

TÉCNICA E APRENDIZAGEM: COMO FUNCIONA O MÉTODO DE APRENDIZAGEM NO E-SPORT

Tony Bela Alves¹

Resumo: Ao traçar a trajetória do esporte eletrônico no mundo e o seu desenvolvimento até os dias atuais, este artigo procura desenvolver uma abordagem sobre a vida do jogador profissional de League of Legends, tendo como ênfase o tema da aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades que os jogadores necessitam adquirir dentro de sua profissão. Através de relatos coletados de jogadores profissionais, são debatidas as diferentes técnicas utilizadas em suas rotinas para conseguirem unir corpo, mente e ambiente, para que dessa forma, numa situação de extrema importância, como um jogo de campeonato, o atleta consiga em microssegundos realizar as ações que foram previamente treinadas. Ao afirmar que a incorporação do ambiente é também extremamente importante ao aprendizado do ser, incorpora-se aqui os objetos técnicos como parte do ambiente, ou seja, da mesma forma que Simondon, este artigo trará argumentos para se pensar a ineficiência da dicotomia homem, máquina e cultura técnica.

Palavras-chave: Aprendizagem; League of Legends; e-sport; Esporte eletrônico; Skill; Habilidades

Technique and Learning: How the E-Sport Learning Method Works

Abstract: In tracing the history of electronic sport on the world, and its development to the current days, this article seeks to develop an approach on the life of the professional League of legends player, with emphasis on the learning and development of the skills the players need to acquire in their profession. Through reports collected from professional players, different techniques utilized in their routines to achieve unity of body, mind and environment are debated, so that in a situation of extreme importance, like a championship game, the athlete can, in microseconds, apply the actions that were previously trained. On affirming that the incorporation of the environment is also extremely important on the learning, it's incorporated here the technical objects as part of the environment, that is, the same way as Simondon, this article will bring arguments to think on a inefficiency of the dichotomy of man, machine and technical culture.

Keywords: Learning; League of Legends; e-sports; skill.

¹ Doutorando em Antropologia pela Universidade Federal Fluminense, pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia, e-mail: tonyalves.yc@gmail.com

E-sporte é esporte?

Essa é uma pergunta muito comum feita ao pesquisador que tem como foco de estudo o campo do jogo eletrônico ou do esporte eletrônico² ou algo relacionado a esse tema. A resposta se E-sporte é esporte pode ter várias abordagens e dependerá do foco do próprio pesquisador. Antes de responder essa pergunta, é preciso compreender a importância desse fenômeno que se tornou os jogos eletrônicos no planeta.

Torneios de jogos eletrônicos existiam antes mesmo da difusão da internet e de computadores nas casas das pessoas. Nessa época, a participação em torneios era feita em casas de fliperama ou em eventos específicos. Para exemplificar esse fato, temos o campeonato regional “*The Atari International Tournament*” que aconteceu em 1981, em São Francisco, Estados Unidos. Este torneio recebeu milhares de pessoas para jogarem o jogo “*Asteroids*” e utilizava o console Atari 2600 como plataforma principal. Por ser um torneio regional, ele tinha a importância de, além da premiação em dinheiro que oferecia para os melhores colocados, distribuir pontos para os jogadores viabilizando competição futura em torneio nacional, que aconteceria meses depois em Washington D.C.

Mas, se competições de jogos eletrônicos, em suas mais diversas faces, já existem há muitos anos, por que só recentemente que esse debate de ser ou não esporte ou a utilização do termo *E-sports* passou a acontecer? Para melhor compreensão dessa indagação, é preciso fazer uma breve retrospectiva do mundo dos jogos eletrônicos e seu ambiente até os dias atuais.

Nas décadas de 70, 80 e 90, os torneios oficiais de jogos eletrônicos eram extremamente escassos, acontecendo com intervalos de anos entre eles. Apesar de distribuírem boas premiações e possuírem bons públicos nos eventos³, ainda havia uma limitação para os interessados nesse campo. Boa parte dessa limitação começa a desaparecer no final dos anos 90 com a difusão da internet banda larga e dos computadores pessoais (PCs) sendo vendidos. Dessa forma, a limitação física de participar ou assistir a um campeonato ficava mais flexível, agora era possível que dentro de sua própria casa ou em qualquer computador disponível a pessoa pudesse competir com outras pessoas ao redor do mundo ou assistir aos torneios que aconteciam em rede. Além disso, o avanço tecnológico permitiu que aumentasse o

² Esporte eletrônico também pode ser chamado de e-sport, E-Sport e outras variações.

³ Em 1980 a Atari organizou a primeira competição de jogos eletrônicos em larga escala e tiveram cerca de 10mil participantes de todos Estados Unidos que viajaram para participar.

número de empresas interessadas em produzir jogos que foram se tornando complexos e atrativos. A indústria de jogos eletrônicos estava, depois de décadas praticamente estagnada, começando a andar em passos largos.

Entretanto, apesar das novidades e lançamentos que aconteciam, ainda era só o começo e havia muitas limitações específicas em cada parte do planeta. Como o foco do artigo não é trazer um debate muito amplo sobre este assunto, trarei aqui algumas especificidades do Brasil. Neste período⁴, a internet era muito cara e poucas pessoas tinham o poder aquisitivo de possuir um computador dentro de própria casa, mas isso não impediu o *boom* dos jogos eletrônicos. As *Lan Houses*⁵ viraram um fenômeno de público em todo o Brasil, elas podiam ser utilizadas para fóruns, pesquisas ou mesmo acessar as primeiras redes sociais, mas ficaram famosas mesmo pelo público *gamer*. Por muitos anos seguidos, as *Lan Houses* possibilitaram um acesso fácil a internet tanto para as pessoas de classes mais baixas, quanto para as pessoas de classes altas. Quase todo bairro havia mais de uma dessas casas e dificilmente não estava lotada de jovens que passavam dias e noites jogando os mais diversos jogos. A importância das *Lan Houses* na história dos jogos eletrônicos é diversa e passa por temas que vão além do próprio “jogar”, envolvendo questões sociais, raciais e econômicas. Porém, uma das principais contribuições dessas casas, que mais revolucionou toda a indústria de jogos, foi mostrar que o mundo competitivo de esportes eletrônicos era algo extremamente lucrativo e havia um apelo e um público jovem sedento para consumir e participar.

Cada ano que passava, mais pessoas conseguiam ter algum desses objetos técnicos⁶ dentro de suas próprias casas com internet. As *Lan Houses*, aos poucos, foram deixando de existir, pois era possível jogar ou fazer uso da internet dentro de seu quarto. Mas o declínio das *Lan Houses* em nada influenciou o mercado de torneios de jogos eletrônicos, pelo contrário, ano após ano, as empresas buscaram se profissionalizar e investir pesado nesse setor.

No início, os torneios de jogos eletrônicos aconteciam em eventos específicos e raros, poucas vezes no ano e apenas quem estava no local assistia e se importava, era algo extremamente de nicho. Com o passar dos anos, esses torneios passaram a acontecer online e em *Lan Houses*, os números de torneios, participantes e

⁴ Anos 90 e até o meio da primeira década dos anos 2000.

⁵ Estabelecimentos que possuíam alguns computadores conectados em *lan* e possibilita os usuários a terem acesso à internet banda larga. Normalmente a pessoa pagava por hora utilizada.

⁶ Os objetos técnicos, conceito utilizado por (SIMONDON, 2008) são objetos desenvolvidos pela ciência, funcionando como intermediário ou interface entre homem e natureza.

espectadores eram maiores quando comparados ao que acontecia no início dos anos 80 ou 90, mas ainda assim era considerado algo de nicho e com um público específico. Com o tempo, cada vez mais pessoas passam a se interessar por torneios de jogos eletrônicos, aumentando o público, a premiação e o investimento das empresas nesse ramo. Assim, os jogadores passaram a ser patrocinados, mídias tradicionais divulgavam o vencedor ou o acontecimento de algum campeonato, jogadores recebiam salários e faziam parte de uma equipe. E, dessa forma, os jogos eletrônicos que sempre tiveram um lugar (físico ou não) específico para ser consumido e debatido, ultrapassam essa “bolha”. Dessa forma, pessoas que nunca antes ficavam sabendo da existência desses campeonatos, da existência de jogadores profissionais, percebiam que era possível ganhar dinheiro “jogando videogame”. Esses jogadores profissionais passaram a ser ídolos de milhares de jovens que conhecem hoje essa realidade.

Muito debate é feito pela mídia pelo fato do mundo dos jogos eletrônicos fazer um sucesso estrondoso, levando um número inacreditável de participantes e gerar um lucro tão grande⁷. Dessa forma, o conhecimento desse mundo dos jogos eletrônicos e tudo que o permeia tem tido mais evidência ocasionando a tal pergunta: “é esporte ou, não é?”. Essa dúvida acontece, na maioria das vezes, não por quem assiste ou joga, mas por quem ainda não conhece.

Da mesma forma que Bourdieu (1983) elabora que devemos pensar o “campo dos esportes” a partir de sua própria lógica, onde deve ser levado em conta os agentes e instituições que fazem parte deste universo, para somente a partir daí se buscar compreender os sentidos e valores que fazem parte dessa esfera, penso que para a antropologia responder a pergunta se *E-sport* é ou não esporte, é muito fácil, pois a categoria esporte deve ser pensada como uma categoria nativa. Não é possível só pelo observar definir se algo é ou não é esporte, se é só um jogo, se é algo diferente.... Não é uma definição intrínseca que existe. São os significados e conceituações que estão inseridos naquela prática que vão definir se é ou não é esporte. Então, não existe uma resposta única para se afirmar se jogos eletrônicos são ou não esporte, é preciso pensar a partir de como diferentes atores sociais pensam e vivem essa prática social.

Em abril de 2018, eu fui a um grande evento de *E-Sports* organizado pelo escritório jurídico Lopes da Costa & Associados, FERJEE (Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos), IGIE (Instituto de Governança e Integridade do

⁷ Segundo o site Jovem Nerd, em 2018, os jogos eletrônicos arrecadaram de US\$ 134 bilhões ao redor do mundo. Três vezes mais que a indústria do cinema no mesmo período.

Esporte) e LGZN Marketing Consulting, no Hotel Hilton Barra (RJ). A proposta desse evento foi reunir diferentes tipos de palestrantes, sendo eles principalmente empresários, advogados e jornalistas. Durante todo o evento, a pergunta “é ou não é esporte” era repetida a todo momento e em todos os casos, com diferentes argumentos, a resposta era “sim, é um esporte”. O evento teve mais de 10 horas de duração e em nenhum momento um jogador profissional ou amador palestrou, nem sequer um dono de organização de esporte eletrônico. Como eu já estava estudando o campo de *E-Sports* há um tempo, eu conhecia muitos dos discursos que eram praticados por diferentes grupos. Assim, ficou claro que naquele evento pouco importava a palavra de alguém de dentro do *E-Sports*. Então, qual era a proposta desse evento? Um evento com expositores internacionais, grandes nomes no mundo da advocacia e empresários poderosos estavam presentes, o auditório estava completamente lotado, mas nenhum jogador ou representante de time (organização) estava ali. Por quê?

Essa questão eu não pude perceber na hora, mas como escrevi anteriormente (ALVES, 2019), a legitimidade era o que estava em jogo naquele evento e ele foi elaborado para que os empresários, jornalistas, e todos outros presentes pudessem compreender o que são o *E-Sport*, explicar como funciona o mercado, os números que estão rendendo etc. Dessa maneira, os palestrantes quiseram legitimar como esporte algo que já era claro, mas agora deixavam os futuros investidores mais confortáveis ao apoiar e divulgar projetos que envolvam o *E-Sport*. De forma parecida é possível perceber como mídias tradicionais de esportes, como a ESPN, Globo Esporte, UOL, dentre diversos outros canais de televisões e portais online, buscavam, nas primeiras matérias falando sobre o tema, trazer uma comparação a todo momento com os esportes tradicionais. Isso acontecia principalmente para buscar uma legitimação no direito de transmitir perante seus espectadores. Afinal, se *E-Sports* são esportes, faz todo o sentido matérias sobre o tema nessas mídias.

Entretanto, o que importa para mim de fato é a opinião dos jogadores profissionais e de todos que fazem parte desse meio. Só que para esses não é um tema relevante, pois já se sentem legitimados e reconhecidos. É importante ponderar que um mesmo jogo eletrônico pode ser jogado apenas como *hobby*, puro entretenimento, com amigos ou sozinho, mas o mesmo jogo pode ser jogado de forma profissional, com o jogador possuindo horário de treino, salário, representando uma equipe e disputando torneios oficiais e é esse segundo “jogar” que eu estarei abordando neste artigo. A partir de 2013, principalmente, quando houve uma profissionalização maior em diversos

setores dos esportes eletrônicos, os jogadores profissionais tiveram mudanças em suas rotinas, métodos de treinamento, obrigações... E, graças a uma rotina específica que detalharei mais adiante no artigo, estes passaram a se considerarem atletas e a considerar o *E-Sports* um esporte.

E-Sports como esporte precisa ser estudado a partir de sua própria lógica, levando em consideração suas questões históricas, seu processo de desenvolvimento próprio no decorrer do tempo e, principalmente, perceber que por ser um “corpo esportivo”, recheado de diferentes tipos de agentes, esses agentes possuem diferentes capitais e diferentes interesses que fazem força entre si, gerando na maioria das vezes conflitos. Os agentes podem ser pessoas, grupos, federações ou instituições como eu mostrei aqui exemplos de grupos diversos que atuam ou buscam atuar no *E-Sport*. Para compreender melhor cada um desses agentes, ainda utilizando as reflexões de Bourdieu (2001), é necessário se atentar aos conceitos de *capital*, *campo* e *habitus*.

Quando escrevi sobre a trajetória de jogadores amadores que desejavam ser jogadores profissionais (ALVES, 2019), eu dei bastante ênfase nas especificidades que esse tipo de jogador encontrava em diferentes momentos desse caminho. Mas, focando minha pesquisa para o cenário profissional, muitas outras questões foram levantadas. Neste artigo, procuro trazer luz a alguns temas que muitas vezes são deixados de lado por pesquisadores que se dedicam ao estudo dos esportes eletrônicos ou do próprio esporte, como o fenômeno da aprendizagem, o desenvolvimento e incorporação de habilidades⁸, além da questão da técnica e da tecnologia que tanto são importantes em um ambiente como é o *E-sport*. Como já explicitado, existem milhares de modalidades dentro dos esportes eletrônicos e aqui neste artigo eu estarei utilizando uns dos jogos mais jogados no mundo há mais de 10 anos e talvez o que mais tenha revolucionado o cenário de *E-Sport*, o *League of Legends* (LOL).

Questão da técnica e evolução tecnológica

Antes de aprofundar no treinamento desses atletas e em como o processo de aprendizagem acontece é preciso compreender o significado e importância dos objetos técnicos que esses profissionais utilizam diariamente, como o computador, monitor, mouse, teclado e diversos outros equipamentos. Utilizando como objeto de estudo os

⁸ Uso o termo habilidades na mesma condição e significado que Ingold (2010) utiliza a palavra skill.

atletas do jogo eletrônico *League of Legends*, procuro aqui praticar uma reflexão e demonstrar como esses objetos se desenvolveram e como nós, antropólogos, devemos lidar com eles no nosso campo de pesquisa. Afinal, apesar de estarmos estudando o Homem e o esporte, mostrarei mais adiante que esses objetos citados são indispensáveis e indissociáveis do campo. Dessa forma, é necessário que exista uma preocupação em torno da tecnologia e da técnica.

A diferença entre técnica e tecnologia pode ser confundida graças ao senso comum, podendo dar a ideia de ser a mesma coisa. Afinal é normal ligar esses conceitos a modernidade e a produtos que graças a ciência se tornaram parte do nosso dia a dia. Nos tempos atuais, quando vemos um *smartphone* de última geração, uma televisão inteligente, um assistente de voz que possibilita que você controle toda sua casa através apenas da fala, consideramos isso tecnologia. Assim como em outros tempos a televisão, o rádio, os carros eram vistos como tecnologia avançadíssima. E assim por diante, cada período histórico possuindo suas tecnologias da época. Entretanto, no ponto de vista científico, técnica e tecnologia são conceitos bem distintos. A técnica, como vai abordar Simondon (2008) tem como objetivo a facilitação do trabalho e, através da criação de um invento, fazer com que esse objeto desenvolvido se torne de certa forma uma extensão do corpo humano. Com o passar do tempo mais pesquisas científicas vão sendo elaboradas e mais ferramentas vão sendo criadas, enquanto outras vão sendo substituídas.

A técnica é importante por que é o que nos difere dos animais (Simondon. 2008), por que é através dela que é possível realizar transformações sociais e biológicas, além de se produzir cultura. A tecnologia é fruto da técnica que se modifica ao longo dos anos de acordo com as necessidades humanas e avanços nas pesquisas científicas. A evolução da tecnologia possibilita não somente a produtividade ou facilitação de alguma tarefa, mas modifica totalmente a forma da sociedade de se comportar, gerando novos empregos e extinguindo outros.

Expondo esses conceitos, Simondon nos faz perceber a importância da cultura técnica para além do conhecimento técnico, ou seja, compreender todo o processo e evolução de desenvolvimento desse objeto técnico. Os objetos técnicos trazem em si o processo de sua evolução e à medida que o pesquisador tenta compreender sua gênese, sua criação, sua origem, buscar conhecer quais elementos foram importantes para o desenvolvimento e criação desse dispositivo, ele está nesse momento tentando compreender a cultura técnica desse artefato. O conhecimento técnico é fundamental

para a elaboração desse dispositivo, mas a cultura técnica permite enxergar o todo, pois, antes desse objeto surgir, ele passa por uma série de processos abstratos, como o momento em que ele é idealizado, pensado, até o momento em que ele é concretizado. Um processo que vem do abstrato para o concreto.

Entender esse processo de evolução e construção dos objetos nos permite enxergar como no decorrer do tempo certas máquinas e aparelhos foram criados e o porquê de elas terem sido pensadas, quais eram as necessidades e adaptações necessárias naquele período histórico e como, com o avanço da ciência da época tal objeto foi criado e para qual função desempenhar. Com isso podemos pensar na evolução das redes de rádio que foram se adaptando e se transformaram no que é hoje a internet, a evolução das máquinas de escrever que serviram de inspiração para os teclados de computador e assim por diante. As máquinas e as tecnologias estabelecem relações desde o seu surgimento, relações com outras máquinas, relações entre máquinas e pessoas, indivíduos e até mesmo sociedade. O principal erro da nossa civilização Simondon (2008) seria tentar separar a técnica da cultura, ou seja, a pensar a cultura unicamente como um saber erudito e o mundo das máquinas como um mundo técnico, frio. O grande desafio é explicar a tecnologia não simplesmente pela utilidade do operário, nem pelo dono do capital ou por quem conhece o *modus operandi*, a proposta de Simondon é fazer com que o pesquisador assuma a mentalidade de engenheiro e lance um olhar diferente, e tentando compreender a relação do homem com a máquina mas não somente por uma esfera instrumental, mas compreender todos os esforços que estão envolvidos na criação, desenvolvimento e uso de determinado dispositivo, de determinada máquina.

Não há uma grande diferenciação entre uma máquina e um objeto natural, ou seja, aquilo que é desenvolvido por um grande refinamento, que é sistematizado e passa por todo um processo de refinamento. Esse objeto ao se desenvolver, ele passa a adaptar suas condições de uma forma muito semelhante aos objetos da natureza, sendo tão rotineiro e importante quanto no nosso dia a dia. Mas a partir do momento que pegamos esses dispositivos e tiramos ele da concepção temporal, ele perde essa ideia de cultura, ele se torna meramente um objeto, mas na medida que nós contextualizamos o objeto ele passa a ser melhor entendido dentro da cultura que ele faz parte.

E todo esse debate é importante por que à medida que nós identificamos essas singularidades entre objetos técnicos e objetos naturais, a ideia de que o homem é

diferente da máquina passa a ser equivocada. Da mesma forma que Simondon, eu busco aqui tentar enfraquecer essa dicotomia homem, máquina e cultura técnica a todo instante, pois como estou mostrando, o ambiente do *E-Sports* é permeado de objetos tecnológicos que intermediam e adaptam ações humanas e ainda sim essas pessoas se consideram parte do campo esportivo. É impossível estudar o atleta de *E-Sport* sem dar um olhar igualmente importante para as máquinas que o cercam.

A rotina do atleta profissional

No começo da década de 2010, quando o *E-sports* teve seu grande *boom* e se tornou um mercado consolidado ao redor do mundo, o local de treinamento das diferentes equipes e modalidades eram *Gaming Houses*, ou seja, casas onde os jogadores e treinadores de esportes eletrônicos moravam, treinavam e conviviam juntos. Esse modelo de habitação e trabalho passou por diversas transformações no decorrer desses anos, no começo pouco importava as condições de moradia e a qualidade da casa. É normal ao ouvir relatos de jogadores mais antigos ou ver fotos dessas *Gaming Houses* na época perceber que a saúde e o conforto do jogador eram completamente deixados de lado. Com o tempo passou a ser um absurdo uma *Gaming House* não oferecer os requisitos mínimos para a segurança e conforto dos jogadores, obrigando a empresa, ao montar uma equipe de esportes eletrônicos, preocupar-se em oferecer um bom serviço nas *gaming houses*. Consequência disso e do grande poder financeiro que o cenário de *E-Sport* proporciona são as grandes mansões que ficaram no lugar das pequenas habitações. Quanto maior e melhor a *gaming house*, mais imponente e atraente era para conseguir contratar os jogadores desejados, equivalente as alegorias dos arranha-céus descritos por Richard Wright (1993), pois em um determinado momento pouco importa sua eficácia prática, a corrida pela maior e mais luxuosa *gaming house* vira uma corrida de ego e poder simbólico. Porém, apesar de toda melhoria nesse setor, todo o conforto e segurança que um jogador profissional de *League of Legends*⁹venha a ter com essas mudanças, ainda assim há muitas questões problemáticas no âmbito das *Gaming Houses*. Até 2018 todas as equipes de *League of Legends* no Brasil usavam o modelo de *gaming house* e era um tabu questionar certas coisas como a pessoa morar dentro do seu trabalho por meses, acompanhado de seus

⁹ Apesar de descrever o sistema de *gaming house* para todas as modalidades, irei focar exclusivamente no cenário de *League of Legends* no Brasil.

chefes, a falta de liberdade para realizar atividades sociais, receber família, amigos ou mesmo sair com amigos. Apesar da folga semanal, a rotina nessas moradias limita seu próprio espaço e desgasta as relações. Em 2018, o Flamengo comprou uma vaga na segunda divisão do campeonato brasileiro de *LoL* (Circuito Desafiante) e inovou ao não trabalhar no formato de *gaming house*, mas abrir uma *gaming office*, ou seja, no lugar de pagar o aluguel e as contas de uma *G.H.*, a empresa auxiliava os jogadores num local para que morassem sozinhos e no aluguel de uma sala que serviria como escritório.

Essa mudança é tão recente que quando eu publiquei a minha dissertação¹⁰ praticamente nenhuma equipe do campeonato brasileiro de *LoL* (CBLOL) trabalhava no formato de *gaming office*, havia inclusive uma grande rejeição por parte dos jogadores e pessoas de dentro das organizações. Hoje, entretanto, todas as equipes permitem que seus jogadores escolham se preferem morar na *gaming house* ou alugar uma acomodação para si.

Os anos de 2020 e de 2021 são anos completamente atípicos na rotina dos jogadores profissionais de esportes eletrônicos, graças a pandemia de Covid-19 que o mundo está vivendo, muitas das atividades foram alteradas ou revogadas. Quais serão as consequências dessas alterações ainda não é possível saber, entretanto o formato de *gaming office* ganhou muita força e preferência dos jogadores nesse período. Para ser mais fiel a realidade “normal” de um atleta de *League of Legends*, irei descrever aqui a rotina de uma equipe no ano de 2019.

A rotina dos clubes que disputaram o CBLOL ou Circuito Desafiante em 2019 era muito parecida, com pequenas diferenças nas prioridades e atividades. Utilizarei como objeto a ser exposto, as equipes RED CANIDS e INTZ. No primeiro semestre de 2018 a INTZ inaugurou a maior *gaming house* da América Latina, uma mansão (ou prédio, como alguns chamam) com diversos ambientes de lazer e trabalho, mas já no segundo semestre de 2019 alguns dos jogadores tinham a possibilidade de não morar na *gaming house* e alugar um apartamento para si, coisa que não era permitido anteriormente. A RED CANIDS passou pelo mesmo processo, possuidora de uma mansão como *gaming house*, a organização também liberou que os jogadores que preferissem morar sozinhos e não na *G.H.* pudessem tomar esse caminho.

Shini, um dos jogadores da equipe INTZ em entrevista para o jornal “Mais E-Sport” descreve sua rotina e de seus companheiros de time como acordando por volta

¹⁰ Alves, Tony. Diferencie trabalho de hobby: Etnografando o processo de profissionalização no League of Legends. Niterói, 2019.

das 9 da manhã e tomando um café da manhã equilibrado, normalmente algo que é recomendado pela nutricionista da equipe. Nesse período da manhã, os jogadores têm um tempo mais livre e são estimulados a se exercitarem na academia ou praticarem exercícios aeróbicos ao ar livre. Essa preocupação com o físico do atleta não é algo que sempre aconteceu, nos primeiros anos do cenário era normal o jogador passar muitas horas no computador jogando e só sair dele para dormir. Com a evolução da profissão jogador de esporte eletrônico, várias outras profissões como nutricionistas, fisioterapeutas, psicólogos, dentre outras foram sendo contratadas para fazer parte do corpo da organização. E esses inúmeros profissionais trouxeram os conhecimentos próprios de suas áreas a fim de implementarem no cenário de *e-sport*, buscando potencializar o resultado dos atletas.

Também é nesse período da manhã que os jogadores jogam as famosas *SOLO QUEUE* (soloQ), soloQ são partidas que valem ponto para o ranking no sistema de classificação do *League of Legends*. Apesar de ser o mesmo jogo, ele é dividido em servidores diferentes, ou seja, as pessoas que jogam no Brasil apenas jogam contra pessoas que também estão no Brasil. Existem centrais da RIOT (empresa desenvolvedora e proprietária do jogo *League of Legends*) espalhadas em diversas regiões do planeta, são mais de dez no total. Isso acontece para evitar que a diferença de *ping*¹¹ entre diferentes regiões ocorra de maneira brusca, causando o famoso *lag*¹² e prejudicando algum lado. Dessa forma, cada servidor possui seu próprio campeonato, no caso do Brasil, o CBLOL. Não se sabe ao certo quantos jogadores existem no servidor brasileiro, mas ao redor do mundo são mais de 100 milhões de jogadores de *League of Legends*. Esses jogadores quando jogam partidas ranqueadas, valendo pontos, passam a disputar entre si as melhores classificações dentro do servidor. Essas partidas facilitam um jogador amador que almeja ser profissional se destacar e passar a fazer parte de uma equipe profissional (ALVES, 2019). Entretanto, a partir do momento que um jogador passa a fazer parte de uma equipe profissional, a relação dele com as partidas ranqueadas, as soloQ, mudam. Antes, ele estava jogando com a finalidade de alcançar o topo a fim de se destacar no meio de milhares de jogadores, ser notado, mas quando ele já está numa equipe isso já não é mais necessário. As soloQ passam a ser utilizadas como treinamento e aperfeiçoamento das

¹¹ A sua função é analisar o tempo de envio de um pacote de dados e de resposta entre máquinas que estejam conectadas em uma mesma rede e o servidor.

¹² Lag é um termo em inglês que remete a atrasos ou lentidão nas ações realizadas dentro do computador e o servidor de internet.

habilidades “micro” com os personagens que a equipe técnica solicitar. Habilidades “micro” é tudo aquilo que envolve o controle do personagem dentro da partida. Saber combar¹³ perfeitamente, utilizar as habilidades do personagem de maneira correta, tirar o máximo da capacidade do personagem utilizado em qualquer ocasião, ter reflexos apurados para todas as infinitas situações imprevisíveis que podem vir a acontecer.... Quando uma pessoa tem tudo isso muito apurado com um número alto de personagens, essa pessoa é considerada “uma pessoa com dedo”, esse termo remete a capacidade dela de utilizar seus dedos de forma ágeis e perfeitamente em todas as situações.

“Hoje são mais de 120¹⁴ personagens e eu tenho que dominar perfeitamente todos os campeões do meta. Mas além disso, eu tenho também que estar preparado para quando o meta mudar eu não estar enferrujado com os que possam vir a aparecer. Eu estou sempre tentando ter um leque de 10 campeões por vez que eu esteja no auge da performance com esses no micro, assim eu possibilito para o time um maior número de estratégias na hora de nos prepararmos para um jogo.” Shini, Jungler da INTZ em entrevista ao MAIS ESPORT em outubro de 2019.

Então, é claro que quando um *proplayer* joga uma partida ranqueada, ele deseja vencer e subir umas classificações no ranque nacional, mas diferente de um amador que precisa a todo custo vencer para se destacar, o *proplayer* foca em melhorar e testar coisas dentro dessas partidas. Testar situações até o limite para conhecer até onde ele pode ir futuramente, utilizar diversas itemizações para seus personagens, assim ele consegue ter uma noção de qual a melhor para cada situação ou acrescentar um personagem dentro de seu leque de opções. São cinco jogadores por equipe num time profissional, cada um tem uma função específica e utilizam diferentes personagens, então, todos precisam estar sempre treinando sozinhos nessas partidas soloQ para que o micro não prejudique o macro, que é o que geralmente faz a diferença numa partida de campeonato. Espera-se que todos os *proplayer* possuam um nível de habilidade parecida. A importância de estar treinando com diversos personagens vai além de ter um número maior de estratégias a serem utilizadas no torneio.

O objetivo do jogo é conquistar espaço e derrubar a base inimiga, para isso existem personagens que são mais fortes que outros ou de mais fácil execução que outros para se alcançar esse objetivo e são esses os personagens que os jogadores profissionais precisam estar treinados para tirar o máximo de proveito dele.

¹³ Combar é um verbo inventado pela comunidade de jogadores adaptado da palavra “combo”. Ou seja, quando o jogador realiza diversas ações diferentes num curto espaço de tempo ele está praticando vários combos “combando”.

¹⁴ Atualmente existem 156 personagens (Janeiro/2021).

Entretanto, como o Shini comentou, o meta muda a cada 15 dias, ou seja, para deixar o jogo dinâmico, a RIOT lança atualizações a cada 15 dias enfraquecendo, fortalecendo ou modificando alguns campeões e itens. Essas mudanças podem mudar quase nada no “meta”, sendo mudanças pequenas que impactam pouco ou podem trazer uma mudança radical na forma de se jogar o jogo, pois como os personagens tendem a funcionar num sistema de pedra-papel-tesoura, assim que um personagem perde prioridade, diversos outros acabam sendo afetados também.

Essas primeiras horas de soloQ que os jogadores jogam podem ser feitas tanto dentro de suas casas, utilizando o seu computador, quanto ir para a *gaming house* (que aqui funcionaria num estilo *gaming office*) e utilizar os computadores lá disponíveis. Porém, mesmo que a pessoa opte por jogar não escritório da equipe, ele levará seu teclado, seu mouse, seu mouse pad e seu fone de ouvido. Todos esses aparatos são individuais e são carregados para onde a pessoa for, pois como cada pessoa tem uma preferência individual no seu estilo de jogo, qualquer mudança, por menor que seja em um desses equipamentos afetaria a sua performance.

“Cara, a gente leva esses equipamentos para onde a gente vai, é a nossa vida. Tipo, eu me considero um jogador muito bom, eu já fui campeão algumas vezes, sou reconhecido no cenário e tal. Mas se eu for jogar uma partida com outro mouse, outro teclado ou qualquer coisa, eu vou parecer um bronze¹⁵, eu vou demorar para me acostumar e a vezes nem consigo, dependendo. Quando eu preciso mudar de equipamento pq deu pau ou coisa do tipo é um inferno, eu perco muitos dias só tentando configurar da forma que eu gosto, treino bastante para me sentir confortável e seguro de utilizar esse negócio novo” Yoda, ex-jogador da equipe RED CANIDS, em um bate papo em seu canal de *stream* pela TWITCH.TV em dezembro de 2019.

Shini continua descrevendo sua rotina falando que o time se reúne para almoçar junto num ambiente da *gaming house*, todo o cardápio da semana é pensado por uma nutricionista e se necessário há adaptações individuais dependendo do que cada um necessita, segundo o diagnóstico previamente realizado. Às 13horas começam os treinos em equipe, com as tradicionais *scrims*¹⁶. São nas *scrims* que o macro é treinado de forma intensiva pelas equipes, macro é tudo aquilo relacionado a estratégia, tomada de decisão, prioridades de objetivos, saber aplicar as condições de vitórias suas e minar as do adversário. Porém, o macro só pode ser realizado se o micro estiver em dia, treinado. Durante as *scrims*, os jogadores também estão treinando o micro, já que

¹⁵ O sistema de ranque do League of Legends é distribuído em “elos”, sendo eles= ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante. Sendo bronze um dos piores dos elos, onde estão os piores jogadores.

¹⁶ Scrims são partidas amistosas de equipes contra equipes.

ambos caminham lado a lado, mas o foco principal desse treinamento é aprimorar as questões relacionadas ao macro. Cada equipe costuma ter dois blocos de *scrims* por dia, totalizando um total médio de 8 horas de *scrim*. Após cada bloco de treinamento, toda a equipe junto da comissão técnica assiste alguns *replays* para visualizar os erros cometidos e o que deveria ter sido feito. No período da noite, antes de terminar o horário de treino, acontecem mais alguma reunião teóricas para debater alguma questão estratégica ou mais algum *replay* é assistido, buscando estudar a equipe que vão enfrentar no fim de semana¹⁷. Assim que o horário de treino é finalizado, as pessoas que preferirem podem jantar dentro da *gaming house* ou voltar para suas casas. Antes de dormir é normal que esses jogadores joguem mais algumas horas de soloQ, buscando sempre manter o seu nível de jogo o mais alto possível. Essa rotina se repete diariamente, com algumas mudanças pontuais, como a obrigatoriedade de em algum momento da semana o jogador ter de conversar com o psicólogo da equipe, além de também serem realizadas atividades com a equipe, pois a saúde mental é considerada extremamente importante no *e-sport*, pois qualquer problema ou desgaste pessoal pode prejudicar muito a qualidade de jogo de um jogador, consequentemente da equipe.

Nos finais de semana os jogadores se reúnem no escritório e são levados à sede da RIOT¹⁸ onde acontecem as partidas do CBLOL. Por semana cada time joga contra duas equipes (um no sábado e outro no domingo), com isso toda a semana tem de ser focada em treinos específicos para combater o estilo de jogo desses dois adversários. Por isso essas *scrims* que acontecem durante a semana pouco importam se a equipe está vencendo ou não esses jogos, pois esse período de treinamento tem que ter como foco unicamente o aprimoramento de questões estratégias específicas.

O método e a aprendizagem

O que é mais importante na construção de um jogador profissional de esporte eletrônico, o estudo e a prática ou o talento, o dom? Ambos são obviamente importantes, mas de nada adianta um talento nato se não for lapidado, se não houver um processo de constituição do corpo, da alma e do ambiente. “Antes eu achava que era talento, mas agora eu vejo que é prática, se eu não treino como deveria, tem alguém

¹⁷ As equipes treinam de terça a sexta e jogam o torneio sábado e domingo.

¹⁸ Fica estabelecida em São Paulo capital, até por conta disso todos os times que possuem equipes fixam suas *gaming houses* e *gaming office* na cidade de São Paulo.

treinando e aprendendo mais.” (Shini, jogador profissional da INTZ, em entrevista ao Mais E-sport, 2019). O próprio conceito de talento ou dom não acontece por acaso, Ingold e Criado (2008) diz que a pessoa que nasce com uma espécie de talento, na verdade está com uma prática de todo um sistema que o preenche.

Mas por que a aprendizagem e a prática são melhores do que o talento em si, dentro do cenário profissional? O talento por si só possibilita que o jogador se destaque nas filas ranqueadas e consiga entrarem algum time, porém, mesmo nesses casos, conseguir desenvolver habilidades específicas e ter um certo aprendizado através de diferentes métodos pode acelerar e facilitar o processo (ALVES, 2019). A partir do momento que a pessoa entra para uma equipe profissional, ela precisa em pouco tempo conseguir absorver uma quantidade imensa de conteúdo. Aprender milhares de questões que na grande maioria das vezes ela desconhecia, além de ter de estar sempre preparada para realizar os movimentos da melhor forma possível no momento perfeito. Bourdieu (2001) escreve algo parecido quando apresenta os conceitos de *habitus* e senso prático. *Habitus* para o autor é uma chave explicativa de construções e predisposições que determinam as ações dos agentes sociais, essas predisposições são incorporadas no corpo dos indivíduos através de processos de aprendizagem e acúmulo de experiência. Então todo o conhecimento que o jogador adquire nos treinamentos, experiências adquiridas nas partidas e no decorrer de sua profissão, esse conhecimento é incorporado no ser e é chamado de *habitus*. Assim que o jogador precisa colocar em prática esse *habitus* que está dentro de si, ele pratica o senso prático, que nada mais é do que a materialização desses valores incorporados. Mas como ocorre esse aprendizado?

Ingold (2010) ao se dedicar a debater o método de aprendizagem, afirma que explicar o aprendizado de qualquer mediante a oralidade, práticas de socialização, tentativa e erro ou imitação será a todo momento improdutivo e insatisfatório. Dessa forma o autor utiliza o termo “educação da atenção”, concebido por Gibson (1979) que expressa “a experimentação do organismo-pessoa num ambiente organizado, que guia suas ações para que as relações apropriadas sejam experimentadas) (SAUTCHUK, 2015). Bateson (1973) vai de acordo com essa linha de pensamento e completa afirmando que resumir a técnica e a habilidade de um indivíduo exclusivamente em algo mecânico seria separar o corpo humano como algo físico, desprezando todo o ambiente que o cerca.

Por mais que o jogador profissional jogue 15 horas por dia, por anos a fio, muito raramente uma ação que ele precise realizar numa eventual partida de campeonato será idêntica a alguma treinada. Por mais semelhante que seja o ambiente e a situação vivida, sempre haverá particularidades e diferença entre elas. Por isso é importante que durante o processo de aprendizado o jogador consiga desenvolver uma competência de se ajustar a eventos nunca antes enfrentados. Conseguir encontrar e desempenhar soluções criativas e práticas em qualquer situação da partida, em milésimos de segundo é fundamental para uma alta performance exigida. E isso só é possível porque durante as inúmeras de horas dedicadas aos treinamentos práticos e teóricos, o jogador não está focado em mimetizar as ações que ali acontecem, até por que, como já dito, as situações quase sempre terão suas particularidades e diferenças. O que o jogador precisa é compreender o que está sendo transmitido e conseguir, a partir daí, desenvolver seu jogo de forma criativa.

A relação do jogador com o ambiente e com os objetos que o permeia também é fundamental para a otimização de tudo isso que foi apontado. Diferente da maioria dos esportes tradicionais, nos *E-Sports* qualquer ação que um jogador deseja realizar, ele precisa ser intermediado por periféricos eletrônicos. Em poucos segundos um jogador precisa pensar na ação que ele vai realizar, com suas mãos utilizar seu mouse e teclado para passar a informação para o computador e essa atividade ser reproduzida via algoritmos do jogo no monitor. Por isso quando transcrevi o trecho de uma fala do jogador Yoda ficou bem claro a importância do ambiente para o jogador conseguir realizar a ação. Se o jogador não se sentir confortável no seu ambiente de trabalho com seus equipamentos de trabalho, este não conseguirá desempenhar um bom jogo. Saber as ações que precisam ser tomadas em diferentes situações é um passo importante, mas de nada adianta se o corpo e a mente não conseguem transmitir essas informações para dentro do jogo.

A integração do jogador não deve acontecer apenas entre o ambiente e os objetos, mas também entre corpo e mente. Da mesma forma que Wacquant (2002) descreve sua rotina de treinamento numa academia de boxe, o mesmo pode ser descrito na rotina de treinamento de um jogador profissional de *E-Sport*. Não é apenas o corpo que está sendo modificado nas muitas horas diárias de treinos práticos e teóricos, mas também o espírito.

Ainda nesta obra, Wacquant exemplifica diversas vezes que de nada adianta alguém treinar por horas a fio o seu corpo se este não estiver integrado com sua mente

e seu espírito. A relevância da comunhão entre corpo, alma, espírito e ambiente é importante para que o jogador ao competir consiga aplicar de forma orgânica tudo que ele treinou e planejou, sem haver distúrbios externos ou mentais. Conseguir controlar sua mente para que esta esteja alinhada com seu corpo e com o ambiente de maneira que seja possível tomar decisões em milésimos de segundos, pois em algumas ocasiões a pessoa não terá tempo hábil para pensar na melhor decisão, é muito rápido. A decisão precisará ser feita de forma “automática”. Mas esse automático não deve acontecer de forma desordenada, todo esse tempo de prática e incorporação serve para que o corpo esteja acostumado a ser criativo e que assim consiga tomar a melhor decisão possível nesta situação. Aqui temos mais um exemplo do conceito senso prático exposto por Bourdieu (2001), mostrando que a ação realizada nesse momento não se trata de um ato de conhecimento, pois não há tempo suficiente para se pensar e elaborar algo, mas um reconhecimento através do sentido do jogo. O senso prático é o senso que orienta a ação, o senso que permite aos agentes se adaptarem a uma infinidade de situações sem que para isso necessitem seguir explicitamente uma norma ou uma regra. Mas também nem por isso significa que atuam livremente.

Para finalizar, Lave e Wenger (1991) vão além nessa questão da aprendizagem e colocam que o que acontece com o aprendiz seria um entendimento do processo de aprendizado através da prática. Sendo assim, o indivíduo que está aprendendo deixa de ser passivo, apenas recebendo conhecimento e se passa a ser ativo, já que agora é necessário vivenciar e ser criativo para desenvolver o conhecimento dentro de si. Por meio desta medida Lave e Wenger (1991) vão amarrar o conceito de aprendizagem com as experiências vividas de cada um. De acordo com estes autores, o processo de aprendizado não pode ser determinado somente como um único modelo, mas deve ser sempre uma combinação de vários.

Referências bibliográficas

- ALVES, Tony. **Diferencie trabalho de hobby: Etnografando o processo de profissionalização no League of Legends**. Niterói, 2019.
- BATESON, G. **Steps to an ecology of mind**. Chicago: University of Chicago Press, 2000.
- BOURDIEU, Pierre. O que é ser esportivo? In: **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Ed. Marco Zero, 1983.
- BOURDIEU, Pierre. **O Poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- GIBSON, J. **The ecological approach to visual perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

- INGOLD, Tim. *Tres en uno: Cómo disolver las distinciones entre cuerpo, mente y cultura*. In SANCHÉS, Criado, Tomás. **Tecnogénesis. La construcción técnica de las ecologías humanas**. Vol 2. MADRID. Editora AIBR., 2008. P.1-35.
- LAVE, J.; WENGER, E. **Situated learning: legitimate peripheral participation**. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- SAUTCHUK, C. **Aprendizagem como gênese: Prática, Skill e Individuação**. Horizontes Antropológicos: Porto Alegre, 2015, p.109-139
- SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2008.
- WACQUANT, Loïc. **Corpo e Alma Notas Etnográficas de um Aprendiz de Boxe**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002
- WRIGHT, Richard. **Native Son**. New York: HarperCollins, 1993.