

Tarcízio Macedo

Universidade Federal do Rio
Grande do Sul – UFRGS;
Fundação Getulio Vargas –
FGV
Email:
tarciziopmacedo@gmail.com

Manuela do Corral Vieira

Universidade Federal do
Pará – UFPA
Email:
manuelacvieira@gmail.com



*Este trabalho está licenciado sob
uma licença Creative Commons
Attribution 4.0 International
License.*

Copyright (©):

*Aos autores pertence o direito
exclusivo de utilização ou
reprodução*

ISSN: 2175-8689

***Esports e reflexividade:
Notas etnográficas de um aprendiz
de pro-player***

*Esports and reflexivity:
Ethnographic notes of an apprentice
pro-player*

*Esports y reflexividad:
apuntes etnográficos de un aprendiz de
pro-player*

Macedo, T., & do Corral Vieira, M. Esports e reflexividade: notas etnográficas de um aprendiz de pro-player. *Revista Eco-Pós*, 26(01), 421–447. <https://doi.org/10.29146/eco-ps.v26i01.27935>

RESUMO

Este artigo revisita uma etnografia de uma comunidade de jogadores semiprofissionais para quem a (auto)biografia, a participação e a câmera fotográfica do pesquisador se tornaram não apenas uma abordagem de pesquisa, mas um recurso promocional. O estudo explora o papel central desempenhado pela (auto)biografia, participação e afeto na pesquisa etnográfica em jogos digitais e *esports*. Ao se considerar algumas das interseções entre marcadores sociais e cultura profissional nos videogames — incluindo as implicações desses aspectos na coleta de dados científicos sociais — conclui-se como a participação etnográfica contribui para problematizar cenários e promover encontros e questionamentos outros em um ambiente com seus próprios códigos de acesso, idiosincrasias, compreensões, desafios e possibilidades.

PALAVRAS-CHAVE: *Game studies; Etnografia; Comunicação; Esports; Reflexividade.*

ABSTRACT

This article revisits an ethnography of a community of semi-professional gamers for whom (auto)biography, participation, and the researcher's camera have become not only a research approach, but a useful resource for team promotion. The study explores the central role played by (auto)biography, participation, and affect in ethnographic research in digital games and esports. In considering some of the intersections between social markers and professional culture in video games — including the implications of these aspects for social scientific data collection — it is concluded how ethnographic participation contributes to problematizing scenarios and promoting other encounters and questioning in an environment with its own access codes, idiosyncrasies, understandings, challenges, and possibilities.

KEYWORDS: *Game studies; Ethnography; Communication; Esports; Reflexivity.*

RESUMEN

Este artículo revisa una etnografía de una comunidad de jugadores semiprofesionales para quienes la (auto)biografía, la participación y la cámara del investigador se han convertido no sólo en un enfoque de investigación, sino en un recurso promocional. El estudio explora el papel central que desempeñan la (auto)biografía, la participación y el afecto en la investigación etnográfica en juegos digitales y *esports*. Al considerar algunas de las intersecciones entre los marcadores sociales y la cultura profesional en los videojuegos — incluidas las implicaciones de estos aspectos para la recopilación de datos científico sociales —, se concluye cómo la participación etnográfica contribuye a problematizar escenarios y a promover otros encuentros y cuestionamientos en un entorno con sus propios códigos de acceso, idiosincrasias, comprensiones, retos y posibilidades.

PALABRAS CLAVE: *Game studies; Etnografía; Comunicación; Esports; Reflexividad.*

Submetido em 16 de agosto de 2022

Aceito em 16 de janeiro de 2023

Dossiê **Crises da democracia e desinformação: diagnósticos do tempo presente**

<https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 26, n. 1, 2023

DOI: 10.29146/eco-ps.v26i01.27935

Introdução

A indústria de videogames experimentou algumas transformações significativas na última década. A explosão dos esportes eletrônicos (*esports*)¹, por exemplo, é uma de suas evoluções mais marcantes no mundo. Considerado um fenômeno que alimenta progressivamente a mudança e o avanço dessa indústria e do design de jogos em nosso tempo (Falcão *et al.*, 2020), a atividade esportiva baseada em videogames não apenas mobiliza grandes quantias de recursos ao redor do mundo como também pressiona a indústria a promover um (re)enquadramento da experiência de jogo.

Embora nem todos os jogos criados sejam voltados para competições, as ligas de *esports* permeiam hoje o mercado e a experiência de jogo contemporânea. Com este setor assumindo um protagonismo crescente, sua expansão constante levou a uma ascensão da profissionalização de jogos, jogadores (chamados de *pro-players*)², equipes e toda sorte de atores que integram as comunidades competitivas de base, incluindo aquelas em regiões periféricas.

A partir desse contexto, o objetivo deste artigo é problematizar posturas e aspectos epistêmicos e teórico-metodológicos que atravessaram um estudo etnográfico com jogadores semiprofissionais do jogo digital *League of Legends (LoL)*³, realizado entre junho de 2016 a maio de 2018 (Macedo, 2018). Baseado em fundamentos do campo dos *game studies*, da comunicação e da antropologia, essa pesquisa se concentrou em compreender as dinâmicas sociais de uma equipe, em particular, e do cenário local, de modo mais amplo. O intuito é revisitar um trabalho de campo com uma comunidade competitiva da cidade de Belém, capital do estado do Pará, para quem a nossa (auto)biografia, participação e câmera fotográfica (modelo Nikon D5100) tornaram-se não apenas uma abordagem de pesquisa, mas um recurso promocional útil para a equipe e seus membros.

¹ A abreviação é usada em referência à expressão inglesa *electronic sports* para designar o fenômeno da profissionalização e esportificação dos jogos digitais. Mais informações em Tarcízio Macedo e Thiago Falcão (2019).

² Acrônimo do termo em inglês *professional players*, é empregado para se referir aos jogadores profissionais de videogames.

³ Criado em 2009 pela desenvolvedora Riot Games, é um jogo *online* no qual dois times de cinco jogadores se enfrentam em um campo de batalha com a finalidade de destruir a base adversária. Cf. Macedo (2018).

Examinando as transformações que a nossa presença e experimentação promoveram, tanto na prática do trabalho de campo etnográfico quanto na relação com os jogadores, este artigo explora o papel central desempenhado pela (auto)biografia, participação e afeto na pesquisa etnográfica em jogos digitais e *esports*. Assim, ao reconstruirmos o encontro com jogadores e membros da organização com a qual nos envolvemos, colocamos em debate as matrizes epistêmicas e teórico-metodológicas que fundamentaram aquela investigação. Introduzimos essas considerações incorporando elementos e aspectos da nossa própria experiência pessoal, como pesquisadores e jogadores, face à alteridade⁴ que nos confrontou durante a pesquisa.

Para desenvolver essa leitura, seguimos o pensamento de Ashley Brown (2015), que propaga a importância da reflexividade no uso de métodos etnográficos na pesquisa em jogos digitais como uma estratégia para lidar com as emoções oriundas da experimentação e participação no campo. Dentro deste escopo, optamos por um caminho que auxiliaria na compreensão de uma série de outros processos mais internos ao cenário local que, para um pesquisador não familiarizado com o jogo⁵, seriam de mais difícil assimilação ou até de provável descarte.

A abertura para desestabilização que vivenciamos durante as primeiras incursões à comunidade nos levou a reconsiderar nossa própria postura dentro do campo, assim como as noções de (auto)biografia, participação e afeto como condições essenciais para o desenvolvimento da pesquisa — e a pressentir a relevância que decorreria em trabalhá-las: I) primeiro, para assimilar o que seria uma dimensão central do trabalho de campo (participar e ser afetado); II) seguido de reflexões sobre o modo como estávamos obtendo nossas informações; III) depois, para entender o que esse esforço de nossa parte implica na compreensão das relações que se enredavam no tecido social ali pulsante; IV) e, finalmente, para repensar a própria natureza da pesquisa etnográfica em jogos digitais.

⁴ O conceito é aqui compreendido a partir da percepção de que a identidade do sujeito é reconhecida a partir da experiência de conhecer o outro para conhecer a si mesmo (Fabian, 2001; Goulet, 2011)

⁵ Na metodologia proposta por Espen Aarseth (2003), um dos pré-requisitos necessários à produção de uma pesquisa sobre jogos digitais está o conhecimento prévio do videogame.

Com efeito, a experiência de campo com esta equipe e, simultaneamente, nossa experiência como jogadores e fotógrafos nos levaram a colocar em questão a forma como conduzimos a pesquisa. Como a efetiva participação de um pesquisador numa equipe altera a compreensão dos jogadores sobre si mesmos e suas práticas de jogo? Como essa interação transforma o andamento da própria pesquisa? De que maneira as subjetividades dos jogadores, as interações comunicativas e o jogo são moldados pela própria experiência e subjetividade dos pesquisadores, e vice-versa, assim como pelo diálogo que estabelecem?

Este artigo discute algumas dessas questões por meio de uma consideração reflexiva do nosso trabalho de campo, durante um período em que a cena de *esports* brasileira (e de Belém, em particular) estava lutando para conquistar a legitimidade social de suas práticas como jogadores competitivos sérios e para articular o que o jogo profissional implica, como ele poderia ser melhor comercializado e como seus atores poderiam se profissionalizar.

Nesse intuito, realizamos uma breve digressão e problematização sobre discussões contemporâneas que perpassam o fazer etnográfico baseado na tradição antropológica, bem como das aplicações, implicações e apropriações da etnografia e do afeto nos *game studies* em sua interface com a comunicação. A seguir, apresentamos nossa reflexividade a partir da vivência etnográfica no universo competitivo da comunidade de *esport* de Belém. Como resultado, a experiência de campo com esta comunidade nos levou a por em debate o tratamento paradoxal da (auto)biografia, da participação e do afeto na pesquisa social: em geral ignorados ou negados dos seus lugares na experiência comunicativa.

1. O aporte etnográfico e o modo experiencial de estar em campo nas pesquisas em jogos digitais

Existem muitas concepções do que seja etnografia (Brown, 2015; Peirano, 2014), perspectivas variáveis em múltiplos sentidos, cada qual implicando em um conjunto de normas de condutas e modos de fazer. Particularmente, estamos comprometidos com a composição de uma etnografia experiencial (Ewing, 1994; Fabian, 2001; Favret-Saada, 2005; Goulet, 2011; Marranci, 2008) e, por outro lado, com uma etnografia aplicada aos jogos digitais (Brown,

2015; Falcão, 2014; Sünden, 2009; Taylor, T., 2006, 2012; Taylor, N., 2016). Embora existam numerosas perspectivas para sua abordagem metodológica, Brown (2015) fornece uma definição preliminar útil do que seria a etnografia a partir de um percurso experientialista: “[a] etnografia pode ser geralmente descrita como um método qualitativo de conhecer um mundo social ao experimentá-lo” (Brown, 2015, p. 78).

Para Thomas Apperley e Darshana Jayemane (2012, p. 8), a aplicação 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”. A etnografia, portanto, é uma valiosa abordagem para os *game studies*, permitindo reconhecer os complexos contextos nos quais o jogo se desenvolve. Além disso, 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 também quando se trata de respostas culturais, afetivas e situadas (Apperley; Jayemane, 2012).

Uma ampla obra de estudos etnográficos em jogos digitais resulta na visão de que “o jogar jogos digitais está integrado nas práticas mundanas da vida cotidiana” (Apperley; Jayemane, 2012, p. 10). De maneira geral, Apperley e Jayemane (2012) defendem que a etnografia proporciona os recursos para uma profunda análise do modo como as pessoas costumam jogar videogames. Além do mais, esse aporte metodológico reivindica um tratamento dos jogos digitais não meramente como experiências e objetos homogêneos, mas como práticas múltiplas que ocorrem dentro e em torno dos jogos.

Ao invés de um olhar de observação das ações dos jogadores com distância, a tradição de pesquisa etnográfica em que fomos treinados necessita que os pesquisadores se incorporem nas comunidades, na intenção de conseguir um contexto e uma compreensão dos significados e práticas que são realizados. Essa leitura oferece descrições gradativas das ações dos jogadores em um tipo de jogo determinado, levando o pesquisador a um processo de “ser afetado” (Favret-Saada, 2005). Dada a diversidade de jogos, seja em termos de gêneros ou de plataformas, a etnografia é um enquadramento especialmente útil para o estudo das comunidades de jogadores, porque permite a *nuance* (Brown, 2015).

Particularmente, adotamos uma proposta defensora de que nenhuma etnografia deve ser livre de valores e que a natureza subjetiva é parte da produção etnográfica e, portanto, do conhecimento. Seguidora de uma epistemologia experiencial de estar em campo, Brown (2015) acredita que a manutenção de um distanciamento e da dualidade empatia e antipatia pelos sujeitos da pesquisa nunca é possível de se manter por completo. Essa leitura é complexificada com a ideia de que, na etnografia, a exclusão do pesquisador do seu trabalho é capaz de inviabilizar e tornar oculta a percepção das relações de poder e hierarquias que perpassam uma pesquisa.

Apesar disso, é necessário sublinhar que as formas para coleta de dados, em uma pesquisa de videogames que faz uso desta abordagem, por vezes não se limitam estrita e especificamente às próprias ferramentas dessa clássica metodologia de coleta — outras técnicas são frequentemente cruzadas para habitar os mundos digitais de jogos. Nesse escopo, uma oportunidade para obter maior entendimento e apreciação pelo que se sente, especificamente no estudo de jogos digitais *online*, implica em criar um personagem e “viver” no ambiente do jogo: a experimentação, portanto, é essencial à compreensão de inúmeras questões. Embora se possa descrever uma comunidade apenas ao observá-la do lado de “fora” — ou mesmo de “dentro”, de modo silencioso —, para que um pesquisador entenda o significado dessa vivência é fundamental estar lá, interagindo, experimentando.

Essa dimensão da experiência não é uma particularidade dos videogames e do seu campo de estudos, uma vez que é possível rastreá-la em muitos outros campos que dialogam com a metodologia etnográfica. Isabel Travancas (2005) e Janice Caiafa (2019), por exemplo, são algumas das expoentes no Brasil que tratam de endereçar reflexões sobre seu emprego dentro do campo da comunicação. Caiafa (2019), aliás, destaca a pertinência etnográfica como *método-pensamento* e sua relevância particular para este campo dando ênfase na mesma dimensão experiencial mencionada aqui. Ela aponta, inclusive, que o contato do pesquisador com qualquer pesquisa ou situação só é possível, em parte, pelas experiências anteriores que os acompanham, independente de suas vontades. Na composição do texto que chega ao leitor, contudo, Caiafa (2019) lembra que a variedade de possibilidades que o material etnográfico

pode produzir (experimentações, sensações e afetos, por exemplo) costuma ser eliminada, com pontas cortadas e o cenário apresentado de modo muito mais uniforme.

Segundo Brown (2015), a resposta da etnografia diante da necessidade de explicar as emoções oriundas da experimentação e participação no campo, sem renunciar ao rigor acadêmico, ocorreu por meio de um processo conhecido como “reflexividade”. O termo remete tanto a uma capacidade quanto a uma linguagem necessárias para que se possa justificar os passos teóricos, metodológicos e práticos efetivados durante uma coleta e análise de dados, bem como a consciência do relacionamento que um pesquisador possui com o campo no qual se insere. Muitos etnógrafos de jogos digitais escreveram sobre a posição incômoda em que as tradições positivistas os colocaram (Boellstorff *et al.*, 2012; Brown, 2015; Falcão, 2014; Taylor, T., 2006, 2012; Taylor, N., 2016). A saída que encontraram para descrever os (des)caminhos da pesquisa foi a partir da reflexividade.

Nos *game studies* esse tipo de reflexividade demanda um reconhecimento por parte pesquisador de quando ele é, ou não, um membro que se incorpora na comunidade pesquisada (Aarseth, 2003; Brown, 2015). Esta característica remete a uma passagem do antropólogo Johannes Fabian (2001, p. 12), que defende uma perspectiva de que toda etnografia está conectada a uma (auto)biografia. Afinal, qual seria todo esse esforço, aqui empreendido, senão o de buscar validar o nosso lugar de fala que, a um só passo, também evidencia nossa preocupação em estudar situações vividas? Podemos nós investigar o jogo que também jogamos? A comunidade na qual atuamos? Para uma vertente de pesquisa que se apresenta por meio de uma narrativa (auto)biográfica (Brown, 2015; Falcão, 2014; Taylor, T., 2006, 2012; Taylor, N., 2016; Sünden, 2009), o vínculo afetivo com o objeto é uma condição necessária, na qual “a biografia [do pesquisador] legitimaria o [seu] lugar de fala científico” (Martino; Marques, 2017, p. 8).

Ao desenvolver um estudo, o pesquisador geralmente carrega no bolso uma carga considerável de princípios éticos para viabilizar seu trabalho. No processo de adaptação da experiência de campo com os compromissos que leva consigo, não é incomum que a experimentação, as sensações e os afetos, quando existem, sejam relegados aos anexos, às notas de rodapés e aos comentários menores (Caiafa, 2019; Ewing, 1994; Martino; Marques,

2017). Brown (2015), porém, sugere que quanto mais as emoções e experiências do pesquisador também são levadas em consideração, mais perto estamos de obter uma imagem completa da realidade social de uma determinada comunidade.

Cabe aos pesquisadores que se concentram nas pesquisas de jogos, seja em sua acepção digital ou não, perceber que parte do aprendizado desenvolvido dentro dessas ambiências envolve reconhecer as práticas que ali ganham forma e vida. Experimentar, praticamente ou de outra forma, entre e/ou similar ao que os jogadores vivem nesses ambientes, oferece uma oportunidade de contextualização e visão únicas para os valores, relações de poder, normas, epistemologias e crenças de uma comunidade determinada (Brown, 2015).

É por uma razão intrínseca, e pela própria natureza do campo e do caráter marcante de seu objeto, que a pessoa que pesquisa jogos digitais necessita da experiência de campo: seja em um nível direto, com a prática de jogo, seja pela aproximação, na procura de compreender a experiência dos sujeitos — responsáveis pelos arranjos coletivos e fios sociais que desencadeiam dinâmicas distintas. Thiago Falcão oferece um pensamento semelhante ao dizer que nos jogos digitais “o lugar de espectador não existe, uma vez que ele é por demais limitado, além de não conceber a interação direta daquele que assiste para com o aparato” (Falcão, 2014, p. 13).

Para compreender algo a respeito do outro, é preciso ser capaz de estar aberto aos seus pontos de vista, a questionar a objetividade na pesquisa científica. É fruto dessa demanda para suplantar as restrições das vertentes positivistas, estruturalistas e interpretativistas, na antropologia social, que pesquisadores responderam a partir da orientação experiencial, uma tradição fundamentada pelo conhecimento do outro que se constitui mediante uma participação profunda no seu ambiente de vida, destaca Jean-Guy Goulet (2011). O pesquisador que se filia a essa proposta *cosente*, isto é, *sente com* seus interlocutores, a partir de uma radical experiência intercultural com seu campo (e seus membros) (Goulet, 2011).

Essa abordagem é defendida por Goulet (2011) a partir da antropologia com atitude (e participativa) de Fabian (2001). O modo experiencial de estar em campo consiste, em linhas gerais, não apenas em produzir conhecimento compartilhado (*pensar com*) na relação entre aquele que pesquisa e aqueles com quem aprendemos, mas também que este conhecimento se

destina aos próprios sujeitos. Essa orientação é, antes, uma maneira de percepção e acercamento diante do campo que propriamente um conjunto de procedimentos fixos e imutáveis.

De maneira prática, nos estudos de jogos digitais, o percurso experiencial de estar em campo nos encaminha a uma necessidade de jogar e ao engajamento do pesquisador a uma postura epistemológica e metodológica diante do artefato. Isto é, o estudo do jogo deve incluir a própria ação do jogar por parte daquele que investiga. Uma análise completa de um videogame, no entanto, deve também se preocupar com a busca da experiência dos outros, não apenas por ser útil como crucial (Aarseth, 2003).

Se afirmamos que é preciso aceitar ocupar um lugar de experimentação na pesquisa em jogos digitais, em vez de imaginar-se lá, o fazemos pela razão de que o que ali figura é literalmente inimaginável para quem pesquisa, ainda que se seja o profissional mais habituado a trabalhar com representações. Quando se joga um determinado jogo, se é bombardeado por intensidades específicas, que geralmente não são percebidas ou escapam à captura do mais acurado estudioso que somente observa. Esse jogo e as intensidades que lhe são ligadas têm, então, que ser experimentadas. Marinka Copier (2007) oferece um pensamento semelhante a respeito da questão: “Em um estudo etnográfico do jogo em MMORPGs [um tipo particular de jogo *online*], o pesquisador não possui escolha, ele ou ela precisa se tornar um participante para jogar; portanto, não há uma posição de observação possível” (Copier, 2007, p. 30).

Jogar um jogo, nesse sentido, pressupõe um processo de aprendizagem e de uma hermenêutica dinâmica aplicada, na qual o “ir a campo” passa pela necessidade de experimentá-lo assumindo a postura de um “usuário-jogador”. “Enquanto a interpretação de uma obra literária ou cinematográfica exige certas capacidades analíticas, o jogo exige uma análise performativa” (Aarseth, 2003, p. 5). Logo, “o estudo informado de jogos tem obrigatoriamente que envolver o ato de jogar, assim como os estudiosos do cinema e da literatura se confrontam diretamente com as obras” (Aarseth, 2003, p. 3).

2. Etnografia movente: movimentos pela comunidade competitiva de *League of Legends* em Belém do Pará

Dossiê **Crises da democracia e desinformação: diagnósticos do tempo presente**

<https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 26, n. 1, 2023

DOI: 10.29146/eco-ps.v26i01.27935

Uma comunidade em jogos digitais pode ser percebida por relacionamentos adversos ou amigáveis, simbólicos ou competitivos. Ela é também uma forma de persistência, uma vez que, sem comunidade, há uma variedade de jogadores independentes que percorrem o mesmo ambiente. Lisbeth Klastrup (2003) e Suely Fragoso (2012) já há muitos anos argumentam que as comunidades *online* também são dependentes do compartilhamento de espaço.

Alguns empecilhos técnicos, entretanto, figuravam quando nos debruçamos com o cenário do jogo escolhido para aquela pesquisa (Macedo, 2018): *LoL* não é um mundo virtual, segundo a definição de Klastrup (2003), por não dispor, nem os personagens ou o próprio mundo do jogo, de ambientes persistentes — isto é, o jogo não permanece ao se deslogar (fechar o *game*). A ausência de um mundo virtual em *LoL* torna ainda maior o esforço para conectar seus jogadores. Em outras palavras, estabelecer uma entrada adequada dispõe de um nível elevado de complexidade: o jogo não é suficiente, ele é por demais limitado, uma vez que oferece pouco espaço para estabelecer essa relação para além de um *chat* ao estilo de serviços de redes sociais.

Há pouco nele que seja responsável por reter o jogador, a não ser no momento que se cria uma partida. E, quando em uma, jogadores dificilmente utilizam o *chat* para conversar aleatoriamente: há um fim instrumental que exige concentração para que possa ser alcançado e qualquer desvio de atenção, como parar para digitar, pode desencadear uma perda de recursos, objetivos ou ainda a morte do próprio jogador⁶. Não é à toa que se faz uso de uma comunicação muito abreviada em partidas de jogos competitivos como *LoL*.

No entanto, a comunidade construída em torno desse jogo compartilha uma forma de espaço representado. O fórum *online* é uma de suas principais representações, a partir da qual seus membros interagem. Klastrup (2003) defende que os espaços sociais não precisam ser localizados no espaço ou mesmo ser persistentes para funcionarem como ambientes para a realização de encontros sociais. Porém, para que esses ambientes se tornem comunidades

⁶ Ao digitar um jogador desativa o uso dos comandos que acionam as habilidades de um personagem, tornando-se vulnerável a ataques inimigos.

online, existe a necessidade de formatar algum local capaz de proporcionar um atendimento comum espacial.

Para contornar esse problema adotamos uma estratégia segundo a qual o acesso às fontes extrajogo (jogadores locais) e às atividades desenvolvidas na cena competitiva poderiam contribuir significativamente para o nosso próprio entendimento prático do jogo e do seu tecido social. Passamos, então, a realizar uma etnografia pelos espaços nos quais a comunidade se construía. Esse trabalho se deu a partir da participação em grupos *online* do cenário local de *LoL* e no acompanhamento de eventos presenciais e virtuais divulgados nesses ambientes. Chamamos esta etapa anterior ao contato com o time de *etnografia movente*, cujo período remonta junho de 2016 a junho de 2017. A expressão faz alusão à movimentação pelo cenário competitivo de *LoL* em Belém, a partir dos seus próprios ambientes de convívio como um primeiro passo para alcançar os circuitos locais que envolvem os *esports*.

A comunidade competitiva de *LoL* em Belém, porém, é particularmente fechada. Se até mesmo a indústria de *esports*, em geral, é reconhecida por sua frequente dinâmica e instabilidade (Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2016), é de se esperar que em cenários regionais e locais — dispostos no que poderia ser considerada uma periferia dos *esports* — essas características sejam ainda mais severas. Na época em que iniciamos nosso trabalho de campo em Belém, patrocínios para equipes e jogadores individuais eram difíceis de se encontrar, a rotatividade de jogadores e equipes era elevada, a presença de atividades promocionais de desenvolvedoras de jogos era pouco frequente, quando não inexistente, e mesmo campeonatos aparentemente bem financiados surgiam e desapareciam em apenas alguns meses.

Ao longo do trabalho de campo, o diagnóstico do cenário competitivo local com os atores da cena indicava que Belém vivia um momento de ascensão a partir de 2016, graças ao apelo mais amplo de *LoL* no público local e da expansão do jogo no cenário nacional. No entanto, os primeiros meses em campo foram, ao que tudo indicava, estéreis. Se tivéssemos optado por uma abordagem baseada em uma relação afastada “observando”, ou seja, mantendo uma “distância segura”, não encontraríamos nada de fato para ver. Não teríamos muito o que dizer para além do que é obtido por meio do limitado procedimento de investigação baseado em

perguntas e respostas, ou do que poderíamos extrair mediante consulta documental na internet.

Ainda assim, durante um ano visitamos, com certa periodicidade, uma variedade de torneios, campeonatos e atividades competitivas presenciais e *online* do cenário local de *LoL*. Cobrimos um total de cinco eventos presenciais ao longo desse período (tanto no âmbito de torneios quanto de transmissões de campeonatos) ocorridos em diversos espaços de socialização da capital do estado. No decorrer desses eventos costumávamos ter muitas conversas informais com a multiplicidade de participantes que são encontrados em torneios amadores e transmissões de grandes campeonatos. O objetivo dessa aproximação consistia em localizar uma equipe disposta a participar da pesquisa, o que não tardou muito a acontecer. Em um torneio presencial de junho de 2017 encontramos uma organização recém-criada, cuja relação conosco se seguiu formalmente até maio de 2018.

Nosso trabalho envolveu notas detalhadas em um caderno de campo, entrevistas e conversas informais regulares com jogadores e atores da cena local, ida a eventos presenciais e virtuais, participação em grupos *online* e na agenda de atividades da equipe (incluindo a gravação de suas partidas) e uma série de registros fotográficos que começaram como trocas científicas sociais e terminaram como material promocional para a organização e seus jogadores.

3. Como um profissional: reflexividade na pesquisa etnográfica em *esports*

No relato de cunho misto — acadêmico e pessoal — que introduzimos a seguir está sublinhada uma tentativa de superar as noções estabelecidas que prescrevem a (auto)biografia como uma fuga da objetividade etnográfica e o distanciamento como uma norma no contato com os interlocutores (Ewing, 1994; Fabian, 2000, 2001; Goulet, 2011). Para compreender o papel do nosso trabalho na profissionalização dessa comunidade, é essencial considerar, portanto, como os jogadores se apropriaram da nossa presença e câmera fotográfica para algo que reconheceram como parte dos jogos profissionais, a partir do seu próprio consumo de *esports*.

Em termos da nossa própria relação com o campo, fomos confrontados por um duplo processo: de um lado, pertencemos a essa comunidade geral de jogadores de *LoL*; de outro, e aqui está um paradoxo certamente derivado do primeiro, jamais nos sentimos naturais habitantes da comunidade de *esports* em geral, ou de *LoL*, em particular. Ao longo de um ano, tempo da etapa que precede o encontro com a equipe, todos os sujeitos com quem conversamos sequer, em maior ou menor grau, eram conhecidos.

Outro aspecto da alteridade foi destacado em relação ao assunto da pesquisa: não somos grandes fãs de esportes modernos, embora existisse uma experiência mínima acerca destes. Nossa aproximação foi muito mais decorrente de um interesse pelo jogo competitivo, pelo domínio técnico e pelo processo de profissionalização de equipes e jogadores de videogames. Nosso interesse, portanto, advinha mais por sermos jogadores do que, necessariamente, fãs de esportes.

Dizemos que essa relação é paradoxal, porque era esperado pelos interlocutores mais informados, em especial os jogadores do time que acompanhamos, que compreendêssemos uma série de outras questões específicas que, tanto para um jogador (semi)profissional quanto para um interessado no tema, seriam corriqueiras. Em algumas das atividades da equipe (torneios, treinos ou conversas informais) sentíamos uma sensação de estranhamento: embora entendêssemos aquilo que se passava na tela, a familiaridade entre os que ali figuravam nos deslocava consideravelmente.

A cada encontro com os membros da equipe era colocado à prova o nosso próprio conhecimento acumulado a respeito de *LoL*, os limites em que havíamos progredido. Essa situação nos levou a questionar até que ponto, afinal, um pesquisador precisa jogar adequadamente para poder discutir *esports*? O quão profícuo deve ser para dialogar e entender o que seus interlocutores estão falando? Falcão (2014, p. 318) empreende um questionamento similar ao perceber o quanto um problema, até então relativamente menor, alcança uma relevância epistemológica: “[...] que faculdades são necessárias a um pesquisador, para que ele consiga ter acesso aos códigos internos de uma subcultura, quando esta se relaciona tão intimamente com aspectos técnicos?”

Parte da tarefa dos pesquisadores consiste em compreender o porquê daquilo que os sujeitos (com os quais dialogam) dizem e fazem parece-lhes ser conveniente, coerente e razoável. No entanto, outra parcela se reporta em sempre se questionar sobre até onde são aptos a prosseguir e acompanhar o que eles fazem e dizem, e até que ponto possuem condições de suportar a palavra dos interlocutores, as práticas e os saberes daqueles com quem escolhem conviver por um tempo determinado. Em outras palavras, a proposição consiste em compreender o limite no qual um pesquisador é dotado de competências para ouvir o que um sujeito tem a dizer e levá-lo a sério. Em um só tempo, isso constitui a noção ou questão central que orienta os estudiosos seja como princípio, seja também como limitação da própria prática (Goldman, 2008).

Existiam nuances às quais sequer havíamos atentado durante nossa experiência prévia do jogo, e isso naturalmente nos deslocava e desestabilizava. Quebrar esse distanciamento foi uma tarefa que apenas o tempo, o contato com os jogadores e o compromisso com a progressão e domínio do jogo permitiu superar. Essa leitura nos levou a defender uma mudança epistemológica importante na condução do estudo: assim como é preciso aprender a jogar, era necessário aprender a pesquisar o cenário competitivo. Mais que isso, era preciso nos engajar com o jogo profissional conjuntamente com os integrantes da equipe, buscando a experiência de *pro-players*. Aarseth (2003) acredita, por exemplo, que a atitude militante de aperfeiçoamento possui certo mérito, principalmente quando comparada com outras instâncias performativas, como a própria academia. Essa postura frequentemente se aproxima de um exercício de formação prática em uma área determinada.

Das implicações metodológicas decorrentes disso, há uma natureza dupla que consiste em um interstício que ora nos colocava na perspectiva de um *insider*, por meio da inclusão de elementos autobiográficos⁷, ora como *outsider*⁸. Existe uma dimensão que ressalta uma falta de compreensão de especificidades da comunidade local de *esports* (sua organização, seus jargões, os principais times e atores do cenário), aspectos que poderiam ser geralmente óbvios para os já iniciados e membros desse coletivo, embora para nós nem sempre o fossem. No entanto,

⁷ Nossa própria trajetória individual que nos levou a realizar aquele estudo, assim como o pré-conhecimento e participação, de certa forma, na cultura estudada.

⁸ Instância na qual o pesquisador não pertence ou se reconhece como parte de um determinado grupo ou comunidade.

tínhamos esquemas interpretativos internos que nos permitiam inferir algumas dessas questões — não estávamos em uma perspectiva completamente idêntica à relatada por T. Taylor (2012)⁹.

Quando eram realizadas reivindicações dos nossos interlocutores relacionadas a escolhas técnicas, táticas e estratégias em *LoL*, por exemplo, geralmente tínhamos plena condição de interpretar o que queriam dizer, e ainda indagar algumas respostas. É necessário sublinhar, portanto, que algumas das nossas observações são provenientes não somente das conversas e vivências realizadas pela ocasião de campo junto aos jogadores, mas da nossa própria percepção adquirida no decorrer de quatro anos de experiências, à época, com o jogo. Acreditamos que por conta desse conhecimento prévio e de uma certa reciprocidade identitária atrelado ao *ser gamer* (Falcão; Macedo; Kurtz, 2021), fomos incorporados com maior facilidade na rede de comunicação da equipe à medida que aceitamos participar da experiência.

No período de convivência com a equipe um deslocamento revelava uma dinâmica que nos chamava a compartilhar as experiências que sentiam. De início, nossa aproximação ocorria apenas a partir da presença em treinos e torneios coletivos presenciais, com algumas trocas de mensagens com seus membros. Na época, apesar dos organizadores do time parecerem relativamente interessados (possivelmente por cortesia), os contatos de acompanhamento nas semanas seguintes beiravam a superficialidade — nosso trabalho parecia ter pouca relevância para seus objetivos de profissionalização.

Apenas nós parecíamos demonstrar interesse pelo tema. Durante um dos primeiros eventos presenciais que acompanhamos a equipe, em julho de 2017 — e em um cenário que nos posicionamos mais claramente como pesquisadores e a câmera assumia sua função de instrumento de pesquisa —, a maioria dos nossos interlocutores, antes, reagia evitando entrar em detalhes sobre qualquer assunto, negando ou se abstendo de um diálogo. Suas respostas curtas sugeriram relutância em participar ou nervosismo em ser entrevistado — estavam todos visivelmente ansiosos e desconfortáveis nos primeiros contatos.

⁹ É importante que se reconheça que nem sempre jogar é uma opção para quem pesquisa por inúmeros marcadores sociais. Na experiência de campo de T. Taylor (2012) com equipes de *esports*, o gênero e sua idade foram fatores de *discriminação* (na acepção latouriana do termo) (Latour, 1992) que a impediram de se aproximar de muitos *pro-players*.

Os próprios jogadores, no entanto, provocaram uma mudança no “ângulo” que estávamos tomando nosso trabalho, tanto técnica quanto teoricamente. De forma recorrente éramos imediatamente confrontados com um ponto de vista dos jogadores segundo o qual uma verdadeira compreensão do cenário belenense de *esports*, e conseqüentemente de *LoL*, seria indissociável de uma experiência pessoal. Na verdade, eles exigiam que experimentássemos pessoalmente, e por nossa própria conta e risco, os efeitos de participar de uma rede particular de comunicação que consiste jogar *LoL* profissionalmente, de ser membro de uma comunidade de emoções (Marranci, 2008) que partilhava suas informações. Decidimos que nos encontramos com os jogadores ocuparíamos o lugar de participante que nos era solicitado.

Caminhamos, assim, em uma trilha intuitiva, adentrando na rede de comunicação da equipe inicialmente em um exercício de observação, para coleta de dados (Falcão, 2014), que se repetiu de maneira similar quando entrávamos no jogo — uma prática que, em muito, convergia o nosso papel tanto de pesquisadores quanto de jogadores. A mudança de postura para um engajamento de participação enquanto jogador, aos poucos, abriu espaço para que fosse possível uma aproximação maior com a equipe e sua rede de relações. A diferença foi perceptível: ao longo da pesquisa nosso tempo em campo não apenas se ampliou como os participantes, antes relutantes, pareciam agora despreocupados, até mesmo confortáveis, com a nossa presença com uma câmera fotográfica profissional (modelo Nikon D5100). Se antes suas respostas eram curtas, agora faziam contato visual com a câmera e posavam para ela.

Essas experiências foram uma rara oportunidade para observar tanto as realidades quanto as experiências morais, emocionais, físicas, intuitivas, epistemológicas e espirituais dos jogadores em primeira mão. Situações se desenrolavam e marcavam presença de modo espontâneo, surgindo em meio ao acompanhamento de uma atividade da equipe, no jogo, ou em uma conversa qualquer com os jogadores, de forma aleatória: em um dia não específico ou explícito, em um momento trivial qualquer, em um instante de camaradagem desprovido de qualquer comprometimento a uma reflexão séria, nos quais a figura do pesquisador não era proeminente à figura do jogador, surgia uma situação particular que merecia atenção e guardava potencial de discussão.

Ao longo do tempo, na medida em que passamos a integrar essa rede, tornou-se relativamente tranquilo estabelecer uma relação de diálogo com os jogadores. Alcançamos um nível de intimidade que nos permitiu participar de reuniões de análises de *replays*, construções de estratégias, táticas e manobras na casa dos jogadores e, inclusive, até compartilhar momentos de confraternização da organização em eventos particulares comemorativos às suas conquistas e vitórias.

Todas essas situações ilustram que, diferentemente de T. Taylor (2012, p. 29), alcançamos com frequência o “tempo de suspensão mundana” com a equipe de *esport* com a qual estávamos convivendo. Consequentemente, conquistamos um relativo relacionamento com os membros da comunidade belenense em alguns eventos presenciais. Isso revela que, em muitos momentos, éramos tomados por um *ethos* de camaradagem particular à própria comunidade, por esse substrato e sensação que guia o time e mantém uma determinada coesão e identidade grupal. No decorrer de uma etnografia de doze meses documentando as práticas desse grupo de aspirantes a *pro-players*, não seria exagero de nossa parte dizer que nos tornamos membros dessa camaradagem, de uma comunidade de emoções (Marranci, 2008).

No entanto, se a comunidade local de *LoL* é fechada para estranhos, como argumentamos, como se aproximar de uma equipe se elas também são de difícil acesso? Como pesquisar quando até o próprio pesquisador é alvo de *discriminação*¹⁰ ao tentar alcançar uma organização engajada no *esport*? O processo de aproximação com uma equipe competitiva é complexo, uma vez que o papel do pesquisador é estranhado e regularmente questionado, sobretudo em momentos iniciais. Parte disso deve-se ao pouco engajamento assumido pelos estudiosos dentro de um time competitivo, à medida que sua função é demais limitada.

¹⁰ A noção de discriminação é aqui usada no sentido latouriano do termo (Latour, 1992). Ela se apresenta, majoritariamente, ao expor obstáculos e inaptidões que a tecnologia imprime (neste caso, os videogames), sejam elas humanas (dinâmicas operacionais avançadas dentro do jogo como rotação, posicionamento, combos e conhecimentos culturais sobre linguagens e estruturais sociais, por exemplo) ou não-humanas (quando o jogo ou alguma funcionalidade interna a seu sistema deixa de funcionar corretamente, “bugando”). Formas de incompatibilidade em jogos, baseadas na desenvoltura com a qual um jogador lida com o jogo, são reconhecidas como quebra a uma dinâmica de prescrição (na acepção latouriana, códigos, regras e deixas comportamentais e de uso, programas de ação) (Falcão, 2014). Relações de prescrição em curso limitam, em algum sentido, aqueles que podem fazer uso de suas facilidades. Se um pesquisador que se aproxima de uma equipe de *esport* não possui o conhecimento prévio do jogo e do cenário profissional, dificilmente sua participação será aceita. Esses atores são, de acordo com o jargão latouriano, *discriminados*. Uma ampla literatura sobre *esports* dentro dos *game studies* traz inúmeros exemplos discriminatórios relativos a estratégias de prescrição experimentadas por pesquisadores (Macedo, 2018; Falcão, 2014; Taylor, N., 2016; Taylor, T., 2012).

Limitada porque não acrescenta, a priori, à própria equipe. Há pouco sentido em aceitar que um estranho se aproxime. E existem razões para isso. Em cenários locais e periféricos, o receio de que uma pessoa se infiltre apenas com o intuito de obter informações sigilosas é frequente. Falcão ilustra a dinâmica de discriminação em jogos que é consoante com o que discutimos aqui:

Jogos são atividades necessariamente agônicas: a discriminação, neles, não é simplesmente uma questão passageira ou trivial, ela é o que faz diferir um jogador do outro, qualitativamente. [...] Se podemos resumir a problemática em uma frase, *o jogador que menos sofre os efeitos da discriminação está mais bem equipado para o jogo* (Falcão, 2014, p. 261, grifos do autor).

Afinal, o que ganhariam em troca com a nossa presença? Em momentos iniciais do estudo vivenciamos inúmeros olhares estranhos e discriminações por parte dos membros da organização com a qual nos engajamos. Gradualmente, porém, os jogadores passaram a ressignificar e aproveitar nossa estadia com eles ao nos darem funções específicas, mesmo que de modo inconsciente e não formalizado. Ao realizarmos aquela pesquisa com uma equipe predominantemente composta por homens heterossexuais, de classe média e com privilégios socioeconômicos semelhantes aos nossos, tínhamos efetivamente pouco a retribuir como pesquisadores. Para trabalhar com eles e justificar nossa estadia no grupo era preciso enquadrar nosso envolvimento de forma alinhada com suas expectativas e necessidades.

Explorar como os próprios jogadores se adaptaram à nossa presença como pesquisadores é fundamental para entender o papel que nosso trabalho de campo desempenhou na profissionalização dessa comunidade, bem como os impactos que o ato de confissão traz, sobretudo para o pesquisador. Embora nossa permanência tenha sido esclarecida e tivéssemos revelado totalmente nossos interesses de pesquisa a todos os membros da equipe, no decorrer do tempo os jogadores consistentemente enquadravam nosso envolvimento como uma forma reconhecível de serviço ao time, e não como pesquisa. Eles com frequência nos apresentavam como os novos analistas/conselheiros e fotógrafos da organização, dirigindo-se até nós para solicitar conselhos das mais variadas expertises e alguns dos registros fotográficos que produzimos ao acompanhar a rotina de atividades da equipe.

Essa relação não foi acordada deste o início em troca de apoio ao nosso projeto de pesquisa, mas ao longo da convivência fomos progressivamente chamados para contribuir com quaisquer análises, conselhos, comentários e dados fotográficos que produzíssemos, bem como pelas nossas habilidades de edição de fotos, fornecendo materiais promocionais para a organização e seus jogadores. Nossa câmera fotográfica (usada para o registro do trabalho de campo) e nossa experiência biográfica como jogadores e fotógrafos nos ajudaram a transpor a fronteira entre nossos próprios interesses de pesquisa, voltados para documentar a profissionalização de uma comunidade de videogame, e os interesses de um grupo de jogadores para quem a câmera e nossa biografia representavam oportunidades para os tipos de construção de visibilidade normalmente associadas com os *esports* profissionais. De forma efetiva, esses dois elementos nos permitiram atravessar a fronteira entre a academia e uma comunidade relativamente privilegiada de jogadores competitivos.

Ao aceitar essa colaboração, gradualmente os papéis de jogador e fotógrafo conquistaram mais espaço e nos possibilitaram adentrar na compreensão de uma rede particular de comunicação. Fazer isso exigia uma apreciação maior daqueles momentos de jogo que os próprios jogadores consideravam significativos — algo que tivemos que aprender não apenas jogando *LoL* mais de perto, mas também assistindo aos vídeos de destaque do jogo, *replays* de torneios e participando da rotina de atividades da equipe. Em outras palavras, tivemos que nos tornar jogadores mais proficientes para cumprir nossas funções como analistas/conselheiros e fotógrafos e, em última análise, para entendermos melhor a comunidade de jogadores competitivos com a qual estávamos envolvidos.

De maneira frequente éramos incluídos na rede de comunicação dos nossos interlocutores, por exemplo, quando algum evento de experiência de jogo que também possuíamos era mencionada em dada conversa; quando nossas análises críticas eram apropriadas por eles; ou quando os registros fotográficos eram solicitados para compor documentos em busca de patrocinadores ou como conteúdos para alimentar as páginas da organização na internet. A todo instante os jogadores nos designavam um lugar dentro de sua própria experiência social.

Nosso envolvimento na qualidade de conselheiros/analistas e fotógrafos pode não ter simplesmente coincidido com as tentativas da organização de ser profissional; pode ter impulsionado ativamente esses esforços, na medida em que nosso trabalho de pesquisa com a equipe (incluindo o fotográfico) emulava funções e enquadramentos presentes em outras organizações profissionais de *esports*. Para os jogadores, nossa contribuição com registros fotográficos e as pesquisas acadêmicas que desenvolvemos sobre os benefícios educacionais e sociais dos jogos, assim como as expectativas de visibilidade que esses trabalhos poderiam trazer no futuro, pareciam ter relevância junto aos seus objetivos na construção do perfil da organização e na legitimação de seus *status* como jogadores competitivos sérios do cenário local. Nosso trabalho, de algum modo, ofereceu uma forma de reconhecimento dentro de uma comunidade que coloca muito valor à visibilidade e audiência¹¹.

Ainda assim, os obstáculos para a profissionalização de equipes na periferia dos *esports* se impõem e revelam o quanto as amarras e imperativos espaciais e coloniais são ainda insuperáveis. Pouco depois de concluir nosso trabalho de campo a equipe que acompanhamos deixou de existir como organização e os jogadores passaram a se concentrar no ensino superior.

Considerações finais

Este artigo explorou algumas das preocupações epistemológicas e teórico-metodológicas levantadas por um trabalho de campo desenvolvido com um grupo de jogadores competitivos, em que gradativamente atuamos como pesquisadores, conselheiros/analistas e fotógrafos para a equipe e seus jogadores. Discutimos como as preocupações etnográficas convencionais em torno da (auto)biografia, da participação e do afeto foram transformadas a partir do nosso duplo papel como etnógrafos e jogadores/fotógrafos nesta comunidade.

A tradição de pesquisa etnográfica em que fomos treinados evita as abordagens convencionais — caracterizadas pela extração de dados de sujeitos a partir do uso de técnicas

¹¹ O debate sobre o valor da visibilidade e da audiência no cenário competitivo de *esports* (global e local) tem sido documentado por alguns autores que discutem a espetatorialidade (Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2016) e a dimensão do trabalho (Macedo; Kurtz, 2021) dentro dos *esports*. Esforços posteriores devem explorar esta via, uma vez que ela se apresenta como uma das mediações centrais para compreensão do fenômeno.

de questionamento formalizado — em favor de trocas dialógicas mais abertas. Nesta tradição, enraizada no trabalho experiencial de autores como Ewing (1994), Fabian (2000; 2001), Favret-Saada (2005), Goulet (2011) e Marranci (2008), são produzidas trocas recíprocas de narrativas e reflexões por meio das quais o conhecimento é *coconstruído* ao invés de *obtido*.

As conversas e entrevistas que realizamos com os jogadores foram guiadas por um tipo de relação baseado em preocupações de reciprocidade e retribuição, seguindo a tradição etnográfica mencionada. Elas foram realizadas tanto para beneficiá-los, em suas tentativas de se estabelecerem em uma rede mais ampla de *pro-players* de *LoL*, quanto para avançar nossa própria compreensão dos jogos competitivos. Para alcançar esse objetivo, no entanto, tivemos que performar o profissionalismo ao nos modelar a partir da experiência de *pro-players* e de um estilo fotográfico promocional — em enquadramentos e ângulos — frequentemente usado na cobertura dos *esports*.

Se nossas expectativas iniciais sobre o que enquadrar na câmera foram moldadas pelas tradições etnográficas, as expectativas dos jogadores sobre as possibilidades e prescrições (Latour, 1992) de uma câmera fotográfica em suas atividades foram moldadas por gêneros de vídeo que promovem jogadores e eventos de *esports* profissionais, produzidos e difundidos pela desenvolvedora de *LoL* (Riot Games) e outras organizações de *esports*. No convívio com os jogadores, e à medida que nossa compreensão das habilidades e competências corporais e comunicativas necessárias para o jogo profissional se aprofundavam, a conquista da confiança permitiu criar um terreno comum aos encontros e uma situação interativa de comunicação que nos possibilitou o contato, o diálogo e a convivência.

Também prestamos atenção às maneiras como nosso próprio papel, atos de confissão e prioridades em mudança dentro desta comunidade — não apenas nossos deveres como analistas/conselheiros e fotógrafos, mas nossa crescente apreciação pela habilidade e dedicação dos participantes — modificaram a forma e o modo que e como aprendemos sobre o processo de profissionalização de equipes e jogadores de jogos digitais na periferia dos *esports*. Ao fazê-lo esperamos ampliar o rico trabalho etnográfico de pesquisadores dos *game studies* (Brown, 2015; Falcão, 2014; Sünden, 2009; Taylor, T., 2006, 2012; Taylor, N., 2016) que atentam para os modos como sua própria posicionalidade e reflexividade moldaram suas

interações com os jogadores. Ao seguirem esse caminho esses estudos revelam as complexas relações entre participantes, pesquisadores, contextos virtuais/físicos e tecnologias a partir das quais o conhecimento etnográfico é produzido e revitalizado.

É provável que a efetiva entrada no campo pela via fotográfica, da autobiografia e pela prática de jogar comprometidamente possa ser uma particularidade de grupos de jogadores competitivos voltados para o campo profissional. Isso significa, em termos práticos, que esses elementos assumem uma característica específica dentro dessas comunidades, mas talvez não sejam significativos às etnografias sobre jogos digitais de maneira geral. No entanto, ainda que o processo de análise de jogos e da cultura dos jogadores dependa essencialmente de quem são os pesquisadores e dos seus objetivos, mais relevante do que essas capacidades é a ética da investigação. Autores como Aarseth (2003), Copier (2007), Falcão (2014) e Taylor (2006; 2012), por exemplo, ressaltam a existência de uma ética de pesquisa a quem pretende desenvolver comentários sobre comunidades de jogadores, jogos ou utilizá-los em suas análises estéticas ou culturais: o dever de jogar esses jogos, ao menos para que os comentários postos correspondam, em um nível mínimo, aos do grupo no qual cada pesquisador se reconhece e filia. “Como estudiosos de jogos e de comunidades de jogadores, temos obviamente a obrigação de compreender o jogo; jogando-o é a melhor forma e, por vezes, a única de se o conseguir” (Aarseth, 2003, p. 22).

O uso da reflexividade neste artigo, entretanto, não busca tratá-la como um tipo de inovação ou diferencial dentro dos *game studies*, haja vista seu longo histórico na prática etnográfica (Caiafa, 2019; Ewing, 1994; Fabian, 2000, 2001; Favret-Saada, 2005; Goulet, 2011; Marranci, 2008), mas como um exercício de autocrítica a um estudo em que a objetividade científica nos levou a eliminá-la em grande parte da versão final do texto. E, particularmente, como um convite para que essas questões apareçam nas pesquisas etnográficas desenvolvidas sobre *esports*.

Na construção do texto que chega ao leitor, é comum que ocultemos as dificuldades enfrentadas em nossos trabalhos de campo e as situações com as quais lutamos. Nossos esforços, em alguns casos, permanecem presos em uma caixa fechada, em blocos de anotações e em notas de rodapés dos cadernos de campo sobre os quais acabamos escrevendo. Enquanto

isso, outros pesquisadores podem estar enfrentando dilemas sobre os quais acreditam que aparentemente ninguém jamais viveu. Ao revisitarmos o trabalho etnográfico construído anteriormente (Macedo, 2018), e num esforço de endereçar uma autocrítica a ele, decidimos que, ao invés de escondermos as lutas necessárias para completá-lo, as colocaríamos sobre a mesa como parte do que também moldou nosso trabalho — integrando sua composição metodológica, narrando os modos como enfrentamos esses obstáculos e quais estratégias seguimos para tentar levar adiante a pesquisa e lidar com suas situações.

Há ainda fortes indícios de que a etnografia descrita neste artigo só foi possível por ter sido desenvolvida por um homem, jovem e competidor (com algum histórico relevante no universo dos videogames competitivos). Esses marcadores sociais permitiram com que pudéssemos acessar uma cultura profissional que é, como argumentam Falcão, Macedo e Kurtz (2021), T. Taylor (2012) e N. Taylor (2015; 2016), muitas vezes misógina e de uma natureza profundamente privilegiada, apenas rompida, em grande medida, por quem seja um ávido jogador e fã. T. Taylor (2012), uma pesquisadora que se articula com os *game studies* e para quem a etnografia é parte relevante de sua trajetória acadêmica, por exemplo, não dispôs da mesma abertura ao campo que experimentamos.

Sua postura reflexiva e ética a levou a omitir o termo “etnografia” do seu texto por considerar que o estudo realizado na comunidade de *esports* não era suficientemente etnográfico, mesmo que tenha sido projetado para tal e utilize métodos associados à abordagem. Para ela, isso provocou uma ruptura fundamental em sua própria prática de pesquisa, porque o tipo de acesso que teve no campo era distinto do modo experiencial ao qual estava acostumada em seus trabalhos etnográficos anteriores em mundos virtuais e jogos *online* (Taylor, T., 2006). T. Taylor admite que “sempre esteve bastante fora” do que estava estudando e nunca se sentiu uma “habitante natural da comunidade de *esports*” em virtude de seu status de “[...] uma não competidora, mulher e um pouco mais velha” do que seus participantes de pesquisa (Taylor, T., 2012, p. 29).

Essa percepção de mediação dos marcadores na pesquisa social ilustra ainda os frequentes desequilíbrios de poder enfrentados pelos pesquisadores que estudam comunidades de jogadores, decorrentes do gênero, idade, experiências anteriores ou quaisquer

outros aspectos que sejam aparentes — e não raro eles compõem parte integrante da experiência de jogar dentro de uma comunidade específica. Essas relações de poder, especialmente no que se refere ao gênero, afetam frequentemente a experiência de pesquisa, assim como seus resultados, informam os trabalhos de Brown (2015) e T. Taylor (2012).

Quando aplicada a estudos de *esports* e jogos competitivos, a articulação em torno de uma participação e posicionamento responsável e reflexivo pode apoiar na construção de entendimentos mais sutis da interação coparticipativa encenada entre jogadores e pesquisadores. O estudo de um pequeno grupo de jogadores semiprofissionais que relatamos aqui, e as questões práticas e epistemológicas envolvidas em experimentar e retribuir a essa comunidade, pretende tanto reafirmar quanto problematizar preocupações em torno da reflexividade e do uso da (auto)biografia, da participação e do afeto, sob condições sociotécnicas contemporâneas em que as “recompensas” da pesquisa científica social são muitas vezes, e cada vez mais, unilaterais.

Referências bibliográficas

- AARSETH, Espen. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: *The Digital Arts and Culture Conference*, 2003.
- APPERLEY, Thomaz & JAYEMANE, Darshana. Game Studies' Material Turn. *Westminster Papers in Communication and Culture*, London, v. 9, n. 1, p. 5-25, 2012.
- BOELLSTORFF, Tom; NARDI, Bonnie; PEARCE, Celia; TAYLOR, T. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press, 2012.
- BROWN, Ashley. Awkward: The importance of reflexivity in ethnographic methods. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Ed.). *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh: ETC Press, p. 77-92, 2015.
- CAIAFA, Janice. Sobre a etnografia e sua relevância no campo da comunicação. *Questões Transversais*, São Leopoldo, v. 7, n. 14, p. 1-164, 2019.
- COPIER, Marinka. *Beyond the Magic Circle. A Network Perspective on Role-Play in Online Games*. 2007. Tese – Universiteit Utrecht. Utrecht, Holanda, 2007.
- EWING, Katherine. Dreams from a Saint: Anthropological Atheism and the Temptation to Believe. *American Anthropologist*, Arlington, v. 96, n. 3, p. 571-583, 1994.

Dossiê Crises da democracia e desinformação: diagnósticos do tempo presente

<https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 26, n. 1, 2023

DOI: 10.29146/eco-ps.v26i01.27935

- FABIAN, Johannes. *Out of our minds: reason and madness in the exploration of Central Africa*. Berkeley: University of California Press, 2000.
- FABIAN, Johannes. *Anthropology with an Attitude: Critical Essays*. Stanford: Stanford University Press, 2001.
- FALCÃO, Thiago. *Não-humanos em Jogo. Agência e Prescrição em World of Warcraft*. 2014. Tese – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.
- FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura *gamer*: Uma aproximação a *Magic: The Gathering*. *MATRIZES*, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 251-277, 2021.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture's Descent into Madness. *Journal Gamevironments*, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.
- FAVRET-SAADA, Jeanne. "Ser afetado", de Jeanne Favret-Saada. *Revista Cadernos de Campo*, São Paulo, v. 13, n. 13, p. 155-161, 2005.
- FRAGOSO, Suely. Mediações espaciais da sociabilidade on-line. In: OLIVEIRA, Ivone & MARCHIORI, Marlene (org.). *Redes Sociais, Comunicação, Organizações*. São Caetano do Sul: Difusão, 2012, v. 1, p. 67-84.
- GOLDMAN, Marcio. Os tambores do antropólogo: Antropologia pós-social e etnografia. *Ponto Urbe*, São Paulo, v. 2, n. 3, 2008.
- GOULET, Jean-Guy. Trois manières d'être sur le terrain: une brève histoire des conceptions de l'intersubjectivité. *Anthropologie et Sociétés*, Quebec, v. 35, n. 3, p. 107-125, 2011.
- KLAstrup, Lisbeth. *Towards a Poetics of Virtual Worlds: Multi-User Textuality and the Emergence of Story*. 2003. Thesis – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2003.
- LATOUR, Bruno. Where are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In: BIJKER, Wiebe & LAW, John (Eds.). *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: MIT Press, p. 225-258, 1992.
- MACEDO, Tarcízio. *Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-sport*. 2018. Dissertação – Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- MACEDO, Tarcízio & FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, 2019.
- MACEDO, Tarcízio & KURTZ, Gabriela. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em *Free Fire*. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 3, p. 1-23, 2021.
- MARRANCI, Gabriele. *The Anthropology of Islam*. Oxford: Berg Publishers, 2008.

- MARTINO, Luís & MARQUES, Ângela. Afetividade do conhecimento na epistemologia: a subjetividade das escolhas na pesquisa em Comunicação. *MATRIZES*, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 217-234, 2018.
- PEIRANO, Mariza. Etnografia não é método. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, v. 20, n. 42, p. 377-391, 2014.
- SÜNDEN, Jenny. Play as transgression: an ethnographic approach to queer game cultures. In: *PROCEEDINGS OF DiGRA*. London: Brunel University, 2009, 1-7.
- TAYLOR, Nicholas. Professional Gaming. In: MANSELL, Robin & ANG, Peng (Ed.). *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. London: Wiley Blackwell, p. 987-990, 2015.
- TAYLOR, Nicholas. Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence*, London, v. 22, n. 2, p. 115-130, 2016.
- TAYLOR, T. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- TAYLOR, T. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.
- TRAVANCAS, Isabel. A experiência etnográfica no campo da comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, António (Org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, p. 98-109, 2005.

Tarcízio Macedo - Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS; Fundação Getulio Vargas – FGV.

Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS, com período sanduíche na UAM e UVic-UCC. Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela UFPA, com período sanduíche na UFBA e UNEB, e especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Naea (UFPA). É pesquisador da Fundação Getulio Vargas (FGV), do Laboratório de Artefatos Digitais (UFRGS) e dos GP Comunicação, Consumo e Identidade (UFPA) e Inovação e Tecnologia na Comunicação (UFPA). Email: tarciziopmacedo@gmail.com

Manuela do Corral Vieira - Universidade Federal do Pará – UFPA

Doutora em Antropologia pela Universidade Federal do Pará (UFPA) e mestra em Marketing pela Universidad Autónoma de Madrid (UAM). É professora da Faculdade de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da UFPA e líder do Grupo de Pesquisa Comunicação, Consumo e Identidade (UFPA). Email: manuelacvieira@gmail.com

Financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior -Brasil (CAPES) –Código de Financiamento 001.

Dossiê **Crises da democracia e desinformação: diagnósticos do tempo presente**

<https://revistaecopos.eco.ufrj.br/>

ISSN 2175-8689 – v. 26, n. 1, 2023

DOI: 10.29146/eco-ps.v26i01.27935