

ESPORTS, ESPETÁCULO E MATERIALIDADE: reflexões sobre a prática profissional durante a pandemia de covid-19¹

ESPORTS, SPECTACLE AND MATERIALITY: thoughts about the professional activity during the covid- 19 pandemic

Tarcízio Macedo²

Suely Fragoso³

Resumo: Neste artigo, discutimos as mudanças na prática profissional de esports durante o período de distanciamento social imposto pela pandemia de covid-19. Nossas considerações baseiam-se em um conjunto de relatórios de consultores e artigos publicados pela imprensa especializada no Brasil e no exterior. Identificamos a ocorrência de quatro narrativas, que denominamos: suspensão, imunidade, imaterialidade e reconfiguração. Além da importância da materialidade e do espaço físico para a prática dos esports, já mencionada na literatura anterior, nossa análise destacou a centralidade da espetacularização da mídia para a viabilização do esporte profissional em um contexto capitalista. As restrições impostas pela pandemia também destacaram que, embora amplamente mediada, essa espetacularização depende fortemente da convergência das pessoas para um único local físico.

Palavras-Chave: Esports. Espetáculo. Materialidade.

Abstract: In this article, we discuss the changes in professional esports practice during the period of social detachment imposed by the covid-19 pandemic. Our considerations are based on a set of consultants' reports and articles published by the specialized press in Brazil and abroad. We identified the occurrence of four narratives, which we call: suspension, immunity, immateriality and reconfiguration. In addition to the importance of materiality and physical space for the practice of esports, already mentioned in the previous literature, our analysis highlighted the centrality of the spectacularization of the media for the viability of professional sport in a capitalist context. The restrictions imposed by the pandemic also underlined that, although widely mediated, this spectacularization relies heavily on the convergence of people to a single physical location.

Keywords: Esports. Spectacle. Materiality.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Ciberultura do XXX Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo - SP, 27 a 30 de julho de 2021.

² Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Email: tarciziopmacedo@gmail.com.

³ Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRGS e Pesquisadora CNPq, PhD in Communications Studies pela University of Leeds. Email: suelyfragoso@ufrgs.br.

1. Introdução

Em 2020, a pandemia de covid-19 promoveu a reorganização da vida de bilhões de pessoas, que experimentaram uma abrupta ruptura e precisaram reordenar os arranjos espaciais que até então referenciavam seu cotidiano. O fechamento das instituições de ensino e dos locais de trabalho levou à convergência repentina de diferentes tipos de práticas sociais para um único ambiente, em geral doméstico, acelerando o “embaçamento e a convergência dos espaços sociais que haviam sido promovidos pelo neoliberalismo, [que] foram subitamente levados ao seu extremo”⁴ (FUCHS, 2020, p. 378). Do mesmo modo, a necessidade de distanciamento social para conter o avanço da pandemia causou a suspensão das atividades esportivas, incluindo pela primeira vez o cancelamento daquelas que movimentam somas astronômicas em escala global, como o futebol e os Jogos Olímpicos de Verão 2020.

Em um primeiro momento, os *esports* foram considerados os únicos capazes de sobreviver sem alterações nesse cenário, pelo menos de acordo com aquela parcela da imprensa especializada que se concentra sobre o fato de que as partidas são disputadas online. A partir disso, os críticos da equalização dos *esports* aos demais tipos de esportes tendem a concentrar-se na suposta falta de demanda física, ou seja, de esforço corporal, e na ausência da necessidade de copresença física dos participantes e do público durante as partidas. Enquanto a primeira parte desse argumento já foi amplamente endereçada na literatura existente sobre o assunto (JONASSON; THIBORG, 2010; MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019; TAYLOR, 2012 e outros), a segunda raramente é questionada.

Ao longo de 2020, quando a pandemia de covid-19 levou à suspensão das atividades de esportes profissionais “presenciais”, como o futebol e o basquete, os dois lados daquele argumento foram mobilizados na suposição de que os *esports* não seriam afetados. Em dado momento, prevaleceu a ideia de que os *esports* seriam a prática esportiva “mais antivírus do mundo” (SEGAL, 2020), percepção baseada na pressuposição de que a independência da corporeidade e de compartilhamento do espaço físico permitiriam a continuidade da prática.

Entretanto, as competições de *esports* também foram interrompidas e, em seu retorno, foi possível verificar que o distanciamento social impactou a configuração dessa modalidade esportiva. Nem poderia ter sido diferente, uma vez que, como já foi destacado por alguns

⁴ No original, em inglês: “*The blurring and convergence of social spaces that had been advanced by neoliberalism was suddenly taken to its extreme.*”

autores anteriores (FALCÃO *et al.*, 2020; HAMARI; SJÖBLOM, 2017; MACEDO; FRAGOSO, 2019; TAYLOR, 2012), a pressuposição de que os *esports* independem da corporeidade e da presença em um espaço físico compartilhado é equivocada.

A base empírica de nossas considerações neste artigo é um conjunto exploratório de relatórios de consultoras de mercado e matérias publicadas pela imprensa especializada no Brasil e no exterior, durante o período de fevereiro a dezembro de 2020. Com base nesse material e a partir da mobilização de uma parcela do conhecimento já estabelecido sobre os *esports*, discutimos algumas situações encontradas na imprensa especializada em *games* e em observações realizadas ao longo do período, tanto em cenários competitivos profissionais de jogos digitais quanto na indústria de *esports*.

Na próxima seção buscamos esclarecer o que entendemos por *esport*, bem como o alcance que damos ao fenômeno neste trabalho. Depois disso, destacamos algumas características fundamentais da atividade, como a imprescindibilidade da mediação tecnológica, e como elas orientam vocações como a da transmissão ao vivo. Essas características permitem compreender, também, como os *esports* profissionais se aproximam e se diferenciam de outras situações de jogo. Ainda nessa seção, discutimos também a importância e centralidade da espetacularização para a realização dos *esports* enquanto prática esportiva. Esses elementos orientam diversas crenças comuns sobre os *esports*. A primeira, mais popular porém falaciosa, apoia-se na mediação tecnológica para sugerir que os *esports* independeriam da copresença física e dos espaços materiais. A segunda vai no sentido contrário pois constata, a partir da importância da espetacularidade, da teatralidade e da dimensão espacial para o evento esportivo, a necessidade de demarcação de um espaço comunal e ritualístico no qual o espetáculo é instituído (GUMBRECHT, 2014; REQUENA, 1988).

Após essas considerações, apresentamos os resultados da análise dos documentos consultados, que revelou a existência de quatro orientações no discurso sobre o impacto que o distanciamento físico exigido pela pandemia de covid-19 teve sobre os *esports*. Descrevemos e discutimos cada uma dessas quatro narrativas, que denominamos suspensão, imunidade, imaterialidade e reconfiguração. Entre outras percepções, destacamos a confusão, por parte das consultoras e da mídia especializada, entre os condicionantes e contextos do *live streaming* de jogos amador e semiprofissional em comparação com os *esports*. Percebemos também como o encadeamento das narrativas evidenciou a impossibilidade de negar o impacto das limitações do trânsito de pessoas e da copresença para as competições profissionais de jogos digitais.

Finalmente, destacamos a importância da espetacularização midiática para a viabilidade dos *esports* apontando que, ao contrário do senso comum, essa espetacularização, embora mediada, depende fortemente da convergência de pessoas para um único espaço físico.

2. *Esports*

Apesar do fôlego conquistado pela literatura sobre *esports* nos últimos anos, as definições sobre o fenômeno ainda sofrem com imprecisões e carência de especificidades. Para Wagner (2006), uma das primeiras aparições da expressão *esports* encontra-se em um comunicado de imprensa de 1999 da *Online Gamers Association*. O mesmo autor oferece ainda uma definição sobre o assunto, segundo a qual “*esports* é uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”⁵ (WAGNER, 2006, p. 438).

Essa definição foi o ponto de partida de diversos autores, como Jin (2010), que argumenta que, em sua origem, a expressão *esports* dizia respeito ao âmbito limitado das ligas esportivas eletrônicas que competiam por meio de jogos em rede. Com o crescimento da popularidade dos jogos online, esse alcance foi expandido e passou a incluir também atividades culturais e de natureza mercantil, em diversas esferas de commodificação, que vão do trabalho dos jogadores (mediatizados) ao consumo, produção e distribuição de bens virtuais e conjuntos de ícones e ídolos publicitários-midiáticos provenientes das arenas dos jogos digitais. Nessa direção, Jin entende os *esports* como: “um jogo de computador jogado em competições profissionais, especialmente quando assistido por fãs e transmitido pela internet ou televisão”⁶ (2010, p. 64).

Em uma das obras mais populares sobre o assunto, Taylor (2012) prefere documentar como a comunidade compreende e produz a prática enquanto esporte. A autora direciona os leitores para as definições de Wagner (2006), já mencionada, e Jonasson e Thiborg (2010). Para estes últimos, *esports* são esportes que têm lugar no e por meio do ciberespaço e constituem uma nova forma esportiva – competitiva e profissional – de jogar no computador (2010, p. 288). Em 2017, Hamari e Sjöblom realizaram um esforço de revisão sobre o conceito. A partir das propostas que resgataram, os autores definiram *esport* como “uma prática esportiva

⁵ No original, em inglês: “*eSports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies*”.

⁶ No original, em inglês: “*a computer game played in professional competitions, especially when it is watched by fans and broadcast on the Internet or on television*”.

na qual os aspectos primários do esporte são viabilizados por sistemas eletrônicos [e] o input dos jogadores e times, bem como o output do sistema de esports são mediados por interfaces humano-computador”⁷ (2017, p. 211). Mais recentemente, Pedraza-Ramirez et al. (2020, p. 4) propuseram uma contribuição mais detalhada. Para eles,

esports é a prática casual ou competitiva de jogar videogames específicos, que proporcionam desenvolvimento profissional e/ou pessoal para o jogador. Essa prática é viabilizada por sistemas eletrônicos, como computadores, consoles, tablets ou telefones celulares, nos quais os times e jogadores individuais praticam e competem em campeonatos online e/ou em redes locais de nível amador ou profissional⁸.

Nota-se que a maior parte das definições é operacional e parte de uma concepção de esporte que é anterior aos *esports*. No entanto, sem descaracterizar a relevância do elemento esportivo nos *esports*, é importante atentar para as demais características que configuram essa prática e que vão além do âmbito das competições e transmissões (JIN, 2010).

2.1. Caracterização dos Esports

Estamos considerando *esports* os jogos competitivos organizados em que os jogadores utilizam tecnologias digitais para interagir em um mundo de jogo de natureza virtual. Essa mediação torna mais clara a natureza da perspectiva racional que rege essa prática esportiva, uma vez que as medidas quantificáveis que demarcam a competição passam pelo registro das interfaces. A igualdade de condições para as disputas também depende de demandas adicionais em comparação com outros esportes, como a disponibilidade de conexões e equipamentos (hardware e software) com as mesmas capacidades para todos os jogadores. Do mesmo modo, a natureza mediada dos *esports* evidencia a vocação para a transmissão das partidas, que é comum a todas as práticas esportivas. No entanto, em comparação com outros esportes, os *esports* destacam-se pelas relativas “facilidades” de transmissão dos jogos, o que ajuda a compreender a vocação para o *live streaming*⁹, inclusive para partidas amadoras e semiprofissionais.

⁷ No original, em inglês: “a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces.”

⁸ No original, em inglês: “Esports is the casual or organized competitive activity of playing specific videogames that provide professional and/or personal development to the player. This practice is facilitated by electronic systems, either computers, consoles, tablets, or mobile phones, on which teams and individual players practice and compete online and/or in local-area-network tournaments at the professional or amateur level”.

⁹ *Streaming* é uma expressão normalmente usada para a transmissão de conteúdo digital online. É um fenômeno cultural que permite a difusão ao vivo de conteúdo audiovisual gerado pelos próprios usuários.

Outro aspecto que a mediação tecnológica torna mais evidente nos *esports* é a espetacularização, no sentido proposto por Rubim (2002, p. 16), que a define “como um processo, através do qual, pelo acionamento de dispositivos e recursos dados, produz-se o espetáculo. Ou melhor, o espetacular”. Nessa abordagem, o espetacular seria uma construção social e discursiva (RUBIM, 2002), estruturada e significada a partir de uma variedade de dimensões – emocionais, sensoriais, valorativas e também cognitivas, enredadas pela espetacularização.

O esporte está associado à ideia de espetáculo desde sua origem: devido à sua própria natureza agonística, a espetacularização do jogo precede a ideia de espetáculo midiático. Kellner (2003) diz que o espetáculo e os jogos possuem uma relação tanto lógica quanto histórica. Para ele, a dinâmica de espetacularização dos esportes – isto é, o processo em que elementos, formas, dispositivos e recursos são usados para o acionamento do espetáculo – não é recente: as raízes dos jogos, exemplares do entretenimento popular, estão fundadas na natureza do espetáculo. O autor considera que a mercantilização e a espetacularização dos esportes são características da sociedade contemporânea e destaca, também, a passagem de uma cultura em que o esporte estabelecia referências para a inserção no modo industrial de produção, por meio do talento e esforço individuais, para um momento em que o marketing esportivo assume a frente. No período pós-industrial, segundo ele, o esporte espetacularizado tornou-se um importante vetor de globalização e transnacionalização (KELLNER, 2003).

Além disso, Kellner nota que cada meio de comunicação abriga inúmeras formas de espetáculo, dando destaque a diferentes elementos. Ao longo do tempo, desenvolvem-se novas formas espetaculares, caracterizando uma nova cultura do espetáculo, uma na qual o autor identifica diferentes manifestações, entre as quais destaca os tecnoespetáculos, megaespetáculos e espetáculos interativos (2003). Para ele, as tecnologias comunicacionais chegam a determinar “os perfis e as trajetórias das sociedades e culturas contemporâneas, pelo menos nos países capitalistas avançados, ao mesmo tempo em que o espetáculo também se torna um fato marcante da globalização.” (KELLNER, 2003, p. 5). Ao concebermos os *esports* como parte de uma genealogia histórica dos esportes e legítimo herdeiro dessa tradição (JONASSON, 2016; MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019), é possível recuperar um entendimento da dimensão espetacular dos *games*, em geral, e dos *esports*, em particular.

Autores precedentes, como Borowy e Jin (2013), endereçaram os diferentes fatores que constituem os *esports*, entre os quais figura a espetacularidade. A posição particular do *esport*

como uma amálgama entre esporte, mídia e tecnologia o coloca como um estudo de caso ideal do espetáculo virtualizado (BOROWY; JIN, 2013) ou tecnoespetáculo (KELLNER, 2003). Consta-se, nessa dinâmica, a perenidade de um elemento que é central para os pontos discutidos neste artigo: a presença do público, que permanece desde os Jogos Olímpicos da Antiguidade até o espetáculo comercial midiático do esporte de hoje. Para Borowy e Jin (2016), o reconhecimento da importância da teatralidade e do espetáculo é uma das razões pela qual o *esport* tem proliferado e mantido seu crescimento. Assim, caráter espetacular dos *esports* está associado à presença de grandes multidões nas arenas esportivas (FIG. 1).



FIGURA 1 – Fase final do *League of Legends World Championship* 2019, na arena de esportes AccorHotels Arena, em Paris, França
FONTE – Young-Wolff (2019)

Em sua discussão sobre o público esportivo e as estratégias de reencantamento do mundo, Gumbrecht (2014) sublinhou a importância da aura sagrada dos estádios evocando uma imagem que, não por coincidência, remonta à descrição do círculo mágico por Huizinga (2001). Para Gumbrecht, os estádios

são espaços que requerem e desencadeiam camadas de comportamento ritualizado durante aqueles momentos relativamente curtos em que eles estão cheios de ação. Tanto para os atletas quanto para os espectadores, estar no estádio não é primeiramente sobre inventar e exibir ações individualizadas, mas sim sobre inscrever-se, fisicamente, em uma ordem preexistente que aceita apenas pequenas variações¹⁰ (GUMBRECHT, 2014, p. 45).

¹⁰ No original, em inglês: “spaces that require and trigger layers of ritualized behavior during those comparatively short moments in which they are filled with action. Being in a stadium, both for athletes and

O mesmo autor destaca a importância da copresença física para o público e o jogador, e a intensidade do contraste entre os momentos de ação intensa e os intervalos de repouso. A arena de jogo vazia guarda a promessa de um momento comunal, uma expectativa explosiva que o público compartilha com os jogadores. Essa dimensão relacional – e sensorial – que a física do espetáculo exerce naqueles que dele participam e experimentam compõe um aspecto que não deve ser negligenciado. É parte intrínseca do modelo dos espetáculos esportivos há séculos, como nos lembra Requena (1988). O *esport*, como herdeiro desta tradição (JONASSON, 2016; MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019), não abre mão dessa espacialidade espetacular.

As condições de espetacularidade na produção de jogos digitais voltados para a prática do *esport* tornam-se visíveis quando definimos a espetacularidade de um fenômeno em termos de seu potencial para *vir a ser* um espetáculo (REQUENA, 1988). Ao partimos do pressuposto de que há fenômenos mais espetaculares que outros e que nem todos podem ser um espetáculo, é possível argumentar acerca da criação de condições de espetacularidade na produção de jogos digitais para a prática do *esport*.

O significado imputado à prática esportiva profissional passa pelo espaço, pelo tempo e pela morfologia social que lhe é atribuída, isto é, a constituição do público, o desenvolvimento de redes particulares de relações e interesses, divisão social do trabalho dentro e fora do espaço-tempo de jogo e vínculos variados para além do *esport*, do esporte e das práticas corporais. Nossa percepção recupera e amplia a compreensão do *ethos* do *esport*-espetáculo segundo a perspectiva de Damo (2005) acerca do futebol-espetáculo, que considera quatro processos: i) a composição do público, condição necessária ao espetáculo e que inclui também suas sensibilidades; ii) os dispositivos utilizados para a preparação dos profissionais para o e do espetáculo, que o delimitam com um saber-fazer específico; iii) a mediação (tecnológica) especializada que atua na recriação e no acionamento do espetáculo; iv) os agentes, agências e governanças que controlam política, econômico e administrativamente esta matriz dos *esports*. Acrescentamos a estes a dimensão física, espacial e material do espetáculo, presente na abordagem de Requena (1988), argumentando que a existência da arena, corpos dos jogadores, aparatos e dispositivos técnicos necessários ao jogo são elementos fundamentais de arranjo do espetáculo e componentes essenciais da própria ideia de *esports* profissional.

spectators, is not primarily about inventing and showing individualized action. It is about inscribing oneself, physically, into a preexisting order that only allows for narrow spaces of variation.”

A importância da teatralidade, da presença do público e da espetacularização é apenas um dos fatores deixados de lado nas suposições de independência dos *esports* em relação ao espaço físico. A ele podemos acrescentar a importância da relação corpo-tecnologia (a maestria no uso dos equipamentos necessários para a competição), a demanda de esforço físico (TAYLOR, 2012; WITKOWSKI, 2009; TAYLOR; WITKOWSKI, 2010) e também aspectos como classe social, gênero e raça. Também influem sobre o jogo diversos fatores contextuais, como a geografia e o lugar dos *esports* na cultura local (MACEDO; FRAGOSO, 2019) e outros.

3. Análise

A intenção deste artigo é identificar e discutir as mudanças na prática profissional de *esports* em consequência das imposições de distanciamento social no contexto da pandemia de covid-19. Para isso, coletamos e observamos um conjunto exploratório de 58 matérias publicadas por 25 veículos/editorias da imprensa especializada entre fevereiro e dezembro de 2020, no Brasil (25) e no exterior (33), 23 comunicados das desenvolvedoras e 11 dados/relatórios sobre a indústria global de *games* e *esports* de empresas de análises de dados e sites especializados que monitoram o setor¹¹. Todos os conteúdos tratam sobre as relações entre as indústrias dos *esports* e *games* no contexto da pandemia de covid-19.

A coleta foi realizada através do monitoramento de alguns dos jogos, torneios e campeonatos relevantes na indústria global de *esports* – considerando seus vários gêneros e plataformas (computador, consoles, *smartphones* e *tablets*) ao longo do ano de 2020. A observação continuada deu-se a partir da presença e participação junto a jogadores amadores e semiprofissionais, bem como na rede que movimenta os atores da indústria. Em complementação e, em ocasiões, para confirmação de que não se tratava de evento isolado, foram realizadas buscas na web a partir de palavras-chaves. Desse modo, trata-se de uma análise qualitativa e exploratória, com vistas a uma visão geral dos principais temas e narrativas presentes no conjunto dos textos analisados.

De posse desse material, selecionamos do texto de cada matéria o cerne das informações sobre a organização (ou reorganização) dos *esports* ao longo do período estudado e

¹¹ O *corpus* utilizado nesta análise está disponível em: <https://www.ufrgs.br/lad/producao/corpus-esport2021>. Neste artigo, alguns dos textos são citados ora como exemplos das narrativas veiculadas, ora para reconstruir os acontecimentos ocorridos durante as mudanças na prática dos *esports*.

organizamos o material em tabelas, mantendo oculta a informação de fonte e data. O conjunto do material revelou a existência de quatro tendências nos discursos da mídia especializada e empresas de consultoria. Optamos por denominar essas quatro narrativas como suspensão, imunidade, imaterialidade e reconfiguração. Quando cotejadas com as datas dos textos analisados, essas categorias revelaram uma afinidade com a ordem cronológica. Todavia, como as narrativas se sucederam em um período relativamente curto, preferimos vincular apenas os casos muito evidentes, como na passagem da segunda para a terceira categoria. Finalmente, não houve correlação entre as quatro narrativas e as origens dos textos analisados, o que indica que elas ocorreram em materiais produzidos com diferentes finalidades e em veículos diversificados.

3.1. Primeira narrativa: suspensão

Diante das restrições às práticas esportivas em geral impostas pelo distanciamento social, as produtoras, organizadores e equipes de jogadores reconheceram prontamente que a materialidade impõe limites importantes aos *esports*. Mesmo podendo ser jogados online e assistidos ao vivo, a dificuldade de garantir a estabilidade/qualidade das conexões e assegurar a realização de um jogo com igualdade de condições, por exemplo, forçaram produtoras a adiarem, suspenderem temporariamente ou mesmo cancelarem campeonatos internacionais relevantes a exemplo do *Mid-Season Invitational (MSI) de League of Legends* (Riot Games, 2009), *Free Fire World Series 2020* de *Free Fire* (Garena, 2017) e *The International* de *Dota 2* (Valve, 2013).

No Brasil, a Riot Games suspendeu o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL) e o Circuito Desafiante em decorrência da chegada da pandemia ao país. Há registros de que, naquele momento, a desenvolvedora cogitou manter as partidas locais do CBLoL em formato remoto, da forma como acontece o Circuito Desafiante, mas voltou atrás e cancelou até mesmo as partidas deste último, porque mesmo esse modelo mobiliza profissionais e equipes presencialmente (GLOBOESPORTE.COM, 2020). Outros exemplos de atividades de *esports* canceladas pela pandemia foram o *ESL One Rio Major 2020* de *Counter-Strike: Global Offensive (CS:Go)* (Valve, 2012), *FIFA Ultimate Team Champions Cup Stage V* de *Fifa 20* (EA, 2019), *Six August 2020 Major* de *Rainbow Six Siege* (Ubisoft, 2015) e *2020 Fortnite World Cup* de *Fortnite* (Epic Games, 2017).

Logo após o anúncio de que a Organização Mundial da Saúde (OMS) havia classificado a covid-19 como uma pandemia, a consultora Newzoo (2020) estimou o impacto de curto prazo da crise sanitária global no setor, revisando a geração de receitas para aquele ano abaixo das previsões anteriores. A redução esperada era superior a 40 milhões de dólares e viria em decorrência não de uma diminuição da quantidade de público ou do aumento da oferta de eventos, mas dos adiamentos, cancelamentos e adaptações das atividades presenciais ao formato online. Isso se deve ao fato de que os modelos de negócios dos *esports* seguem a cartilha dos esportes convencionais, sendo a maior parte da receita vinda do comércio de *merchandising*, ingressos, direitos de mídia, patrocínios e publicidade. De todo modo, as consultoras de mercado consideravam, naquele momento, que o impacto de curto prazo nos *esports* seria limitado, uma vez que os contratos anuais haviam sido fechados antes que a crise sanitária se tornasse global, como mostram, por exemplo, Newzoo (2020) e Hall (2020).

Por outro lado, no primeiro trimestre ainda era cedo para avaliar o impacto da pandemia na indústria de *games* e nos *esports*. Mais para o final do ano, em novembro, o *The Esports Observer* (SECK, 2020b), um site especializado em informações comerciais de *esports*, lançou um relatório com uma classificação detalhada sobre as contínuas consequências das políticas de controle da covid-19 no *ranking* e nas competições esportivas. Baseada em análises da consultoria Newzoo, essa métrica considerava seis indicadores-chave de desempenho: o número de jogadores ativos mensais (30%); premiações de *esports* distribuídas (25%); horas assistidas de *esports* (no *Twitch* (20%); total de horas assistidas no *Twitch*: (15%); número de torneios (5%); *streams* simultâneos do *Twitch* (5%) (MURRAY, 2018).

De acordo com o primeiro e o terceiro relatório, o título mais prejudicado pelo cenário de crise sanitária global teria sido *Rainbow Six Siege* (Ubisoft, 2015), que saiu da quarta posição do primeiro grupo (*tier* 1) durante o primeiro trimestre de 2020 para a 13ª posição do grupo 3 (*tier* 3) no terceiro trimestre do ano, por consequência da falta de competições esportivas presenciais relevantes (SECK, 2020a, 2020b). Outras quedas também foram atribuídas à ausência dos grandes torneios presenciais que constroem o cenário competitivo, entre elas o de *CS:Go* (Valve, 2012), *Dota 2* (Valve, 2013) e *Fortnite* (Epic Games, 2017). Conforme o relatório, as competições fazem com que o índice de impacto de um título aumente, na medida em que tradicionalmente apresenta o maior prêmio de *esports* e mobiliza a comunidade base de jogadores. Conforme as ações esportivas presenciais da maioria dos 15 jogos dispostos no *ranking* foram severamente comprometidas pelas políticas contra a covid-

19 (SECK, 2020b), as classificações do impacto dos *games* foram alteradas. Essa mudança mostra que existe um evidente impacto da dimensão física do espetáculo para a promoção de cenários competitivos na indústria global de *esports*.

Diante dos sinais de continuidade da necessidade das políticas de enfrentamento à covid-19 mesmo após a descoberta de vacinas eficazes, as expectativas iam no sentido de novas reduções de receita nos *esports* (SECK, 2020b; RIETKERK, 2020a, 2020b). No entanto, uma nova narrativa sobre os impactos das políticas de combate à pandemia no cenário profissional estava emergindo.

3.2. Segunda narrativa: imunidade

Após esse impacto inicial uma *segunda narrativa* foi inflamada com um fluxo constante de manchetes afirmando que o mercado de *games*, *esports* e o *streaming* seriam, a princípio, “imunes” à crise instaurada pela pandemia. Essa mudança reflete tanto a percepção de que o aumento do tempo em casa causado pela quarentena e o distanciamento social implicaria em maior consumo de *games* em geral e também maior consumo de *streaming* de jogos (NEWZOO, 2020; RIETKERK, 2020a), quanto pela rápida resposta de alguns cenários competitivos na adoção de formatos alternativos para permitir a continuidade de ligas e torneios durante a vigência de políticas de controle à covid-19.

Emerge com força nesse momento a celebração dos *esports* como “[...] uma das únicas competições ao vivo que atendem aos padrões dos Centros de Controle e Prevenção de Doenças” (SEGAL, 2020, online)¹², como o único esporte – e potencial substituto das modalidades tradicionais naquele momento – que se poderia assistir simultaneamente no período mais crítico da pandemia e um momento crucial de validação da modalidade. Esse discurso aparece em textos como os de Amenabar (2020), Gault (2020), Hall (2020), Segal (2020) e Smith (2020a, 2020b).

Um aspecto perceptível nesse discurso de “imunidade ao coronavírus” e de possíveis impactos positivos da pandemia para as competições online é a confusão entre *esports* e *streaming* de *games*. Ainda que o adiamento e/ou cancelamento de eventos presenciais tenha levado a um crescimento mais acelerado do que o esperado para 2020 nas receitas do *streaming* de *esports* (RIETKERK, 2020a, 2020b), a maior parte dos dados de consultorias especializadas

¹² No original, em inglês: “one of the only live contests that meet the standards of the Centers for Disease Control and Prevention.”

sobre o aumento do consumo de jogos online está relacionada ao número de pessoas jogando ou assistindo *live streaming* de jogos. Por exemplo, durante o primeiro período de *lockdown* em partes dos EUA, a atividade de jogos online aumentou 75% nos horários de pico (SHANLEY, 2020) e a *Steam*, uma plataforma e fórum de distribuição de jogos, anunciou um novo recorde de 20 milhões de usuários simultâneos no mesmo período¹³.

A ideia de que os *esports* não seriam impactados negativamente pela covid-19 se apoiava diretamente dessa confusão entre jogar online, assistir *streamings* não-profissionais e *esports*¹⁴. A esse respeito, vale destacar que os *esports* camuflam o monopólio estético e temático exercido pela sua modalidade profissional (de espetáculo mais complexificado ou de alto rendimento) mais facilmente que outros esportes. Isso advém do maior acesso à transmissão de outros modelos configuracionais, como o jogo de improviso, informal, o jogo competitivo amador ou semiprofissional e o jogo escolar/universitário.

A não-diferenciação entre as diferentes modalidades apaga as diversas materialidades e espacialidades necessárias a cada uma delas: ao contrário dos *esports* profissionais, partidas informais não dependem de homogeneidade de condições para todos os jogadores. Do mesmo modo, o sucesso dos *streamers* não-atletas não depende necessariamente de sua maestria como jogadores, pois pode se apoiar na performance de entretenimento (MONTARDO *et al.*, 2017). Como já foi mencionado, os condicionantes tecnológicos e geográficos que afetam a prática competitiva profissional envolvem desde as diferentes camadas infraestruturais que a atividade demanda até as especificidades culturais (FALCÃO *et al.*, 2020; MACEDO; FRAGOSO, 2019).

Essas afirmações são baseadas na mesma retórica determinista que popularizou a ideia de que a comunicação mediada pela internet teria superado as distâncias geográficas (FRAGOSO, 2006, 2012), decretando o “fim do espaço”. Assim como em outros casos, no entanto, a soma entre a abrangência geográfica da internet e o “tempo real” da comunicação mediada apenas cria a ilusão de que as interações online ocorreriam de forma independente do espaço físico em que os sujeitos estão localizados. Isso vale também para os *games*, cujo vínculo com a espacialidade já foi discutido por diversos autores (FALCÃO *et al.*, 2020; FRAGOSO, 2015; MACEDO; FRAGOSO, 2019).

¹³ *Tweet* disponível em: <https://twitter.com/SteamDB/status/1239180882826715136>. Acesso em: 15 dez. 2020.

¹⁴ Ao assinalar essas diferenças, não pretendemos negar que a popularidade dos *esports* tem a ganhar com a integração e popularização promovidas pelos jogos *multiplayer* informais e pelos *streamers* de jogos não-profissionais.

Mesmo improcedente, a atribuição de total independência da materialidade e da espacialidade aos *esports* serviu para impulsionar o desenvolvimento de uma terceira narrativa, que se mostrou mais produtiva.

3.3. Terceira narrativa: imaterialidade

O pressuposto de que os *esports* independem da materialidade e da copresença foi o ponto de partida para uma primeira reorganização e reconfiguração das atividades esportivas, que procurou viabilizar o regresso dos *esports* de modo remoto (ou semi-remoto, pois cada equipe jogaria de seu próprio centro de operações). Várias competições retornaram seus cronogramas competitivos, a exemplo da *Overwatch League* e *CBLLoL*, cujas atividades reiniciaram com poucas semanas de diferença. Empresas como a Riot Games e Epic Games reconheciam a importância de fatores materiais como a qualidade dos equipamentos e das conexões disponíveis para os jogadores, porém consideravam que estes já pesavam nas partidas presenciais e estariam apenas mais difíceis de controlar no modo remoto (CACOPHONIE, 2020; CARBONE, 2020; GLOBOESPORTE.COM, 2020).

Ao mesmo tempo, a retomada das atividades de *esports* tornava mais visível que “o jogo não é imune ao coronavírus”¹⁵ (HALL, 2020, online), uma vez que os *esports* seguem o mesmo modelo de negócios que os esportes convencionais e, portanto, seria diretamente afetado pela impossibilidade da realização de competições ao vivo. Gault (2020) levanta outros aspectos em que a materialidade impacta diretamente sobre a viabilidade das competições de *esports*, como a necessidade de assegurar um jogo justo e igual entre as partes, um elemento central ao conceito de esporte. Nos *esports*, isso passa, por exemplo, pela garantia da disponibilidade de equipamentos idênticos e das mesmas condições de acesso à internet para todos os jogadores – como reconhecido pela desenvolvedora de *LoL* e de *Fortnite* em um de seus comunicados. Além disso, com os jogadores distantes do olhar dos árbitros, é mais difícil garantir que não ocorram trapaças, o que prejudica a preservação da integridade das competições.

Para exemplificar essa resposta à interrupção dos torneios presenciais adaptando-os para um formato exclusivamente remoto é possível mencionar casos como *Free Fire Continental Series* de *Free Fire* (Garena, 2017), *Call of Duty League*, *Hearthstone World*

¹⁵ No original, em inglês: “*gaming is not immune to the coronavirus*”.

Championship e *Overwatch League*, publicados e organizados pela Activision Blizzard, e *League of Legends Championship Series* (LCS) e CBLol, todos sob organização da Riot Games. Porém, a continuidade de competições online foi contestada por alguns jogadores. Gafford (2020) afirma que quase dois terços dos competidores solicitaram a interrupção da LCS por diferentes razões, como a necessidade de copresença (e portanto de circulação no espaço físico) dos membros da equipe e o desejo de retornarem aos seus países de origem. Como uma forma de retorno do investimento dos patrocinadores em meio à restrição de aglomerações e a adaptação dos torneios ao formato digital, pela primeira vez a Riot Games inseriu *banners* publicitários, em certos pontos do mapa do jogo, nas imagens transmitidas para o público de diferentes ligas competitivas, incluindo o campeonato mundial de 2020 (LOLESPORTS STAFF, 2020)¹⁶.

Vale notar, ainda, que essa adaptação para o modo remoto, durante o primeiro trimestre de 2020, restringiu-se às competições locais ou regionais, enquanto os maiores eventos de alcance global continuavam cancelados e alguns voltariam a acontecer acompanhados por uma quarta narrativa.

4.4. Quarta narrativa: reconfiguração

A quarta e última narrativa sobre a prática de *esports* durante a pandemia de covid-19 emergiu em meio ao relaxamento das medidas protetivas, entre a primeira e a segunda ondas da pandemia no hemisfério norte. Nesse período, eventos de *esports*, assim como os esportes convencionais, voltaram a acontecer com a criação de “ambientes de bolha” em estúdios de alta tecnologia sem a presença de fãs, restritos, por meio da adoção de protocolos de controle que visavam garantir a realização das partidas mantendo, na medida do possível, o distanciamento social. As adaptações podem ser exemplificadas pelo *League of Legends World Championship 2020*, um dos únicos eventos esportivos internacionais que chegaram a ocorrer presencialmente em 2020. Suas etapas haviam sido previstas para acontecer em diferentes cidades da China e, para adaptar-se ao momento da pandemia, foram concentradas em Xangai, onde 22 equipes de vários países, inclusive o Brasil, passaram por um período de quarentena antes do início das competições. Outra medida comum tanto nos esportes convencionais quanto nos *esports* foi a restrição da quantidade de público presente: no caso do *League of Legends*

¹⁶ Os jogadores continuavam com a visualização padrão, para evitar impacto sobre seu desempenho.

World Championship 2020, as primeiras fases foram realizadas sem a presença de público. A final do campeonato, realizada no dia 31 de outubro, foi acompanhada pela presença de apenas 6,3 mil torcedores, para os 33 mil assentos do estádio *Pudong Football*, em Xangai. A distribuição dessas vagas foi realizada por sorteio, do qual participaram mais de três milhões de jogadores chineses (NOGUEIRA, 2020; RAND, 2020).

A manutenção do principal campeonato de *LoL* em formato presencial durante a pandemia foi um dos responsáveis pelo relatório do *The Esports Observer* classificá-lo como o jogo de computador de maior relevância – assim como de maior impacto relacionado aos *esports* – pelo sexto trimestre consecutivo (fundamentado nos índices de audiência, base de jogadores e competições esportiva). O relatório também aponta que o título foi o *game* mais assistido na plataforma de streaming *Twitch* durante o primeiro e o terceiro trimestre de 2020 – o que inclui competições não profissionais e de *esports* –, com a etapa inicial do *World Championship 2020* de *LoL* contribuindo significativamente para a forte visibilidade do cenário competitivo do jogo (SECK, 2020b).

A iniciativa da Riot Games foi a mais radical, mas nem todos os cenários competitivos adotaram a mesma estratégia. A *Overwatch League 2020*, por exemplo, adaptou a estrutura do seu mundial para um formato alternativo para o qual as equipes foram divididas em dois grupos regionais: América do Norte e Ásia. Cada região contou com suas próprias etapas, a partir das quais foram escolhidos os dois melhores times de cada uma, que, por sua vez, avançaram para as finais. Diferentemente do campeonato mundial de *LoL*, que ocorreu presencialmente em um estádio olímpico e com a presença reduzida de público, as finais da *Overwatch League 2020* ocorreram online (WEBSTER, 2020).

No entanto, para minimizar problemas causados pelo modo remoto e graças ao retorno das viagens internacionais a alguns países, os dois representantes norte-americanos viajaram para a Coreia do Sul e submeteram-se a duas semanas de quarentena antes do torneio. Embora as partidas tenham sido disputadas online, cada equipe jogou em um local diferente, podendo interagir fisicamente entre si e com seus treinadores – estratégia similar realizada no *IEM Global Challenge 2020* de *CS:GO* (Valve, 2012).

As matérias sobre a adaptação das competições ao formato remoto chegaram a ser comemoradas como um “retorno às origens” dos *esports*, quando as partidas eram disputadas online, como por exemplo em Amenabar (2020), Castro (2020) e Smith (2020, 2020b). No entanto, embora pareça claro que os *esports* foram impulsionados pela internet, é questionável

afirmar que eles tenham começado online. Na realidade sempre necessitaram da copresença dos sujeitos e foram construídos pela lógica da espetacularização que rege os demais eventos esportivos, desde as primeiras incursões do fenômeno pela Atari, nos anos 1980, até as feiras de *games* que sediaram as primeiras grandes competições (BOROWY; JIN, 2013; MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019; TAYLOR, 2012).

4.5. Síntese: as quatro narrativas

Existem indicativos de uma ordenação entre as quatro narrativas apresentadas, a qual está refletida na ordem em que escolhemos apresentá-las. No entanto, seria temerário afirmar que sua ocorrência tenha sido rigorosamente sucessiva, uma vez que as adaptações dos *esports* ao cenário da pandemia de covid-19 ocorreram em um período bastante curto, de modo que certas narrativas emergiram ainda durante o período de ascensão da precedente, com alguns cenários competitivos respondendo mais rápido que outros. A diversidade das competições de *esports* implica em decisões que variaram, como dito anteriormente, entre a paralização total de campeonatos globais (de modo temporário ou definitivo), passando pela substituição de formatos alternativos (regionais/continentais) e torneios menores visando a manutenção do cenário ao longo de 2020, até o retorno de ligas e torneios ao vivo durante a vigência de políticas de controle à covid-19.

Em conjunto, as narrativas demonstram a ampliação da conscientização sobre a importância da copresença e das materialidades para os *esports*. O imediato cancelamento dos grandes eventos de *esports* logo após o anúncio da classificação como pandemia pela OMS indica que essa percepção já estava clara desde o início para a maioria das empresas e jogadores. Ainda assim, a imprensa especializada e alguns membros da indústria (jogadores e até funcionários e donos de equipes de *esports*), por sua vez, apostaram inicialmente na ideia de independência de condicionantes materiais, produzindo a narrativa dos *esports* serem “à prova de vírus”. A análise do material selecionado demonstrou, entretanto, que essa afirmação se apoiava em uma confusão entre partidas profissionais e *live streaming* de jogos em modalidade amadora ou semiprofissional. Mesmo sendo falaciosa, essa ideia serviu como ponto de apoio para a adaptação dos *esports* para um formato semi-remoto, em que cada equipe jogava em seu próprio local e o público tinha acesso à transmissão das partidas. Finalmente, o afrouxamento das medidas de distanciamento no hemisfério norte viabilizou reconfigurações dos grandes campeonatos para um modo parcialmente presencial como exemplificado pelos

casos do *League of Legends World Championship 2020* e da *Overwatch League 2020*, em que os jogadores viajaram mediante o cumprimento de medidas preventivas.

Para além da importância da corporeidade e do espaço físico, que já havíamos apontado em trabalhos anteriores (MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019; MACEDO; FRAGOSO, 2019), a análise que apresentamos evidenciou a importância da espetacularização midiática para a viabilidade dos *esports*. Ao contrário do senso comum, consideramos que essa espetacularização, embora mediada, depende fortemente da convergência de pessoas para um único espaço físico, o que foi evidenciado pelas restrições impostas pela pandemia. As empresas responsáveis pela organização dos campeonatos demonstraram reconhecer esse fator ao tentar compensá-lo com a criação de uma “arena virtual” na *Overwatch League 2020* e com a presença de público, embora em número reduzido, no *League of Legends World Championship 2020*.

5. Considerações finais

Os *esports* sempre dependeram fortemente do espaço físico, não apenas porque sua materialidade interfere no jogo que acontece à distância, mas devido ao seu caráter de espetáculo que, mesmo em sua forma midiática, é fortemente alicerçado na convergência de pessoas para um espaço físico comum. A viabilidade dos *esports* no sistema capitalista se dá a partir dos eventos presenciais, em uma economia centrada na experiência. Em outras palavras, enquanto um fenômeno global e de multidão, os *esports* dependem diretamente da espetacularização.

Nossa análise documental permitiu perceber quatro narrativas produzidas em torno do impacto da pandemia de covid-19 no cenário dos *games*, e, sobretudo, dos *esports*, às quais denominamos suspensão, imunidade, imaterialidade e reconfiguração. Do calendário do lançamento de títulos à utilização de dispositivos com desempenhos distintos, passando pelo cancelamento de eventos e reorganização de aspectos que afetaram diretamente as competições de *esports*, todas as quatro narrativas reiteram a relevância da corporeidade e da copresença no espaço físico e dão destaque ao caráter de espetáculo midiático na constituição dos *esports*.

Consideramos que o aspecto mais importante no encadeamento das quatro narrativas verificadas evidencia a impossibilidade de negar o impacto das limitações do trânsito de pessoas e da copresença para as competições profissionais de jogos digitais. A falácia dos *esports* “à prova de vírus” trouxe à tona justamente seu oposto, evidenciando que os jogos

online, especialmente as competições profissionais, estão enredados em materialidades (infraestruturais), espacialidades (geográficas e políticas) e corpos. Da configuração das redes de banda larga aos espaços materiais onde os torneios são realizados, as materialidades e espacialidades formam nós importantes na configuração do cenário de *esports* local, regional e global, impactando diretamente na manutenção do *ethos* profissional dos jogos digitais.

Embora já soubéssemos que os jogos digitais, em geral, e os *esports*, em particular, encontram-se diretamente conectados com distintas práticas materiais que atravessam todos os aspectos do jogo, a pandemia tornou ainda mais evidente que a viabilidade dos *esports* no cenário esportivo global depende da capacidade de adaptação dos arranjos materiais que atravessam as competições. Incluem-se aí as condições necessárias para que os *esports* permaneçam fieis tanto ao *ethos* dos esportes convencionais quanto à espetacularização midiática, base de seu modelo de negócios uma vez que viabiliza importantes fontes de receita como os direitos de mídia, venda de ingressos e mercadorias, patrocínios e publicidade.

Referências

- AMENABAR, T. Overwatch League teams face a reset after pandemic spoils its grand plans. **The Washington Post**, 2020. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/03/27/overwatch-league-schedule-coronavirus-online/>. Acesso em: 5 fev. 2021.
- BOROWY, M.; JIN, D. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.
- BOROWY, M.; JIN, D. Mega-events of the future: The experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport. In: GRUNEAU, R.; HORNE, J. (Ed.). **Mega-Events and Globalization: Capital and spectacle in a changing world order**. New York: Routledge, 2016, p. 206-219.
- CACOPHONIE. O CBLol volta nesta sexta (10)!. **LoL Esports**, 2020. Disponível em: <https://lolesports.com/article/o-cblol-volta-no-dia-10-de-abril-/blt22941b4873fd6255>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- CARBONE, F. Overwatch League retorna neste fim de semana com partidas online. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/overwatch-league-retorna-neste-fim-de-semana-com-partidas-online.ghtml>. Acesso em: 5 fev. 2021.
- CASTRO, L. Arenas virtuais: os torneios de eSports não perderam a vitalidade. **Veja**, 2020. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/arenas-virtuais-os-torneios-de-esports-nao-perderam-a-vitalidade/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- DAMO, A. **Do dom à profissão: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França**. Tese de doutorado (Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I.; MACEDO, T. At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture's Descent into Madness. **Gamevironments**, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.
- FRAGOSO, S. Cibergeografia Midiática: proposta de confluência de quatro abordagens quantitativas com vistas à construção de uma metodologia quanti-qualitativa para investigações empíricas da World Wide Web. **Contracampo**, Niterói, n. 14, p. 56-70, 2006.

FRAGOSO, S. Mediações espaciais da sociabilidade on-line. In: OLIVEIRA, I.; MARCHIORI, M. (Org.). **Redes Sociais, Comunicação, Organizações**. 1 ed. São Caetano do Sul: Difusão, 2012, v. 1, p. 67-84.

FRAGOSO, S. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**, Braga, v. 27, p. 195-212, 2015.

FUCHS, C. Everyday Life and Everyday Communication in Coronavirus Capitalism. **tripleC: Communication, Capitalism & Critique**, London, v. 18, n. 1, p. 375-399, 2020.

GAFFORD, T. LCS Players Association voted AGAINST continuing Spring Split - the implications. **YouTube**, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zugm0DHdMp8&ab_channel=TravisGafford. Acesso em 02 fev. 2021.

GAULT, M. 'Something Needs to Fill That Void.' As Stadiums Go Quiet, Esports Are Having a Moment. **TIME**, 2020. Disponível em: <https://time.com/5812633/esports-coronavirus/>. Acesso em: 05 fev. 2021.

GLOBOESPORTE.COM. CBLol e Circuito Desafiante são suspensos por conta do coronavírus. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/lol/noticia/cblol-e-circuito-desafiante-sao-suspensos-por-conta-do-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 5 fev. 2021.

GUMBRECHT, H. **Our Broad Present: Time and Contemporary Culture**. New York: Columbia University Press, 2014.

HALL, S. How COVID-19 is taking gaming and esports to the next level. **World Economic Forum**, 2020. Disponível em: <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-taking-gaming-and-esports-next-level/>. Acesso em: 05 fev. 2021.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, Bingley, v. 27, n. 2, p. 211-232, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JIN, D. **Korea's Online Gaming Empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics**, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.

JONASSON, K. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. **Sport, Ethics and Philosophy**, London, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.

KELLNER, D. A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo. **Líbero**, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 4-15, 2003.

LOLESPORTS STAFF. Introducing Summoner's Rift Arena Banners. **LoL Esports**, 2020. Disponível: <https://lolesports.com/article/introducing-summoner-s-rift-arena-banners/bltfed23f2200f71ae7>. Acesso em: 05 fev. 2021.

MACEDO, T. **Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport**. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, maio/ago. 2019.

MACEDO, T.; FRAGOSO, S. Geografias dos *Esports*: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p. 106-123, 2019.

MURRAY, T. The Esports Observer Unveils the 15 Most Impactful PC Video Games. **The Esports Observer**, 2018. Disponível em: https://esportsover.com/teo-impact-pc-games-index/#jeg_loginform. Acesso em: 05 fev. 2021.

NOGUEIRA, H. LoL: Mais de 3 milhões de fãs se registraram para ganhar um assento nas finais do Worlds. **Millenium**, 2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/4305.html>. Acesso em: 05 fev. 2021.

PEDRAZA-RAMIREZ, I.; MUSCULUS, L.; RAAB, M.; LABORDE, S. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. **Int. J. Sport. Exerc. Psychol.**, London, v. 13, n. 1, p. 319-352, 2020.

- RAND, E. How the League of Legends World Championship went on in a pandemic. **ESPN**, 2020. Disponível em: https://www.espn.com/esports/story/_/id/29947502. Acesso em: 05 fev. 2021.
- REQUENA, J. **El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad**. Madri: Catedra, 1988.
- RIETKERK, R. Newzoo Adjusts 2020 Esports Forecast Slightly: The Coronavirus' Short-Term Impact on the Esports Market. **Newzoo**, 2020a. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-coronavirus-impact-on-the-esports-market-business-revenues/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- RIETKERK, R. COVID-19 Continues to Impact the Esports Market: Newzoo Revises Its Esports Revenue Forecast. **Newzoo**, 2020b. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/covid-19-continues-to-impact-the-esports-market-newzoo-revises-its-esports-revenue-forecast/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- RUBIM, A. Espetáculo, Política e Mídia. In: XI ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2002, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro, RJ, 2002.
- SECK, T. Q1 2020's Most Impactful PC Games: COVID-19 Policies, Off-Season, and a Rising Star. **The Esports Observer**, 2020a. Disponível em: <https://esportsobserver.com/q12020-pc-games-impact-index/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- SECK, T. Q3 2020's Most Impactful PC Games: League of Legends' Dominance Remains Undisputed, COVID-19 Policies Continue to Upset the Ranking. **The Esports Observer**, 2020b. Disponível em: <https://esportsobserver.com/q3-2020-impact-index/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- SEGAL, D. Is This the Most Virus-Proof Job in the World? **The New York Times**, 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/article/coronavirus-video-game-streaming.html>. Acesso em: 15 set. 2020.
- SHANLEY, P. Gaming Usage Up 75 Percent Amid Coronavirus Outbreak, Verizon Reports. **The Hollywood Reporter**, 2020. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/gaming-usage-up-75-percent-coronavirus-outbreak-verizon-reports-1285140>. Acesso em: 5 fev. 2021.
- SMITH, N. While the sports world falls silent, esports and streamers fill the void. **The Washington Post**, 2020a. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/03/17/esports-streamers-coronavirus-sports-canceled/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- SMITH, N. The giants of the video game industry have thrived in the pandemic. Can the success continue?. **The Washington Post**, 2020b. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/05/12/video-game-industry-coronavirus/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- TAYLOR, T. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012.
- TAYLOR, T.; WITKOWSKI, E. This is How We Play It: What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. In: FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES CONFERENCE PROCEEDINGS, 2010, Monterey. **Proceedings...** California, 2010.
- THE Impact of Coronavirus on Games and Esports: Our First Thoughts. **Newzoo**, 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/news/impact-of-coronavirus-on-games-and-esports-our-first-thoughts/>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- WAGNER, M. On the Scientific Relevance of eSport. In: PROCEEDINGS OF THE 2006 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING AND CONFERENCE ON COMPUTER GAME DEVELOPMENT, 2006, Las Vegas. **Proceedings...** Nevada, 2006.
- WEBSTER, A. After a rough 2020 season, the Overwatch League aims to end on a high note. **The Verge**, 2020. <https://www.theverge.com/2020/10/7/21505843/overwatch-league-owl-grand-finals-2020-schedule-youtube>. Acesso em: 05 fev. 2021.
- WITKOWSKI, E. Probing the Sportiness of eSports. In: CHRISTOPHERS, J.; SCHOLZ, T. (Ed.). **eSports Yearbook 2009**. Germany: Books on Demand GmbH, 2009, p. 53-56.
- YOUNG-WOLFF, C. **2019 world championship finals stage**. 2019. 1 fotografia. 6720 x 3780 pixels. Créditos e copyright para Riot Games ©, Inc.