleza(CE). 4.Federação Cearense de Futebol Digital. I. Título.

DANIEL COSTA VALENTIM

**UNIDOS PELO CONTROLE: uma etnografia das práticas de sociabilidades dos
cyberatletas do futebol digital**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará como pré-requisito para obtenção do grau de Mestre em Sociologia.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Domingos Sávio Abreu (Orientador)

Prof. Dr. José Guilherme Cantor Magnani (USP)

Profa. Dra. Danyelle Nilin Gonçalves (UFC)

Aprovado em: 20/03/2012

Ao meu querido avô Aduino Valentim.

Mourão Júnior (*In memoriam*).

AGRADECIMENTOS

À minha família, que através de tantos anos me proporcionou o gosto e o prazer pela escrita e pela leitura.

À minha mãe, Sandra Maria, que com toda sua ternura e ingenuidade foi capaz de me mostrar o verdadeiro valor da vida.

Ao meu pai, Francisco Valentim, pelas lições silenciosas cotidianas. “And after all these years, forget about all the troubled times”.

Às minhas vovós, Maria de Lourdes e Antônia Valentim.

À minha “segunda família”, Eliane Valentim e Nelson Valentim. Obrigado pela distribuição dos almoços nos horários mais improváveis possíveis. É promessa: “Um dia terei uma vida normal”.

Aos meus queridos irmãos Élisson, Márcio, Bruno, Renan, Pedro, Ângelo e Gabriel.

Às minhas queridas irmãs Giza, Dani, Isa, Valônia, Mari, Bia, Larissa e Bibi.

Às minhas tias Graci, Estela e Luciléia.

Aos meus amigos e amigas que compartilharam minhas crises e ansiedades durante estes prazerosos anos tortuosos de mestrado, especialmente: Marcelino Leal, Gus Vieira, Dani Cristine, Armando Júnior, Eveline Freitas, Jackson Matos, Ana Rayssa e Erick Sousa.

Ao meu querido amigo Glairton Ferreira, pela paciência e pelos ensinamentos. “Sorry about the mess”.

Ao meu orientador, Domingos Abreu, pela dedicação e compromisso com a vida acadêmica. Sua rara prestimosidade aguçada com o seu talento intelectual o torna umas das pessoas mais geniais que já conheci. Espero que o resultado final desta pesquisa esteja à altura das expectativas fomentadas pela orientação inestimável que recebi.

Aos professores Danyelle Nilin e José Guilherme Magnani, pela leitura atenta e arguição criteriosa durante a defesa desta dissertação.

Aos meus amigos e companheiros de mestrado (turma de 2010), especialmente: Cristina Peixoto, Ricardo Gadelha, Érika Bezerra, Bruno Sampaio, Edgar Braga e Pedro Jorge.

À professora Glória Diógenes, pelas contribuições valorosas durante a banca de qualificação desta dissertação.

Aos professores Leonardo Sá, Alba Carvalho, Isabelle Braz, Linda Gondim, Andréa Leão e Rejane Vasconcelos.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão da bolsa de estudo.

Por fim, a todos os cyberatletas que contribuíram de forma direta ou indireta para a realização desta pesquisa, especialmente: Bergue Silva, João Paulo “Pardal”, Mayson Rubens, Leo “Ceará”, Juventino Gomes, Tiago “Dexter”, Dyckson Carvalho, Lucas “Homem de Gelo”, Dário e Jairo Gama, João Paulo Albuquerque, Aloysio Angelim, Paulinho Giovanni, Vicente “Barfin”, Ednardo “Chefe” e Clésio Falção.

E, por fim, a todos os cyberatletas desse Brasilão que de forma direta ou indireta contribuíram na realização desta pesquisa.

Obrigado, do fundo do coração, pelos momentos que passamos juntos ao longo destes anos!

[...] a verdadeira modernidade consiste em determinar as formas particulares de modernidade que são adequadas a circunstâncias particulares; isto é, aplicar os métodos da razão para identificar ou inventar as tecnologias específicas da modernidade que são apropriadas a nossos propósitos (CHATTERJEE, 2004, p. 51).

Aqui nossa estratégia é parcialmente inversa da estratégia pós-colonial: não a de revisar o quadro de significação (sempre caótico) das obras literárias já de prestígio consagrado dos países centrais, mas inscrever as obras (conjuntos de fragmentos) anônimas de nossas populações. E o ato de inscrevê-las não deve ser entendido como um ato neutro, puramente acadêmico (CARVALHO, 2001, p. 140).

RESUMO

O surgimento de jogos eletrônicos que simulam partidas de futebol em suportes tecnológicos denominados de “videogames” se apresenta como o principal desencadeador de práticas de sociabilidades de um grupo de pessoas na cidade de Fortaleza e em outras cidades do Brasil. Deste modo, pudemos constatar a concretização de uma complexa rede de campeonatos, além do surgimento de uma nova categoria de agentes que se definem como “cyberatletas” ou “jogadores profissionais de futebol digital”. Estes agentes se distinguem pela efusiva e intensa participação em competições e torneios “*off-line*” de futebol digital. Em meados em 2005, estes jogadores iniciaram um processo de profissionalização desta prática que culminou com a oficialização de diversas Associações e Federações de jogadores em distintos estados brasileiros. Em Fortaleza, estes agentes constituíram a formalização de uma instituição denominada de Federação Cearense de Futebol Digital (FCeFD). Com o advento destas instituições, pudemos notar o surgimento de um mercado de bens simbólicos oriundo da prática intensiva desses atletas nesta rede de campeonato que denominamos de “circuitos dos cyberatletas”. Neste sentido, elaboramos nesta dissertação uma etnografia das práticas de sociabilidades desses agentes, através desta busca frenética por estes signos de distinção presentes no campo do futebol digital.

Palavras-chave: Cyberatletas. Jogos Eletrônicos. Sociabilidade. Futebol Digital. Antropologia Urbana.

ABSTRACT

The emergence of electronic games that simulate soccer matches in technologically supported media called "video games" is presented as the main trigger of practices of sociability of a group of people in the city of Fortaleza and other cities of Brazil. It was then possible to observe the realization of a complex network of championships, and the emergence of a new class of agents who define themselves as "cyber athletes" or "professional digital soccer players". These agents are distinguished by effusive and intense participation in offline digital soccer tournaments. In mid 2005, these players began a process of professionalization of the practice that led to the formalization of various associations and federations of players in different Brazilian states. In Fortaleza, these agents were the formalization of an institution called Federação Cearense de Futebol Digital (FCeFD). The advent of these institutions enabled us to notice the emergence of a market of symbolic goods originated among the intensive practice of these athletes in this network of championships that we call "circuit of the cyberathletes". In this dissertation, we developed an ethnography of the practices of sociability of the agents in question through this frenetic search for these signs of distinction present in the field of digital soccer.

Key words: Cyberathletes. Electronic games. Sociability. Digital soccer. Urban anthropology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01	Jogadores vivenciam uma experiência de jogo em uma competição na cidade de Fortaleza.....	15
FIGURA 02	Logotipo oficial da CBF DV.....	16
FIGURA 03	Bens simbólicos legítimos no campo do futebol digital.....	18
FIGURA 04	Diferentes equipes de jogadores congregam durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital.....	20
FIGURA 05	Brasões oficiais da F Ce FD em três anos distintos.....	30
FIGURA 06	Fotomontagem aponta estado emocional dos agentes.....	32
FIGURA 07	Jogador comemora uma vitória sobre um adversário.....	35
FIGURA 08	Juizes de competição (de blusas azuis e bonés) observam jogadores durante partidas oficiais no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010.....	100
FIGURA 09	Jogador tatua logotipo do jogo Pro Evolution Soccer (PES).....	115
FIGURA 10	Diversidade de padrões de joysticks existentes no mercado.....	117
FIGURA 11	Cyberatletas exibem joysticks personalizados.....	120
FIGURA 12	Cyberatletas participam do “Congresso Técnico” durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010.....	128
FIGURA 13	Cyberatletas devidamente uniformizados participam da execução do Hino Nacional Brasileiro durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010.....	129
FIGURA 14	Trinta e dois jogadores distribuídos em dezesseis telas sobem a “Arena de Jogo” para disputar uma fase de grupos durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011.....	130
FIGURA 15	Jogadores participam de uma competição não oficial durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010.....	131
FIGURA 16	Torcida assiste atenta a um dos momentos finais do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011.....	133
FIGURA 17	Jogadores são consagrados campeões durante a cerimônia de premiação do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011.....	136

FIGURA 18	Arena de jogo vazia do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010.....	140
FIGURA 19	Jogadores participam de mais uma seletiva para o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010.....	147
FIGURA 20	Jogadores exibem uma nota de cinquenta reais durante uma aposta em um “bolão” realizado na FCeFD.....	152
FIGURA 21	Jogadores recebem dinheiro arrecadado durante um “corujão” na sede da FCeFD.....	154
FIGURA 22	Em destaque (no painel de competição) o lema oficial da FCeFD.....	158
FIGURA 23	Espectadores dão dicas para um cyberatleta durante uma competição em Fortaleza.....	165
FIGURA 24	Jogadores manipulam objetos nos campeonatos que funcionam como marcas identificadoras de traços de suas personalidades perante o grupo.....	174
FIGURA 25	Jogadores expõem em camisetas (durante os campeonatos) seus nomes, apelidos e emblemas de suas equipes.....	178
FIGURA 26	Mayson Rubens concede entrevista para a imprensa ao consagrar-se campeão em João Pessoa.....	180
FIGURA 27	Cyberatleta recebe o uniforme oficial da delegação cearense da temporada de campeonatos de 2010.....	194

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

QUADRO 01	Comunidades de jogadores de videogames de Fortaleza no site Orkut.....	28
QUADRO 02	Federações ou Associações de jogadores de futebol digital filiadas à CBFDV.....	102
QUADRO 03	Preços oficiais das principais plataformas de videogames (Brasil e Estados Unidos).....	119
QUADRO 04	Títulos da série Pro Evolution Soccer.....	121
QUADRO 05	Informações sobre o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital.	138
QUADRO 06	Lista das competições oficiais em Fortaleza (Temporada 2010)	146
GRÁFICO 01	Times campeões durante a Taça Extra de Futebol Digital 2010.....	170
QUADRO 07	Campeões do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital.....	189

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO: FUTEBOL DIGITAL E VIVÊNCIAS URBANAS NA METRÓPOLE.....	15
1.1	As tribulações de um etnógrafo: notas sobre uma aventura antropológica	21
1.2	Por uma <i>sociologia carnal</i> do futebol digital.....	24
1.3	Etnografia, sociabilidade e circuito de jovens.....	36
2	SOBRE MÁQUINAS E MONSTROS: VIDEOGAMES E A CULTURA TECNOLÓGICA CONTEMPORÂNEA.....	42
2.1	A tecnologia e sua “fascinação ambivalente”.....	44
2.2	Jogos eletrônicos e sociedade: uma análise de literatura.....	57
2.2.1	“Game over”: videogames e tecnofobia na teoria social.....	59
2.2.2	“Press start to continue”: videogames e tecnotópicos na teoria social.....	64
3	A FEDERAÇÃO CEARENSE DE FUTEBOL DIGITAL.....	73
3.1	“A gente era tudo menino”: a fase amadora.....	75
3.2	“Treinando forte”: <i>ranking</i> , ligas e equipes.....	86
3.3	“Agora é oficial”: lógicas de autonomização de um campo social.....	93
4	OS CIRCUITOS DOS CYBERATLETAS.....	109
4.1	Consumir para unir: práticas de consumo e práticas de sociabilidades.....	109
4.2	“O jogo é olho no olho”: o futebol digital <i>off-line</i> nas metrópoles.....	122
4.2.1	Uma festa-total: o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital.....	126
4.2.2	O circuito em dimensão local: a rede de torneios em Fortaleza.....	141
5	“PREPARE-SE PARA ASSUMIR O CONTROLE DO JOGO!”: NOTAS SOBRE O PROCESSO DE “TORNAR-SE UM CYBERATLETA”.....	158
5.1	“Not for home use only”: preparação e treinamento para os campeonatos	163
5.2	“Tem que jogar bonito”: o futebol apelação e o futebol-arte.....	168
5.3	Marcas coletivas e marcas pessoais: as demarcações de “estilos”.....	172
5.4	Sobre a construção de um “nome”: reputação, fama e respeito.....	176

5.5	“Viver para jogar”: em busca da autonomia.....	184
5.6	“Ninguém vai ganhar nada sozinho”: pactos, acordos e divisões de premiações.....	192
6	CONCLUSÃO: UNIDOS PELO CONTROLE.....	196
	REFERÊNCIAS.....	200

1 INTRODUÇÃO: FUTEBOL DIGITAL E VIVÊNCIAS URBANAS NA METRÓPOLE

Quando eu sei que vai ter um final de semana que vai ter um campeonato, eu me preparo. Já faço o que tinha de fazer no sábado e no domingo na semana, já pro domingo e o sábado eu tá livre e poder participar do campeonato tranquilo, sem ter preocupação com nada [...]. Às vezes, quando tá chegando o Brasileiro [Campeonato Brasileiro de Futebol Digital], minha mãe pergunta: “Tu vai viajar pra Brasília?”. Aí eu digo: “É mãe, pelo amor de Deus, não vá morrer nessa semana não...” (Paulinho Gionanni, 27 anos, setembro de 2011).

O surgimento de jogos eletrônicos que simulam partidas de futebol no meio digital através de suportes tecnologizados denominados de “videogames” se apresenta como o principal desencadeador de práticas de sociabilidades de um grupo de pessoas na cidade de Fortaleza e em outras cidades do Brasil. Estes jogadores exercitam tais práticas ao participarem de torneios e competições “*off-line*” ou “olho no olho”, se reproduzimos os termos comumente utilizados por estas pessoas (FIG. 1).



FIG. 1 – Jogadores vivenciam uma experiência de jogo em uma competição na cidade de Fortaleza em outubro de 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Em meados de 2005, estes agentes decidiram elevar a prática do futebol digital para um nível diferenciado ao oficializarem instituições de jogadores (mais precisamente, Associações e Federações) em diversos estados do Brasil. Existem, atualmente, dezessete instituições oficiais que pretendem regular a prática do futebol digital, além de incontáveis ligas, clubes e equipes não oficiais espalhadas por todo território nacional.

As instituições oficiais são ligadas à Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV). Com sede em Brasília, a CBFDV (FIG. 2) foi criada no início de 2005 com o intuito de ampliar e difundir a prática de campeonatos oficiais¹. Os impactos das criações destas instituições na vida destes jogadores foram imensos. De todo modo, a maior mudança se caracteriza pela constituição e formalização de um circuito muito bem organizado de campeonatos que já abrange quase todas as principais cidades brasileiras. Além do mais, há mais ou menos seis anos este circuito é regido por um calendário fixo de torneios e competições.



FIGURA 2 – Logotipo oficial da CBFDV. Fonte: *Site oficial da CBFDV na internet.*

¹ De acordo com a página oficial da CBFDV na internet, o objetivo desta instituição é “defender e incentivar este Esporte que cresce em todo país nos últimos anos. Promovendo e reunindo as diversas Federações Estaduais por meio de atividades interestaduais, dando oportunidade de mais uma forma de entretenimento a ser desenvolvida dentro do Brasil. Além disso, visa promover o futebol digital como uma forma de estímulo para a prática de atividades que desenvolvem a coordenação motora, a criatividade e o espírito de equipe. Como consequência disto, evitar que jovens e crianças possam procurar na marginalidade e drogas alternativas para seu ‘crescimento’ ou ‘desenvolvimento pessoal’”. Para mais informações: www.cbfdv.com.br.

Estas instituições de jogadores têm a função de produzir, regular e controlar a distribuição de bens simbólicos e materiais raros nesta configuração social. No predomínio da economia dos bens simbólicos deste campo, podemos destacar a consagração de honrarias inexistentes neste universo social antes do surgimento destas instituições, por exemplo: títulos de campeões em diversas categorias (regional, estadual, nacional e internacional), troféus, medalhas, *ranking* oficial etc. (FIGURA 3 A e B). Em relação aos bens estritamente materiais, o campo do futebol digital se destaca por premiar os campeões com recompensas financeiras “cada vez maiores e melhores” (como sugeriu um dos entrevistados), por exemplo: camisetas de times de futebol originais, videogames e seus acessórios, motocicletas, carros, passagens aéreas, dinheiro em espécie (muitas vezes pagos em dólar) etc. (FIGURA 3 C e D).

Feitas estas observações, compreendemos o “mundo do futebol digital” como um *campo de prestígio*² em que os agentes absoldidos neste jogo social estão dispostos a toda sorte de investimentos sociais (sejam eles materiais, libidinais e sensuais) para se destacarem e, conseqüentemente, colherem os frutos oriundos deste investimento firme e determinado nesta prática. Como me falou um dos agentes desta pesquisa: “Sou capaz de tudo pelo futebol digital, faço por amor, é minha maior paixão”.

Durante esta pesquisa pude acompanhar (por um curto período de pouco mais de dois anos) a odisséia de um grupo de pessoas em busca destes *signos de distinção que florescem no campo do futebol digital no Brasil*. Estes agentes são em sua totalidade indivíduos do sexo masculino, com idades que variam entre 15 e 45 anos. A grande maioria possui apenas o ensino médio completo e muitos residem em bairros da periferia de Fortaleza. Além disso, muitos moram com os pais e não estão inseridos no mercado de trabalho formal. Em muitos dos casos, estes agentes não possuem sequer o videogame para jogar. De todo modo, estas pessoas se

² Bourdieu (1983; 1989; 2006) compreende que os campos são espaços relativamente autônomos, de natureza multidimensional e dotados de relações específicas. Além do mais, os campos se caracterizam por serem lugares de concorrência e de conflito. Na estrutura das relações específicas em cada campo social, os agentes disputam bens e lugares de respeito. Estes bens também podem ser compreendidos como “capitais” e sua principal função é produzir uma “relação de distinção” (ou de dominação) entre os agentes que possuem estes capitais e os que são deles desprovidos. O universo do futebol digital pode ser compreendido como um campo de prestígio, pois neste ambiente os agentes disputam bens simbólicos raros que são dotados de um extremo valor simbólico para quem está engajado neste jogo social. Analisaremos melhor esta questão no decorrer deste trabalho.

caracterizam por compartilharem um importante denominador comum que se constitui como o cerne de suas experiências sociais em torno desta prática: ou seja, a participação efusiva e intensiva em torneios de futebol digital.



FIGURA 3 – Bens simbólicos legítimos no campo do futebol digital. A) Jogador cearense exhibe troféu de campeão de um torneio local; B) Medalhas distribuídas aos melhores colocados de um campeonato em Fortaleza; C) Jogadores exibem um cheque figurativo de dez mil reais que corresponde ao prêmio conquistado pelo Campeão Brasileiro de Futebol Digital em 2011; D) Pódio de uma competição cearense exhibe uma motocicleta e dois videogames da linha PlayStation como os “grandes prêmios” deste torneio. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

As oficializações destas Associações e Federações de jogadores revelou no Brasil uma nova categoria de agentes que se denominam como “cyberatletas do futebol digital”. Esta expressão é uma categoria nativa que ilustra de forma objetiva as consequências reais dos avanços de formalização e consagração deste *campo de prestígio*. Dito em poucas palavras, o objetivo mais aparente destas pessoas é acumular títulos, honrarias e bens materiais diversos oriundos da presença constante em campeonatos e torneios. Entretanto, um mergulho etnográfico nas experiências cotidianas destes agentes nos aponta que algo mais complexo pode ser compreendido desta dinâmica social.

Deste modo, esta dissertação terá como tema central uma *análise etnográfica das práticas de sociabilidades* deste grupo específico de jogadores que se caracterizam por afirmarem possuir o “futebol digital no sangue”. O senso de filiação grupal dos cyberatletas se apresenta no cenário urbano de diversas cidades brasileiras através da presença constante destes jogadores em uma complexa rede de “torneios olho no olho” de futebol digital que denominamos de “circuitos dos cyberatletas”.

Decorre daí, portanto, a necessidade de compreendermos e analisarmos mais detidamente algumas questões que emergem deste contexto: Quem são estes agentes? Quais as características específicas deste grupo? Como a prática do futebol digital é vivenciada por estes indivíduos? De que maneira os “cyberatletas” balizam e constituem suas experiências cotidianas? O que os une e o que os separa? Que espaços estes jogadores frequentam? Como eles imprimem suas marcas nas tessituras urbanas das cidades?

Os cyberatletas do futebol digital formam uma unidade social bastante coesa que compartilham gostos, desejos e interesses comuns. Ao compreendermos esta atividade como uma prática esportiva devemos ter em mente que as expectativas e as ambições destes agentes potencializam seus interesses sociais em torno de suas realizações conjuntas mediadas pelo futebol digital. Nesse sentido, os conflitos e as rivalidades estão sempre presente e dominam as práticas de sociabilidades neste campo. Entretanto, o universo do futebol digital pode ser analisado além da esfera agonística observada nesta luta desenfreada pelo acúmulo de títulos e recompensas de todos os tipos.

Em vários momentos da pesquisa, as cenas que se revelavam naqueles instantes nos levavam a crer que estávamos diante de uma “irmandade de jogadores”. Durante os campeonatos, o senso de competição era vivo e aparente. Mas, acima de tudo, era bastante claro notarmos nestes jogadores uma imensa sensação de satisfação no prazer de “estar junto e reunido” com seus amigos e parceiros que compartilham algo em comum, ou seja, o amor pelo futebol digital. Em outras palavras, estes grupos de jogadores se apresentam de maneira objetiva na estrutura deste campo através das formações de equipes e clubes de cyberatletas.

A FIG. 4 ilustra de maneira bem demarcada o que estamos sugerindo neste momento. Pouco antes do início do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010, a equipe cearense se reuniu para rezar e pedir proteção divina para conseguir se consagrar campeã deste torneio (FIG. 4 A). A ideia compartilhada naquele instante era bastante simples: “Somos uma equipe, estamos juntos e vamos conquistar este campeonato com humildade”, exclamou com lágrimas nos olhos o chefe da equipe cearense, Bergue Silva. Em uma cena idêntica, presenciei novamente este momento de congregação em 2011, mas desta vez protagonizada pela equipe de Pernambuco (FIG. 4 B). Sem dúvidas, o futebol digital é algo vivenciado com desvelo e paixão. O que move estes jogadores? Que tipos de sonhos e expectativas estes agentes constroem e depositam neste universo social?



FIGURA 4 – Diferentes equipes de jogadores congregam durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital. A) Equipe cearense em 2010; B) Equipe pernambucana em 2011. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

No desempenho cotidiano de seus encontros, os jogadores de futebol digital apresentam uma importante norma que se constitui como a “regra de ouro” de suas práticas sociais: jogadores profissionais não jogam futebol digital sozinhos. Na maneira como esta atividade é vivenciada por estes grupos, o futebol digital é uma prática eminentemente social, pois ela exige um deslocamento dos corpos destes agentes. Nesse sentido, seu exercício se apresenta de maneira particular na esfera pública das cidades brasileiras e as tramas urbanas empreendidas nas cidades por estes jogadores podem ser trilhadas e mapeadas pelos cientistas sociais.

Se o futebol digital pode ser ainda desfrutado por muitas pessoas de forma solitária e no conforto de seus lares, não é entre estes agentes que esta

característica se apresenta de forma mais absoluta. Assim, este trabalho se constitui como *um estudo do movimento destes jogadores pelas cidades na busca por competições e torneios específicos*. Mas antes de adentrarmos nas particularidades deste grupo faremos uma breve análise a respeito do contexto metodológico desta pesquisa.

1.1 As tribulações de um etnógrafo: notas sobre uma aventura antropológica

On leaving Dobu, we sail the open sea, a sea studded with coral patches and sand-banks, and seamed with long barrier reefs, where treacherous tides, running sometimes as much as five knots, make sailing really dangerous, especially for helpless native craft. This is the Kula sea, the scene of the inter-tribal expeditions and adventures which will be the theme of our future descriptions. (MALINOWSKI, 2005, p. 34, grifos nossos).

Os eventos narrados nesta dissertação tratam-se, em um sentido mais amplo, de uma “aventura antropológica”. Durante pouco mais de dois anos realizamos um pequeno sobrevoo sobre o universo dos frequentadores de torneios e competições de futebol digital em Fortaleza e em algumas cidades do Brasil. Cientificamente denominamos este sobrevoo de “etnografia”, mas antes de adentrarmos nas significações preliminares deste método de análise da realidade (que alguns caracterizam como de responsabilidade dos antropólogos) discutiremos a respeito desta vinculação do empreendimento etnográfico como uma “aventura”. De fato, esta associação já foi realizada por vários antropólogos que realizaram um intenso trabalho de campo, como analisa Silva (2006, p. 26):

A imagem do trabalho de campo como uma “aventura” em busca de povos geográfica e culturalmente distantes continua viva até hoje, mesmo quando os antropólogos pesquisam grupos sociais que habitam bairros próximos aos de sua residência. O deslocamento do antropólogo para os locais onde vivem aqueles que ele deseja observar e sua permanência ali durante o maior tempo possível continuam sendo um rito de passagem, valorizado por seus praticantes, e que confere à antropologia um certo “carisma” por sua aura de aventura a céu aberto. E para observar cada grupo de “argonautas” que se aventura mar afora, os antropólogos constroem diferentes tipos de “canoas” (estratégias de observação) para acompanhá-los.

Assim, conduziremos esta reflexão tentando compreender de que forma a etnografia pode ser mais bem compreendida como um “empreendimento humanístico total” (exatamente por entrelaçar e arrancar o pesquisador de seu lugar

seguro de origem, ou por lançá-lo em uma “aventura” em busca da alteridade) do que como um “um simples método”. Sobre este fato, Peirano (1995, p. 53) expõe que “o impacto profundo da pesquisa de campo sobre o etnólogo ainda não recebeu a atenção devida”. Deste modo, refletiremos neste ponto em que sentido a descoberta antropológica alicerçada pela busca da alteridade reestruturou minha visão de mundo e me lançou em uma jornada aventureira. Assim sendo, concordamos com Malinowski (2005, p. 3, tradução nossa) quando ele expõe que uma breve análise das *tribulações do etnógrafo* (“Ethnographer’s tribulations”) “pode lançar mais luzes sobre esta questão [ou seja, sobre as especificidades da etnografia para o fazer antropológico] do que qualquer longa discussão abstrata poderia fazer”.

A pesquisa de Bronislaw Malinowski (2005 [1922]) realizada entre os trobriandeses resultou em uma etnografia intitulada “Argonautas do Pacífico ocidental: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia”. Como vimos, este autor conceitua sua etnografia como uma análise da “aventura dos nativos”. Nesta obra, as palavras aventura, aventureiro e viajante aparecem de forma recorrente e assumem significados diversos. Em certo momento, Malinowski postula que a entrada do antropólogo na aldeia assume o caráter de uma “estranha aventura”, mas com o passar do tempo o etnógrafo se fixa de modo harmônico com o ambiente que o rodeia e passa a compreender o que de fato acontece na sociedade analisada (ou seja, a aventura vira rotina). Neste trecho em particular, a experiência da aventura é vista como algo negativo, pois o caráter aventureiro do pesquisador não condiz com os parâmetros de cientificidade necessários para a realização de tal feito. Já em outras circunstâncias, este autor pontua que “a cena da expedição e da aventura intertribal” dos trobriandeses será o tema geral de suas descrições nesta obra (como podemos notar no destaque do trecho reproduzido na epígrafe deste ponto). Deste modo, é a própria ação dos nativos compreendida como uma “aventura” que deverá ser o foco de análise do pesquisador.

Conseqüentemente, se o seu trabalho enquanto antropólogo consistiu em realizar descrições e interpretações a respeito da “aventura dos nativos”, Malinowski concretamente relaciona sua pesquisa como um empreendimento de outra natureza. Dito de outro modo, sua estada naquela praia tropical se conjuga como um esforço

analítico de apreender as significações (da forma mais clara e honesta possível) dos modos de vida dos habitantes das ilhas Trobriand no litoral sul da Nova Guiné (algo que os comerciantes e os missionários não seriam capazes de realizar). Nas descrições de Malinowki fica claro que os aventureiros são os nativos, pois o papel do etnógrafo consiste em uma aplicação sistemática de princípios objetivos e científicos deste modo particular de análise da realidade chamado de *etnografia*.

Malinowski pretende tornar clara sua posição e seus objetivos nesta empreitada acadêmica singular que resultou em uma das mais importantes obras da antropologia. Naquele momento fazia sentido atribuir um lugar de significação que o diferenciaria de outros agentes, pois a “mente não disciplinada” dos informantes brancos (outros tipos de “aventureiros”) que viviam naquela região não contavam com a precisão e a coerência necessárias para uma compressão objetiva da aventura dos nativos.

Nesse sentido, concluímos que é necessária uma revisão e uma ampliação do quadro semântico do termo “aventura” no campo da antropologia. Nessa esteira de pensamento, concordamos com Lima (2000, p. 148) quando este afirma que é preciso “pensar uma teoria da aventura que englobe a antropologia, ou talvez, ao contrário, buscar uma antropologia mais aventureira”. Em uma inversão da ordem do esquema de Malinowski, apontamos que a “aventura” não é um termo aplicável somente aos modos dos nativos de vivenciar suas experiências ordinárias cotidianas, pois a própria vivência do pesquisador no universo alheio o condena a viver (junto com as pessoas que pretende compreender) uma aventura. Deste modo, nós (antropólogos) somos tão aventureiros e viajantes (embora de modos diversos) quanto às pessoas que compartilhamos experiências de vida.

Assim sendo, a “aventura antropológica” se caracteriza de uma maneira singular, pois a experiência do pesquisador-aventureiro-viajante está constituída por um modo de ação voltado à experiência da narração das “maravilhas observadas” em campo. Deste modo, o *télos* da aventura antropológica consiste em uma tentativa de conceituação englobado pela experiência narrativa própria da linguagem que é característica deste campo, ou seja, a linguagem escrita objetivada no texto etnográfico. Nas palavras de Lima (2000, p. 149):

Nesse sentido, estou definindo meu viajante como indivíduo que cumpre um extenso circuito longe de casa, circuito esse permeado pelo espírito de aventura tal como pensado por Simmel, que volta a seu lar (o *telos* da viagem) e tem um espaço de ação, neste último lugar, pela narração das maravilhas observadas que concretamente alteram a sua própria visão de mundo, constituem-no um sujeito transformado em relação ao que partiu e que tem o poder de modificar a apreciação do mundo daqueles que o escutam ou lêem.

Neste momento, guardaremos esta conceituação do espírito do pesquisador-aventureiro, pois estas observações serão de profunda importância para compreendermos as vivências urbanas dos praticantes do futebol digital nas cidades (e, conseqüentemente, minha própria experiência enquanto um pesquisador destas questões). No próximo tópico, descreveremos de que forma a temática dos videogames se irrompeu como um tema de análise digno de uma empreitada aventureira.

1.2 Por uma *sociologia carnal* do futebol digital

Esqueci seu sobrenome
 Mas me lembro de você
 E era como se jogassem Space Invaders
 Perdendo mais dinheiro de muitas maneiras
 Vivendo num planeta perdido como nós
 Quem sabe ainda estamos a salvo?
 Ficamos suspensos
 Perdidos no espaço
 (Legião Urbana, Perdidos no Espaço).

Minha experiência com videogames já perpassa vários anos de minha vida. Nasci na periferia de Fortaleza, em um bairro chamado Henrique Jorge, na metade da década de 80 do século passado. Lembro-me que, muitas vezes, era desencorajado pelos meus pais (principalmente pela minha mãe) a não sair pelas ruas do bairro onde residia durante a infância. No meu bairro não existia qualquer equipamento público de lazer ou de divertimento coletivo. Além do mais, o signo da

violência se constituía como um monstro invisível, mas totalmente encarnado em algumas figuras que meus pais ajudaram a erigir em minha vida, por exemplo: “os carros” (a violência no trânsito) e as “pessoas ruins” (ladrões, estupradores, marginais, traficantes etc.). Deste modo, vivenciar uma atividade de pleno lazer era muito difícil e sufocante para a maioria das crianças e jovens daquela localidade.

Por volta da primeira metade da década de 1990, tive minha primeira experiência com um jogo eletrônico. O *game* (denominação comumente utilizada para diferenciar jogos eletrônicos dos não eletrônicos) em questão era um jogo de um encanador bigodudo chamado Super Mario. O objetivo deste jogo era resgatar uma princesa que fora capturada por um “chefão” malvado com dentes afiados e um enorme casco de tartaruga. Não sei ao certo explicar quais os impactos do uso deste jogo em minha vida, mas (de lá para cá) algo mudou para sempre, pois desde então nunca mais desliguei o videogame por completo da minha existência. Em certo sentido, era como se o videogame pudesse me proporcionar algum tipo de lazer ou diversão que não podia vivenciar no cenário das ruas.

De todo modo, as dificuldades de acesso a estas máquinas e as estratégias de luta contra as exclusões vivenciadas por mim (e pelos meus amigos) denunciavam a todo tempo que nossa apropriação destes objetos técnicos estava condicionada à nossa situação de jovens pobres residentes da periferia de uma das cidades mais desiguais do Brasil. Nesse sentido, se a nossa atividade de lazer preferida estava maquinizada e constituía-se como um dos principais produtos de mercado da indústria cultural, não podemos deixar de notar que as nossas formas de consumo e apropriação destes objetos se deram por algumas vias não previstas. Em outras palavras, se o mercado nos excluía enquanto consumidores, estávamos totalmente inseridos enquanto usuários (mesmo que na esfera dos desejos) deste tipo de lazer comumente associado às pessoas com maior poder aquisitivo.

Em alguns momentos, jogávamos videogames na casa de amigos; pelo menos até que alguém realizasse alguma traquinada que resultasse na exclusão de toda turma da residência desta pessoa. Em outras situações, utilizávamos os videogames em espaços públicos (as chamadas “locadoras de videogames”); estes equipamentos urbanos (que existem aos montes pelas periferias de todas as cidades do Brasil) alugam o acesso a estas máquinas após o pagamento de uma

determinada quantia em dinheiro. Assim, posso afirmar, sem medo de errar, que o videogame foi um importante catalisador de muitas amizades que fiz durante minha infância e o começo da adolescência.

Com o passar do tempo, fui crescendo e o videogame foi assumindo um papel cada vez menos importante em minha vida. Passei a frequentar as locadoras de videogames com menos recorrência e cheguei a me desfazer de todos os equipamentos e jogos que possuía. A minha entrada no curso de Ciências Sociais (em agosto de 2004) na Universidade Estadual do Ceará quase que enterrou por completo minha relação com estas máquinas. Entretanto, foi exatamente uma pesquisa de campo realizada durante a graduação que me fez retornar ao universo dos videogames.

Após um período de maturação teórica e prática da “arte do fazer” antropologia, decidi realizar uma pesquisa a respeito das práticas lúdicas de um grupo de crianças e jovens em situação de rua que frequentavam uma praça na periferia de Fortaleza (VALENTIM, 2007). A ideia inicial do projeto era compreender aquilo que denominava de “ser brincante” destes agentes. De fato, as experiências destes jovens nas ruas apontaram uma apropriação complexa deste espaço; de um lado, a rua emergia através de diversos signos da violência (de uma forma bastante análoga à imagem construída pelos meus pais durante minha infância); por outro lado, a rua era vivenciada por estas crianças como um espaço propício para a realização de diversas práticas lúdicas.

Não obstante, as vivências lúdicas daqueles meninos não se resumiam aos espaços da rua, pois a pesquisa de campo me apontou que uma das mais significativas experiências de lazer destes jovens acontecia exatamente através do uso daquele aparelho que eu havia deixado de lado, ou seja, os videogames. A “vida nas ruas” consistia em uma prática extremamente racional baseadas em metas. Isso significa dizer, em termos práticos, que estes agentes perambulavam pelos cruzamentos até conseguirem certa quantia em dinheiro (que variavam entre quinze ou vinte reais diários). Após atingirem suas metas, muitos destes garotos voltavam para suas casas. Entretanto, além do dinheiro conquistado através do pesado trabalho de limpeza de para-brisas ou através da mendicância, estes agentes sempre reservavam uma determinada quantia em dinheiro (geralmente um ou dois

reais) para jogarem videogames nas locadoras em seus bairros. Um destes meninos me confessou que o seu maior sonho era possuir um videogame. Quando indaguei-lhe qual seu jogo preferido, a resposta veio de forma imediata: “futebol, claro”. Como esta pesquisa se referia apenas às experiências lúdicas vivenciadas no espaço da rua, não acompanhei nenhuma sessão de jogo destes agentes nas locadoras de videogames. Mas, neste momento, minha curiosidade antropológica sobre este tema já estava totalmente desperta.

No início de 2009, decidi realizar um projeto de mestrado que tentasse compreender a importância dos jogos eletrônicos na vida dos usuários destas máquinas em Fortaleza. Ainda neste período de elaboração do projeto, retornei ao local em que havia realizado minha primeira experiência etnográfica. Meu objetivo era tentar localizar os meninos para, junto com eles, realizar uma visita às locadoras de videogames. Neste momento, meus questionamentos ainda eram bastante globais: Qual a importância dos videogames na vida dos jovens que usufruem destas máquinas? Quem são seus usuários habituais? Como, quando e onde estes indivíduos costumam jogar videogames? Meu retorno à praça foi frustrante, pois não encontrei nenhum dos agentes que haviam contribuído com minha pesquisa dois anos atrás. De todo modo, não desisti e continuei minha busca à procura de algum grupo ou comunidade de jogadores de videogames na cidade de Fortaleza.

Inicialmente, realizei esta busca em uma rede social na internet. Como podemos notar, a cidade estava repleta de várias “comunidades de jogadores de videogames” (QUADRO 1). Realizei este mapeamento de forma preliminar com o objetivo de encontrar algum grupo ou rede de jogadores para responder minhas questões iniciais de pesquisa. Como estava um pouco por fora do universo dos jogos eletrônicos, não tinha ideia sobre qual grupo seria mais interessante realizar esta investigação a respeito daquilo que denominava de “capacidade dos videogames de reunir pessoas”.

Após o mapeamento preliminar destas comunidades resolvi entrar em contato com estes jogadores e analisar de que forma aconteciam estes “encontros mediados pelos videogames”. Meu primeiro contato fora do ambiente virtual aconteceu com participantes da comunidade “FUTEBOL DIGITAL CEARÁ”. Os membros desta comunidade se denominavam “cyberatletas” e o principal objetivo

deste grupo se constituía na realização de campeonatos e torneios de futebol digital na cidade de Fortaleza. De todo modo, uma rápida análise do intuito de criação destas comunidades virtuais deixava clara que a função destes grupos era de reunir pessoas que compartilhavam interesses e gostos comuns.

QUADRO 1: Comunidades de jogadores de videogames de Fortaleza no site Orkut³

Título da comunidade	Jogo eletrônico	Membros (em 2011)
CBFDV - FUTEBOL DIGITAL BRASIL	Pro Evolution Soccer	5133
LCP - Liga Cearense Pokémon	Pokémon	931
Grupo Kof Fortaleza	The King of Fighters	828
FUTEBOL DIGITAL CEARA	Pro Evolution Soccer	663
Guitar Hero (Brasil-CE)	Guitar Hero	519
Nintendo DS Liberty - CE	Vários	425
ENCONTROS PSP FORTALEZA-CE	Vários	363
Tekken Ceará	Tekken	107
Mortal Kombat Fortaleza	Mortal Kombat	51

Fonte: Pesquisa direta do autor.

Antes de realizar meu primeiro contato com estes agentes o futebol não representava nada em minha vida. De fato, nunca tive qualquer apreço ou consideração pela “arte futebolística”. Na realidade, em muitas situações desprezava totalmente qualquer coisa relacionada a este esporte. No auge dos meus 24 anos de idade, nunca havia posto os pés em um estádio para assistir uma partida de futebol e, sobremaneira, nunca havia vivenciado qualquer experiência de jogo de futebol real ou digital (salvo raras tentativas frustradas que meu inconsciente faz questão de deixar guardado às chaves em alguma gaveta de minha memória). De todo modo, quanto mais passava meu tempo lendo os fóruns e analisando as discussões acaloradas na comunidade oficial deste grupo de jogadores na internet, mais ficava convencido de que tinha encontrado o campo empírico ideal para realizar minha “aventura etnográfica com jogadores de videogames”.

³ O site Orkut (www.orkut.com) é uma rede social *on-line* criada em janeiro de 2004. Para participar desta rede é preciso que o usuário crie um “perfil”. O espaço do Orkut é dividido de duas formas principais: o espaço dos perfis individuais de cada membro e o espaço das comunidades. Estas comunidades são espécies de “zonas de interesses” em que os membros podem participar e interagir através de fóruns, enquetes e bate-papo. Estima-se que (em 2009) existiam 35 milhões de perfis somente de usuários brasileiros – o que representa 57% de todos os perfis ativos da rede (COUTO; ROCHA, 2010).

Em junho de 2009, fiz uma ligação para um dos contatos telefônicos existentes na comunidade virtual “FUTEBOL DIGITAL CEARÁ”. Marquei um encontro em uma lanchonete no meu bairro com o objetivo de aprofundar alguns questionamentos que não estavam muito claros pra mim naquele instante. Esta conversa foi realizada com o jogador Dário Gama. Este jogador era um jovem de 25 anos, casado, pai de uma criança, estudante universitário e morador de um bairro na periferia de Fortaleza. Esse seu perfil em quase nada condizia com a imagem que esperava encontrar de um jogador de videogame. De todo modo, o tom de sua voz e a maneira com que este jogador me relatava suas experiências através do futebol digital demonstrava que esta atividade era algo muito importante em sua vida.

Naquele momento, foi a primeira vez que ouvi falar de “Federação Cearense de Futebol Digital” (FCeFD) e de “Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual” (CBFDV). Em pouco mais de duas horas de conversa, Dário Gama me explicou alguns traços daquilo que denominamos nesta dissertação de “universo do futebol digital”. O que emergiu deste contexto foi um estranho sentimento de curiosidade e medo. A riqueza empírica do universo do futebol digital estava aparente para mim após este primeiro encontro com um dos agentes desta pesquisa. Entretanto, temia que minha ignorância a respeito do mundo futebolístico pudesse atrapalhar o desenvolvimento desta “aventura antropológica”. Na verdade, ainda não estava totalmente convencido que estava no caminho certo.

Após este primeiro encontro com um “cyberatleta” decidi participar de algum evento realizado por esta “Federação” de jogadores de futebol digital. Naquele momento, algumas questões globais de pesquisa tornaram-se um pouco mais específicas: Como e onde acontecem estes encontros de futebol digital? Quem são estes jogadores? Qual a importância do futebol digital em suas vidas? O que buscam estes jogadores?

Este encontro aconteceu na residência do jogador Dário Gama, no bairro Parque Santana (periferia de Fortaleza). Cheguei ao local no início da tarde e não tive nenhuma dificuldade de identificar esta residência devido ao desenho do brasão oficial da Federação Cearense de Futebol Digital estar estampado na frente de sua casa. Ao adentrar no recinto, fui recebido pelo meu principal e único informante à época. Recordo-me bem de suas palavras: “Bem-vindo à sede da Federação”.

O brasão (ou logotipo) oficial da Federação em 2009 era simbolizado por uma jangada com a bandeira do Ceará em destaque na vela e por um controle de videogame, na qual o fio deste objeto representava o mar que sustentava a jangada (FIG. 5 A). Em 2010, este brasão passou por algumas mudanças: os traços rústicos e amadores do primeiro logotipo ficaram foram alterados e o videogame era representado apenas por algumas figuras geométricas (postados na parte superior do brasão) existentes nos botões dos controles de videogames utilizados por estes agentes; além do mais, foi adicionada ao emblema uma bola de futebol (FIG. 5 B). No início de 2011, o brasão da Federação ganhou um novo modelo. Desta vez, as cores principais da bandeira do Estado do Ceará (verde e amarelo) ganharam destaque no logotipo oficial da Federação (FIG. 5 C).



FIGURA 5 – Brasões oficiais da FCEFD em três anos distintos. A) Brasão em 2009; B) Brasão em 2010; C) Brasão em 2011. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

A presença da Federação nesta residência era percebida em vários pontos da casa deste jogador. Além do logotipo da FCEFD, notei alguns cartazes que anunciavam competições passadas realizadas em *shopping centers* na cidade, assim como diversas medalhas, troféus e cheques figurativos conquistados pelos “cyberatletas” desta associação de jogadores.

Ao chegar ao local, notei um pequeno grupo de pessoas reunidas em torno de dois videogames PlayStation 3. Os jogadores se encontravam em uma pequena sala na parte frontal da casa. O estado de excitação destas pessoas me impediu de realizar qualquer conversa mais longa com estes agentes a respeito do futebol digital. Na grande maioria das vezes, minha aproximação se resumia a uma rápida sessão de perguntas banais sobre a prática desta atividade. Meu espírito de

neófito foi notado por estes jogadores que constantemente me indagam sobre quem eu era e o que estava fazendo naquele ambiente.

Saí desta primeira visita um pouco desapontado, mas ao mesmo tempo extremamente motivado a encarar este desafio de adentrar na realidade prosaica deste universo totalmente desconhecido por mim. Deste momento em diante, todos os dias visitava a comunidade oficial da Federação na internet com o objetivo de capturar miudezas que me ajudassem a mapear as características principais que balizam as experiências cotidianas destes jogadores.

Entretanto, foi apenas em 6 de dezembro de 2009 que tive a oportunidade de presenciar o “fogo da ação” que incendeia os corações destes jogadores apaixonados pela prática do futebol digital. Em um *shopping center* de Fortaleza se desenrolava uma competição que mexeu com os ânimos e com os sentimentos de um grupo de jogadores de futebol digital do Ceará. Neste dia, acontecia a final do Campeonato Cearense de Futebol Digital 2009. Esta competição contou com a participação de 65 jogadores em dois dias de intensas disputas. Este torneio era organizado pela FCeFD e o grande campeão seria agraciado com uma vaga (com todas as despesas pagas) no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital de 2010 (que iria acontecer em meados de 2010 em São Paulo).

Este momento foi muito marcante na pesquisa, pois pela primeira vez tive uma pequena dimensão da importância simbólica dos campeonatos de futebol digital na vida destes agentes. Em uma rápida análise do estado emocional destes jogadores, pude notar que o futebol digital era vivido por estas pessoas como uma prática que extrapolava os limites do simples lazer e da diversão desinteressada. Ao contrário disso, pude perceber uma dimensão totalmente inédita de uma atividade que é facilmente vivenciada apenas como um passatempo ou um divertimento corriqueiro.

É difícil retraduzir em palavras o estado emocional altamente expressivo destes jogadores em uma situação de campeonato de futebol digital. Para tanto, peço que o(a) leitor(a) analise detidamente a fotomontagem reproduzida a seguir (FIG. 6). Ao centro destas nove figuras, notamos um rapaz de blusa branca com uns pequenos detalhes roxos nas mangas. Ao seguirmos as fotografias em sequência (de A a I) podemos notar que este agente está torcendo (e sofrendo) por alguém que

está jogando uma partida em um torneio. Nas primeiras imagens, notamos um estado de expectativa e ansiedade seguido por uma sensação de frustração e desolação. Seu amigo havia sido eliminado do torneio em um jogo extremamente disputado que mobilizou a atenção de todos os jogadores presentes naquele evento.



FIGURA 6 – Fotomontagem aponta estado emocional dos agentes. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Estas expressões foram recorrentes em todas as mais de cinquenta competições que participei junto com os “cyberatletas” do futebol digital de Fortaleza. Nesse sentido, decidi que esta pesquisa teria como um dos seus objetivos principais tentar esboçar um retrato deste tipo específico de jogadores que se caracterizam por esta paixão pelo futebol digital objetivada na intensa participação em competições e torneios.

Ao todo, esta análise rendeu um vasto conteúdo bruto sobre o universo destes jogadores. Desde minha primeira sessão de análise (em junho de 2009) até o encerramento do trabalho de campo (no início de 2012), consegui acumular três cadernos repletos de anotações no formato “de diário de campo” e mais de mil e quinhentas fotografias sobre o universo destes agentes.

De todo modo, ao iniciar esta “aventura antropológica” não tinha noção que o futebol digital iria me levar (junto com estes agentes, obviamente) a percorrer mais de cinco estados brasileiros. Durante este período, acompanhei estes jogadores em algumas competições oficiais e não oficiais em vários Estados do Brasil. Nesse sentido, aos poucos fui adentrando na realidade cotidiana que sustenta e dá forma às experiências prosaicas destes agentes mediadas pelo futebol digital.

Portanto, minha incursão nesta empreitada acadêmica se revelou como uma obra mais complexa em minha vida. De certo modo, fui “pegando o gosto” pela arte futebolística e fui assimilando algumas regularidades do universo destes agentes. Alguns meses após minha “entrada oficial em campo” estava totalmente inserido nas dinâmicas particulares deste grupo de jogadores. Através do exercício da prática etnográfica, apreendi as principais características que estruturam as práticas sociais neste campo, por exemplo: os conflitos inerentes mais comuns nesta rede de jogadores, as negociações na busca por ajuda de custo e patrocínios para a montagem de um torneio, as formas de torcer e de lamentar uma derrota etc.

Deste modo, compreendi que a prática do futebol digital (nos modos vivenciados por estes agentes) pode ser bem melhor compreendida ao realizarmos o exercício da “sociologia carnal” proposto por Wacquant (2002, p. 11) na obra “Corpo e alma”. Wacquant contrapõe o exercício da “sociologia carnal” ao exercício da “sociologia normal”. Esta última está em desvantagem em relação à primeira por não dar conta daquilo que denomina do “sabor e da dor da ação”.

[...] o agente social é, antes de mais nada, um ser de carne, de nervos e de sentidos (no duplo sentido de sensual e de significante), um “ser que sofre” (*leidenschaftlich Wesen*, dizia o jovem Marx em seus *Manuscritos de 1844*) e que participa do universo que o faz e que, em contrapartida, ele contribui para fazer, com todas as fibras de seu corpo e de seu coração. A sociologia deve se esforçar para capturar e restituir essa dimensão carnal da existência [...] através de um trabalho metódico e minucioso de detecção e de registro, de decodificação e de escritura capaz de capturar e transmitir o sabor e a dor da ação, o som e a fúria do mundo social que as abordagens estabelecidas das ciências do homem colocam tipicamente em surdina, quando não os suprimem completamente.

Assim, minha “aventura etnográfica” com estes agentes se constituiu em uma vivência que demandou uma reconversão de muitos de meus valores e de uma reconstrução de meus esquemas perceptivos. Não existia outro caminho a seguir,

pois esta era minha única opção se quisesse realmente apreender os esquemas “sociais e sensuais” de uma prática tão distante de minhas vivências ordinárias.

Durante os campeonatos, muitas vezes não precisava dizer nenhuma palavra ou realizar nenhum questionamento, já que aos poucos fui descobrindo que a melhor estratégia metodológica seria tentar apreender e apreciar o que estes agentes fazem de melhor, ou seja: jogar futebol digital. Apesar de ter realizado dez entrevistas em profundidade, minhas melhores informações aconteceram em situações em que não estava esperando por elas. Deste modo, o meu diário de campo se apresenta como minha melhor ferramenta para a construção deste texto etnográfico.

Os sentidos do “sabor e da dor da ação” dos cyberatletas que participam ativamente de torneios e competições de futebol digital não estão acessíveis para qualquer pessoa de forma imediata. Para entendermos esta delicada questão, é necessário olharmos em seus olhos durante uma vitória sobre um adversário; enxugarmos suas lágrimas após uma derrota; termos uma grande paciência para ouvi-los debater durante horas sobre o torneio do dia seguinte etc. Como sugere Fabian (2006, p. 512), o “compartilhamento do tempo” se revela como um instrumento extremamente potente na tentativa do antropólogo de apreender os esquemas simbólicos e práticos dos nativos. Nas palavras deste autor: “Quando sentávamos para conversar, era quase sempre uma troca: um testemunho de algum tipo, ou um ensinamento”. Partindo desta observação, tentei ao máximo vivenciar minhas experiências em campo com estes jogadores como um *experimento de compartilhamento do tempo e de experiências*.

O “fogo da ação” que move estes jogadores não está disponível na esfera dos discursos, mas nas ações e nos desejos quase indizíveis de tão profundos em suas almas. Como podemos observar na FIG. 7, um jogador comemora de braços abertos para a torcida uma vitória sobre outro jogador. Este cyberatleta é um jogador cearense de 19 anos chamado Juventino Gomes. Visto como uma grande promessa e uma grande revelação na cena do futebol local, realizar uma entrevista com este jogador sempre foi uma das minhas maiores intenções. Entretanto, sua compleição tímida e reservada o impediu de me conceder esta entrevista. De todo modo, os gritos e os urros frenéticos deste cyberatleta em uma situação de competição já me

revelavam informações preciosas a respeito da importância do futebol digital na vida deste agente. Além do mais, estes momentos etnográficos me apontavam que os cyberatletas do futebol digital vivenciam estas práticas sociais de forma bem particular.



FIGURA 7 – Jogador comemora uma vitória sobre um adversário. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

O universo dos jogadores de futebol digital que participam de campeonatos se configura como um espaço em que uma esfera agonística se apresenta de maneira muito demarcada. Os torneios de futebol digital, mesmo nas competições mais simples e banais, são lugares de conflito, de concorrência e, em última instância, de lutas simbólicas. Em contrapartida, estes agentes estão unidos em uma teia de relações que sugerem que a experiência destas lutas é o que torna possível a sustentação desta rede de sociabilidade mediada pelo videogame. Assim, faremos no próximo tópico uma breve explanação sobre os significados mais gerais a respeito de alguns conceitos que atuam como plano de fundo neste trabalho.

1.3 Etnografia, sociabilidade e circuito de jovens

Uma das vantagens da antropologia como empreitada acadêmica é que ninguém, nem mesmo os que a praticam, sabe exatamente o que ela é (GEERTZ, 2001, p. 86).

Esta pesquisa tem como principal elemento norteador de suas orientações metodológicas, em um plano mais geral, as discussões sobre *as formas de associação das pessoas no ambiente urbano*. Magnani (2008) argumenta que os primeiros estudos sobre a cidade e seus agentes, apesar de pouco sistematizada, nasce com os estudos clássicos de Émile Durkheim, Max Weber e George Simmel. Estes autores constituíram um quadro de referência que permite traçar pistas sobre as especificidades do fenômeno urbano, sendo possível, assim, “identificar, neles, temas e linhas de análise que alimentaram a reflexão sobre questões relativas à cidade e à sua dinâmica urbana” (MAGNANI, 2008, p. 22).

Dentre os vários olhares e percepções sobre tal fenômeno social, me sinto muito atraído pela discussão presente na antropologia contemporânea a respeito “do caráter *relacional* e *situacional* de atores e grupos sociais na cidade” (FRÚGOLI JUNIOR, 2007, p. 7, grifos no original). Nesta linha de análise, os agentes com suas práticas, representações e construções simbólicas ganham um especial destaque.

O olhar antropológico sobre a cidade e sobre as práticas dos agentes inseridos nestas tramas constitui um *locus* privilegiado para os cientistas sociais refletirem algumas questões. Como pontua Hannerz (1999, p. 154), “[...] as cidades deveriam ser os lugares estratégicos para pensar a cultura em termos de uma organização da diversidade”. Ao refletir sobre a importância da antropologia contemporânea para os estudos das “sociedades complexas”, Goldman (1995, p. 146, grifos nossos) percebe a importância desta ciência para uma melhor compreensão destes fenômenos particulares, pois suas reflexões teórico-metodológicas “permite ao antropólogo ter acesso a *certas dimensões não muito claras de sua sociedade*, seja porque evitadas pela investigação teórica usual, seja porque excluída pelas práticas sociais dominantes, seja em virtude das duas razões”.

Diante do exposto, permanecem as indagações: Que dimensões da realidade urbana o antropólogo deve perceber? Qual olhar deve lançar sobre a cidade e seus agentes? Quais ferramentas de apreensão da realidade devem usar? Que práticas e que dimensões devem privilegiar em suas observações empíricas? Magnani (2008, p. 50, grifos no original) postula que “a dinâmica das práticas culturais não fica imune diante da *escala* da metrópole”. O desafio, então, é tentar conciliar o “olhar microscópico” da antropologia em sociedades que fogem do “padrão-aldeia” (sociedades de pequena escala), objeto de estudo por excelência dos antropólogos.

Dentro deste panorama, emerge um conceito que está presente – mesmo que apenas de forma latente – em toda discussão sobre as relações construídas pelos distintos agentes no contexto urbano: refiro-me ao conceito de sociabilidade. O conceito de sociabilidade recebeu várias leituras e desdobramentos, com a contribuição de distintas áreas do conhecimento. Entretanto, é difícil perceber que este conceito perdeu sua força explicativa⁴. Frúgoli Junior (2007) percebe que um dos desdobramentos possíveis deste conceito para a antropologia foi sua separação em duas correntes: a primeira leitura percebe a sociabilidade enquanto possibilidades de construção de relações entre estranhos; e a segunda corrente tenta perceber as relações construídas “entre iguais”, ou seja, com pessoas que compartilham valores e certa homogeneidade social. Como um resultado destas análises, o autor pontua a importância de percebermos as *dinâmicas relacionais no contexto urbano* através dos “significados mais abrangentes da cidade, paradoxalmente mais otimistas que os diagnósticos de urbanistas e outros intelectuais europeus, que tendem a enfatizar a ‘não-cidade, os ‘não-lugares’ ou o ‘pós-urbano’” (FRÚGOLI JUNIOR, 2007, p. 49).

Elaborar um olhar antropológico para as metrópoles contemporâneas pressupõe certas revisões e novos arranjos teóricos e metodológicos. Entretanto, como argumenta Magnani (2002, p. 11), “não há necessidade de muitos

⁴ Recentemente, o conceito de sociabilidade têm sido posto em cheque por alguns cientistas sociais. A principal crítica se baseia no argumento de que este conceito tende “a encarar o relacionamento ou conexão como uma atividade moralmente positiva” (FRÚGOLI JUNIOR, 2007, p. 55). Em contrapartida, surge o conceito de socialidade. Todavia, não há um consenso sobre esta questão. Nesse sentido, reforço nesta dissertação a opinião dos pesquisadores que sustentam o uso do conceito de sociabilidade como uma categoria analítica de fundamental importância no escopo dos conceitos sociológicos contemporâneos.

malabarismos pós-modernos para aplicar com proveito a etnografia a questões próprias do mundo contemporâneo e da cidade”. Na direção desta reflexão, Hannerz (1999) caracteriza seu trabalho etnográfico nas grandes cidades africanas como reflexões de um antropólogo mais tradicional do que muitos pensam.

Diante disso, como praticar este olhar *de perto e de dentro* (MAGNANI, 2002)? Como perceber os significados elaborados pelos agentes sociais no contexto urbano? Como pensar a cidade e suas relações com seus habitantes (e vice-versa)? Nesta esteira de pensamento, reconheço como extremamente significativas as estratégias metodológicas apontadas por Magnani (2008, p. 48-50) que consiste em realizar

[...] o duplo movimento de mergulhar no particular para depois emergir e estabelecer comparações com outras experiências e estilos de vida [...] no âmbito das instituições urbanas, marcadas por processos que transcendem os níveis local e nacional.

Para fazer uma antropologia dos distintos grupos de agentes no ambiente urbano em interação na cidade (enquanto um espaço geográfico, físico) e com a cidade (suas instituições, seus equipamentos etc.) devemos elaborar unidades significativas de análise e estabelecer relações com nossos recortes empíricos. Ao nos instigar a refletir sobre a cidade como um espaço de construções de relações e trocas (assim como, em certas instâncias, locais de evitação e distanciamento), Magnani (2002, p. 17) postula que o método etnográfico pode revelar muitas nuances das diversas tramas urbanas empreendidas pelos agentes, de forma que certas reflexões sobre a realidade urbana que privilegiam a solidão, a despersonalização e a massificação dos indivíduos

passa ao largo das possibilidades e das alternativas que a vida cosmopolita propicia, desconhece a existência de grupos, redes, sistemas de troca, pontos de encontro, instituições, arranjos, trajetos e muitas outras mediações por meio das quais aquela entidade abstrata do indivíduo participa ativamente, em seu cotidiano, da cidade.

A construção e elaboração desta etnografia das práticas culturais dos cyberatletas de Fortaleza partem de alguns pressupostos. O primeiro pressuposto pretende demonstrar que este grupo específico está *regido por alguns códigos comuns de pertencimento e de reconhecimento*. Como relatamos anteriormente, os jogadores de futebol digital que participam dos campeonatos oficiais realizados pela

FCeFD (e por outras instituições oficiais espalhadas pelo Brasil) compartilham certas práticas culturais bastante específicas deste grupo.

Para que estas práticas sejam elaboradas há a necessidade de um cenário mais amplo de equipamentos e instituições típicos do ambiente urbano. As modulações de uso e desfrute da dinâmica urbana e as relações que os cyberatletas estabelecem com esta “cena” serão compreendidas não como um mero cenário, mas sim como um “produto da prática social acumulada desses agentes” (MAGNANI; MANTESE DE SOUZA, 2007, p. 19).

O segundo pressuposto parte do princípio de que uma certa noção de totalidade (que pode ser empiricamente observável e descrita pelo cientista social) emerge destes arranjos coletivos. Partindo desta noção de totalidade percebemos que há elementos, padrões discerníveis e códigos de condutas que são resultado da experiência concreta de ação dos sujeitos das práticas. Tentar compreender e descrever estas experiências no universo simbólico dos cyberatletas será o objetivo geral desta dissertação.

Esta noção de totalidade, como percebe Magnani (2009), não faz sentido se pensada como um todo orgânico (isento de conflitos), pois não são as características funcionais das práticas de sociabilidades que podem imprimir uma coesão para os grupos sociais. Como percebe Magnani (2009, p. 138)

[...] uma totalidade consistente em termos de etnografia é aquela que, experimentada e reconhecida pelos atores sociais, é identificada pelo investigador, podendo ser descrita em termos categorias: se para aqueles constitui o contexto da experiência diária, para o segundo pode também se transformar em chave e condição de inteligibilidade. Posto que não se pode contar com uma totalidade dada, postula-se uma, nunca fixa, a ser construída a partir das experiências dos atores e com a ajuda de hipóteses de trabalho e escolhas teóricas, como condição para que se possa dizer algo mais do que generalidades e platitudes a respeito do objeto de estudo.

Diante do exposto, podemos apontar uma questão de ordem mais geral: Se a prática e a ação social não ficam imunes diante da escala da metrópole, como podemos perceber e compreender estas práticas? Magnani (2005) propõe uma revisão teórica e epistemológica (ou mesmo uma visão complementar) sobre o que já foi dito e escrito sobre as relações dos agentes do espaço urbano. Sua crítica parte da ideia de que algumas perspectivas privilegiam as relações fugazes, fluídas, desterritorializadas e nômades destes agentes (especialmente quando estas

peças estão dentro da categoria de indivíduos considerados “jovens”). Suas críticas à noção de “tribos urbanas” partem do pressuposto de que este conceito engendra um apelo mais metafórico do que categórico⁵. Além do mais, sua utilização unívoca e acrítica não lança poucas luzes sobre a forma de análise destes comportamentos e estilos de vida. A noção de “culturas juvenis” (tão em voga após as análises de teóricos dos estudos culturais) parte de um erro semelhante. Magnani (2005, p. 176) percebe que os esforços de análise dos estilos de vida dos jovens elaborados por estes intelectuais são extremamente válidos. Entretanto, as limitações destas análises estão relacionadas com o fato de que estas descrições “remetem à ideia das ‘subculturas’, tão ao gosto da tradição inaugurada pelo Centro de Estudos de Cultura Contemporânea”. Colocaremos novamente a questão: Como proceder diante da análise destas práticas? Magnani (2005, p. 177, grifos nossos) propõe uma mudança de perspectiva. Em suas palavras:

Em vez da ênfase na condição de “jovens”, que supostamente remete a diversidade de manifestações a um denominador comum, a ideia é privilegiar sua inserção na paisagem urbana por meio da etnografia dos espaços por onde circulam, onde estão seus pontos de encontro, e ocasiões de conflito, e os parceiros com quem estabelecem relações de troca.

Nesta perspectiva alternativa sobre como proceder à análise das práticas de sociabilidades dos distintos grupos de jovens há uma articulação entre os dois elementos-chaves nesta dinâmica: a cidade (pensada como um produto da prática social acumulada dos agentes) e os agentes (com seus estilos de vida, suas práticas e representações). Os atores sociais estão inseridos em uma trama de relações que são uma via de acesso privilegiado para o cientista social perceber e interpretar estas redes. Diante do exposto, surge a noção de *circuitos de jovens*. O quadro referencial em que esta categoria está solidificada se baseia na pressuposição de que os agentes utilizam os espaços da cidade de uma forma bastante peculiar dependendo dos estilos de vida em que estes sujeitos mantêm estas relações.

Além das esferas comumente percebidas como cenários propícios para a agregação e para a possibilidade de construção de relações de afetividades nas cidades (como uma rua, um bairro ou uma comunidade) existem esferas (mais amplas, porém igualmente identificáveis e passíveis de descrições) que possibilitam

⁵ Sobre esta questão ver os ensaios de Magnani (1992) e Frehse (2006).

a construção destes “encontros surpreendentes” (MAGNANI, 2005, p. 180). Estas esferas são exatamente estes *circuitos*.

Com relação a *circuito*, trata-se de uma categoria que descreve o exercício de uma prática ou a oferta de determinado serviço por meio de estabelecimentos, equipamentos e espaços que não mantêm entre si uma relação de contiguidade espacial; ele é reconhecido em seu conjunto pelos usuários habituais (MAGNANI, 2005, p.178-179).

Para tanto, elaboraremos nesta dissertação uma *etnografia dos circuitos dos cyberatletas de Fortaleza*. Por meio do exercício etnográfico, descreveremos os espaços de encontro e de práticas de sociabilidades dos frequentadores de campeonatos de futebol digital na cidade de Fortaleza. Além do mais, elaboraremos uma discussão com o objetivo de apreender as principais características que balizam os comportamentos destes agentes em seus encontros cotidianos.

Deste modo, esta dissertação está dividida em cinco capítulos. O capítulo “Sobre máquinas e monstros” fará uma análise do contexto teórico em que esta pesquisa está inserida. Através de uma rápida revisão bibliográfica sobre aquilo que compreendemos como os “aspectos sociais da tecnologia”, tentaremos apresentar de que forma os jogos eletrônicos foram analisados em pesquisas sociais e apontar em que sentido nosso estudo sobre o universo dos cyberatletas pode ajudar a contribuir com estas questões. Após isso, teremos um capítulo intitulado “A Federação Cearense de Futebol Digital” e nosso objetivo com esta discussão é compreender os impactos das criações de Federações e Associações de jogadores nas práticas de sociabilidades destes agentes. Em seguida, apresentaremos um capítulo que versará a respeito da rede de sociabilidade dos jogadores de futebol digital em movimento pelas cidades. Por fim, faremos uma discussão a respeito dos princípios simbólicos que constituem o universo destes jogadores. O mote central que norteará este capítulo será tentar compreender em que sentido o processo de “tornar-se um cyberatleta” baliza comportamentos e estimula relações de aproximação e de distanciamentos de pessoas nesta rede de jogadores. Como veremos, o processo de “tornar-se um cyberatleta” não é algo que está disponível para todos os agentes, pois isto pressupõe um deslocamento de si em favor desta coletividade.

2 SOBRE MÁQUINAS E MONSTROS: VIDEOGAMES E A CULTURA TECNOLÓGICA CONTEMPORÂNEA

Terceiro princípio. Nunca somos postos diante da ciência, da tecnologia e da sociedade, mas sim diante de uma gama de associações mais fracas e mais fortes; portanto, entender o que são fatos e máquinas é o mesmo que entender o que as pessoas são (LATOURET, 2000, p. 423, grifos no original).

A maneira de se praticar o futebol se ampliou nos últimos anos. Esta mudança se reflete, em seus aspectos mais específicos, quando analisamos a prática do futebol digital. Em termos sociológicos, podemos nos indagar quais os impactos destas mudanças nas práticas sociais dos agentes em relação a este esporte. Toledo (2008, p. 194, grifos no original) postula que é possível praticar o futebol em temporalidades e espacialidades bastante variadas: “A cada variação na sensibilidade e disposição para a prática do jogo, que pode ser de ordem econômica, política, moral ou tecnológica alteram-se as *formas* do jogar e a percepção que se tem dele [...]”. Nesse ponto, emerge uma questão central que norteará este capítulo: Como essa variação na sensibilidade e disposição para a prática deste jogo se configura no universo do futebol digital?

A prática do futebol digital se esculpe por um apelo inexorável operacionalizado através de configurações presentes no ramo da alta tecnologia. Em um sentido prático, para se iniciar uma partida de futebol digital (no modo como estes jogos acontecem entre os cyberatletas) necessita-se de seis elementos estritamente técnicos: um televisor ou monitor para projetar as imagens (de preferência de “alta definição”); um console ou plataforma de videogame PlayStation 3 (de preferência); uma cópia original do jogo Pro Evolution Soccer (em sua versão mais recente e atualizada, exclusivamente); dois *joysticks* ou controles de videogames; uma conexão de internet banda larga (utilizada apenas nas partidas *on-line*); e, por último (mas não menos importante), uma fonte direta de energia elétrica. Notemos que há uma reconfiguração no esquema representado por Toledo (2008) dos elementos básicos para elaboração de um estado inicial de jogo: na maneira tradicional, apenas uma bola e um recorte espacial; na maneira dos “atletas digitais” observamos vários pormenores essenciais necessários para a realização de uma partida.

Nesse sentido, percebemos que não podíamos deixar de notar que a prática do futebol digital está seriamente conjugada com estes suportes tecnológicos de ponta: videogames, cabos HDMI⁶, *joysticks wireless* (controles sem fio), internet banda larga, televisores LCD⁷, e discos Blu-ray⁸; são estes os elementos básicos necessários para a criação de uma partida de futebol digital. Diante do exposto, podemos nos questionar quais as implicações deste “apetite implacável” destes agentes para o consumo destes objetos técnicos. Como poderemos notar, a técnica representa um papel crucial nas mediações ordinárias entre humanos e humanos, mas também entre homens e máquinas. Como compreender estas complexas relações? De que forma a teoria social compreende as relações das pessoas com os objetos técnicos? Apesar de sugerir que o futebol pode ser praticado em modalidades distintas da maneira usual ainda carece nas ciências sociais estudos que pretendam compreender as estruturas e as particularidades destes diversos segmentos.

A prática cotidiana dos cyberatletas, alicerçada nos domínios do consumo simbólico destas máquinas, nos apontam que a tecnologia pode ser compreendida através de significados e entrecruzamentos diversos. Não apenas como simples equipamentos, estes objetos técnicos assumem um papel atuante nas práticas de

⁶ HDMI (High-Definition Multimedia Interface) é uma forma de conexão compacta em cabos que transmite imagens e sons em alta definição para projetores digitais (como monitores e televisores) que suportam tal tecnologia (os chamados monitores Full HD – abreviação em inglês de “alta definição”). Os jogadores de futebol digital garantem que sem este cabo não se tem uma experiência completa de jogo. Certa vez, presenciei jogadores desistirem de participar de uma partida de jogo por não terem nenhum destes cabos disponíveis. De acordo com estes jogadores, cabos de tecnologia inferiores deixam o jogo “mais lento” e “mais travado”. Estes cabos não acompanham o console de videogame PlayStation 3, pois são considerados periféricos opcionais. Em outro momento de jogo, presenciei estes jogadores se deslocarem por vários bairros da cidade em busca de um cabo HDMI emprestado para a realização de um pequeno campeonato na sede da FCeFD. Nota-se, portanto, que estes suportes tecnológicos são essenciais para estes jogadores.

⁷ Os televisores LCD são monitores que utilizam uma tela de cristal líquido para a projeção das imagens. Os maiores benefícios destes monitores em relação aos convencionais são a alta economia de energia, imagens mais nítidas e uma grande redução de tamanho. Um grande inconveniente desta tecnologia é o seu preço elevado em relação aos televisores tradicionais. A tela LCD é uma tela padrão utilizada nos campeonatos de futebol digital. Um dos organizadores destas competições me afirmou que os televisores LCD foram muito importantes para os campeonatos devido ao seu aspecto mais leve e compacto que os televisores “de tubo”. Deste modo, a locomoção destes aparelhos se tornou muito mais ágil. De fato, pude notar a eficiência de deslocamento destes televisores em vários momentos desta etnografia. Por exemplo, em um porta-malas de um carro popular foi possível transportar quatro televisores de 32 polegadas – o necessário para montar uma competição inteira.

⁸ O disco Blu-ray é um disco que foi lançado no mercado mundial em 2008. Este disco é conhecido como o sucessor do DVD (Digital Versatile Disc). O Blu-ray é a tecnologia utilizada para transmitir dados em alta definição, pois possui uma capacidade de armazenamento dez vezes maior que seu predecessor. O console de videogame PlayStation 3 utiliza esta tecnologia para reproduzir seus jogos e *softwares*.

sociabilidades destes agentes. Nesse sentido, elaboramos neste capítulo uma reflexão a respeito daquilo que denominamos de “cultura tecnológica contemporânea”. Nossa revisão de literatura sobre este tema nas ciências sociais nos autoriza a pontuar que a tecnologia imprime um fascínio ambivalente que se conjuga em uma mistura de fascinação e desprezo por estes objetos (e consequentemente por seus usuários). Deste modo, elaboramos uma reflexão neste capítulo que perpassam dois pontos principais: primeiro, a ambiguidade com que objetos tecnológicos foram analisados por diferentes enfoques teóricos nas ciências sociais; segundo, a forma com que os jogos eletrônicos foram discutidos nas ciências sociais.

2.1 A tecnologia e sua “fascinação ambivalente”

Nietzsche dizia, sobre os grandes problemas, que eram como os banhos frios: é preciso entrar rápido e sair da mesma forma (LATOURETTE, 1994, p. 17).

O papel da técnica e da inovação nas práticas sociais é um tema de análise recorrente nas ciências sociais. Antes mesmo do surgimento dos estudos específicos sobre este tema – que alguns pesquisadores denominam de sociologia ou antropologia da técnica⁹ – muitos autores clássicos das ciências sociais já traziam estas questões no bojo teórico de suas reflexões. Trigueiro (2009) percebe que as discussões a respeito da “natureza da tecnologia” perpassam as obras de grandes analistas sociais como Marx, Engels, Comte, Simmel e Weber. Pfaffenberger (1988, p. 250, tradução nossa) percebe que a tecnologia “[...] é uma força mistificadora de primeira ordem que rivaliza apenas com a linguagem em seu

⁹ Um quadro mais geral em que os recentes estudos da sociologia ou antropologia da técnica estão inseridos são os Science and Technology Studies (STS). O STS é um campo de estudo interdisciplinar que pretende perceber o papel da ciência e da técnica na sociedade. Na visão tradicional sobre a relação do par ciência/tecnologia, esta última aparece em uma posição de segunda categoria. Em outras palavras, a tecnologia não passa de ciência (no caso, *hard science*) aplicada; logo, suas formas de usos e apropriações pelos agentes estariam limitadas aos processos originados do conhecimento científico. A partir da década de 80, vemos uma virada de perspectiva nestes estudos. Esta visão tradicional é posta em cheque por muitos pesquisadores que reivindicam um olhar mais aprofundado das ciências humanas nestas questões. Não é possível elaborarmos um quadro unitário de pensamento que resumam as conclusões e os métodos de análise dos teóricos do STS. Entretanto, estes pesquisadores parecem compartilhar uma conclusão: a ciência e a tecnologia são eminentemente processos sociais e seus usos e impactos devem ser analisados pelos cientistas sociais (SISMONDO, 2010).

potencial (para parafrasear Geertz) de nos suspender nas teias de significados que nós mesmos criamos”.

Nesta linha de pensamento, Benakouche (2007) analisa que as chamadas “novas tecnologias”, principalmente aquelas oriundas da moderna informática, causaram uma onda de profundas incertezas com o advento de sua expansão cada vez mais desenfreada. Como percebe a autora:

Se existe um consenso a respeito das principais características das sociedades contemporâneas, esse se refere à presença cada vez maior da tecnologia na organização das práticas sociais, das mais complexas às mais elementares (BENAKOUCHE, 2007, p.79).

Ao analisar o modelo de interpretação da compreensão do fenômeno tecnológico nas ciências sociais, Trigueiro (2009) percebe dois tipos distintos de abordagens. De um lado, estes debates estariam resumidos naquilo que este autor denomina de abordagens clássicas; neste tipo de abordagem as teorias e as referências empíricas destes estudos compreendem a técnica como um dispositivo ontológico, determinista e pré-moldado. Por outro lado, estariam aqueles estudos que este autor denomina de construtivista ou fenomenológico; nestes estudos, os artefatos tecnológicos passam a ser percebidos como algo que não se limitam à sua estrita racionalidade técnico-instrumental.

Em consonância com este estudo, Benakouche (2007) percebe duas abordagens distintas sobre a compreensão dos impactos sociais da tecnologia na sociedade: as abordagens deterministas e os estudos renovados da técnica. Em sua compreensão, esta primeira abordagem apresenta um entendimento equivocado sobre a técnica por três razões específicas: primeiro, por fortalecer a dicotomia entre tecnologia e sociedade; segundo, por não perceber a tecnologia como um processo e ignorar as consequências políticas presentes em cada inovação; terceiro, por analisar a adoção dos artefatos tecnológicos pela sociedade partindo de vieses deterministas. A autora aponta, ainda, que as abordagens deterministas são as mais presentes nos estudos sociais sobre a tecnologia no Brasil e sua difusão deve-se ao seu “apelo dramático” que as interpretações baseadas na metáfora do “impacto tecnológico” ajudou a divulgar pelo Brasil¹⁰.

¹⁰ Sobre este assunto ver as pesquisas de Goytisolo (1977) e Niskier (1972). O primeiro autor percebe a tecnologia, o cientificismo e a racionalização como perigos e como ameaças em potenciais

Ribeiro (1999) postula que as inovações tecnológicas sempre foram alvo de um dilema eminente. Em seu entendimento, certas visões sobre a tecnologia perpassam mitos, metáforas e tensões que expõem discursos contraditórios sobre a relação homem/máquina e sobre a “consciência tecnológica” (OLIVEIRA, 1972) do homem contemporâneo. Ribeiro (1999, p. 2, grifos nossos) postula que o imaginário tecnológico contemporâneo perpassa duas faces distantes: a visão distópica (apocalíptica) e a visão utópica (paradisíaca).

Atualmente, a tecnologia apresenta-se claramente como a ponta fina da pesquisa científica, aquela parte materializada do conhecimento de alta complexidade que chega ao mercado para a consideração do cidadão-consumidor. Ao mesmo tempo, defrontamo-nos com uma relação hiper-complexa com a tecnologia [...]. A fascinação ambivalente da tecnologia revela-se inteiramente. Por um lado, o desejo da transcendência. Por outro lado, o medo da subjugação, da desumanização.

Estas duas metáforas guardam suas particulares maneiras de conceber as tensões sobre os “impactos” dos avanços tecnológicos na humanidade. Este dilema também pode ser concebido como a tensão preeminente entre as visões tecnofóbicas (discursos distópicos marcados pelas visões destrutivas das novas invenções) e as visões tecnotópicas (caudatárias das ideologias do progresso dominantes).

Em sua tentativa de compreender as rerepresentações e o imaginário tecnológico de nosso tempo, Ribeiro (1999) concebe a dicotomia entre dilemas tecnotópicos e tecnofóbicos como a principal ansiedade presente nos discursos de cientistas, jornalistas, artistas, pais, professores, políticos etc. Os discursos tecnofóbicos estão na esfera do medo da subjugação e da capacidade das máquinas de tomarem o lugar dos homens; em outras palavras, nestes discursos fala-se em “novos fetiches” ampliados pela difusão do “universo de simulacros”. Para os tecnofóbicos, os seres humanos estariam assumindo o papel de *ciborgues* – entidades mecânicas (artificiais) altamente evoluídas tecnologicamente que estariam, progressivamente, substituindo o papel dos homens que os criaram. Já os discursos tecnotópicos guardariam um poder normativo e regulatório que visa defender o *status quo* e estaria perfeitamente alinhada com a “espinha dorsal da ideologia do progresso” (RIBEIRO, 1999, p. 7).

para os homens na elaboração de sua verdadeira humanidade. Já o segundo autor parece bem mais otimista com relação aos artefatos e objetos tecnológicos, entretanto a visão determinista permanece bastante forte neste trabalho.

Entretanto, não é fácil separar na teoria social distinções bem amarradas entre teóricos tecnofóbicos e teóricos tecnotópicos. Após uma breve análise sobre este assunto, como veremos a seguir, consideramos como algo extremamente inútil tentarmos cindir estas interpretações de uma maneira bastante precisa. É neste sentido que analisaremos estas explanações, tentando perceber o que estes distintos discursos guardam de importante na tentativa de compreensão do fenômeno tecnológico na vida social.

Preocupados em fomentar uma crítica social da técnica e da tecnologia, alguns autores enxergaram a possibilidade de perceber a técnica como algo eminentemente negativo, desumano e desagregador. Os principais argumentos destas críticas partiam de dois princípios básicos. Um deles apontam as características ideológicas da tecnologia, no sentido de percebê-las como uma extensão da expansão do capitalismo e da ideologia do progresso vigente. A outra crítica está relacionada com os mecanismos desiguais de distribuição destes artefatos tecnológicos de ponta na sociedade. Trigueiro (2009, p. 163) analisa que este enfoque se consolidou com os estudos dos teóricos da “Escola de Frankfurt”, pois estes autores apresentavam em suas análises

[...] uma crítica da ciência e da tecnologia, diagnosticando a politização e ideologização dessas duas atividades humanas no atual contexto do desenvolvimento capitalista; discussões, estas, bem próximas à análise marxista a respeito do “fetichismo” da mercadoria e à tendência alienadora crescente no modo de produção capitalista.

Apesar de reconhecer a importância dos “momentos semióticos” presentes nas interações entre seres humanos e máquinas, Hornborg (2001) argumenta que o *caráter fetichista dos objetos técnicos* não pode deixar de ser reconhecido pelo cientista social em suas análises – como fazem as análises construtivistas. Este autor aponta que o discurso sobre a moderna tecnologia industrial sustenta uma ilusão de que alguns elementos essenciais necessários para a manutenção das estruturas de trocas destes objetos são regulados externamente pelas próprias máquinas. O “caráter fetichista das máquinas” (HORNBERG, 2001, p. 486) está sustentado em um discurso que pretende negar que estes produtos fazem parte de um sistema global extremamente desigual. Em outras palavras, argumenta Hornborg (2001, p. 490), é trivial percebermos que existe uma especial forma de comunicação entre homens e máquinas ou que a tecnologia é construída

simbolicamente pelos seus usuários se o caráter fetichista das máquinas – ou seja, a forma como são desigualmente distribuídos – não forem compreendidas pelos cientistas sociais.

Em um dos textos célebres sobre a relação homem/máquina, Haraway (2009) compreende que as tecnologias (especialmente aquelas oriundas da moderna biotecnologia do final do século XX) seriam responsáveis pela mudança de visão a respeito das “narrativas de origem” do homem ocidental moderno: o público e o privado, a unidade doméstica, as relações de gênero, as fronteiras entre o orgânico e o inorgânico, estariam em cheque com o advento do ciborgue. Dito de outro modo, a autora aponta o final do século XX como um tempo híbrido, mítico e quimérico em que as fronteiras clássicas que constituíram o homem ocidental moderno estariam completamente borradas. Contra a noção de que a técnica se constitui somente de dominação, Haraway postula que o advento da máquina poderia subverter a noção de “totalidades orgânicas” que seriam responsáveis pela manutenção das desigualdades naturalizadas (principalmente no campo das relações de gênero). Deste modo, ao mapear as “semiologias ciborguianas”, Haraway pretende argumentar a respeito da natureza pós-edípica, pós-industrial, pós-gênero e, em última instância, pós-humana fruto desta nova subjetivação oriunda dos novos acoplamentos resultantes desta “fusão” entre homens e máquinas. A ontologia ciborguiana poderia ser responsável por este “prazer das confusões de fronteiras” e a crítica feminista poderia se apropriar deste novo momento político para questionar os crescentes processos de dominação ocidental. Escrito como um libelo contra “toda forma de dominação”, é impossível não deixar de notar certo otimismo de Haraway com o poder revolucionário resultante do uso destas tecnologias.

Assim, meu mito do ciborgue significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades – elementos que as pessoas progressistas podem explorar como um dos componentes de um necessário trabalho político (HARAWAY, 2009, p. 45, grifos nossos).

Pfaffenberger (1988) sugere que grande parte dos estudos sobre tecnologia elaborados pelos cientistas sociais até então (especialmente os antropólogos) estranhamente concebem estes artefatos como separados de toda conduta e experiências humanas. Na maioria dos estudos, os objetos tecnológicos eram apreendidos como parte da “cultura material” das sociedades em questão.

Desta forma, a antropologia interpretativa haveria negligenciado este tema de análise. Nesse sentido, este autor critica este “conceito normativo” sobre a tecnologia que dominaram grande parte dos estudos sobre este tema na antropologia social. Ao analisar estas pesquisas, Pfaffenberger postula que este “conceito ideológico” sobre a tecnologia está sustentado na maioria destes trabalhos por duas visões implícitas e míticas: o sonambulismo tecnológico e o determinismo tecnológico. O sonambulismo tecnológico está implícito nas visões dos pesquisadores que compreendem a tecnologia como algo tão óbvio que não merece uma reflexão mais apurada; em outras palavras, objetos ou sistemas tecnológicos não seriam, em primeira instância, dignos de um estudo mais elaborado nas ciências sociais, pois o caráter meramente funcional e técnico destes objetos denunciam uma inocuidade nas suas formas de uso e apropriação pelos seres humanos. Nesta mesma esteira de pensamento, o determinismo tecnológico se caracteriza por uma visão em que a tecnologia é percebida como uma potente e autônoma força capaz de impor condutas e comportamentos humanos. Em resumo, o que podemos notar nestas duas “visões ingênuas” (de acordo com o autor) é uma impossibilidade de a técnica ser compreendida como um sistema capaz de ser manipulado simbolicamente pelos seres humanos. Para Pfaffenberger (1988, p. 241, tradução nossa) a tecnologia é “algo essencialmente social” e não meramente técnico e independente dos valores humanos. Não existe uma lógica autônoma nos artefatos tecnológicos que sejam capazes de atuarem de uma maneira independente das performances humanas.

Tecnologia, definida antropológicamente, não é cultura material, mas sim um fenômeno social total no sentido utilizado por Mauss, um fenômeno que conjuga o material, o social e o simbólico em uma complexa teia de associações. A tecnologia é muito mais do que objetos materiais que aparecem sob forte influência do fetichismo ocidental [...]. Cada tecnologia é um mundo humano, uma forma de natureza humanizada, que unifica virtualmente cada aspecto dos esforços humanos. Construir uma tecnologia não é somente utilizar materiais e técnicas; mas sim construir alianças sociais e econômicas, inventar novos princípios legais para relações sociais e promover novos veículos para mitos culturalmente elaborados (PFANFFERBERGER, 1988, p. 249, tradução nossa).

Em uma outra ordem de análise (que se conjuga de maneira direta com as abordagens anteriores), alguns teóricos pretendem substituir a problemática resultante do questionamento à respeito do impacto da tecnologia nas coletividades humanas. Um dos principais expoentes desta corrente de pensamento é o teórico francês Bruno Latour. A grande virada epistemológica de seus estudos parte de dois

princípios básicos: primeiro, a negação absoluta da dicotomia entre tecnologia e sociedade; segundo, a tentativa de inclusão de um repertório mais amplo de agentes em atuação nos sistemas que compõem as “redes sociotécnicas”. No primeiro ponto, o autor observa os limites da teoria sociológica clássica nas interpretações baseados na separação entre os aspectos materiais e simbólicos (observados, respectivamente, na infraestrutura e na superestrutura). Sobre este esquema de análise, Latour (1991, p. 103, tradução nossa) observa que esta separação foi importante para lembrar à teoria social da importância dos agentes não-humanos na delimitação da constituição tecnológica na vida social, mas esta separação constituiu “um retrato muito impreciso de sua mobilização e engajamento no interior do laço social”.

O conceito de “redes sociotécnicas” é uma noção importante para estes estudos. Callon (2010) afirma que – na teoria social – o modelo de análise mais comum para perceber o impacto da técnica e da inovação na sociedade foi o “modelo da difusão”. A principal característica deste modelo é a grande divisão entre atores ativos e atores passivos; ou seja, de um lado estariam os poderosos com suas inovações e de outro estariam os homens comuns tolhidos e irrefletidamente condenados ao silêncio. Contudo, o conceito de “redes sociotécnicas” pretende ser um modelo de contraposição a essa visão.

Ao circular, através de vínculos e relações que ela suscita e consolida, a inovação acaba criando o que se chama de uma rede sociotécnica, ou seja, um conjunto de atores que, tendo participado de uma maneira ou de outra, no mais das vezes de maneira modesta, à concepção, à elaboração e à adaptação da inovação, se veem partilhar um mesmo destino [...]. Tais redes mesclam humanos e não humanos e é isso que faz sua força e sua robustez. Nossas sociedades devem sua robustez e sua durabilidade tanto às coisas e aos objetos, tanto às técnicas e às máquinas quanto às normas e aos valores. O que nos sustenta são nossos automóveis, nossas redes de telefone. E se nos sustentam é porque nós estamos apegados a eles. E se estamos apegados a eles é porque, de uma maneira ou de outra, fomos implicados em sua fabricação (CALLON, 2010, p. 71-72, grifos nossos).

Nesse esquema de análise, os atores sociais são capazes de fazer escolhas e julgamentos do que consideram importante e necessário diante de uma inovação. Entretanto, essa não pode ser caracterizada como a maior descoberta destes estudos, pois o conceito de “redes sociotécnicas” pretende ir além desta conclusão. Ao demonstrar que os atores sociais “humanos” e “não-humanos” estão imbricados em uma complexa rede o objetivo geral destes estudos é perceber que estes dois tipos de agentes estão constituídos “coletivamente através da discussão,

da negociação, do acordo, e este processo de construção deixa muitas vias imprevisíveis abertas” (CALLON, 2010, p. 77). Que vias imprevisíveis são estas? Que “margens de manobra” – nos dizeres de Callon (2010, p. 65) – os agentes sociais manipulam quando em contato com a inovação em determinado campo da vida social?

Nesse sentido, emerge a problemática do poder e da dominação em que os agentes “humanos” estão sujeitos ao se submeterem aos agentes não-humanos. Neste ponto, estes estudos nos oferecem outra importante mudança de perspectiva. Latour (1991) observa que a tecnologia na vida social possui uma “gramática imperativa” repleta de signos e elementos que possuem a capacidade de modelar e constituir comportamentos e formas de ações nos indivíduos e nas coletividades. Ao ser inserida na vida social certa tecnologia ou inovação chega repleta daquilo que ele denominou de “programas de ação”. Estes programas podem ser encontrados nas regulamentações ou homologações designadas por um enunciador com o objetivo de constituir um uso comum (padrão) para certa tecnologia. Estas homologações podem ser concretizadas em uma palavra, uma sentença, um objeto ou mesmo em uma instituição¹¹. Entretanto, nem sempre os agentes utilizam estes objetos da maneira prescrita por estes manuais ou guias de usuários. Desta forma, todas as ações e usos não prescritos dos objetos técnicos podem ser percebidos como “anti-programas de ação”.

[...] a força com que um enunciador faz uma declaração nunca é suficiente, no começo, para predizer o caminho que esta declaração seguirá. Este caminho depende do que sucessivos ouvintes fazem com esta declaração. [...] A força de uma declaração depende em parte do que está escrito e em parte do que cada ouvinte faz com esta declaração (LATOURE, 1991, p. 104, tradução nossa).

Em outras palavras, a questão do poder e da dominação não podem ser percebidas como um processo inerente e fatal nas questões que envolvem as relações dos seres humanos com os objetos técnicos. Existem formas de uso e apropriação não prescritas que devem ser levados em conta na análise social, pois “o destino de uma declaração está nas mãos dos outros” (LATOURE, 1991, p. 105-106, tradução nossa). Ou seja, a gramática imperativa não é apenas transmitida

¹¹ Em nossa pesquisa, o manual de instruções dos videogames e seus acessórios constituem um elemento privilegiado para compreendermos estes programas de ação.

para os agentes, pois na experiência prática cotidiana o que os agentes fazem é “traduzir” estas declarações.

Em resumo, Latour (1994) e os teóricos da chamada antropologia simétrica reivindicam uma antropologia comparada em que humanos e não-humanos poderiam ser compreendidos através do trabalho da tradução e das análises das redes sociotécnicas. Latour percebe que o mundo social não pode mais ser compreendido se não levarmos em conta que os híbridos (que ele denomina de “monstros”) já estão circulando livremente entre nós: embriões congelados, máquinas digitais, milho híbrido, psicotrópicos, sintetizadores de genes, mediadores de audiências, baleias equipadas com rádio-sondas são alguns dos híbridos descritos e analisados por estes estudiosos. Latour compreende que não é mais possível analisar a técnica e o mundo material de um lado e os sujeitos de outro.

Os modernos afirmam, de fato, que a técnica nada mais é que pura dominação instrumental [...]. É o que fingem crer, mais é preciso sobretudo nunca acreditar neles completamente [...]. Olhem em volta: os objetos científicos circulam simultaneamente enquanto sujeitos, objetos e discurso. As redes estão preenchidas pelo ser. E as máquinas estão carregadas de sujeitos e coletivos (LATOURE, 1994, p. 65, grifos nossos).

Latour postula que um dos princípios básicos inerentes na análise das redes sócio-técnicas requer a compreensão de que a tecnologia não modifica ou impõe um padrão de comportamento aos agentes humanos. Ao contrário, a entrada da inovação e da técnica em um determinado segmento da vida humana está relacionada com um delicado processo de negociações e ajustes que perpassam vários elementos de um cenário social específico. E, como podemos notar, elementos humanos e não-humanos atuam de formas específicas neste processo. Contudo, em um princípio simétrico de análise desta cadeia de associações é perfeitamente possível postular sobre a existência de uma narrativa e de uma ato comunicativo presente neste contexto. Em uma análise simbólica deste processo, a máquina “fala” e seus usuários “compreendem”.

A grande dificuldade de integrar a tecnologia na teoria social é a falta de um recurso narrativo. Nós sabemos como descrever relações humanas, nós sabemos descrever mecanismos, nós até tentamos alternar entre contexto e conteúdo para falar sobre a influência da tecnologia na sociedade e vice-versa, mas não somos ainda hábeis de tecer juntos estas duas fontes em um todo integrado (LATOURE, 1991, p. 111, tradução nossa).

Diante deste quadro, nos indagamos: Quais as consequências destas considerações para a análise de artefatos tecnológicos de ponta nas ciências

sociais? É possível elaborar um quadro de referência alternativo para pensarmos os “impactos” da tecnologia na prática dos agentes em relação com estes objetos? Os videogames e os jogos eletrônicos acabam adentrando nestas discussões por serem objetos provenientes do avanço tecnocientífico da cultura tecnológica contemporânea. Deste modo, estes objetos terminam por provocar, assim como qualquer outro artefato ou objeto inserido nesse mesmo contexto, esta espécie de “fascinação ambivalente” que Ribeiro (1999) evidencia.

Esta rápida revisão de literatura nos apontam que as máquinas e as subjetivações por ela engendradas estão solidificadas como um tema de análise importante no campo nas ciências sociais. Compreendemos que os discursos científicos estão enraizados em nossa maneira de percebermos e analisarmos questões de toda ordem. De todo modo, é preciso que tenhamos uma rara sensibilidade para tentarmos eximir de toda tentativa generalizante que pretenda conceber estes objetos em um sentido de diagnóstico da realidade. Mais uma vez, Latour (1991, p. 130, tradução nossa) argumenta em favor de uma discussão sobre os artefatos tecnológicos que não privilegiem “a absurdidade, o perigo, a amoralidade ou o irrealismo” destes objetos em detrimento das descrições destas redes sociotécnicas que estes objetos estão inseridos.

Os dilemas éticos que estes “monstros” (nos dizeres de Latour) parecem conjugar em nossas experiências cotidianas costumam exigir uma resposta e uma posição por parte dos analistas sociais. Entretanto, nenhuma resposta imediata estar nos horizontes de análise de qualquer cientista social. Consideramos que os enfoques etnográficos que pretendem perceber as relações entre os seres humanos e as tecnologias como um enfoque bastante instigante que podem avançar de uma forma valorosa em termos de construção de uma verdadeira antropologia da tecnologia. Apenas assim podemos ampliar a discussão e construir, através de novos arranjos teórico-metodológicos, descrições e análises que não se limitem a rotular estes novos agenciamentos tecnológicos como fetichistas, quiméricos, ciborguianos, pós-humano, biomaquinal, biocibernético, pós-biológico ou mesmo híbridos.

Não pretendemos negar a originalidade e a contribuição destas formas de refletir sobre as novas interfaces entre o corpo humano e as máquinas – inclusive,

faremos uso de algumas destas categorias analíticas nesta dissertação. De fato, o que estamos sugerindo é uma tentativa de construção analítica alternativa a respeito deste tópico de análise no campo das ciências sociais. Neste olhar diferenciado sobre a relação da díade homem/máquina consideramos como extremamente válidos os registros etnográficos presentes nos “momentos semióticos” (HORNBERG, 2001) ilustrados nos encontros extraordinários entre as pessoas e estes objetos técnicos. Nesse sentido, a antropologia se manifesta como uma disciplina crucial nesta empreitada teórico-metodológica. Como percebe Fischer (2011, p. 75, grifos nossos):

À medida que nos movermos em direção a mundos que são cada vez mais dependentes de base de dados interconectadas e de infraestruturas de informática que requerem novos modos de tomada de decisão social reflexiva e que são responsáveis não apenas ante os valores instrumentais, mas também ante as responsabilidades culturais diferenciadas de pessoas que pertencem a diferentes nichos sociais e culturais, precisaremos de antropologias da ciência e tecnologia mais ricas, para informar, criticar e reconstruir repetidamente as formas de vida emergentes que já estão se formando à nossa volta. Não podemos mais nos contentar com as alegações generalizantes sobre a alienação do mercado, sobre a tecnificação da vida, sobre a globalização.

A fascinação ambivalente que a tecnologia parece estar exercendo em nossas subjetividades emerge, no contexto contemporâneo, como uma questão da ordem do dia. De fato, estes inúmeros dilemas éticos (que também podem ser compreendidos como dilemas epistemológicos e teóricos) exigem uma reapropriação de ferramentas e de um amplo discurso científico que possam ampliar o escopo de nossas interpretações sobre esse fenômeno. Fischer (2011) critica o vocabulário vago e impreciso e o uso desmedido de muitas noções que englobam os enfoques utilizados nos estudos sobre a tecnologia. Em sua percepção, termos como multiculturalismo, hibridismo, cosmopolitismo ou mesmo globalização parecem não mais dá conta de muitos aspectos dos novos agenciamentos que as máquinas e as técnicas proporcionam aos seus usuários.

Em nossa percepção, não adianta concluirmos que o processo de “tecnificação da vida” está nos tornando ciborgues ou seres híbridos. Ou, como argumenta Law (1991, p. 17, tradução nossa), concluirmos que nosso especismo¹²

¹² Law (1991, 17) utilizada o termo “*speciesism*”. Esta expressão, sem um referente direto no Brasil, pode ser compreendida como a capacidade da espécie humana de negar outras espécies, principalmente animais (não-humanos) e plantas. Law acredita que este especismo é um dos fatores

exacerbado nos impediu de percebermos que somos todos “parte das máquinas”. A tecnologia está no mundo social e os seres humanos estão fazendo uso destes objetos rotineiramente. Muitos dos usuários destas máquinas não refletem ou simplesmente realizam o uso destes objetos de uma maneira bastante casual e pragmática. Entretanto, alguns agentes parecem levar a tecnologia mais a sério e as implicações destes usos constantes em suas subjetividades presumem que algo mais complexo emerge destas situações.

A dinâmica tecnocientífica contemporânea não pode mais ser pensada como um espaço em que os cientistas sociais nada têm a contribuir. O fenômeno de rotinização das inovações perpassa um uso social das tecnologias que é, ao mesmo tempo, político, econômico, discursivo, prático, simbólico e ritual. É inegável que a tecnologia tenha proporcionado ansiedades culturais nunca presenciadas pelo gênero humano (são exatamente estes os “monstros” na qual se refere Latour). De todo modo, não podemos mais refletir sobre estes objetos como se eles demonstrassem o limiar da decadência humana. A tecnologia se conjuga com as experiências humanas em diferentes instâncias e, de fato, estas tecnologias estão sendo colonizadas por agentes sociais. Como percebe Latour (1994, p. 74, grifos nossos):

Eu talvez use uma furadeira elétrica mas também um martelo. A primeira tem vinte anos, o segundo centena de milhares de anos. Eu serei um carpinteiro “de contrastes” porque misturo gestos provenientes de tempos diferentes? Eu serei uma curiosidade antropológica?

De fato, a prática do futebol passou por uma ampliação nas formas de uso e desfrute deste esporte na sociedade. É inegável que a prática do futebol digital constituiu uma alteração nos moldes clássicos de vivências simbólicas deste jogo. Estas alterações incrementaram novos elementos e reforçaram algumas características peculiares do “futebol real”. Entretanto, consideramos como bastante improdutivo concluirmos que os cyberatletas que praticam o futebol digital estão imbricados em “ontologias ciborguianas pós-humanas” por utilizarem estas máquinas em suas experiências coletivas. O que estamos tentando fazer nesta pesquisa é levarmos a sério a sugestão de Latour de não percebermos estes agentes como uma “curiosidade antropológica”.

responsáveis pela inclusão das máquinas nas margens da civilização humana. Posteriormente, o autor chega à conclusão de que este isolamento causa “sofrimento às máquinas”.

De todo modo, esta séria provocação de Latour nos remete a uma conclusão interessante a respeito do objeto de estudo desta pesquisa. Ao invés de nos filarmos a certa corrente de pensamento ou tentarmos realizar uma conceituação genérica do que seja tecnologia optamos por descrever e interpretar quais os usos sociais que os cyberatletas de Fortaleza fazem dos videogames e de toda a tecnologia em que este objeto está imbuído. Entendemos por “usos sociais” todas as classificações simbólicas presentes na utilização destes objetos que perpassam as características técnicas e funcionais destas máquinas. Nesse sentido, percebemos que os “usos sociais” dos objetos tecnológicos podem ser descritos e analisados pelos cientistas sociais. Ao invés de narrativas eloquentes sobre o “impacto” desta tecnologia na vida destes usuários, optamos por narrativas menores que privilegiam os “momentos semióticos” (HORNBERG, 2001) nas relações destes agentes com estas máquinas.

Em resumo, concluímos este ponto afirmando que aceitamos o postulado de que os usos de certas tecnologias continuarão a “crescer e a modificar grandemente os modos como nos expressamos, nos comunicamos, pensamos e interagimos com o mundo” (SANTAELLA, p. 128, 2007). Posteriormente, concordamos com Strathern (2007, p. 173) quando esta autora se recusa a aceitar a conclusão de que “não há nada de novo nas novas tecnologias”, ou seja, que estes artefatos maquínicos não passam de velhas estruturas humanas convertidos em suportes tecnologizados. Entretanto, nos recusamos a interpretar estas novas e complexas formas de subjetivações a partir de análises apressadas e descontextualizadas que privilegiam, na maioria das vezes, soluções rápidas para problemas complexos.

Nessa esteira de pensamento, aceitamos a metáfora dos “monstros” evocados por Bruno Latour para pensar a relação destes novos suportes tecnológicos na vida dos seres humanos. Estes “monstros” são exatamente estes seres híbridos que povoam nossos cotidianos e nos causam ansiedades políticas, éticas, morais, econômicas e culturais. Contudo, se aceitarmos que as tecnologias são os monstros responsáveis pelos maiores pesadelos do homem contemporâneo devemos evitar (a todo custo) temê-los. Ao contrário disso, devemos tentar compreendê-las através da análise sistemática dessas “tramas sociotécnicas” que conjugam, mobilizam e redefinem agentes os mais diversos. E para isso ser possível

é necessário olharmos as tecnologias existentes na sociedade sem “trincarmos os dentes”, como sugere Latour. (1994, p. 130). E é desta forma, sem fazermos caretas e de mente aberta, que os videogames serão analisados no decorrer desta dissertação.

2. 2 Jogos eletrônicos e sociedade: uma análise de literatura

A literatura acadêmica existente sobre videogames é muito vasta. Desde que estes objetos surgiram no mercado de consumo¹³ (por volta do início da década de 70) notamos um assombro característico causado por uma ampla gama de medos, receios e apreensões as mais diversas. Como veremos neste ponto da dissertação, a *natureza aterrorizante* dos videogames se reflete de maneira bem demarcada nos relatos acadêmicos sobre estas máquinas no campo das ciências sociais. Dito de outra forma, os videogames causam “assombros” exatamente por serem objetos maquínicos imbricados em uma extensa rede sociotécnica que desafia qualquer tentativa rápida de delimitação.

Neste capítulo, tentamos tangenciar uma discussão sobre videogames (em um sentido mais geral) fazendo uma referência direta destas máquinas como “objetos técnicos”. Nossa intenção é nos distanciarmos das rápidas e abstratas definições que tentam delimitar significações exclusivas sobre estes objetos. Deste modo, nosso objetivo ao realizarmos esta revisão de literatura sobre videogames no âmbito das ciências sociais é tentarmos compreender que estas discussões estão

¹³ De acordo com Kent (2001, p. 22, tradução nossa), o primeiro console doméstico de jogo eletrônico foi lançado em 1972 nos Estados Unidos. Ralph Baer, um eletricista alemão exilado pelo nazismo, trabalhou por trinta anos em uma empresa que desenvolvia tecnologia para o exército americano. Ao tornar-se gerente da divisão de criação e desenvolvimento tecnológico, Baer decidiu ver o que era possível fazer com uma televisão e microprocessadores. “Eu estava sentado no terminal de ônibus de East Side, durante uma viagem de negócios, pensando sobre o que fazer com uma TV além de sintonizar canais que você não quer. E eu me deparei com o conceito de fazer jogos, construindo alguma coisa por \$19,95. Isto foi em agosto de 1966.” Baer desenvolveu o primeiro protótipo de um console doméstico de videogame e o intitulou de Odyssey. Inicialmente denominou sua invenção de “all purpose box” (caixa para todos os propósitos) devido a suas características multifuncionais intrínsecas. Sua máquina não foi tão bem recebida no mercado e amargou um relativo fracasso nas vendas. Apesar deste fato, na década seguinte o mercado dos videogames se consolidaria neste cenário como uma das mais rentáveis indústrias no ramo do entretenimento.

inseridas em um campo bem demarcado de posições e significações as mais diversas.

Inicialmente, notamos que os videogames foram compreendidos através de um viés acusativo e generalizante em que suas características negativas se tornaram a discussão central destes trabalhos. Por outro lado, este campo de estudo se ampliou e surgiram novas possibilidades de apreensão de seus efeitos na sociedade (particularmente, suas características positivas). Atualmente, estas duas visões coexistem na teoria social e nenhuma parece se sobrepor a outra.

O que justifica esta *sensação aterrorizante* que os videogames causam na sociedade contemporânea? Hoje em dia, os jogos eletrônicos estão em toda parte¹⁴. Sua natureza ubíqua apenas ampliam os dilemas e tornam ainda mais difíceis categorizá-los de uma maneira precisa. O mercado dos eletrônicos já é considerado o mais lucrativo no ramo da indústria do entretenimento em muitos países. Nos Estados Unidos, seu faturamento bruto já ultrapassou o de Hollywood. Chaplin e Ruby (2006, p. 12, tradução nossa) apontam que a indústria dos jogos eletrônicos na América do Norte vem alcançando um crescimento de 15% ao ano, ou seja, o “dobro do crescimento da economia americana em geral durante o mesmo período [ano 2005] e mais que o dobro do crescimento da indústria de informática e cinematográfica”. Deste modo, Jindra (2007, p. 67, tradução nossa) pontua que seu impacto econômico justificaria um aumento do interesse acadêmico sobre “o maior fenômeno da cultura popular nos últimos dez anos”.

Convém, portanto, analisarmos mais profundamente sobre o que já foi dito e pensado sobre os videogames no campo das ciências sociais. Este debate se avoluma em uma ampla discussão que reflete, em certa medida, as ansiedades retratadas anteriormente. Nossa pesquisa bibliográfica sobre este tema demonstra que as metáforas tecnofóbicas e tecnotópicas ganham um especial contorno quando analisamos estes textos que se propuseram a refletir sobre os “impactos” destes

¹⁴ Se um consumidor decidir comprar um jogo eletrônico e entrar em uma loja de grande porte ele se deparará com a seguinte realidade: uma ampla gama de jogos e plataformas distintas com os mais variados preços e diferentes funcionalidades. Enfim, o mercado de videogames se expandiu e se diversificou. De todo modo, a massificação de dispositivos que se constituem como aparelhos capazes de emular um jogo digital é o que define o caráter do ubíquo dos jogos eletrônicos na contemporaneidade. Se “os jogos eletrônicos estão em toda parte” isso acontece devido a estes aparelhos estarem em toda parte. Entretanto, os meios mais comuns de simularmos um jogo digital são a partir de computadores, consoles de videogames (nome específico dado aos computadores que recebem a função exclusiva de rodar jogos eletrônicos), celulares e *tablets*.

objetos na vida de seus usuários-consumidores. Nesteriuk (2009) aponta que em relação aos estudos acadêmicos específicos sobre videogames, as visões apocalípticas (tecnofóbicas) são as mais difundidas. Portanto, neste ponto da dissertação apontaremos brevemente sobre cada uma destas visões iniciando com a visão considerada dominante: as visões distópicas, tecnofóbicas ou apocalípticas.

2.2.1 “Game over”: videogames e tecnofobia na teoria social

A expressão “game over” é bem conhecida pela maioria dos jogadores de videogames. Neste momento, ela serve de metáfora para ilustrarmos uma tendência presente em algumas pesquisas sobre estas máquinas na teoria social. “Game over” significa (em um sentido literal) “fim do jogo”. Entretanto, utilizamos esta expressão para evocar um desejo latente constatado após as leituras dos teóricos que pretendem demonstrar os efeitos nefastos que estes objetos causam em “nossas crianças e jovens”. Para estes autores, este jogo precisa acabar (e o mais rápido possível). Analisaremos de forma mais detida os argumentos presentes nestas pesquisas que pretenderam compreender os impactos destes objetos nos cérebros e nos comportamentos de seus usuários (ou seja, nos indivíduos) e na sociedade como um todo.

O artigo de Ellis (1984) nos aponta que os videogames (desde seu surgimento) já foram considerados pela sociedade um grave problema social. Preocupado com o substancial aumento daquilo que denomina de “proliferação do entretenimento hightech” e com o aumento das reclamações dos pais e das autoridades sobre estas máquinas, Ellis coordenou uma pesquisa com um grupo de mais de 250 jovens que frequentavam os locais (geralmente bares, lojas e restaurantes) que hospedavam estas máquinas em um bairro industrial nos subúrbios de Toronto. Através de um amplo estudo que envolveu questionários, entrevistas e observação participante Ellis chegou à conclusão de que a preocupação dos pais em relação ao comportamento desviante de seus filhos (uso

de drogas, “matar aula”, vício, roubo) por envolvimento com os “video arcade”¹⁵ não se confirmou na realidade. Como pontua o próprio autor: “Nós encontramos uma associação positiva entre o uso dos video arcade e dos comportamentos desviantes; entretanto, isto foi verdade apenas para a minoria das crianças e dos jovens pesquisados” (ELLIS, p. 61, tradução nossa). A visão tecnofóbica é compartilhada por este autor na medida em que baseia sua pesquisa na tentativa de constatar se estas máquinas podem aflorar comportamentos desviantes em crianças e jovens. Ao preparar sua amostra com o objetivo único e claro de perceber se os jovens comentem (ou não) delitos devido ao uso de videogames, o autor demarca compartilhar certas visões fatalistas sobre estes objetos. O autor termina sua exposição com um alerta aos pais para que exerçam um controle sobre seus filhos.

Na medida em que os achados deste estudo devem ser usados para formularmos respostas sobre esta questão, parece haver três formas de procedermos. Primeiro, a importância do controle social familiar [...]. É importante que os pais exercitem um controle adequado sobre suas crianças porque existem grupos, lugares e atividades que estão em competição com eles sobre o tempo das crianças, seus sentimentos e talvez sua fidelidade (ELLIS, p. 62-63, 1984, tradução nossa).

Cabral (2003, 1997) analisa o poder de estetização da vida social partindo dos videogames e dos jogos eletrônicos. Esta pesquisadora (que inaugura a discussão no Brasil a respeito deste tema de análise no campo das ciências sociais) pretende compreender os dispositivos ideológicos imbricados na apropriação dos mundos virtuais e digitais por parte da juventude brasileira consumidora destes produtos. Em sua compreensão, o realismo estético proveniente do avanço tecnológico destas máquinas está causando um impacto sem medida na vida de milhares de jovens. Sua principal crítica aos jogos eletrônicos parte do princípio de que estas máquinas seriam responsáveis por causar um isolamento social e uma diminuição da “consciência coletiva” de seus usuários.

Diante, muitas vezes, da impossibilidade concreta de exercitar um papel mais pleno de sentido na vida real, muitos jovens e adultos estão encontrando, nos jogos eletrônicos, uma oportunidade de evasão e distração passiva, na medida exata em que esta atividade não requer nenhum envolvimento social ou existencial em proporção real” (CABRAL, 2003, p. 85).

¹⁵ De acordo com a Encyclopedia of Play in Today’s Society (CARLISLE, 2009), os “video arcade” são máquinas de divertimento eletrônico concebidas para lugares públicos. Elas também são conhecidas como “coin operated machine” (máquinas operadas por moedas), pois seu uso é liberado através da adição de uma moeda em um local específico. Os “video arcade” são máquinas grandes com um monitor acoplado e um jogo interno instalado. Atualmente, estas máquinas estão presentes nas cidades de forma massiva em *shopping centers*.

Em sua análise dos “videojogos”, a autora conclui que a virtualização (ou simulação) que estas máquinas proporcionam oferecem uma possibilidade de “fuga romântica” da realidade. O mundo real é analisado como um universo separado do plano virtual. Enquanto o primeiro se refere ao mundo do possível, do presente, do local, do acreditável, da emancipação; o segundo se refere ao mundo da ilusão, do simulacro, do pastiche, da despolitização, dos sentidos anestesiados e, em última instância, da esquizofrenia. Enxergando os *games* como um “passatempo moderno”, resultado da cultura lúdica contemporânea, Cabral conclui que o advento dos videogames é a expressão de uma “sociabilidade fragmentada”, em conformidade com o desenvolvimento global atual. Este fenômeno é percebido pela autora (1997, p. 142) como paradoxal, já que o aumento da liberdade e dos meios de comunicação estaria diminuindo as “experiências cambiáveis e de conteúdos comunicáveis” entre as pessoas.

Como podemos notar, Cabral faz uma análise extremamente crítica daquilo que denomina de “cultura tecnonarcisista” contemporânea. Em sua concepção, os jogadores de videogames procuram uma espécie de satisfação narcisista em consonância com a consciência individualista presente nas sociedades modernas. Como observa a autora:

Em tais situações, o jogo eletrônico condiciona ainda mais a existência entranhada do ser, pois seu realismo mágico substitui a consciência de classe e/ou coletiva por uma consciência individualista e anódina, resultante de um psicologismo burguês e unidimensional [...] O aspecto mais substantivo dos jogos eletrônicos é, portanto, o de reforçar, nos sujeitos que o manipulam, formas de consciência necessárias à aceitação e à manutenção de um *ethos* individualista, modelado em uma cultura terapêutica de auto-absorção narcisista, que perdeu inteiramente o interesse por qualquer futuro social (CABRAL, 2003, p. 107, grifos nossos).

Em outro artigo, Cabral (1997) é mais enfática em suas análises (de profundas inspirações marxistas) a respeito do *caráter corrompido destes objetos tecnológicos*. O caráter fetichista destas máquinas é relacionado com as incapacidades das crianças e dos jovens (consumidores em potencial destas mercadorias) de perceberem que estão sendo manipulados a aderirem a um projeto social conivente com a racionalidade do capital burguês. Nesse sentido, o uso destas máquinas tornam as pessoas incapazes de buscarem saídas alternativas para um mundo mais humanizado.

Naisbitt (2005) pontua que vivemos uma “intoxicação tecnológica”. Em sua pesquisa sobre os efeitos da tecnologia nas subjetividades humanas, este autor conceitua que esta intoxicação está “esmagando nosso espírito humano” (p. 17). Em sua concepção, as promessas da tecnologia não estão sendo cumpridas e o resultado destas incertezas é a perpetuação de uma ansiedade generalizada nas diversas sociedades. O autor pontua, ainda, que estas ansiedades criam uma espécie de “zona tecnologicamente intoxicada” que teriam como características fundamentais alguns “sintomas”. Um destes sintomas se relaciona com a questão do afastamento e do isolamento social que seriam decorrentes do uso desmesurado de certos objetos tecnológicos.

Em um dos capítulos de seu livro, este autor pretende compreender os efeitos nefastos dos jogos eletrônicos na vida das crianças norte-americanas. Sua conclusão é bastante clara e direta: “Os videogames constituem o *meio de comunicação mais perigoso* da zona de guerra eletrônica” (p. 87, grifos nossos). O autor expõe um dado sobre a massificação dos videogames nos lares norte-americanos; de acordo com esses números, 65% dos lares americanos possuem este aparelho eletrônico. Em sua concepção, os pais não compreendem os impactos que estas máquinas estão causando na vida de seus filhos e a problemática do isolamento social perpassa toda a discussão deste autor sobre estes objetos. “Jogar videogames ou jogos de computador isola as crianças, em vez de proporcionar-lhes oportunidades para a socialização. As crianças, tipicamente, jogam jogos eletrônicos por si mesmas em seus próprios quartos [...]” (NAISBITT, 2005, p. 92).

As críticas aos jogos eletrônicos se estendem de uma forma mais marcante quando estes *games* fazem parte da categoria dos jogos considerados violentos. Em sua pesquisa, Lugo (2006) demonstra como o exército americano, ao lançar jogos eletrônicos gratuitos e com grande poder de difusão midiática (por exemplo, o jogo American’s Army), utiliza-se desta nova ferramenta para recrutar e preparar jovens americanos para a guerra. O processo de militarização do entretenimento é analisado como um sintoma de uma sociedade doente que legitima valores morais perniciosos e nefastos. O autor explana que este processo é extremamente violento já que nem os jovens e nem suas famílias têm noção que estão sendo recrutados para viver em um mundo extremamente militarizado. É

marcante sem suas explanações o caráter passivo dos agentes que utilizam regularmente estas mídias. Em suas palavras:

Por fim, utilizar jogos eletrônicos para recrutar jovens para a guerra é antiético, mas também uma estratégia brilhante. O processo começa como em qualquer campanha publicitária que oferecem um produto de graça. Durante o processo de teste destes jogos, recrutas em potenciais são “condicionados” [...]. E se tudo ocorrer como planejado, as fronteiras entre realidade e ficção estarão completamente borradas. Assim, os jogadores não saberão a diferença e nem mesmo entenderam como eles terminaram no meio do deserto lutando contra um inimigo que eles nem ao menos conhecem. Entretanto, diferentemente de um jogo, desta vez haverá mulheres e crianças caminhando nas ruas (LUGO, p. 14, 2006, tradução nossa).

Para uma visão complementar a respeito deste fato na América Latina, podemos analisar o ensaio de Contreras (2003) e Segurado (2005). Nestes textos, os autores expõem suas visões a respeito do caráter agressivo e brutal presente na maioria dos jogos eletrônicos. De acordo com Contreras, a violência vivenciada nos videogames é sentida de forma passiva pelos usuários destas máquinas. Além de denunciar a banalização da violência, os *games* são acusados por este pesquisador de serem sexistas, competitivos e fortaleceram estereótipos culturais que desvinculam os seus usuários de quaisquer normas éticas valorizadas pela sociedade. Nas palavras do autor:

A agressividade violenta é notória em múltiplos videogames [...] onde o objetivo é a eliminação do Outro [...]. Os jogos esportivos (que simulam esportes) não se referem a uma competição saudável, mas sim á selvageria e á violenta competitividade [...]. A violência é trivializada na narração destes jogos, ela perde importância e se converte no único meio efetivo para competir e para alcançar seus objetivos. Nenhum jogo de videogame oferece capacidade de diálogo ou posturas de tolerâncias na resolução dos seus conflitos (CONTRERAS, 2003, p. 72, tradução nossa).

Em resumo, uma rápida análise dos argumentos destes autores deixa clara a necessidade de imputação destes teóricos neste tópico do trabalho. O conteúdo altamente crítico presente em seus escritos demonstra uma urgência em diagnosticar o uso massivo dos videogames como um grave problema social. Nesse sentido, o sotaque que congrega estes textos em um único tom é o seu caráter de denúncia e alerta para os perigos inerentes no uso nestas máquinas. Os argumentos destes autores (ao menos a grande maioria) tomam força ao realizarem uma análise em cumplicidade com os teóricos da chamada “Teoria Crítica da Sociedade”¹⁶. No

¹⁶ Uma obra lançada recentemente reforça o argumento de que as posições teóricas dos pensadores que compartilham esta visão sobre o mundo social estão longe de demonstrarem fraqueza. Esta robustez se amplia na medida em que os argumentos destes teóricos são reconvertidos em uma

Brasil, uma das primeiras obras acadêmicas que se propuseram a analisar os impactos dos videogames nos domínios culturais se intitulava “Jogos de computador e indústria cultural: relações entre realidade e fantasia em um brincar mediado pela tecnologia”¹⁷ (MOLA, 1997). Poucos anos depois, Cabral (2000) inaugura a discussão acadêmica sobre jogos eletrônicos no âmbito das ciências sociais e, assim como o trabalho anterior, seu trabalho consiste em uma pesquisa realizada através de profundas inspirações dos *insights* dos teóricos da “Escola de Frankfurt”. Por fim, notamos que os detratores dos videogames elaboraram suas análises sem se preocuparem em realizar pesquisas diretas com estes jogadores. Entre todos os autores analisados apenas um realizou (ELLIS, 1984) pesquisa direta com estes agentes. Todos os outros os outros ensaios foram realizados a partir de métodos de observação da realidade social que, não necessariamente, predispõe da presença destes jogadores. O argumento que prevalece em todos estes trabalhos é a necessidade da sociedade *desplugar os videogames da tomada* o mais rápido possível. De todo modo, alguns teóricos elaboraram uma forma alternativa de compreender o advento do uso massivo de jogos eletrônicos na sociedade. Analisaremos brevemente alguns destes trabalhos no próximo ponto deste capítulo.

2.2.2 “Press start to continue”: videogames e tecnotópicos na teoria social

Mais uma vez, utilizamos uma metáfora conhecida entre os usuários de jogos eletrônicos (“Press start to continue”) para melhor compreendermos os verdadeiros significados dos argumentos dos teóricos que elaboraram uma “teoria alternativa”¹⁸ sobre o par videogames/sociedade. Quase todos os jogos eletrônicos

tentativa de compreender a contemporaneidade. “No detalhamento dos desenvolvimentos recentes dos novos meios de comunicação, associados ao processamento digital de sons e imagens, ressalta um processo de concentração de capital que, na verdade, só reforça tendências já presentes no modelo ‘clássico’ da indústria cultural [...]. Tal crítica mostra-se, aliás, hoje, mais pertinente do que nunca, pois o aperfeiçoamento dos meios tecnológicos de produção, reprodução e difusão de mensagens visuais e sonoras, permite o aprofundamento e a expansão dos métodos classificatórios e manipulatórios empregados pela indústria cultural [...]” (DUARTE, 2003, p. 187, grifos nossos).

¹⁷ Infelizmente não tivemos acesso a este material. Esta dissertação foi defendida no Programa de Pós-Graduação em Psicologia na Universidade de São Paulo. De todo modo, o título desta pesquisa parece demonstrar a filiação na qual se insere este trabalho.

¹⁸ Na realidade, não existe uma “teoria unificada” sobre videogames nas ciências sociais. De todo modo, é possível realizarmos um rápido exercício de conceituação para caracterizarmos estes argumentos. Vale pontuar que este exercício assume uma função meramente expositiva.

(principalmente aqueles que são manipulados através de um dispositivo periférico chamado de *joystick* ou controle) possuem um botão essencial para se iniciar qualquer partida em uma situação de jogo: o botão *Start*. Este botão, geralmente postado em uma posição central do controle, possui uma grande importância funcional, pois somente ao pressioná-lo é possível iniciar uma sessão de jogo. Além do mais, ele é o mecanismo necessário para que a máquina entenda que existe uma pessoa “no comando” naquele instante. Todos os teóricos que serão analisados neste ponto comungam da ideia de que não devemos temer o botão “Start”. Ao contrário dos pensadores críticos dos videogames, neste ponto analisaremos os argumentos presentes nos textos daqueles que acreditam que “este jogo precisa continuar”.

O primeiro artigo mapeado nesta pesquisa que se enquadra nestas discussões data do início da década de 80. Este fato já demonstra que visões díspares a respeito do papel dos videogames na sociedade conviveram (nem sempre de forma pacífica) desde o início do debate. O artigo de Pannels (1983) tenta demonstrar a importância dos videogames para aquilo que o autor denominou de construção de “peer groups” (grupos de pares). Seu argumento se inicia através de uma crítica (presente nos discursos sociológicos da época) de que os videogames seriam responsáveis por causar um “poder hipnótico” nos adolescentes que os impediriam de agir de forma livre no nascente¹⁹ (e lucrativo) mercado dos jogos eletrônicos. O autor sugere que as crianças e os adolescentes, principais usuários destas máquinas à época, encontravam distintas maneiras de “resistir” às estratégias do *marketing* e realizavam suas escolhas sobre estes produtos partindo de decisões socialmente determinadas. Um dos principais motivos descritos pelos consumidores destas mercadorias ao adquirir um produto se enquadra no desejo

¹⁹ Kent (2001) nos informa que o primeiro jogo eletrônico foi criado por Steve Russell em 1962. Este jogo nunca foi lançado no mercado porque ele foi concebido apenas para distrair um grupo de engenheiros entediados no MIT (Massachusetts Institute of Technology). Para jogar era preciso um computador que tinha basicamente o tamanho de uma geladeira e chegava a custar quase o preço de um carro popular. O jogo criado por Steve Russell (intitulado *Spacewar*) simulava uma guerra espacial travada entre dois jogadores. Cada jogador escolhia uma nave espacial e seus objetivos eram disparar raios até que seu adversário fosse derrotado. Como não existiam recursos suficientes para produzir uma inteligência artificial capaz de criar um oponente decente, este jogo só podia ser jogado por duas pessoas. Em 1972, dois jovens programadores resolveram fundar uma empresa chamada Atari. Os dois investiram inicialmente duzentos e cinquenta dólares cada. Alguns anos depois, no início da década de 80, a Atari era uma indústria que valeria dois bilhões de dólares. O jogo de maior sucesso da Atari era um simulador de tênis de mesa chamado *Pong*. Deste modo, o poder viral de disseminação dos jogos eletrônicos na sociedade justificam as ansiedades e as perplexidades causadas por estas máquinas.

latente de vivenciar experiências recompensadoras (socialmente falando) em “grupos de pares”. Posteriormente, o autor aponta que os videogames são “textos culturais” eloquentes que podem desvendar muitos enigmas a respeito do desenvolvimento desta forma específica de lazer na sociedade. Em suas palavras:

Se os videogames podem ter algum efeito significativo nos adolescentes usuários, esses efeitos não são susceptíveis de serem encontrados nas características psicológicas dos jogadores individuais. Antes, esses efeitos estarão expressos nas maneiras que os videogames promovem certas formas de atividades de grupos organizados e fornecem materiais simbólicos para a promulgação de práticas subculturais e rituais. [...] Na dependência das propriedades sociais intrínsecas no ato de jogar videogames, os jogos são [...] textos culturais cujos significados são passíveis de interpretação. Tais esforços interpretativos em geral não têm sido o forte de cientistas sociais. Mas tem havido nos últimos anos um interesse crescente entre antropólogos na cultura moderna bem como um maior respeito pelas perspectivas semiológicas e hermenêuticas, além de um interesse renovado no interacionismo simbólico entre os sociólogos. Estes movimentos podem prefigurar mais tentativas para estudar a estrutura social ao nível do significado simbólico. Se estes métodos forem aplicados ao entendimento da alta tecnologia, em geral, ou para videogames, em especial, os resultados teriam, sem dúvida, uma importante contribuição para a compreensão da cultura dos jovens e da cultura popular em geral. (PANELAS, p. 63-64, tradução e grifos nossos).

Os achados da pesquisa de Mcnamee (2000) são muito intrigantes para compreendermos os impactos do uso constante de videogames nas subjetividades de um grupo de crianças e adolescentes no Reino Unido. A autora realizou um interessante mapeamento das práticas de lazer preferidas de 1.600 meninos e meninas em duas escolas (urbanas e rurais). Através da aplicação de questionários a autora descobriu que as atividades de lazer preferidas destes agentes se resumiam em três grandes núcleos: jogar videogames, escutar músicas e ler livros. Estas atividades encontraram ressonâncias que variavam em relação ao gênero e ao local de onde provinham estes agentes. De todo modo, em todos os subgrupos classificados pela pesquisa o ato de jogar videogames foi apontado como o passatempo preferido pela maioria destas pessoas. Crianças e adolescentes do sexo masculino residentes no ambiente urbano apontaram em 66,8% das vezes o uso de videogames como seu passatempo preferido. Entretanto, entre as meninas residentes no meio rural a preferência pelos videogames cai para 34,7%, e a prática de ler livros se revela, por este mesmo grupo, como a principal atividade de lazer para 19,8% destas pessoas (maior porcentagem na amostra para esta atividade). Apesar da pesquisa apontar uma preferência absoluta pelos jogos eletrônicos como a principal atividade de lazer destes grupos, a autora sugere isto que isso não

significa que as crianças estejam optando por práticas de lazer mais individualistas ou anódinas. Ao compreender o espaço do videogame como uma “heterotopia”²⁰ (no sentido de Foucault) a autora postula que os espaços imaginativos proporcionados pelos jogos eletrônicos são tão estimulantes para estas crianças e adolescentes quanto o espaço narrativo encontrado nos livros. Essas duas atividades específicas (jogar videogames e ler livros) são importantes “rotas de fuga” para seus usuários, pois proporcionam uma dimensão extra de controle da realidade, ou seja, do ambiente em que vivem. O espaço da “heterotopia” é vivenciado por meninos e meninas, assim como por aqueles que preferem livros ou *games*. De todo modo, o ato da leitura é uma atividade considerada legítima pela sociedade, enquanto que a prática de jogar videogames é extremamente marginalizada (principalmente pelos pais destas crianças e adolescentes). Para finalizar, a autora postula que “os videogames são importantes na promoção e na manutenção de amizades entre os meninos através do fornecimento de um espaço para comunicação e atividade compartilhada” (McNAMME, 2000, p. 486, tradução nossa).

O ensaio de Caicedo e Muñoz (2007), realizado através de um viés fenomenológico com base nos aportes teóricos dos estudos culturais, tentam compreender de que forma os processos de subjetivações juvenis foram transformados pelas mediações tecnológicas presentes nas tecnologias da informação, comunicação e lazer. A pesquisa realizada pelos autores contou com a participação de um grupo de jovens residentes em Dosquebradas e Pereira na Colômbia. Os autores se questionam de que forma o uso de celulares, de computadores e de videogames mobilizam estes agentes na construção de formas emergentes de distintos estilos de vida. Em uma tentativa de superar o termo “sujeito ciborgue” (HARAWAY, 2009), estes autores elegeram o conceito de “subjetivações tecnojuvenis” (*subjetivaciones tecnojuveniles*) como uma categoria válida para pensarmos estas questões, pois este conceito privilegia a ideia de interpenetrações e mediações nos processos de agenciamentos diversos dos indivíduos através do uso destas máquinas. A “capacidade de agência cultural” mediadas por estas máquinas são percebidas na medida em que seus usos se associam a múltiplos fenômenos da vida social destes agentes. Nas palavras dos autores, os videogames fazem parte da ecologia cognitiva contemporânea e os

²⁰ Para um maior aprofundamento sobre o conceito de “heterotopia” ver Foucault (1986).

jogos eletrônicos oferecem uma “expressividade narrativa e interativa”²¹ que confirmam que estes objetos são mais do que meras ferramentas.

Efetivamente, internet [...] celulares, reprodutores móveis de música, consoles de videogames tornaram possível que os jovens e as jovens mantenham e ampliem sua rede relações interpessoais, muitas vezes de formas surpreendentes (CAICEDO, MUÑOZ, 2007, p. 741, tradução nossa).

Nesta esteira de pensamento, analisamos as pesquisas de alguns pesquisadores que tentam desconstruir aquilo que denominam de “mito do jogador solitário”. Newman (2005) postula que a imagem do ato de jogar videogame como uma atividade estritamente solitária é uma anedota que não confirma com a maioria dos achados empíricos de pesquisadores (apesar desta imagem ser extremamente forte dentro e fora do discurso acadêmico). Os resultados de suas pesquisas apontam que quanto mais os jogadores se envolvem com esta prática, mas eles necessitam estar associados em interações sociais as mais diversas. Neste sentido, os “hardcore gamers” (ou seja, os jogadores que dedicam várias horas dos seus dias á uma prática intensa de videogames) são aqueles indivíduos mais propensos a formarem grupos e comunidades de jogadores. Deste modo, os jogos eletrônicos são capazes de proporcionar aquilo que este autor denomina de “cultura participatória dos videogames”.

Nesta esteira de pensamento, Jansz e Martens (2005, p. 349, tradução nossa) desenvolveram uma pesquisa com 1.200 participantes de uma feira realizada para usuários de jogos do tipo LAN (Local Area Network)²². Os autores concluíram que “[...] o estereótipo do adolescente ‘nerd’ que joga de forma isolada foi contrariado por nossos estudos. Jogadores de LAN se mostraram muito mais sociáveis do que o estereótipo sugere”. Quando indagados sobre suas principais motivações para participarem destes encontros, estes jovens afirmaram motivações

²¹ Murray (2003) demonstra elementos que colocam em cheque muitas das concepções apocalípticas sobre estas novas mídias. Para a autora, os videogames são meios expressivos de comunicação multiformes e participativos, como pontua em um momento do texto: “Todo o jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica” (MURRAY, 2003, p. 140, grifos nossos). Mesmo quando se refere aos jogos violentos, a autora explana que nestas mídias ainda fica latente a possibilidade do jogador mudar de lado e experimentar o mesmo confronto a partir de posições opostas.

²² Estes tipos de feiras, também bastante comum no Brasil, são locais aonde várias pessoas se reúnem para jogar jogos eletrônicos em rede. Nesta feira específica, cada participante deveria levar a sua máquina (um computador de mesa ou portátil) e neste local eles seriam conectados em uma rede de alta velocidade. Os usuários poderiam formar clãs com outros jogadores e enfrentar adversários ou clãs rivais. Os jogos mais populares eram os de tipo “First Person Shooters” (FPS) ou, como são conhecidos no Brasil, jogos de “tiro em primeira pessoa”.

que se relacionam (primordialmente) a questões sociais: gosto pela competição, possibilidade de fazer amigos, conhecer novos jogos. Aparentemente, as interações face a face eram extremamente gratificantes para estes usuários.

No Brasil, ainda existe um grande vazio empírico e teórico sobre este tema de debate. Como vimos no tópico anterior, a discussão no campo das ciências sociais sobre os “impactos” dos videogames na sociedade se inaugura nos aportes teóricos da tecnofobia. No âmbito das práticas de sociabilidades (tema central na qual focamos esta breve revisão de literatura) podemos apontar a pesquisa de Pereira (2008) como um trabalho relevante neste campo de estudos. A autora realizou uma etnografia com um grupo de jovens frequentadores de uma “lan house”²³ na cidade de Porto Alegre. Neste espaço, alguns jovens vivenciavam contatos sociais os mais diversos mediados pelo uso constante de jogos em computadores. A unidade básica de sociação destes agentes se resumia em dois pontos: o espaço da *lan house* (localizado em um bairro popular em Porto Alegre), e o espaço virtual (vivenciado através do jogo eletrônico Tibia). Deste modo, sua etnografia se configurou em um mapeamento das estruturas simbólicas que estes agentes vivenciam nestes “dois espaços”.

Em resumo, longe de esgotar a discussão, nosso objetivo com esta revisão de literatura é apenas percebermos que a teoria social contemporânea compreende o fenômeno dos “impactos dos videogames na sociedade” a partir de pontos de vista diversos. De todo modo, as pesquisas mais instigantes sobre este tema são aquelas que lançaram um olhar mais sensível e reflexivo sobre estes objetos e sobre os agentes que os utilizam. Os videogames são tecnologias povoadas (ou “colonizadas”, se preferirem) por seres humanos. Assim, tentar compreender as diferentes significações simbólicas que os grupos coletivos imprimem a estes objetos deve fazer parte de uma agenda coletiva dos pesquisadores que se interessam pela temática. O campo de análise sobre os

²³ “LAN” é uma expressão que deriva da sigla das iniciais, em inglês, de Local Area Network, ou seja, rede local de computadores. “Lan house” é o estabelecimento comercial no qual é oferecido o uso destes computadores ligados em rede para acesso à internet e programas em geral, como os jogos eletrônicos. Normalmente, é cobrada uma taxa dos usuários proporcional ao tempo de uso. As “lan houses” são locais frequentados por várias pessoas, já que nestes estabelecimentos é possível realizar pequenas tarefas as mais diversas que requerem com o uso de computadores (como escrever uma dissertação, por exemplo). De todo modo, são os jovens os mais propensos a imprimirem nestes locais suas marcas de presença mais específicas. Nesse sentido, a “lan house” se torna um espaço de lazer, trocas sociais e práticas de sociabilidades as mais diversas.

“impactos” dos videogames na sociedade ainda é um campo de possibilidades em aberto. De modo algum, estes autores analisados esgotam o debate.

Como veremos no decorrer desta dissertação, os agentes realizam encontros e experiências surpreendentes (etnograficamente falando) mediadas pelas máquinas e pelos objetos técnicos. De todo modo, estas experiências carecem de um olhar mais aprofundado por parte da sociologia contemporânea. Quais as razões para o silenciamento destas práticas? Nosso argumento se baseia nas elucubrações elaboradas durante todo este capítulo. Os objetos técnicos são (na maioria das vezes) compreendidos como “coisas materiais” isentos de significações e além dos esforços humanos que constituem seus usos sociais. Estes objetos, ao serem classificados como “simples ferramentas”, são destituídos de qualquer possibilidade de uma análise cultural mais densa sobre seus “impactos” e suas significações nas subjetividades humanas. Deste modo, os objetos técnicos assumem uma posição marginal na teoria social. A grande contribuição dos teóricos “tecnotópicos” se reflete em uma tentativa de demonstrar que não devemos temer a tecnologia (no caso específico, os videogames), pois suas estruturas meramente maquínicas são abrandadas através de um processo de resignificação e imputação de valores simbólicos.

Para finalizarmos este ponto, gostaríamos de salientar que estas duas metáforas antagônicas (tecnofobia e tecnotopia) serviram como base para demonstrarmos a intensificação destes novos fetiches sobre a tecnologia. Essa discussão demonstra a capilaridade da máquina na subjetividade dos indivíduos e dos grupos coletivos:

A tensão entre a tecnotopia e tecnofobia persistirá e certamente interessará, cada vez mais, a todos. Dentre os muitos desafios que já se apresentam a diversas instituições, o do impacto do avanço científico-tecnológico na vida política, cultural, econômica e social, nos corpos, na subjetividade, na natureza, é um dos maiores e crescerá aceleradamente (RIBEIRO, p. 7, 1999).

No campo político, os videogames continuam a provocar diversos tipos de medos e ansiedades. Desde 2006, tramita no Senado Federal um Projeto de Lei (nº 170) que pretende tornar crime fabricar, importar, comercializar ou manter jogos eletrônicos considerados ofensivos aos costumes, às tradições, aos credos e às religiões dos povos. A pena prevista neste crime poderá ser de um a três anos de

reclusão. O Projeto de Lei prevê, ainda, o recolhimento e a apreensão destes exemplares e, como um efeito da condenação, a sua destruição. Em dezembro de 2009, este projeto de lei recebeu um parecer favorável da Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado Federal. De acordo com este parecer, a classificação indicativa²⁴ executada pelo Ministério da Justiça não garante força normativa necessária para coibir que estes jogos “ensinem” às crianças “palavrões” e outras práticas antissociais. Este Projeto de Lei se encontra, atualmente, em análise na Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania do Senado. Reproduzimos a seguir alguns trechos do parecer técnico emitido pelos redatores deste projeto:

Muitos jogos de videogame apresentam lutas, perseguições, ataques e mortes. A tarefa do jogador é caçar e destruir o maior número possível de inimigos, representados com feições grotescas, monstruosas ou ridículas. Destruí-los é salvar o mundo nesses jogos. Mas alguns jogos têm passado de brincadeiras de mau gosto, sendo arsenal de propaganda e doutrinação contra determinadas culturas. [...] Embora sejam classificados pelo Ministério da Justiça, alguns jogos de videogame desprezam, notadamente, o comportamento correto das crianças, ensinando palavrões. Em outros, os “gays” são mortos e as religiões, tais como o satanismo, budismo, hinduísmo, judaísmo e o cristianismo, são ofendidas. Sobre o cristianismo, vê-se em alguns jogos alguém bater em anjos, enquanto se escuta um coral católico. É comum um superbandido bater asas pelo inferno antes da batalha final, ou até derrotar Jesus e seus doze apóstolos, embora tenham nomes engraçados. Nos últimos tempos, os videogames têm se popularizado junto à sociedade e, paralelamente, alguns crimes têm sido creditados à transposição da violência virtual para o mundo real. Eles têm sido considerados uma educação para o ódio de muitas culturas. [...] Assim, entendemos que a liberdade de expressão dos videogames não pode ser confundida com anarquia, desrespeito à imagem e honra das pessoas e aos cultos e suas liturgias²⁵ (grifos nossos).

Por outro lado, tramita na Câmara dos Deputados um projeto de lei (PL 514/2011) que pretende conceder benefícios fiscais aos jogos eletrônicos sem

²⁴ Uma sessão na página oficial do Ministério da Justiça na internet explica com mais detalhes em que consiste este modelo de “classificação indicativa” e sua importância para a sociedade: “A Classificação Indicativa foi o instrumento criado para proteger crianças e adolescentes de conteúdos que envolvam violência, sexo e drogas. O Ministério da Justiça analisa o teor de jogos, programas de tv e filmes. As faixas vão de livre, em que o conteúdo não expõe a criança a conteúdos potencialmente prejudiciais, até 18 anos, que pode conter conteúdo extremamente violento, cenas de sexo e tortura. Os selos com a informação da classificação estão impressos na caixa dos produtos e trazem, além da recomendação da idade, o tipo de conteúdo. Os principais jogos eletrônicos do mercado, com propaganda de maior poder de persuasão, têm adultos como público-alvo. O resultado disso são jogos de temática complexa e adulta, com violência, sexo e drogas e que não são recomendados a jogadores mais jovens. Na avaliação do secretário Nacional de Justiça, Paulo Abrão, é um direito saber que tipo de conteúdo está sendo oferecido e uma obrigação do vendedor prestar essa informação e impedir que menores comprem jogos de classificação alta inadequada a sua faixa etária, sem a permissão dos pais”. Fonte: <http://portal.mj.gov.br/Classificacao/data/Pages/MJ09C66D3DITEMID68D6CD3DB7B84194A1589E026FE3BC60PTBRNN.htm>. Acesso em 29 de novembro de 2011.

²⁵ Fonte: <http://legis.senado.gov.br/mate-pdf/71274.pdf>. Acesso em 29 de novembro de 2011.

exceção (sejam eles violentos ou não, sejam eles nacionais ou importados). O argumento se baseia na ideia de que a indústria dos *games* é um grande polo difusor de tecnologias e de uma sofisticada cadeia de serviços relacionados à moderna indústria de tecnologias de ponta. No Brasil, a indústria dos *games* sofre de uma elevada carga tributária que, como veremos, podem chegar a mais de 70% do valor destes produtos. Este projeto tramita em caráter conclusivo e foi aprovado (no final de novembro de 2011) por unanimidade pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática da Câmara dos Deputados. Abaixo reproduzimos um trecho do parecer técnico favorável emitido por esta Comissão:

O segmento de jogos eletrônicos é um dos setores mais dinâmicos da economia mundial, intensivo na geração de empregos de elevada qualidade e remuneração, além de fomentador do desenvolvimento tecnológico. [...] É importante considerar, também, que muitos dos desenvolvimentos em software e hardware decorrentes dos investimentos da indústria de entretenimento digital são incorporados, posteriormente, por outros segmentos da indústria e também da academia. Derivam dos jogos de computador muitas das atuais aplicações de simulações científicas e matemáticas, e também de saúde pública, como é o caso, por exemplo, do projeto Folding Home, da Stanford University, que usa o hardware utilizado pelos jogadores para ajudar os cientistas na pesquisa da cura de doenças. Esse contexto mostra a importância da indústria de jogos de computador nas dimensões econômica, social e tecnológica do desenvolvimento nacional, evidenciando se tratar de um setor que deve ser objeto de uma política pública que tenha como meta a inserção produtiva da indústria brasileira nesse mercado. Os projetos de lei em análise vão ao encontro desses desafios, tendo em vista que atuam em três vetores de fomento à indústria brasileira de jogos de computador: redução de preços ao consumidor; combate a pirataria e incentivo à produção nacional. [...] Esse incentivo à indústria nacional é extremamente pertinente, tendo em vista que as reduções de impostos incidentes sobre importação tendem a promover uma consolidação e expansão do mercado brasileiro de jogos de computador, assim como dos equipamentos associados²⁶ (grifos nossos).

A cultura tecnocientífica contemporânea, como foi demonstrada nesta breve discussão teórica sobre o assunto, é um campo rico de análise e deve ser explorado com mais atenção. No caso específico sobre videogames nossa revisão bibliográfica nos autoriza a dizer que, apesar dos avanços, ainda existe um vazio teórico e empírico sobre este campo no Brasil. Nesse sentido, esta dissertação pretende contribuir para que possamos, cada vez mais, nos estimularmos a tentar compreender este fenômeno contemporâneo conjugado com as experiências dos agentes.

²⁶ Fonte: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=527157>. Acesso em 02 de dezembro de 2011.

3 A FEDERAÇÃO CEARENSE DE FUTEBOL DIGITAL

Sem dúvida, onde quer que se forme um grupo, forma-se também uma disciplina moral [...] Um grupo não é apenas uma autoridade moral que rege a vida de seus membros, é também uma fonte de vida *sui generis* (DURKHEIM, 1999, p. XXXIV).

A Federação Cearense de Futebol Digital (FCeFD) tem uma história de vida bem recente. Em poucos anos de existência²⁷, esta Federação assumiu um papel importante na constituição simbólica da prática cotidiana do futebol digital na cidade de Fortaleza. Neste capítulo discutiremos quais os impactos da criação desta instituição para os jogadores de futebol digital e de que forma esta associação de jogadores atua dentro deste campo específico. De toda forma, percebemos que o modo com que esta instituição é percebida por estes distintos agentes sociais não é isenta de conflitos e tensões. Nesse sentido, tentaremos perceber e analisar estas diversas visões a respeito do lugar em que esta instituição ocupa no espaço social destes agentes.

Antes de tudo, devemos assinalar que a prática do futebol digital é muito mais antiga do que a criação desta Federação. A maioria dos “jogadores de ponta” que participam da FCeFD afirmaram que jogam jogos eletrônicos que simulam partidas de futebol há pelo menos quinze anos. De certa forma, estes jogadores que atualmente participam dos campeonatos realizados pela FCeFD sempre demonstraram uma *disposição diferenciada* para a prática deste jogo. Um dos principais elementos constituintes de suas práticas é a intensa participação destes jogadores em situações sociais que os obrigam a sair de casa para jogar futebol digital junto com outras pessoas (principalmente em competições e torneios). Ao invés de permanecerem em casa jogando sozinhos contra a inteligência artificial da máquina, o que vemos nestes jovens é uma tentativa frenética de busca de desafios e disputas cada vez mais estimulantes²⁸. Mesmo antes da criação da Federação,

²⁷ A Federação Cearense de Futebol Digital foi oficialmente constituída no dia 20 de outubro de 2009. Em seu estatuto oficial ela é denominada de ACEFD (Associação Cearense de Futebol Digital). Entretanto, a ideia geral que culminou na elaboração e na oficialização do estatuto que rege esta associação começou a ser desenhada em meados de 2007. No terceiro ponto deste capítulo discutiremos com mais propriedade esta questão.

²⁸ Como discutiremos no decorrer desta pesquisa, esta busca por desafios e competições está sustentada em uma rede bastante complexa que inclui diversos tipos de disputas simbólicas. De antemão, apontamos que esta rede é alicerçada por um campo em que diversos tipos de capitais são manipulados por estes agentes.

notamos que estes jovens se engajaram em situações sociais que os estimulavam a competir em busca de recompensas simbólicas e materiais decorrentes da prática do futebol digital. Com a criação da FCeFD e de outras Federações do mesmo tipo em alguns estados do Brasil, esta busca foi intensificada em uma rede de circuitos de campeonatos que engloba agentes, instituições e capitais os mais diversos. É neste sentido que apontamos uma *disposição diferenciada* para a prática desta nova habilidade no mundo do futebol. O elemento apenas lúdico do jogo de videogame ganha novos contornos e se dilata em uma nova gama de recompensas simbólicas e materiais que perpassam o simples ato de brincar. Como veremos, para estes agentes jogar futebol digital é “coisa muito séria” e não pode ser compreendida como um simples divertimento ou um passatempo banal. O quadro fica mais claro quando se observa que neste campo social a expressão “treinar futebol digital” é utilizada com muito mais frequência do que “jogar futebol digital”²⁹. Deste modo, a questão central deste capítulo é a seguinte: Em que aspectos a criação da FCeFD atua neste processo de consolidação deste campo social?

Convém, portanto, analisarmos de que forma a prática do futebol digital se manifestava antes da criação da FCeFD. Denominamos este momento de “fase amadora”. No próximo tópico deste capítulo caracterizaremos melhor este momento singular da história do futebol digital. O objetivo fundamental deste ponto é tentarmos compreender este momento que antecede a formalização da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV) e da Federação Cearense de Futebol Digital. Para tanto, realizamos entrevistas com dez cyberatletas cearenses e indagamos a estes jovens como eles vivenciavam a prática do futebol digital em suas vidas antes da criação destas instituições. Tentaremos fazer um resgate histórico deste período para compreendermos os verdadeiros significados dos impactos da criação da FCeFD na prática cotidiana do futebol digital.

²⁹ A expressão “jogar futebol digital” define com mais clareza uma atividade lúdica sem outros fins que não divertimento em si mesmo. Quando estes jogadores apontam que “treinam” futebol digital não percebemos apenas um deslocamento linguístico, mas sim uma tentativa de redefinir e reapropriar mais definitivamente uma atividade social que foi ampliada em seus padrões mais básicos. Apenas muito raramente estes agentes relacionam a prática do futebol digital como uma “brincadeira” ou mesmo como algo lúdico e desinteressado. O futebol digital, na maneira como é praticado pela maioria dos cyberatletas, não é nem mesmo uma atividade realizada durante o tempo livre ou ocioso destes jovens. Ao contrário disso, percebemos que tornar-se um jogador profissional de futebol digital requer um investimento social muito grande em vários aspectos que perpassam a vida destes agentes.

3.1 “A gente era tudo menino”: a fase amadora

Todos os entrevistados afirmaram que já participaram de algum tipo de campeonato de futebol digital antes da criação da Federação. Em uma tentativa de melhor analisarmos este momento denominamos este período de “fase amadora”. Utilizamos a expressão “fase amadora” porque esta forma de apropriação foi recorrente em muitos discursos destes jovens quando indagados a respeito deste momento específico do futebol digital. Como poderemos notar, a expressão “fase amadora” também guarda uma importância simbólica por esta fazer um contraponto direto com esta expansão do futebol digital nos últimos anos³⁰.

A maioria dos jogadores observaram que a criação da FCeFD provocou muitas alterações na maneira de se praticar o futebol digital. Deste modo, sempre indagava a estes jogadores quais eram estas principais mudanças. Uma das principais características desta fase amadora é a percepção que estes agentes têm da maneira de se jogar. Muitos cyberatletas relacionam este período com o momento em que eles jogavam “por diversão” ou “por brincadeira”. Podemos perceber este fato com maior clareza ao analisarmos a fala do jogador Mayson Rubens ao ser indagado se houveram mudanças nos campeonatos desta fase mais amadora para esta mais profissional:

Com certeza [ocorreram mudanças]. Agora a premiação é maior, né? O nível é mais alto. Agora é tipo profissional. Tem que jogar pra ganhar mesmo, não pode brincar não. Por que antes era mais por diversão, mais por brincadeira. A gente era menino. Agora não. A coisa virou séria. Naquela época o pessoal jogava sem responsabilidade, só por brincar mesmo. Hoje não, quando começa a guerra, é osso (Mayson Rubens, 23 anos, agosto de 2011).

Observamos na fala de Mayson uma tentativa de relacionar esta fase amadora como uma experiência de infância, lúdica ou mesmo desinteressada. O contraste desta fase com o momento atual é bastante claro. Anteriormente, se jogava “mais por diversão”; atualmente, “a coisa virou séria”. Em sua fala há dois indícios de como podemos compreender esta mudança de perspectiva. Em primeiro

³⁰ Muitos jogadores se recusam a perceber que o futebol digital no momento atual pode ser caracterizado como profissional. Contudo, é possível pontuarmos diferenças significativas entre os cenários antes e após as criações das Federações de futebol digital em todo Brasil. Discutiremos isso com maior propriedade no próximo tópico deste capítulo.

lugar, ele cita a questão das premiações; em segundo lugar, ele trata da alteração do envolvimento dos jogadores e de uma mudança no nível de comprometimento dos cyberatletas com esta prática, ou seja, agora se joga “com responsabilidade”.

A fase amadora do futebol digital é relacionada pela maioria destes jovens como o período em que eles eram meninos, crianças ou pivetes. De toda forma, vale ressaltar que mesmo durante este período estas competições guardam uma espécie de seriedade que contrapõe a ideia de que estes torneios sejam regidos apenas por intenções propriamente lúdicas e desinteressadas. Em vários momentos de suas falas, estes agentes nos sugerem que, mesmo quando crianças, a prática do futebol digital guardam contornos que expressam uma importância simbólica atribuída por estes jovens a estes campeonatos.

Bourdieu (2001) postula que os agentes manipulam códigos distintos manifestados em economias diversas e aparentemente contraditórias. Entretanto, no mercado dos bens simbólicos nunca é possível demarcar de maneira clara e precisa que tipos de economias estes agentes estão a manipular em suas experiências cotidianas. Dito de outro modo, a intenção dos agentes em recalcar as ações com interesses de cálculo aparentes não determina que essas ações sejam desprovidas de interesses econômicos mediados pelo cálculo racional. O início da prática de campeonatos de futebol digital é percebido por estes agentes como o momento em que se “jogava por diversão”. Entretanto, não podemos deixar de notar que neste campo o mercado de bens simbólicos está em plena atividade e sua economia é exercida plenamente em função de diversos ganhos e recompensas materiais e simbólicas³¹.

A fase amadora também é percebida por Bergue Silva como o período em que se jogava “por brincadeira”. Entretanto, este jogador parece não sentir muita falta desta fase do futebol digital cearense. Apesar de concordar que esta fase amadora era um momento mais “leve e tranquilo” (pois era o tempo em que se jogava “sem responsabilidade”), Bergue me relatou que esta fase foi um momento muito difícil para os cyberatletas. Suas observações parecem corroborar a mesma imagem elaborada por Mayson.

³¹ Posteriormente analisaremos com maior propriedade quais são os bens em disputas neste campo específico.

As premiações evoluíram muito. Antigamente era pouca premiação, a gente fazia muito bolão. A gente arrecadava um dinheiro e tirava uma quantidade X e dava pro campeão. Hoje em dia não. Hoje em dia a gente dá uma premiação em dinheiro alto. Dá mais de mil reais, dá moto, dá cinco mil reais, dá Play 3 [videogame], Xbox [videogame], dá viagem pra fora do estado, dá altas coisas. A diferença é enorme. Desde o nível de jogo, que amadureceu muito. O pessoal foi se dedicar mais. Viu que precisava entender mais o jogo. Então, não tem nem comparação com o que era no passado com o que tá agora. As coisas, mesmo que por brincadeira, eram muito mais difíceis (Bergue Silva, 27 anos, abril de 2011).

Bergue pontua motivos semelhantes aos de Mayson ao descrever as razões das diferenças entre a fase amadora e a fase atual do futebol digital, ou seja, o aumento das premiações e a evolução do nível dos jogadores. Na fase amadora, as premiações seriam estes “bolões”³²; já na fase atual, Bergue percebe uma maior consistência nas premiações que os campeões conquistam ao vencerem estes torneios. O jogador João Paulo “Pardal” nos esclarece com mais detalhes como aconteciam estes bolões na “fase amadora” do futebol digital.

Eu já comecei em campeonato de bairro, em campeonatos de locadoras, que já tinha premiação mesmo. Dependendo da inscrição, tirava-se uma parte pro campeão. A premiação era isso, uma parte do dinheiro das inscrições. Quando não era eu que organizava era a dona da locadora. [...] Eu comecei ganhando quarenta, trinta, vinte [reais]. Por que a diferença é que lá tinha muita gente que jogava, lá no Castelão. Muita gente mesmo. E aí foi quando a gente começou a fazer estes campeonatos lá. De nove eu ganhei seis. Era a época do “Play 1” [PlayStation 1] começando pra “Play 2” [PlayStation 2]. Aí foi a hora que eu comecei a sair e disputar campeonatos fora. Foi quando apareceu um campeonato lá na Parquelândia (João Paulo “Pardal”, 27 anos, agosto de 2011).

Podemos notar que o início da prática de campeonatos de futebol digital é marcado por diversas incertezas, principalmente no tocante ao aspecto das premiações. Entretanto, o alto nível de comprometimento de alguns jogadores com estes simuladores os elevaram a um patamar diferenciado de jogo. Em diversos locais da cidade apareceram os melhores jogadores de futebol digital de pequenas comunidades, ruas ou bairros. Suas grandiosas habilidades na prática do futebol digital os tornavam distintos dos jogadores corriqueiros. Deste modo, estes jogadores sentem a necessidade de encarar novos desafios e disputas mais estimulantes. Assis (2007) percebe que todos os jogos eletrônicos possuem uma

³² Durante esta fase amadora é recorrente a prática de “bolões” nos campeonatos. Elas funcionam da seguinte forma: para participar de uma competição cada jogador deverá pagar uma taxa de inscrição; após isso, os custos necessários da montagem da competição são subtraídos do valor total arrecadado em todas as inscrições. Ao final do campeonato, o vencedor levará o restante deste dinheiro. A prática de “bolões” é vista como amadora porque não é possível prever quantas pessoas realmente comparecerão à competição. Deste modo, nunca se tem uma previsão correta do montante que será arrecadado.

“curva de aprendizado”. Esta curva define o tempo que um jogador precisa para dominar todos os comandos de um jogo; quanto mais íngreme for esta curva, mais rápido e intuitivo serão os comandos. Os jogos mais intuitivos são aqueles denominados de *jogos casuais*, pois não exigem uma intensiva experiência de aprendizado para que os jogadores possam desfrutar de uma situação mais envolvente de jogo. Na contramão dos jogos casuais estão os *simuladores*. Neste tipo específico de jogo, a curva de aprendizado é bem mais suave. Isso exige um comprometimento maior do jogador, pois as necessárias habilidades para dominar todas as funções em um jogo se tornam mais complexas³³. Destarte, esta curva de aprendizado está mais relativa ao nível de comprometimento dos jogadores com o jogo do que com seu estilo ou gênero específico. Em outras palavras, o que influenciará a curva de aprendizado dos jogadores de jogos eletrônicos em um *game* específico será o que os jogadores esperam desta atividade. Quanto maior o comprometimento ou quanto maior o tempo gasto na tentativa de aprimorar habilidades de jogo mais complexos se tornarão os conhecimentos e habilidades adquiridas. No caso do futebol digital, um comprometimento maior com esta prática poderia resultar em ganhos simbólicos e financeiros provenientes dos campeonatos que começaram a se consolidar em toda cidade.

Ainda durante esta “fase amadora”, enxergamos uma necessidade destes jogadores de frequentar outros espaços além do seu bairro à procura de disputas mais desafiadoras. Muitos jogadores costumam dizer que você nunca sabe a sua verdadeira habilidade de jogo se você permanece “preso” em um local e joga sempre contra as mesmas pessoas. O jogador João Paulo “Pardal” demonstra que rapidamente se destacou nos campeonatos realizados no seu bairro. Desta forma, este cyberatleta aponta que surgiu uma necessidade de sair do bairro e participar de outros campeonatos em outros locais de Fortaleza. O jogador Mourão Júnior relata de forma mais clara como isso aconteceu dentro do futebol digital.

³³ O simulador de futebol digital Pro Evolution Soccer é notadamente um jogo que exige um grande esforço e dedicação por parte dos jogadores. O manual de instruções do jogo Pro Evolution Soccer 2010 define este simulador como um “jogo complexo e repleto de recursos” (p. 20). Além dos controles básicos de ataque e defesa, este manual apresenta mais de 100 combinações que podem ser realizadas pelos jogadores durante uma situação de jogo. As funções e os controles de jogo são divididos de duas formas: os controles básicos e os controles avançados. Ao dominar as configurações avançadas do jogo, um simples passe de bola pode se desdobrar em mais quinze tipos de passes distintos – passe curto, longo, manual, de calcanhar, de primeira, de tabela, de tabela com chapéu, adiantado etc. Cada movimento é realizado de acordo com uma combinação de botões executados através do *joystick*.

A grande diferença Daniel é a seguinte. Todo bairro tinha uma locadora e tinha aquele monte de pivete que joga junto. E sempre tem um que ganha tudo no bairro. Sempre tem um que é muito bom. Quando começou a ter estes campeonatos em locadora o bom foi isso. Porque estava sempre trazendo os melhores de cada bairro pra poder juntar em um campeonato só (Mourão, 26 anos, agosto de 2011).

O jogador Mourão percebe que em todo bairro tinha um jogador de destaque. Muitos jogadores analisam esse diferencial através de esquemas inerentes e incorporados em habilidades exemplares ou inatas: “Sou bom porque tenho o dom”, afirma um dos jogadores ao tentar me explicar seu alto desempenho nas partidas. De todo modo, interpretações sociológicas nos permitem por em questão estas visões deterministas. Além da inegável habilidade destes jogadores neste estilo de jogo, podemos analisar que esse destaque advém de um maior envolvimento com esta prática e de uma mudança de perspectiva do que estes jogadores esperam desta nova atividade. Os jogadores de futebol começam a buscar novos ganhos e novas recompensas simbólicas oriundas dos seus desempenhos diferenciados nestes torneios. Além do simples prazer pelo jogo, notamos que novas espécies de capitais são manipulados por estes agentes sociais. A própria condição social destes jogadores (muitos pobres e oriundos de diversas periferias) parece constituir um ponto de partida interessante para compreendermos esta “mudança de perspectiva”.

A “fase amadora” parece ter sido um período marcante de consolidação da criação destes campeonatos na cidade. Estes jogadores me relataram que alguns anos antes da criação da FCeFD a cidade estava repleta de campeonatos. Contudo, neste momento inicial esta experiência ainda era dispersa ou permanecia localizadas em certos locais específicos. Estas competições estavam restritas às relações comunitárias da rua ou do bairro. Apenas com o aperfeiçoamento desta prática surge a necessidade destes jogadores de sair do seu bairro á procura de novos desafios e premiações mais estimulantes. É exatamente neste momento que os “bolões” começam a garantir uma premiação mais recompensadora para estes jogadores. Se durante os campeonatos “de bairro” as premiações não passavam de quarenta reais para o campeão, em pouco tempo este montante dobra ou triplica de valor. A fala de Mayson Rubens é muito significativa neste sentido:

[A premiação] era bolão. Cada um dava cinco conto [cinco reais], quem ganhasse, ganhava tudo. O primeiro lugar arrastava tudo, só tinha primeiro [lugar], não tinha segundo não. Começava as 10 manhã e ia até ás 7 ou 8

horas da noite. A premiação era mais dinheiro. Dava 150 ou 200 reais, no máximo 200 reais, estourando (Mayson Rubens, 23 anos, agosto de 2011).

O jogador Paulinho Giovanni nos relata em sua experiência algo parecido com a de Mayson. Este jogador iniciou sua “carreira” em campeonatos de futebol digital jogando em locadoras de bairro. Como soube que havia competições com premiações mais estimulantes em outros locais da cidade, decidiu “treinar forte” para ser capaz de vencer estes torneios. Em seus termos, “treinar forte” significava jogar com os jogadores habilidosos de seu bairro e tentar superá-los.

Eu frequentei só uns dois a três, só [campeonatos estilo “bolão”. Aí já treinando forte eu participei de um e fui campeão. Aí comecei a sair do bairro pra jogar nos outros cantos. Aí comecei a ganhar, ganhar, ganhar... Aí foi aí que eu me inscrevi na Federação e comecei a jogar pela Federação (Paulinho Giovanni, 27 anos, setembro de 2011).

As recompensas financeiras oriundas da participação destes jogadores nestas competições começam a assumir um papel de destaque ainda durante a “fase amadora” do futebol digital em Fortaleza. Apesar de aparentemente irrisórias, estas premiações (em dinheiro, principalmente) começam a se destacar como um importante alicerce de sustentação desta rede de campeonatos que estavam começando a se consolidar na cidade. Certa vez um dos jogadores me apontou que estes bolões eram “verdadeiros cassinos”. Para compreendermos esta afirmação devemos ter em vista que muitos destes jogadores faziam “grandes apostas” ao investirem cinco, dez ou quinze reais na inscrição de uma competição. Ao se tornarem campeões, estes jogadores poderiam arrecadar um montante de cinco a dez vezes maior que o valor investido. A bem da verdade, os campeonatos de futebol digital podem até serem pensados como verdadeiros “cassinos”, mas os jogadores não estavam investindo “às cegas”, deixando apenas a sorte guiá-los nesta empreitada. Muitos destes jogadores conquistaram uma reconhecida habilidade no jogo e as recompensas financeiras se tornaram um importante incentivo para participação destes eventos.

Bergue pontua outro fator que merece uma maior atenção para melhor compreendermos esta fase amadora do futebol digital: a criação das regras dos campeonatos. Em suas observações, na fase amadora as regras eram mais volúveis e não existiam mecanismos ou atos de punições para coibir quem as desrespeitassem. Já no momento atual, a questão das punições podem assumir esferas de muitas ordens distintas. Em suas palavras:

Como eu disse, era tudo amador. Hoje em dia não. Antigamente não tinha muita regra. Hoje tem regras. Antes de acontecer o campeonato o pessoal já sabe como é que vai ser toda programação, o que vai acontecer, o que não vai (Bergue Silva, 27 anos, abril de 2011).

Os campeonatos atuais obedecem a regras rígidas que exigem, em última instância, uma modelação e um constante disciplinamento das atitudes e dos corpos destes jogadores³⁴. Esta disciplina moral é baseada em códigos de conduta e regras de comportamento que exigem destes jogadores uma constante atenção sobre a maneira de agirem, principalmente durante as competições. Bourdieu (2001) postula que as injunções sociais mais incisivas se dirigem aos corpos dos agentes. Estas exigências sociais se inculcam nos corpos nas maneiras de falar, de sentar, de vestir etc. No momento atual, o futebol digital parece estar regido por um sistema bastante complexo que pretende regular os comportamentos e infligir sanções aos infratores. De todo modo, vale ressaltar que estas regras e códigos de conduta não faziam parte do universo simbólico destes agentes durante a fase amadora do futebol digital.

Este *efeito de disciplinamento* tem uma relação direta com a amplificação dos espaços reservados aos campeonatos neste momento atual. Na fase amadora, os campeonatos de futebol digital geralmente aconteciam em locais em que estes jogadores não necessitavam estar em contato direto com outros grupos sociais. Por unanimidade, todos os jogadores entrevistados afirmaram que a sua primeira participação em campeonatos de futebol digital aconteceram nas “locadoras de videogames”. Estas “locadoras” eram espaços públicos que guardam características específicas que merecem uma atenta descrição, pois seu funcionamento nos fornece uma indicação interessante do tipo de sociabilidade inerente neste grupo social. Além de fornecerem o serviço de aluguel de jogos, consoles de videogames ou mesmo filmes, as “locadoras de videogames” se constituíam como espaços onde se podia alugar o acesso aos videogames. Deste modo, jogadores que não possuíam estes objetos em casa tinham a possibilidade de usufruírem destas máquinas³⁵. Estas locadoras eram bastante comuns principalmente em bairros da

³⁴ Discutiremos os efeitos simbólicos e práticos destas regras e códigos de conduta no terceiro tópico deste capítulo.

³⁵ Como foi apontado por muitos agentes desta pesquisa, o espaço das locadoras de videogames eram espaços de interação social. Deste modo, muitos jogadores, mesmo os que possuíam estes videogames e computadores, costumavam frequentar estes em locais em busca de desafios e competidores para enfrentar.

periferia da cidade, mas é possível percebermos que estes espaços estavam presentes mesmo em áreas mais nobres da capital cearense. Um dos entrevistados me relatou que seu primeiro contato com o futebol digital foi em uma “locadora de videogame” no bairro Aldeota. Este jogador me afirmou que passou mais de vinte anos jogando futebol digital em locadoras de videogames.

[Eu] sempre fui muito pobre e não tinha acesso a videogame, nem nada. E uma certa época da vida eu precisei dar aulas particulares em cursos, pra poder sustentar a família com a separação dos meus pais. Eu me lembro que eu tava na Aldeota e tava saindo de uma dessas aulas, eu tinha 19 anos, eu acho. Então eu [estava] dando aula quando eu saí e dei de cara um “shoppinzinho” onde tinha uma locadora de videogame, uma das primeiras locadoras de videogame, na época. Eu parei lá um tempo e comecei a jogar o futebol, na época do console Nintendo. Os jogadores a gente só via a cabeça, a câmera por cima... E eu comecei a gostar dali. Então sempre que eu tinha um tempo eu ia... Aquele foi meu primeiro contato com jogo de futebol [digital] (Clésio Falcão, 43 anos, agosto de 2011).

Muitos jogadores apontam o espaço das locadoras de videogames como um lugar de convivência e trocas sociais. Muito além de ser um mero lugar de passagem, alguns cyberatletas atuais pontuam que vivenciaram experiências de trocas bastante interessantes nestes espaços. Posteriormente, Clésio Falcão me afirmou que mesmo ao conquistar uma situação financeira mais estável relutou durante anos a comprar um videogame. Em suas palavras:

Eu nunca comprei videogame, vim comprar o “Play 3” [Playstation 3]. Você acredita que eu passei dos 19 anos até os 40 anos jogando só em locadora? Porque eu gostava da interação com as outras pessoas. Eu tinha dinheiro e tudo pra comprar, mas não comprava porque não gostava de jogar só. Eu pensava assim... Eu comprei um videogame, um jogo caro, aí eu enjoou do jogo e pronto, fica sem uso. Então eu joguei em locadora, sempre foi assim. Na locadora tinha os campeonatos entre os amigos. Eu ia sempre que tinha folga. Na semana eu ia várias vezes. Como meu trabalho permite muitas folgas, eu trabalhava um dia e folgava três, nos meus dias de folga sempre jogava lá. Tinha uma turma e eu já era reconhecido (Clésio Falcão, 43 anos, agosto de 2011).

Como vimos, a experiência de jogar em “locadoras de videogames” é percebida por estes agentes como um importante mecanismo que engendra recompensas simbólicas extremamente importantes. Jogar em locadoras significa não estar sozinho, é vivenciar e participar de um grupo. Clésio relata no final de sua fala que neste espaço ele fazia parte de uma turma e “já era reconhecido”. Em sua maneira de vivenciar a prática do futebol digital, não fazia sentido comprar uma máquina e ficar jogando sozinho em casa.

A vivência destes jovens em locadoras de videogames guardam muitas semelhanças com a rede de sociabilidade analisada por Pereira (2008) em uma *lan house* na cidade de Porto Alegre. Após realizar uma pesquisa etnográfica neste espaço a autora postula que esse estabelecimento serviu como um lugar de mediação capaz de possibilitar a constituição de uma rede de “sociabilidade plena” para os jovens que a frequentavam assiduamente. Em suas palavras:

A X-play Lan House possibilitava que a sociabilidade concentrada no instante aflorasse. Como demonstrei, tal sociabilidade não se constituía somente em função dos jogos [...]. No entanto, ela ultrapassava os espaços online, delineando uma sociabilidade juvenil mais ampla dos amigos do bairro, uma rede estendida de amigos, “parcerias” e conhecidos (PEREIRA, 2008, p. 305).

Como vimos, a realização de pequenos torneios e competições aconteciam regularmente mesmo antes da criação da FCeFD. Estas competições aconteciam em pequenas locadoras em diversos bairros da capital, suas premiações eram incertas e estes torneios não eram regidos por regras ou manuais de conduta. Durante esta fase amadora, pudemos notar que a iniciativa de organizar estas competições poderiam partir dos próprios jogadores que frequentavam os espaços das locadoras de videogames. O jogador Mourão Júnior nos relatou que costumava organizar campeonatos mesmo quando criança. Mais uma vez, no final de sua fala este jogador nos esclarece que naquela época ele jogava “só pra brincar mesmo”.

Cara, desde pivete eu organizava campeonatos lá na rua. Assim, só lá na rua, né? Aí tinha um “ranquzinho” [*ranking*] e tal. [...] Aí começou aquele negócio de quem era mais vezes campeão, fazia uma copazinha. [...] E quando foi evoluindo o futebol começamos a botar um critério de pontos, né? [...] Aí um belo um dia eu cansei, porque eu batia em todo mundo, e aí fui atrás de fazer campeonatos em locadora. [...] Aí foi quando começou a crescer e começou a ganhar dimensão e eu parei de jogar profissionalmente. [...] Lá na rua isso era só pra brincar mesmo, pra dizer que eu era melhor do que o outro, pro outro dizer que era melhor do que o outro. Um monte de pivete que mora junto e é amigo desde pivete, entendeu? (Mourão, 26 anos, agosto de 2011).

A prática de campeonatos descentralizados em várias locadoras de bairro começou a perder sua força na mesma medida em que estes jogadores foram crescendo e exigindo desafios e premiações mais recompensadoras. Antes da criação da Federação, alguns jogadores começaram a se conhecerem e se reconhecerem como “grandes jogadores” de futebol digital. Neste momento, começaram a aparecer na cidade campeonatos que conseguiam reunir mais de cem jogadores de diversos bairros em um único evento. Durante o início da fase

amadora, alguns jogadores me afirmaram que chegaram a participar de torneios com cinco ou seis pessoas, no máximo. Com o passar do tempo, parece que esta realidade mudou definitivamente.

As competições de futebol digital durante a fase amadora estavam restritas às relações formais de sociabilidades intermediadas pelos limites dos laços comunitários e geográficos destes agentes. No início, muito raramente estes jovens sentiam a necessidade de “sair do bairro” em busca de desafios e novos parceiros de jogos. Deste modo, as locadoras de videogames se constituíram como um equipamento extremamente importante na vida cotidiana destes agentes. Eram nestes espaços que aconteciam a “sociabilidade básica” dos jogadores de futebol digital. Em outras palavras, as locadoras de videogames funcionavam como um espaço diversificado de práticas sociais que engendravam relações formais regidas por códigos de pertencimento decodificados somente por quem era do “pedaço”. Deste modo, estas locadoras não eram “locais de passagem”, mas sim espaços em que era possível constituir toda uma rede extremamente complexa de trocas simbólicas mediadas por algo em comum. Nesse sentido, estas locadoras podem ser compreendidas nos termos em que Magnani (2003) concebe a categoria de “pedaço”. Para este autor o “pedaço” é um local que tem contornos muito nítidos, mas não uma delimitação muito precisa. O “pedaço” consiste, na realidade, em um espaço que possibilita aos agentes a constituição de “laços especiais de proximidade” e relações estáveis de trocas baseadas em vínculos os mais diversos. Neste caso, podemos analisar que, para estes agentes, frequentar os espaços das locadoras de videogames significava estar em contato com seus parceiros, amigos e colegas do bairro ou da comunidade. Quando o jogador Clésio Falção relata que na locadora de videogame ele “tinha uma turma e já era reconhecido” podemos inferir o grau de importância simbólica que estes agentes concebem às relações que ocorriam nestes espaços específicos. Posteriormente, as locadoras de videogames deixam de assumir um papel importante nesta rede devido ao caráter limitado produzidos por estes espaços. Como veremos no decorrer desta dissertação, a rede de campeonatos de futebol digital extrapola os limites comunitários e se dispersam

em uma trama bastante complexa que perpassam outras ruas, cidades, estados ou mesmo outros países³⁶.

Durante a fase amadora do futebol digital, analisamos que esta rede de campeonatos começa a desenvolver. Mesmo que de maneira muito tímida, estes jovens nos relataram experiências de mobilidades urbanas empreendidas em torno da busca de campeonatos e torneios mais estimulantes. Estas dinâmicas de mobilidade empreendidas por estes jogadores em busca de grandes competições acontecem de forma gradual. Inicialmente, esta peregrinação acontece de forma frouxa e se limita à participação de torneios em outros bairros da capital cearense. Posteriormente, esta busca se intensifica e ganham novos contornos cada vez mais alargados. Podemos perceber este fato na fala de alguns cyberatletas quando estes nos relatam o momento em que eles começaram “a sair do bairro” em busca de campeonatos. O jogador Mourão relata em sua fala anteriormente descrita que foi neste momento que tudo começou a “crescer e a ganhar dimensão”. O jogador João Paulo “Pardal” nos relata com maior clareza sua experiência de deixar de jogar estes “pequenos campeonatos de bairros” e partir em busca de novos desafios.

Mas o que aconteceu muito foi o seguinte. O Mourão já vinha fazendo campeonatos lá na locadora. E no Monte Castelo tinha um campeonato que juntava em média 100 pessoas. A inscrição era cinco reais. O cara colocava propaganda até em classificado de jornal. Vinha gente de todo canto. O cara tirava do bolso pra pagar a premiação: era trezentos [reais] pro primeiro [lugar], duzentos pro segundo e cem pro terceiro. [...] Ali era o principal campeonato de Fortaleza de videogame no “Play 2” [PlayStation 2] (João Paulo “Pardal”, 27 anos, agosto de 2011).

Como podemos notar, neste momento não se exige mais dos jogadores a proximidade física como o principal elemento norteador de suas sociabilidades. Enquanto que no início da “fase amadora” observamos que suas relações sociais estão seriamente conjugadas pelas relações de vizinhança e laços comunitários, neste outro período podemos notar que a contiguidade espacial não mais atua como parâmetro fundamental de manutenção de suas relações sociais. O relato do jogador João Paulo “Pardal” é emblemático neste sentido ao afirmar que os campeonatos realizados no bairro Monte Castelo aglutinavam “gente de todo canto” da cidade de Fortaleza. Algumas estratégias eram adotadas para “convocar” estes jogadores ainda dispersos em seus bairros. Ainda na fala de João Paulo “Pardal”

³⁶ Denominamos esta rede de “circuitos dos cyberatletas”. No próximo capítulo desta dissertação analisaremos com maior propriedade esta rede de campeonatos.

notamos que os organizadores destas competições chegavam a anunciar em jornais estes torneios. Outra estratégia geralmente adotada era a divulgação “boca a boca”. De todo modo, o importante neste momento particular era a tentativa destes jogadores de reunir os melhores jogadores de cada bairro em uma única competição.

Como vimos, a fase amadora do futebol digital cearense guardam algumas características que merecem destaque. É extremamente necessário refletir sobre este momento, pois nele nos defrontamos com aspectos cruciais inerentes às práticas de sociabilidades destes jovens no momento presente. Em resumo, a fase amadora do futebol digital é demarcada por esta forte descentralização da prática de campeonatos de futebol digital na cidade de Fortaleza. Estes campeonatos eram realizados geralmente em espaços precários e modestos (como as locadoras de videogames) e não envolviam um número muito grande de agentes sociais em sua elaboração. As premiações eram incertas e, muitas vezes, não chegavam a ser o principal atrativo destes jogadores para participarem destes torneios. Além do mais, estes campeonatos não eram regidos por regras rígidas de competições. Por fim, notamos que os campeonatos de futebol digital antes da criação da FCeFD não exigiam destes jogadores uma grande mobilidade física na geografia urbana da cidade de Fortaleza, já que, como pontuamos, esses torneios eram realizados em distintos bairros e frequentados apenas pelos moradores de cada localidade. Vale pontuar, também, que esse era o período da infância de muitos destes jogadores. Talvez esse seja o motivo principal que levou muitos destes jogadores a relacionarem este período como o momento em que se jogava por brincadeira ou diversão. Como veremos, na fase posterior prevalece uma outra ética, pois um novo componente parece balizar estes encontros sociais provenientes do contato destes jovens através dos videogames.

3.2 “Treinando forte”: *ranking*, ligas e equipes

A organização de campeonatos e torneios durante esta “fase amadora” do futebol digital cearense era descentralizada e exigiam certas disposições destes

jogadores que aos poucos são questionadas e postas em cheque. Muitos jogadores que participavam de campeonatos em locadoras de bairros começam a se destacar e não mais se contentam com as incertezas e o amadorismo presente no início desta prática. A fase amadora compreende um período que tem início no começo dos anos 90 e se estende até meados dos anos 2000. Nos relatos destes agentes, o ano de 2007 se destaca como o período em que começaram a aparecer na cidade campeonatos mais grandiosos e vistosos. As principais mudanças se refletem no nível de organização destas competições, no valor das premiações e no grau de envolvimento destes agentes com a prática do futebol digital. O jogador Tiago “Dexter” descreve com maior clareza este período.

Daniel – Como eram estes campeonatos antes da criação da Federação?

Tiago “Dexter” – Eram bons, de alto nível. Mas os campeonatos que eu participei a partir de 2007, da Federação, eram um nível acima. E eu consegui me igualar e cheguei até a ganhar uns (Tiago “Dexter”, 27 anos, setembro de 2011).

Nesta fala notamos que a partir deste período estas competições ficaram “um nível acima” do momento predecessor. O que de fato mudou nestas competições? De que forma estas mudanças afetaram as práticas de sociabilidades destes agentes? Neste ponto da dissertação discutiremos com maior propriedade esta conjunção histórica e refletiremos sobre as consequências desta maior “profissionalização”³⁷ na realização de eventos que envolvem a prática do futebol digital na cidade de Fortaleza.

Uma das principais características deste período foi a tentativa de unificação da prática do futebol digital. Antes do surgimento da FCeFD, o jogador João Paulo “Pardal” me explicou que foi criada uma “Liga” de competidores. O principal objetivo desta Liga era conceber uma equipe de jogadores oriundos de diversos bairros da cidade. Outra função desta Liga era fazer com que estes campeonatos acontecessem com mais regularidade e em locais e horários fixos.

O primeiro passo foi [a criação de] uma Liga. [...] Era um campeonato na locadora dele [Mourão] valendo pontos pro *ranking* e outro na locadora do Bergue. No começo do mês era na locadora dele [do Mourão] e no final do

³⁷ A palavra profissionalização é utilizada neste momento nos termos nativos destes agentes. Nos discursos destes jovens, seu sentido pode ser atribuído a uma tentativa de demarcar uma separação simbólica entre estes dois momentos do futebol digital, ou seja, sua fase amadora e seu momento posterior.

mês era no Bergue. Isso durou um ano todinho (João Paulo “Pardal”, 27 anos, agosto de 2011).

Podemos notar um ponto interessante na fala deste jogador. Anteriormente, não era comum a prática de pontuar e classificar estes jogadores de acordo com sua evolução em diversos campeonatos. Alguns jogadores me relataram que antes da criação da Federação foram elaboradas estratégias de classificação por critérios de acúmulos de pontos, mas, neste período, esta experiência não era unificada. Somente neste momento específico notamos que aparece a necessidade de estabelecer critérios de pontos de classificação destes jogadores em um *ranking cearense de futebol digital*. A elaboração deste *ranking* serve como um importante mecanismo de estímulos para a participação constante dos jogadores nestes eventos. Em outros termos, as recompensas simbólicas provenientes no ato de encabeçar uma lista deste tipo começam a fazer sentido para estes jogadores. Como podemos perceber na fala do ex-presidente da FCeFD, Dário Gama:

Aí eu comecei a fazer uns campeonatos em locadoras. Criei um *ranking*, um *ranking* cearense. Aí atribuí pra cada colocação pontuações. Vamos supor que na tua campanha tu ganhe uma partida. E a gente sabe que cada partida no futebol vale três pontos né? Aí a gente começou a pegar e somar as pontuações. Aí criou esse *ranking*. O *ranking* era uma forma a mais de disputa e uma forma também de prender o pessoal aos campeonatos. Porque ficava aquela coisa: “Eu sou o primeiro, segundo, terceiro, quarto, quinto...”. Era aquela disputa querendo sempre subir no *ranking*. A primeira forma da gente prender o pessoal foi esse *ranking* (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Durante este período constatamos que estes jogadores iniciaram um processo de seleção dos campeonatos que passaram a disputar. Muitos jogadores não mais se interessavam apenas nas recompensas materiais provenientes destas competições. Deste modo, se iniciou um processo de discriminação dos campeonatos que realmente valeriam a pena participar. Portanto, a partir deste momento muitos jogadores começam a classificar simbolicamente estas competições entre “oficiais” e “não oficiais”. As competições “oficiais” seriam aquelas partidas que objetivamente valeriam pontos para este *ranking* cearense. Enquanto que as partidas “não oficiais” seriam aquelas em que estes jogadores não podiam contabilizar sua vitória em pontos nesta “listagem oficial”. Basicamente, para uma competição ser considerada “oficial” ela teria que obedecer apenas um critério determinado: ser organizada por alguém “conhecido” por estes jovens. Esta separação simbólica entre “partidas oficiais” e “partidas não oficiais” se conjuga em

um importante mecanismo de diferenciação que, posteriormente, subtraiu estes agentes da categoria geral de “jogadores de futebol digital” para transformá-los em “atletas do futebol digital”. A ideia de criação de um “*ranking* cearense” que classificaria os melhores jogadores do Estado apenas demonstra essa tentativa de unificação de uma prática antes dispersa e descentralizada. Vale ressaltar que, em meados de 2007, a Federação Cearense de Futebol Digital ainda não passava de uma promessa ou de um desejo. Concretamente, ainda não existiam muitos *mecanismos de legitimação*³⁸ suficientes para a criação de uma “Federação”.

Outro ponto importante que merece uma análise mais cuidadosa deste período que culminou com a criação da Federação é a questão da rivalidade entre estes jogadores. Durante a fase amadora, estes jogadores nos relataram a existência de muitos campeonatos pela cidade. Como já foi pontuado, muitas destas competições não passavam de dez competidores no total. Com o amadurecimento desta prática notamos que algumas locadoras de videogames começam a organizar campeonatos maiores. Muitos jogadores aproveitaram esta oportunidade para “sair do bairro” e disputar premiações mais estimulantes em outros locais. É neste momento que esta rede de sociabilidade começa a se desenvolver e se sustentar de uma forma mais sólida. Estes jogadores inventam várias formas de recompensas materiais e simbólicas que contribuem para que esta rede se perpetue de uma forma muito rápida. Uma destas maneiras é exatamente a questão da rivalidade entre grupos ou equipes.

No início de 2007, existiam duas grandes equipes de futebol digital na cidade: a Gama’s Team e a Astros Extreme³⁹. A equipe Gama’s Team era organizada pelos irmãos Jairo e Dário Gama (idealizadores da FCeFD); enquanto que a Astros Extreme era uma equipe liderada pelo atual presidente da FCeFD, Begue Silva. Estas duas equipes se reuniram em quase todos os finais de semana de 2007 para participarem de competições de futebol digital na cidade. Estas competições geralmente aconteciam em locadoras de videogames. As premiações destes campeonatos ainda eram os “bolões”, mas a grande diferença desta fase

³⁸ No próximo tópico deste capítulo abordaremos melhor esta questão.

³⁹ As entrevistas com estes agentes demonstraram a existência de outras equipes na cidade. A equipe “All Star Team” e a equipe “UCT” foram duas equipes que, em certa medida, se firmaram como importantes grupos de jogadores. Entretanto, a existência destas equipes foi muito curta neste campo social.

para a anterior está no nível de envolvimento destes jogadores com esta prática. É neste período que estes jogadores relatam que começaram a “jogar sério”, ou “treinar forte”. Além do mais, é neste momento em que o desejo latente de formar um grupo ou uma comunidade de jogadores de futebol digital se torna mais necessário e iminente.

A principal importância destas equipes parece estar relacionada com a construção de laços de cordialidade entre estes jovens. Grande parte dos jogadores de uma equipe não pertenciam ao mesmo bairro ou comunidade. A realização de campeonatos “oficiais” em alguns locais de Fortaleza intensificou o contato de jogadores provenientes de diversos bairros. Deste modo, a participação destes jogadores em uma equipe funcionava como uma espécie de ponto de encontro que mediava a entrada destes agentes no nascente circuito de campeonatos que começavam a se intensificar em toda cidade. Deste modo, a formação destas equipes acabou atuando como um importante *mecanismo de perpetuação de laços afinidade* entre seus membros. Em suma, estar inserido nestas equipes significava estar em contato com um grupo e fazer parte de uma comunidade. Nesse sentido, uma das principais funções destas equipes era apoiar e incentivar seus jogadores em um torneio. Muitos destes jogadores se sentem muito dignificados com o “apoio moral” recebido pelos seus companheiros de equipe em uma situação de disputa.

A gente se formou pela afinidade [equipe Gama's Team], mas era aquela questão mesmo de torcida. Durante os campeonatos o pessoal de uma equipe ia torcer pelo pessoal de sua equipe (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Além do companheirismo e dos laços de afinidades e cordialidades perpetuados pela formação destas equipes temos que analisar que foi neste período que as rivalidades e os conflitos se intensificaram. Estas equipes eram compostas por um núcleo bem reservado de jogadores. A admissão de um novo jogador geralmente acontecia por meio de convite elaborado pelos “chefes” de cada equipe ou então, como foi relatado na fala anterior, apenas pela questão de “afinidade”. Durante todo o ano de 2007, praticamente todos os jogadores que até hoje participam dos campeonatos realizados pela FCeFD se engajaram em uma destas duas equipes. Vale ressaltar que os campeonatos não eram reservados exclusivamente para os membros destas equipes, mas as competições entre estes

dois grupos eram mais acirradas porque geralmente um dos jogadores de cada uma destas equipes chegava às finais destas competições.

As criações destas equipes apontam um traço relevante deste período. No momento anterior, os laços de sociabilidades destes agentes estavam resumidos aos limites geográficos de suas comunidades ou bairros. Neste período do futebol digital, a contiguidade espacial não mais atual como um dos principais fatores de mediação de suas práticas sociais. As duas principais equipes eram compostas por jogadores de diversos bairros diferentes. Dário Gama que relatou que sua equipe, Gama's Team, era constituída pelos melhores jogadores de futebol digital dos bairros Rodolfo Teófilo, Henrique Jorge, Parque Santana e Bom Sucesso. Enquanto que a Astros Extreme era composta por jogadores provenientes de bairros como Barra do Ceará, Otávio Bonfim, Parquelândia e Castelão. De todo modo, a realização dos “torneios oficiais” que contabilizavam pontos para o *ranking* destas ligas aconteciam em locais bastante específicos da cidade. Decorre daí, portanto, a necessidade em um deslocamento mais intenso destes jogadores pela geografia urbana da cidade.

Muita coisa estava em jogo nestas disputas simbólicas travadas entre estas duas equipes. Como já relatamos, este é o período em que as recompensas financeiras provenientes destes campeonatos começam a aumentar de valor e se tornam mais atraentes para estes jogadores. De todo modo, está claro que as recompensas materiais não eram os únicos desejos destes jogadores ao participarem destas competições. Notamos que um dos principais objetos destas disputas estava sendo travada em torno do controle simbólico da Federação Cearense de Futebol Digital (que ainda não estava constituída formalmente). Como já foi pontuado, estas duas equipes rivais eram controladas pelos dois únicos presidentes que esta Federação já teve: a Gama's Team era controlada pelo ex-presidente da FCeFD (Dário Gama) e a Astros Extreme era encabeçada pelo atual presidente desta instituição, Bergue Silva.

Atualmente, a rivalidade no futebol digital cearense não mais se baseia por estas equipes. A época das equipes é analisada por estes jogadores partindo de critérios positivos e negativos. Bergue Silva aponta que o período das equipes era interessante porque faziam com que os jogadores se motivassem muito mais pelos

treinos e pelas competições. Entretanto, este jogador aponta que este período foi negativo porque motivou muitas disputas desonestas e atitudes antiesportivas.

A equipe, como era antigamente, por um lado era bom e por outro lado era ruim. O bom era porque a galera motivava um a treinar mais que o outro, a ser melhor que a outra [equipe], né? Mais aí a partir do momento que a gente passou a ser tornar um pouco mais profissional, e fez com que a gente saísse pra fora do Estado [...] Então a partir desse momento quando a gente saía, a gente virava uma equipe [...] Então a gente resolveu... Quer dizer, a gente não resolveu, elas [as equipes] foram acabando por si só. Porque o pessoal começou a interagir mais um com o outro, independente de equipe. Então isso acabou, entendeu? Já não tinha tanto aquele prazer de ganhar da outra equipe (Bergue Silva, 27 anos, setembro de 2011).

Bergue Silva deixa claro neste relato que o momento das equipes acabou “por si só”. É interessante inferir que este jogador percebe que as equipes se desfizeram no exato momento em que estes jogadores foram se tornando “pouco mais profissionais”. Esta profissionalização também está relacionada com o crescimento do futebol digital em nível nacional. Bergue percebe que a rivalidade entre as equipes não faziam mais sentido quando estes jogadores participavam de competições fora do Estado. Em suas palavras, ao começarem a participar de torneios “fora de casa”, estes atletas sentiram a necessidade de criar uma outra equipe, ou seja, a equipe do Estado do Ceará (ou mesmo, a equipe da Federação Cearense de Futebol Digital). Em sua percepção, a divisão dos jogadores em equipes locais (baseadas em rivalidades pessoais, por exemplo) estava prejudicando a união dos jogadores quando estes saíam do Estado para competir. O que é posto em cheque não são as equipes em si mesmo, mas sobretudo suas formas de organizações. Desta forma, a equipe cearense de futebol de digital (composta por jogadores unidos em torno de um sentimento comum) nasce como uma forma diferenciada de agregação social.

A partir do momento que a gente começou a viajar muito, foi bom [o fim das equipes] porque acabou com esse negócio do ego, né? A partir do momento que deu uma freada nesse negócio de equipe, o pessoal começou a pensar mais na equipe do Estado do Ceará. A galera pensa agora a equipe é a equipe do Estado do Ceará, entendeu? Não pensa mais em jogador fulano, jogador sicrano. É tanto que eu sempre faço questão que eles mostrem a bandeira [do Estado], sabe? Porque a intenção é essa [...]. Eles sabem que só tem a ganhar jogando pelo Estado, eu sempre digo isso pra eles: é o Estado (Bergue Silva, 27 anos, setembro de 2011).

A gente teve alguns problemas. Muitas pessoas levaram muito a sério o jogo e esqueceram do principal que a amizade, né? Porque a gente se reúne, a gente brinca. Se tu pro campeonato tu vai ver. Tem o pessoal maluco lá que fica torcendo de modo estranho, é mó comédia! Mas a gente prima muito pela brincadeira, né? Que a finalidade inicial do videogame é

um passatempo, uma diversão. A gente queria os campeonatos também como isso (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

A entrada destes jogadores nesta fase “mais profissional” do futebol digital está simbolizada em diversos elementos presentes no cotidiano destes jovens. As premiações, antes incertas e irrisórias, começam a se tornarem financeiramente mais atraentes; as estruturas das competições ganham contornos de verdadeiros espetáculos⁴⁰; códigos e manuais de conduta tentam regular os comportamentos e as atitudes destes jogadores durante estas partidas oficiais⁴¹; grandes empresas começam a financiar e investir nestes eventos; uma complexa rede de campeonatos se configura em todo território nacional. Diante deste fato, constatamos algo de fundamental importância por trás deste cenário: a criação das Federações e Associações de jogadores de futebol digital em quase todo território nacional. No próximo ponto desta dissertação analisaremos as implicações deste fato.

3.3 “Agora é oficial”: lógicas de autonomização de um campo social

A criação da Federação Cearense de Futebol Digital está demarcada em um longo processo que, em certa medida, perpassa um período contínuo de mais ou menos quinze anos. Nos dois primeiros pontos deste capítulo, tentamos realizar um apanhado geral destes anos que antecedem a formalização da FCEFD enquanto uma instituição reguladora da prática do futebol digital em Fortaleza. Neste terceiro ponto faremos uma reflexão a respeito da importância desta instituição como um importante *aparelho de produção simbólica* neste campo social.

A FCEFD foi regularmente criada⁴² em 20 de outubro de 2009. Em seu estatuto de fundação, esta instituição é descrita como uma “associação de fins não

⁴⁰ Algumas competições possuem uma estrutura e uma logística bastante complexas. Dependendo da importância desta competição ela pode conter espaço para imprensa, pódio, mesas de som e rampas com acesso para cadeirantes etc. Analisaremos isso com mais atenção no próximo capítulo desta dissertação.

⁴¹ Analisaremos com maior propriedade este ponto no próximo tópico deste capítulo.

⁴² Oficialmente, a FCEFD é denominada de ACEFD (Associação Cearense de Futebol Digital). De todo modo, nesta pesquisa utilizaremos a expressão “não oficial” por esta ser a forma como essa associação de jogadores é conhecida cotidianamente. De acordo com seu atual presidente, não foi possível registrar a ACEFD enquanto Federação porque os atos constitutivos que regem uma

econômicos, com caráter esportivo”. Neste referido documento de 10 páginas encontramos informações sobre alguns elementos que regem esta instituição: diretoria, conselho fiscal, quadro administrativo, assembleia geral, eleições, patrimônio etc. Ainda de acordo com este documento, a FCeFD têm como fins os seguintes objetivos:

- I – Proporcionar e incentivar a prática do futebol digital entre seus associados;
- II – Organizar competições de futebol digital entre os associados e também envolver não associados, na forma estabelecida pela Diretoria.
- III – Participar com suas equipes e atletas digitais de competições de futebol digital externas a ACEFD;
- IV – Realizar atividades de iniciação e de aperfeiçoamento técnico do futebol digital;
- V – Promover, de forma geral, o desenvolvimento e a prática do futebol digital na cidade;
- VI – Realizar atividades sociais, culturais, educativas e esportivas que contribuam para a difusão e o desenvolvimento do futebol digital.

(Fonte: Estatuto da Associação Cearense de Futebol Digital, 2009).

Como podemos perceber, os objetivos desta instituição estão circunscritos em uma tentativa de regular a prática do futebol digital. Em sentido restrito, a FCeFD nasce com a finalidade *de regular a prática de campeonatos* desta “nova modalidade esportiva”. As competições que costumavam ocorrer por toda cidade de forma dispersa e difusa passam a ser regidas por uma “outra lógica”. Esta nova lógica está alicerçada em princípios expressos em documentos, estatutos e manuais estabelecidos “pela Diretoria” (como foi apontado no segundo ponto dos objetivos desta instituição).

As dinâmicas elaboradas por estes agentes neste campo que culminou na formação desta instituição estão relacionadas com alguns mecanismos que necessitam de uma reflexão mais apurada. Deste modo, faremos uma análise da lógica dessa evolução partindo dos princípios que regem a dialética interna do funcionamento deste campo.

A criação da FCeFD foi responsável por diversas mudanças em distintas esferas no desenvolvimento da prática do futebol digital em Fortaleza. De todo

federação esportiva (em seus termos legais) exigem que toda Federação tenham clubes e associações agregados, o que não é o caso da FCeFD.

modo, uma das principais mudanças foi a consolidação de um “mercado de bens simbólicos” baseado em um sistema de produção de capitais provenientes da prática desta atividade. Na estrutura deste campo, estes bens podem ser basicamente de dois tipos: os bens estritamente econômicos e os bens culturais e simbólicos. Neste campo, os bens econômicos estão constituídos nas premiações (cada vez maiorese mais atraentes) provenientes destes torneios. Em outra esfera, os bens simbólicos e culturais estão compreendidos em uma espécie de capital que não são propriamente econômicos (embora possam ser dele provenientes), como por exemplo, medalhas, troféus, honrarias e títulos (principalmente).

A FCeFD atua na cidade como uma instituição relativamente autônoma capaz de produzir e fazer circular estes capitais simbólicos. No mesmo ano em que esta Federação foi criada, pude presenciar a realização “Campeonato Cearense de Futebol Digital”⁴³. Além da premiação em dinheiro (cerca de quinhentos reais), o campeão deste torneio foi condecorado como título de “Campeão Cearense de Futebol Digital”. A honraria proveniente deste título apenas foi possível na medida em que a Federação foi revestida de um “princípio de legitimação” capaz de afirmar objetivamente tal consagração cultural. A questão que emana desta dinâmica é a seguinte: Como esta Federação alcançou este grau de legitimidade?

Nos dois primeiros pontos deste capítulo, descrevemos brevemente o momento que antecede a criação da Federação Cearense de Futebol Digital. Como pudemos perceber, esta época é relatada por estes jovens como o período em que “tudo era muito amador”. De certa forma, foi possível notar que as demandas desta época não se constituíam enquanto imperativos determinantes para o surgimento desta instituição. De todo modo, esta realidade mudou progressivamente. Com o passar do tempo, novos agentes e novas instituições entraram em cena neste jogo social. Esta mudança na estrutura deste campo fortaleceu a intervenção de instituições oficiais em detrimento das lógicas anteriores.

⁴³ Este campeonato aconteceu em um grande *shopping center* em dezembro de 2009. O cyberatleta campeão foi o jogador Merson Gama (25 anos). Vale ressaltar que este jogador exibiu durante todo o ano de 2010, em sua página pessoal em um *site* de relacionamentos na internet, uma fotografia sua registrada no dia desta competição. Abaixo desta imagem este jogador fazia questão de ostentar a seguinte mensagem: “Campeão Cearense de Futebol Digital 2009”. No momento, gostaríamos apenas de frisar a importância simbólica destes títulos para estes agentes. De todo modo, elaboraremos uma reflexão mais apurada dos significados simbólicos destes títulos no quinto capítulo desta dissertação.

A busca da FCeFD por um lugar distinto de legitimidade cultural não está isolada das experiências de outras instituições do mesmo tipo em todo Brasil. A primeira tentativa de oficialização da FCeFD como uma instituição civilmente registrada aconteceu em meados de 2007 e está definitivamente relacionada com o aparecimento da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV). O relato de Dário Gama é bastante enfático nesse sentido:

O início [da FCeFD] foi o seguinte. Foi em 2007, por volta mais ou menos de fevereiro ou março. Eu comecei a pesquisar sobre campeonatos [de futebol digital] na internet. Eu coloquei lá, campeonatos de WE [antiga denominação do jogo PES]. Aí comecei a procurar e por acidente encontrei o site da Confederação, né? Já tinha rolado Campeonato Brasileiro, tinham alguns estados que tinham uma organização tal que reunia centenas de jogadores pra jogar campeonato, aquela coisa toda. Aí eu fui procurar no site algum contato do Ceará, pra poder entrar nos campeonatos. Aí eu vi que lá tinha: "Estado sem Federação". Aí eu mandei um e-mail pro responsável pelo site, aí ele mandou retorno dizendo que algumas pessoas já tinham entrado em contato mas nunca tinham colocado a ideia pra frente. Aí eu mandei um outro e-mail de resposta perguntado o que seria necessário pra gente organizar uma Federação no Ceará. Aí ele mandou alguns documentos pra gente ler: ata de fundação, estatuto que tem que ter, aquela coisa toda, enviou manual de regras, um monte de coisas. Aí ele deu a ideia pra gente organizar a primeira seletiva pro Campeonato Brasileiro de 2007, na época. Já era a segunda edição oficial do Campeonato Brasileiro. [...] Aí ele mandou a ideia dessa seletiva e a gente começou a organizar, no caso a gente eu falo eu e meu irmão [...] (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Podemos observar que dois anos após este primeiro contato com a CBFDV a Federação foi registrada oficialmente. E um dos principais mecanismos legitimadores da sua oficialização coincide exatamente com a criação da CBFDV. A Confederação Brasileira, com sede em Brasília, consiste em uma instituição nos mesmos moldes (em termos jurídicos) da Federação Cearense: uma pessoa jurídica de direito privado e caráter esportivo com fins não econômicos. No cenário estadual, o primeiro movimento de autonomia da FCeFD se deu após a possibilidade de realizar um torneio valendo vaga para o segundo Campeonato Brasileiro de Futebol Digital, organizado pela Confederação. Este torneio aconteceu em maio de 2007 em uma locadora de videogame localizada no bairro Vila Manoel Sátiro. A grande diferença desta competição está em sua premiação, pois pela primeira vez em Fortaleza um jogador da cidade teria a possibilidade de competir em um campeonato de nível nacional com todas as despesas pagas pela nascente Associação Cearense de Futebol Digital. Esta competição mobilizou muitos jogadores de todo estado do Ceará, tendo inclusive a participação de jovens de fora da capital cearense. O campeão desta seletiva foi exatamente um rapaz chamado

Leonardo que veio do município de São Benedito (localizado a 360 km de Fortaleza) para participar deste evento. Após se consagrar campeão neste torneio, Leonardo partiu para o Rio de Janeiro para “representar o Ceará” no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital:

Ele chegou aqui e o pessoal [afirmou]: “esse cara do interior não sabe nada”. E ele deu um sacode em todo mundo. Levou o campeonato. Inclusive na época teve um rapaz que tinha uma renda boa e conseguiu ir por conta própria para o Campeonato Brasileiro. Ele tinha ficado em terceiro lugar [na seletiva classificatória para o Brasileiro]. No caso o campeonato ia custear somente o primeiro lugar, e foi o que fiz né? Inclusive coloquei até dinheiro do meu bolso á época, porque havia prometido e independente dos custos tinha que dar a premiação. A premiação era a viagem com a inscrição. A inscrição [no Campeonato Brasileiro] na época era cem reais, mais a passagem, que eu não lembro [os custos] na época, mas foi um pouco salgada, Rio de Janeiro, né? E ainda dei cem reais pra ajudar ele com alguma coisa. Na época fomos três, mas eu não fui competir, fui só como dirigente. [...] Na época nossa campanha foi razoável, nós ficamos entre os 32 melhores. Eram 128 competidores (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Mesmo sem existir oficialmente, a Associação Cearense de Futebol Digital conseguiu marcar presença com dois jogadores no segundo Campeonato Brasileiro de Futebol Digital em 2007. A premiação desta competição foi três mil reais mais uma vaga em outro campeonato de futebol digital (desta vez de nível internacional). A aliança realizada pela FCeFD com a CBFDV se instaura como um passo definitivo nesse processo de autonomização e legitimação neste quadro social. De todo modo, vale ressaltar que esse processo não foi isento de questionamentos e hesitações por parte deste corpo de agentes. Dário Gama me relatou o anúncio desta “premiação inusitada” deixou algumas pessoas desconfiadas. Assim, muitas decidiram não participar desta seletiva cearense classificatória para o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2007 por medo de serem enganadas ou “enroladas”.

Essa primeira seletiva que realizamos deu 32 pessoas. Só que não tem só isso de jogadores em Fortaleza. Aí o que é que foi é que muita gente ficou com um “pé atrás”. Era uma novidade, né? Tanto que eu encontrei algumas mensagens de Orkut trocadas entre alguns que participaram e o pessoal dizia: “Rapaz, será que esse cara não quer é enrolar a gente? Será que ele não quer é ganhar nosso dinheiro?”. Na época a inscrição era 25 reais, eu acho. Ninguém me conhecia, né? Aí aparece um louco dizendo que vai ter campeonato e tal... Mas aí aconteceu, fomos para o Rio de Janeiro no mesmo mês, em maio, participar do segundo Campeonato Brasileiro (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Os motivos revelados por Dário Gama ao demarcar a falta de legitimidade que a Federação sofreu no início de suas atividades está relacionado com alguns

fatores: falta de legitimidade da Federação enquanto uma instituição social (principalmente devido á sua condição de novidade neste cenário social); dúvidas sobre seu caráter pessoal e seu grau de honestidade (por este não ser uma “pessoa conhecida”); e, por fim, falta de assentimento sobre o papel da própria Confederação perante esse público (afinal, a própria Confederação ainda estava dando seus passos iniciais enquanto uma instituição legalmente reconhecida). O que podemos notar deste fato é que estas transformações afetaram a maneira que estes agentes experimentavam a prática do futebol digital. Se o “momento amador” estava bem estabelecido neste campo social, esta nova lógica enfrentou sérios problemas em diversas instâncias até atingir um grau maior de respaldo e aprovação perante este corpo de agentes.

A Federação Cearense de Futebol Digital – firmando-se com base em estatutos, manuais e regulamentações as mais diversas elaboradas em parceria com outras instituições sociais neste campo – iniciou suas atividades enfrentando um sério processo de afirmação de sua legitimidade cultural. Com um público cada vez mais diversificado de agentes e instituições em ação, a tentativa de se afirmar por vias legais seria uma das únicas alternativas viáveis nesse processo. De todo modo, a consolidação destes estatutos e manuais de regras inaugurou uma nova categoria de jogadores de futebol digital na cidade: a de “jogadores associados” (consequentemente, outra categoria de agentes toma corpo na estrutura deste campo, ou seja, a de “jogadores não associados”). Os “jogadores associados” agora possuem direitos e deveres e, para tanto, necessitam se adequarem aos novos princípios em voga neste campo. Nesta nova lógica, ser apenas um “jogador de futebol digital” não é suficiente. Ao participarem dos campeonatos realizados pela FCeFD, e consequentemente pela CBF DV, estes jogadores se veem submetidos á rígidas imposições e regras morais que foram consagradas neste campo social. Este quadro se torna mais nítido quando analisamos os deveres dos “jogadores associados” expressos no artigo décimo do segundo capítulo do estatuto da FCeFD:

São deveres dos sócios:

- I – Conhecer e respeitar este estatuto e os demais atos e normas regularmente estabelecidas pelos órgãos de administração;
- II – Pagar pontualmente a contribuição mensal de associado;
- III – Desempenhas com empenho e zelo qualquer função para a qual tenha tomado posse na ACEFD;

IV – Zelar pelo bom nome da ACEFD junto à comunidade;

V – Procurar contribuir sempre que estiver ao seu alcance para a divulgação e o desenvolvimento do futebol digital.

(Fonte: Estatuto da Associação Cearense de Futebol Digital, 2009).

É válido percebermos que vivenciar estas regras morais requer uma disposição diferenciada por parte destes jogadores. Como os eventos realizados pela FCeFD não são exclusivos aos “jogadores associados”, é comum notarmos muitos jogadores que ignoram ou simplesmente desconhecem a grande maioria destas formulações – na realidade, o grupo dos “não associados” estão sempre presentes em grande número nestes eventos. Em outras palavras, apenas participar dos campeonatos realizados por estas instituições não se fundamenta como a principal característica do grupo dos “jogadores associados” (neste trabalho também denominaremos este grupo de “cyberatletas”). Entretanto, a Federação e a Confederação executam uma série de regras e imposições que são aplicáveis a toda espécie de jogadores, independente do seu grau de envolvimento com estas instituições. Estas normas estão expressas em manuais e regras de competições. Estas prescrições têm como objetivo fundamental regular comportamentos e, em última instância, os corpos destes jogadores durante uma experiência de competição.

Os manuais e regras de competições destas instituições pretendem atuar de forma direta em distintas esferas na maneira de se vivenciar o futebol digital. Durante um campeonato, estas regras podem ser aplicadas em dois momentos distintos: dentro de uma situação de jogo e fora de uma situação de jogo. As regras impostas fora de uma situação de jogo são aquelas normativas mais gerais que pretendem coibir e punir (seja com uma simples advertência ou mesmo com a desclassificação da competição) ações consideradas antissociais praticadas por cyberatletas quando estes não estão em uma situação de jogo. O manual de regras do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010 designa as seguintes práticas como passíveis de punições: discriminar ou tratar injustamente qualquer adversário; consumir bebidas alcoólicas ou qualquer substância entorpecente; usar procedimentos ilegais ou desleais; enganar ou iludir organizadores da competição; não conter o uso da linguagem vulgar; brigar ou discutir durante o campeonato etc. Por outro lado, as regras impostas dentro de uma situação de jogo pretendem exprimir princípios e ordenar comportamentos que são aplicáveis quando os

cyberatletas estão em “uma situação oficial de jogo”. As regras de comportamentos apontadas anteriormente também se aplicam neste momento. Entretanto, algumas preceitos normativos são aplicados exclusivamente “quando o jogador está com o controle em mãos”. O referido manual de competições apontam as seguintes práticas como proibidas: iniciar uma partida sem a ordem dos juízes; falar com a torcida; fazer “cera” ou qualquer atitude que prejudique o *fair-play*; abandonar sua estação de jogo antes do fim da partida etc. As principais competições de futebol digital contam com a presença de alguns agentes responsáveis por fiscalizar e aplicar as devidas punições aos cyberatletas infratores. O comitê organizador designa essa função aos “juízes de competições”. De acordo com o de manual de regras, estes juízes possuem “total autoridade” para aplicar as devidas sanções aos jogadores que apresentarem qualquer tipo de comportamento desviante. Durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010 existiam 16 juízes que fiscalizavam todas as partidas oficiais. Os juízes (uniformizados de blusa azul escura e boné) ficam situados dentro da arena de jogo, mas abaixo dos jogadores (FIG. 8).



FIGURA 8 – Juízes de competição (de blusas azuis e bonés) observam jogadores durante partidas oficiais no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Observamos que as formas de punições previstas nos manuais de competições podem variar conforme os códigos transgredidos. Estas advertências e penalidades são categorizadas da seguinte forma: cartão branco, cartão amarelo e cartão vermelho. O cartão branco serve como uma advertência e um alerta, sua função é propriamente expressiva e não se conjuga em uma penalidade em si mesmo. O cartão amarelo será utilizado contra um jogador que já tenha um cartão branco e permanece cometendo infrações. Ao contrário do cartão branco, o jogador que for punido com um cartão amarelo receberá um gol contra na sua próxima partida. Já o cartão vermelho se define pela desclassificação do jogador do campeonato. O manual de regras dos campeonatos prevê, ainda, punições adicionais que podem variar dependendo da norma desrespeitada. Um exemplo deste caso pode ser analisado em uma situação que aconteceu em grande evento em São Paulo. Durante a Copa do Brasil de Futebol Digital⁴⁴ um dos jogadores se exaltou na torcida e atirou uma casca de banana contra um dos cyberatletas que estava participando de uma partida. Após algumas semanas, o Comitê Organizador do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011 decidiu proibir a participação deste jogador neste evento. Ainda em 2011, a FCeFD decidiu punir três jogadores, por combinarem resultados para prejudicar um outro jogador, com seis meses de suspensão. Durante este período, estes jogadores ficaram proibidos de participar de qualquer atividade realizada pela Federação. Estes são exemplos de situações extremas, mas não são totalmente incomuns no universo do futebol digital.

Em resumo, notamos que a FCeFD e a CBFDV (juntamente com outras instituições com as mesmas finalidades nesse campo social) atuam como um importante *aparelho de produção simbólica* neste campo social. A oficialização destas instituições balizaram muitas transformações que constituíram mudanças significativas na prática do futebol digital em Fortaleza e em todo Brasil. O surgimento de diversos clubes, Associações ou Federações em diversos estados brasileiros apontam uma forte tendência de estruturação de um campo antes descontínuo, heterogêneo e disperso. A partir de 2010, a Confederação Brasileira de Futebol Digital decretou que apenas jogadores filiados á instituições formalmente

⁴⁴ A Copa do Brasil foi uma competição que aconteceu em julho de 2011 no Estádio do Pacaembu (São Paulo). Este campeonato contou com a participação de apenas 32 jogadores selecionados em seletivas regionais. O vencedor desta competição ganhou uma vaga para representar o Brasil em uma competição na Alemanha.

registradas poderiam participar dos eventos realizados por esta instituição. Deste modo, apenas estados federados teriam participação garantida nestes torneios. A CBFDV é constituída pela associação de pessoas jurídicas, que são seus sócios regulares, que pretendem difundir o futebol digital no país. Para ser admitido como sócio da Confederação é preciso elaborar uma proposta de projeto à mesa Diretoria. Após isso, tal associação passa a fazer parte do quadro social da Confederação. Deste modo, a formalização da CBFDV (constituída através da imposição de um arbitrário cultural) foi crucial para o surgimento de outras instâncias oficiais de difusão do futebol digital no Brasil. Atualmente, existem 17 Federações filiadas à CBFDV (QUADRO 2). Entretanto, se contabilizarmos a existências de clubes e Associações de jogadores não oficiais, o número de instituições ou Associações de jogadores de futebol digital é bem maior. Muitas destas instituições não oficiais adentram neste mercado simbólico e demandam privilégios especiais que são prerrogativas apenas das instituições oficiais.

QUADRO 2: Federações ou Associações de jogadores de futebol digital filiadas à CBFDV.

Nome oficial da Federação/Associação	Estado	Sigla	Fundação (ano)
Federação Acreana de Futebol Digital	AC	FADF	2008
Associação Baiana de Futebol Digital e Virtual	BA	ABFDV	2007
Associação Cearense de Futebol Digital	CE	ACFD	2009
Federação de Futebol Digital do Distrito Federal	DF	FFDDF	2006
Federação Capixaba de Futebol Digital e Virtual	ES	FCFDV	2009
Federação Goiana de Futebol Digital	GO	FGFD	2009
Federação Maranhense de Futebol Digital	MA	FMFD	2011
Federação Mineira de Futebol Virtual	MG	FMFV	2009
Federação Matogrossense de Futebol Digital e Virtual	MT	FMFDV	2011
Associação Paraense de Futebol Virtual	PA	AFFD	2011
Federação Pernambucana de Futebol Digital	PE	FPEFD	2006
Federação Paranaense de Futebol Digital	PR	FPPD	2005
Winning Eleven Rio de Janeiro	RJ	WERIO	2009
Federação Norte-Riograndense de Futebol Digital	RN	FRNFD	2008
Federação do Rio Grande do Sul de Futebol Digital	RS	FRSFD	2006
Federação Catarinense de Futebol Digital	SC	FCFD	2006
Federação Paulista de Futebol Digital e Virtual	SP	FPPDV	2010

Fonte: Pesquisa direta do autor.

Outro passo importante na constituição do campo do futebol digital no Brasil foi a criação dos “Conselhos”. Em meados de 2008, foi fundado o Conselho Norte-Nordeste de Futebol Digital (CONNEFD). De acordo com sua página oficial na internet, um dos objetivos desta comissão é “fiscalizar, estruturar e promover o crescimento do Futebol Digital nas duas regiões brasileiras, sendo inclusive, o representante legal destes estados junto à CBF DV”⁴⁵. Entretanto, o CONNEFD atua também como uma instituição responsável por fiscalizar e reivindicar um espaço maior para estes estados junto à Confederação. Nas lutas simbólicas provenientes neste campo, a atuação do CONNEFD pode ser interpretada como uma tentativa de reivindicação de poder frente à autoridade exercida pela CBF DV. O controle simbólico exercido pela Confederação alcançou um patamar tão difundido que estes agentes sentiram a necessidade de criar outras instâncias de legitimação. Após uma análise do quadro de discussões desta instituição temos uma real dimensão do teor destas reivindicações:

Mobilização e força é o que devemos fazer. Só assim as duas regiões [norte e nordeste] conseguirão mais voz. Já somos irmãos na história, e nas torcidas dos BRs [Campeonato Brasileiro de Futebol Digital] também. Isso não quer dizer separatismo com relação as outras regiões, mas sim estratégia de ação... Caminhando com a idéia conseguiremos desenvolver a modalidade nas regiões e ficar cada vez melhor nos BRs (Membro do CONNEFD, dezembro de 2008).

Tudo deve ser postado nesse fórum de forma sincera e verdadeira, para que comecemos a trabalhar de maneira efetiva e afetiva pela documentação das nossas entidades e assim, mostrar uma ação modelo para os resto [sic] do Brasil. Sem essa regulamentação nós só enfraqueceremos os argumentos da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV) frente aos patrocinadores da modalidade, e mais ainda, poderemos não sentir o reflexo nos nossos estados desses recursos. É necessário encarar também que com isso será possível caminharmos com as próprias pernas, conquistando [sic] financiamento público e privado, já que é uma atividade não só comercial, mas social e educacional (Membro do CONNEFD, agosto de 2009).

Como podemos notar, estes agentes sociais mobilizam, no espaço objetivado deste campo social, estratégias distintas de tomadas de posições. Na hierarquia das legitimidades deste campo, os instrumentos necessários para adentrar nas lutas simbólicas provenientes da concorrência pela dialética da

⁴⁵ Esta é uma página privada, apenas membros e pessoas autorizadas podem postar e visualizar os tópicos e discussões elaboradas por este Conselho. Após contato com o presidente desta instituição, em outubro de 2011, tive acesso irrestrito á todo conteúdo da página. Por razões de privacidade dos membros do Conselho, decidimos não expor a identidade dos relatos reproduzidos nesta dissertação. Deixo aqui meus agradecimentos ao Bruno Canterelli (Presidente da Federação Pernambucana de Futebol Digital e Presidente do Conselho Norte-Nordeste de Futebol Digital) pela oportunidade e confiança ao nos permitir visualizar esta página na internet.

legitimidade cultural são distribuídos de maneiras desiguais. De todo modo, estes agentes se posicionam de maneira prática e objetiva (neste caso, ao demarcarem posições claramente marginais dos estados do Norte e do Nordeste) nestas lutas ao demandarem “voz” e reconhecimento social. Nos depoimentos destes agentes observamos uma tentativa de demarcação simbólica do lugar que os estados que fazem parte do CONNEFD ocupam na lógica deste campo. Em suas palavras, estes estados precisam demonstrar que podem “caminhar com suas próprias pernas” e que suas ações são capazes de se constituírem enquanto “modelo para o resto”.

Em outro tópico de discussão, alguns diretores do CONNEFED questionam a maneira supostamente arbitrária com que a CBF DV impõe suas regras. Estes diretores questionam a obrigatoriedade das Federações de realizarem um pagamento anual de uma taxa de quinhentos reais para a CBF DV. Outro grande questionamento diz respeito ao valor das inscrições dos cyberatletas no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital que (mesmo o evento contando com patrocínios e apoios) subiu de cem reais para trezentos reais em apenas três anos.

Podem até dizer por aí que tenho posicionamentos radicais. Mas se não dermos uma de LOUCOS em algum momento, os tais sensatos montam na gente. Por isso que proponho: Encaminhar carta sugerindo diálogo com a Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV) a fim de debatermos todas essas imposições que vem de goela abaixo para nós. A discussão pode ser on line como o tal [...] [cita o nome de uma pessoa] está dizendo que vai fazer. Caso o diálogo sobre a PAUTA não aconteça, vejo que não deveremos insistir, porque a CBF DV já foi longe demais. Desta forma - e aí está o meu lado radical - comunicaremos formalmente à CBF DV que o NORTE E NORDESTE não fará mais parte dessa relação. O Comunicado será encaminhado também a Konami [uma das empresas apoiadoras do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital] e os demais patrocinadores do Campeonato Brasileiro. E mais, mesmo com as dificuldades pelas quais passamos, o CONNEFD irá realizar a COPA DO BRASIL, convidando é claro as outras federações estaduais. Se eles querem impor, nós temos que nos impor também. Não somos nenhum bando de lesos, abestados, para deixar montarem nas costas. Somos nós que fazemos o Futebol Digital acontecer no País. É o que eu penso.... É o que eu acredito... (Membro do CONNEFD, setembro de 2009).

Das formas apresentadas eu acho muito difícil a presença [no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010] dos estados do Norte-Nordeste, até porque se está difícil para os estados "com mais condições" imagina para a gente, que sempre "PEGA EM BOMBA" para fazer acontecer. Volto a informar que não concordo com essas imposições, e se, as coisas não mudarem, [...] [cita nome do Estado] não irá ao BR 2010 [Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010] (infelizmente). Como disse [...] [cita nome de um dos membros do Conselho]: Nós somos FEDERAÇÕES, e não empresas! (Membro do CONNEFD, setembro de 2009).

Uma das principais formas de controle simbólico exercido pela CBF DV sobre as Federações em todo Brasil se dá por meio de restrições ao acesso às vagas do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital. A Confederação distribuiu as 128 vagas desta competição alguns meses antes da realização deste campeonato. Os diretores estaduais são responsáveis pela realização das seletivas que classificarão os melhores jogadores em cada Estado. Em princípio, a distribuição destas vagas obedece a princípios e regras rígidas que devem ser cumpridas pelos presidentes de cada Federação. Existem muitos relatos que apontam irregularidades existentes na realização das primeiras competições realizadas pela CBF DV. Uma destas irregularidades está relacionada com a compra e a venda de vagas na competição. Alguns presidentes denunciam a participação de jogadores que não se classificaram nas seletivas regionais ou que utilizaram métodos desonestos para garantir a participação no Brasileiro. Para tentar coibir estas práticas, a CBF DV iniciou um processo (a partir de 2009) de supervisão das seletivas classificatórias estaduais. Conseqüentemente, esta interferência irritou alguns membros do CONNEFD⁴⁶.

Outra reivindicação muito presente entre os diretores do CONNEFD é a tentativa de descentralização da realização do Brasileiro. Em seus argumentos, o Campeonato Brasileiro deveria acontecer no eixo Norte-Nordeste por diversas razões. A mais citada se relaciona com o fato de o Nordeste já ter sido muitas vezes campeão desta competição:

Bom não sei o que os senhores pensam a respeito do Br2010 [Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010], mas eu acho que o Nacional tem que vir para o Nordeste, somos tri-campeão brasileiro e mereçemos um pouco mais de atenção somos os tri-campeões brasileiro e por isso temos que ser respeitados. Essa é a minha opinião. Acho que a CBF DV tem como realizar esse evento no Nordeste! (Membro do CONNEFD, setembro de 2009).

Em resumo, compreendemos que o decurso de transformação da prática do futebol digital em uma atividade de lazer (simbolizada apenas no “prazer pelo jogo”) para uma atividade tipicamente esportiva (marcado pela presença de regras e pelo surgimento de um mercado de bens simbólicos oriundos da distribuição de bens aos “atletas” que participam destas competições específicas) foi constituído através de um processo que não se deu por completo, mas que já demonstra alguns

⁴⁶ De fato, todos os diretores do CONNEFD parecem reconhecer a importância da CBF DV. Entretanto, suas críticas se baseiam no argumento de que não há um diálogo aberto entre a Confederação e as Federações. De acordo com alguns diretores, falta mais transparência e interação nesse processo.

sinais de seu fortalecimento na estrutura deste campo. Ao analisarmos a “gênese do futebol digital como uma atividade esportiva” notamos que esta mudança se deu através de um alargamento na “natureza do prazer” oriunda desta atividade. Se antes apenas o prazer pelo jogo (ou seja, pela brincadeira) mediava esta prática, no momento atual notamos uma transformação global das sensibilidades e uma “resignificação” nos códigos de condutas que ampliaram significativamente a natureza desta atividade. Elias (1994, p. 65-66, grifos nossos) compreende este processo como “desportivização”. Pedimos licença ao leitor para explorarmos brevemente uma longa passagem em que o autor explica com maiores detalhes como se deu esse processo, tendo como referência a prática do críquete na Inglaterra do século XIX.

A formação de clubes [...] representou um papel crucial no desenvolvimento do desporto. Na fase anterior ao desporto, divertimentos como a caça e uma diversidade de jogos de bola eram regulamentados de acordo com as tradições locais que variavam com frequência, de uma localidade para outra [...]. Uma característica que distingue os divertimentos emergentes com o cunho de desportos era o facto de serem regulamentados, para além do nível local, por meio de uma dessas associações livres de cavalheiros que acabei de referir, os clubes. O recente desenvolvimento do críquete é um exemplo típico. Quando se tornou um hábito organizar confrontos de jogos ultrapassando o nível local, devido à deslocação das equipas de críquete de um local para o outro, tornou-se necessário garantir a uniformidade do jogo. Numa fase inicial, talvez dentro de um condado, os cavalheiros formavam, deste modo, um clube regional, cujos membros, concordavam na unificação das tradições locais. A este nível elevado de integração, o acordo quanto às regras, a concordância quanto à sua alteração, caso se verificasse não serem totalmente satisfatórias, representou uma condição importante no desenvolvimento tradicional na direção do desporto.

A prática de campeonatos de futebol digital antecedeu em alguns anos a formação destes clubes específicos, e, assim como aconteceu na configuração analisada por Elias, o surgimento de uma associação nacional com os objetivos de “regular esta atividade” também decorre de uma intensa prática anterior deste tipo específico de jogo. Deste modo, conclui o autor:

O acordo quanto ao quadro das regras e quanto aos costumes sociais associados ao jogo seguia habitualmente de mão dada, com o desenvolvimento de órgão fiscalizador que garantia o respeito pelas regras e designava os juizes para os jogos, se fossem necessários. [...] O mais elevado nível de organização de um clube regulador e supervisor dotava o jogo de um grau de autonomia em relação aos jogadores. E essa autonomia desenvolveu-se, como agente de controlo, para um nível mais elevado de integração, tornou o controlo efectivo do jogo, como quando, por exemplo, um clube de Londres [...] retirou o controlo efectivo do críquete aos clubes regionais (ELIAS, 1994, p. 66, grifos nossos).

Como vimos, o processo de autonomização do futebol digital em todo Brasil originou processos de lutas simbólicas e reivindicações inéditas neste campo. Estas lutas estão representadas em diversas esferas da estrutura deste espaço social. Compreendemos que entender este processo é de fundamental importância para apreendermos as lógicas pertinentes na economia específica deste campo. O que tentamos fazer, neste capítulo como um todo, foi a descrição de práticas e representações dos agentes que manipulam (através destes importantes aparelhos de produções simbólicas) o campo da produção e da reprodução dos bens culturais e materiais provenientes da prática do futebol digital.

Para finalizarmos, podemos apontar que a criação destas instituições foi responsável pelo surgimento de uma nova categoria de jogadores de futebol digital na cidade, ou seja, a de “jogadores federados ou associados”. Podemos perceber, ainda, que a constituição deste campo social não se deu isento de conflitos e tensões, e um dos principais problemas que estas novas instituições enfrentaram (ou ainda enfrentam) se deu pela falta de legitimidade perante instâncias sociais externas à este campo social. A primeira tentativa realizada pela FCeFD de consolidação de sua legitimidade cultural se deu através da elaboração de parcerias com outras instituições do mesmo tipo Brasil. O segundo passo se deu através da aprovação de seu estatuto e da oficialização desta associação de jogadores. Este processo concebeu a esta instituição uma *relativa fonte de autoridade* necessária para que estes agentes produzam e manipulem bens culturais e econômicos os mais diversos.

As honrarias e os títulos produzidos nos campeonatos de futebol digital atuam como potentes *instrumentos de distinção social* para estes agentes. Vale ressaltar que estes capitais simbólicos estão inseridos em uma estrutura produzida objetivamente e que a produção e a difusão destes bens se transfiguram na mesma medida em que estas instituições assumem um processo de autonomização de sua fonte de autoridade em direção a um controle específico dos distintos capitais manipulados neste campo social. Este controle simbólico da produção e da distribuição de títulos e honrarias provenientes da prática do futebol digital se intensificou e se consolidou a partir do momento em que estas instituições começaram a reivindicar uma autonomia relativa deste campo social.

Bourdieu (2009, p. 110) analisa que o processo de autonomização do campo da arte foi fundamental para que os artistas, os empresários e o público consumidor deste tipo de bens culturais afirmem suas posições neste campo social. A constituição do campo da arte afetou não apenas a produção destes bens, mas modificou também a própria economia deste mercado de bens simbólicos. Em suas palavras: “[...] a comunidade intelectual e artística só consegue afirmar a autonomia da ordem propriamente cultural quando controla a dialética da distinção cultural”. Dito de outro modo, os princípios de diferenciação cultural se tornam objetos de disputas simbólicas no campo da arte apenas quando estas instituições são capazes de reivindicar uma relativa autonomia dos princípios que regem a legitimidade cultural neste campo específico.

No campo do futebol digital analisamos que as instituições sociais (notadamente a FCeFD e a CBFDV) reivindicam sua autonomia quando decidem “se oficializar”. Notamos que esse movimento demarca um fechamento objetivo destas instituições nesse campo. De fato, a principal finalidade desta mudança é uma *tentativa de controle da dialética da distinção cultural*. A tentativa de ruptura com as lógicas anteriores (relatadas no momento da “fase amadora”) demarcam um desejo de sustentação de uma nova dinâmica social, ou seja, uma dinâmica própria proveniente do controle da produção, da reprodução e da circulação destes bens simbólicos. Além do mais, ao iniciar esse processo de autonomização de suas práticas sociais, estas instituições se afirmam enquanto instâncias privilegiadas de produção e difusão destes capitais simbólicos. Deste modo, no próximo capítulo desta dissertação analisaremos de que forma estes agentes sociais exercitam práticas de sociabilidades em torno da busca dos capitais privilegiados provenientes destas competições. Denominamos esta rede de campeonatos de “circuitos dos cyberatletas”.

4 OS CIRCUITOS DOS CYBERATLETAS

A prática do futebol digital está alicerçada em uma intensa rede de campeonatos. Estas competições são bastante diferenciadas e assumem características próprias dependendo do local onde será realizado, dos recursos disponíveis e do valor dos títulos e honrarias que são distribuídos nestas competições. Denominamos esta rede de campeonatos de “circuitos dos cyberatletas”. Durante o período de realização desta etnografia, tive a oportunidade de compartilhar experiências de competições com estes jovens em distintas modalidades da prática do futebol digital. No início, esta prática se apresentava como uma atividade anárquica e dispersa. Entretanto, após um mergulho mais profundo nesta complexa rede de sociabilidade notamos que a prática do futebol digital é regida por códigos específicos muito bem demarcados. Neste capítulo, descreveremos de que maneira esta rede de sociabilidade se constitui e se apresenta nas tessituras urbanas das cidades.

4.1 Consumir para unir: práticas de consumo e práticas de sociabilidades

O mercado de consumo dos jogos eletrônicos que simulam partidas de futebol é relativamente amplo. É possível jogar estes jogos em diversas plataformas e cada equipamento ou produto parecem proporcionar formas distintas de sociabilidades. Empresas que desenvolvem estes simuladores disputam de forma incisiva o dinheiro, a atenção e os corações destes jogadores. Como a prática do futebol digital é condicionada ao uso de diversos aparelhos estritamente tecnológicos a única maneira de se vivenciar uma partida desta modalidade de jogo é através do consumo de alguns produtos específicos. Deste modo, neste ponto desta dissertação discutiremos a respeito deste tópico tendo como base os seguintes questionamentos: De que formas estes agentes se movimentam neste mercado? Como os cyberatletas fazem suas escolhas? De que forma estas escolhas influenciam em suas práticas de sociabilidades?

Certa vez um jogador de futebol digital de Fortaleza postou a seguinte mensagem em um grupo de discussão na internet: “Futebol se joga com os PES”. Apesar do conteúdo propriamente óbvio desta afirmação (“futebol se joga com os pés”), esta frase, na realidade, consiste em um trocadilho. O jogo de palavras se torna compreensível quando analisamos que “PES” é uma sigla que consiste nas iniciais do título do jogo de videogame Pro Evolution Soccer. Na realidade, o PES não é apenas um jogo, pois este produto consiste em uma série muito bem estabelecida no mercado de jogos eletrônicos que simulam partidas de futebol. O primeiro jogo da série foi lançado em 1996 (sob o título Goal Storm). A partir de 1997, a série foi rebatizada e ganhou o título de International Superstar Soccer (ISS) no ocidente e Winning Eleven (WE) no resto do mundo. De 2001 em diante, esta série foi novamente rebatizada para Pro Evolution Soccer (título que se mantém até hoje). Nesse sentido, o jogador que postou a mensagem citada anteriormente (“Futebol se joga com os PES”) estava demarcando um lugar neste espaço social. Ao afirmar que futebol se joga com “os PES”, este jogador estava se posicionando neste mercado de consumo.

Pontuamos, no capítulo anterior, que a prática de campeonatos de futebol digital em Fortaleza não é algo tão recente. A maioria das Federações e Associações de jogadores foram criadas a partir da segunda metade da primeira década do século XXI, mas esta prática estava muito bem consolidada alguns anos antes das criações destas instituições. Desde o início desta atividade, muita coisa mudou (como tentamos demonstrar no capítulo anterior). Entretanto, percebemos que algo permaneceu imutável neste campo. Apesar da aparente diversidade de produtos no mercado de jogos eletrônicos, estes cyberatletas permaneceram “fiéis” ao jogo que era utilizado no passado para emular partidas de futebol nos videogames. Quando estas Federações de jogadores foram criadas, a série Pro Evolution Soccer foi adotada como o *jogo oficial* em que estas partidas seriam realizadas. Esta dinâmica, aparentemente banal, guarda uma importante chave para entendermos a rede de sociabilidade tecida pelos cyberatletas em todo Brasil. Algumas características são essenciais para se definir “quem é” (e conseqüentemente “quem não é”) um cyberatleta praticante do futebol digital e uma destas características (que será discutida neste tópico) se relacionam com o consumo específico de certos produtos e mercadorias.

Para melhor compreendermos a dinâmica exercida por estes agentes através do futebol digital devemos ter em mente que a realização destes campeonatos pressupõe o consumo de uma gama de produtos e mercadorias. Vale observar que este consumo não necessariamente se concretiza apenas através da compra destes produtos, visto que muitos cyberatletas não possuem (principalmente por razões financeiras) estes equipamentos em casa. Como apontamos no segundo capítulo desta dissertação, para que seja possível a concretização de uma “partida” entre os jogadores de futebol digital são necessários alguns equipamentos estritamente tecnológicos: televisores ou monitores, videogames, *joysticks* ou controles de videogame, e, por fim, um jogo (*software*) de futebol digital.

No momento atual, duas grandes franquias de jogos de futebol digital disputam a hegemonia deste mercado: O Pro Evolution Soccer (PES) e o Fifa. Após quase três anos analisando o público que pratica o futebol digital no Brasil, notamos que é muito raro um jogador utilizar (ou praticar, se preferirem) os dois simultaneamente. Apesar destes dois jogos terem a mesma função (ou seja, emular partidas de futebol no meio eletrônico) cada um deles tem características bastante específicas que chega a ser impossível compreendê-los sem perceber as reais identificações que emana da forma de apreensão de cada público com estas mercadorias. Quases todos os jogadores têm uma preferência e estes jogadores fazem estas escolhas baseados em princípios diversos. Notamos, também, que nos circuitos dos cyberatletas que participam de campeonatos a escolha de uma destas franquias irá direcioná-los para caminhos distintos nas tessituras urbanas da cidade. Mais especificamente, quem optar por participar dos campeonatos de PES seguirá um caminho e quem optar por participar dos campeonatos de Fifa terá que seguir por outra direção. Nesta dissertação, acompanhamos apenas os campeonatos realizados pelas Federações e Associações “oficiais” de jogadores. Nesse sentido, não tive a oportunidade de presenciar nenhuma competição de Fifa. Entretanto, pudemos notar que os campeonatos de futebol digital realizados no Fifa existem na cidade e, aos poucos, estão ganhando espaço na cidade.

Apesar de não ter acompanhado os campeonatos de Fifa, faremos algumas pontuações a respeito desta “outra modalidade” do futebol digital na cidade. O principal torneio de Fifa no Brasil é patrocinado pela empresa Samsung (multinacional do ramo eletrônico com sede na Coréia do Sul). Este torneio acontece

dentro de um evento maior chamado de World Cyber Games⁴⁷ (WCG). A principal característica deste evento é sua pluralidade de títulos e modalidades existentes. Além do tradicional futebol digital, na WCG acontecem torneios de jogos de tiro em primeira pessoa (como Counter-Strike, Cross Fire e Special Force) e jogos de estratégia em tempo real (como StarCraft 2 e Warcraft 3). Para participar da WCG, os jogadores precisam se classificar nas preliminares nacionais (que ocorrem em mais de cinquenta países). Os respectivos campeões destas seletivas nacionais ganham uma vaga para disputar a final de sua modalidade. Em 2011, a final da WCG foi realizada em Busan (Coréia do Sul). As seletivas nacionais da temporada preparatória da WCG 2011 ocorreram em quatro cidades brasileiras: Brasília, Recife, Rio de Janeiro e São Paulo. As seletivas nacionais da WCG são realizadas desde 2001 no país. Entretanto, estas seletivas ocorrem apenas em algumas cidades do Brasil – em suas primeiras edições, as seletivas brasileiras da WCG ocorriam apenas no estado de São Paulo. Isto talvez justifique o total desconhecimento de muitos cyberatletas cearenses a respeito deste evento. Mas podemos aventar uma outra explicação: a existência da WCG aponta que os “trajetos” dos cyberatletas em busca de títulos e recompensas oriundos da prática do futebol digital é muito mais amplo do que sugere esta pesquisa. Em outras palavras, a “cena do futebol digital” é muito mais diversa do que imaginávamos em princípio. Deste modo, entendemos que esta “cena” é regida por circuitos particularizados e estes agentes (através de suas escolhas decorrentes de seus gostos e estilos de vida) podem realizar trajetos diferenciados nestes circuitos.

Magnani (2002) postula que os agentes sociais podem realizar diferentes trajetos em determinadas cenas e que estes trajetos podem ser complementares ou alternativos. Na “cena do futebol digital” nunca conheci jogadores que participem destes dois circuitos. Durante todo o período desta pesquisa sempre tive a curiosidade de presenciar algum campeonato de Fifa no Brasil. Em setembro de 2011, soube que haveria uma seletiva nacional da WCG em Brasília. Entretanto, não pude participar desta competição, pois ela aconteceu no mesmo dia que se

⁴⁷As informações apresentadas sobre a WCG nesta dissertação foram colhidas no *site* oficial deste evento na internet. De acordo com esta página o World Cyber Games é considerado o maior evento de “e-sports” do mundo. “O evento foi desenvolvido com o objetivo de criar um festival da cultura digital e integrar todas as vertentes evoluídas neste mundo cibernético, principalmente os jovens consumidores, com o que há de mais avançado e moderno”. Para mais informações: <https://www.samsung.com.br/wcg/home/>.

desenrolava (na mesma cidade) a final nacional de um campeonato de Pro Evolution Soccer.

Desde o início desta instituição, a Federação Cearense de Futebol Digital sempre realizou seus torneios utilizando o jogo Pro Evolution Soccer. Na dinâmica destes agentes, a escolha de uma série favorita é marcada por diversas paixões e estas discussões mobilizam constantemente discursos inflamados. A grande maioria dos jogadores de PES que participam dos campeonatos realizados pela FCeFD se posicionam como verdadeiros “fãs” deste jogo. Os jogadores de Fifa (ou Fifeiros, como são comumente denominados) são vistos por estes agentes como “jogadores inferiores” exatamente pelo fato do PES ser visto por estes agentes como um jogo superior. Em meados de 2010, pude registrar alguns discursos destes jogadores em um *síte* de relacionamentos na internet a respeito da primazia do PES sobre o Fifa. Como podemos analisar abaixo:

O PES junta o útil ao agradável. Se você é um jogador iniciante, não terá dificuldades em aprender a jogar, visto que sua jogabilidade é fácil e os menus de interatividade são bem simples. Mas, se você já tem mais experiência no ramo, aí a coisa fica bem melhor, pois PES oferece uma emoção real do que acontece no futebol, assim quando se enfrentam dois oponentes "casca grossa" como eu chamo, o jogo fica muito emocionante. Caso do Markinhos Cruel e o Kabeça, que nos deram exemplo disso no campeonato brasileiro do ano passado. Simplesmente um jogo [..] (Jogador profissional de PES, maio de 2010).

No PES, você faz sua equipe jogar de acordo com o que você entende de futebol. O 2010 [Pro Evolution Soccer 2010] veio pra arrebentar. Fifeiros ou fifeiros, sei lá, geralmente não são boleiros. Não gostam de futebol, justamente no país do futebol. WE [Winning Eleven] e PES, fazem parte da nossa cultura, só isso. Contradizendo com 'todo perdedor vira fifeiro', hehehehehe, tem eu, perco, perco... Mas não abandono a Konami [produtora do jogo PES]. Desde o SNES [Super Nintendo], Goal Storm [..] (Jogador profissional de PES, maio de 2010).

Como podemos notar, a escolha de um tipo de jogo atua como um importante mecanismo de classificação social destes agentes. Nas palavras de um destes cyberatletas, os jogadores de PES são os verdadeiros “boleiros”. Nos dois discursos destacados analisamos que apenas as características positivas do PES são enunciadas. Entretanto, nem todo jogador profissional de PES parece estar satisfeito com esta franquia. Durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010, um dos jogadores me afirmou que o jogo PES 2010 foi o pior jogo de futebol digital que ele jogou em toda sua vida. Essa sua afirmação me chamou atenção pelo fato deste jogador ter sido classificado como um dos 128 melhores jogadores da

categoria no Brasil. Indaguei-lhe sobre como ele conseguiu ter jogado uma temporada inteira de um jogo que ele detestou. Este jogador me respondeu de forma breve e direta: “Ora, porque eu tenho que jogar, né?”.

A dinâmica dos campeonatos de futebol digital no Brasil está sustentada por uma busca frenética de recompensas materiais e simbólicas. Neste esquema social, jogar PES significa fazer parte de um grupo ou de comunidade de jogadores. Se um jogador decide abandonar este jogo, o resultado mais imediato é sua exclusão deste circuito de jogadores. No momento presente, a série Fifa ainda não conta no Brasil com uma legião de “fãs” capazes de dedicar tanto investimento social na realização destas competições. A bem da verdade, os campeonatos de Fifa no Brasil ainda não se constituem como uma alternativa real frente aos campeonatos de PES. Isto explica os motivos dos jogadores de PES, mesmo que totalmente insatisfeitos, não desistirem de acreditar na franquia escolhida por esta coletividade. Um destes jogadores descontentes com erros de programação da série postou a seguinte mensagem na página oficial da CBF DV na internet: “[...] nós como usuários assíduos temos o total direito de expor nossa indignação [...] e eu mesmo não deixo PES pq [porque] espero um dia que as coisas realmente melhorem”.

Bauman (2008, p. 18) percebe que na sociedade de consumidores as práticas de consumo são permeadas por novidades tentadoras e incessantes novos começos. Desta forma, este autor percebe que “os compradores desejarão obter mercadorias de consumo se, e apenas se, consumi-las for algo que prometa satisfazer seus desejos”. Entretanto, dados etnográficos nos demonstram que em alguns contextos específicos os consumidores estão procurando nas mercadorias recompensas simbólicas que ultrapassam a necessidade de satisfação imediata de seus desejos. Em outras palavras, entre os atletas do futebol digital a satisfação proveniente da prática do futebol digital está menos relacionada com o desejo de ter uma experiência satisfatória com o jogo do que com a satisfação de estar em grupo e fazer parte de uma comunidade de jogadores.

O que estamos tentando demonstrar é que a escolha do jogo Pro Evolution Soccer como o preferido deste grupo específico de jogadores é menos uma escolha pessoal e mais uma escolha balizada por critérios coletivos de adesão a um grupo ou a uma comunidade de jogadores. Apesar de reconhecer séries falhas

na parte tática do jogo, um dos jogadores de PES afirmou que prefere se adaptar a se isolar. Além da questão da importância da adesão grupal, o PES se destaca simbolicamente entre os cyberatletas por ser um dos jogos mais tradicionais de futebol digital existentes no mercado. Como foi apontado anteriormente, um destes jogadores afirmou que o PES faz “parte da nossa cultura”.

A prática do futebol digital em campeonatos pressupõe destes jogadores alguns sacrifícios voluntários de seus próprios desejos. Estas renúncias são recompensadas através de mecanismos simbólicos que pretendem demonstrar a importância de fazer parte de um grupo de companheiros que partilham desejos e ideias comuns. “Não se espera dos consumidores que jurem lealdade aos objetos que obtêm com a intenção de consumir” (BAUMAN, 2008, p. 31). Bauman chega á esta conclusão ao perceber que na sociedade de consumidores o padrão é a instabilidade dos desejos e a insaciabilidade das necessidades. Entretanto, as experiências de consumo dos cyberatletas se conjugam como um *importante mecanismo de adesões identitárias* e estas experiências encontram ecos em práticas de consumo que extrapolam regras convencionais estabelecidas pelo mercado. A fidelidade ao PES é algo tão marcante entre os cyberatletas que alguns chegam a imprimir no corpo (FIG. 9) esta paixão (em uma tentativa extrema de demonstrar que esta “relação” vai durar para sempre).

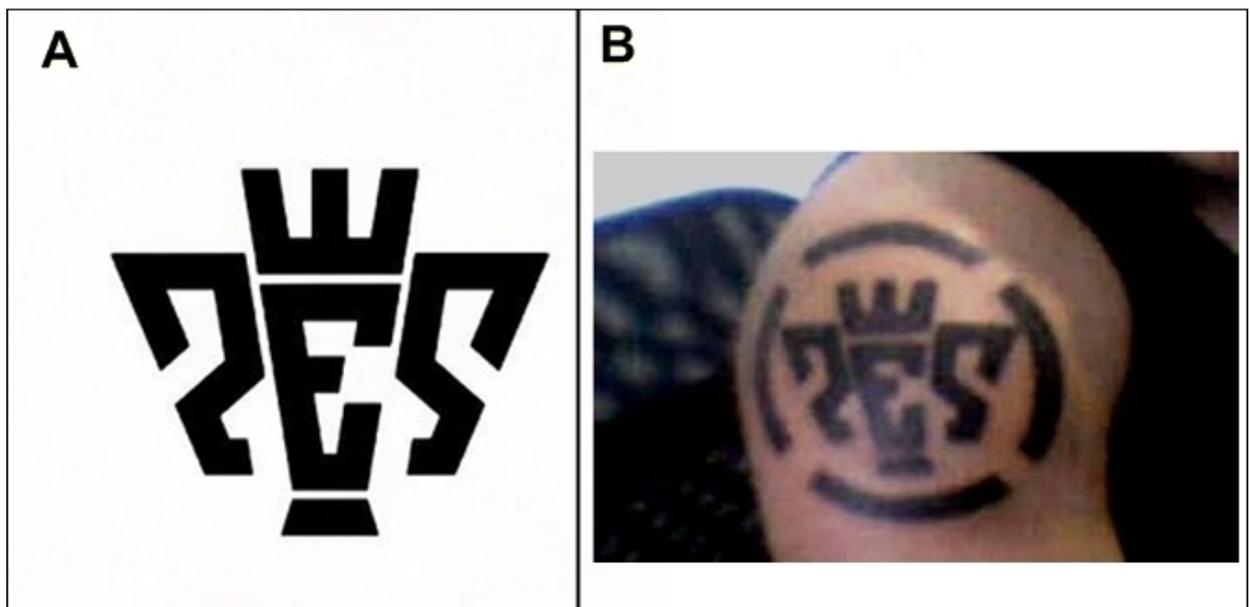


FIGURA 9 – Jogador tatua logotipo do jogo Pro Evolution Soccer (PES). A) Logotipo oficial da série PES; B) Cyberatleta exhibe sua tatuagem com o logotipo do jogo. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

O mercado de consumo e as práticas de experiências de consumo dos agentes na vida social fazem parte de um tópico de análise extremamente rico para pensarmos o mundo capitalista e as relações comerciais nele geradas. Roberto Da Matta (1995, p. 8) nos sugere que o capitalismo pode ser pensado além de suas estruturas visíveis (ou seja, além da lógica da “razão prática”). Para o autor, é possível “falar do capitalismo através de sua magia, de seu suor, de sua imaginação”. O que significa esta afirmação? Qual é a “magia do capitalismo” na qual os tratados sobre a dominação e a exploração (dão bem descritas por uma grande linhagem de cientistas sociais) não conseguem dar conta?

No fundo, a magia do capitalismo é feita desta passagem de um produto fabricado em séries iguais às centenas e milhões, para o universo da personalidade e da personalidade de uma casa, família ou pessoa que lhe devolve ou lhe concede uma alma (DA MATTA, 1995, p. 12-13).

As práticas de consumo dos cyberatletas estão assente em uma forma de expressividade que sugerem que o consumo de certos produtos demarcam atributos distintivos que pretendem sustentar, em última instância, *estratégias de manutenção de uma coesão grupal*. Neste agrupamento social específico, a escolha do jogo Pro Evolution Soccer (e não qualquer jogo de futebol digital) como o jogo oficial para a realização dos campeonatos se destaca como um importante traço identificador que demarca uma *estratégia de consumo coletivo* em detrimento dos desejos e das escolhas individuais dos agentes. As Federações e Associações de jogadores de futebol digital participam de forma significativa nesse processo ao atuarem como instituições que mediam (e impõem) escolhas e influenciam gostos. Campbell (2006, p 59) sugere que nossos estímulos e reações no mercado de consumo são importantes para compreendermos nossas buscas por identidades e significado. Nas palavras do autor, a presença de certos tipos de produtos e mercadorias em nossas casas sugere que o consumo “é uma consequência ou resultado direto de nosso estado emocional, especificamente de nosso desejo”. Nesse aspecto, podemos perceber que no universo dos cyberatletas esse desejo é uma construção social construída coletivamente.

As estratégias de consumo coletivo (mediadas por estas instituições sociais) atuam não somente no consumo de jogos. Já destacamos que o mercado de jogos eletrônicos é relativamente diverso. Deste modo, cada jogo ou cada plataforma escolhida para emular estas partidas influenciam nas práticas de

sociabilidades destes agentes. Como é possível jogar futebol digital em distintas plataformas, estas Federações e Associações de jogadores decidiram também adotar um console oficial para a realização destas partidas: a plataforma de videogame PlayStation foi a marca escolhida. A grande maioria dos consoles de videogames possui um dispositivo externo chamados de “controles”. Estes dispositivos (ou *joysticks*, como são comumente conhecidos) servem como um instrumento de mediação entre os consoles de videogames e os jogadores. Para elaborar ações durante uma partida, a máquina precisa decodificar movimentos dos jogadores. Estes movimentos se resumem, basicamente, no ato de pressionar botões existentes nestes *joysticks*. Nesse sentido, para fazer um gol em uma partida de futebol digital o jogador não precisa mover nenhum centímetro de seus membros inferiores, pois o “simples” ato de pressionar um dos botões correspondentes ao chute nestes controles fará com que estes jogadores virtuais chutem a bola podendo vir a ocasionar um gol. O problema é que existem distintas plataformas de videogames no mercado e cada plataforma adota um tipo diferente de controle. Uma figura elaborada por Juul (2010) aponta as diferentes maneiras que um jogador precisa posicionar sua mão para executar os comandos em um jogo eletrônico. Ao observar a FIG. 10 podemos perceber que cada console de videogame adotam padrões distintos no *design* e na constituição de seus controles. Em uma tentativa de padronizar a prática do futebol digital em todo Brasil, as Federações adotaram o console da empresa japonesa Sony (o PlayStation) como a plataforma oficial.

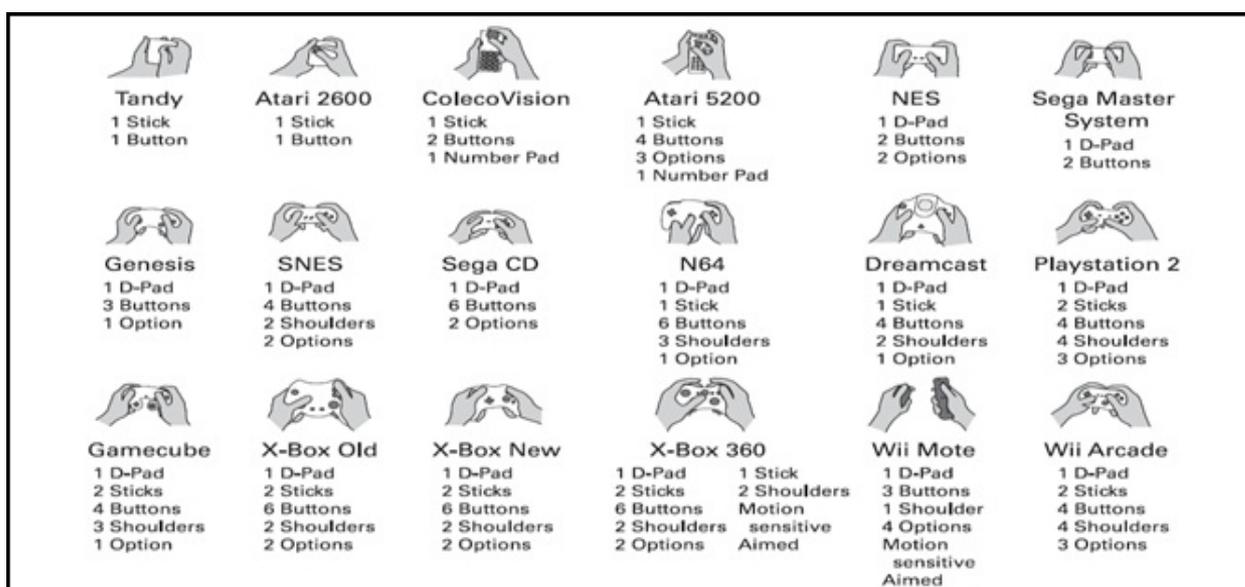


FIGURA 10 – Diversidade de padrões de *joysticks* existentes no mercado. Fonte: JUUL, 2010, p. 106.

A conjugação destes jogadores com a marca PlayStation é tão profunda que, mesmo após três anos de pesquisa, em nenhum momento pudemos encontrar indícios de algum tipo de problema nesta ligação extremamente duradoura. Como apontamos, alguns jogadores questionam o jogo Pro Evolution Soccer como o jogo oficial adotado por estas Federações. Entretanto, a relação destes jogadores com a marca Playstation parece inabalável e solidamente consolidada. Atualmente, o mercado de consumo de consoles de jogos eletrônicos está dominado por três grandes empresas. Duas destas gigantes do entretenimento são empresas japonesas (a Sony e a Nintendo) e uma é norte-americana (a Microsoft). A grande maioria dos jogos eletrônicos são “multiplataformas”, ou seja, são lançados para variados consoles de videogames. Nesse aspecto, seria possível jogar Pro Evolution Soccer, por exemplo, em outras plataformas além do console de videogame PlayStation. Estas três grandes plataformas adotam padrões tecnológicos muito similares: utilizam o recurso da alta definição de sons e imagens; permitem acesso à internet para realização de partidas *on-line*; são equipados com potentes componentes eletrônicos etc. (como processadores, placas e memórias). Nesse aspecto emerge uma questão: De que forma podemos conceber a fidelização destes jogadores à marca PlayStation? Mais uma vez, cabe reter a relação entre as práticas de consumo e a *tentativa de constituição de uma unidade grupal* entre os cyberatletas. Apesar destas máquinas serem constituídas por características tecnológicas semelhantes, o console da Sony se destaca no mercado brasileiro como o modelo de videogame mais caro. O QUADRO 3 demonstra o preço oficial destas máquinas (em suas versões mais básicas) no Brasil e nos Estados Unidos. Como vimos, o valor da plataforma mais barata se comparada à plataforma mais cara tem uma diferença de quase seiscentos reais. Podemos inferir deste fato que os cyberatletas, ao definirem o console PlayStation como oficial das Federações, parecem não levar em conta a necessidade do controle e da moderação de despesas⁴⁸.

⁴⁸ Ao analisar este quadro o leitor notará uma grande disparidade de preços entre estes consoles no Brasil e nos Estados Unidos. Os jogos eletrônicos sofrem com uma das maiores tributações praticadas (no Brasil) sobre mercadorias. Como a maioria destes consoles de videogames são importados, esta carga tributária (que é cerca de 70%) chega a ser ainda maior. No Brasil, os consoles de videogames são classificados pela Receita Federal como máquinas de sorte e azar (que são as máquinas caça-níqueis utilizadas em bingos). Desta forma, estes itens sofrem mais ainda com uma pesada carga tributária. Atualmente, existe no Brasil um movimento de consumidores (intitulado de Jogo Justo) que pretende mudar esta realidade. Inicialmente, a luta dos *gamers* que participam

QUADRO 3: Preços oficiais das principais plataformas de videogames (Brasil e Estados Unidos).

Console ou Plataforma	Fabricante	Preço (R\$)	Preço (\$)
PlayStation 3	Sony	1399,00	249,00
Nintendo Wii	Nintendo	999,00	149,00
Xbox 360	Microsoft	799,00	199,00

Fonte: Pesquisa direta do autor realizada em outubro de 2011.

Notadamente, percebemos que as escolhas destas mercadorias oficiais é realizada através de acordos coletivos que levam em consideração alguns fatores que demarcam atributos sociais os mais diversos. O primeiro fator se relaciona com a questão do tempo e da tradição no consumo destas mercadorias. Costumeiramente, estes jogadores já realizavam estas partidas de futebol digital através do PlayStation utilizando o simulador Pro Evolution Soccer. Em dezembro de 2010, a divisão de produtos da linha PlayStation completou 15 anos de existência no mercado. Este período de tempo coincide com os relatos destes jogadores ao nos sugerirem o início da prática de campeonatos de futebol digital em Fortaleza (ou seja, mais ou menos 15 anos). O que podemos deduzir desta relação é que desde o surgimento desta plataforma ela vem sendo adotada como a preferida por estes jogadores: “Eu comecei a jogar PES no Play 1 [PlayStation 1], há uns dez anos atrás”, esta afirmação proferida por um cyberatleta em Fortaleza ilustra de maneira efetiva nossos argumentos. Durante as entrevistas que fiz com estes agentes, foi muito difícil para estes jogadores apontar as razões das partidas serem realizadas somente através destes produtos oficiais. No meu roteiro de entrevistas, incluí a seguinte questão a respeito deste tema de análise: “Por que você escolheu o PlayStation como sua máquina favorita para jogar futebol digital?”. Na grande maioria das vezes, as respostas provenientes destas indagações eram rápidas e diretas: “Porque sim”. De todo modo, alguns jogadores me elucidaram que jogar Pro Evolution Soccer no PlayStation é uma das condições básicas que matizam atributos identitários neste universo social. Dito de outro modo, ser um cyberatleta é experimentar práticas sociais através de produtos e mercadorias bastante específicos. Isto nos leva ao segundo fator que baliza as experiências de consumo destes agentes, ou seja, um *consumo influenciado por um corpo coletivo com intenções de padronizar uma prática social*. De todo modo, se algumas regras e

deste movimento é fazer com que a Receita Federal compreenda que os jogos eletrônicos estão classificados de maneira incorreta. Para mais informações: <http://www.jogojusto.com.br/>.

imposições provenientes da institucionalização do futebol digital no Brasil encontraram sérias resistências por parte de alguns jogadores, a demarcação destas mercadorias como produtos oficiais se constitui como um processo quase que isento de dúvidas e questionamentos. Afinal, o PlayStation e o Pro Evolution Soccer se constituíam como os bens preferidos dessa “galera”.

Outro traço importante que merece um rápido destaque nesta relação entre os cyberatletas e um corpo específico de mercadorias podem ser analisados nas diferentes formas de personalização destes produtos. Nas mãos destes cyberatletas, um controle de PlayStation quase nunca é somente um *joystick*. Estas mercadorias viram vitrines onde é possível expor suas marcas pessoais as mais diversas. Através da utilização e da confecção de adesivos, estes jogadores imprimem marcas pessoais a estes produtos aumentando ainda mais sua carga de expressividade. Ao observarmos a FIG. 11 (A), constatamos que este jogador utiliza seu *joystick* para expor sua paixão ao seu time de futebol “real” preferido (no caso, o São Paulo). Já na FIG. 11 (B) é um clube de futebol digital de São Paulo (o Wemania) que é homenageado pelo cyberatleta.

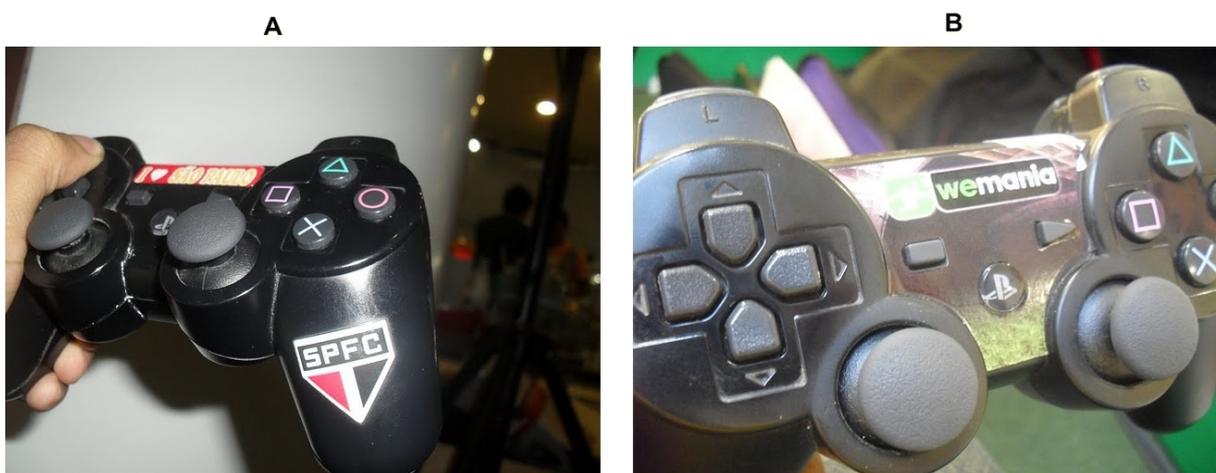


FIGURA 11 – Cyberatletas exibem *joysticks* personalizados. A) Controle com adesivo do clube de futebol São Paulo; B) Controle com adesivo do clube de futebol digital Wemania (localizado na cidade de São Paulo). Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Até o momento, tentamos analisar de que forma o consumo destes jogos influenciam e fortalecem a constituição de uma comunidade de jogadores. Deste momento em diante, descreveremos de que maneira este consumo influencia nas práticas de sociabilidades destes agentes. Os campeonatos de futebol digital no Brasil obedecem á uma lógica bastante específica. Uma destas lógicas está

alicerçada pelo *ciclo dos campeonatos*. Estes ciclos podem ser compreendidos como o período de duração de uma temporada de torneios. O “ciclo de vida” de uma temporada de competições está seriamente conjugado com a prática de consumo do jogo Pro Evolution Soccer. A empresa desenvolvedora deste jogo lança todo ano um novo produto desta série. Em meados de setembro ou outubro, chega ao mercado consumidor uma “nova versão” deste simulador digital de partidas de futebol. Este ciclo de consumo já dura mais ou menos dezesseis anos (QUADRO 4). Desde o lançamento do primeiro jogo da série PES, estes agentes embarcam em uma espécie de consumo simbólico constituído em uma apropriação ritualística que pretende conjugar a prática do consumo desta mercadoria com a prática de campeonatos de futebol digital.

QUADRO 4: Títulos da série Pro Evolution Soccer

Título da série (Mercado ocidental)	Lançamento (ano)	Plataforma
Goal Storm	1996	PlayStation
International Superstar Soccer	1997	PlayStation
International Superstar Soccer 98	1998	PlayStation
International Superstar Soccer Pro	1999	PlayStation
Pro Evolution Soccer	2001	PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 2	2002	PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 3	2003	PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 4	2004	PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 5	2005	PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 6	2006	PlayStation 2
Pro Evolution Soccer 2008	2007	PlayStation 3
Pro Evolution Soccer 2009	2008	PlayStation 3
Pro Evolution Soccer 2010	2009	PlayStation 3
Pro Evolution Soccer 2011	2010	PlayStation 3
Pro Evolution Soccer 2012	2011	PlayStation 3

Fonte: [http://en.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer_\(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Pro_Evolution_Soccer_(series)). Adaptado pelo autor.

Durante minha pesquisa de campo, pude perceber que estes jogos (assim, como as temporadas dos campeonatos) possuem um “ciclo de vida”. Este ciclo de vida compreende um período de mais ou menos um ano. O período de lançamento de um novo jogo da série está relacionado com o período que inicia uma nova temporada de campeonatos. Uma temporada de campeonatos é dividida em (basicamente) dois momentos: os torneios estaduais e o torneio final nacional. Os

torneios estaduais é a parte mais longa do processo e o objetivo desta etapa é classificar atletas para a “grande final nacional”. Quando uma nova versão do jogo PES é lançada no mercado, as Federações são autorizadas a iniciarem as “Seletivas Classificatórias” para o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital. A final nacional (geralmente) acontece poucas semanas antes do lançamento de uma nova versão do jogo. Enquanto as seletivas estaduais compreendem a maior parte deste processo, a “final nacional” (ou seja, o Campeonato Brasileiro) dura apenas três dias. Esta grande final nacional dará o título de Campeão Brasileiro de Futebol Digital ao vencedor deste torneio. No próximo tópico deste capítulo, analisaremos mais detidamente de forma estas competições se apresentam na cena urbanas das metrópoles.

4.2 “O jogo é olho no olho”: o futebol digital *off-line* nas metrópoles

Participar dos campeonatos de futebol digital realizados pela FCeFD pressupõe um descolamento dos corpos destes agentes pela paisagem urbana da cidade. Em uma competição de futebol digital os cyberatletas estão reunidos, um ao lado do outro, sentindo e vibrando em cada lance bem sucedido. Este tipo específico de relação social é denominado por estes agentes de *off-line*. Estes campeonatos são permeados por intensas rivalidades e dominar as regras de condutas (ou seja, as atitudes consideradas legítimas) neste meio social é tão importante quanto a habilidade no jogo em si. Na realidade, estes agentes participam de um “duplo jogo” e cada um destes jogos exigem habilidades específicas. Um tipo deste jogo é um pouco mais mecânico (porque praticado através dos videogames) e estas disputas são travadas (sempre em duplas) com o *joystick* em mãos; por outro lado, o jogo praticado fora das telas (aquele que realmente nos interessa nesta dissertação) é mediado por regras que vão além dos *bits and bytes* e da simples esfera da linguagem da programação. Dentro deste panorama, estes torneios estão inseridos em uma rede de campeonatos extremamente complexa que envolvem agentes e instituições as mais diversas. Tendo em vista estes fatores, a cidade (através de suas instituições e equipamentos urbanos) emerge como um elemento fundamental na constituição daquilo que denominamos de “circuitos dos cyberatletas”. A noção

de circuito emerge nesta pesquisa enquanto categoria nativa e teórica. De acordo com Magnani (2007 p. 21, grifos nossos), a noção de circuito:

[...] trata-se de uma categoria que descreve o exercício de uma prática ou a oferta de determinado serviço por meio de estabelecimentos, equipamentos e espaços que não mantêm em si uma relação de contiguidade espacial, sendo reconhecido em seu conjunto pelos seus usuários habituais.

Com o decorrente processo de “profissionalização” e expansão da prática do futebol digital no Brasil notamos um alargamento dos modos de se vivenciar uma experiência de jogo. Este circuito de jogadores, que no momento amador estava concentrado nas ruas, em alguns bairros ou em pequenos estabelecimentos comerciais se amplia e ganha dimensões nunca vistas nesse campo social. Com a ampliação desta rede de competidores, os cyberatletas iniciam um processo de legitimação de um “estilo de vida” marcado pela participação intensa em competições e torneios de futebol digital (ou, mais especificamente, de Pro Evolution Soccer).

O “estilo de vida” destes jogadores está demarcado (basicamente) por três características essenciais: primeiro, o amor pelo futebol (virtual e real) na qual se consoma através da aquisição de alguns produtos e bens específicos; segundo, o gosto pela competição e pelo desafio encarnado na presença constante em torneios “corpo a corpo”; terceiro, uma busca de afirmação e reconhecimento social através do acúmulo de títulos e honrarias provenientes desta atividade. Este estilo de vida se torna vivo e aparente apenas quando realizamos o olhar “de perto e de dentro” (MAGNANI, 2002). Nesse sentido, nos indagamos neste ponto da dissertação de que forma este “estilo de vida” se converge em uma atividade tipicamente presente nas grandes cidades urbanas. Em outras palavras, as metrópoles (através de suas instituições e equipamentos) fortalecem esta atividade na medida em que sustentam e ampliam os espaços aonde estes encontros coletivos se tornam possíveis.

Inicialmente, gostaríamos de esclarecer alguns pormenores a respeito das práticas de sociabilidades destes agentes. A rede construída por estes jogadores através da prática de campeonatos de futebol digital é bastante complexa e desafia qualquer tentativa apressada de categorização. De todo modo, após acompanhar por mais de dois anos este circuito encontramos algumas regularidades e padrões que serão descritos e analisados neste ponto da dissertação. Neste momento do trabalho, teremos como enfoque as práticas de sociabilidades dos

cyberatletas de Fortaleza. Esta observação se encarece de validade na medida em que percebemos que esta rede de sociabilidade ganha contornos e características extremamente diversas que variam em função de diversos fatores. Deste modo, vale notar que algumas observações aqui realizadas podem não fazer sentido em “outros circuitos” do futebol digital.

Para compreendermos os circuitos dos jogadores de futebol digital temos que ter em vista que estas práticas são regidas por dois princípios normativos: primeiro, os jogadores profissionais não jogam futebol digital sozinho; segundo, para um jogador ser reconhecido entre seus pares é necessário “correr atrás” dos títulos, das honrarias e das premiações oferecidos por este campo (ou seja, participar dos torneios e competições realizados pelas Federações). Estes dois axiomas se constituem como leis gerais deste campo. No universo dos cyberatletas, quem não compreende ou não compartilha destes dois princípios básicos corre o sério risco do isolamento e da exclusão (real e simbólica). Treinar com bons jogadores de futebol digital é um dos requisitos básicos de evolução das habilidades dos jogadores em jogo. Estes jogadores continuamente me relatavam que os melhores atletas da categoria são aqueles que possuem um “futebol mais diversificado” e para adquirir tal desenvoltura é necessário jogar (ou seja, treinar) com o máximo de pessoas distintas. Estes dois imperativos sociais são compartilhados por todos os jogadores de futebol digital profissionais (ou seja, jogadores filiados á estas instituições específicas).

Ao realizamos uma observação mais fina destas duas regras gerais deste campo observaremos os impactos nas “práticas de sociabilidades” destes agentes. A primeira regra (“não se joga futebol digital sozinho”) está relacionada com a importância do “estar junto” e das vivências sociais mediadas pelo futebol digital. Estes campeonatos são compostos por uma rede de amigos que compartilham gostos, hábitos e desejos comuns. Entretanto, o fato destes jogadores não jogarem futebol digital sozinhos está relacionado com outra característica que pretende demonstrar outros motivos da importância deste fator gregário que vão além do caráter fortuito de “estar junto” com seus amigos e parceiros. No mundo do cyberatletas, jogar “com outras pessoas” pressupõe (ao menos na maneira como pensam estes agentes) o exercício de aprendizagem e treinamento necessários para a aquisição de uma habilidade de jogo diferenciada. O fato de jogar com outras

peças (de preferências jogadores habilidosos) é o que faz com que um cyberatleta “evolua no jogo” (ou “ganhe nível”) e aprenda “macetes” e artifícios táticos que são de fundamental importância para a decisão de um resultado em um momento de jogo⁴⁹. Pedimos licença ao leitor para construirmos um esquema sintético (meramente ilustrativo) que ilustra os movimentos dos jogadores de futebol digital profissionais neste campo: 1º) Jogadores habilidosos procuram outros jogadores habilidosos para treinar e jogar partidas amistosas (de preferência *off-line*); 2º) Jogadores habilidosos procuram conquistar títulos e recompensas (materiais e simbólicas) em determinados campeonatos para que possam assumir um lugar de destaque nesta rede de jogadores. Deste modo, podemos analisar que definitivamente o futebol digital é uma prática coletiva vivenciada não na intimidade do lar, mas “nas ruas”, ou seja, em lugares públicos, em distintos equipamentos públicos tipicamente urbanos. Posto isto, podemos perceber a relevância dos atributos sociais inerentes nas práticas de sociabilidades resultantes da busca por ganhos simbólicos e materiais englobados na presença marcante destes jogadores em competições, torneios e campeonatos.

Ao fazermos estas observações, voltaremos ao principal ponto de reflexão deste tópico, ou seja, de que forma as práticas de sociabilidades destes agentes se inscrevem nas dinâmicas urbanas das cidades. Como vimos, o futebol digital praticado “olho no olho” é uma das características fundamentais que balizam os comportamentos e as atitudes destes jogadores. Deste modo, podemos nos indagar onde, quando e de que forma acontecem estes “encontros”. A dimensão social resultante do ato de “jogar futebol digital junto com outras pessoas” não acontece por acaso, de forma aleatória ou eventual. Ao contrário disso, a rede de campeonatos de futebol digital (ou seja, o circuito dos cyberatletas) se inscreve de maneira bastante precisa nas dinâmicas urbanas das principais cidades brasileiras. A partir deste momento apontaremos algumas estruturas que sustentam esta rede tendo a Federação Cearense de Futebol Digital e o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital como os principais focos de análise.

⁴⁹ Alguns destes macetes podem ser aprendidos através da tentativa de realizar pequenos truques (chamados de *bugs*) em uma partida. Estes *bugs* acontecem quando os jogadores detectam erros de programação na jogabilidade do jogo que podem favorecê-los em um campeonato. Ao ser detectado o *bug*, é função das Federações e da Confederação julgar se a jogada é ou não válida. Se forem consideradas como “não válidas” estes artifícios ficam proibidos de se serem executados em um torneio oficial. Após isso, estas jogadas são consideradas desonestas e antiesportivas e cabe aos “juizes de competições” anularem um gol realizado através destes truques.

4.2.1 Uma festa-total: O Campeonato Brasileiro de Futebol Digital

Para compreendermos as dinâmicas dos campeonatos de futebol digital no Brasil temos que ter em vista que o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital demarca um forte ponto de referência que conjuga as principais expectativas e desejos destes jogadores. Antes da criação da Confederação Brasileira de Futebol Digital, notamos que esta prática encontrava-se dispersa e não havia nenhuma tentativa de homogeneização e unificação deste campo. Entretanto, a criação da CBFDV (em dezembro de 2005) pode ser compreendida como um passo fundamental de demarcação simbólica de legitimidade e autoridade que tem por objetivo, em última instância, uma tentativa de reservar um espaço seguro de autonomização deste campo social. O processo de oficialização de entrada da Federação Cearense de Futebol Digital no quadro dos sócios regulares da CBFDV foi importante para a expansão desta prática na cidade. Notamos que a entrada da FCeFD (em meados de 2007) nesta rede de jogadores foi responsável por uma alteração definitiva na maneira como esta atividade era vivenciada e praticada em Fortaleza. Neste momento, analisaremos os impactos destas mudanças nas práticas de sociabilidades destes agentes.

Um dos efeitos principais destas alterações foi a ampliação dos espaços reservados á prática do futebol digital nas esferas urbanas das cidades. Ao se constituir em uma prática coletiva alicerçada por meio de estatutos, regras e manuais esta atividade demandou novos agentes e instituições antes inexistentes neste campo social. A solidificação destas instituições culminou em novos arranjos que *ampliaram os limites dos encontros possíveis destes agentes*. Se antes estas competições estavam restritas a alguns equipamentos urbanos bem específicos (como as “locadoras de videogames”, por exemplo) o momento presente demonstra uma outra realidade. Atualmente, o futebol digital é praticado em esferas mais amplas de espaços públicos como *shopping centers*, lojas de informática e de *games*, redes de *fast-food*, hipermercados, estádios de futebol, centros de convenções ou mesmo escolas. De todo modo, a ampliação destes espaços não resultou em apropriações fortuitas do espaço urbano, pois estes novos arranjos

imprimiram uma forma estável de apropriação de alguns equipamentos urbanos. Deste modo, a temática da cidade emerge de forma elementar neste estudo.

Em muitos estudos sobre jovens, a cidade – tomada como pano de fundo para suas práticas culturais – é apresentada como um cenário indiferenciado para seus fluxos ou então atomizado, repartido em fragmentos; em ambos os casos, como ambiente inóspito para formas de troca e de comunicação mais amplas. Ora, o que os protagonistas das diferentes práticas descritas nesta coletânea evidenciam é a ocorrência de formas de uso do espaço não limitadas a uma inscrição local, nem soltas, ao sabor da movimentação sem rumo pela cidade. [...] Ao contrário, parece muito significativo o que a própria pesquisa de campo revelou: esses grupos se apropriam da cidade e utilizam os equipamentos urbanos de acordo com normas e valores que fundamentam escolhas muito precisas (MAGNANI, 2007, p. 248, grifos nossos).

Como foi sugerido anteriormente, a rede de campeonatos construída através do futebol digital atualmente está alicerçada em um importante denominador comum: o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital. A importância simbólica desta competição para estes agentes apontam indícios significativos da relevância de uma estruturação deste circuito no momento presente. As Federações de futebol digital em todo Brasil homogeneizaram este circuito na medida em que aderiram e legitimaram esta competição como o evento “mais importante de futebol digital” em todo Brasil. Hoje, o futebol digital é fundamentado em um “calendário oficial” (subordinado à CBF DV) que já tem seis anos de existência. Decorre daí, portanto, que o Campeonato Brasileiro emerge na cena do futebol digital com algumas características que sugerem que este evento seja mais do que um simples torneio. Ao contrário disso, esta competição pode ser compreendida como *um evento espetacular, de natureza processual fortemente padronizada e imbuída em significativas narrativas rituais*.

Neste momento, descreveremos brevemente alguns aspectos do Campeonato Brasileiro que exemplificam e corroboram nossa definição elaborada a pouco sobre esta competição. Salientamos que estas propriedades apenas se revelam em sua totalidade ao serem compreendidas como um todo. Na medida em que estes agentes se esforçam por realizar esta competição de forma padronizada e sazonal, esta dinâmica manifesta sua natureza processual, espetacular e extremamente ritualizada. Neste momento, analisaremos este evento tendo como base minha participação durante dois anos consecutivos neste campeonato (em 2010 e 2011). Optamos por elaborar uma imagem geral desta competição (ao invés de descrevê-las separadamente) devido ao seu caráter fortemente cíclico e

repetitivo. Vale observar que esta ênfase (especificamente seu caráter formal e padronizado) demonstra uma sofisticação do fortalecimento dos valores culturais reconhecidos como legítimos por esta coletividade.

O Campeonato Brasileiro de Futebol Digital acontece em três dias de intensas competições e rivalidades. Ao todo, 128 jogadores de diversos estados brasileiros participam deste torneio. Atualmente, apenas Federações oficialmente registradas podem realizar torneios classificatórios para este evento. Durante o primeiro dia do evento não são realizadas partidas oficiais. Ao invés disso, todos os jogadores são convocados para participar do “Congresso Técnico” (realizado na sala de reuniões de algum hotel). Este Congresso (FIG. 12) é dividido em duas etapas: no primeiro momento o presidente da CBFDV explica as regras da competição; enquanto que o segundo momento é dedicado à realização do “sorteio das chaves” da fase de grupos (primeira etapa do campeonato).



FIGURA 12 – Cyberatletas participam do “Congresso Técnico” durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Todos os 128 jogadores são alocados em 32 chaves com 4 participantes em cada grupo. Deste modo, muitos jogadores temem cair em chaves que são conhecidas como “grupos da morte”. Estes “grupos da morte” são aquelas chaves que contam com a participação de competidores reconhecidos como favoritos ao título. Após a realização do “Congresso Técnico”, alguns jogadores se encontram para a realização de bolões e partidas “não oficiais” de futebol digital. Jogadores mais ávidos costumam participar destas competições madrugada adentro.

No segundo dia do evento, por volta das nove horas da manhã, todos os participantes devem comparecer ao local da competição para receber o uniforme do torneio (de uso obrigatório para todos os cyberatletas enquanto estiverem em uma situação oficial de jogo). Além disso, antes do início da fase de grupos é realizada uma “abertura do evento”. A abertura do campeonato inicia com a execução do hino nacional do Brasil. Todos os jogadores, em pé e em posição de contemplação, reverenciam aquele que é considerado símbolo maior da nação brasileira (FIG. 13).



FIGURA 13 – Cyberatletas devidamente uniformizados participam da execução do Hino Nacional Brasileiro durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Após a execução do hino é realizado um jogo de abertura. Este jogo de abertura tem a participação do campeão atual de futebol digital contra um jogador qualquer de seu grupo. Este é o único momento do campeonato em que não acontecem partidas simultâneas. Durante dez minutos (tempo oficial de duração de uma partida de futebol digital) todos os olhares permanecem vidrados no telão que projeta este jogo de abertura. Após isso, dar-se início á fase de grupos. Trinta e dois jogadores são convidados a subirem na “Arena de Jogo” e se postarem diante de uma das dezesseis telas que compõem esta arena (FIG. 14). Até o final do dia, estas telas exibirão dezesseis partidas simultâneas de futebol digital. Enquanto esperam sua vez de subir na arena, os outros cyberatletas constituem a maior parte da torcida que prestigia este evento.



FIGURA 14 – Trinta e dois jogadores distribuídos em dezesseis telas sobem á “Arena de Jogo” para disputar uma fase de grupos durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Em poucos minutos após o início do campeonato já é possível ouvir os gritos e as comemorações entusiasmadas dos jogadores e de suas torcidas. Durante esta primeira fase, o público passante geralmente não dá muita atenção ao campeonato. A fase de grupos acontece de forma bem simples: os jogadores são divididos em grupos de quatro; cada jogador participa de duas partidas (“ida e volta”) com cada adversário do seu grupo; ao vencer uma partida um jogador recebe três pontos, se empatar recebe um ponto; ao terminar estes jogos é realizada uma soma de todos os pontos conquistados por cada jogador em um determinado grupo; os dois melhores jogadores de cada grupo passam para a fase seguinte, os outros dois são eliminados da competição. A fase de grupos dura um dia inteiro de competição. Ao término desta primeira fase, 64 competidores se classificam para a etapa posterior do campeonato. Mas engana-se quem pensa que estes jogadores irão descansar para o “grande dia”. Ao retornarem aos hotéis, muitos cyberatletas irão recomeçar (em um clima mais descontraído e sem as formalidades exigidas durante todo o dia) mais uma noite de partidas (FIG. 15).



FIGURA 15 – Jogadores participam de uma competição não oficial durante o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

O terceiro (e último) dia de competição começa por volta das onze horas da manhã. Neste momento, os jogadores se enfrentarão em um estilo de competição conhecido por “mata-mata”. Cada cyberatleta enfrentará um adversário em duas partidas (ida e volta) de dez minutos cada. Vence a disputa quem tiver uma vantagem na contagem do saldo de *goals* (levando em consideração as duas partidas). Se ocorrer um possível empate nesta contagem (o que é bastante comum) os jogadores disputarão uma terceira partida (desta vez de apenas cinco minutos). Se persistir o empate, a decisão é definida nos pênaltis. Este formato de competição se prolonga até o fim do campeonato. Esta fase da competição é aquela que demanda uma maior atenção por parte da comissão organizadora. Os árbitros e os juizes de competição permanecem bastante atentos para coibir qualquer jogada ou atitude antiesportiva praticada por estes jogadores dentro ou fora da tela.

Após a primeira rodada do “mata-mata”, apenas 32 jogadores se classificam para a fase seguinte. Imediatamente após esta etapa se iniciam a segunda fase do “mata-mata”. As regras são as mesmas: cada jogador disputa duas partidas (de dez minutos cada) contra um mesmo adversário e classifica o atleta que tiver o maior saldo de *goals* somados os dois jogos. Apenas 16 destes jogadores passam para a etapa seguinte. A fase seguinte são as oitavas de final. As regras do “mata-mata” se mantêm, ou seja, apenas 8 jogadores passam para a fase seguinte.

Neste momento, a rivalidade entre os jogadores está completamente concentrada nas disputas entre os Estados que estes jogadores representam. O presidente da CBFDV (que neste momento assume o papel de apresentador da competição) tenta deixar o público a par do que está acontecendo na arena de jogo. Nesse sentido, os jogadores perdem suas identidades (mais especificamente, seus nomes próprios) e assumem uma identidade mais genérica localizada nos seus lugares de origem (por exemplo, “jogador do Ceará”, “cyberatleta do Rio de Janeiro” etc.). Esta mudança parece causar um efeito positivo no público de fora, pois é possível enxergar um maior número de pessoas apreciando estas partidas e torcendo não mais por jogadores individuais, mas pelo que representam⁵⁰.

⁵⁰ Alguns vendedores das lojas tentavam a todo custo acompanhar o desenrolar da competição. Quando não conseguiam, eles me procuravam e indagavam: “E aí, como está o Ceará no torneio?”. Podemos notar que esta identificação territorial dos jogadores funciona de maneira bastante positiva ao conseguir envolver de forma mais expressiva espectadores de fora do circuito destes jogadores.

A presença da imprensa se torna bastante intensificada neste momento do evento. Os oito melhores jogadores de futebol digital do Brasil que compõem a arena de jogo são constantemente convidados a darem entrevistas para diversas mídias diferentes. Um componente notável que assume um papel relevante neste processo são as torcidas. O público espectador não mais se constitui apenas com a presença dos participantes da competição; o público de fora, deslumbrado por uma mistura de curiosidade e fascínio pelo espetáculo, tenta se acomodar em vários lugares disponíveis para acompanhar o desfecho desta história. A presença vibrante da torcida nos momentos finais do torneio forma uma cena que é capaz de encher os olhos de muitos espectadores (FIG. 16).



FIGURA 16 – Torcida assiste atenta a um dos momentos finais do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Animados pelo vigor das torcidas, os jogadores intensificam uma atitude performática do corpo (principalmente durante as comemorações de *goals*) vibrando “junto com a galera” em cada lance bem sucedido. Apesar de cada jogador manipular de maneira distinta esta “performance corporal”, quase todos os

cyberatletas (em uma situação de competição) imprimem á sua comemoração usual de vitória uma atitude extra que condiz com a importância do evento (em outras palavras, uma comemoração espetacular para um evento espetacular). Esta performance é intensificada quando estes jogadores levam para a arena de jogo bandeiras dos seus respectivos Estados (que são usadas para demarcar uma posição destes jogadores neste espaço social). A esta altura do campeonato qualquer jogador que abre vantagem sobre outro costuma comemorar cada lance como se fosse o gol da vitória. De acordo com estes jogadores, esta atitude faz parte de uma tática usada para desestabilizar emocionalmente o adversário. Como um cyberatleta me explicou apenas quem detém experiência de competição sabe controlar o emocional e virar um jogo perdido durante um campeonato importante.

Por volta das cinco horas da tarde tem início o “mata-mata” que irá classificar os quatro semifinalistas desta competição. Após cerca de quarenta minutos (tempo de duração de uma rodada) e após a definição dos grandes finalistas da competição é realizada uma pausa no evento. Esta pausa dura em média uma hora; durante este período a organização do evento faz os últimos preparos para a cerimônia de premiação; enquanto que os jogadores que ainda restam na competição utilizam este intervalo para recompor as energias e se preparar para a batalha final. Os dois cyberatletas que chegam ao momento final do Campeonato Brasileiro tiveram que jogar (quase que ininterruptamente) durante todo este último dia de competição. Para se consagrar vencedor, estes jogadores precisam percorrer um longo caminho em dois dias de pura adrenalina. Ao final do dia o estresse e o cansaço (físico e mental) são aparentes nos rostos e nos corpos destes competidores. Ao contabilizarmos apenas as partidas oficiais, o grande campeão deverá ter jogado (no mínimo) 20 partidas até o momento final, sendo que 14 destas partidas são disputas apenas no último dia do evento.

Durante esta pausa os jogadores finalistas aproveitam para conversar e discutir com sua equipe estratégias que possam ajudá-los neste último passo antes do grande título. As qualidades e as falhas dos rivais são analisadas minuciosamente. Esta reunião das equipes corresponde a outro fator de importância nesta competição: a premiação das equipes. Além da premiação principal, que é distribuída individualmente ao grande vencedor do torneio, esta competição consagra também as melhores equipes de futebol digital no Brasil. Este prêmio é

destinado às Federações que os jogadores de cada equipe fazem parte. A premiação das equipes funciona da seguinte forma: os jogadores das equipes vão acumulando pontos no decorrer da competição; ao final do evento é feita uma soma dos pontos acumulados por cada jogador; vence a equipe de tiver mais pontos brutos somados. Não existem limites para o número de equipes que cada Federação pode possuir conquanto que sejam respeitadas duas regras básicas: apenas jogadores de um mesmo Estado podem fazer parte de uma equipe; uma equipe deve ser constituída (obrigatoriamente) por exatos quatro jogadores de uma mesma Federação. Por exemplo, se uma Federação tiver seis jogadores inscritos na competição, ela terá escolher os quatro melhores jogadores (que constituirão efetivamente uma equipe) e deixar os outros dois de fora desta “premiação especial”. A premiação das equipes é, de acordo com o presidente da CBF DV, uma tentativa de legitimar e reconhecer o trabalho benfeito de uma Federação. Esta premiação consiste em três mil reais em dinheiro repassado diretamente aos presidentes das Federações premiadas. Nesse sentido, se um jogador que se consagra campeão fizer parte de uma equipe é muito provável que sua equipe receba também o prêmio de melhor equipe deste torneio.

Já no início da noite começa o grande jogo final. Este jogo tem a mesma regra de todas as partidas realizadas na fase do “mata-mata”: os jogadores se enfrentam duas vezes em duas partidas de dez minutos e vence quem tiver o maior saldo de *goals* em cima do adversário. Antes deste momento final, novamente é realizada uma rápida cerimônia que consiste na execução (mais uma vez) do hino nacional do Brasil. Os jogadores que perderam as vagas na final jogam simultaneamente pela conquista da terceira e da quarta posição na competição. Uma das grandes características deste momento é o equilíbrio entre os jogadores; a torcida não espera goleadas, a decisão rumo ao título é decidida nos detalhes.

Após o jogo de decisão é realizada a cerimônia de consagração dos campeões. O cyberatleta vencedor (não raro) se desmancha em lágrimas. A imprensa ainda presente no local tenta conversar com os vencedores e aproveita para registrar este momento dramático. A arena de jogo, lugar antes restrito aos cyberatletas, é invadida pela torcida que tenta a todo custo parabenizar e saudar os campeões. Os vencedores (primeiro, segundo e terceiro colocados) recebem os títulos no pódio das mãos do presidente da CBF DV. A premiação consiste em

troféus, medalhas e um enorme cheque figurativo que representa um dos prêmios máximo desta competição (uma quantia em dinheiro que varia entre dez e quinze mil reais). Esta cerimônia final conta ainda com uma trilha sonora que pretende dignificar ainda mais as façanhas destes “guerreiros”; ao som da canção “We are the Champions” (tocada pela banda de rock britânica Queen) e do “Hino da Vitória de Ayrton Senna”, os vencedores são consagrados campeões desta temporada. Após a entrega dos troféus, uma chuva de papel picotado demarca o fim do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital (FIG. 17).



FIGURA 17 – Jogadores são consagrados campeões durante a cerimônia de premiação do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2011. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Cavalcanti (2002) postula que as análises culturais de alguns eventos de natureza espetacular sugerem que estes podem ser regidos por dinâmicas muito próprias. A contextualização destas dinâmicas é o primeiro passo para compreendermos que estas “festas” não podem ser analisadas através de esferas isoladas (como as esferas econômicas e políticas, por exemplo). Existem muitos elementos que apontam uma diversidade de fatores que balizam a constituição

destas festas, como por exemplo, a beleza destes eventos e a energia das pessoas que delas participam. Nesse sentido, a autora sugere que – apesar da rivalidade marcante e do seu movimento quase caótico – estes eventos podem ser compreendidos como “festas-totais”, principalmente por imbricarem muitos ângulos da realidade de determinado grupo social em um único aspecto unificador: ou seja, a festa.

Deste modo, compreendemos o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital como uma “festa-total”, ou seja, como um evento de natureza espetacular fortemente ritualizado em algumas de suas dimensões e que, apesar das rivalidades e dos conflitos que este sucinta, se sustenta (basicamente) na satisfação destes cyberatletas ao participarem deste evento. O Campeonato Brasileiro é responsável pela distribuição (e pela circulação) de bens simbólicos e econômicos raros neste campo social. De todo modo, vale pontuar que estes jogadores buscam recompensas diversas que não se conjugam somente na busca desesperada por estes bens. Dito de outro modo, o prazer e a satisfação de fazer parte de um grupo seleto de jogadores é apontado pela grande maioria dos jogadores que não tem o prazer de subir no pódio como a maior recompensa resultante de seus investimentos sociais nesta competição (em um sentido mais direto, estes investimentos são principalmente financeiros e emocionais).

Como vimos, o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital se destaca neste circuito por adotar um esquema estrutural altamente padronizado em sua constituição geral. Ao analisarmos conjuntamente as edições de 2010 e 2011, notamos que muita coisa se desenrola de uma maneira muito homogênea. Do ponto de vista estrutural, o formato atual do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital completou-se em 2009. Em edições passadas, a CBF DV testou algumas possibilidades de realização que acabaram fracassando por diversos motivos. A edição de 2008, por exemplo, foi o ano em que teve o maior número de vagas disponíveis (256, ou seja, o dobro da quantidade de cyberatletas no momento presente). Entretanto, este campeonato enfrentou um sério problema; muitos jogadores se inscreveram e não tiveram condições de participar da competição, o que ocasionou um grande esvaziamento do torneio. No ano seguinte, a CBF DV decidiu reduzir o número de participantes pela metade para não ter mais este tipo de

problema. Deste modo, essa quantidade de jogadores (ou seja, 128 cyberatletas) acabou se firmando como a ideal⁵¹.

Em conversas com jogadores mais antigos, pude observar que a constituição do formato desta competição descrito anteriormente não nasceu do nada; ao contrário disso, o formato do evento foi constituído através de um processo de lutas simbólicas neste campo social. Além de discutirem problemas referidos à questão técnica da competição (por exemplo, número de participantes, quantidades de partidas oficiais obrigatórias, formas de pontuações, estratégias de punições etc.) alguns jogadores se posicionam a respeito de outras questões relacionados a este evento. Uma das principais reivindicações destes jogadores se refere à centralização do campeonato em algumas cidades do Brasil. Em seis edições, o Campeonato Brasileiro foi realizado somente em três cidades diferentes (QUADRO 5). Em um tópico postado na página oficial da CBF DV em um *site* de relacionamentos alguns jogadores sugerem que alguma cidade do Nordeste (um dos grandes campeões do torneio) deveria sediar este evento.

Quadro 5: Informações sobre o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital.

Competição	Local	Mês	Nº Jogadores	Premiação total do evento (aproximada)
CBFD 2006	DF	Maio	128	Um carro e vaga no mundial
CBFD 2007	RJ	Maio	160	Videogame, dinheiro e vaga no mundial
CBFD 2008	DF	Outubro	256	Um carro
CBFD 2009	DF	Junho	128	Vinte mil dólares e vaga no mundial
CBFD 2010	SP	Novembro	128	Vinte mil dólares
CBFD 2011	DF	Setembro	128	Vinte mil reais

Fonte: Pesquisa direta do autor.

Legenda: CBFD (Campeonato Brasileiro de Futebol Digital).

A primeira competição oficialmente intitulada de “Campeonato Brasileiro de Futebol Digital” (organizada pela CBF DV) foi realizada em maio de 2006 em um *shopping center* na cidade de Brasília. Já em sua primeira edição, esse evento contou com a presença de mais de 120 jogadores de 15 estados diferentes do Brasil. O Ceará não teve participação nesta primeira edição, pois nesse momento os jogadores de futebol digital desta cidade ainda não estavam inseridos neste circuito.

⁵¹ As duas edições que participei não teve nenhum jogador eliminado por não comparecimento ao campeonato.

O vencedor desta competição, além do conquistar o primeiro título de “Campeão Brasileiro” da categoria, faturou um carro zero quilômetro.

No ano seguinte (em 2007), o Ceará entrou definitivamente neste circuito nacional de campeonatos de futebol digital. Após este período, a FCeFD adequou seu calendário oficial de torneios ao calendário proposto pela CBF DV. Essa adequação resultou na realização de “seletivas estaduais” classificatórias para este “grande evento”. Deste modo, o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital se consolidou como o principal foco dos cyberatletas cearenses. Dito de outro modo, notamos que o Campeonato Brasileiro da categoria é o principal ponto de chegada (e também de partida) aonde os desejos e os sonhos destes jogadores se confluem. Mas a principal relevância desta competição pode ser observada através da sua influência na constituição de um ciclo bem elaborado e preciso de um circuito sazonal mais ou menos circular de competições e torneios em várias cidades do Brasil. Como podemos notar, este evento se sobressai como um importante difusor de grandes premiações que se destacam na medida em que analisamos o momento anterior (ou seja, a fase amadora) do futebol digital.

O campo do futebol digital no Brasil ainda é um espaço que sofre alguns problemas decorrentes da falta de legitimidade. Ainda que os títulos e honrarias distribuídos nos torneios de futebol digital sejam extremamente legítimos para quem faz parte deste campo, ao nos distanciarmos dele notamos uma certa apreensão conjugado á uma mistura de curiosidade e desprezo em relação a estes jogadores⁵². Esta falta de legitimidade se apresenta de maneira marcante quando analisamos o processo de busca por patrocínios e apoios para a realização destes eventos. A maior parte dos recursos destas competições provém da iniciativa privada⁵³. No Brasil, a Konami (empresa que produz o jogo Pro Evolution Soccer) reconhece o Campeonato Brasileiro como “oficial”. De acordo com o presidente da CBF DV, a Konami incentiva estes campeonatos assumindo boa parte (não me foi revelado o

⁵² O papel exercido pela mídia na cobertura destes eventos é crucial para entendermos esta afirmação. Muitas das entrevistas realizadas com os cyberatletas nestes eventos costumam destacar o caráter tipicamente exótico e diferente deste tipo de esporte. Revoltado com a postura da imprensa, um dos jogadores de futebol digital me afirmou que não concede mais entrevistas para jornalistas por se sentir ofendido com perguntas que se baseiam apenas nos estereótipos.

⁵³ Recursos provenientes de instituições públicas de financiamento são extremamente raros neste campo social. O presidente da CBF DV me relatou que já “levou um cano” (ou seja, um calote) de uma instituição pública que desistiu (em última hora) de bancar parte dos custos de um dos “Brasileiros” de futebol digital alegando “falta de recursos”.

valor exato) das premiações que são distribuídos aos campeões. Entretanto, se uma parte dos recursos para a realização do Campeonato Brasileiro é garantida pela produtora do jogo, as Federações (em níveis locais) sofrem com diversos problemas relacionados á falta de patrocínios. Estes problemas se agravam na medida em que este campo se amplia e demanda novos recursos. Alguns campeonatos de futebol digital realizados após a formalização da CBF DV são como verdadeiros espetáculos, pois demandam altos custos e despesas cada vez mais onerosas. (FIG. 18). A final do Campeonato Brasileiro de 2010 (realizado em São Paulo e patrocinado pelo hipermercado Extra) foi um evento que exemplifica esse momento atual do futebol digital. Decorre daí, portanto, que alguns campeonatos atuais necessitam de uma estrutura e de uma gama de profissionais que praticamente inexistiam neste circuito durante “a fase amadora”.



FIGURA 18 – Arena de jogo vazia do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

A entrada das Federações no circuito dos campeonatos realizados pela CBF DV (notadamente o Campeonato Brasileiro) trouxe algumas responsabilidades para estas instituições. A principal função das Federações neste circuito é a

realização de torneios classificatórios locais para esta “grande competição final” organizada pela CBFDV. Durante o período que compreende uma temporada, as Federações precisam organizar torneios com o objetivo de classificar os melhores jogadores de cada Estado. Os cyberatletas classificados nestas regionais representam sua Federação (consequentemente, seu Estado) no Campeonato Brasileiro. As Federações têm a obrigação de arrecadar recursos que viabilizem o deslocamento destes atletas classificados para o “Brasileiro”. Entretanto, algumas Federações acabam tendo maiores dificuldades devido à falta de verbas necessárias para bancar os altos custos destas despesas. Estes recursos provêm, na grande maioria das vezes, do dinheiro arrecado nas inscrições dos campeonatos. Em menor escala, também notamos que algumas Federações conquistam apoios significativos com alguma loja ou empresa. De todo modo, vale pontuar que estas parcerias são voláteis e carecem de continuidade. Os custos de inscrições nestas competições locais variam entre cinco e cinquenta reais. Esta variação de preço depende do local do campeonato, da premiação distribuída e do valor simbólico dos títulos e das honrarias em jogo. No próximo tópico deste capítulo analisaremos de que forma esta rede se configura na cidade de Fortaleza.

4.2.2 O circuito em dimensão local: a rede de torneios em Fortaleza

No capítulo anterior desta dissertação elaboramos um pequeno esboço retrospectivo da cena do futebol digital em Fortaleza. Em resumo, constatamos através das entrevistas e das conversas com estes agentes que a prática de campeonatos desta forma específica de se vivenciar uma experiência futebolística já existe na cidade há mais de quinze anos. De toda forma, o momento anterior à criação da Federação Cearense de Futebol Digital (caracterizado nesta dissertação de “fase amadora”) parece destoar (em determinados aspectos) do momento presente. Neste tópico, analisaremos de que forma estas mudanças impactaram especificamente nas práticas de sociabilidades destes agentes e de que maneira estas mudanças causaram alterações significativas nas formas de vivências coletivas desta prática. Minhas incursões em campo (durante dois anos consecutivos) servirão de base para a descrição destas experiências.

Meu primeiro movimento em um campeonato de futebol digital organizado pela Federação em Fortaleza aconteceu em dezembro de 2009. Esse torneio se intitulava Campeonato Cearense de Futebol Digital. Nesta ocasião cerca de oitenta jogadores participavam dessa disputa. Além de conquistar o título de “Campeão Cearense de Futebol Digital 2009”, o vencedor desse torneio faturou a primeira vaga (com todas as despesas pagas) no Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010 – além de uma quantia em dinheiro no valor de trezentos reais. Esta competição ocorria em um pequeno espaço improvisado em um *shopping center* no bairro Benfica.

A estrutura da competição contava com uma mesa de som, seis televisores (com seis videogames PlayStation 3 plugados), algumas cadeiras de plástico e uma corrente de proteção usada para separar (ou ao menos tentar apartar) os jogadores do público. A estrutura visivelmente improvisada em quase nada condiz com a complexa organização presentes nos campeonatos de níveis nacionais; os televisores estavam expostos em mesas de plástico cobertos por toalhas brancas, a fiação elétrica estava á mostra e a arena de jogo (muito mais simplista) denunciava o caráter marginal desta competição frente aos grandes eventos em outros circuitos de campeonatos de futebol digital.

Apesar dos contrastes nos aspectos estruturais, esta competição em muito se assemelhava aos eventos realizados pela CBF DV; em especial no tocante às regras e às normas que regem este torneio. Em um formato semelhante ao Brasileiro, o Campeonato Cearense foi realizado em dois dias de competição. Por volta das onze horas da manhã do primeiro dia, um grupo de mais ou menos trinta jogadores se concentravam em frente ao espaço onde seria realizado o evento. Estes participantes esperavam ansiosamente o sorteio dos grupos para iniciar a primeira fase do campeonato. Alguns jogadores reclamavam do atraso na realização deste sorteio, pois este (de acordo com as normas da competição) estava previsto para ter sido realizado na noite anterior.

Apesar do pouco movimento de pessoas no *shopping center* já podíamos notar a presença de alguns curiosos que (de longe e de uma maneira um pouco tímida) assistiam aos primeiros jogos que se desenrolavam naquelas telas. O público espectador assistia de pé aos jogos, já que este campeonato não contava

em sua estrutura com nenhum mecanismo de acomodação destas pessoas. Excluindo os próprios jogadores inscritos no torneio, a grande maioria do público passante não demoravam mais do que dez minutos no estande da FCeFD.

Um grupo de mais ou menos três pessoas (integrantes da comissão de organização) tentava dar conta de várias tarefas simultaneamente. As principais funções destas pessoas eram as seguintes: anotar resultados dos jogos; inscrever jogadores no evento; distribuir o uniforme obrigatório da competição (uma camiseta com a marca dos apoiadores); conferir e controlar os usos dos equipamentos da competição (principalmente os *joysticks*); e divulgar os horários dos jogos de cada competidor individualmente. Além de todas estas atividades soma-se mais uma: competir. Todos os três organizadores do evento também participaram como competidores no evento.

O campeonato estava previsto para ocorrer com 128 competidores, mas (por falta de jogadores interessados) não foi possível preencher toda a tabela do torneio. Para resolver este problema (e o campeonato não ficar no prejuízo) a comissão de organização decidiu abrir a possibilidade de realizar inscrições no dia do evento. Esta competição foi anunciada com dois meses de antecedência. Mas, apesar dos pedidos da organização para que as pessoas se antecipassem na realização de suas inscrições, a grande maioria dos jogadores decidiu apenas fazê-la no exato dia do evento. Este fato acarretou sérios problemas na elaboração da tabela oficial. Sem poder contar com uma previsão exata do número de jogadores inscritos a única solução foi improvisar e “quebrar a tabela” inscrevendo jogadores fantasmas nos buracos deixados pelos espaços vazios. A inscrição neste torneio custava trinta reais. Cerca de cinquenta jogadores (todos do sexo masculino) resolveram se inscrever no dia da competição e tentar a sorte neste evento. Uma parte considerável dos jogadores que se inscreveram de última hora pareciam não ter conhecimento prévio deste evento, mas estes indivíduos pareciam muito empolgados com a dinâmica do evento.

O modelo oficial da tabela do Campeonato Cearense 2009 foi o mesmo adotado pela CBF DV no Campeonato Brasileiro. O torneio é dividido em duas etapas: uma “fase de grupos” (os jogadores são dispostos em vários conjuntos de até quatro competidores e jogam várias partidas com o objetivo de acumular pontos)

e uma fase no estilo “mata-mata” (os jogadores enfrentam oponentes individualmente em duas partidas e permanece no campeonato que tiver o maior saldo de gols em cima do adversário). O primeiro dia de competição é reservado à “fase de grupos”; uma vez classificado, o jogador pode ir embora e retornar no dia seguinte para a fase do “mata-mata”. A primeira fase deste campeonato durou até o começo da noite.

No dia seguinte teve início a segunda fase da competição. Neste momento, apenas jogadores conhecidos da turma permaneciam na disputa. Havia um entrosamento muito grande entre estas pessoas, como se elas já tivessem um histórico de relações anteriores. Entre disputas e rivalidades pude constatar que estes agentes se regozijavam de uma imensa satisfação por estarem reunidas com um grupo de pessoas que compartilhavam um prazer em comum: o gosto pelo futebol digital. Com o avançar do torneio o clima de rivalidade se intensificou. Afinal, o que estava em disputa (além do prêmio em dinheiro) era a possibilidade de um jogador ser classificado para o grande “Campeonato Brasileiro 2010” (e com todas as despesas custeadas pela Federação).

O momento final do campeonato demonstrou uma característica interessante desta prática. Apenas os jogadores mais próximos e envolvidos diretamente com a Federação permaneceram na competição para assistir ao “grande jogo final”; o que acarretou um esvaziamento do espaço reservado para esta prática no *shopping*. Na medida em que os jogadores mais experientes eliminavam os jogadores casuais da competição estes últimos não demonstravam interesse com o desfecho do campeonato e não hesitavam em simplesmente ir embora. Deste modo, se a primeira fase da competição contou com um número significativo de jogadores prestigiando e acompanhando a competição, nos momentos finais esta realidade se inverteu; apenas um grupo seleto de jogadores (por volta de quinze) permaneceu no evento até os últimos momentos. Sem participar de uma cerimônia de premiação o jogador Merson Gama foi consagrado “Campeão Cearense da temporada 2009”.

A final deste campeonato foi decidida em um lance polêmico nos pênaltis. Enquanto alguns jogadores ajudavam a comissão organizadora a “desmontar o espetáculo” (arrumar as cadeiras, desligar os videogames e os televisores, separar

cabos e outros equipamentos) os principais lances do torneio eram revisados e comentados. O jogador derrotado me afirmou que temia que a partida tivesse que ser levada para os pênaltis (sua grande fraqueza no futebol digital); mas este jogador me falou ainda que iria reverter esta situação treinando pênaltis todos os dias para os próximos campeonatos. Afinal, o jogador Merson Gama havia conquistado apenas uma das vagas reservadas à FCeFD para o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. A temporada estava apenas começando.

Após este primeiro contato em um campeonato oficial realizado pela FCeFD, sucederam-se outros tantos. Entretanto, para compreendermos os mecanismos de funcionamento deste circuito na cidade de Fortaleza devemos ter em mente um fato importante a respeito da maneira peculiar de apropriação desta prática por estes agentes: todos os modos de ação coletiva mediado pelo futebol digital se consumam em uma prática de campeonato (ao menos nos esquemas práticos vivenciados por estes agentes especificamente).

Se o Campeonato Brasileiro (realizado apenas uma vez ao ano) se configura como o principal foco destes agentes é localmente que este circuito se amplia e ganha forças. Em outras palavras, são nas cidades (através do trabalho intenso das Federações) que este tipo específico de prática adquire vigor e se firma de maneira mais sólida. Feitas estas observações apresentamos uma questão central que norteará este tópico: como dar conta da complexidade desta rede demarcada simultaneamente por padrões bem característicos conjugados a um dinamismo intenso? As particularidades do circuito dos campeonatos de futebol digital em Fortaleza nos apontam desafios que nos impedem de realizarmos uma caracterização apressada destas práticas. Já que toda situação social mediada pela prática do futebol nos videogames se configura em uma experiência de competição nos indagamos: como compreender as particularidades destes eventos? Por hora, faremos uma classificação destes torneios em duas modalidades: os *campeonatos oficiais* e os *torneios informais* (ou não oficiais). Esta observação é importante porque todos estes campeonatos mobilizam instituições e capitais os mais diversos. Nesse sentido, constatamos que em contextos específicos os usos diferenciados destes capitais mobilizam estes agentes (ou seja, seu dinheiro, seus tempos, suas expectativas) de formas diferenciadas.

Para termos uma real dimensão deste circuito de campeonatos na cidade de Fortaleza devemos perceber que os *campeonatos oficiais* podem não ocorrer com muita frequência. Durante toda a temporada de campeonatos em 2010, foram realizadas apenas oito competições deste tipo na cidade (QUADRO 6). As principais marcas deste tipo específico de competições são as seguintes: mobilizam capitais simbólicos e econômicos escassos neste campo social (títulos, honrarias e premiações financeiramente rentáveis); são realizadas através de associações com instituições e agentes diversos (principalmente através das realizações de parcerias para o financiamento dos eventos); são apresentadas em lugares de acesso públicos da cidade (mesmo que a maioria dos eventos seja realizada em lugares privados); são regidas por regras e normas baseadas em estatutos e manuais de competição; apresentam um calendário fixo conjugado à Confederação Brasileira de Futebol Digital; e, por fim, mobilizam cyberatletas de distintos locais além de somente os jogadores da cidade de Fortaleza.

Quadro 6: Lista das competições oficiais em Fortaleza (Temporada 2010).

Competição	Data	Local / Estabelecimento comercial	Bairro
1ª Seletiva	05 e 06/12/09	Shopping Benfica	Benfica
2ª Seletiva	31/01/10	Centro de Convenções do Ceará	Edson Queiroz
3ª Seletiva	03/04/10	Cecomil Mega Store	Aldeota
4ª Seletiva	16/07/10	Centro de Convenções do Ceará	Edson Queiroz
Seletiva Extra Fortaleza	17 e 18/07/10	Hipermercado Extra	Montese
5ª Seletiva	04 e 05/09/10	Habib's	Seis Bocas
6ª Seletiva	25 e 26/09/10	Livraria Saraiva MegaStore	Edson Queiroz
Mini Seletiva	16/10/10	Sede da FCeFD	Otávio Bonfim

Fonte: Pesquisa direta do autor.

A constituição destas competições apenas foi possível após a oficialização da Federação Cearense de Futebol Digital como uma instituição formalmente registrada. Daí a necessidade de caracterizarmos este tipo de específico de torneios de *competições oficiais*. Elas são formais exatamente por exigirem novas disposições e novas estratégias de negociações destes agentes nesse campo social.

A formalização da FCeFD foi responsável pelo alargamento de seu campo de atuação e os impactos desta diversificação nas práticas de sociabilidades

são facilmente visíveis. Nesse sentido, podemos analisar que, apesar da aparente falta de legitimidade presente neste campo social, o apoio de diversas instituições (especialmente instituições privadas e de caráter comercial) é bem diverso na elaboração deste circuito.

A entrada destes novos agentes nestes circuitos possibilitou a realização de encontros improváveis destes cyberatletas com grupos sociais mais diversos na cidade. A seletiva realizada na Livraria Saraiva Mega Store (localizada no Shopping Center Iguatemi de Fortaleza) pode ser analisada como um caso emblemático desta situação. Após a realização de uma parceria entre FCeFD e esta loja foi realizado um campeonato dentro deste estabelecimento comercial (FIG. 19). A FCeFD teve total liberdade para elaborar a competição utilizando suas próprias regras. A estrutura desta competição seguiu o mesmo modelo adotado (padrão da Confederação) em todas as competições formais realizadas pela FCeFD.



FIGURA 19 – Jogadores participam de mais uma seletiva classificatória para o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

De todo modo, a ampliação dos locais de atuação destas competições não impactou apenas nas formas de negociações entre instituições sociais (a FCeFD e uma das maiores redes de varejo do mercado de livros no Brasil). Este impacto pôde ser sentido (também) nas formas dos cyberatletas vivenciaram esta experiência de jogo. Durante este campeonato ocorreram alguns problemas que ilustram este nosso argumento; em momentos de exaltação durante uma partida decisiva alguns jogadores gritavam (e xingavam) excessivamente. Isso provocou um sério constrangimento social. Muitos clientes desta loja (não acostumados com este tipo de evento) estranharam o comportamento arrebatado e impetuoso destes jogadores durante alguns momentos de uma partida. Deste modo, por várias vezes o gerente da loja teve que chamar a atenção do presidente da FCeFD. Como uma forma de punir estas ações consideradas antissociais foi realizada uma pausa no evento; o organizador da competição explicou que “os jogadores que não controlassem seus ânimos” corriam o sério risco da desclassificação imediata do torneio. “Vocês não estão na Casa da Mãe Joana”, exclamou enfaticamente o presidente da FCeFD. Vale observar que este não foi um caso pontual, pois em várias outras situações sociais os cyberatletas receberam graves advertências da organização destes torneios por não se comportarem como “pessoas civilizadas”⁵⁴.

Isto que denominados nesta dissertação de “circuitos dos cyberatletas” só foi possível após a solidificação de uma rede bastante complexa que envolve agentes sociais e instituições as mais diversas. O aparecimento crescente de várias Federações e Associações de jogadores de futebol digital em todo Brasil (do ano de 2005 em diante) culminou na consolidação de uma prática que se caracteriza por uma sofisticação do estilo de vida de um grupo bem específico de jogadores. Antes estas práticas estavam restritas aos lugares marginais na esfera social. Atualmente, este quadro lentamente assume uma nova dinâmica.

O aparecimento crescente destas competições formalizadas regidas por estatutos e normas rígidas fez com que os cyberatletas “se movimentassem” mais pela dinâmica urbana das cidades. Não raro, muitos jogadores são capazes de viajar

⁵⁴ Elias (1994, p. 88) postula que são nos esportes e nas atividades de lazer que os indivíduos podem transpor de uma forma mais liberada seus impulsos, afetos e emoções. As atividades rotineiras exigem dos indivíduos restrições mais duras de seus sentimentos e de suas pulsões. De todo modo, o autor percebe que esta liberação das emoções nos esportes é sempre regida por “um controlado mais agradável descontrolo de afectos e de emoções”. Algo semelhante emerge no futebol digital.

milhares quilômetros com o único objetivo de participar de um torneio. As dinâmicas específicas destes fluxos são bastante interessantes e, por esta razão, merecem uma breve descrição.

Na medida em que esses jogadores foram se conhecendo (e se reconhecendo) como praticantes de uma modalidade específica de esporte os trajetos destes jogadores em busca de campeonatos e torneios recompensadores ganharam um especial contorno. Através do fortalecimento destes laços sociais os cyberatletas construíram uma rede de camaradagem baseada na troca de pequenos favores. Nesse sentido, é bastante comum que estes jogadores hospedem em suas próprias residências jogadores de outros estados que venham prestigiar um evento em sua cidade. Obviamente que estes deslocamentos são legitimados por uma busca recompensadora de títulos e prêmios. Em Fortaleza, a sede da FCeFD (que na realidade é residência particular do presidente desta instituição) já serviu de abrigo para “vários jogadores de fora”.

Em resumo, a formalização de uma rede de instituições sociais baseadas na prática do futebol digital impôs uma alteração definitiva nas práticas de sociabilidades destes agentes. Na medida em que estes jogadores resolveram tirar o videogame do ambiente exclusivamente doméstico constatamos uma ampliação dos significados e da estrutura deste circuito. Como pontuamos no início deste capítulo, “cyberatletas de verdade” nunca jogam sozinhos.

De todo modo, a prática de campeonatos na cidade de Fortaleza não está restrita aos torneios formalizados legalmente constituídos pelas Federações. Talvez como um resquício de sua época amadora, a modalidade dos torneios estilo “bolões” (mais informais e imprevisíveis do que os campeonatos oficiais) ainda está presentes de forma singular no cotidiano destes agentes. Na realidade, este tipo de competição compõe uma totalidade significativa de todos os torneios que acontecem durante uma temporada. Como vimos, os campeonatos formais podem ter um intervalo de mais de dois meses para acontecerem na cidade. A intensa complexidade das negociações para a realização de um torneio deste porte exige um tempo considerável de preparação destes eventos. Entretanto, nesse ínterim, pululam na cidade diversos torneios menores. Chamamos este tipo de atividade de *torneios informais*.

A principal característica destes eventos é o não envolvimento direto da Federação Cearense de Futebol Digital em sua constituição geral. Estes campeonatos, apesar de serem os mais comuns, foi o que menos tive a oportunidade de participar durante a realização desta etnografia. Estes eventos são organizados de forma quase espontânea e não são regidos por um calendário fixo. Ao contrário disso, estes torneios apresentam um calendário quase caótico (porém intenso) que mantém estes jogadores em constante atividade durante toda uma temporada. Em linguagem nativa, os cyberatletas costumam classificar estes jogos como “bolões”, “treinos”, “amistosos”, “racha” ou “corujões”. Neste trabalho, optamos pela classificação genérica de “torneios informais” exatamente pelo poder desta denominação em fazer um contraponto direto com seu antípoda: ou seja, os campeonatos oficiais. Estas classificações variam em função do local e do horário onde será realizado e do tipo de premiações (materiais e simbólicas) em jogo em cada competição.

Como pontuamos no início deste tópico, toda situação social mediada pelo futebol digital se caracteriza em uma conjuntura específica que emerge uma possibilidade real de competição. Esta conjuntura pode ser percebida através de algumas características presentes nos diversos encontros sociais (que não sejam competições oficiais) que contam com a participação dos cyberatletas, como por exemplo: clima intenso de rivalidades e disputas (mesmo que dificilmente ocorram conflitos mais graves); presença obrigatória de bens materiais e simbólicos (por mais que estes prêmios sejam sempre inferiores aos conquistados pelos vencedores dos torneios oficiais); e, por fim, presença de regras (mesmo que estas sejam mais fluídas e distintas das “regras oficiais” elaboradas pelas instituições que regulam esta prática).

Dito de outro modo, mesmo que estas disputas não sejam oficiais constatamos muito afeto e desvelo por parte dos cyberatletas ao participarem destes encontros. Estas características comprovam um fator essencial da prática do futebol digital na cidade: não se joga futebol “por nada”. Esta característica se conjuga com uma das principais regras do futebol que se revela quando compreendemos que esta atividade (apesar de ser facilmente caracterizada como uma brincadeira ou um simples passatempo) é vivenciada como uma “coisa muito séria” para estes agentes.

Os “bolões” atuais são bastante semelhantes (em sua forma e estilo) aos “bolões” realizados durante a fase amadora. Certa vez presenciei um “bolão” (na sede da FCeFD) em que as apostas totais não passavam de cinco reais. Ele funcionava basicamente da seguinte maneira: os jogadores se enfrentavam em uma única partida de dez minutos e o vencedor ficava com o dinheiro total da aposta. De toda forma, nem mesmo o baixo valor econômico destas apostas contraria o alto índice de envolvimento emocional destes jogadores nestes jogos. Em uma espécie de demonstração pública da seriedade destes encontros, muitos jogadores eram capazes de vibrar e torcer com bastante afinco como se estivessem em situações oficiais de jogo.

Deste modo, o aparente caráter economicista objetivado nas apostas tinham, na realidade, uma dupla função. A primeira (e mais óbvia) função se encarna em uma efetiva transação monetária que incentivavam jogadores habilidosos a desafiarem seus amigos e parceiros com o objetivo de obterem uma “grana extra”. Estas apostas (muitas vezes) se revelavam como um motivo importante que influenciavam a presença massiva de diversos jogadores nestes “bolões”. A segunda função das apostas se encarna em uma tentativa dos campeões de demarcar posições superiores no seio deste grupo. Em outras palavras, ao usurparem uma quantia de dinheiro (por menor que seja) dos derrotados, os vencedores iniciam uma prática de gozação que, em última instância, impinge uma demarcação simbólica importante que sinaliza quais jogadores merecem respeito e consideração social.

As dimensões das apostas assumem outro caráter relevante no universo do futebol digital. Muitas vezes estas apostas não são realizadas somente entre os jogadores que se enfrentam em uma situação de jogo. É bastante comum presenciar cyberatletas que estão apenas como espectadores em uma disputa se envolverem diretamente em uma aposta ao pleitear diretamente um adversário. As apostas entre o público espectador envolvem (geralmente) somente outros espectadores. Os jogadores-espectadores (confiantes nas habilidades de um amigo ou parceiro) iniciam uma sessão de gozação e rixas que (aparentemente) podem ser compreendidas como negativas ou mesmo violentas. O objetivo principal destes jogadores é destituir um adversário de seu poder simbólico objetivado em um extremo domínio das habilidades no jogo. Neste sentido, se iniciam uma sessão de

zombaria e escárnio sobre o adversário com o objetivo principal de deslegitimá-lo: “tu é um fraco”, “tu não dá nem pro caldo”, “tu é um pato”. Deste modo, realizar uma aposta em dinheiro no seu parceiro evoca um grau máximo de confiabilidade e respeito perante o grupo. Nesta direção, algum outro espectador “compra a briga” (ou seja, sai em defesa do jogador na qual sua habilidade está posta á prova) e realiza uma aposta contrária. É neste momento que os dois jogadores (em uma situação de jogo, ou seja, com os *joysticks* em mãos) precisam jogar com todo garra para defender sua honra e a de seus parceiros que confiaram em suas habilidades. Em muitos casos, o dinheiro das apostas é postado próximo aos televisores ou próximo aos videogames em que se desenvolve a peleja (FIG. 20) em uma tentativa cada vez maior estimular o senso de competição e rivalidade. As apostas envolvendo espectadores são mais comuns quando incluem jogadores “de fora” do estado (ou “forasteiros”) em uma disputa. Além do mais, disputas como estas são se concretizam apenas entre jogadores extremamente habilidosos.



FIGURA 20 – Jogadores exibem uma nota de cinquenta reais durante uma aposta em um bolão realizado na FCeFD. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Além dos “bolões”, os *torneios informais* podem se desdobrar em outros tipos de competições que se caracterizam em função de fatores de ordens distintas. Entretanto, parecem-nos que o principal objetivo destes torneios é a realização de amistosos preparatórios para as “grandes competições oficiais” (sejam elas realizadas pela CBFDV, pela FCeFD ou por qualquer outra instituição de futebol digital no Brasil).

Outra característica importante dos *campeonatos informais* é a liberação da necessidade de controle externo das posturas destes agentes. Isentos das restrições impostas pela tentativa de regulação de seus comportamentos e atitudes (em suma, de seus corpos), nos campeonatos informais notamos uma maior liberdade em suas formas de agirem e vivenciarem uma experiência de jogo. Em outras palavras, são nestes ambientes que os cyberatletas parecem realizar suas práticas em sua plenitude. Durante estes campeonatos informais estes jogadores xingam, gritam e realizam muitas ações consideradas não civilizadas por indivíduos de fora. Portanto, ao constatarmos que as grandes competições de futebol digital podem ser compreendidas como “festas-totais”, estes pequenos encontros marginalizados (quase secretos) podem ser caracterizados como “festas-profanas”.

Se os campeonatos oficiais são abertos ao público, estes tipos de competições são extremamente restritas. Muitas vezes elas acontecem em um formato denominado de “corujões”. No início da noite, estes jogadores se comunicam e combinam (geralmente na casa de algum jogador) uma noitada de jogos. Estes jogadores (em grupos ou individualmente) fazem pequenas apostas em dinheiro (que podem variar de cinquenta centavos a cinquenta reais) e iniciam a noite de jogatina. Como podemos notar, se os campeonatos oficiais se caracterizam pelo acesso público e irrestrito de qualquer jogador, nos “corujões” esta prática se volta para a intimidade dos lares.

Tive a oportunidade de participar de um (repito, somente um em toda pesquisa) destes “corujões”. Esta situação em particular aconteceu na sede da FCeFD. Estávamos saindo de uma competição no bairro Montese, quando estes jogadores decidiram “continuar os trabalhos” (de acordo com a fala de um deles) na sede da Federação. Chegamos à sede da FCeFD por volta das nove horas da noite. Os jogadores se uniram em grupos de quatro. Após isso, foi realizado um sorteio

para ver quais jogadores se enfrentariam. O grupo vencedor “arrastava” o dinheiro do bolão e depois recomeçava-se tudo de novo. O clima de rivalidade era bastante intenso. Quando decidi ir para casa já passavam das duas da manhã e estes jogadores não demonstravam sinais de que pretendiam encerrar o “corujão” tão cedo. Após esta primeira experiência em um evento deste tipo compreendi que estes espaços eram constituídos por situações muito particulares destes agentes. Além do mais, foi somente neste momento que senti o peso de não compartilhar (principalmente por não compreender e não gostar de futebol) de um *habitus* considerado legítimo por estes jogadores. Na realidade, minha posição quase “estrangeira” neste espaço denunciava meu deslocamento neste contexto. Aquele ambiente extremamente masculinizado, regado por intensas rivalidades e práticas viris destoaram da minha compleição (moral e física) em vários aspectos. Os torsos nus, a gritaria, o suor e os peidos me apontaram que esta “festa-profana” era algo extremamente particular deste grupo (FIG. 21).



FIGURA 21 – Jogadores recebem dinheiro arrecado durante um “corujão” na sede da FCeFD. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Atualmente, alguns jogadores reclamam da aparente diminuição destes campeonatos informais (ou “de bairro”) na cidade de Fortaleza. Um dos jogadores me afirmou que a principal dificuldade que enfrenta no seu cotidiano, como jogador profissional de futebol digital, é a redução da realização constante destes pequenos torneios. Como pudemos notar, são nestes campeonatos informais que estes jogadores realizam uma verdadeira pedagogia centrada na descoberta e na transmissão de táticas e estratégias que impulsionam uns aos outros a alcançarem uma habilidade de jogo diferenciada.

Entretanto, a melhor definição destes torneios partiu de uma referência realizada por um cyberatleta. Partindo desta analogia, os campeonatos informais foram percebidos como uma experiência vivenciada pelos grandes guerreiros na “Sala do Tempo”. A “Sala do Tempo”⁵⁵ (no universo fantástico do desenho animado Dragon Ball Z) é um local místico (localizado numa espécie de “casa central” no Templo de Kami-Sama) onde aspirantes a heróis vivenciam uma troca abundante de conhecimento. Esta experimentação se manifesta de forma tão febril que um dia de treinamento no “mundo real” equivale á um ano inteiro neste universo. Na “Sala do Tempo” do desenho animado, o tempo e o espaço são reconfigurados para que estes guerreiros se tornem verdadeiros heróis (ou seja, alcancem o nível de Ultra Super Sayajin). A “Sala do Tempo” do futebol digital é um lugar que proporciona esta experiência intensa de aprendizado, pois é lá que se tornam grandes cyberatletas. Neste lugar, encontramos apenas os “cabras bons”. Jogadores inexperientes (as “lêndeadas”, como são comumente denominados) não têm vez neste “Templo”.

Hoje em dia, o pior [a principal dificuldade] é ter com quem jogar. Porque esse ano [2011] tá todo mundo dentro de casa. Se juntar pra jogar como a gente fazia ano passado, que a gente virava a noite todo fim de semana, como na “Sala do Tempo”, é raro [...]. E outra, lá só jogava cara top: Burruga, Ednardo, Paulim, Lucas, eu. E sempre [jogava] apostado. Se a gente deixa alguém subir demais, ninguém quer ficar atrás de ninguém. Aí uma cara vai lá e acompanha, e o outro vai lá e acompanha [...]. E cada um bom no seu ponto forte. Um é muito bom de toque, o outro é muito bom de drible, o outro é bom de cruzamento, o outro é bom porque marca muito [...] (João Paulo “Pardal”, 27 anos, agosto de 2011).

Tu imagina aí, umas seis ou sete pessoas muito boas passando a madrugada jogando com dois ou três Plays [PlayStation]. Todo mundo pega o jogo de todo mundo, todo mundo vê uma coisa diferente, sai dali e aprende uma coisa. No mesmo dia pode morrer apanhando, mas no outro dia vai processar as informações que viu e vai tá melhor (Mourão Júnior, 26 anos, agosto de 2011).

⁵⁵ Agradeço as contribuições do meu sobrinho Pedro Lucas Valentim na definição desta categoria.

Em resumo, o que caracteriza os circuitos dos cyberatletas neste momento atual não é nem tanto o aumento na quantidade de campeonatos na cidade, mas, sobretudo, uma mudança significativa na rede de parceiros e instituições envolvidas nesta prática. Como podemos notar, a maioria dos campeonatos de grande porte (ou seja, competições oficiais) realizados em Fortaleza foram constituídos através de parcerias com grandes lojas e estabelecimentos comerciais os mais diversos (todos eles localizados em zonas nobres da cidade de Fortaleza).

As tentativas de realizarem grandes competições e campeonatos espetaculares surgem de uma necessidade que as Federações assumem de demarcar uma posição privilegiada destas instituições nesta rede de jogadores. Nos termos destes agentes, realizar um campeonato de grande porte é “dar um premiação alta” (ou seja, uma premiação que valha a pena para jogadores de outros estados “correrem atrás” destes torneios) e investir pesado em estrutura e estratégias de divulgação. Como podemos perceber nesta fala do atual presidente da FCeFD:

Como eu disse tudo vai da organização. Então há cinco anos atrás não tinha muita organização porque a gente era tudo na brincadeira. Ninguém nunca jamais pensou em ir ao Brasileiro [Campeonato Brasileiro], sediar um Nordeste, dar uma premiação alta em um campeonato, fechar uma parceria com uma empresa, fechar uma parceria com uma das maiores feiras da América Latina. Antes a gente se reunia, era tudo na brincadeira. Como eu já disse, é uma modalidade de esporte. Então, sempre vai envolver aquele “quem quer ganhar, quem quer perder”. [...] E como a gente começou a se organizar realmente, meio que surgiu a necessidade da gente evoluir, né? E é o que a gente tá tentando fazer, evoluir. É tanto que, graças a Deus, toda vida que eu consigo fazer um campeonato melhor, eu não deixo cair. Eu sempre tento fazer melhor do que o outro. E graças a Deus até hoje a gente conseguiu fazer isso. Não deixo regredir, nem deixo ninguém regredir. [...] Já conquistou? Agora é daí pra cima. A imagem é tudo. Então a Federação tem que ter uma imagem boa. Até porque tem competidor de fora vindo mais vezes pro nosso Estado. De São Paulo, Bahia, de Pernambuco, de Rio Grande no Norte, de outros Estados. Então, o pessoal tão vindo e a gente tem que ter uma imagem boa pra poder oferecer a esses competidores. Porque o nosso marketing está aqui, mas também está lá fora (Bergue Silva, 27 anos, abril de 2011).

A realização dos campeonatos *off-line* pressupõe a existência de um espaço físico. E é justamente nesta dinâmica que os equipamentos das metrópoles são reconfigurados simbolicamente por estes agentes. Esta discussão se torna aclarada quando analisamos os espaços onde geralmente ocorrem estes torneios: hipermercados, lojas de informática, *shopping centers*, livrarias e escolas, se

transfiguram em lugares distintos e tem seus significados práticos alargados quando submetidos ao estilo de vida destes agentes. Em contrapartida, os jogadores de futebol digital também não saem incólumes desta reconfiguração e modelam seus corpos e atitudes para se adequarem aos padrões morais legitimados por outras configurações sociais. Estes espaços, geralmente lugares de passagem para a maioria dos seus frequentadores, se tornam o palco de experiências múltiplas deste grupo específico na medida em que comportam práticas sociais as mais diversas. Toledo (2007, p. 260) postula que as metrópoles (através da diversa gama de equipamentos dela provenientes) proporcionam e alargam um conjunto de significantes que adquirem novos arranjos simbólicos na medida em que influenciam (e incentivam) a realização de sociabilidades singulares.

Embora tais apropriações possuam seu enraizamento sociológico numa prática predominantemente juvenil de experimentações é a metrópole que oferece em maior abundância o conjunto de significantes disponibilizados e à espera de novas e contínuas significações. É na metrópole que os corpos se prestam a maior plasticidade de estilos, impingidos pelas intensificações dos contatos e pelas experiências contrastivas.

Consequentemente, a elaboração destas práticas de sociabilidades singulares mobilizam os cyberatletas em uma estrutura particular de comportamentos pautados em um quadro de ideias, valores e práticas. Tal sistema de valores estabelecem marcações simbólicas que conjugam, em última instância, algumas concepções que demarcam quem está faz inserido e quem está de “de fora” deste circuito. Deste modo, elaboraremos no próximo capítulo uma discussão mais acentuada a respeito do exercício de produções de significações no mundo do futebol digital, tendo como base as estratégias de demarcações simbólicas que representam algumas particularidades que são visíveis e reconhecidas objetivamente por esta coletividade.

5 “PREPARE-SE PARA ASSUMIR O CONTROLE DO JOGO!”: NOTAS SOBRE O PROCESSO DE “TORNAR-SE UM CYBERATLETA”

No final da temporada de campeonatos de 2010, a FCeFD ganhou um lema: “Prepare-se para assumir o controle do jogo!” (FIG 22). Este emblema linguístico funcionou como uma insígnia que demarcou uma posição proeminente desta instituição neste campo específico. Rapidamente, este ideal exposto em uma frase de efeito demarcou uma divisa que se conjugou em uma tentativa de demonstração objetiva sobre quem está de fato no comando desta atividade. Na realidade, esta frase expõe de forma sucinta os efeitos reais da vinculação do futebol digital com as práticas de sociabilidades destes agentes. Em outras palavras, a prática deste jogo digital em que estas pessoas o executam de forma quase imóvel está seriamente engajado com experiências e vivências que vinculam estes agentes com “o mundo real”, pois são “eles” que estão no comando da atividade.



FIGURA 22 – Em destaque (no painel de competição) o lema oficial da FCeFD. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

O lema da Federação Cearense condiz com outra máxima que soou durante toda pesquisa de modo unissonante entre os jogadores: “O futebol é virtual, mas a emoção é real”. Deste modo, este capítulo terá como objetivo principal compreender de que formas os investimentos materiais, simbólicos e morais destes jogadores com esta atividade se conjugam em um *engajamento durável dos cyberatletas neste circuito de jogadores* (que, na realidade, pode ser compreendido como um circuito de práticas sociais mediadas pelo videogame). Tentaremos perceber de que maneira esta “emoção real” determina e objetiva uma *adesão imperativa de um esquema singular de práticas*.

De todo modo, as *estratégias de modelação e orquestração do habitus destes jogadores* demonstra que neste campo podemos perceber aquilo que Bourdieu (2001) denomina de “adesão visceral” do corpo destes agentes individuais a este corpo socializado (ou seja, às Federações e Associações de jogadores) que emerge no momento em que estas pessoas constituem instituições sociais com a finalidade de regular a prática do futebol digital no Brasil. No terceiro capítulo desta dissertação, pontuamos a respeito do impacto das normas, dos códigos de conduta e dos manuais na regulação da prática do futebol digital entre estes jogadores. Mas, como bem lembra Bourdieu, “os ritos de instituição constituem apenas o limite de todas as ações explícitas pelas quais os grupos trabalham para inculcar os limites sociais ou [...] as classificações sociais” (2001, p. 172). É neste sentido que analisaremos neste ponto da dissertação as inscrições do processo de “tornar-se um cyberatleta” partindo da construção de um conhecimento sobre este mundo inserido na “ordem ordinária das coisas”.

O processo de “tornar-se um cyberatleta” se dá através da *incorporação de esquemas práticos que partem de ações pedagógicas cotidianas e de inscrições objetivadas através de esquemas formais (e legais)*. A entrada dos jogadores de futebol digital neste jogo social é um processo insensível, prolongado e que demanda todo tipo de abnegações de si. Em nome deste “corpo socializado”, os agentes empreendem um senso prático que legitima uma relação de inculcamento das regras dominantes neste jogo. Como percebe Bourdieu (2001, p. 187, grifos nossos):

[...] ninguém pode tirar proveito do jogo, nem mesmo os que o dominam, sem se envolver a fundo no jogo, sem se enredar nele: isto significa dizer

que não haveria jogo sem a adesão (visceral, corporal) ao jogo, sem o interesse pelo jogo enquanto tal, que constitui o princípio de interesses diversos [...].

Após uma vivência intensiva de dois anos no mundo do futebol digital pudemos chegar a algumas conclusões. A primeira (e mais importante, talvez) se relaciona com o fato de que o futebol digital é mais que uma brincadeira para estes agentes. Também pudemos notar que o futebol digital é mais que uma mera atividade de lazer. Então, quais os sentidos e a importância do futebol digital na vida dos praticantes desta atividade? Acentuarmos que o futebol digital é “mais que uma brincadeira” não ilumina muitas respostas oriundas deste problema. Da mesma forma, concluirmos que o futebol digital está se tornando (aos olhos dos cyberatletas) um esporte também não lança muitas luzes sobre a importância simbólica desta atividade na vida destas pessoas. Deste modo, neste capítulo discutiremos algumas práticas e ações que permitem compreender (de forma mais lúcida e direta) em que sentido “o mundo do futebol digital” se estrutura e se reverte de significados simbólicos extremamente particulares neste grupo específico. Descreveremos, ainda, alguns pormenores que iluminam a natureza específica inerente no processo de “tornar-se um cyberatleta”⁵⁶. Para melhor explicitarmos esta questão, elegemos alguns pontos que consideramos *vitais* na construção deste *habitus* incrustado em um desejo fervoroso em se destacar nesta prática. Por fim, faremos uma pequena análise conclusiva destes elementos que permeiam este “estilo de vida” tentando compreender em que medida estes jogadores se engajam em um regime moral de construção de uma identidade própria (que pode ser resumida na categoria nativa de “cyberatletas”).

A principal característica dos jogadores de futebol digital profissionais brasileiros se baseia na intensidade, no desvelo e na paixão com que esta atividade é vivenciada por estes jogadores. Durante a realização das entrevistas, sempre terminava com uma questão que indagava sobre a importância do futebol digital em suas vidas. Suas avaliações, muitas vezes, se limitavam a concluir que o futebol

⁵⁶ O processo de “tornar-se um cyberatleta” não é algo fechado e totalmente previsível. Mas, como veremos no decorrer deste capítulo, os grandes vencedores parecem se destacar por compartilharem algumas características intrínsecas que demonstram, em última instância, que algumas pessoas estão mais suscetíveis a estes processos do que outras. Dito de outra forma, a vocação para “tornar-se um cyberatleta” se configura através de marcas tangíveis que dependem de um desenvolvimento específico de algumas possibilidades sociais codificadas na vida destes jogadores. Através da análise de algumas “biografias vencedoras” (e de outras que “não deram tão certo”) tentaremos constituir um espectro mais amplo de apreensão deste fenômeno social.

digital “é muito importante”. Estas vagas respostas não condiziam com a natureza devotada e essencialmente imperativa desta atividade no cotidiano destes jogadores⁵⁷. De início, analisaremos a resposta que me foi dada por um jogador de Fortaleza:

Cara, isso é uma coisa [o futebol digital] que tá em paralelo com tudo o que é importante na minha vida: paralelo com trabalho, paralelo com família, paralelo com amigos. Pra mim é muito importante. Não sei se é por conta do desafio... Só sei que eu gosto. Gosto mais do que jogar bola. Só não gosto mais do que estar com os amigos [breve pausa] e as amigas, né? [risos] (João Paulo “Pardal”, 27 anos, agosto de 2011).

A fala de João Paulo “Pardal” é bastante significativa para apontarmos uma importância efetiva do futebol digital na vida deste jogador. Em suas palavras, “tá em paralelo com tudo o que é importante na minha vida”. Em contrapartida, este jogador não nos aponta muitas razões para compreendermos o tamanho empenho e esforço dedicado a esta atividade. Sobre estas razões, este cyberatleta suspeita que seja “por conta do desafio”. O que isso quer dizer? Quais as implicações desta sugestão?

Se o futebol digital pode ser vivenciado por algumas pessoas como uma simples prática de lazer e entretenimento, não é entre os praticantes de campeonatos desta modalidade que este regime se desvela em sua totalidade. No universo dos cyberatletas, esta prática assume um caráter mais alargado em que outras dimensões do lazer conduzem a um significado abrangente desta atividade na vida destes praticantes. Muito menos podemos reduzir estas experiências ao desejo latente de ganhos materiais e financeiros provenientes da busca intensa destes indivíduos ao participarem destas competições. Como sugere Elias (1994), o aspecto econômico proporciona um significado apenas complementar nos esportes.

⁵⁷ Neste ponto, analisamos que as referências discursivas dos agentes sobre suas práticas encobrem movimentos mais complexos sobre as inscrições de seus corpos e de suas atitudes em um determinado campo. Este processo reflexivo pode ser percebido através de discursos sobre estas práticas que as celebram em uma atitude contemplativa ou as diminuem em termos genéricos. Dito de outra forma, estes discursos podem se resumir em uma tentativa de exaltar ou menosprezar as reais incursões dos agentes em um determinado campo social. De fato, esta situação cria um problema sério na realização de uma pesquisa social. Como saber quais discursos destoam da realidade? Como sugerir que as “respostas instantâneas” evocadas em um processo de entrevista escondem significados subjacentes? Deste modo, concluímos que a observação direta realizada através de um processo intenso de etnografia conjugada a um mergulho pessoal nas práticas dos agentes se desvela como um momento fundamental nas pesquisas sociais. No universo do futebol digital, os jogadores mais envolvidos com esta prática foram aqueles que menos expressaram em palavras “o seu amor” por esta atividade. De todo modo, este quadro sintético só pode ser compreendido pelo pesquisador que “está presente” e que compartilha experiências sociais as mais diversas com os indivíduos em uma determinada configuração social.

Este ângulo, por si só, é insuficiente para compreendermos motivações adicionais para o esclarecimento de alguns aspectos (geralmente negligenciados) presentes nesta prática. Ou seja, os seres humanos vivenciam nas “ocupações de lazer” (que, neste momento, se constituem como sinônimos de “práticas esportivas”) satisfações que perpassam (além do desejo de distinção social) impulsos afetivos, emocionais e libidinais. Este mesmo autor denomina este quadro imaginário de “sentimentos dinamizados da tragédia humana” elaborada por símbolos miméticos que possuem a função de regular as tensões provenientes de uma sociedade cada vez mais pacificada e reprovadora de sentimentos intensos (principalmente aqueles considerados violentos). Como postula Elias (1994, p. 71, grifos nossos):

Se perguntarmos de que modo é que se animam os sentimentos, como é que a excitação é favorecida pelas atividades de lazer, descobre-se que isso é dinamizado, habitualmente, por meio da criação de tensões. Perigo imaginário, medo ou prazer mimético, tristeza e alegria são produzidos e possivelmente resolvidos no quadro dos divertimentos. Diferentes estados de espíritos são evocados e talvez colocados em contraste, como a angústia e a exaltação, a agitação e a paz de espírito.

Como vimos, os cyberatletas vivenciam a experiência do prazer oriunda do futebol digital de forma agudizada. Isto quer dizer que os estágios que implicam na manutenção de uma “carreira bem sucedida”⁵⁸ destes jogadores neste campo sugerem uma *remodelação de seus corpos, das suas atitudes e das suas representações sobre a maneira de agir e de compreender o futebol digital*. Em nome dos benefícios da adesão a esta coletividade, os jogadores de futebol digital profissionais elegem algumas atitudes consideradas legítimas que se sincronizam com alguns sacrifícios e estratégias de abnegações de si em nome deste “corpo coletivo”.

⁵⁸ A ideia de “carreira” desenvolvida neste trabalho está em consonância com os aportes teóricos elaborados por Becker (2008, p. 112, grifos nossos). Apesar deste autor privilegiar as carreiras consideradas “desviantes”, consideramos como extremamente válidas suas observações a respeito dos significados simbólicos presentes nos trajetos dos indivíduos dentro de agrupamentos coletivos. A manutenção de determinado comportamento de um indivíduo em um grupo é exercido através de acordos tácitos e inconscientes que definem quais carreiras serão bem sucedidas ou quais carreiras serão desclassificadas. “Estudos de ocupações mais convencionais como a medicina mostraram que o sucesso ocupacional (tal como definido por membros da ocupação) depende de se encontrar uma posição para si naquele grupo ou naqueles grupos que controlam as recompensas dentro da ocupação, e que as ações e os gestos de colegas desempenham um grande papel na decisão do resultado da carreira de qualquer indivíduo”. No universo do futebol digital, como analisaremos no decorrer deste capítulo, os agentes possuem um poder dinamizador na integração de jogadores novatos e na perpetuação da carreira dos mais antigos e é por esse motivo que o conceito de “carreira” se apresenta como uma estratégia analítica altamente válida neste campo social.

Ao nos debruçarmos sobre os aportes teóricos de Bourdieu (2006), constatamos que o conceito de *illusio* se constitui nesse esquema como uma relação de possessão (quase mágica) entre os corpos dos agentes e os corpos coletivos (objetivados nos campos sociais). Portanto, tentaremos expor neste capítulo de que forma a *illusio* se conjuga como uma estratégia de canalização desta “experiência mágica” (quase indizível de tão profunda) e que constitui trajetórias pessoais em mobilizações constantes dos desejos desta coletividade mediada pelo futebol digital. Nesse sentido, iniciaremos a descrição de algumas estratégias através das quais os cyberatletas imprimem suas marcas no cotidiano que potencializam nossas argumentações de que o futebol digital se constitui como uma lógica elementar da “razão de ser” de muitos destes agentes.

5.1 “Not for home use only”: preparação e treinamento para os campeonatos

Os manuais dos jogos eletrônicos afirmam de forma clara e incisiva que estas mercadorias são licenciadas apenas para “uso doméstico e privado”. Este caráter normativo é, geralmente, resumido nas capas destes produtos através da inscrição “For home use only”. Utilizar estas mercadorias fora destes ambientes já constitui (em termos legais) uma contravenção ou, no mínimo, uma utilização não prevista originalmente. Jogos eletrônicos, assim como outros produtos similares da indústria cultural, são elaborados para serem desfrutados por pessoas individualmente. De todo modo, o uso e desfrute destas mercadorias por parte dos cyberatletas se apresenta como uma recusa quase absoluta destas normatizações, pois na grande maioria das vezes o futebol digital é vivenciado fora da intimidade dos lares. Esta característica se acentua quando analisamos as estratégias de preparações e treinamentos para as grandes competições neste campo social.

Quando um jogador se inicia na prática dos campeonatos de futebol digital a sua primeira tarefa consiste na escolha dos adversários que farão parte do seu “núcleo duro de treinos”. A escolha dos “adversários” – que, na verdade, consiste na escolha de parceiros e amigos de jogos – que farão parte deste núcleo é muito importante porque estas pessoas acreditam que os jogadores iniciantes

apenas podem evoluir e conquistar uma habilidade diferenciada de jogo ao vivenciarem experiências de treinos com jogadores experientes. De mesma forma, jogadores experientes apenas podem permanecer na categoria de verdadeiros *experts* ao treinarem constantemente e exclusivamente com jogadores também experientes⁵⁹.

De início, jogadores iniciantes (ou as *lêndas*, como são chamados) costumam ter muitos problemas durante sua entrada em um núcleo bem reservado de jogadores profissionais. Estas dificuldades se agravam devido ao fato destes jogadores não compreenderem e não dominarem os *princípios de ações legítimos neste campo*. Podemos perceber o abismo que separam os *cyberatletas* das “*lêndas*” durante as competições oficiais. Como estes campeonatos são abertos para qualquer jogador se inscrever, é comum a presença de muitos jogadores novatos nestas competições. Entretanto, jogadores inexperientes costumam ser simbolicamente ignorados durante estas partidas oficiais. Muitos chegam sozinhos ou em pequenos grupos e seus jogos contra os jogadores experientes não costumam despertar muitas emoções por parte da torcida. Quando acontece de um jogador inexperiente evoluir na competição e ameaçar um jogador profissional de desclassificação, este primeiro terá que enfrentar uma torcida obstinada que usará de toda sorte de instrumentos para desclassificá-lo socialmente.

Sozinhos e relegados à sua própria sorte, os jogadores novatos não encontram muitas razões para permanecerem em uma competição após sua desclassificação. Por outro lado, os jogadores profissionais fazem parte de um agrupamento social altamente sólido. Nesse sentido, é comum que seus amigos e parceiros o socorram em uma “situação de emergência” durante um campeonato.

⁵⁹ Ao analisar a cultura do boxe em um gueto norte-americano, Wacquant (2002, p. 101) percebe que a escolha de parceiros de luta se relaciona a uma rede de obrigações que envolvem a manipulação de capitais sociais específicos. Existe um acordo tácito entre os pugilistas de que a escolha destes parceiros deve respeitar alguns princípios implícitos. O equilíbrio entre os adversários durante as sessões de treinamento aponta que a escolha dos parceiros adequados deve respeitar o princípio da igualdade da técnica, da força e do estilo. Caso haja necessidade de realização de um emparelhamento assimétrico entre pessoas de posições diferentes estes competidores terão que administrar (durante a luta) estas diferenças. “Na falta de parceiros adequados, cai-se na pior das possibilidades, isto é, lutar com boxistas de menor valor ou com iniciantes. No entanto, deve-se sempre manter um equilíbrio relativo, sob a pena de haver desvantagem deliberada para um dos protagonistas”. No universo do futebol digital, uma competição entre duas pessoas de posições diferenciadas dificilmente se conjuga como uma “competição de verdade”. Jogadores experientes tem o prazer de demonstrar que “não estão jogando pra valer” quando enfrentam novatos. Deste modo, a ansiedade decorrente do desafio e do senso de competição é eliminada destas partidas.

Esta ajuda pode ser concretizada de várias formas, mas torcer e dar dicas táticas para melhoramento de estratégias na formação e na condução do time parecem ser os principais artifícios utilizados por estes jogadores (FIG. 23). A emoção de contar com uma torcida vibrando a seu favor não é algo que faz parte do universo dos jogadores não profissionais. Deste modo, os jogadores novatos fazem parte daquele tipo de agentes que, como bem ilustrou um dos membros da FCeFD, não passam de figurantes neste esquema social. Nas palavras de um dos cyberatletas, os jogadores iniciantes são aquele que “pagam, perdem e vão embora”.



FIGURA 23 – Espectadores dão dicas para um cyberatleta durante uma competição em Fortaleza. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

As sessões de treinos e as pequenas competições que se situam fora dos circuitos oficiais de torneios são bem mais restritas, pois são frequentadas quase que exclusivamente por jogadores profissionais. Deste modo, jogadores que desejam participar e se dedicar mais seriamente a prática do futebol digital necessitam se deslocar pela cidade em busca destes locais de competições. Na cidade de Fortaleza, um dos locais mais visitados pelos cyberatletas para a prática

deste tipo de torneio é a sede da FCeFD. Este local funciona como uma espécie de demarcador comum que possibilita aos jogadores que não possuem videogames para treinar (ou mesmo para os que possuem) um espaço de trocas de experiências e de aprendizagens de táticas, truques e macetes.

Atualmente, a sede da FCeFD está situada no bairro Otávio Bonfim. Esta sede, na realidade, é a casa do atual presidente desta instituição, Bergue Silva⁶⁰. Os torneios realizados na sede da FCeFD acontecem na garagem desta residência. Muitas denominam este espaço como “Centro de Treinamento”, pois é lá que acontecem as maiores trocas de experiências e de aprendizagens coletivas relacionadas ao futebol digital entre os cyberatletas de Fortaleza. A Federação possui dois videogames PlayStation 3 e dois televisores LCD de 26 polegadas, além de uma conexão banda larga com a internet que possibilita a prática de jogos e partidas *on-line*. Nenhum cyberatleta precisa pagar taxas para usufruir destes videogames, mas o uso destas máquinas é às vezes bastante restrito.

A construção de um Centro de Treinamento (CT) exclusivo para estes jogadores exercitarem a prática do futebol digital de forma mais plena é um sonho de muitos jogadores. O plano de construção deste CT ainda é uma realidade muito distante na cidade, mas um dos membros da FCeFD me relatou como eles imaginam este espaço:

Há três anos atrás mais ou menos, quando eu entrei na Federação, numa conversa que teve eu, Dário e Bergue... Qual era nossa ideia? Com o dinheiro dos campeonatos ser feito uma “Central de Treinamento”, com mais ou menos seis televisões de 32 [polegadas] e seis Play 3 [PlayStation 3], certo? Isso podia ser na casa do Bergue mesmo, onde a Federação está momentaneamente. Pra quê? Pra’quelas pessoas que não pudessem ter Play 3 em casa e que fossem mais carentes pudessem ir lá treinar de graça. E até pra tipo... Numa semana de campeonatos, todo mundo ia pra lá pra ver como está o nível e deixar todo mundo mais forte. Entendeu? (Dyckson Carvalho, 31 anos, conselheiro fiscal da FCeFD, agosto de 2011).

Atualmente, muitos jogadores profissionais que não possuem os equipamentos necessários para treinar enfrentam muitas dificuldades. Além da sede da FCeFD, estes jogadores frequentam várias locadoras de videogames em distintos bairros da cidade. De todo modo, mesmo os jogadores que possuem os equipamentos podem enfrentar outro tipo de dificuldade na busca de ampliarem

⁶⁰ A primeira sede da FCeFD estava localizada na residência do seu primeiro presidente, Dário Gama, no bairro Parque Santana. Do mesmo modo como acontece atualmente, muitos jogadores frequentavam esta sede para participarem de treinos, rachas virtuais e “bolões”.

suas habilidades no jogo. A maior dificuldade que este grupo enfrenta é a falta de jogadores experientes para executarem regularmente estes treinos. Nesse sentido, mesmo que possuam o videogame em casa, estes jogadores necessitam estar em constante movimento pela cidade através da busca por parceiros de jogos também experientes. O caso do jogador Mayson Rubens é emblemático nesse sentido. Este jogador conquistou um videogame PlayStation 3 em uma campeonato em 2009. Mas o seu maior desafio, ao retornar para sua casa em um bairro da zona metropolitana de Fortaleza, era encontrar jogadores à altura de suas habilidades extraordinárias neste jogo. De acordo com Mayson, não fazia o menor sentido para ele “gastar o seu tempo” treinando com jogadores inexperientes. Em sua concepção (que é compartilhada pela maioria dos jogadores) treinar com amadores é uma perda total de tempo. Deste modo, este jogador decidiu vender seu videogame e continuar sua peregrinação em busca de desafios mais estimulantes com outros jogadores fora do seu bairro. Nem mesmo a opção de jogar contra a inteligência artificial da máquina foi apontada como uma alternativa frente ao desafio de não possuir bons parceiros de jogo para treinar. Como podemos notar nesta entrevista realizada com um cyberatleta:

Eu acho que praticamente 90% dos jogadores eles não gostam muito dessa forma [jogar contra a máquina]. Porque não serve como treinamento, né? No início quando a gente pega um futebol novo serve como pra gente pegar algumas coisas básicas do jogo, certo? Mas a maioria não gosta, sabe? Agora a exceção que você vai encontrar no futebol digital de uma pessoa que gosta de jogar com a máquina e consegue tirar proveito é o Michel. O Michel está dentro desses 10%. Porque ele estuda, trabalha e ele não tem tanto tempo pra se reunir com o pessoal. Por isso ele joga muito contra a máquina. Agora o meu irmão [Jairo Gama], o Paulinho e Lucas não jogam contra máquina, só jogam um contra o outro. Na verdade eles têm pavor de jogar contra a máquina (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Jogadores que possuem um emprego regular também enfrentam sérias dificuldades para a realização destes treinos. Este grupo específico de cyberatletas está entre aqueles que mais usufruem dos recursos tecnológicos das partidas *online*. Entretanto, os treinos praticados no meio virtual são realizados constantemente apenas com “jogadores conhecidos”. As partidas no meio virtual acontecem após uma marcação prévia com estes “jogadores experientes”.

Por fim, analisamos que não existe na cidade de Fortaleza uma rotina fixa de treinamentos previamente estabelecida. Estes encontros acontecem de forma quase caótica e de uma maneira totalmente imprevisível. Entretanto, estes treinos se

intensificam na medida em que se aproximam das grandes competições (ou seja, dos campeonatos oficiais). Jogadores profissionais costumam jogar futebol digital ao menos uma vez por semana. Mas, durante os períodos que antecedem os grandes torneios, esta rotina de treino pode se intensificar de forma acentuada. Alguns jogadores me relataram que chegam a jogar mais de quarenta horas semanais quando estes grandes torneios se aproximam. Notadamente, após estes momentos a intensidade dos treinos diminui, mas a prática do futebol digital parece nunca cessar por completo da vida de alguns destes jogadores.

5.2 “Tem que jogar bonito”: o futebol apelação e o futebol-arte

No universo do futebol digital não basta somente vencer. Ao contrário, é preciso ganhar, mas com estilo, garra e honra. Como já comentamos, no futebol digital é possível realizar jogadas e macetes que são conhecidas como táticas “apelativas” ou “apelonas”. Estas jogadas recebem esta denominação porque as chances de defesa contra elas são bastante remotas. Em outras palavras, os cyberatletas as designam por este nome porque quando usadas não há chances de apelação ou como impor recursos, ou seja, “é morte certa”.

Apesar de serem consideradas legítimas na linguagem de programação do *software*, estes “truques” podem causar muitos incômodos nas partidas que envolvem jogadores mais habilidosos. Algumas destas jogadas são rigorosamente proibidas pelos manuais de competições, outras são apenas consideradas de mau gosto. Durante o Campeonato Brasileiro de 2010, um jogador do Maranhão se irritou por ter perdido para um jogador que ele denominou de “apelão”. Aproveitei o calor do momento provocado por sua indignação e lhe indaguei sobre o que tinha ocorrido naquele jogo. Ele pontuou que as “jogadas apelonas” são extremamente negativas, pois diferem da beleza encontrada nos grandes jogos de futebol real e nos jogos daqueles que possuem uma rara habilidade no comando destes times no videogame. Em suas palavras:

O primeiro jogo eu estava ganhando de um a zero, mas levei dois a um do paulista. Duas jogadinhas... Consegui duas chances para entrar cara a cara com meu goleiro e bateu, no canto. Mérito dele. Mas é uma jogadinha

apelativa, né cara? É um jogo assim meio safado. Pela análise dos jogos que eu assisti ali eu vi muito jogo feio, sabe? Muito jogo truncado. Uma coisa assim que foge do futebol real. Você vê aquela coisa, cinco zagueiros, seis defensores, a galera jogando na retranca, vai lá, mete um gol e tome apelação. Aí fica um jogo truncado, sabe? Eu sou mais um jogo rodado, um jogo distribuído. Não que tem que ser um gol bonito; um gol bonito no sentido de ser um voleio, uma bicicleta. Mas tem que ser um gol trabalhado, naquela dinâmica do cara que entende (Marco Lins, 28 anos, jogador do Maranhão, novembro de 2010).

Acusar um jogador de “apelão” pode ser considerado uma grave ofensa social entre esses agentes. Os jogadores que recebem esta marca geralmente se defendem dizendo que isto é “desculpa de perdedor”. Nesse sentido, estas discussões podem provocar sérios bate-bocas entre os cyberatletas em uma situação de competição.

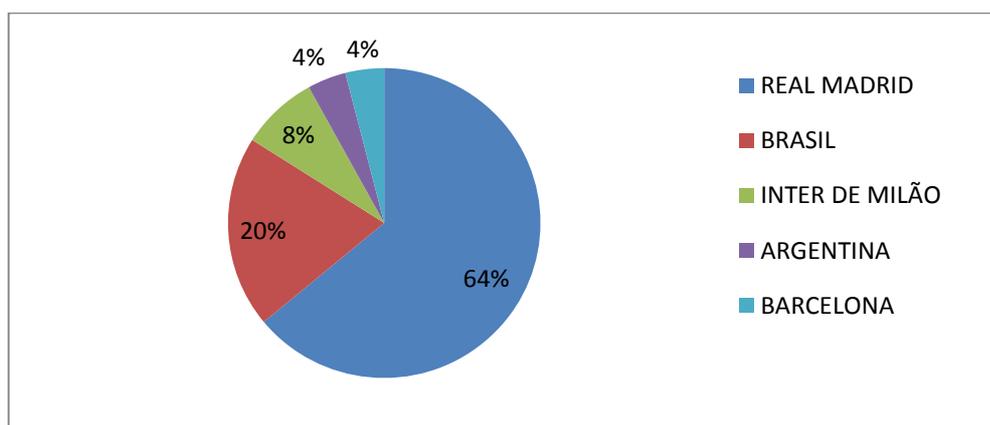
De todo modo, nem sempre um jogador necessita exercitar um truque ou uma jogada desonrada para ser considerado um “apelão”, pois a própria preferência dos times que estes jogadores escolhem no videogame evidenciam (na maneira como pensam estes jogadores) quem é bom jogador e quem não é. Nas competições oficiais, os jogadores podem jogar com qualquer time disponível no jogo, sejam eles seleções ou clubes. Também é permitida a realização de partidas com times iguais: por exemplo, Brasil contra Brasil, Real Madrid contra Real Madrid. Os jogadores virtuais (que os cyberatletas os denominam, muitas vezes, de “bonecos”) possuem pontuações (que variam de 0 a 100) que condizem com o desempenho destes jogadores na vida real. Por exemplo, jogadores habilidosos fora do universo do videogame como Cristiano Ronaldo, Lionel Messi, Xabi Alonso, Andrés Iniesta etc. são considerados como verdadeiras “máquinas de matar” no futebol digital. Deste modo, jogar (no videogame) com os times que estes jogadores representam na vida real já se constitui como uma “tática apelativa”.

A franquia Pro Evolution Soccer conta com uma quantidade muito grande de times, clubes e seleções virtuais disponíveis para os jogadores controlarem⁶¹. Entretanto, é muito instigante notar que apenas uma pequena parte destes times são levados em conta pelos cyberatletas nas competições oficiais. Fizemos um apanhado de quais os times preferidos pelos jogadores campeões de Pro Evolution Soccer durante a temporada de campeonatos de 2010 (GRÁFICO 1). Após a

⁶¹ O jogo PES 2010 conta com quase 170 times (entre seleções e clubes) disponíveis para jogar. A grande maioria destes clubes são times das ligas de futebol europeu. Esta realidade mudou (em termos) após a inclusão de alguns clubes da Copa Libertadores no jogo PES 2011.

realização de 25 seletivas (em 15 estados diferentes) do campeonato intitulado “Taça Extra de Futebol Digital”, pudemos notar que apenas cinco times conseguiram se consagrar campeões, são eles: Real Madrid, Brasil, Inter de Milão, Argentina e Barcelona.

GRÁFICO 1: Times campeões durante a Taça Extra de Futebol Digital 2010.



Fonte: Pesquisa direta do autor.

Nesse sentido, vencer uma partida com times como Real Madrid, Brasil e Inter de Milão se constitui como “lugar comum” no universo dos jogadores de futebol digital. Estes times (especificamente) são facilmente acusados de serem os preferidos dos jogadores “apelões”. Por outro lado, jogadores que conseguem vencer partidas no videogame com times mais “fracos” são considerados verdadeiros “monstros” na arte do futebol digital. Algumas façanhas destes jogadores são contadas como uma forma de demarcar que “os bons jogadores” não precisam “se escorar nos times apelões” (ou seja, nos jogadores com as melhores habilidades no simulador) para vencerem uma partida no videogame. Por exemplo, um jogador da Paraíba conquistou um lugar de respeito entre os cyberatletas ao vencer um torneio de nível nacional controlando a seleção de futebol da Arábia Saudita. Em Fortaleza, um jogador se destaca na cena do futebol digital local ao se recusar a jogar com estes times “mais apelões”.

Na verdade, o que está em jogo nesse contexto é uma luta por classificações sociais que tem como quadro geral o processo que se desenrola de forma marcante no mundo do “futebol real”. Rodrigues (2004) aponta que o futebol brasileiro é demarcado por uma mística que sugere um “estilo particular” da prática deste esporte no país. Segundo uma narrativa dominante no imaginário social, o

futebol brasileiro se caracteriza pela astúcia, pela criatividade e pela desenvoltura de seus jogadores. Esta “elegância” diferenciaria o futebol praticado no Brasil da forma como era praticado na Europa. Entretanto, a modernização e profissionalização do futebol no Brasil provocaram sérias alterações neste mito. De acordo com Rodrigues (2004, p. 277):

O estilo brasileiro de jogar entra em crise a partir das últimas décadas do século XX, quando o processo de modernização e comercialização do espetáculo futebolístico implica a necessidade cada vez maior de vitórias. É necessário mudar-se a forma de jogar futebol, adotar um futebol mais competitivo, baseado na aplicação tática e na preparação física, em detrimento da habilidade, magia, ginga. A preparação física é intensificada, formando jogadores mais fortes do que habilidosos. O polêmico debate entre futebol-arte e futebol-força divide os especialistas no assunto, criando correntes antagônicas [...].

Conseqüentemente, analisamos que um quadro semelhante ao que aconteceu no “futebol real” desponta no universo do futebol digital. Os cyberatletas escolhem, muitas vezes, estes times “apelões” por estes proporcionarem uma chance real de vitória. Controlar, no videogame, jogadores extremamente habilidosos na “vida real” aumentam as chances destes jogadores serem campeões no simulador digital deste esporte. Deste modo, é comum percebermos que muitos jogadores deixam de jogar com seus “times favoritos” no videogame por estes não propiciarem oportunidades reais de vitória em uma competição oficial. “Meu time preferido é o Manchester”, me afirmou um jogador profissional de futebol digital, “mas ele não tem nem como sair contra a Inter ou o Barça [Barcelona], é uma luta desonesta”.

Em resumo, presenciar uma competição de futebol digital oficial é como estar diante de um grande campeonato de futebol europeu, pois quase todos os jogadores acionam os mesmos clubes e times (apesar da extrema diversidade de clubes e seleções presente na franquia PES). Entre os cyberatletas, o futebol-arte se contrapõe ao “futebol apelação” ou mesmo ao “futebol correria”. Os cyberatletas (como grandes amantes da arte futebolística) sabem perfeitamente como admirar um bom jogo de futebol. Entretanto, estes jogadores podem aceitar tacitamente a perda da magia de um jogo se isto puser em risco suas possibilidades reais de vitória. Um dos jogadores de Fortaleza me apontou, ao derrotar um cyberatleta de Pernambuco, que não se importou com as acusações de que ele seria um jogador “apelão” (ele escolheu controlar nesta competição o time Real Madrid). Ao final de

nossa conversa, ele pontuou (com um sorriso irônico) que o seu “jogo truncado e feio” lhe garantiu uma vaga no Campeonato Brasileiro de 2010 com todas as despesas pagas.

5.3 Marcas coletivas e marcas pessoais: as demarcações de “estilos”

O mundo dos campeonatos de futebol digital é demarcado por diversas idiossincrasias. Compreendemos estas marcações simbólicas como “estilos”. Na realidade, estas “marcas” podem se apresentar de duas formas bem características, são elas: as marcas pessoais e as marcas coletivas. Na realidade, os “estilos” se constituem como formas plásticas manipuladas através de símbolos, objetos ou comportamentos que têm por objetivo *criar espaços de significações referenciais* que singularizam os agentes individuais e os grupos coletivos neste circuito de jogadores.

A ampliação do circuito de campeonatos de futebol digital possibilitou o contato de jogadores de diversas cidades, estados e países em uma única rede de competidores. Este fato teve uma importância simbólica marcante entre os cyberatletas, pois estes encontros permitiram elaborações de estratégias de singularizações destes indivíduos. Estas marcas são bastante pessoais e se conjugam pelo seu apelo comedido (o que as tornam invisíveis aos olhares apressados). Deste modo, estes “estilos” são, muitas vezes, decodificados apenas pelas pessoas que fazem parte deste núcleo.

A primeira vez que ouvi falar em “estilo” foi durante uma conversa realizada com um dos membros da equipe técnica da FCeFD, Dário Gama. De acordo com ele, os simuladores atuais de futebol digital permitem uma plasticidade de combinações de táticas que possibilitam uma *singularização das formas de jogar*. Geralmente, os cyberatletas “estudam” vários esquemas táticos e aperfeiçoam-se em alguns que se tornam a base do seu “estilo de jogo”. Em uma situação de campeonato, estes jogadores configuram estas estratégias antes do início da partida. Este processo parece ser bem complexo (devido aos muitos detalhes

editáveis nos times) e a maioria dos jogadores costumam demorar cerca de cinco minutos nesse processo (ou seja, 50% do tempo total de uma partida oficial).

Vamos supor que tu aprendeu a jogar comigo. Mas tu vai ter teu estilo próprio de jogo, tu nunca vai jogar igual a mim não. Então o que os cyberatletas buscam muito são adversários diferentes. Nunca eles gostam de jogar com as mesmas pessoas [...]. Isso entre aqueles que a gente pode chamar de profissionais, né? Que são os atletas que tão sempre nas pontas dos campeonatos [...] Por exemplo, uma característica principal do meu irmão é que ele dribla muito, ele é muito habilidoso na questão de drible, ele domina muito bem esse tipo de jogo [...] Já o Paulinho Giovanni, ele tem essa característica do drible não tão acentuada. A principal característica dele é ser matador, fazer gol, é não desperdiçar muitas chances. Aí tem outros jogadores que são fortes em jogada aérea. Enfim, cada jogador tem um “que” individual (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Como podemos analisar, os cyberatletas reconhecem “estilos de jogo” distintos de jogadores individuais e realizam classificações sociais baseadas nestas formas de apropriações destas marcas, pois alguns “estilos” possuem valores diferenciados neste mercado simbólico. Geralmente, os cyberatletas que são caracterizados por possuírem esquemas táticos mais flexíveis (ou seja, que conseguem moldar suas táticas em função de jogadores diversos) são percebidos como os jogadores mais sagazes. Por outro lado, as classificações sociais imputadas em relação aos estilos de jogos também podem ser aplicadas para grupos ou coletivos. Estas demarcações ganham um especial contorno quando analisamos que no universo dos jogadores de futebol digital estes agentes reconhecem estilos de grupos específicos, como por exemplo: o estilo cearense, o estilo paulista, o estilo pernambucano etc.

Lá no Brasileiro [de 2009] ficou muito marcado o estilo cearense de jogar, porque é bem diferente. Nas vezes passadas tinham três ou quatro cearenses [no Brasileiro], e esse ano foram dez, né? Foi a quarta ou quinta maior equipe do Brasileiro. Dentre 23 equipes que estiveram lá presentes, o Ceará foi uma das maiores delegações. A gente tem muito uma característica de dar uma quebra no ritmo. Não é aquele jogo corrido, como nos outros estados que é mais, corre, corre, corre. O nosso estilo aqui é mais parar, estudar a melhor jogada, tocar bola, passar a bola, dar um drible parando, aquela coisa toda. Isso ficou bem demarcado e parece que o pessoal gostou [...] É tanto que o Paulinho [que ficou em oitavo lugar nesta competição] já estava sendo tido como campeão do Brasileiro (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Na fala deste jogador, é possível perceber que ele relaciona o futebol digital cearense com aquelas características presentes no futebol-arte. Enquanto que nos outros estados as táticas são mais “simplistas” (“é mais corre, corre, corre”), entre os jogadores cearenses esta realidade muda. Nos limites desta pesquisa, não

temos a intenção de confirmar se esta visão se confirma ou não, pois o nosso objetivo é apenas demonstrar que os “estilos de jogo” de grupos ou de indivíduos servem como importantes marcadores de classificações sociais neste campo.

De todo modo, a construção destes “estilos” não se limita às características técnicas presentes no jogo, pois estes jogadores elaboram formas de se destacar nestas competições através de atitudes performativas diversas. Isto ficou latente ao percebermos que estes jogadores manipulam objetos que servem como “insígnias demarcadoras” de algumas de suas características reconhecidas pela coletividade. A FIG. 24 demonstra quatro exemplos disto que estamos demonstrando. Estas imagens apontam alguns objetos que estes jogadores utilizam durante os campeonatos para representarem alguns aspectos de suas personalidades perante o grupo. Estes objetos geralmente se relacionam com seus “apelidos” ou com alguns traços pessoais que o singularizam neste espaço social.

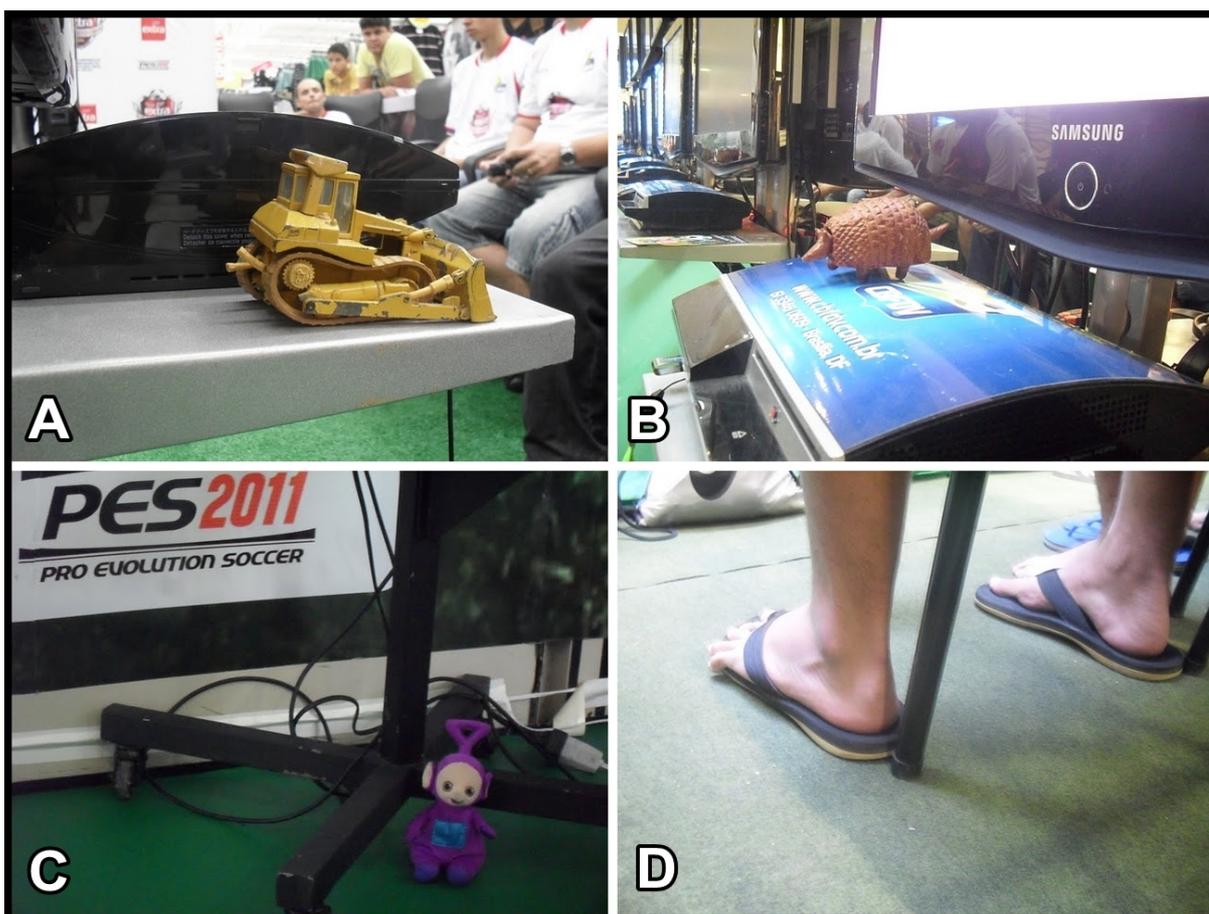


FIGURA 24 – Jogadores manipulam objetos nos campeonatos que funcionam como marcas identificadoras de traços de suas personalidades perante o grupo. A) Trator; B) Tatu; C) Boneco Teletubbie; D) Chinelos da sorte. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Algumas destas marcas são bastante pessoais e não são decodificadas por qualquer pessoa. No primeiro caso e no segundo caso (FIG. 24 A e B), dois jogadores expõem (na arena de jogo) objetos que se relacionam com seus apelidos perante o grupo (respectivamente, “Trator” e “Tatu”; no terceiro caso (FIG. 24 C), um jogador homossexual declarado brinca com este traço de sua personalidade ao carregar consigo nos campeonatos, como uma espécie de amuleto, um boneco que se constituiu como representativo da “cultura gay” (o personagem Tinkie Winkie do seriado infantil Teletubbies); por último (FIG. 24 D), um cyberatleta joga uma partida oficial calçando os chinelos que este usava quando foi Campeão Brasileiro no ano de 2008 (desde então, este jogador sempre calça estas sandálias em qualquer competição importante de futebol digital que participa).

Em resumo, reafirmamos que compreendemos como “estilo” as tentativas destes jogadores de demarcarem posições singulares neste campo social. Nessa esteira de pensamento, um “estilo” pode ser uma marca referencial que define e institui distinções simbólicas duráveis entre estes agentes. Estas marcas imputam classificações sociais baseadas nas experiências sensíveis destes jogadores na maneira de se vivenciar a prática do futebol digital.

Além do mais, ter “uma marca” não é um privilégio de todos neste campo, pois para estas ações fazerem sentido, é necessário um histórico de vivência e de intimidade destes cyberatletas perante o grupo. Dito de outra forma, uma tentativa bem sucedida de constituir “uma marca” neste campo depende de fatores que se relacionam com o investimento social destes agentes no universo destes jogadores e das suas buscas por se demonstrarem distintos. Em um dos casos descritos, o jogador que sempre calça (há mais de três anos) os mesmos chinelos quando participa de competições oficiais expõe aos seus adversários uma tentativa de demarcar uma zona privilegiada de respeito e de uma busca por reconhecimento. Naquele instante, aqueles chinelos apontam que este jogador não é qualquer cyberatleta, pois este simples calçado simboliza e demarca que este agente um dia já foi um grande campeão da categoria. Do mesmo modo, o jogador que brinca com o seu apelido de “Trator” manipula de forma favorável esta característica que o singulariza neste campo, pois o trator (assim como este jogador perante seus pares)

simboliza aquele instrumento que pode ser utilizado para “arrastar”⁶² e devastar tudo ao seu redor. Deste modo, as demarcações de “estilos” (seja por meio da busca por distinção através de um jogo diferenciado ou através da busca por respeito entranhado em um “apelido”) imputam marcas pessoais que ajudam estes jogadores a construir “um nome” nesta rede de jogadores. Observaremos com mais detalhes este ponto no próximo tópico deste capítulo.

5.4 Sobre a construção de um “nome”: reputação, fama e respeito

O universo dos campeonatos de futebol digital se constitui como um espaço social altamente hierarquizado baseados em classificações sociais distintas. A expressão “jogador de futebol digital” se apresenta como uma categoria genérica que abrange qualquer jogador que se aventure nestas competições. Entretanto, ao observamos de forma mais detida, esta categoria se desdobra em outros gêneros que se ramifica em categorias específicas. Neste espaço social, compreendemos que estas graduações variam (essencialmente) em torno dos resultados destes jogadores nas competições; em um sentido prático, bons jogadores conquistam títulos que se configuram como signos distintivos que demarcam posições privilegiadas destes indivíduos neste campo. Mas a avaliação dos resultados destes competidores nos torneios não se constitui como a única forma de um “cyberatleta” adquirir respeito, notoriedade e fama neste espaço social.

De fato, nossa pesquisa de campo demonstrou dois tipos diferentes de agentes em atuação neste campo social (embora estes se associem de maneira extensiva) e cada um deles parece manipular códigos distintos de respeito e reconhecimento, são eles: os cyberatletas e os organizadores de campeonatos.

Os cyberatletas compreendem um núcleo bem característico de agentes neste espaço social. A principal característica destes indivíduos se constitui na busca incessante por títulos e honrarias disponíveis neste mercado simbólico. Por

⁶² Comumente, estes jogadores utilizam o verbo “arrastar” como sinônimo de “vencer”. Deste modo, quando um jogador diz que “arrastou tudo” em uma competição significa dizer que este venceu de forma exemplar um torneio.

consequente, após garantirem alguns bens considerados legítimos, estes jogadores operacionalizam algumas estratégias para demarcarem atributos que se relacionam com os graus de competências diferenciados de suas habilidades. Deste modo, surge a necessidade de se destacarem perante o grupo e de lutarem contra a banalização instrumentalizada nos agentes desprovidos destas características. Na medida em que se destacam neste campo, os cyberatletas delimitam uma necessidade de demarcarem “um nome” que, conseqüentemente, lhe garantirá uma posição de destaque perante o grupo.

A elaboração do “nome” no mundo do futebol digital se constitui através da busca por signos de autoridade e respeito perante esta coletividade. Inicialmente, notamos que uma característica comumente usada por estes jogadores se dá através da qualificação de apelidos. Na grande maioria das vezes, estes apelidos se relacionam com as qualidades superiores dos cyberatletas no jogo, como por exemplo: Víbora, Cruel, Snake, Golden Boy, Chefe, Cabeça, Matador, Trator etc. Como podemos perceber, os apelidos demarcam posições que acrescentam propriedades instituídas de força, astúcia e inteligência. Entretanto, estes apelidos podem apenas fazer referência a outros traços específicos destes jogadores. Como é bem visível na fala deste cyberatleta:

Existe um atleta que ele é destaque nacional chamado Gustavo, mas ninguém conhece ele como Gustavo, conhece como Cabeça. Geralmente no mundo do mundo do futebol digital todo mundo é conhecido pelos apelidos, certo? Tanto que nas nossas competições tu vai ver Pardal, Homem de Gelo, Passarinho, apelidos estranhos, sabe? É tanto que na ficha de inscrição a gente deixa o espaço pro nome completo e pro apelido. E tu vai ser identificado no campeonato pelo apelido. É um costume no mundo do futebol virtual [...]. É tanto que o campeão brasileiro desse esse ano [2009] o nome dele é Marcos, conhecido como Cruel (Dário Gama, 25 anos, setembro de 2009).

Apesar de Dário assinalar que “todo mundo é conhecido pelos apelidos”, pontuamos que esta realidade não confirmou com a pesquisa de campo, pois é notório perceber que apenas “os mais próximos”, ou seja, aqueles que apresentam um histórico de relações neste grupo, conseguem “impor” este “segundo nome”. Em outras palavras, o acesso aos “apelidos” não é algo que está disponível para todos⁶³.

⁶³ Minha experiência com estes jogadores aponta que a qualificação de um “apelido” demarca uma característica extremamente positiva perante o grupo. Por conseguinte, notei que estava “totalmente inserido” neste meio social (no sentido de ser respeitado e reconhecido por esta coletividade) ao ser

A demarcação destes “nomes” se reveste de um alto significado simbólico neste grupo. Como pudemos notar, estes agentes costumeiramente vestem camisetas que os representam (em uma espécie de autopromoção de si) ou que simbolizam os grupos (ou seja, as Federações ou as equipes) dos quais fazem parte (FIG . 25). Estas camisetas funcionam como signos de nobreza e de devoção destes agentes a esta prática. Mais uma vez, podemos notar neste fato uma imbricação entre o corpo destes agentes e o campo do futebol digital, pois (não raro) estas vestimentas incluem (junto aos nomes destes jogadores) os símbolos e os logotipos de instituições que promovem o futebol digital no Brasil. Os jogadores mais ávidos por esta tentativa de construção (e manutenção) de seus “nomes” neste espaço social chegam a vestir estas camisetas durante todo um torneio, exceto quando estão em uma situação de jogo oficial e a competição exige um código de vestimenta obrigatório (ou seja, um uniforme).



FIGURA 25 – Jogadores expõem em camisetas (durante os campeonatos) seus nomes, apelidos e emblemas de suas equipes. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

oficialmente nomeado de “Caco Barcellos” (em referência a um famoso repórter de uma rede de televisão brasileira). Após um período, meu apelido se reduziu apenas para “Caco”.

No campo do futebol digital, conquistar respeito significa ser temido e admirado enquanto um jogador experiente da categoria. Este fato ficou latente para nós ao analisarmos a busca do jogador Mayson Rubens por este *espaço legítimo de demarcação simbólica de uma zona de privilégio* (disponível apenas para poucos, diga-se de passagem). Mayson é um jogador de 23 anos, desempregado, morador da periferia na zona metropolitana de Fortaleza e que não possui seu próprio videogame para treinar. Este cyberatleta iniciou sua “carreira” como jogador profissional da categoria em meados de 2008. Logo no início de sua trajetória, seu futebol diferenciado lhe colocou em uma posição de destaque na cena do futebol digital na cidade. Apesar do domínio ímpar na “arte do futebol digital”, este jogador ainda não havia tido a oportunidade (até o início de 2010) de competir em outros estados. De todo modo, sua “fama” se espalhou pelas comunidades nas páginas oficiais das Federações e Associações de jogadores na internet. Dizia-se (nestes fóruns virtuais) que ele seria capaz de vencer qualquer atleta de ponta do Brasil. Em uma tentativa de desclassificá-lo e subjugar-lo perante o grupo, um dos frequentadores deste fórum lançou um questionamento muito sério a todos os que estavam promovendo este jogador como uma “revelação” no futebol digital. A pergunta (bem simples e direta) foi “Quem é Mayson?”.

No dia 31 de julho de 2010, partimos em dois carros de Fortaleza para João Pessoa (capital da Paraíba) com uma equipe composta por oito atletas cearenses para participarmos de uma campeonato valendo duas vagas com todas as despesas pagas no Campeonato Brasileiro de 2010, além de dois videogames PlayStation 3 e duas cópias do jogo Pro Evolution Soccer. Este evento aconteceu em uma das lojas dos hipermercados Extra (localizada em um grande *shopping center* na cidade). Após dois dias de uma competição extremamente disputada, Mayson Rubens conseguiu se consagrar campeão nesta competição. Mas o que mais nos chamou atenção nesta situação foi o momento catártico exprimido por este jogador ao se classificar como o grande campeão deste torneio. É impossível descrever com palavras sua alegria e satisfação ao provar para todos que seu “estilo de jogo diferenciado” tinha lhe rendido um importante título “fora de casa”. Com os olhos marejados, Mayson Rubens me confessou que tinha “lavado sua alma” ao demonstrar para todos que duvidavam de sua capacidade extraordinária neste jogo.

Ao final deste dia, Mayson Rubens bateu fotos, deu entrevistas para a imprensa e demarcou o seu “nome” no “hall da fama” dos grandes campeões de futebol digital. Ao retornar à Fortaleza, este jogador estampou em seu perfil de uma rede social na internet uma fotografia que representa esta vitória conquistada de forma quase heroica. Nesta imagem (FIG. 26), Mayson aparece dando uma entrevista para uma importante emissora de televisão da cidade. Contra todas as expectativas, este jogador chegou como um “forasteiro” e “arrastou” seu primeiro campeonato “fora de casa”. Deste modo, notamos neste breve relato que a busca por respeito e por reconhecimento social por parte destes jogadores se dá através de uma “adesão visceral”, como comentamos no início deste capítulo, à prática do futebol digital. Este fato nos sugere que esta zona privilegiada de demarcação simbólica é um espaço altamente hierarquizado, mas que suas fronteiras não estão totalmente fechadas. Após este campeonato, Mayson continuou (através da presença intensa nos torneios) demarcando seu “nome” neste espaço simbólico.



FIGURA 26 – Mayson Rubens concede entrevista para a imprensa ao consagrar-se campeão em João Pessoa. Foto: Arquivo pessoal do autor.

Como comentamos no início deste tópico, *o mundo do futebol digital é um ambiente altamente hierarquizado marcado por diversas graduações em que distintas esferas de agentes manipulam códigos específicos em busca de legitimidade e reconhecimento social*. No momento anterior, analisamos as formas dos “jogadores” demarcarem posições privilegiadas através da imputação de um “nome” e de uma “carreira” bem sucedida. Por outro lado, existe uma outra esfera de agentes que se destacam neste campo social não através da busca por títulos e premiações, mas por meio da capacidade de promover eventos e competições de futebol digital nas cidades: são os “organizadores de campeonatos”.

A expressividade do futebol digital apresenta alguns problemas que se relacionam com a falta de legitimidade perante o público de fora do universo destes jogadores. Nesse sentido, a realização destas competições só é possível através da força, da garra e do empenho desta categoria específica de agentes. A maioria dos organizadores destas competições são pessoas que se apresentam como “amantes” desta prática e que são capazes de fazerem “tudo pelo futebol digital”. Em seus discursos, organizar um torneio é algo que demanda um grande empenho e nenhuma recompensa financeira imediata. Notadamente, muitos destes organizadores me relataram que tiveram de “tirar dinheiro do bolso” para estes campeonatos ocorrerem.

A maior dificuldade destas pessoas consiste em zelar pelo compromisso de assumir uma premiação que foi prometida durante a divulgação de um torneio. Como estes eventos não contam com um orçamento garantido (salvo raras exceções), a única forma de movimentar capitais e recursos financeiros provém do dinheiro arrecado nas inscrições dos participantes destes torneios. Estas incertezas provocam sérias preocupações aos organizadores, pois as precariedades destes recursos tornam suas realizações um grande desafio. Feitas estas observações, compreendemos as razões dos motivos que levam os organizadores destas competições a afirmarem (eloquentemente) que o futebol digital “ainda não saiu de sua fase amadora”.

Este fato foi constatado após o acompanhamento de uma reunião realizada junto com os membros da “alta cúpula do futebol digital” ao final do primeiro dia do Campeonato Brasileiro de 2011. Esta reunião contou apenas com a

presença de membros do corpo administrativo de diversas Associações e Federações de jogadores de futebol digital no Brasil. A conversa foi mediada pelo presidente da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual, Júnior “Kid”. A minha presença nesta reunião foi aceita sem problemas, mas como foram levantados temas muito polêmicos decidi não registrar em um gravador de voz a conversa (que durou cerca de duas horas).

Esta reunião teve duas pautas principais: a primeira discussão se baseou na possibilidade de punir alguns jogadores que supostamente desrespeitaram normas e regras do campeonato; enquanto que a segunda discussão teve como foco principal um debate a respeito “dos rumos” do futebol digital no Brasil. Neste momento, os discursos foram unânimes: “estamos passando por sérios problemas no futebol digital”, “ainda estamos no amadorismo”, “temos que nos organizar melhor”. Como podemos compreender estas falas? O que esta situação nos revela de importante sobre este campo?

De fato, o futebol digital está passando (atualmente) por uma fase ímpar em toda sua breve história, pois estes torneios mobilizam cada vez mais recursos nunca vistos neste campo. Então, como interpretar as alegações proferidas pelos organizadores destas competições de que o futebol digital “não saiu do amadorismo”? A nossa hipótese passa pela sugestão de que estes agentes compreendem o termo “amador” partindo de uma ordem distinta da realidade. Em outras palavras, quando estes jogadores se referem às “práticas amadoras”, estes não as compreendem como aquelas descritas no terceiro capítulo deste trabalho, pois o que parece emergir desta sugestão é uma tentativa de “elevar o futebol digital para um patamar cada vez mais profissional”, como mencionou um dos membros desta reunião.

Nesse sentido, estes organizadores são vistos como “verdadeiros heróis” entre os cyberatletas, já que desejar “subir o nível” das competições significa (em termos práticos) as seguintes coisas: aumentar as premiações, melhorar a estrutura dos torneios e ampliar a rede parceiros e apoiadores destes eventos. Em várias situações, presenciei praticantes de futebol digital elogiar o empenho e a dedicação do trabalho benfeito dos organizadores destas competições.

Nessa linha de reflexão, constatamos que estes organizadores são (em sua grande maioria) jogadores “frustrados” (principalmente pelos seus desempenhos medianos no jogo) que encontraram uma maneira de ganharem nome, respeito e notoriedade neste universo de jogadores. Dito de outra forma, “tornar-se um organizador de competições” se revela como uma alternativa real na busca por marcar um lugar de prestígio nesta rede jogadores.

Entretanto, esse “senso de doação” fundamentado em um desinteresse (propriamente financeiro) nos revela características veladas a respeito da forma como estes organizadores vivenciam suas condutas neste campo. Bourdieu (1996, p. 153, grifos nossos) comenta que alguns campos funcionam a partir de uma inversão das leis propriamente econômicas, pois nestes campos o economicismo é suspenso em decorrência de uma fundamentação que mascara “relações propriamente econômicas”.

Se o desinteresse é sociologicamente possível, isso só ocorre por meio do encontro entre *habitus* predispostos ao desinteresse e universos sociais nos quais o desinteresse é recompensado. Dentre esses universos, os mais típicos são, junto com a família e toda a economia de trocas domésticas, os diversos campos de produção cultural, o campo literário, o campo artístico, o campo científico etc., microcosmos que se constituem sobre uma inversão da lei fundamental do mundo econômico e nos quais a lei do interesse econômico é suspensa.

O mundo do futebol digital é experimentado pelos organizadores destas competições (e também por outros agentes, como os jogadores) como um “mundo do desinteresse”. Lembremos que o estatuto da FCeFD classifica esta instituição como uma associação “de fins não econômicos com caráter esportivo”. De toda forma, as finalidades propriamente econômicas no campo do futebol digital estão presentes e constituem marcas sutis de ações que fundamentam este espaço social.

Por mais que estes agentes definam suas ações partindo da ordem do dom e de disposições não econômicas (ou mesmo através da recusa total da economia), notamos alguns esquemas práticos que evidenciam expressões (deliberadas ou não) de uma busca por recompensas materiais oriundas do futebol digital. Isso se aclarava na fala destes organizadores quando estes pontuavam que “o futebol digital só tem a crescer”. Durante a referida reunião que descrevemos a pouco, um dos organizadores destes eventos chegou a sugerir que o futebol digital

“ainda tem muito a oferecer”, tanto para os jogadores como para os organizadores destes eventos.

Esta observação se encarece de importância, pois não podemos compreender os movimentos destes jogadores e organizadores de competições de futebol digital partindo apenas da busca desinteressada pelos lucros provenientes da “distinção social”. O recalque do interesse propriamente econômico não significa que estas não existam neste campo social. Em algumas situações, o apelo evidentemente econômico destas práticas se tornava mais notório – por exemplo, quando os organizadores destas competições eram acusados de desvio de dinheiro ou mesmo de enriquecimento ilícito ou quando os jogadores justificam que é possível “fazer dinheiro jogando futebol digital”; em outras situações, estas eram completamente recalçadas – como nos momentos de busca de apoios e patrocínios para a realização destes eventos.

Em resumo, a busca por respeito, notoriedade e fama no universo do futebol digital se constitui como algo extremamente marcante neste campo. Como pudemos perceber, diferentes tipos de agentes manipulam códigos distintos na procura dos lucros provenientes desta *zona demarcada de privilégios* que se fundamentam na tentativa de construção e de manutenção de um código de respeito e consideração (geralmente imputado em um “nome”). Nesse sentido, analisaremos no próximo tópico de que forma esta busca por reconhecimento se expressa em um grau máximo de adesão à este jogo social.

5.5 “Viver para jogar”: em busca da autonomia

O universo dos cyberatletas é demarcado por algumas particularidades. Neste momento, analisaremos as estratégias de adesão absoluta destes agentes à prática do futebol digital. Nos termos nativos, esta adesão é compreendida através de uma expressão que se define como “viver para jogar”; em um sentido analítico, compreendemos este fato como uma *expressão da constituição máxima do grau de autonomia deste campo*. Uma adesão imperativa destes agentes ao universo do futebol digital significa dispêndio de tempo, de dinheiro e de outros investimentos

sociais e emocionais que poderiam estar vinculados a outras atividades mais socialmente reconhecidas (como as atividades escolares ou os empregos formais). Deste modo, tentaremos compreender de que forma os cyberatletas manipulam códigos e acordos que pretendem justificar o alto grau de adesão que esta atividade exige de seus praticantes. Esta *busca pela autonomia* se expressa em uma tentativa de legitimação dos ganhos materiais e simbólicos (principalmente perante a família e a sociedade em geral) que justifiquem uma “adesão absoluta” destes jogadores à prática do futebol digital.

Esta observação se encarece de validade quando constatamos que a prática do futebol digital se apresenta como uma transfiguração de seus esquemas correntes, pois esta atividade (costumeiramente associada a uma prática de lazer ou um simples passatempo) amplia seu escopo de atuação e passa a fazer parte de esquemas mais amplos da vida de alguns cyberatletas, sendo percebida (muitas vezes) como uma alternativa aos empregos formais.

Estes agentes sugerem que o futebol digital – através do marcante processo já analisado de profissionalização desta atividade – alcançou (ou irá alcançar) um patamar em que a expressão máxima desta autonomia irá atingir uma das pontas desta rede de campeonatos, ou seja, os cyberatletas. Isso significa dizer, em termos objetivos, que o futebol digital poderá se apresentar como uma alternativa real de fonte de renda para os praticantes desta atividade. É neste sentido que a expressão “viver para jogar” se constitui de modo singular como uma forma de adesão imperativa desta atividade na vida destes agentes.

Analisemos este trecho da minha entrevista com o jogador Mayson Rubens:

Daniel – Você se considera um cyberatleta?

Mayson – Eu me considero.

Daniel – Por quê?

Mayson – Porque sou muito dedicado a isso, sabe? Faço com gosto mesmo, com coração, jogo pela vida. Já foi o tempo em que jogava só por brincadeira.

Daniel – E quais as maiores dificuldades que tu enfrenta como um jogador?

Mayson – É como eu disse, é mais ganhar campeonato fora, né? Porque quem ganha só campeonato no seu Estado não se torna um destaque. Pra

ser um destaque você tem que ganhar um campeonato nacional, como a Copa do Brasil ou o Brasileiro. E não é todos que podem ir ao Brasileiro. Por exemplo, o Bergue [presidente da FCeFD] deu vagas para uns, mas muitos vão desistir porque não tem dinheiro pra se bancar e ir ao Brasileiro (Mayson Rubens, 23 anos, agosto de 2011).

Este jogador explica que sua relação com o futebol digital é de extrema dedicação. De fato, ser um cyberatleta significa participar ativamente de campeonatos e torneios não apenas na sua cidade, mas em outros estados ou mesmo em outros países⁶⁴. Em seguida, indaguei a este jogador de que forma ele enxerga a questão da profissionalização dos jogadores. Em um primeiro momento, ele analisa que gostaria que esta atividade fosse reconhecida ao ponto de um dia os jogadores possuírem “até carteira assinada”. Após uma breve pausa, este jogador constata que este dia ainda está “muito longe” e afirma que gostaria ao menos de um patrocínio que o ajudasse a participar destes eventos em outras cidades. Em sua percepção, o “viver para jogar” ainda é um sonho muito distante.

Eu acho que [o futebol digital] ainda tem muito a crescer, viu? Muito mesmo. Era bom se virasse profissional de verdade, se fosse carteira assinada, né? O Kid [presidente da CBF DV] não quer fazer virar um esporte, né? Seria bom [...] Isso seria bom pra todo mundo. Por exemplo, quem ganha dinheiro como o Alonso [jogador de Goiás], ele ganha porque foi campeão da Copa do Brasil. E não é qualquer um que é patrocinado. E pra ser patrocinado tem que ganhar alguma coisa, como o Black e o Cabeça [respectivamente, jogadores de Recife e do Espírito Santo]. Não é qualquer um que chega e a galera patrocina [...] Eu queria ser patrocinado não para ganhar dinheiro, sabe? Por exemplo, vai ter um campeonato em Brasília antes do Brasileiro. Aí eu queria ir pra testar o meu nível. Eu queria um patrocínio mais pelas passagens e pela hospedagem, viagens e estas coisas (Mayson Rubens, 23 anos, agosto de 2011).

Quando afirmamos que o futebol digital pode ser visto por alguns destes agentes como uma fonte alternativa de renda e de recursos econômicos, devemos ter em mente que apenas um grupo seleto destes jogadores conseguiu alcançar tal nível de autonomia no Brasil. Na fala descrita anteriormente, este jogador pontua alguns jogadores (Alonso, “Black” e “Cabeça”) que se destacaram de forma marcante neste quesito. Como podemos perceber, Mayson não cita nenhum jogador do Ceará, pois (em seus termos) nenhum cyberatleta deste estado conseguiu alcançar o nível de autonomia que este jogador considera válido. De todo modo, vale notar que as conquistas dos jogadores marcados por Mayson os elevaram a um patamar diferenciado de cyberatletas, pois estes agentes conseguiram “ganhar

⁶⁴ A CBF DV é responsável por classificar anualmente dois atletas que irão representar o Brasil em uma competição internacional patrocinada e realizada pela Konami (produtora do jogo Pro Evolution Soccer). Estes jogadores viajam com todas as despesas pagas.

dinheiro” com esta atividade (principalmente através da realização de acordos de patrocínios com empresas e da conquista de premiações nas competições).

Durante o Campeonato Brasileiro de 2010, tive a oportunidade de conversar com um destes agentes, o jogador maranhense Marcos “Cruel”, que se enquadra nesta categoria específica de “cyberatletas patrocinados ou premiados”. Sem dúvida, as visões que este grupo específico compartilha a respeito desta prática são bem diferenciadas da maioria dos jogadores. Marcos “Cruel” conquistou algumas façanhas que o tornaram uma “lenda viva” no universo do futebol digital brasileiro. Após explicar os motivos de minha pesquisa, este jogador se apinhou de orgulho diante da possibilidade de relatar (mais uma vez) suas grandes proezas que o levaram de jogador rebaixado de segunda divisão a Campeão Mundial da categoria. Em suas palavras:

Eu jogo desde muito antes da Federação. Eu joguei o segundo campeonato maranhense, certo? Antes eu não jogava. Eu era bom, mas não tava interessado. Então a partir do segundo [campeonato maranhense] eu participei, que foi no Shopping do Automóvel. Eu saí nas quartas [de final]. Aí eu fui pro Brasileiro em 2008, mas saí na segunda fase. Mas em 2009 ganhei o Brasileiro e viajei pra França. Aí teve uma disputa lá [...] e eu ganhei o europeu [campeonato]. Onde eu jogava eram três divisões [...]. Eu comecei da segunda divisão, aí subi. Mas já fui até rebaixado uma vez pra segunda divisão, porque eu estava trabalhando em uma *lan house*. Eu fui rebaixado, subi de novo e aí fui só crescendo (Marcos “Cruel”, 21 anos, jogador do Maranhão, novembro de 2010).

Ao observamos a fala deste cyberatleta, notamos que este agente conseguiu elaborar uma “carreira” considerada exemplar neste universo de jogadores. Em um momento de sua fala, ele pontua que conseguiu arrecadar em apenas um ano mais de trinta mil reais em cotas de patrocínios e premiações (que incluem despesas de viagens, equipamentos eletrônicos, inscrições em campeonatos e dinheiro em espécie). Durante sua fase áurea, este jogador chegou a possuir dois grandes patrocinadores. Deste modo, entendemos as razões do porque a temporada de 2009 foi considerada “o ano do Cruel” (como me afirmou o presidente da Federação Maranhense de Futebol Digital - FMFD).

Nesse sentido, vale pontuar que durante a temporada de campeonatos de 2019 o Maranhão se despontou como uma das principais capitais do futebol digital no Brasil. Os campeonatos realizados neste estado durante este período eram vistos como competições “de alto nível”. O mais interessante neste momento é percebermos que muitos jogadores relacionam este fato à “carreira bem sucedida”

do Cruel. Nos termos como pensam estes agentes, a transição da fase amadora para esta fase “mais profissional” no Maranhão tem uma relação direta com as façanhas exemplares deste jogador específico, pois a empresa (do ramo da informática) que patrocinou este cyberatleta individualmente acreditou no trabalho da FMFD e decidiu bancar boa parte dos custos dos campeonatos realizados por esta Federação. Como percebe o jogador Henry:

Henry – Tudo aconteceu na verdade por causa do vídeo atleta maranhense que foi inspiração pra todo mundo. Ele é muito casca dura, rancoroso e egoísta [risos], mas a gente tem que reconhecer isso. Ele que destravou a fase pra gente pensar alguma coisa na vida.

Daniel – E quem é esse cara?

Henry – Marquinhos Cruel (Henry, 21 anos, jogador do Maranhão, novembro de 2010).

Entretanto, se este jogador conseguiu demarcar um lugar de destaque nesta rede de jogadores, os anos seguintes foram bastante cruéis com o jogador Cruel. Durante o Campeonato Brasileiro de 2010, Marquinhos perdeu o jogo de abertura e quase não se classificava (durante a fase de grupos) para a segunda etapa do torneio. No dia seguinte, Cruel foi eliminado logo no início da competição. Ao retornar ao hotel, no final daquele domingo em São Paulo, soube que logo após sua eliminação este jogador resolveu voltar para seu quarto e passou o resto do dia “treinando” para a próxima temporada. Mas seu desempenho no futebol digital nunca mais foi o mesmo. A temporada de competições de 2011 demonstrou que “o ano do Cruel” era algo que iria ficar apenas na história, pois este jogador não chegou sequer a participar do Campeonato Brasileiro de 2011.

Este fato aponta que estes jogadores podem até conseguir arrecadar recursos financeiros consideravelmente atraentes oriundos da prática exclusiva do futebol digital. Entretanto, nenhum jogador conseguiu dar continuidade nesse processo e repetir as façanhas que os tornaram verdadeiros destaques em uma temporada. Podemos constatar este fato ao pontuarmos que nenhum jogador conseguiu conquistar o título de Campeão Brasileiro por duas vezes consecutivas (QUADRO 7). Deste modo, os investimentos sociais destes jogadores neste campo com vistas às recompensas econômicas e financeiras provenientes do futebol digital são incertas e não se constituem como o principal motivador de suas participações intensas nestes torneios, apesar de serem extremamente atraentes.

QUADRO 7: Campeões do Campeonato Brasileiro de Futebol Digital

Campeonato	Campeão Brasileiro de Futebol Digital	Estado
CBFD 2006	Eduardo Crus	RJ
CBFD 2007	Gustavo “Cabeça”	ES
CBFD 2008	Natan da Silva	RN
CBFD 2009	Marcos “Cruel”	MA
CBFD 2010	Leandro “Snake”	SP
CBFD 2011	Alisson “Black”	PE

Fonte: Pesquisa direta do autor.

Legenda: CBFD (Campeonato Brasileiro de Futebol Digital).

A análise desta “carreira exemplar” não é única neste circuito de jogadores. Durante a temporada de campeonatos de 2010, o cyberatleta Leandro “Snake” faturou o título de Campeão Brasileiro sem provocar muitas expectativas, pois este jogador despontou como favorito em todas as competições que participou durante este período devido às suas habilidades exemplares no jogo Pro Evolution Soccer 2010; do mesmo modo, o jogador Campeão Brasileiro de 2011, o cyberatleta Allison “Black”⁶⁵, conquistou quase todos os campeonatos que participou durante este período, confirmando mais uma vez o favoritismo dos jogadores que conquistam este título. Nesse sentido, se durante uma temporada de competição estes jogadores conseguem fazer “um dinheiro bom”, como pontuou Mayson Rubens, nenhum jogador conseguiu ainda repetir esta façanha.

Até o momento, sugerimos que a busca por recompensas financeiras se constituem como um importante mecanismo de sustentação desta rede de jogadores. Ao classificarmos que os *lugares de prestígios* ocupados pelos “jogadores patrocinados” (ou pelos “jogadores premiados”) como extremamente raros⁶⁶, definimos que estes agentes fazem parte de um grupo extraordinário de cyberatletas e suas experiências não servem de modelo para compreendermos a totalidade das experiências existentes neste espaço social. De todo modo, podemos

⁶⁵ Este jogador me relatou que durante a temporada de campeonatos de 2011 conseguiu conquistar um total de 31 mil reais em premiações. Estas premiações, geralmente, se constituíam em dinheiro em espécie, equipamentos eletrônicos (principalmente televisores, videogames e seus periféricos) e motocicletas. Entretanto, esse jogador me confirmou que faturou apenas 60% do valor total desta premiação, já que a outra parte teve que ser repartida com patrocinadores e com outros jogadores que participaram de acordos de divisões de premiações. Trataremos melhor destas negociações no próximo tópico desta dissertação.

⁶⁶ Esta pesquisa conseguiu mapear apenas cinco jogadores que conseguiram capitalizar mais de dez mil reais em premiações durante um ano inteiro de competições.

assinalar que somente pelo fato destas posições existirem (por mais que sejam totalmente incomuns), elas já executam uma função proeminente neste espaço social, pois a partir da vinculação destas “carreiras bem sucedidas” com os sonhos e as expectativas dos jogadores que ainda não “chegaram lá” podemos concluir que abre-se um precedente real para realização do desejo de “viver para” e “pelo o futebol digital”.

Para se tornar um campeão nesta modalidade (em suma, para tornar-se um cyberatleta) é necessário, para dizermos o mínimo, muita dedicação e empenho. Deste modo, muitos jogadores abdicam de outras atividades socialmente legitimadas (como a escola e o mercado formal de trabalho) e isso não acontece sem grandes prejuízos na vida destes jogadores⁶⁷.

Jogadores medianos constantemente associam suas habilidades moderadas neste jogo porque precisam se dedicar a outras atividades. O tom resignado da fala de um jogador que aponta que tem “dois empregos”, e por este motivo nunca irá se igualar aos grandes campeões, é muito interessante para ilustramos de que forma estes jogadores compreendem a importância da dedicação exclusiva que esta atividade exige dos campeões:

Pra mim é uma situação inédita [participar do Campeonato Brasileiro]. Só que ao mesmo ponto, eu fiquei muito honrado de ter essa oportunidade de tá vindo disputar um Brasileiro. Mas eu vou ser sincero, acho que talvez devido aos compromissos, não sei... Tem gente que tem talento... Acho que não precisa treinar muito... Mas nas versões antigas eu jogava muito. Mas assim, eu tinha mais tempo pra jogar o PlayStation. Mas hoje eu tenho dois trabalhos. Eu começo a trabalhar oito da manhã e paro nove da noite. Então eu jogo quando chego em casa á noite. [...] Pra mim é um sonho está aqui disputando o Brasileiro, entendeu? [...] É bom tá aqui, é bom tá vivenciado essa questão, conhecer gente de outros Estados e tá empolgando pra vir agora em outros anos. Apesar de que é complicado, cara. Eu não me julgo velho, eu tenho 27 anos, mas os meus pais, o pessoal mais adulto, é difícil pra eles... E olha que eu trabalho, eu tenho dois empregos... Mas quando eu disse que vinha disputar um campeonato de videogame, a primeira coisa que o meu pai falou foi: “Você vai pra São Paulo pra jogar videogame?”. É uma cabeça diferenciada. Eu não vou querer que eles entendam esse lado. Eu acho que a minha mãe captou um pouco, ela me ligou hoje, ficou chateada quando soube que eu tinha sido eliminado e tudo. Mas é o meu *hobby*, é o que eu gosto de fazer. Então estes contatos são pra isso. Eu vou treinar no 2011 pra ir pro Brasileiro ano que vem. Vou treinar, vou me

⁶⁷ Em um caso mais grave, presenciei uma mãe de um jovem de 21 anos que resolveu retirar seu filho á força de um campeonato em um *shopping center* em Fortaleza. Bastante irritada com o tempo gasto pelo seu filho com esta atividade “banal”, esta mãe me afirmou que não considera que o futebol digital seja algo saudável. “Ele deixou a faculdade, ele não estuda mais. Não sei mais o que faço”. O jogador rebateu as acusações e afirmou que tudo não passava de um grande exagero da parte de sua mãe.

empenhar, a gente vai treinar, a gente vai se encontrar [...] Esse é o tipo de viagem que pra mim é muito gratificante. Você está conhecendo gente, você interage mesmo com o próprio pessoal do seu Estado (Marco Lins, 28 anos, jogador do Maranhão, novembro de 2010).

Marco Lins começa sua fala apontando que já possuiu grandes habilidades na arte do futebol digital, mas o momento atual exige outras formas de dedicações de seu tempo. O seu emprego formal (no caso, “dois empregos”) desponta como uma das principais justificativas da falta de tempo necessário para treinar. Entretanto, este jogador parece apontar outras justificativas que legitimam sua viagem a São Paulo para participar de uma “competição de videogame”: são elas, fazer amizades, praticar um *hobby*, e competir (mesmo reconhecendo seus limites enquanto jogador).

Reproduziremos outra fala de um jogador mediano que corrobora a imagem elaborada por este jogador. Esta fala foi gravada em uma competição em Osasco (São Paulo) logo após mais uma eliminação deste jogador em um campeonato. Após percorrer mais de sete estados brasileiros em busca de uma vaga no Campeonato Brasileiro de 2010, este jogador demonstrou que todo esse esforço valeu a pena (apesar de não ter conseguido a classificação) e se possível faria tudo de novo:

Daniel – Por que tu deseja tanto essa vaga no Brasileiro?

Wianey – Ora mais... Só pra curtir, torcer... Mas eu não sei, né?. Quero tá junto e misturado. [...] Eu quero pelos motivos que cada jogador de futebol digital que ama o esporte, que se dedica, que passa noites, que briga com a mulher, que deixa filhos dentro de casa e tudo, é isso. Por tudo o que o futebol digital representa na vida na gente. Por isso que a gente gosta disso e quer essa vaga por tudo no mundo [...] O alicerce que sedimenta o futebol digital é a amizade. Então nada, dinheiro no mundo ou premiação, o que for, vai comprar os momentos que a gente passa perto dos nossos amigos, curtindo, torcendo, passando maus bocados, apostando, perdendo grana, ganhando grana... Mas mesmo assim, é futebol digital emoção real, meu amigo!

Daniel – Após participar de sete seletivas e não ter ganho a vaga, dar uma relativa sensação de arrependimento?

Wianey – Arrependimento eu não tenho não, nunca vou ter. Porque isso aqui já faz parte da minha vida. Já atravessei o Brasil várias vezes pra tá jogando. Faria tudo de novo e posso até fazer na próxima semana no Rio [Rio de Janeiro]. Certo que dinheiro é muito importante na vida da gente. Tô dando uma aqui de filósofo. Mas não adianta não. Isso é bom demais, viajar, tá com os amigos, curtindo, isso nada, nada, nada vai pagar. Nunca! (Wianey Bezerra, jogador do Piauí, 26 anos, outubro de 2010).

Como podemos analisar, os cyberatletas manipulam códigos distintos que justificam o alto grau de adesão e de empenho que esta atividade exige dos seus praticantes: por um lado, jogadores mais experientes acreditam em um momento singular de autonomia deste campo em que os jogadores poderão “viver para jogar”; por outro lado, jogadores medianos que não dispõem de um tempo livre necessário para as atividades de treinos justificam seu envolvimento com o futebol digital a partir de fatores que estão fora da esfera econômica.

Entretanto, vale perceber que a maioria dos grandes campeões vivenciam rotinas de treinamentos totalmente incompatíveis com pessoas que realizam outras atividades comuns no cotidiano de outras pessoas da mesma faixa de idade destes jogadores (como uma faculdade ou um emprego formal, por exemplo). O regime de dedicação “quase exclusivo” exigido pelo futebol digital classifica (de antemão) quem pode e quem não pode construir uma “carreira” como cyberatleta⁶⁸.

A prática do futebol digital com fins estritamente econômicos ganha um sentido mais real quando analisamos um dado que afirma que 43,9% dos 48 milhões de brasileiros que estão na faixa de idade entre 15 e 29 anos estão desocupados ou inativos (ABRAMOVAY; CASTRO, 2004). Em resumo, as Federações e Associações destes jogadores ainda “não assinam a carteira” (como deseja um dos cyberatletas cearenses), mas a busca por recompensas financeiras imediatas já se constitui como algo concreto no universo destes jogadores.

5.6 “Ninguém vai ganhar nada sozinho”: pactos, acordos e divisões de premiações

Para finalizar este capítulo, descreveremos uma prática bastante comum no universo do futebol digital. Mais uma vez, apontamos a necessidade de compreendermos que o processo de “tornar-se um ciber atleta” constitui-se em uma

⁶⁸ O jogador piauiense Wianey Bezerra (que é advogado por formação e por profissão) conseguiu demonstrar seu “amor ao futebol digital” ao resolver aplicar seus conhecimentos em advocacia para a oficialização da Federação Piauiense de Futebol Digital (ele chegou inclusive a se outorgar o cargo de presidente desta instituição). Nesse sentido, suas habilidades medianas no futebol digital o elevaram a um patamar diferenciado de agentes que denominamos nesta dissertação de “organizadores de competições”.

constante abnegação de si em favor desta esfera coletiva que emerge no seio deste campo social.

Com o advento do processo de profissionalização da prática do futebol digital, notamos que algumas instituições passaram a reivindicar um maior envolvimento dos cyberatletas na formação e constituição destas Federações e Associações de jogadores. O discurso do presidente da FCeFD é exemplar do que estamos apontando neste momento. Em seus termos, os jogadores necessitam entender que as Federações “não podem continuar” sem um trabalho intenso de dedicação e doação de todos que desejam ver o “futebol digital crescer” e conquistar mais espaço na sociedade.

Nesse sentido, uma das reivindicações da FCeFD se pauta na elaboração de pactos e acordos que pretendem reivindicar para esta instituição uma parcela das premiações individuais conquistadas nos campeonatos pelos “atletas federados”. Entretanto, este fato se constitui como um sério conflito que se enquadra anualmente entre os cyberatletas de Fortaleza. Muitos jogadores não concordam com esta reivindicação do corpo administrativo da FCeFD, pois julgam que as premiações deveriam ser “apenas individuais”. Por outro lado, alguns jogadores consideram importante conceder uma parcela dos valores das premiações conquistadas nos campeonatos à FCeFD.

Antes da realização do Campeonato Brasileiro de 2010, a equipe cearense se reuniu em um jantar de preparação em um restaurante de Fortaleza. Nesta reunião, foram discutidos vários temas em relação a alguns problemas enfrentados por esta instituição e sobre suas percepções de futuro nos próximos anos. Inicialmente, todos os jogadores receberam o “uniforme oficial” da delegação cearense (FIG. 27). Após isso, o presidente da FCeFD tentou elaborar um acordo com estes jogadores que pretendia reservar para a Federação uma quantia de 25% sobre todos os benefícios materiais conquistados por qualquer jogador desta equipe neste torneio. Em uma tentativa de tornar este pacto mais “legal e oficial”, Bergue Silva elaborou um documento, que seria lavrado em cartório, na qual ele se comprometia em investir todo este dinheiro em benefícios para a coletividade. Todavia, esta situação provocou um sério desentendimento entre alguns

cyberatletas e o corpo administrativo da FCeFD já que muitos se recusaram a assiná-lo.

De todo modo, alguns jogadores aderiram à proposta da mesa diretora desta instituição e assinaram este documento sem nenhum problema. Vale ressaltar que nenhum jogador foi obrigado a aceitar o acordo, mas os ciberatletas dissidentes pontuaram que se comprometiam a ajudar a Federação, caso conquistassem os dez mil dólares (livres de impostos) que correspondia ao prêmio máximo deste torneio. Na realidade, nenhum jogador chegou a questionar a importância do papel da Federação e do que estava sendo proposto pela mesa diretora. Entretanto, alguns jogadores não concordavam com a suposta “imposição” deste acordo. Por fim, apesar do sério incômodo causado por estas desavenças, estes problemas não conseguiram conter o clima de expectativa presente naquele ambiente.



FIGURA 27 – Cyberatleta recebe o uniforme oficial da delegação cearense da temporada de campeonatos de 2010. Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Antes do Campeonato Brasileiro de 2011, os jogadores se reuniram na sede da FCeFD para discutir os pormenores dos acordos e das divisões de premiações. Diferentemente do ano anterior, desta vez não houve pactos e contratos formais lavrados em cartório. Mas a obrigatoriedade moral de compartilhar e dividir as premiações conquistadas individualmente foi novamente proposta pela mesa diretora da FCeFD. Em um momento da reunião, o presidente da FCeFD explicou aos jogadores as condições destes acordos:

Desta vez eu sou ser curto e grosso. Eu só digo uma coisa: “Ninguém vai sair em vão não”. Desta vez a premiação será dividida em 50/50. [...] Então, todos os senhores, sem exceção de ninguém, todos ganharão em porcentagem. Ninguém aqui vai ganhar o prêmio 100%, certo? [...] E é como eu sempre faço, vou investir em videogames, em telas [televisores] para todos poderem treinar, vou investir na Federação (Bergue Silva, 27 anos, setembro de 2011).

Em resumo, jogar futebol digital em campeonatos pressupõe um processo de *adesão imperativa* a um corpo coletivo institucionalizado. Todos os pontos destacados neste capítulo sugerem a importância efetiva das Federações e Associações de jogadores na constituição simbólica da prática desta atividade. Como vimos, podemos perceber que todos os códigos específicos que estes agentes manipulam em suas experiências cotidianas estão seriamente conjugadas em uma lógica de aproximação com estas instituições.

Deste modo, o processo de “tornar-se um ciberatleta” se constitui através desta forma oficial de regulação das relações objetivada nas diversas instituições que controlam esta prática neste campo social. Por conseguinte, compreendemos que não é possível apreendermos os pormenores desta atividade sem levarmos em conta que estas instituições apresentam um ponto articulador comum que matiza regras, que estabelece condutas, que normatiza práticas e representações e que manipula códigos e reafirma valores considerados legítimos. Por isso, estas instituições se constituem como *referências simbólicas expressivas* que conjugam as expectativas individuais destes agentes em uma dimensão diferenciada e legitimada por esta coletividade nas dinâmicas específicas desta rede de sociabilidade. Nesta linha de argumentação, reiteramos que o momento presente vivenciado por estes agentes neste campo social costura uma relação social extremamente potente entre o corpo individualizado destes agentes a este corpo socializado encarnado nestas diversas instituições.

6 CONCLUSÃO: UNIDOS PELO CONTROLE

A tentativa de compreensão do funcionamento das práticas de sociabilidades dos cyberatletas do futebol digital cearense elaborada nesta dissertação sugere que estes agentes estão inseridos em uma complexa rede de sociabilidade objetivada na presença intensa e efusiva destes indivíduos em campeonatos e torneios *off-line* (ou seja, “olho no olho”). Como apontamos ao longo desta dissertação, os jogadores de futebol digital que participam ativamente das competições e torneios oficiais desta “modalidade esportiva” se diferenciam de outros jogadores por afirmarem eloquentemente “possuir o futebol digital no sangue”. Assim sendo, constatamos que “ser um cyberatleta” é fazer parte de uma comunidade de pessoas que compartilham códigos comuns de pertencimento e reconhecimento. Deste modo, concluímos que existem padrões discerníveis, códigos de conduta e valores morais que são resultado da experiência concreta de ação destes sujeitos coletivos.

Durante toda a pesquisa, notamos que os jogadores mais assíduos apresentam uma postura de demarcação simbólica que pretende classificar quem é “um verdadeiro cyberatleta”. Nos termos destes agentes, jogadores profissionais não jogam futebol digital de qualquer forma, com qualquer pessoa, em qualquer máquina ou em qualquer lugar. Ao contrário disso, as situações particulares caracterizadas por estes indivíduos como legítimas impõem um padrão de conduta e uma normatização das formas de agir e pensar desta coletividade. Como explanamos ao longo deste texto, um jogador profissional de futebol digital sonha com o dia do campeonato, chora com a derrota, vibra aos berros em decorrência da vitória de um parceiro e chega a “brochar” na cama em razão da ansiedade que abate sobre seus corpos e mentes dias antes de um grande torneio.

Assim, concluímos que esta “adesão visceral” destes agentes à prática do futebol digital em campeonatos está demarcada de forma objetivada em seus corpos através de calos nos polegares, nas saliências oculares resultantes de noites de treinos, nas bolhas intermitentes nas palmas das mãos que teimam em incomodar – apesar das tentativas frustradas de preveni-las (por exemplo, usar panos macios nas mãos que controlam os “bonecos” do videogame através do *joystick*).

Em um sentido analítico, podemos concluir que estes agentes não fazem nenhuma distinção que caracterizaria esta atividade como emocionalmente inferior à prática do futebol real. Lembremos do bordão mais utilizado por estes jogadores ao tentar explicar para pessoas de fora o que eles sentem ao participarem destes campeonatos: “O futebol é digital, mas a emoção é real”. Deste modo, observamos que a prática do futebol digital nos modos vivenciados pelos cyberatletas potencializa vinculações destes indivíduos com o mundo real.

Conseqüentemente, a elaboração destas práticas de sociabilidades singulares mobilizam os cyberatletas em uma estrutura particular de comportamentos pautados em um quadro de ideias, valores e práticas. Tal sistema de valores estabelece marcações simbólicas que conjugam, em última instância, algumas concepções que demarcam quem está inserido e quem está “de fora” deste circuito de práticas sociais mediadas pelo videogame.

Diante do exposto, os cyberatletas se constituem como um grupo de pessoas que se singularizam ao caracterizarem os bens simbólicos e materiais oriundos de suas participações em torneios oficiais como socialmente relevantes. De todo modo, nossa pesquisa apontou que estes jogadores não buscam apenas recompensas financeiras imediatas, pois as honrarias, distinções e signos de prestígio que se avolumam e pululam no campo do futebol digital se apresentam para estes agentes como bens simbólicos dotados de uma especial relevância.

A formalização de diversas instituições (por exemplo, Confederação, Associações, Federações, Conselhos, clubes e ligas) com o objetivo de regular a prática do futebol digital evidencia a consagração de um complexo mercado de bens simbólicos. Entretanto, estas instituições assumem um papel mais alargado nesta configuração social. Como observamos ao longo desta pesquisa, as Federações e Associações de jogadores controlam não somente a distribuição e produção de bens simbólicos raros, pois são os próprios indivíduos, ou seja, seus corpos, seus desejos e suas formas de pensar e agir que são transformadas e moldadas por estas instituições.

No momento presente, constatamos que a formalização destas organizações assumiu um papel preponderante na constituição simbólica da prática cotidiana do futebol digital. De fato, o que caracteriza “os circuitos dos cyberatletas”

neste momento atual não é nem tanto o aumento na quantidade de campeonatos na cidade, mas, sobretudo, uma mudança significativa na rede de parceiros e instituições envolvidas nesta prática. Como podemos notar, a maioria dos campeonatos de grande porte (ou seja, competições oficiais) realizados em Fortaleza foram constituídos através de parcerias com grandes lojas e estabelecimentos comerciais os mais diversos (quase todos localizados em zonas nobres desta metrópole).

Assim, ser um cyberatleta é estar diante de um circuito delimitado e preciso de competições e torneios de futebol digital que se apresenta de forma bem característica no cenário urbano das cidades. De fato, vivenciar uma experiência de competição nos moldes usuais das práticas de sociabilidades destes agentes pressupõe um deslocamento dos corpos destes indivíduos pela cidade e pelos equipamentos que estes espaços oferecem.

Esta conclusão contraria alguns achados relatados em diversas pesquisas que apontam o caráter antissocial e desagregador dos jogos eletrônicos. Esta observação se torna aclarada quando lembramos a “regra de ouro” dos cyberatletas, ou seja, aquele postulado que é seguido à risca pelos praticantes deste jogo. Esta regra sugere que os melhores atletas não devem jogar sozinhos (ou seja, contra a inteligência artificial da máquina). Neste sentido, os jogadores embarcam em uma peregrinação que se caracteriza e ganha força através da entrada destes agentes em um circuito bem delimitado de torneios e competições “olho no olho”.

A realização dos campeonatos *off-line* pressupõe a existência de um espaço físico. E é justamente nesta dinâmica que os equipamentos das metrópoles são reconfigurados simbolicamente por estes agentes. Podemos constatar esta observação quando analisamos os espaços onde geralmente ocorrem estes torneios (hipermercados, lojas de informática, *shopping centers*, livrarias, escolas etc.), visto que se transfiguram em lugares distintos e tem seus significados práticos alargados quando submetidos ao estilo de vida destes agentes. Em contrapartida, os jogadores de futebol digital também não saem incólumes desta reconfiguração e modelam seus corpos e atitudes para se adequarem aos padrões morais legitimados por outras configurações sociais. Assim, estes espaços, geralmente lugares de passagem para a maioria dos seus frequentadores, se tornam o palco de

experiências múltiplas deste grupo específico na medida em que comportam práticas sociais das mais diversas.

Ao investirem seus desejos e suas pulsões na busca pelos signos de prestígio presentes no campo do futebol digital, os cyberatletas formam uma unidade social regida por um denominador comum. Deste modo, seus gostos, desejos e interesses comuns mediados pela intensa participação em campeonatos se constitui como o cerne de suas práticas de sociabilidades. Assim, observamos que as relações sociais construídas através deste jogo passam ao largo da efemeridade e da despersonalização constatada por alguns teóricos críticos do mundo virtual. Ao contrário disso, “correr atrás” dos bens simbólicos presentes no mundo do futebol digital é estar em contato com grupos e compartilhar desejos e interesses comuns.

Nesta linha de reflexão, constatamos que a prática do futebol digital carece de legitimidade e reconhecimento por parte de indivíduos e grupos sociais que estão fora deste circuito de jogadores. Em muitas situações, observamos que os cyberatletas costumam ser percebidos através de uma mistura de curiosidade e desprezo. Este fato causa sérias implicações na vida destes jogadores, por exemplo: de um lado, o governo federal impõe sérias limitações ao consumo destes bens (videogames e seus acessórios) através de uma política fiscal excludente que consiste na cobrança de impostos exorbitantes (quase 80% do valor original de mercado destes produtos); por outro lado, estes jogadores sofrem dificuldade em estender suas conquistas e realizações para outros grupos sociais que estão fora do seu contexto particular de origem.

Por fim, compreendemos o universo do futebol digital como um campo de prestígio (nos termos expressos por Pierre Bourdieu), no qual bens econômicos e simbólicos são disputados em embates reais através de partidas de futebol emuladas em suportes tecnologizados denominados de videogames. No entanto, constatamos que esta esfera agonística objetivada nesta busca constante por signos de distinção presentes neste campo se reverte da principal característica que baliza os encontros destes sujeitos e transforma crianças, jovens e adultos em verdadeiros craques e heróis dos videogames. Assim, “unidos pelo controle”, estes agentes embarcam em uma complexa rede de sociabilidade pautada no desejo latente de reconhecimento e afirmação diante de tantas existências invisíveis.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. O estudo do consumo nas ciências sociais contemporâneas. In: BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin (Orgs.). **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2008. p. 21-46.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

BENAKOUCHE, Tamara. Tecnologia é sociedade: contra a noção de impacto tecnológico. In: DIAS, Leila; DA SILVEIRA, Leandro (Orgs.). **Redes, sociedades e territórios**. 2 ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2007. p. 79-106.

BOBONY, Arhur. **Videogame Arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BOUDON, Paula; FELMER; Lucio. Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. **Ultima Década**. 29: 11-27, 2008.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2007.

_____. **A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos**. 3 ed. São Paulo: Zouk, 2006.

_____. **Meditações Pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

_____. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papyrus, 1996.

_____. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 1989.

_____. **Lições da aula**. São Paulo: Ática, 1988.

_____. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

CABRAL, Fátima. Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipatória? **Revista USP**. 35: 134-145, 1997.

_____. Violência, ideologia e estranhamento na era das imagens virtuais. **Perspectivas**. 26:83-110, 2003.

_____. Entre a Mão e o Cérebro: ambivalência dos jogos e da cultura eletrônica. Tese de Doutorado. Departamento de Sociologia – Universidade de São Paulo, 2000.

CAICEDO, Edgar; MUÑOZ, Germán. Las mediaciones tecnológicas em los procesos de subjetivación juvenil: interacciones en Pereira y Dosquebradas,

Colombia. **Revista Latino Americana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**. 5(2): 723-754, 2007.

CALLON, Michel. Por uma nova abordagem da ciência, da inovação e do mercado. O papel das redes sociotécnicas. In: PARENTE, André (Org.). **Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2010. p. 64-79.

CAMPBELL, Colin. Eu compro, logo sei que existo: as bases metafísicas do consumo moderno. In: BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin (Orgs.). **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2008. p. 47-65.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. 7 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

CARLISLE, Rodney. **Encyclopedia of play in today's society**. California: Sage Publications, 2009.

CARVALHO, José Jorge de. O olhar etnográfico e a voz subalterna. **Horizontes Antropológicos**. 7(15): 107-147, 2001.

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. O sentidos no espetáculo. **Revista de Antropologia**. 45(1): 37-78, 2002.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. **Smartbomb: the quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution**. New York: Algonquin Books, 2006.

CHATTERJEE, Partha. **Colonialismo, modernidade e política**. Salvador: EDUFBA, 2004.

CONSALVO, Mia. Console video games and global corporations: creating a hybrid culture. **New Media & Society**. 8(1): 117-137.

CONTRERAS, Fernando. Brutalidad em los videojuegos e internet. **Chasqui**. 83: 68-73, 2003.

COUTO, Edvaldo; ROCHA, Telma (Orgs.). **A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais**. Salvador: EDUFBA, 2010.

DA MATTA, Roberto. Vendendo totens. In: ROCHA, Everardo Guimarães. **Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade**. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1995. p. 7-18.

DUARTE, Rodrigo. **Teoria crítica da indústria cultural**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

DURKHEIM, Émile. **A educação moral**. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. **Da divisão do trabalho social**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **Em busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ELLIS, Desmond. Video arcades, youth and trouble. **Youth & Society**. 16(1): 47-65, 1984.

FABIAN, Johannes. A prática etnográfica como compartilhamento do tempo e como objetivação. **Mana**. 12(2): 503-520, 2006.

FREHSE, Fraya. As realidades que as “tribos urbanas” criam. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. 21(60): 171-174, 2006.

FRÚLOGI JUNIOR, Heitor. **Sociabilidade urbana**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

FISCHER, Marcus. **Futuros antropológicos**: redefinindo a cultura na era tecnológica. Rio de Janeiro, Zahar, 2011.

FOUCAULT, Michel. Of other spaces. **Diacritics**. 16(1): 22-27, 1986.

GEERTZ, Clifford. **Nova luz sobre a antropologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

GOLDMAN, Marcio. Antropologia contemporânea, sociedades complexas e outras questões. **Anuário Antropológico**: 113-153, 1995.

GOMES, Renata. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: FURTADO, Beatriz (Org.). **Imagem contemporânea**: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games...São Paulo: Hedra, 2009.

GONDIM, Linda; LIMA, Jacob. **A pesquisa como artesanato intelectual**: considerações sobre método e bom senso. São Carlos: EdUFSCar, 2006.

GOYTISOLO, Juan Vallet de. **O perigo da desumanização através do predomínio da tecnocracia**. São Paulo: Mundo Cultural, 1977.

GUINNESS WORLD RECORDS GAMES 2009. São Paulo: Ediouro, 2009.

GUINNESS WORLD RECORDS GAMES 2008. São Paulo: Ediouro, 2008.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos**: 50 anos de interação e diversão. Teresópolis: Novas Ideias. 2010.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigines do pós-humano. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 33-118.

HANNERZ, Ulf. Os limites de nosso auto-retrato: antropologia urbana e globalização. **Mana**. 5(1): 149-155, 1999.

HORNBORG, Alf. Symbolic technologies: machines and the Marxian notion of fetishism. **Anthropological Theory**. 1(4): 473-496.

JANSZ, Jeroen; MARTENS, Lonneke. Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. **New Media & Society**. 7(3): 333-355, 2005.

JINDRA, Michael. Video game worlds. **Society**. 44(4): 67-73, 2007.

JUUL, Jesper. **A casual revolution**: reinventing video games and their players. Massachusetts: The MIT Press, 2010.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games**: from Pong to Pokemon – the history behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

LATOURE, Bruno. **Ciência em ação**: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

_____. **Jamais fomos modernos**: ensaios de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

_____. Technology is society made durable. In: LAW, John (Ed.). **A sociology of monsters**: essays on power, technology and domination. London; New York: Routledge, 1991. p. 103-131

LAW, John. Introduction: monsters, machines and sociotechnical relations. In: LAW, John (Ed.). **A sociology of monsters**: essays on power, technology and domination. London; New York: Routledge, 1991. p. 1-25.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Roberto. Um rio são muitos: de aventura e antropologia no rio São Francisco. **Tempo Social**. 12(2): 147-170, 2000.

LUGO, Willian. Violent video games recruit american youth. **Reclaiming Children and Youth**. 15(1): 11-14, 2006.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Etnografia como prática e experiência. **Horizontes Antropológicos**. 15(32): 129-156, 2009.

_____. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole. In: MAGNANI, José Guilherme Cantor; TORRES, Lilian de Lucca (Orgs). **Na metrópole**: textos de antropologia urbana. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

_____; MANTESE DE SOUZA, Bruna (Orgs). **Jovens na metrópole**: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007.

_____. Os circuitos dos jovens urbanos. **Tempo Social**. 17(2): 173-205, 2005.

_____. **Festa no pedaço**. Cultura popular e lazer na cidade. 3 ed. São Paulo: Editora Unesp; Hucitec, 2003.

_____. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. 17(49): 11-29, 2002.

_____. Tribos urbanas: metáfora ou categoria? **Cadernos de Campo**. 2(2): 49-51 1992.

MANILOWSKI, Bronislaw. **Argonauts of the Western Pacific**: an account of the native enterprise and adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea. London: Routledge, 2005.

McNAMEE, Sara. Foucault's heterotopias and children's everyday lives. **Childhood**. 7(4): 479-492, 2000.

MOLA, Luís Guilherme. **Jogos de computador e indústria cultural**: relações entre realidade e fantasia em um brincar mediado pela tecnologia. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Psicologia-USP, 1997.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NAISBITT, John. **High Tech High Touch**: a tecnologia e a nossa busca por significado. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.

NEWMAN, James. Playing (with) videogames. **Convergence**. 11: 48-67, 2007.

_____. **Videogames**. London: Routledge, 2004.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs). **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, p. 23-36, 2009.

NISKIER, Arnaldo. **O impacto da tecnologia**. Rio de Janeiro: Edições Bloch, 1972.

OLIVEIRA, Manfredo Araújo de. Tecnologia e intersubjetividade. **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, 3(2):147-162, 1972.

PANELAS, Tom. Adolescents and video games: consumption of leisure and the social construction of the peer groups. **Youth & Society**. 15(1): 51-65, 1983.

PEIRANO, Mariza. **A favor da etnografia**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1996.

PEREIRA, Vanessa Andrade. **Na Lan house, porque jogar sozinho não tem graça**. Tese de Doutorado. Museu Nacional, 2008.

_____. Entre *games* e folgações: apontamentos de uma antropóloga na *lan house*. **Etnográfica**. 11(2): 327-352, 2007.

PFAFFENBERGER, Brian. Fetishised objects and humanised nature: towards an Anthropology of Technology. **Man**. 23(2): 236-252, 1988.

RIBEIRO, Gustavo Lins. A globalização popular e o sistema mundial não hegemônico. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. 25(74): 21-38, 2010.

_____. Tecnotopia versus Tecnofobia: O mal-estar no século XXI. **Série Antropologia**. 248: 1-15, 1999.

RODRIGUES, Francisco Xavier. Modernidade, disciplina e futebol: uma análise sociológica da produção social do jogador de futebol no Brasil. **Sociologias**. 6(11): 260-299, 2004.

SAMPAIO, Inês Sílvia Vitorino. Preferências infantis no mundo dos jogos eletrônicos. In: SAMPAIO, Inês Sílvia Vitorino; CAVALCANTE, Andréa; ALCÂNTARA, Alessandra (Orgs.). **Mídia de chocolate**: estudos sobre a relação infância, adolescência e comunicação. Rio de Janeiro: E-papers, 2006. p. 125-137.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo. Cengage Learning, 2009.

_____. Pós-humano - por quê? **Revista USP**. 74: 126-137, 2007.

STRATHERN, Marilyn. No limite de uma certa linguagem. **Mana**. 5(2):157-175, 1999.

SEGURADO, Teresa. Violencia social y videojuegos. **Pixel-Bit - Revista de Medios y Educación**. 25: 45-51, 2005.

SILVA, Vagner Gonçalves. **O antropólogo e sua magia: trabalho de campo e texto etnográfico nas pesquisas antropológicas sobre religiões afro-brasileiras**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SISMONDO, Sergio. **An introduction to science and technology studies**. 2 ed. United Kingdom: Blackwell Publishing, 2010.

TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2 ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009.

THERBORN, Goran. Os campos de extermínio da desigualdade. **Novos Estudos**. 87: 145-156, 2010.

TOLEDO, Luiz Henrique de; COSTA, Carlos Eduardo (Orgs.). **Visão de jogo: antropologia das práticas esportivas**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2009.

_____. Jogo livre: analogias em torno das 17 regras do futebol. **Horizontes Antropológicos**. 14(30): 191-219, 2008.

TRIGUEIRO, Michelangelo Giotto Santoro. O debate sobre autonomia/não-autonomia da tecnologia na sociedade. **Sociologias**. 11(22): 158-197, 2009.

VALENTIM, Daniel. Entre brincadeiras e trocados: fragmentos etnográficos das experiências lúdicas de crianças em situação de rua em Fortaleza-CE. **Revista Três Pontos**. 4(2): 97-104, 2007.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.