

A ELASTICIDADE SEMÂNTICA DO FENÔMENO ESPORTIVO: PERSPECTIVAS DE ATORES SOCIAIS DOS E-SPORTS ¹

Doiara Silva dos Santos,

Universidade Federal de Viçosa (UFV)

Clarisse Silva Caetano,

Universidade Federal de Viçosa (UFV)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: ciberespaço, e-sports, sociologia.

INTRODUÇÃO

O esporte, à luz de diferentes fontes de interpretação científica, é caracterizado como um fenômeno cultural moderno, que se caracteriza como polimorfo e polissêmico, em constante transformação (QUEIRÓS, 2004).

Quanto às suas formas de expressão, o esporte é dotado de características que se configuram e reconfiguram de acordo com dinâmicas histórico-sociais que se estabelecem, se ampliam e se modificam. Os sentidos e significados empreendidos no esporte passa por construções e rupturas, significações e apropriações variadas, de acordo com as experiências dos sujeitos. Trata-se da “elasticidade semântica” do fenômeno, conforme Bourdieu (1990), que traduz em possibilidades diferentes, opostas e até contraditórias os usos de determinado fenômeno, neste caso, o esporte.

Os “*e-sports*” podem ser compreendidos como uma expressão da cultura esportiva consonante ao paradigma social que implica a cibercultura como conjunto de práticas sociais que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço (LEVY, 1999). O objetivo é analisar sentidos e significados da cibercultura esportiva para atores sociais implicados no universo dos e-sports, a saber: *streamers* (pessoas que transmitem conteúdos em plataformas *online*) e ciberatletas (praticantes de jogos digitais tridimensionais, individualmente ou em grupos, em redes locais ou em conexões diretas com a internet) (GAMA, 2005).

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

METODOLOGIA

Foram entrevistados, por meio eletrônico, ciberatletas e *streamers* de e-sports. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Viçosa, sob o parecer 4.153.408. Empreendeu-se uma análise qualitativa com interpretações integradoras dos dados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este estudo apresenta a análise parcial de dados de um estudo maior. Aqui apresentam-se discussões de duas entrevistas, sendo uma com um profissional *streamer* (ST) de e-sports e outra com uma ciberatleta profissionalizada (CA).

É comum ao ST e à CA a noção de que os e-sports representam para eles uma atividade profissional e, portanto, tratada por eles com seriedade, preparação e treinamento, embora, no Brasil, essa profissionalização seja incipiente e pouco incentivada ou compreendida. Ambos mencionam o *networking* como essencial para conseguirem patrocinadores e contratos. Apontam que o mundo *online* favorece o contato com pessoas de qualquer lugar do mundo, com troca de experiências que somam ao nível técnico, à socialização e percepção cultural sobre o fenômeno.

CA, que joga futebol nos e-sports, ressalta a forma ampla de vivenciar o jogo, assumindo vários papéis, com um conjunto de habilidades que envolvem percepção técnico-táticas gerais da modalidade e próprias dos e-sports.

CA e ST percebem a reprodução de estereótipos no que se refere a questões de gênero, afirmando que: “infelizmente continuam com aquela ideia de que uma menina não pode jogar futebol. Ou que você tinha que tá fazendo ou jogando outra coisa” (CA, 2020). Enquanto ST assegura: “Mulher, não interessa o que ela joga, o quão boa ela é no jogo...você vê as mesmas piadas idiotas, imbecis que você vê na rua, elas são levadas para internet pelos jovens, como: você tinha que tá lavando roupa, fazendo comida...ah, é gostosa, mostra o peito!” ST menciona, também, preconceitos étnico-raciais nas transmissões de jogos.

CA e ST afirmam que esportes tradicionais fizeram parte dos seus interesses iniciais pelos e-sports ao frequentarem, por exemplo, estádios de futebol ou assistirem esportes pela televisão. Entretanto, ambos mencionam que a prática das formas tradicionais de esportes não

faz mais parte do seu cotidiano, devido a dificuldades de conciliação de horários com o trabalho *online*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a cibercultura esportiva produz e reflete práticas, atitudes e valores análogos ao modo tradicional de vivência do esporte, reproduzindo estereótipos e preconceitos, sonhos de ascensão social e perspectivas de profissionalização. Ao mesmo tempo, apresenta significados próprios quanto à percepção de uma possibilidade ampla de vivenciar o esporte em plataformas que articulam a experiência cultural no diálogo entre o local e o global.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, P. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

GAMA, D. R. Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais: Considerações Epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 26, n. 2, p. 163-177, jan. 2005.

LEVY, P. **Cibercultura**. (6ª ed.). São Paulo: Editora 34, 1999.

QUEIRÓS, P. M. L. Para um novo enquadramento axiológico na participação de crianças e jovens no desporto. *In*: GAYA, A.; MARQUES, A.; TANI, G. (Orgs.). **Desporto para crianças e jovens: razões e finalidades**. Porto Alegre: UFRGS, 2004.