

Processos para formação de uma coesão grupal em uma equipe de esporte eletrônico (e-Sport)

Tarcízio Macedo^{1*}Thiago Falcão^{2**}

Universidade Federal do Pará, Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia, Brasil¹
 Universidade Federal do Maranhão, Brasil²

RESUMO

Este artigo endereça uma reflexão acerca dos processos para formação de um pertencimento e coesão grupal em uma equipe semiprofissional de esporte eletrônico (*e-Sport*) da cidade de Belém, no Pará. Seu intuito é de empreender uma discussão de base empírica sobre o que caracteriza a progressão e união de um time particular em um cenário competitivo local no qual predominam equipes efêmeras. A partir de uma etnografia de onze meses com um conjunto de jogadores engajados na prática competitiva profissional, e por meio das observações e das experiências advindas da pesquisa de campo, sublinha-se um conjunto de 12 características básicas preenchidas pelo time. Os resultados indicam a subsistência de um tecido social composto por uma variedade de outros elementos que constituem um *ethos* de camaradagem grupal, responsável por desempenhar um papel fundamental nas dinâmicas grupais e competitivas que subjazem a equipe enquanto grupo.

Palavras-chave: Jogo digital, esporte eletrônico (*e-Sport*), coesão grupal, dinâmicas grupais, *League of Legends*.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o debate acerca do fenômeno dos esportes eletrônicos (*e-Sports*¹) tem ganhado destaque no Brasil, tanto a partir de um ponto de vista acadêmico, quanto em um endereçamento recorrente pelos meios de comunicação. Nesse cenário, tem se observado uma crescente proliferação de equipes amadoras, semiprofissionais e profissionais de jogadores engajados no jogo digital competitivo organizado, nos mais diferentes lugares.

Tal dinâmica acompanha, e parece indicar, a consolidação de comunidades dinâmicas e emergentes de *e-sports* no Brasil. Nesse contexto, esta pesquisa procura compreender os processos para formação de uma coesão grupal em uma equipe de jogadores semiprofissionais do *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) *League of Legends*². Por meio de uma abordagem microsociológica, o objetivo deste trabalho é depreender o processo de formação e manutenção do tecido social entre jogadores que se engajam no *pro gaming*.

No intuito de responder a esse questionamento, tomamos por base o contexto da comunidade competitiva local de *League of Legends* em Belém, no Pará. A partir de um estudo etnográfico

com um time de jogadores semiprofissionais engajados no *pro gaming* – a *Infinite Five e-Sports*³ –, debruçamo-nos sobre a compreensão de como as dinâmicas grupais⁴ entre os membros são manifestas nesse contexto competitivo particular.

A perspectiva, portanto, é de uma leitura do *e-sport* fundamentada na experiência social de uma dada equipe competitiva local, no jogo construído a cada momento, recompondo a relação entre social e instrumental/funcional. Este estudo, pois, concentra-se na compreensão de como as dinâmicas grupais entre os jogadores do time são construídas nesse contexto regional particular, de como o tecido social é criado e desenvolvido no cerne desse grupo. Procura, ainda, entender de que modo o social constitui uma variedade de nuances nas dinâmicas sociais, influenciando mais estreitamente na comunicação, na camaradagem e na organização da equipe.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Dado que o processo de envolvimento e aproximação no cenário dos *e-sports* de elite é de difícil consolidação, a pesquisa etnográfica constitui-se enquanto um estudo longitudinal desenvolvido com um determinado grupo de jogadores competitivos ao longo de onze meses, correspondente ao intervalo de junho de 2017 a maio de 2018. No que diz respeito à proteção dos interlocutores, nas demais ocorrências, os dados obtidos nesta etnografia são constituídos a partir dos *nicknames*⁵ dos jogadores. Com isto, o objetivo é de preservar as identidades dos interlocutores para a divulgação do estudo, os quais se encontram devidamente referidos no quadro 1 a seguir.

Nome	Idade	Função	Status
Sniper Holmes	21	Atirador	Titular
Choke7	21	Suporte	Titular
Veceid	17	Top laner	Titular
Darkanon	17	Caçador (jungler)	Titular
Hidaka Sana	18	Mid laner	Titular
Hyouka	22	Top laner	Reserva
Reeva	19	Suporte	Reserva
Hitman	20	Atirador	Reserva

*e-mail: tarcizio.ufpa@gmail.com

**e-mail: thfalcao@gmail.com

¹ “E-Sport” ou “eSport”, abreviações comumente usadas para designar o “esporte eletrônico”, “jogo digital competitivo organizado” ou “professional gaming” (“*pro gaming*”), tornou-se um termo recorrente e predominante na comunidade global de jogos digitais competitivos e formalizados, apesar de sua origem ser incerta [1].

² Trata-se de um jogo gratuito em ambiente digital *on-line*, exclusivo para computadores, criado pela desenvolvedora estadunidense *Riot Games*. Usaremos quatro termos para nos reportar ao MOBA *League of Legends* deste momento em diante: seu gênero, o próprio título do jogo, seu acrônimo *LoL* ou simplesmente *League*. Os vocábulos, portanto, devem ser assim compreendidos como sinônimos, na maioria dos casos, exceto quando demarcado distintamente no texto.

³ A *Infinite Five e-Sports* é uma organização competitiva engajada no jogo digital competitivo organizado (*e-sport*), criada em junho de 2017 na cidade de Belém, no Pará. Ela é composta por duas equipes em dois MOBAs distintos, *League of Legends* e *Dota 2*. Contudo, nosso foco, sobretudo, trata-se do time de *LoL*, atualmente composto por onze integrantes entre jogadores titulares, reservas, um *manager* (administrador) e um *coach* (técnico).

⁴ Nesta pesquisa, a expressão “dinâmica de grupo” refere-se especificamente às ações, processos e mudanças influentes que decorrem dentro e entre grupos ao longo de determinado período, conforme a definição de Donelson Forsyth [2]. Em outras palavras, no intuito de interagirem e se influenciarem reciprocamente [2][3][4], dinâmicas grupais são consequência de processos grupais desenvolvidos para separar um conjunto de sujeitos aleatórios daqueles que pertencem a um dado coletivo. Uma variedade de processos é incluída nesse escopo, tais como papéis sociais, normas, comunicação, influência social e efeitos sobre o comportamento, necessidade de pertencimento, relações, desenvolvimento, dentre outros.

⁵ Os nomes dos jogadores no ambiente do jogo.

Ham	17	Manager da equipe e Atirador	Manager titular e ADC reserva
XPeKeh	19	Mid laner	Reserva
KaiserXD	26	Coach	Em processo de experimentação – fevereiro de 2018

Quadro 1: Atual configuração de LoL da *Infinite Five e-Sports* em 2018
Fonte: Elaborado pelos autores

Thomas Apperley e Darshana Jayemane [5] argumentam que a utilização de abordagens ou métodos etnográficos “fornece aos estudos de jogo uma maneira de conectar objetos a práticas e de entender essas práticas em relação às vidas e experiências das pessoas que as representam” [5].

Assim, Apperley e Jayemane [5] discorrem que a etnografia é uma valiosa abordagem para os *Game Studies*, permitindo reconhecer os complexos contextos nos quais o jogo se desenvolve. Ademais, proporciona uma estratégia vantajosa para compreender as distintas maneiras pelas quais um determinado jogo individual pode ser jogado, não somente em termos de execução estrutural do algoritmo, mas em se tratando também de respostas culturais, afetivas e situadas.

O mecanismo adotado na investigação empírica baseia-se em um procedimento metodológico dividido em quatro etapas: (i) a aproximação com o campo, a partir de uma movimentação pela comunidade local até o acesso a uma equipe específica – a qual remonta ao período de junho de 2016 a junho de 2017; (ii) a captura de dados, por meio do uso de alguns instrumentais específicos; (iii) a análise dos dados coletados e, por fim, (iv) a construção de conclusões a partir dos resultados obtidos. Introduzimos essas aproximações tecendo um relato de cunho misto – pessoal e acadêmico.

Primeiramente, o processo de coleta decorreu durante os onze meses, diariamente no caso de aplicativos de mensagens instantâneas, e obedecendo à agenda de atividades do time. A captura foi realizada por meio do uso dos seguintes instrumentos:

- (1) um caderno de campo (físico e outro *on-line*, constantemente cruzados) para anotações de impressões tanto na convivência em atividades presenciais, quanto via internet;
- (2) uma máquina fotográfica profissional utilizada em determinadas ações presenciais para registrar em vídeo e imagem momentos *in loco* que poderiam, futuramente, ser revistos e analisados;
- (3) um *smartphone* foi acionado tanto para anotações quanto para gravação de áudios de entrevistas e atividades presenciais;
- (4) em atividades *on-line*, sejam reuniões via *Discord*⁶ ou a partir da disputa em eventos competitivos, também foi usado o programa *Camtasia* 9⁷ para a captura da tela e dos áudios;
- (5) e, por fim, para acessar os materiais dos aplicativos de mensagens instantâneas da equipe, a exemplo do *WhatsApp*, realizamos cópias frequentes dos dados (*backups*) para poder analisá-los posteriormente.

⁶ Um aplicativo de comunicação por voz projetado, especificamente, para comunidades de jogos digitais, mas não limitado a elas, contudo. Disponível em: <https://discordapp.com/>.

⁷ Trata-se de um programa para criação, edição e montagens de vídeos e áudios, mas também uma ferramenta que permite a captura e gravação da tela do computador (*screen recorder*) e de áudios.

No computador, sistematizamos os dados gerados criando pastas que buscavam classificar com base no tipo de atividade realizada e na data em que ela havia sido efetivada, a saber: entrevistas, conversas informais, atividades competitivas (eventos disputados pela equipe, tanto *on-line* quanto presencialmente), reuniões do time e/ou da organização e treinamentos. Ao longo do trabalho de campo, também inserimos algumas pastas extras, a partir do momento em que se mostravam necessárias ao estudo (dados coletados nas redes sociais digitais da equipe e dos jogadores; identidade visual do time e ferramentas de vigilância utilizadas).

Em seguida, após a observação e o registro desses dados, operamos um processo de decupagem do material coletado (especificamente áudios e vídeos). Na análise deste trabalho, figuram somente dados captados de natureza qualitativa, os quais se aproximavam do recorte da pesquisa.

Em se tratando de uma abordagem etnográfica microsociológica, o processo de análise desses dados foi sendo diariamente realizado, a partir do momento em que se observava a incidência de determinadas categorias frequentemente evocadas, como camaradagem, comunicação, organização, socialização, instrumental/funcional, e, portanto, estas foram escolhidas para compor a análise. Naturalmente, esta etapa vale-se recorrentemente dos métodos etnográficos de descrição, procurando cruzar, de um lado, as informações providas dos dados e, de outro, a atribuição de significado e sentido à análise por meio de comentários interpretativos.

3 NOÇÕES CONCEITUAIS SOBRE GRUPO

A ideia de que o ser humano é gregário por natureza e apenas existe, ou melhor subsiste, em função de seus inter-relacionamentos grupais é recorrente tanto em uma abordagem sociológica [6][2][7][8][9] quanto psicológica [2][4]. Todo sujeito está propenso a participar de diferentes grupos, segundo o psicanalista brasileiro David Zimerman [4] e o psicólogo americano Donelson Forsyth [2], perpassando continuamente uma dialética entre a procura da sua própria identidade individual e uma necessária identidade grupal e social.

Para Zimerman [4], um conjunto de sujeitos forma um grupo, um conjunto de grupos, por sua vez, configura uma comunidade e um conjunto interativo destas constitui uma sociedade. Para o sociólogo alemão Georg Simmel [3], a sociedade significa sempre um processo no qual os indivíduos encontram-se ligados uns aos outros pela influência recíproca que exercem entre si e também pela determinação mútua que exercem uns sobre os outros. A ideia de sociedade, para este autor, diz respeito a algo funcional no qual os indivíduos tanto fazem quanto sofrem *pari passu*. “Sociedade é, assim, somente o nome para um círculo de indivíduos que estão, de uma maneira determinada, ligados uns aos outros por efeito das relações mútuas, e que por isso podem ser caracterizados como uma unidade” [3].

Ao longo da vida, Zimerman [4] argumenta que os sujeitos estabelecem vínculos diversificados, nos quais os grupos se renovam durante o curso da existência. Da mesma forma que Simmel [3][7], Zimerman [4] acredita que assim como o mundo interior e exterior constitui-se enquanto uma continuidade um do outro (e de maneira similar se pode pensar em relação à equipe *Infive* e à comunidade competitiva de *League* em Belém), do mesmo modo o individual e o social não existem separadamente. Ao invés disso, ambos se confundem, diluem-se, interpenetram e complementam-se entre si.

Antes de prosseguir, este último argumento demanda imediatamente que se enderece uma aproximação para com o contexto desta pesquisa. No *e-sport*, portanto, tal dinâmica não haveria de ser diferente e remete, de modo direto, a uma força social capaz de influenciar no desempenho individual de

jogadores competitivos – e vice-versa. No decorrer das subseções que se seguem, tal discussão as atravessa e é, naturalmente, evocada e ampliada para explicitar as dinâmicas que perfazem os rearranjos desse duplo movimento no contexto da *Infinite Five e-Sports*.

3.1 Entre grupo e agrupamento: distinções conceituais

Na ampla literatura sociológica e psicológica, o termo “grupo” é marcado por uma definição vaga e imprecisa, na medida em que designa um amplo leque de conceituações muito díspares. No âmbito da sociologia, um grupo é constantemente definido como duas ou mais pessoas interpostas e independentes que se unem para alcançar determinados objetivos específicos [6]. Para John Bruhn [6], esta ampla definição incorpora grupos de tamanhos e tipos diversos, que vão desde díades até sociedades inteiras. Zimerman [4], de maneira similar, nota que a acepção “grupo” é utilizada tanto para definir um conjunto de pessoas (incluindo duas) como também pode conceituar unidades sociais mais institucionalizadas (a exemplo da família), além de outros tipos grupais, tal como uma turma ou gangue de formação espontânea, uma composição artificial de grupos – como é o caso de uma classe de aula, uma fila de ônibus, um auditório e uma torcida em um estádio –, dentre outros.

Há, portanto, grupos de diversos tipos, mas uma primeira subdivisão recorrente merece ser evocada para o entendimento dessas diferentes associações entre os sujeitos: uma que trata de distinguir os grandes grupos (pertencendo à abordagem macrosociológica) dos pequenos grupos (perspectiva microsociológica).

Todavia, e é relevante de se pontuar, geralmente os microgrupos – como é o caso da *Infive* – costumam reproduzir, em escala reduzida, muitas das características sócio-econômico-políticas e a dinâmica psicológica dos grandes grupos [4]. Esta pesquisa debruça-se, sobretudo, em um aspecto micro ao utilizar uma equipe como o contexto que se deseja observar. No âmbito desse objeto, é importante se considerar uma segunda diferenciação em relação aos microgrupos, cuja classificação é responsável por desencadear dinâmicas específicas: de um lado encontra-se a acepção de agrupamento, de outro a noção de grupo.

Por “agrupamento”, Zimerman [4] refere-se, especificamente, a “um conjunto de pessoas que convive partilhando de um mesmo espaço e que guardam entre si uma certa valência de inter-relacionamento e uma potencialidade em virem a se constituir como um grupo propriamente dito”.

4 NA PROCURA PELO ALICERCE DE PERTENCIMENTO GRUPAL

No caso específico da comunidade local competitiva de *League*, conforme relatos frequentes dos interlocutores desta pesquisa, há uma dinâmica que indica um processo de agrupamento muito mais assíduo do que o desenvolvimento de grupos, segundo a definição de Zimerman [4]. Hidaka Sana, por exemplo, ainda que não tenha sido o único, quando discursava acerca do diferencial da *Infive* de nunca ter dado *disband*⁸ como algo que contrasta com essa dinâmica constante das equipes no cenário local em Belém, teve um comentário que sinaliza a respeito dessa questão:

[...] tem uma galera aqui de Belém que é boa, só que eles só, tipo, eles pegam uns dias ou meses antes dos campeonatos, fazem um time aleatório, treinam só pra jogar aquele

⁸ Dar *disband* é, particularmente, visto como um problema para jogadores mais novos no cenário. Darkanon, por exemplo, argumentou que esse ato dificulta a progressão competitiva justamente pela necessidade de precisar se acostumar com novos jogadores, *gameplays* e jogabilidades distintas, dentre outros aspectos.

campeonato, daí eles dão *disband*, sem nenhum interesse no competitivo, só pra ganhar o prêmio. (sic)

A situação competitiva da comunidade local serve de exemplo para uma certa “serialidade” de jogadores renomados que se agregam, momentaneamente, para criar uma equipe com o objetivo exclusivo de disputar um dado campeonato: jogadores que compartilham um mesmo interesse (vencer, sobretudo, e ganhar o prêmio), mas que dificilmente possuem um vínculo efetivo entre si, até que um incidente determinado⁹ seja capaz de modificar toda a configuração grupal – tamanha a fraqueza dos laços que tornaram aquela agregação possível.

Essa simples situação na qual um dado agrupamento ou um grupo, que se encontra reunido para uma tarefa determinada, desfaz-se quando esta ou é alcançada ou não consegue ser finalizada não é incomum: um conjunto de amigos ou de desconhecidos jogando colaborativamente, intentando vencer um obstáculo aleatório [10]. Uma circunstância desta, embora seja comum a jogos *on-line* como *LoL* ou *Warcraft* [11][12][10][13] e trate-se um fenômeno sobre o qual o argumento desta pesquisa recorrentemente retoma, segundo Thiago Falcão [10], encontra-se evidente nos mais variados exemplos de jogos que se possa imaginar, tanto *on-line* quanto jogos de tabuleiros.

Afinal, como questiona o pesquisador, “quem nunca participou de um grupo de amigos no trabalho que simplesmente se desfez? Que não teve forças para se sustentar e cujo propósito foi simplesmente deixado de lado?” [10]. E, acrescentamos ainda, quem nunca participou de um determinado agrupamento que, ao ser cumprido, esfacelou-se imediatamente – tão rarefeito seu objetivo?

Esse argumento ilustra um discurso frequente, tanto para os interlocutores quanto igualmente visível durante nossa observação na comunidade, acerca de um comportamento de prática de *disband* (dispersar, debandar, separar) corriqueiro a muitas equipes na comunidade local. Relações como esta não são em nada incomuns neste cenário competitivo: até hoje existem muitos times que são marcados por uma efemeridade. Para todos os fins, o que se pode concluir desse cenário é que a falta de camaradagem, coordenação e sinergia (ou entrosamento) para com o coletivo (a equipe, portanto) também pode inibir o desempenho dos jogadores e é igualmente responsável pelo esfacelamento dos times na comunidade local.

Por que um jogo estratégico como *LoL*, tipicamente concebido pelo predomínio instrumental, pode também ser dotado de elementos de um jogo social? Um primeiro ponto é que as funções de troca de mensagens, envio de presentes para outros jogadores e a possibilidade de jogar em grupo (em filas competitivas determinadas) permitem que ele assuma um significado por meio do contexto em que é jogado. Na medida em que o MOBA permite tais dinâmicas, é assim que seus jogadores realizam ações socialmente significativas, ao passo que se engajam em um coletivo competitivo.

Um segundo ponto subjaz em uma aproximação para com uma discussão, empreendida por Jesper Juul [14], acerca do significado social e das metas sociais em jogos multijogadores, nos quais a mecânica¹⁰ permite que o jogador execute ações em que cada

⁹ Seja em decorrência da falta de uma sintonia e coordenação entre jogadores de uma equipe, da ausência de uma boa convivência entre seus membros ou, simplesmente, por conta de demandas consideradas frequentemente como mais “sérias” e responsáveis por requisitarem maior tempo dos jogadores (como a família, os estudos, relacionamentos etc.). Estas, por sua vez, prejudicam o compromisso e engajamento para com a progressão competitiva no jogo e no domínio do sistema. Como argumenta T. L. Taylor [1], um jogador que aspira o profissionalismo ainda tem sua atividade residindo em algum lugar entre a subcultura e a ocupação.

¹⁰ O termo “mecânica” diz respeito a uma lógica que rege os jogos, ou seja, suas regras. Uma variedade de atividades em *League* são subscritas a mecânicas internas

escolha deve levar em conta três considerações: primeiramente, um jogador quer vencer – para o autor, em geral, essa é uma boa ideia para capturar um jogo. Em segundo lugar, um jogador pode querer equilibrar o jogo; por fim, em um terceiro momento, um jogador pode procurar administrar a situação social. Dependendo de contra quem se esteja jogando, Juul [14] argumenta que determinadas ações podem ter consequência sociais que um jogador pode não desejar.

Se uma compreensão compartilhada dos objetivos é parte de como se joga jogos *multiplayers*, como isso influenciaria a maneira como se joga? Para o pesquisador de jogos dinamarquês [14], estas três considerações podem ser identificadas em qualquer jogo multijogador, o que permite uma aproximação para com o contexto desta pesquisa. Como jogos competitivos *multiplayers*, a exemplo de *League of Legends*, não deixam de ser jogados em ambientes sociais, considerações sociais também podem se tornar parte das deliberações de um jogador e até mesmo de uma equipe ou organização engajada competitivamente. Isso denota que, para cada escolha em um jogo, há três quadros distintos que um jogador deve ponderar e acionar um contra os outros, segundo Juul [14].

Essas três considerações enquadram cada ação do jogo de três formas diferentes, ainda que não excludentes e por vezes vistas como concorrentes por determinados autores [14]. Certamente, a descrição nominal de um jogo argumentará para que os jogadores se concentrem na primeira proposição, mas as outras duas repetidamente entram em jogo, embora particularmente a segunda não seja foco desta investigação. Naturalmente, os jogadores tendem a ter percepções distintas sobre a relevância desses três quadros específicos.

No âmbito da comunidade competitiva de *LoL* em Belém, os jogadores costumam discordar sobre a importância desses três quadros: enquanto alguns enfatizam a orientação para o objetivo do MOBA, o desejo de vencer ou de avançar no ranqueamento competitivo do jogo ou do cenário profissional, equipes como a *Infive* enfatizam uma gestão social, a experiência de jogo e também uma orientação para um objetivo/meta instrumental: a necessidade de ganhar e progredir competitivamente no cenário do *pro gaming*.

Parte considerável dos jogadores e times que são marcados pela prática do *disband* na comunidade local de Belém, isto é, o fim de uma equipe competitiva, possuem uma atitude *hardcore*¹¹ estereotipada em relação ao MOBA, uma que se fundamenta pela seguinte aceção: um bom desempenho no jogo é mais relevante do que a amizade. Todavia, a afirmação por parte dos membros da *Infive*, conforme se verá recorrentemente nas páginas que se seguem, dos laços sociais íntimos (relações de sociabilidade subscritas em camaradagem, companheirismo, amizade, fraternidade, dentre outros) como algo de relevância crescente não estimularia uma atitude casual por parte do time, como argumenta

ao próprio MOBA, implementadas em seu sistema por meio de regras. Nessa perspectiva, as interações entre os jogadores e o sistema decorrem conforme uma mecânica determinada: uma série de regras que são levadas em conta, necessariamente, mesmo que estas desapareçam gradativamente na medida em que um jogador se familiariza com elas [10]. Em *LoL*, ademais, ter mecânica é saber jogar com um personagem com precisão.

¹¹ Em contraponto aos jogadores casuais, os *hardcores* são caracterizados por levarem o jogo “a sério”, “normalmente fazendo dele uma parte importante de sua vida” [10]. Há, também, uma classificação desses tipos de jogadores com base na quantidade de tempo despendido para com o aparato, de jogo, portanto, sendo os *hardcore* aqueles que costumam jogar durante muitas horas e os casuais aqueles cujo tempo gasto reporta-se a períodos curtos. Juul [14], de maneira específica, aborda diferentes questões em relação a estes dois tipos de jogadores, delimitando mais precisamente as características, estereótipos, contradições e os distintos níveis de um polo e outro dessas categorias de usuários de jogos digitais. Naturalmente, elas fogem do escopo da discussão que se pretende. Para mais informações a respeito deste debate, recomenda-se a leitura de Juul [14].

Juul [14] em relação a uma experiência similar em *WoW* – na qual a amizade e a diversão seriam mais importantes do que o desempenho do jogador durante este MMORPG. Certamente, isso não é equivalente para o contexto que aqui se subscrive.

De fato, o choque pela inter-relação incerta entre essas considerações é conhecido por resultar no fim de ambas as partes e relacionamentos. Naturalmente, alguns jogadores acreditam, em determinados momentos oportunos, que um amigo tem por obrigação ajudá-los em um jogo. Novamente, enquanto ir ao auxílio de outro jogador pode ser interpretado como um gesto amigável, ele também pode ser considerado como rude, condescendente ou até mesmo ferir as regras do próprio jogo por outros sujeitos [13].

Juul [14] argumenta que qualquer jogo *multiplayer* assume um significado por meio das relações sociais que se desenvolvem entre jogadores. Porém, em determinados jogos como *LoL*, especialmente para jogadores que se engajam no jogo digital competitivo organizado, parte considerável de suas ações decorrem fora do próprio computador, ou seja, em ambientes nos quais jogadores estudam, debatem e constroem distintos modos de jogar, uma vez que este incentiva a interação no espaço do jogador.

Nessa perspectiva, os jogos multijogadores assumem um significado a partir de onde e com quem se joga¹², na medida em que um jogo em particular, jogado exatamente com o mesmo conjunto de regras, é capaz de significar coisas distintas para pessoas diferentes [15]. Como reforça Juul [14], os jogos multijogadores são marcados por uma ambiguidade responsável por carregar, *pari passu*, tanto uma noção de competição nobre, quanto uma ampla gama de consequências sociais, de significados indeterminados e variáveis conforme onde e com quem se joga. Nesse sentido, “nos jogos multijogadores, cada ação tem muitos significados” [14].

Conforme Falcão [10], o senso comum informa que as pessoas se distanciam uma das outras e que as relações são contingentes e transitórias. Elas dependem de uma dinâmica para se sustentar, uma a qual cada membro possui um certo papel, que deve carregar algo, concedendo-lhe sua força – sem a qual tudo pode desaparecer, desestabilizar. Seja em um projeto com amigos, uma dada atividade científica ou em uma determinada intenção, esse processo de consolidação decorre à custa de um intenso trabalho daqueles que são impulsionados.

Após termos dialogado com todo um arcabouço teórico evocado até o momento, o ponto é que seria relativamente simples visualizar esse “trabalho”, na *Infive*, como simples fruto decorrente unicamente de uma prática de intensa repetição, uma vez que se ignora(ria) o social subjacente nessa relação. No entanto, tal cenário não pode ser concebido desta forma. Como separar, afinal, a prática da interação social que a compõe?

É por esse motivo que o mencionado esforço de trabalho necessário a cada integrante da *Infive*, conforme onze meses de convivência e observação para com a equipe, advém tanto de um objetivo funcional (fruto da prática, repetição e do domínio do sistema), quanto de uma convivência social (na qual se tecem laços de camaradagem) inerente deste primeiro, e sem a qual dificilmente um determinado agrupamento poderia vir a se estabilizar enquanto grupo, pelo menos não em uma comunidade local competitiva como a de Belém – ausente de investimentos e patrocínios de empresas, como certa vez destacou Darkanon. Se o

¹² É válido, no entanto, assinalar que lidar com a problemática do processo de produção de significações e significados por diferentes jogadores – ao decidirem por jogar um jogo digital específico – foge ao escopo desta pesquisa, embora uma aproximação seja minimamente necessária para o debate e a arguição que se empreende em determinados momentos deste estudo.

cenário local é marcado por uma transitoriedade entre times, a seção seguinte argumenta a respeito da construção de uma determinada coesão grupal, responsável por fornecer insumos que permitem à *Infive* resistir aos testes de desestabilização.

5 “UMA EQUIPE, UM SONHO EM COMUM”¹³: PROCESSOS PARA FORMAÇÃO DE UMA COESÃO GRUPAL

Dissertar acerca dos processos para formação de uma determinada coesão grupal, no âmbito da *Infive*, é algo de vital relevância, na medida em que o endereçamento a essa questão encaminha-nos para o cerne de uma compreensão da configuração do time enquanto grupo. Zimerman [4] fornece um ponto de percepção que pode orientar na jornada para o entendimento dessa relação: a passagem da condição de um agrupamento rumo a um grupo consiste em uma transformação eminente de “interesses comuns” para a de “interesses em comum”. Subjaz nessa diferença, aparentemente sutil, um aspecto importante para a apreensão das dinâmicas grupais internas à equipe. No processo de construção dessa coesão, não há como negar a relevância do resultado de uma perícia pessoal (ser bom para com o jogo), de uma ação técnica com um fim [10], assim como não se pode negligenciar um aspecto social e de identidade/identificação inerente deste.

Como explicar e o que caracteriza, então, a progressão e união de um time em um cenário competitivo local no qual predominam equipes se desmontando? Como e a partir do que o grupo se sustenta? A partir do que é visualizado como grupo? O que tornar a *Infive* um caso tão peculiar nesse cenário? As falas dos interlocutores revelam uma dinâmica de agrupamento mais assídua na comunidade local do que a composição de grupos, mas também fornecem indícios para o entendimento daquilo que seria o vetor constituinte da *Infive*. Por meio das observações e das experiências advindas da pesquisa de campo, ordenamos um conjunto de 12 características básicas preenchidas pelo time¹⁴, com base em uma adaptação das ideias de Zimerman [4] para o contexto do *pro gaming*.

1) Um primeiro ponto concerne à ideia de que um grupo não se constitui meramente como uma somatória de sujeitos. Ao invés disso, ele se constrói como uma entidade nova, dotada de leis e mecanismos determinados e próprios para a coordenação e gerenciamento [4][3].

2) Um segundo elemento subsiste na compreensão de que todos os membros da *Infive* se encontram reunidos em torno de um objetivo e de uma tarefa comuns aos interesses deles. Em uma conversa entre Ham e Reeva com alguns jogadores conhecidos na comunidade, durante um processo de recrutamento de novos jogadores para a equipe em janeiro de 2018, Ham esclareceu aquilo que pode ser percebido enquanto o interesse em comum que os guia: “[...] o que a gente compartilha desde que montou o time é que, pelo menos eu e toda a galera que eu chamei, a gente tem muito o sonho de tá lá no alto [do cenário profissional] um dia, tipo, pensando alto” (sic).

Certa vez, quando conversávamos em um dia aleatório, questionamos Darkanon acerca de qual motivo seria responsável por fazê-lo acreditar na atual estabilidade da *Infive* nessa

comunidade com equipes tão efêmeras. A resposta do *shot-caller*¹⁵ do time indicou três aspectos que merecem destaque:

Primeiramente, a amizade, a meta que a gente tem e as coisas que a gente conquista. Tipo, a gente ganhou campeonato, ganhou dinheiro, ganhou visibilidade, vai ganhar mais agora, é um sonho, tá ligado? Ser *pro-player* [em resumo], a meta, o objetivo e a amizade. (sic)

A conexão que Darkanon está fazendo aqui, que remete diretamente a essa ideia de um “sonho” em comum mencionada por Ham e por muitos outros interlocutores, indica três elementos essenciais para uma coesão da equipe: em primeiro lugar, ele elenca a amizade, portanto, um senso de camaradagem e companheirismo que se cria no time – vínculos de ordem afetiva. Um segundo aspecto diz respeito à existência de uma meta, um objetivo e uma tarefa em comum e, por fim, um terceiro elemento relaciona-se a uma progressão competitiva no cenário a partir da conquista de resultados. Em outros termos, um certo sentido de realização que advém de uma perícia pessoal e do grupo.

3) Um terceiro aspecto relevante diz respeito ao tamanho do grupo. Segundo Zimerman [4], este não deve exceder um certo limite que seja capaz de pôr em risco a indispensável estabilidade e preservação da comunicação, seja visual, auditiva e conceitual. Há uma determinação quantitativa dos grupos sociais que não pode ser perdida de vista, na medida em que ela influi na organização destes. Significa dizer que existe uma variedade de formas de convivência, de unificação, de ação mútua entre os indivíduos, que costuma atender a um dado número de sujeitos sociados [7].

Para Simmel [7], no mero número de indivíduos sociados subsiste uma influência capaz de dizer sobre as formas de vida social, as combinações e interações entre os sujeitos. Seu argumento gira em torno da ideia de que um grupo, após atingir um determinado tamanho, necessita estabelecer formas e órgãos que sirvam à sua promoção e manutenção – o que, muito provavelmente, talvez não fosse necessário em relação a um grupo menor. Certamente, uma equipe pequena como a *Infive* encontra-se dotada de um conjunto de qualidades, incluindo específicos tipos de interação entre seus membros (a exemplo da camaradagem aqui argumentada), que podem desaparecer se o grupo aumentar [7].

Basicamente, é isso que Simmel [7] chama de uma determinação quantitativa do grupo, a qual denota uma dupla função: em uma perspectiva negativa, há certos desenvolvimentos que somente podem ser alcançados abaixo ou acima de um dado número de elementos – em alguns campeonatos locais, por exemplo, um time em *LoL* necessita minimamente de cinco membros titulares, um *coach* e um ou dois reservas. Em um sentido positivo, determinados desenvolvimentos outros são impostos ao grupo a partir de modificações simplesmente quantitativas – a definição de jogadores titulares e reservas, por exemplo –, mas sequer tais incrementos advêm automaticamente, na medida em que também dependem de outras características para além das numéricas [7] – a habilidade e competência para

¹³ A frase entre aspas que dá o título desta seção é uma referência a um documento, cujo nome é “Uma equipe, um sonho em comum: profissionalismo em *e-Sports*”, criado por Ham para buscar patrocínio de empresas locais em Belém. Ao mesmo tempo, esta frase sinaliza para um aspecto em comum que guia o coletivo: o sonho de serem profissionais.

¹⁴ Ainda que seja possível classificar determinadas equipes de acordo com algumas categorias gerais, elencando elementos que conformam um processo para formação de uma coesão grupal coletiva, tal estruturação é apenas evocada aqui para auxiliar a localizar os polos. Não deve fazer com que se esqueça que cada grupo social, em dado momento, encontra-se em situação *sui generis* e transitória frente às tecnologias, somente podendo ser situado, portanto, sobre um *continuum* complexo.

¹⁵ O termo é usado para se referir a um jogador de vital importância em um jogo como *LoL*, responsável por desempenhar uma função de liderança estratégica ao criar as chamadas (“*calls*”) para jogadas (táticas, manobras, *macroplays* – estratégias que são executadas coletivamente –, por exemplo) e objetivos em uma partida. Ele assume um papel de “capitão” e estrategista da equipe, em quem o time deve tanto obedecer quanto depositar grande confiança. O *shot-caller* (lançador de chamadas, em livre tradução), entretanto, não é necessariamente quem inicia as *team fights* (lutas de equipes), mas sim quem deu a “ordem” para fazer aquilo, quem organizou e lançou a chamada para a jogada. Na necessidade de tomada de decisões no jogo, o *shot-caller* surge como um dos jogadores mais essenciais em um time (semi)profissional.

com o jogo, a perícia pessoal de um jogador em dada função, portanto [10].

Em todos os casos, Simmel (1983) reconhece uma dificuldade para conciliar as relações pessoais – “o verdadeiro princípio vital dos pequenos grupos” [7] – com a frieza e distância das normas abstratas e objetivas, sem as quais um grupo grande não pode subsistir. Reeve, por exemplo, criticou o fato de pessoas aleatórias serem adicionadas no grupo do *WhatsApp* e o quanto isto, de alguma forma, poderia aumentar a dispersão da equipe e pôr em risco a estabilidade da comunicação entre eles, já que o uso do *WhatsApp*, a despeito de ser voltado para descontração, é também uma ferramenta comunicacional fundamental para a organização e coordenação do time.

4) Chega-se, então, a um quarto elemento que caracteriza a equipe: a instituição do cumprimento de certas atividades realizadas pelos seus membros, incluindo a participação em atividades diversas do time, sejam em treinos, análises de jogos, campeonatos etc.

Nesse sentido, além da necessidade de objetivos claramente definidos, o grupo precisa levar em conta uma relevante preservação de um compromisso para com o coletivo, incluindo o espaço (o local e os dias das reuniões de análises, treinos, eventos competitivos, dentre outros), o tempo (os horários, o tempo de duração das reuniões de análises, dos treinos etc.) e a combinação de um determinado número de normas, regras e outras variáveis que normalizam e delimitam a atividade grupal proposta. Durante uma entrevista informal de Ham e Reeve com Hitman e XPeKeh¹⁶ para o ingresso deles na equipe, por exemplo, Ham questionou ambos sobre qual seria o plano deles para com o jogo e se estariam dispostos a se comprometer com o time.

Velho, agora, eu quero saber o quê que tu almeja chegar, tipo, esse ano jogando tu pretende, sei lá, te tornar o melhor jogador daqui de Belém, o melhor ADC de Belém, ganhar os campeonatos daqui, de fora, quais são as tuas metas? [...] Então, velho, se estiver disposto a levar a sério bonitinho, jogar tranquilo, acho que tem tudo pra dar certo. (sic)

Aqui, antes mesmo de nos aproximar da descrição dos critérios necessários para um jogador que pleiteia uma vaga na equipe, é possível se enxergar uma das camadas que dizem respeito ao ingresso de alguém no coletivo: para fazer parte da *Infive*, um dos principais requisitos é o tempo de permanência no time, o qual se encontra alinhado a um objetivo funcional em comum que um jogador detenha para com o jogo.

5) Uma quinta característica da equipe, enquanto grupo, é a compreensão dela como uma dada unidade que se comporta como uma totalidade, e vice-versa, de forma que, tão relevante quanto o fato de ela se organizar em função e a serviço de seus integrantes, é também a recíproca dessa dinâmica. Uma analogia que cabe para apreender esse aspecto é a relação que subsiste entre as peças separadas de um quebra-cabeças e deste com um todo a ser construído pelas partes. Ao interpelarmos Darkanon a respeito de um processo de atualização e aprendizagem constante em *League*, seu discurso evocou uma percepção rarefeita de muitos jogadores que assistem campeonatos: uma certa tendência para se creditar a vitória de um time ao desempenho de um jogador em particular (e, consequentemente, da sua habilidade individual) – no caso da *Infive*, geralmente o *mid laner* da equipe, Hidaka Sana.

Tal tipo de suposição, para ele, advém de uma observação estatística utilizada para medir o desempenho dos jogadores, o

mentado *KDA* (*kills*, *deaths* e *assists*), sigla em inglês usada para se referir ao que Ham chamou de AMA¹⁷, conforme tradução para o português. Por meio dela, muitos jogadores e espectadores são induzidos a acreditar que aquele que mais conseguiu abates (*kills*) seria o melhor do time.

Tipo, num campeonato todo mundo só dava valor pra quem dava muito dano. O pessoal olha o *KDA*: “ah, esse aqui matou mais, esse aqui é o melhor do time”. Não que o V. [Hidaka Sana] não seja, tipo, muito bom, ele é muito bom, só que ele não é o melhor porque nosso time não tem um melhor, entendeu? A gente joga em conjunto, não tem porque falar, “ah, esse daqui é o melhor”, ele pode ser o melhor mecanicamente, mas, tipo, ele nunca é o melhor que se tem na equipe, entendeu? Pessoal não vê, só vê, tipo, *KDA*. Não é somente uma figura, é a composição toda da equipe.

O argumento de Darkanon reforça que o sucesso do time depende diretamente da sua capacidade de definir e manter uma identidade de grupo coerente e estabelecer incentivos sociais compartilhados entre os membros, como reconhecimento, em vez de incentivos individuais para a participação [11][12]. Zimmerman [4], particularmente, propõe a existência de um vínculo de reconhecimento nas dinâmicas grupais, por meio do qual torna apreensível perceber o quanto cada indivíduo necessita, de maneira vital, ser reconhecido pelos demais integrantes do grupo como alguém que pertence ao coletivo, de fato.

6) Essa configuração leva a um sexto aspecto da *Infive*: embora o grupo se constitua enquanto uma nova entidade, sendo dotado de uma identidade grupal que lhe é própria, torna-se indispensável que sejam evidentemente preservadas, de modo separado, as específicas identidades de cada um dos jogadores que compõem a equipe. Essa questão envolve diretamente o estilo de jogo como algo que está intimamente relacionado com a identidade de cada jogador, de maneira direta, e que possui uma interferência eminente na interação dos membros em um time, bem como na sinergia grupal que se constitui. Em uma conversa via *Discord* com Hidaka Sana, em um momento em que nos aproximávamos desse assunto, Veceid chegou, de súbito, e apresentou sua opinião acerca dessa questão. Então, um diálogo se deu a respeito do que seria o “estilo de jogo”, na percepção de cada um, e o quanto essa característica aproxima-se da personalidade de cada jogador:

Hidaka Sana: É, tipo, como o cara sabe jogar e como o cara gosta mais de jogar, depende do cara, da personalidade. O cara pode jogar mais passivo, o cara jogar mais ativo, pode jogar mais [...] O C. [Veceid] gosta de ficar trocando na *lane* [rota] toda hora, ele gosta de ser muito agressivo, ele fica batendo no cara toda hora.

Veceid: Troca, que ele diz, é troca de dano [...]. Estilo de jogo existem mais de dois, creio eu, não é só o ofensivo e defensivo, tipo, o V. [Hidaka Sana] muda muito o estilo de jogo dele quando ele joga com campeões diferentes. Tipo, quando ele joga de Galio ele fica mais na *lane* dele, ele só sai da *lane* dele quando tá *level* 6, mas quando ele joga de Aurelion Sol não fica na *lane*, ele só fica dando *roaming* [andar pelo mapa], entendeu? É claro que tu vai ser melhor em um estilo de jogo, meu melhor estilo é ser agressivo [...].

O argumento demonstra que construir esse comum também é, em um certo nível, construir a diferença. Um comum que não é homogeneizado demais, mas que comporta a diferença como aquilo que conforma o tecido social e as formas de inscrição do outro nas relações grupais. Simmel [3] já argumentava, no âmbito da ação das relações do indivíduo, que a diferença perante outros é muito mais relevante do que a semelhança entre eles. É a diferenciação perante outros sujeitos que incentiva e determina,

¹⁶ Ambos pertenciam a uma equipe criada por Hitman em 2017, a *Warriors Elite Gaming*, que deu *disband* no mesmo ano por conta da saída de alguns jogadores. Os dois migraram para a *Infinite Five* em janeiro de 2018. XPeKeh enviou uma mensagem para Ham, via *Facebook*, e marcaram uma conversa por *Discord*, a qual obtivemos a permissão de acompanhar.

¹⁷ O índice de AMA é uma estatística que melhor define o desempenho em competições por meio de um cálculo de três variáveis (abates, mortes e assistências – AMA). Segundo Ham, o cálculo para chegar a essa estatística é simples: trata-se de uma soma da quantidade de abates e assistências pela divisão do número de mortes.

em grande parte, a atividade dos indivíduos. “Precisamos observar as diferenças dos outros caso queiramos utilizá-las e assumir o lugar adequado entre eles” [3].

Darkanon, embora não seja o único, demonstrou o quanto abriu mão do seu desejo por jogar um estilo de jogo preferido em prol do grupo. Além disso, sublinhou o quanto essa mentalidade do “cada-um-por-si” [10] impera em partidas ranqueadas na fila *SoloQueue*¹⁸.

[Darkanon]: Mas aí tu não precisa trocar totalmente teu estilo de jogo, só se adaptar
[Darkanon]: Se fores ver a minha *soloq* eu vario entre *ig* [*jungle*] ofensivo e defensivo. Dai eu tenho uma [*champion pool*]¹⁹ *safe* [segura] nos *jgs* q são *tanks utility* [utilidade]. E como eu já jogava c *ig* ofensivo. Então é mais pra praticar
[O entendimento é de que] O cara que dá dano carregou o jogo, só que não é assim, entendeu? Normalmente, em partidas ranqueadas, tu te depara com isso: tu vê que teu time tá todo *split*, que é, tipo, [quando] não tem *tank* [na equipe]. Aí tu fala: “po, pega um *tank* aí”. E a resposta é: “não, não vou pegar”. É como se fosse uma questão, tipo, mérito [pessoal]: o cara quer carregar [ser o mais forte a ponto de vencer sozinho] o jogo, demonstrar que é bom o suficiente, mas ele não vê que não precisa mais de dano no teu time, tu precisa do que? De *tank*, pra utilidade, mas ele não vê desse modo, entendeu? (*sic*)

O pensamento de Torill Mortensen [16] apresenta um caminho viável para compreender esse dilema. Não obstante o que Darkanon realmente queira seja jogar com um estilo de campeão mais agressivo (sua especialidade), sabe que, para a composição das estratégias da equipe, o que beneficiará o seu time é escolher um estilo de jogo mais defensivo e utilitário. Se opta por seguir seus desejos, arrisca perder o jogo e comprometer a estratégia da equipe. Talvez, ele seja considerado culpado e sofra algumas sanções por essa atitude, ou até seja expulso do time. “Como parte de uma unidade, o prazer deixa de ser apenas uma questão do que você quer; ele passa a ter ramificações maiores que as opções solitárias que você mesmo faz” [16].

Tanto o caso de Veceid quanto de Darkanon, os quais realizaram adaptações em seus estilos de jogos no intuito de se adequarem às mudanças impostas pelo sistema – responsáveis por tornarem mais viável um determinado tipo de jogo naquele período (*tanks*) –, demonstra o quanto o significado do “querer” nem sempre é decorrente de uma vontade de escolha livre dos jogadores, mas de um enquadramento do coletivo em relação aos desejos do indivíduo.

Esse exemplo toca diretamente naquilo que Simmel [3][17] argumenta ser um dos problemas relativos às condições do “poder” de grupos em sua diferença, ou seja, em relação às condições de poder dos indivíduos. Estes são sempre, e a todo instante, mediados por forças mais amplas. Para o autor [17], há constantemente uma reivindicação por parte dos sujeitos em preservar a autonomia e individualidade de sua existência diante das esmagadoras forças sociais e da cultura externa. Esse é um dilema razoável, sobretudo em equipes menores e mais coesas como a *Infive*, embora não seja uma particularidade dela ou do MOBA em específico.

7) Uma sétima característica também imanente à compreensão do time é a existência de alguma forma de interação afetiva entre os seus integrantes, a qual se manifesta, geralmente, dos mais diversos modos e por meio da rede de comunicação que lhe é particular. Em qualquer forma de comunicação, subsiste a possibilidade de criação, em determinado momento, de um totem pelas vias do desejo e da criação de um grupo a partir de um

elemento comum [9], como é o caso do sonho de ser *pro-player* e uma ascensão competitiva profissional por parte dos membros da *Infive*. Esses elementos, dentre muitos outros, por sua vez, oferecem um ponto de encontro, uma referência, um elo de identificação pelo qual comungam os jogadores da equipe e a partir do qual também fortalecem a criação, manutenção e participação de um destino em comum. Neste caso, o fator de relação entre os integrantes do time também é da ordem emocional.

Assim, no âmbito do grupo, é cada vez mais valorizada a forma como os vínculos (de conhecimento, reconhecimento, raiva, felicidade e demais formas de expressão) manifestam-se e articulam-se entre si, nos mais diversos planos dos sujeitos – um exemplo será apresentado, posteriormente, no item 9.

8) No ambiente dos grupos, e, portanto, das equipes profissionais, sempre há de existir uma distribuição hierárquica de posições e de papéis, de diferentes modalidades, conforme critérios utilizados pelo próprio grupo. Na *Infive*, cada jogador assume uma posição no domínio do jogo, conforme demonstrado no quadro 1²⁰.

9) Um nono ponto diz respeito à comunicação. Ela, seja nas suas mais diversas formas de apresentação (tanto verbais quanto não-verbais), constitui-se como um dos elementos de relevância especial na dinâmica do grupo – tanto no âmbito do jogo quanto fora dele – e merece, portanto, que se dedique uma análise mais acurada.

Para a maioria dos jogadores, a conversação constante, por meio do acionamento de uma rede de comunicação (inúmeros canais de bate-papo), não somente é necessária para construir uma coordenação frente aos desafios diversos impostos pelo cenário competitivo (por exemplo, criar estratégias e táticas, organizar *comps*²¹, compartilhar informações, marcar atividades de lazer, dentre inúmeras outras), mas trata-se da própria base a partir da qual os sujeitos formam e mantêm, em parte, tanto normas comunitárias e culturais do time, quanto constroem diariamente uma atmosfera de fraternidade, relacionamentos de solidariedade, companheirismo, sociabilidade, confiança e amizade. Enfim, que constituem tudo aquilo que se pode resumir pela palavra camaradagem – todos os elementos incluídos por este termo.

A conversação, enquanto o veículo mais genérico para as mais diversas situações que os sujeitos têm em comum [3][7], oscila ora como um elemento de sociabilidade relevante no contexto da manutenção da camaradagem, ora como um elemento indispensável à coordenação e organização da equipe.

Utilizando a perspectiva simmeliana [3][7], pode-se argumentar que esta última se trata de uma conversa realizada com base em um conteúdo instrumental, no qual os jogadores querem comunicar ou sobre o qual querem se compreender na seriedade do jogo. Enquanto na reunião social do primeiro, por sua vez, conversam por conversar. No primeiro caso, a conversa possui um sentido naturalista enquanto forma, o que a torna mera tagarelice. No segundo, ela atinge seus verdadeiros fins por meio de conteúdos que ganham relevância como uma arte da conversação pautada em suas próprias leis [3][7]. A despeito do conteúdo de uma conversação formal pura [3][7] ser, necessariamente, atraente, interessante e mesmo relevante, ele não deve se tornar o propósito dela – não deve, portanto, haver um fim objetivo.

A partir de uma rede de comunicação diversa, os jogadores trocam uma variedade de mensagens (em formatos diversos, seja por meio de interações linguísticas primárias, como o texto, seja

¹⁸ A *SoloQueue* (usualmente chamada pela comunidade pela abreviação *SoloQ*) é um termo em inglês que diz respeito a uma fila específica na qual o jogador entra em partidas sem um conhecido convidado, ou seja, sozinho.

¹⁹ *Champion Pool* diz respeito a um leque de campeões que um dado jogador se sente confortável para jogar em uma determinada função em *LoL*.

²⁰ Ainda que observar essa dinâmica hierárquica seja relevante na compreensão da organização e coordenação do coletivo, em decorrência dos limites desta pesquisa, não adentraremos no âmbito dessa camada analítica.

²¹ Termo usado para se referir às composições das equipes.

por áudio, imagem, vídeos, *gifs* e demais formas de expressão) que cimentam os vínculos sociais entre eles. Estas mensagens, por sua vez, refletem tanto acerca de histórias compartilhadas e entendimentos (e até mal-entendidos), quanto às normas locais implícitas – sempre em constante evolução para essas interações. Independentemente de a interação de condução da mecânica do jogo ser, principalmente, uma colaboração competitiva, a conversa é claramente uma forma de conteúdo desejada pelos jogadores do time.

Nesse aspecto, a comunicação pode ser, como argumenta Maffesoli [9], um ato em si como nas conversas sem grandes razões da vida cotidiana: conversar por conversar, para passar o tempo, para estar-junto, como zombaria e jocosidade, para dividir um sentimento, como emoção, um pequeno instante, um pequeno nada de cada dia, cujo ato exprime o desejo de estar com o outro, desejo de interação e de troca, de participação, de partilha e de construção de um laço social, de um ser em comum. Comunicar por, simplesmente, comunicar.

A despeito de a conversa não ter tido, para os jogadores, nenhum valor operacional e efetivo, ela, no entanto, serviu de elo, de assunto, de laço social, de motivo para estar com o outro. Esses momentos de partilha, embora possam ser apreendidos como inúteis por alguns, dizem respeito a um elemento fundamental para a manutenção do substrato grupal. Tratam, pois, de reforçar um grupo de afinidades, estabelecem, assim, uma comunidade espiritual arraigada na forma comum.

A *Infive*, portanto, nessa rede de comunicação mencionada, encontra-se constituída não só por atividades conjuntas em relação ao MOBA, mas também é esmagadoramente marcada por uma conversa incessante a respeito do jogo e temas bem além. Nesse escopo, os jogadores da equipe variam desde discussões sobre a mecânica de *League*, criação de *comps* e análises de treinos e eventos competitivos que participaram, até o debate acerca da vida pessoal de cada um, perpassando temas como sexo, universidade, política, cultura e diversos outros jogos, para ficar apenas em alguns exemplos de uma lista extensa.

Assim, os comentários sobre as aventuras individuais ou compartilhadas dos jogadores, especialmente dos integrantes regulares engajados no coletivo, tornam-se uma atividade principal nesses ambientes comunicativos, que reforçam, a um só tempo, o senso de pertencimento grupal e camaradagem do time²². A interação com os companheiros da equipe torna-se um meio vital e diário para a própria realização do coletivo. Naturalmente, alguns membros do time são parceiros frequentes fora do jogo, embora todos o sejam no jogo, cultivando e compartilhando uma reputação, *status* e uma história contínua. A *Infive* é um índice de que as relações sociais estabelecidas em uma equipe engajada no *e-sport* não ficam confinadas ao jogo.

Nesse contexto, a rede de comunicação também age como um dispositivo discriminatório do nível de progressão competitiva no *pro gaming*, uma vez que é requisitada tanto para um fim social (a criação e manutenção de laços de camaradagem), quanto instrumental (em níveis de construção e definição de táticas, estratégias, manobras, estudo do jogo, compartilhamento de informações, análises e estudos do jogo). Durante diferentes episódios de conversas com os interlocutores, é possível identificar distintos momentos em que eles demarcam esse uso dos canais de comunicação. Hidaka Sana e Darkanon, por exemplo, fornecem explicações a respeito do uso do *WhatsApp* pelo time que ilustram bem o que temos argumentado, até aqui, acerca dessa dupla compreensão sobre essa rede de comunicação

como ambiente para articulação social, afetiva (item 7) e estratégica da equipe.

[Hidaka Sana]: A gente usa [o *WhatsApp*] pra várias coisas, mas acho que a maior parte das coisas que a gente faz é dar uma brincada lá, a gente fala do nosso dia a dia, fala de algumas coisas lá. Eu gosto bastante de colocar meus jogos lá [...]. [isso] dá uma reforçada na amizade.

[Darkanon]: O *WhatsApp* é pra falar do time. Tipo, o do time a gente fala só de coisas do time, mas, tipo, como tem só os amigos lá, normalmente, a gente fala umas coisas, tipo, grupal, entendeu? “Ah, não sei quê e pá, vamos reunir pra sair amanhã e tal, não sei quê, falar sobre a vida um do outro e tal, tipo, zoeira” [...]. O *WhatsApp* não é só pra se divertir, porque nem sempre todo mundo tá *on-line* no jogo. Já pensou se todo mundo fosse se comunicar só quando tivesse *on-line*? Seria algo impossível, sabe. (*sic*)

Existe, portanto, um alto nível de brincadeiras e zombarias dentro do grupo, tal como notaram Taylor e Jakobsson [13] no caso de *EQ*. Segundo eles, o conceito de “bom grupo” encontra-se associado tanto com o quão bem seus membros conseguem desempenhar suas tarefas, quanto como é agradável e/ou divertido participar da interação no âmbito dele – o que é algo que esclarece bem a dinâmica da *Infive*.

A comunicação, portanto, torna-se um elo que transcorre, geralmente, a partir de uma rede de comunicação da equipe em seus múltiplos canais comunicacionais mencionados anteriormente. Por sua vez, a ausência da comunicação dificilmente torna possível o *pro gaming* e impacta diretamente na progressão competitiva. Ela, portanto, é tanto necessária para o desenvolvimento de um aspecto mais funcional (coordenação e organização do time), quanto social (camaradagem). Todavia, embora seja desenvolvida, sobretudo, nesses canais, ela também é evidenciada a partir de uma comunicação realizada presencialmente.

10) Um décimo elemento diz respeito ao fato de que um grupo se constitui como uma galeria de espelhos na qual cada membro pode refletir e ser refletido nos e pelos outros [4]. Como argumenta Simmel [3], os indivíduos exercem efeitos sobre os demais e também sofrem efeitos por parte deles. Na *Infive*, costuma ocorrer um fenômeno específico e típico, que na verdade se trata de uma característica presente em diversos grupos: a ressonância. Como seu próprio nome já antecede, ela consiste no fato de que uma comunicação trazida por um dos integrantes da equipe vai ressoar em um outro, a qual, por sua vez, pode impactar diretamente no jogo, nos objetivos e no senso de união do time.

Decorre disso, por exemplo, a importância que se dá para a comunicação no intuito de evitar que a perda de um determinado objetivo (um erro qualquer no jogo) ou, na pior das hipóteses, até mesmo uma derrota em um evento competitivo, acabe por contaminar o grupo e desestabilizar as relações ali. Na *Infive*, o principal jogador reconhecido por efetivar esse tipo de comunicação é Hidaka Sana, segundo relatos de Ham, Darkanon e Veceid. Ao interpelarmos Hidaka Sana acerca de qual outra função teria no jogo, sua resposta apontou sobre ser um “porto seguro” para os membros da equipe *in-game*.

Dentro do jogo, eu, além de ser *mid laner* [jogador da rota do meio], sirvo pra tentar amenizar as coisas. Eu sou, tipo, um porto seguro, porque eu acho que eu e o V. [Darkanon] somos os mais calmos do time, e os que *tiltam*²³ menos também. Por exemplo, eu posso tá 0/10 [os dois primeiros placares do AMA, portanto, abates e mortes, respectivamente], mas eu 0/10 vou jogar do mesmo jeito que se eu tivesse 10/0: eu vou tá calmo, sério e

²² Tais conversas, no entanto, também se estendem a espaços presenciais, por meio de eventos de confraternização criados pelo time.

²³ *Tiltar* é uma palavra que se refere a um estado mental no qual o jogador costuma “parar” de pensar e agir logicamente devido a uma situação de estresse. Esse estado decorre, geralmente, de um nervosismo, deixando determinados sentimentos negativos tomarem conta da experiência do jogador.

confiante, do mesmo jeito. Então, por exemplo, se alguém tá *feedando*²⁴ e tal eu não brigo com o cara, entendeu? Eu tento amenizar, tento falar: “relaxa, a gente vai fazer isso aqui que nem o V. [Darkanon] falou e a gente vai seguir isso aqui e vai dar certo no jogo”. Daí, tipo, eu tento ajudar com que o cara do nosso time não fique *tiltado*.

11) Uma outra característica relevante nas dinâmicas grupais diz respeito ao surgimento de um “jogo ativo de *identificações*” [4]. A importância para esse debate avulta na medida em que as identificações se constituem como um elemento formador de um certo senso de identidade profissional.

O time, então, cria determinados elementos comuns que ligam a todos, que oferecem um ponto de encontro, aspectos de identificação e referência, objetos pelos quais os atores que pertencem a esse grupo comungam “uma empatia particular com o ambiente comunitário” [18]. Entre os itens que demarcam uma identificação e coesão grupal, podemos mencionar a própria identidade visual da equipe (figura 1), a camisa, a página no site de rede social Facebook, a tag IN5 (uma contração da palavra *Infive*, já que as tags possuem limites de caracteres) que precede o *nickname* dos jogadores no MOBA – ao menos os titulares – e os mais variados canais de comunicação do time.



Figura 1: Identidade visual (marca) *Infinite Five e-Sports*
Fonte: *Infinite Five e-Sports*

A respeito das páginas no site de rede social Facebook de algumas equipes de *e-sport* na comunidade local competitiva de *League*, Darkanon mencionou para a existência de um certo *status* profissional que elas tratam de transpassar. Na opinião dele, “rola um crescimento, né? Vem camisa, fotos, depois vem outras coisas” (*sic*), assim, a página, juntamente com o uniforme do time (figura 2), seria responsável por indicar um maior profissionalismo de determinada equipe, uma vez que, para ele, “o Facebook tem uma visibilidade muito grande, [...] dá uma visibilidade maior pro time [...], [transmite] uma coisa séria” (*sic*). Seja para Darkanon, seja para os demais membros, como Hidaka Sana e Ham, a página possui a relevante função de tanto divulgar a equipe para um público maior, quanto acerca da conquista de certas parcerias e patrocínios com empresas locais.



²⁴ Trata-se de um termo derivado do inglês *feed*, cujo significado é alimentar. Diz respeito à morte consecutiva de um jogador, por vezes até intencional, que concede ouro à equipe adversária. Segundo as regras de *LoL*, o *feed* intencional, ou seja, o ato de morrer propositalmente, é considerado uma prática antijogo e pode resultar na suspensão da conta de um jogador.



Figura 2: Modelos da camisa da *Infinite Five e-Sports*
Fonte: *Infinite Five e-Sports*

Embora a camisa oficial do time seja algo que esteja se concretizando a partir de um processo de reestruturação da equipe e da construção de insumos para sua profissionalização, desde 2017 Darkanon já argumentava sobre a importância dela para a constituição de uma identidade profissional na *Infive*.

O uniforme mostra quem tu é, por exemplo, tem gente que conhece só meu nome no jogo, entendeu? Não conhece meu nome fora de jogo, aí tipo teve... depois desses campeonatos que a gente jogou, da Unama [Desafio Unama de *e-Sport* de Verão *League of Legends*], tem gente no meu Facebook que me adiciona e fala: “e aí não sei quê, mano, tu que é aquele tal de Darkanon? Égua [regionalismo paraense, interjeição usada para demonstrar espanto], tu é muito bom”, tipo, [já estou] criando uma *fanbase* [base de fãs], entendeu? Aí, tipo, tem gente que não sabe quem sou eu, quer me elogiar, ou sei lá, falar bem, falar alguma crítica, só que, tipo, não me conhece, entendeu? Aí, sei lá, daria uma visibilidade melhor, sem dizer que, tipo, ter a camisa parece [demonstrar] algo que tá indo pra frente, entendeu? Não que não esteja indo pra frente, mas dá um *up* assim entendeu? [...]; [porque, sem camisa] aí fica... meio, tipo, menos profissionalizante, [a camisa] dá uma unida, dá, tipo, uma identidade, uma coesão, [é] um símbolo da gente [...]. A questão da camisa ajuda também a divulgar o time. Mostra uma coisa séria, que, tipo, a gente não tá aqui brincando, assim, não tá jogando aqui um jogo pra se divertir não. (*sic*)

Nessa perspectiva, cada um desses elementos também produz identificação de cada indivíduo com o grupo, por meio dos quais os jogadores podem operar um reconhecimento de si mesmos a partir de algo exterior, seja em um objeto ou em outro. No fim, o que importa é se reconhecer em outro, a partir de outro [18]; ou, como argumenta Simmel [3], a “partilha comum de objetos no processo de sociação dos seres humanos”. Esses distintos elementos tornam-se vetores de agregação, fornecem uma variedade de cultos comuns. Um último aspecto de identificação (e filiação) ao coletivo diz respeito ao uso de uma tag da equipe, acrescentada permanentemente ao *nickname* do jogador (figura 3).



Figura 3: Tela de carregamento de uma partida da *Infive* com todos os jogadores usando a tag IN5, publicada por Ham em seu Instagram
Fonte: Elaborado pelos autores; *print screen* do Instagram de Ham em 05/12/2017

No caso dos interlocutores desta pesquisa, a tag IN5 antecede o nome de cada um dos jogadores titulares da equipe de 2017. Para os membros do time, trata-se de uma forma de demonstrar uma

filiação ao grupo, um modo de assumir a identidade da equipe, uma vez que, para eles, ainda que não seja obrigatório, participar desse coletivo pressupõe adotar a *tag* do time. O uso desta transmite maior estabilidade e confiança de um jogador para com determinada equipe, segundo Ham.

Naturalmente, há ainda uma inevitável formação de um campo grupal dinâmico, no qual gravitam outras questões de constituição grupal como ansiedades²⁵, fantasias, funções, mecanismos defensivos, dentre outros, além de alguns outros fenômenos determinados e próprios dos grupos que, embora sejam relevantes, escapam a esta pesquisa por dizerem respeito a aspectos de um quadro psíquico mais específico [4].

12) Por fim, como argumenta Zimmerman [4], “em todo grupo coexistem duas forças contraditórias permanentemente em jogo: uma tendente à sua coesão, e a outra, à sua desintegração”. No momento atual em que vivemos, grupos são organizados de modo mais ou menos passageiro, compartilham valores entre si, até mesmo minúsculos, que se chocam, atraem-se, repelem-se a todo instante [18]. Evidentemente, uma série de fatores são responsáveis para que uma ou outra dessas forças se sobreponha em determinado momento [10][11][12]. Esta dinâmica constitui um embate de forças constante: de um lado coesivas e de outro disruptivas – no qual a comunicação, camaradagem, organização e coordenação constituem-se como componentes definidores no âmbito de um time competitivo engajado no esporte eletrônico.

6 CONCLUSÃO

Certa vez, Hidaka Sana mencionou uma particularidade que a *Infive* teria em relação às demais equipes na comunidade local: “a gente nunca deu *disband*, então acho que, pelo menos, é uma coisa que a gente tem bem de diferencial, só o nosso time e do Estafetas [uma outra famosa equipe local] que não dá *disband*” (*sic*). Se no cenário local abunda uma prática de *disband* entre as equipes, ou seja, uma tendência para a desintegração dos times, certamente a *Infive* contrasta com esse padrão local ao ter uma certa coesão, a partir dos 12 elementos descritos anteriormente, que vai de encontro com a própria comunidade.

No cerne dessa questão, subsiste um laço de amizade e companheirismo, um relacionamento de sociabilidade, amizade, confiança, enfim, elementos que constituem tudo aquilo que pode ser definido a partir de um *ethos* de camaradagem grupal. Embora este estudo baseie-se em um time em específico, acreditamos que ele fornece subsídios que rastreiam algumas formas pelas quais equipes locais amadoras ou semiprofissionais, comprometidas com a prática do *pro gaming*, mantêm-se unidas para alcançar saltos maiores diante dos desafios rumo à profissionalização em um determinado cenário local ausente de (grandes) investimentos, patrocínios e afastado dos grandes centros nos quais o *e-sport* é estimulado. Ademais, esta pesquisa indica, a partir de uma abordagem situada, o quanto um aspecto social é intrínseco para os jogadores que se movem para a profissionalização em comunidades competitivas locais.

Assim, pensar em *e-sports*, segundo argumenta T. Taylor [1], ajuda a analisar “[...] a transição que muitos grupos enfrentam enquanto se esforçam para converter seus tempos de lazer e paixões divertidas em jogos sérios, onde as apostas são altas, reputações construídas e dinheiro é ganhado (e perdido)”. Em outras palavras, significa dizer que o caminho da carreira de

amador/semipro para profissional se encontra dependente de um ativo processo de socialização em uma dada comunidade local competitiva – e toda sua variedade de atores e forças.

Esta pesquisa, portanto, argumentou em favor de uma abordagem que favorece uma perspectiva social no âmbito do jogo instrumental competitivo, ainda que não desconsidere o elemento funcional que a experiência agonística incute no próprio *pro gaming*. Uma arguição válida para o entendimento da dinâmica explicitada em jogos competitivos pode ser resumida em uma frase: ser um *pro-player* bem-sucedido, especialmente em cenários periféricos como o de Belém, não somente depende do domínio das mecânicas do jogo, mas também das regras do jogo social inerente a esse ambiente agonístico no qual ele joga e da comunidade local em que se encontra inserido.

O argumento inclina-se para conceber que em um nível competitivo elevado, *LoL* necessita de um substrato interacional seja em seu sentido social, seja instrumental. Os jogadores da *Infive*, portanto, precisam tanto se envolver ativamente no jogo – seus objetos e aprender constantemente acerca do conjunto de suas regras para atuar da melhor forma nele –, quanto em um jogo social com os outros membros da equipe e do cenário local, cujo propósito é a busca por uma experiência bem-sucedida.

REFERÊNCIAS

- [1] T. Taylor. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge/MA: MIT Press, 2012.
- [2] D. Forsyth. *Group Dynamics*. 5. ed. Belmont: Wadsworth Cengage Learning, 2010.
- [3] G. Simmel. *Questões fundamentais da sociologia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- [4] D. Zimmerman. Fundamentos teóricos. In: David Zimmerman e Luiz Osorio (Org.). *Como trabalhamos com grupos*. Porto Alegre: Artes Médias, 1997, p. 23-31.
- [5] T. Apperley and D. Jaymane. Game Studies’ Material Turn. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(1):5-25, 2012.
- [6] J. Bruhn. *The Group Effect: Social Cohesion and Health Outcomes*. New York: Springer, 2009.
- [7] G. Simmel. *Georg Simmel: sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.
- [8] G. Simmel. *Sociology. Inquiries into the Constitution of Social Forms*. v. 1. Boston: Brill, 2009.
- [9] M. Maffesoli. A comunicação em fim (teoria pós-moderna da comunicação). *Revista FAMECOS*, 10(20):13-20, 2003.
- [10] T. Falcão. *Não-humanos em Jogo*. Agência e Prescrição em World of Warcraft. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.
- [11] M. Chen. Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture*, London, 4(1):47-73, 2009.
- [12] M. Chen. *Leet Noobs: Expertise and Collaboration in a World of Warcraft Player Group as Distributed Sociomaterial Practice*. 2010. Thesis (PhD) – University of Washington, Washington, 2010.
- [13] T. Taylor and M. Jakobsson. The Sopranos meets EverQuest: social networking in massively multiplayer online games. In: *Proceedings of DAC*, 2003, Melbourne.
- [14] J. Juul. *A Casual Revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- [15] R. Garfield. Metagames. In: J. Dietz (ed.). *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*. Charleston, IL: Jolly Rogers Games, 2000, p. 14-21.
- [16] T. Mortensen. O Jogo enquanto Vida Moralmente Correta. Hedonismo Utilitário, a Ética do Jogo? Tradução de Thiago Falcão. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, 20(20):142-149, 2011.
- [17] G. Simmel. A metrópole e a vida mental. In: O. Velho (Org.). *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 1973, p. 11-25.
- [18] M. Maffesoli. *No fundo das aparências*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

²⁵ Estas, por exemplo, circulam no campo grupal e resultam tanto em conflitos mais internos como podem desencadear, por conta das inevitáveis frustrações impostas pela realidade externa (problemas extrajogo), impactos no próprio desempenho de cada jogador. Além disso, há também uma presença manifesta, permanente, oculta ou disfarçada sob a forma de desejos, demandas, necessidades, invejas e seus derivados, ideias etc.