



# Skin dá dano? A transformação de uniformes nos esportes eletrônicos e a busca por legitimação

José Paulo Toledo<sup>1</sup>

**Resumo:** O universo dos chamados esportes eletrônicos se constituiu de forma repentina, criando uma cultura intrínseca a suas práticas, necessidades e propostas. Dentre elas, está a profissionalização dos jogadores que são postos em evidência ao se destacarem dentro dos servidores competitivos, embora amadores. O arcabouço das estruturas esportivas convencionais é utilizado para criar sua própria estrutura, fato facilmente aceito somente por quem já está inserido nessa cultura. Tendo isso em vista, pode-se observar através do desenvolvimento dos uniformes de times profissionais de *e-sports* uma tentativa visual e simbólica de legitimação de suas práticas para o resto da sociedade por meio da uniformização idêntica àquela dos esportes convencionais.

**Palavras-Chave:** Esportes eletrônicos. Esportes convencionais. Esportes. Legitimidade. Uniformes.

## **Do Skins do more damage? The transformation of electronic sports uniforms and the quest for legitimation**

**Abstract:** The universe of the so called electronic sports was hastily instituted, creating an intrinsic culture in its practices, needs and propositions. Among such things, there's the professionalization of players that are exponents inside the competitive servers, even if still amateurs. The framework of the conventional sportive structures is used to create a structure for this new activity, which is easily accepted only by those who are already inside of it. Bearing that in mind, it's possible to observe an attempt to visually and symbolically legitimize the "E-Sports" as a sportive activity using uniforms that look alike the conventional sports one's as a mean to obtain social legitimacy.

**Keywords:** Electronic sports. Conventional sports. Sports. Legitimacy. Uniforms.

---

<sup>1</sup> Graduado em Ciências Sociais pela UFSCar, mestre em Ciência Política pelo PPGPol-UFSCar, bolsista CNPq. Indaiatuba, São Paulo, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-0583-5352>. E-mail: zepatoledo@gmail.com.



## 1. Introdução

Há um debate razoavelmente acalorado dentre todos que estudam práticas esportivas, em toda sua variedade de áreas, campos e vertentes, sobre o que é o esporte; como classificar se algo é ou não uma prática esportiva? Qual o papel do corpo dentro da prática esportiva? É necessário que uma quantidade acima do normal de esforço corporal exista para que determinada atividade seja considerada um esporte? Neste artigo, tentarei me aprofundar não no debate do que é ou não é um esporte, mas como uma atividade que se diz esportiva, e tem para tanto o suporte de uma extensa base popular, tenta adquirir tal status em confronto com praticantes e apreciadores das atividades esportivas convencionais.

Utilizarei os textos de Sahlins (2003), “La Pensée Bourgeoise: a Sociedade Ocidental Enquanto Cultura” e “Gostos de Classe e Estilos de Vida” de Bourdieu (2007), fazendo uma comparação entre os uniformes utilizados nas práticas de esportes tidos como convencionais e já plenamente envolvidos na cultura esportiva contemporânea (PIRES, 1997), com os uniformes utilizados por atletas profissionais dos recém-regulamentados esportes eletrônicos, ou *e-sports*, além de demonstrar como a expansão dos mesmos teve efeito nos designs de uniformes, tentando entender qual a relação existente entre o uniforme, sua função prática e o processo de legitimação social em relação ao choque cultural por parte do público que não dá o mesmo reconhecimento já obtido pelos esportes convencionais aos esportes eletrônicos.

Ao final, trarei uma conceituação bourdieusiana utilizada por Speciale e Melo (2007) para entender por que a tentativa de legitimação dos *e-sports* enquanto prática esportiva pode ser vista como um reflexo do desenvolvimento da prática rumo ao que, segundo este autor, classificaria determinada prática como esportiva, sendo a dinâmica discutida neste artigo um processo de renovação do imaginário social influenciado por novas interações sociais.

## 2. Os *E-sports*

Criados a partir da profissionalização de jogos eletrônicos, processo iniciado ainda nos anos 70, expandido nos anos 80 e 90 e efetivamente massificado a partir dos anos 2000 (TAYLOR, 2012), os *e-sports* foram primeiramente assim denominados e regulamentados na Coreia do Sul, Dinamarca e Inglaterra nesta mesma década, dando os governos de tais países aos jogadores dos mesmos que estivessem envolvidos em campeonatos e torneios de alto rendimento o título de atletas.

No Brasil, tendo em mente o fato do crescimento econômico que deu condições para a materialização de tal atividade em tempo integral, como se



faz necessário ao profissional<sup>2</sup>, só veio a ocorrer após os governos petistas por conta de seus mecanismos de distribuição de renda e ampliação do mercado consumidor, o que trouxe inclusão das classes trabalhadoras (CURADO, 2011) com computadores e consoles em casa providos de acesso à internet, e a partir desse momento, o mercado dos jogos eletrônicos passou a movimentar milhões de reais todo ano<sup>3</sup>.

Com isso, entretanto, não está sendo dito que houve um igual acesso a oportunidades neste ambiente para todas as classes sociais, tendo em vista que mesmo em um período onde houve maior acessibilidade a bens eletrônicos, os mais caros privilegiaram a performance dos jogadores e eram acessíveis apenas a elites econômicas. Entretanto, a possibilidade de participar dos jogos e consumir a cultura produzida através das interações neste ambiente só ocorreu pela integração dessa grande parcela da população, a qual teve acesso a equipamentos modestos embora funcionais. Em uma analogia mais convencional, um jogador de futebol de um grande time jogará com equipamento e preparação de ponta, mas o espetáculo construído ao seu redor fará com que um garoto de 12 anos com acesso a chinelos e uma bola de lona espelhe-se no mesmo e fale disso com os amigos. Isso constrói uma dinâmica de retroalimentação onde o consumo da cultura produzida pelo espetáculo esportivo influencia o amador a jogar em seu ambiente, e o jogar do ambiente cria demandas por consumo da cultura produzida pelo espetáculo esportivo.

Com um maior estranhamento aos esportes não convencionalmente praticados no Brasil<sup>4</sup>, houve uma rejeição ainda maior quanto aos *e-sports*; embora o cenário competitivo dos jogos eletrônicos no Brasil tenha surgido anteriormente aos anos 2000 nas *lan-houses* e suas micro competições locais, só por volta de 2010, com capital injetado pelas empresas criadoras dos jogos em eventos ainda pequenos, os *e-sports* começaram a se profissionalizar<sup>5</sup>. Desse momento até os dias atuais, houve um boom inimaginável na quantidade de adeptos de tais práticas ao nível de, em finais do Campeonato Brasileiro de *League of Legends*<sup>6</sup>, espaços como o Maracanãzinho e o Allianz Park ficarem

---

<sup>2</sup> Os atletas profissionais de *e-sports* chegam a treinar de 12 a 13 horas por dia em uma estrutura multiprofissional composta pela participação desde psicólogos e nutricionistas até equipe técnica especializada no jogo em que o atleta compete, como mostra Fernandes (2016).

<sup>3</sup> No ano de 2016, o mercado de jogos eletrônicos chegou a movimentar US\$1 bi apenas no Brasil, chegando a US\$1,5 bi em 2018 (MANCUSO, 2015).

<sup>4</sup> Vide a dificuldade de difusão social de esportes que não tem envolvimento com grandes corporações e patrocínios como o rugby, ginásticas e atletismos; em geral, sofrem com baixa adesão pública, mesmo que historicamente o país tenha tradição em algumas dessas áreas.

<sup>5</sup> Dois bons exemplos: o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLol), trazido competitivamente ao Brasil pela Riot Games, produtora do jogo, e o Torneio Nacional de *Combat Arms*, trazido pela Level Up, empresa então responsável pelos direitos do jogo, em conjunto com a *Brasil Gaming League* (BGL).

<sup>6</sup> *League of Legends*, popularmente conhecido como LoL, é um jogo competitivo onde duas equipes se enfrentam para destruir pontos estratégicos da equipe adversária até a destruição do *nexus* inimigo, materialização última dos pontos de vida da equipe. Os times de cinco jogadores se configuram entre diferentes posições e responsabilidades no mapa de acordo com os personagens escolhidos para a partida em questão, sendo que cada um dos 153 personagens tem habilidades e características específicas, criando uma miríade de possibilidades cooperativas e competitivas, fazendo com que o jogador aprenda como cooperar com diferentes configurações e lidar com adversários com outras



lotados com, respectivamente, 6mil e 12mil pessoas no local, tendo até 2,1mi de espectadores distribuídos entre sites de streaming na internet e em programas na televisão<sup>7</sup>.

Neste trabalho, me limito a fazer uma pergunta: seriam os uniformes de times profissionais dos esportes eletrônicos instrumentos para, através da criação de uma semelhança visual com uniformes utilizados por atletas dos esportes convencionais, uma tentativa de serem aceitos enquanto atletas por pessoas que não participam dos rituais e da cultura específica dos esportes eletrônicos?

### 3. Os Uniformes

Segundo Sahlins (2003), cada peça de roupa tem em si, em todo aspecto característico de seu design, uma significação. Além do significado da peça única, lembrando que ela só tem um significado porque existem outros “N” estilos diferentes, a combinação entre peças tem um outro significado ao redor da relação entre as diferentes peças de roupa e seus respectivos estilos; o fato de usarmos shorts de tactel com camisas de dri-fit expõe a intenção de nos exercitarmos, enquanto usar calça social, camisa e gravata diz que estamos em algum exercício de formalidade. Não à toa existe um estranhamento ao se ver alguém com peças de roupa que tem significados diferentes como tênis de corrida, shorts de tactel e camisa social com terno e gravata, criando uma aparente contradição no código exposto pelas roupas do ator que as usa. Para compreender como esse raciocínio se aplica neste caso de estudo, os uniformes de e-sports, partiremos então do princípio de que houve e há o desenvolvimento pragmático de roupas para atividades físicas por uma utilidade definida.

O estudo proveniente do EACH-USP “A Evolução dos Tecidos no Uniforme de Futebol” feito por Sanches et al (2010), diz que, a partir de 1990, surgiu a tecnologia dri-fit e o uso de tecidos como poliéster e elastano que maximizavam a performance dos atletas: o tecido tinha menos contato com a pele e permitia que ela respirasse com mais facilidade; não absorvia o suor e, portanto, não ficava mais pesada com o passar do tempo; maximizava a ventilação dentro da roupa por permitir uma intensa entrada de ar conforme o atleta se movesse ou recebesse vento em sua direção e, conseqüentemente, o máximo de resfriamento corporal em meio a atividade executada.

Houve um desenvolvimento tecnológico das vestimentas que

---

configurações, sendo essa infinidade de possibilidades um dos principais atrativos do jogo.

<sup>7</sup> Dias (2016) mostra em reportagem como mais pessoas assistiram a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* pela televisão do que por *streams* online, canal tradicional para a ocorrência de tal dinâmica. Esse fato já pode ser visto, conjuntamente com aspectos mercadológicos e estéticos, com uma transição dos *e-sports* em relação à legitimidade social dada à prática, argumento desenvolvido mais a fundo no decorrer do texto.



permitiriam ao corpo revestido uma sensação de cobertura sem a restrição dos movimentos, seja por peso acumulado pela absorção do suor, seja por um tecido leve, mas demasiadamente rijo, além do conforto proporcionado pela circulação de ar. Todas essas características orbitam ao redor do fato de que nestes esportes onde os atletas superexploram suas capacidades físicas, a vestimenta deve ser mais adequada o possível para dar assistência a certas necessidades e capacidades corporais.

Os e-sports, por outro lado, não tem necessidade de vestimentas desenvolvidas para atenuar o esforço físico, dada a sua natureza: o trabalho executado pelo corpo é fruto de uma coordenação motora intensa em que se torna necessária uma alta precisão entre o comando dado no campo do pensamento e o movimento executado pelo corpo em âmbito material. Trazendo esse debate também para perto da relação entre cultura esportiva e automobilismo (BARBANTI, 2006), além das necessidades e capacidades físicas, o atleta deve também conhecer e controlar certamente a máquina em suas mãos. Contudo, os movimentos em questão, principalmente quando falamos sobre e-sports, são muito curtos, muitas vezes chegando a ser milimétricos, o que, em contraste com os esportes convencionais, não pode ser posto como superexploração de capacidades corporais em aplicação de esforço físico pleno. Não há necessidade de um tecido que maximize a refrigeração do corpo por meio de ventilação ou que seja muito mais leve do que uma roupa casual é. Com isso dito, a tabela a seguir nos mostra um dado interessante.

**Tabela 1: Relação entre esporte, equipe e composição do tecido dos uniformes**

<b>Esporte</b>	<b>Equipe</b>	<b>Composição do Uniforme</b>
League of Legends	Pain Gaming	Slimfit: 92% Poliamida, 8% Elastano
League of Legends	INTZ	Dri-fit; Poliéster
Counter Strike: Global Ofensive	Black Dragons	Dri-fit; Poliéster
Futebol	Sport Club Corinthians Paulista	Dri-fit; Poliéster
Rugby	All Blacks	Dri-fit; Poliéster
Futebol Americano	Atlanta Falcons	Dri-fit; Poliéster

Fonte: Tabela original criada com dados obtidos a partir dos sites de venda oficiais dos produtos citados.



Devemos pensar então: não há necessidade física de um uniforme que vá dar assistência ao pleno funcionamento corporal necessário para o melhor desempenho possível do atleta com a superexploração de suas potencialidades físicas. Sendo assim, por que então as equipes de *e-sports* parecem ter a necessidade de criar uniformes para seus atletas com materiais muito mais caros, pragmaticamente úteis somente para situações onde se praticam exercícios que pesem mais duramente sobre o corpo que a mente?

#### 4. Busca por legitimidade

Em busca de serem reconhecidos enquanto atletas, para que suas práticas sejam entendidas como esportes, ou seja, em última instância, para que exista uma legitimidade social para suas práticas e ocupações que permita que eles sejam incluídos neste campo dos esportes profissionais, é necessário convencer uma parcela razoável de quem hoje faz oposição a essa associação entre jogos eletrônicos e esportes. Essa lógica parece ser explicitada por Bourdieu (2007) quando este diz que

[...] as diferentes frações da classe dominante distinguem-se precisamente no aspecto em que participam da classe considerada em seu conjunto, ou seja, pela espécie de capital que se encontra na origem de seu privilégio e por suas maneiras diferentes de diferir do comum e de afirmar sua distinção que lhes são correlatas. (p. 240).

Os atletas dos *e-sports* e toda organização que lhes dá a prévia sustentação necessária para buscar uma legitimidade não mais em um círculo social que esteja integrado a sua mesma cultura, mas sim em escala social nacional, sentem-se como parte desse seleto grupo dos que são denominados “esportistas”, e querem que o resto da sociedade os veja desta mesma forma. Entretanto, este mesmo debate já não precisa ser tratado assim em relação com o cenário internacional, visto que essa discussão já foi feita com maior profundidade fora do Brasil. É simples para um jogador de *League of Legends* conseguir visto de atleta para participar de um torneio em praticamente qualquer região do mundo<sup>8</sup>, embora haja mais segurança em dizer “em qualquer região onde haja servidor local ativo”.

A relação das roupas com esse movimento onde tentam se alocar para dentro deste grupo pode ser vista também através da transformação visual dos uniformes dos times<sup>9</sup>: na temporada 2012 os jogadores jogavam com roupas casuais, ou seja, não havia uma demanda por uniformização, tamanha a informalidade do evento. Na temporada seguinte, em 2013, surgem os

<sup>8</sup> Jogadores profissionais de *League of Legends* tem visto de atleta nos EUA, por exemplo, desde 2013 (EUA..., 2013).

<sup>9</sup> Pela facilidade de encontrar dados e arquivos que possibilitem fazer essa discussão, o jogo em questão é o já previamente citado *League of Legends*.



primeiros uniformes ainda compostos de camisas de algodão com corte básico e gola careca, mas já com o brasão dos times e o nome dos jogadores nelas. Em 2014 os uniformes demonstram uma real tentativa de visualmente imprimir a profissionalização: são em poliéster ou tecidos esportivos semelhantes com *dri-fit*, brasão do time e nome do jogador nas costas, além dos adesivos de patrocinadores, sendo em sua maioria marcas muito bem consolidadas no meio dos comércios e serviços eletrônicos, tendo essa característica se tornado um padrão deste ano até hoje, e esse ponto não deve ser visto com trivialidade.

Em seu estudo sobre a trajetória trilhada pelos esportes eletrônicos, começando pelos jogos individuais e a competição por pontuação até chegar no formato de espetáculos esportivos que temos atualmente, Taylor (2012) mostra o panorama da profissionalização que ascende neste campo. A autora faz isso analisando tanto as perspectivas endógenas sobre o processo quanto as exógenas, havendo um trecho interessante para pensar a transição entre os formatos de uniformes como citado anteriormente:

Periodically the mainstream media's eye will turn to e-sports and crank out an article that leaves its readers either scratching their heads in bemusement or daydreaming about becoming the one who is profiled. [...] But this seriousness is also positioned against videogames, which are still typically seen as entertainment and perhaps even a bit frivolous. Add to the story face-to-face competitions with actual prize money and you tend to get a tale about a cultural oddity in the making. Outside the e-sports world these stories are simply one of many offerings a reader finds on any given day, novelties to talk about that week. (p.85).

Aqui temos que entender uma instituição fundamental ao processo de legitimação, não só do tema aqui tratado, mas dos mais diversos campos presentes em sociedades capitalistas: o mercado. A autora coloca em questão a facilidade como a sociedade exotiza o ganho de dinheiro, seja autonomamente ou em forma de salários, com jogos eletrônicos. Ao ter contato com essa informação, a tendência de um ator é deslegitimar a prática e os recursos financeiros destinados a ela, tratando o caso como uma curiosidade jocosa ou ainda como algo que simplesmente não deveria ser.

Entretanto, essa perspectiva começa a mudar conforme esse *outsider* passa a ser incluso nas engrenagens do mercado: é possível acompanhar que a transição dos uniformes (além da quantidade de dinheiro investida em premiação e o número de espectadores, dados tratados à frente que corroboram a inferência) é simultânea ao surgimento e ao aumento do volume de patrocinadores que expõem suas marcas nos uniformes dos atletas, nas telas das partidas e nas paredes das arenas, da mesma forma que o fazem em esportes convencionais.

A aceitação do mercado com a possibilidade de lucro neste nicho e a crescente cronológica de investimentos feitos no mesmo demonstram que, se



para muitos a atividade ainda tem um tom compulsoriamente exótico, a base de atores que apoiam a ideia de que essa atividade desempenha um papel econômico sustentável e cultural legítimo vem crescendo proficuamente<sup>10</sup>; esse fenômeno pode ser visto com mais facilidade atualmente quando começamos a ver grandes clubes de futebol, como o Sport Club Corinthians Paulista e o Clube de Regatas Flamengo, ingressando no cenário dos *e-sports* com times de diversos jogos.

A campanha estética feita por meios que vão desde o visual das equipes até o formato das partidas, dos torneios e dos campeonatos é baseada na estrutura competitiva dos esportes convencionais: a entrada das duas equipes se cumprimentando antes de irem a seus respectivos lugares designados em lados opostos do estúdio, mesmo que isso não tenha efeito algum sobre o jogo senão dar a dimensão de oposição que engrandece o espetáculo, a torcida enérgica gritando de xingamentos a cantigas exaltando a (curta) história das equipes<sup>11</sup>.

A narração então é dividida entre os dois personagens tradicionais, o narrador e o comentarista, descrevendo a taça do campeão que simula metais preciosos e tem pompa grandiosa com todos seus ornamentos. Por último, o *habitus* (BOURDIEU, 2007) dos atletas que diariamente se sujeitam a uma rigorosa rotina de condicionamento físico, psicológico e técnico através do treinamento que causa a internalização dessa cultura, dividida em treinamentos práticos, estudo de estratégias e relações públicas<sup>12</sup>, onde se tornam ídolos de jogadores amadores. Fundamentalmente, podemos dizer que até o próprio fato de os *e-sports* terem sido criados no formato pvp (jogador contra jogador) e não pve (jogador contra máquina) é uma construção de simulação dos esportes convencionais. Citando Taylor (2012),

The multiplayer aspect of e-sports is central. What is, of course, interesting is this need not be so. One could imagine things having unfolded differently such that the challenge of e-sports was constructed as a player versus machine competition. Early battles between chess master Garry Kasparov and IBM's Deep Blue computer harken to this path, one where the contest was focused on human versus machine intellect and skill. And yet e-sports has developed as a decidedly player-versus-player

<sup>10</sup> Não parece caber neste mesmo artigo, entretanto, uma discussão aprofundada sobre os pormenores da dinâmica entre os uniformes e a relação mercadológica dos times e eventos, uma vez que só a última dinâmica citada já é material para um artigo exclusivo; o importante aqui é ver que a aceitação social e mercadológica termina por caminhar na mesma direção.

<sup>11</sup> O artigo de Toledo (1993) pode trazer alguma luz específica ao fenômeno específico do torcer, cantar e xingar, embora as formas como essas dinâmicas ocorram se baseiem em muitas variáveis nos *e-sports*: desde os jogos específicos com seus públicos alvo, de diferentes idades e classes sociais, passando pela configuração do torcer solitário em ambiente privado, até o tamanho do evento e das torcidas, fatores que podem inibir ou desinibir as diversas exibições de afetos possíveis.

<sup>12</sup> Os jogadores profissionais de *e-sports*, pelo menos uma vez por semana, fazem *streams*: jogam o jogo em que atuam ao vivo com centenas ou milhares de espectadores que criam um diálogo curto porém direto com o mesmo em tempo real. Durante as *streams*, os jogadores recebem alguns centavos por cada espectador presente, o que é a menor parte de sua renda, sendo a principal, além do salário pago pelos times, as doações feitas pelo público e contratos de patrocínio com marcas de produtos normalmente ligados aos *e-sports* ou ao mercado de tecnologia.



activity, and has been since its beginning. (p.87).

São inúmeras as características que mostram como há uma constante tentativa por parte da comunidade dos *e-sports* pelo ingresso na categoria de esporte dentro do imaginário social. Uma boa interpretação de signos nos permite entender como a situação se desdobra novamente e, novamente, baseamo-nos em uma leitura sobre as roupas utilizadas pelos atletas de *e-sports* durante as competições: a camiseta esportiva *dri-fit* de poliéster ou composição semelhante, com o brasão do time no peito, nome do jogador atrás e as logos de diversos patrocinadores estampadas nela é usada junto de uma calça jeans *skinny, slim* ou *straight* e sapatos que vão dos tênis de corrida casualmente usados por brasileiros sem este fim, até os tênis Vans e de estilos semelhantes ligados ao skate, mas fetichizados para além da prática esportiva – a combinação desses elementos não traz consigo uma identidade desportiva, na concepção convencional do esporte, como necessariamente uma atividade com enfoque nas habilidades corporais em sua totalidade. Como diz Barbanti (2006):

Para uma atividade física ser classificada como esporte, ela deve ocorrer sob um conjunto particular de circunstâncias. A participação em atividades físicas pode acontecer em situações que vão do informal e desestruturada ao formal e organizada. (p. 2).

Seria imprudente deixar de lado, ao fazer uma análise de signos associados na relação entre práticas, um discurso que deslegitima a integração entre o que hoje são fragmentos culturais não associados, embora numa relação dialética de unificação e antagonismo<sup>13</sup>.

O autor anteriormente citado não discute se esportes são ou não atividades com enfoque no físico, pois a concepção naturalizada é a de que obviamente os esportes estão necessariamente interligados não só à técnica corporal como também ao esforço corporal. Sendo este o discurso em vigência e relacionando-o com o conflito de significados sobre a prática designada pelo termo “esporte”, enxerga-se claramente que toda confecção estilística dos uniformes de *e-sports* tentam se adaptar ao público mais exigente quanto aos aspectos estéticos ligados aos conceitos desportivos convencionais para que sua prática possa ser então, se não admirada, pelo menos aceita.

---

<sup>13</sup> Vide a questão da facilidade de obter vistos citada na nota 5. As organizações representativas dos jogadores profissionais de *e-sports* apelaram judicialmente pelo fato de que se um atleta de futebol, tênis ou boxe pode receber seu visto facilmente através da prática esportiva, o mesmo deve acontecer com seus atletas. Ao mesmo tempo que os *e-sports* tentam criar um novo nicho social de identificação com as práticas esportivas, visto que grande parte do seu público não se interessa pelos esportes convencionais, tem intenção também de colocar-se como parte integrante deste mesmo grupo.



## 5. Desenvolvimento da legitimidade dos *E-sports*

Após refinar e reafirmar a delimitação do objeto que está em questão, deve-se voltar ao mesmo. Mas como fazer uma discussão sobre a legitimidade social que certo grupo possui? Devido à natureza deste trabalho, creio ser necessário analisar o crescimento do número de espectadores, o aumento nos prêmios concedidos e a expansão dos modos de transmissão. Utilizarei como exemplo o jogo com maior adesão social no Brasil: *League of Legends*.

**Tabela 2: Espectadores presenciais da final do campeonato brasileiro<sup>14</sup>**

Ano	2012	2013	2014	2015	2016
Espectadores	1.000	2.000	8.000	12.000	10.000

Fontes: Ordenado por ano: Campos, 2012; Vinha, 2013; Falcão, 2014; Vinha, 2015; 'LEAGUE...', 2016.

É possível observar nesta tabela a contínua expansão do número de espectadores físicos que assistiram presencialmente a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* a cada ano que passou, dado que nos permite afirmar a expansão da popularidade do jogo e de seus eventos esportivos.

É interessante colocar que a aparente retração do público na temporada 2016 é um falso indicativo quando isolado das circunstâncias: enquanto presencialmente, no Estádio do Ibirapuera, a lotação máxima fechou em torno de 10.000 espectadores, 22 salas de cinema no país abriram para mostrar o jogo, 60 *fanfests* foram organizados e a Arena das Dunas em Natal abrigou mais 3.000 pessoas que assistiram ao jogo em um telão: somados, estes eventos acrescentariam 19.000 espectadores aos 10.000 presentes em São Paulo, revelando o número de 29.000 espectadores presenciais ('LEAGUE...', 2016).

Ressalto aqui, então, que a necessidade de padronização dos dados combinada à escassez dos mesmos leva a essa necessidade de contextualização quando algum dos eventos tem exceções, não havendo risco de distorção da tese defendida.

<sup>14</sup> Vide a questão da facilidade de obter vistos citada na nota 5. As organizações representativas dos jogadores profissionais de e-sports apelaram judicialmente pelo fato de que se um atleta de futebol, tênis ou boxe pode receber seu visto facilmente através da prática esportiva, o mesmo deve acontecer com seus atletas. Ao mesmo tempo que os e-sports tentam criar um novo nicho social de identificação com as práticas esportivas, visto que grande parte do seu público não se interessa pelos esportes convencionais, tem intenção também de colocar-se como parte integrante deste mesmo grupo.

**Tabela 3: Tamanho da Premiação Financeira<sup>15</sup>**

Ano	2012	2013	2014	2015	2016
Premiação	50,000US\$	60,000US\$	100,000R\$	300,000R\$	400,000R\$

Fontes: Ordenado por ano: Melo, 2012; Gryllo, 2013; Teixeira, 2014; Bueno, 2015a, 2015b; Campeonato..., 2021.

**Tabela 4: Modos de Transmissão**

Ano	2012	2013	2014	2015	2016
Tipos de transmissão	Internet por meio de sites especializados em transmissão de jogos eletrônicos	Internet por meio de sites especializados em transmissão de jogos eletrônicos	Internet por meio de sites especializados em transmissão de jogos eletrônicos	Campeonato regular pela internet. Final exibida também em salas de cinema	Campeonato regular pela internet e SporTV 2. Final em <i>fanfests</i> , cinemas e outro estádio via telão

Fontes: Ordenado por ano: Silva, 2012; Campeonato..., 2013; Penatti, 2014; Júnior, 2015; 'LEAGUE...', 2016.

Citando Pires (1997, p.8) no que se refere à exibição televisiva, “[...] através de tais mecanismos, formas e signos são veiculados e vão se constituindo numa identidade coletiva que integra condutas e valores sociais, na perspectiva de uma cultura padronizada”. Adotando tal perspectiva, podemos entender que a integração de tal evento na grade de programação regular é um grande passo para que a classe tida como agente dele possa trabalhar para ganhar legitimidade social, visto que a exibição na TV é o sinal de que, com certeza, já ganhou legitimidade mercadológica.

<sup>15</sup> Vide a questão da facilidade de obter vistos citada na nota 5. As organizações representativas dos jogadores profissionais de e-sports apelaram judicialmente pelo fato de que se um atleta de futebol, tênis ou boxe pode receber seu visto facilmente através da prática esportiva, o mesmo deve acontecer com seus atletas. Ao mesmo tempo que os e-sports tentam criar um novo nicho social de identificação com as práticas esportivas, visto que grande parte do seu público não se interessa pelos esportes convencionais, tem intenção também de colocar-se como parte integrante deste mesmo grupo. Em 2015 o campeonato foi reformulado, ganhando uma estrutura de competição semestral dividindo em duas etapas por ano, sendo a soma das premiações em cada uma delas R\$150.000,00



## 6. Considerações finais

Cruzando os dados levantados acerca do desenvolvimento dos uniformes utilizados pelos atletas das grandes equipes dos *e-sports* com o crescimento dos espectadores, das transmissões feitas dos eventos e, com destaque, o dispêndio com as premiações dadas às equipes, pode-se ver que os signos inclusos nas especificações de modelagem das roupas são respostas às condições materiais que levam agentes inclusos no ato a tentarem se colocar dentro ou fora de grupos específicos através tanto da adoção de *habitus* como de certas vestimentas.

Do mesmo modo, como visto nas combinações das roupas por inteiro, a relação entre camisetas esportivas, calças jeans e sapatos casuais demarcam uma certa característica à prática dos *e-sports* que, em si, não gera maior ou menor aceitação sobre a mesma, mas é reflexo de um aspecto que vem a gerar uma grande dificuldade de integração entre ambos fragmentos culturais: o não uso do corpo em pleno esforço na atividade em questão.

Mesmo assim, a prática esportiva pode ser vista também por seu fator social: podemos analisar essa questão como proposta por Bourdieu segundo Spicale e Melo (2007), ao tentar delimitar as práticas esportivas:

a) calendário autônomo, que já não se liga necessariamente a lógica de outros tempos sociais; b) a formação de um corpo técnico especializado, cada vez mais crescente (técnicos, atletas, árbitros, e recentemente jornalistas, fisioterapeutas, nutricionistas, psicólogos, fisiologistas, entre outros); c) mercado de consumo ao seu redor, também cada vez mais diversificado; d) constituição de entidades de organização relativamente autônomas (clubes, federações, confederações). (p.5).

No primeiro dos tópicos, os esportes eletrônicos têm calendários autônomos que são criados com base apenas nos interesses das empresas em lucrar, aprimorar seus produtos e atingir a maior parcela possível do público com suas ações públicas e eventos. Se há a interferência de algo neste calendário, é a do próprio capital que rege uma infinitamente vasta quantidade de relações em nossa sociedade capitalista extremamente focada em satisfazer as necessidades do mercado.

No segundo, a expansão é demonstrada em diversos campos com o crescimento no número de times registrados na Confederação Brasileira de *E-sports*, onde dos 13 times profissionais registrados, apenas 2 foram criados antes de 2010; esse mesmo órgão criou iniciativas conjuntas com universidades privadas brasileiras para criar equipes técnicas preparadas para lidar com o ambiente dos *e-sports* e suas exigências específicas (EQUIPES..., 2017). Por último, o maior reflexo dessa expansão é a confusão que se expande na fronteira que delimita as instituições de esportes convencionais e *e-sports*, fenômeno cristalizado na já citada entrada de clubes de futebol nesta nova



arena e na inclusão legal de atletas.

O terceiro tópico, ou a expansão do mercado de consumo, pode ser vista com a expansão de empresas já estabelecidas no mercado e novas empresas que surgem com produtos que rapidamente se transformam em um dos mais consumidos pelo público. Para exemplificar vejamos dois casos.

Primeiramente, a *Riot Games*, criadora de *League of Legends*, no ano de 2019 lançou duas notícias importantíssimas no cenário do mercado dos *e-sports*: primeiramente, a empresa está fazendo convênios com diversas outras produtoras de jogos para expandir o universo de seu jogo, ou seja, levar os mesmos ambientes, personagens e histórias para diferentes estilos de jogos, como FPS's<sup>16</sup>, RPG's<sup>17</sup>, Jogos de Luta e Aventuras de Plataforma, desdobrando o que era apenas um jogo em diversos outros, tentando atrair ainda mais o público cativo e convencer quem antes não se interessava por seus produtos de que há algo dentre eles para todos. Além disso, a própria empresa planeja expandir seu universo com novos jogos feitos por ela mesma. Dessa forma, a empresa se fortalece sem perder sua autonomia e tende a agregar um público que até então estava alheio ao produto oferecido.

Em um segundo movimento, há também o jogo *Player Unknown: Battlegrounds*, que foi lançado em 2016 e rapidamente foi adotado pela comunidade por ter um formato de jogo até então não descoberto pelas produtoras de jogos e, a partir de então, após comprovado o sucesso da fórmula, adotado por diversas outras empresas. Já em janeiro de 2018, o jogo teve 3,23 milhões de jogadores (NUMBER..., 2020) e diversos concorrentes que tentavam introduzir uma identidade própria aos seus jogos de formato semelhante.

Ao final, o último tópico põe em questão a organização dos praticantes da atividade ao redor de entidades autônomas. Como visto, já existem diversos clubes, federações regionais e nacionais para jogadores profissionais e amadores, todos buscando um espaço dentro deste ambiente para poder jogar com autonomia seguindo regras próprias de eventos específicos criados por diversão e/ou competitividade, a possibilidade de contribuir com os jogos com a criação de comunidades de *mods*<sup>18</sup>, ou jogadores que se dedicam a fazer modificações aos jogos base e dividi-los com a comunidade sem qualquer tipo de benefício senão se ver contribuindo com o desenvolvimento desta mesma

---

<sup>16</sup> FPS é a sigla de *First Person Shooter*, ou Tiro em Primeira Pessoa. É um estilo de jogo focado na imersão do jogador colocando o mesmo na pele do personagem conduzido e vendo o mundo através de sua perspectiva, sendo essa experiência majoritariamente relacionada ao conflito como guerras históricas ou combates futuristas.

<sup>17</sup> RPG é a sigla para *Role Playing Game*, que em tradução contextualizada ficaria algo como Jogo de Atuação, no sentido de que a experiência do jogo é fundamentada na ideia de que o jogador vai ter múltiplas opções para construir sua própria narrativa dentro daquele universo, escolhas essas baseadas no perfil do personagem que ele criou.

<sup>18</sup> *Mods* é um acrônimo de *modifications*, ou modificações. O termo é utilizado quando alguém externo à empresa responsável pelo jogo cria conteúdo complementar para o mesmo: a inserção de viaturas da PM-SP em um jogo estadunidense; a inclusão de armas futuristas em um jogo que se passa na era medieval; a inclusão de personagens famosos da cultura pop em um jogo onde ele não aparece.



comunidade.

O ponto central aqui é de que a divisão entre os e-sports e os esportes convencionais não tem como causa uma intensa organização social que orbita esses eventos tanto nos rituais oficiais de suas entidades quanto por suas infundáveis formas de penetrar o cotidiano, mas sim à tendência conservadora das parcelas sociais acostumadas aos esportes convencionais que não se permitem convencer que o corpo pode ser usado em seu limite de diversas formas.

Citando Mauss (2003, p.1), “é preciso dizer muito simplesmente: [como] devemos lidar com técnicas corporais”; essa frase pode ser lida por uma perspectiva conservadora ou progressista neste caso, a depender apenas da forma como o leitor interpreta a realidade. Devemos impor e categorizar segundo esta imposição as técnicas corporais ou devemos lidar com as técnicas corporais de acordo com o desenvolvimento de novas relações sociais e a consequente transformação em como nos relacionamos com nosso corpo (e as novas tecnologias)? Neste artigo se defende a segunda perspectiva.

## Referências bibliográficas

BARBANTI, Valdir. O Que É Esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5113397/mod\\_resource/content/1/Texto\\_2\\_b\\_conceito\\_esporte\\_barbanti\\_2006.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5113397/mod_resource/content/1/Texto_2_b_conceito_esporte_barbanti_2006.pdf)>. Acesso em: 3 mar. 2021.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: Crítica Social do Julgamento**. São Paulo: EDUSP, 2007.

BUENO, Alex. CBL0L 2015 - 1ª ETAPA | INTZ vence. **Teamplay Electronic Sports**, 1 maio 2015a. Disponível em: <<https://www.teamplay.com.br/coberturas/league-of-legends/12402-cblol-2015-1-etapa-jogos>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

BUENO, Alex. CBL0L 2015 - 2ª ETAPA | Repescagem. **Teamplay Electronic Sports**, 4 nov. 2015b. Disponível em: <<https://www.teamplay.com.br/coberturas/league-of-legends/12599-cblol-2015-2-etapa-repescagem-live>>. Acesso em: 3 abr. 2021.

CAMPEONATO Brasileiro: Muito Além da Competição. **League of Legends Brasil**, 12 jul. 2013. Disponível em: <<http://brasil-leagueoflegends.blogspot.com/2013/07/campeonato-brasileiro-muito-alem-da.html>>. Acesso em: 14 abr. 2017.



CAMPEONATO Brasileiro de League of Legends. **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foudation, 2021. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato\\_Brasileiro\\_de\\_League\\_of\\_Legends#cite\\_note-:2-43](https://pt.wikipedia.org/wiki/Campeonato_Brasileiro_de_League_of_Legends#cite_note-:2-43)>. Acesso em: 4 abr. 2021.

CAMPOS, Alexandre. League of Legends chega ao Brasil com mega festa para invocadores. **Tecmundo**, 10 ago. 2012. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/28204-league-of-legends-chega-ao-brasil-com-mega-festa-para-invocadores.htm>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

CURADO, Marcelo. Uma Avaliação da Economia no Governo Lula. **Revista Economia & Tecnologia**, Curitiba, v. 7, p. 91-103, 2011. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/ret/article/view/26881/17837>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

DIAS, Ana Paula Schuch. TV atinge mais telespectadores do que a Internet na Final do CBLol 2016. **Cabana do Leitor**, 16 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.cabanadoleitor.com.br/tv-atinge-mais-telespectadores-do-que-internet-na-final-do-cblol-2016/>>. Acesso em: 4 mar. 2021.

EQUIPES Brasileiras de eSports. **Confederação Brasileira de E-sports**, 2017. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/equipes-brasileiras-de-esports/>>. Acesso em: 27 fev. 2020.

EUA concede vistos de atletas profissionais para jogadores de League of Legends. **Canaltech**, 15 jul. 2013. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/EUA-concede-vistos-de-atletas-profissionais-para-jogadores-de-League-of-Legends/>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

FALCÃO, Pedro. Os momentos em que o eSport mais brilhou em 2014. **Redbull**, 25 dez. 2014. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/os-momentos-em-que-o-esport-mais-brilhou-em-2014>>. Acesso: 18 abr. 2017.

FERNANDES, Renan. Jogadores Treinam Até 12 Horas por Dia. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 15 nov. 2016. Disponível em: <<https://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,jogadores-treinam-ate-12-horas-por-dia,10000086555>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

GRYLLO, Felipe. PaiN Gaming é campeã do CBLol 2013. **LegendsBR**, 22 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.legendsbr.com/17130/pain-gaming-e-campea-do-cblol-2013/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

JÚNIOR, Paulo. Final da 2ª Etapa do CBLol será transmitida nos



cinemas. **Marketing&Games**, 17 jul. 2015. Disponível em: <<http://www.marketingegames.com.br/final-da-2a-etapa-do-cblol-sera-transmitida-nos-cinemas/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

'LEAGUE of Legends': Números do público da Grande Final do CBLol 2016 continuam impressionantes. **ESPN**, 17 jul. 2016. Disponível em: <[http://www.espn.com.br/noticia/613896\\_league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuam-impressionantes](http://www.espn.com.br/noticia/613896_league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuam-impressionantes)>. Acesso em: 20 abr. 2017.

MANCUSO, Filippo. Mercado de games fatura cerca de US\$ 1 bilhão por ano no Brasil. **G1**, São Paulo, 9 set. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MELO, Gabriel. Riot divulga tabela do CBR LoL. **Teamply Eletronic Sports**, 01 out. 2012. Disponível em: <<https://www.teamply.com.br/noticias/league-of-legends/9881-riot-divulga-tabela-do-cbr-lol>>. Acesso em 20 abr. 2017.

PENATTI, Giovana. Em final no Maracanãzinho, KaBum é a vencedora do Circuito Brasileiro de League of Legends. **Tecnoblog**, 28 jul. 2014. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/161752/final-maracanazinho-kabum-vencedora-cblol/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

PIRES, Giovani De Lorenzi. Globalização, Cultura Esportiva e Educação Física. **Motrivivência**, Florianópolis, n. 10, p.26-43, 1997. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/20180428201843id\\_/https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/4999/20418](https://web.archive.org/web/20180428201843id_/https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/4999/20418)>. Acesso em: 4 mar. 2021.

SAHLINS, Marshall. La Pensée Bourgeoise: a Sociedade Ocidental Enquanto Cultura. In: SAHLINS, Marshall. **Cultura e Razão Prática**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2003. p. 166-203.

SANCHES, Regina Aparecida et al. Contemporâneo: evolução dos tecidos no uniforme de futebol. **dObra[s]**, São Paulo, v. 4, n. 9, p.21-23, 2010. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6277626>>. Acesso em: 5 mar. 2021.

SILVA, Alexandre. Confira detalhes do primeiro campeonato de League of Legends no Brasil. **Techtudo**, 24 ago. 2012. Disponível em: <<https://www.>>



techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/08/confira-detalhes-do-primeiro-campeonato-de-league-legends-no-brasil.html>. Acesso em: 20 abr. 2017.

SPECIALE, Kimon; MELO, Victor Andrade de. Seriam Esportistas os Gladiadores? In: **XVII Ciclo de Debates em História Antiga**, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4160722/Seriam\\_Esposrtistasos\\_Gladiadores](https://www.academia.edu/4160722/Seriam_Esposrtistasos_Gladiadores)>. Acesso em: 5 mar. 2021.

NUMBER of peak concurrent players of PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) on Steam worldwide from April 2017 to January 2021. **Statista**, 2020. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/755111/pubg-number-players/>>. Acesso em: 27 fev. 2020.

TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the Stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming**. MIT Press, 2012.

TEIXEIRA, Eric. CBLol – Final Regional 2014. **Mais E-Sports**, 18 jul. 2014. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/cblol-final-regional-2014/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

TOLEDO, Luiz Henrique de. Por Que Xingam os Torcedores de Futebol? **Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 3, n. 3, p.20-29, 1993. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=17253655978740693796&hl=pt-BR&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=17253655978740693796&hl=pt-BR&as_sdt=0,5)>. Acesso em: 18 abr. 2017.

VINHA, Felipe. League of Legends reúne 8 mil na final do torneio nacional em São Paulo. **Techmundo**, 27 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/07/league-legends-reune-8-mil-na-final-do-torneio-nacional-em-sao-paulo.html>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

VINHA, Felipe. League of Legends reúne 12 mil fãs no Estádio do Palmeiras para final do CBLol. **Techtudo**, 8 de ago. 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/08/league-legends-reune-12-mil-fas-no-estadio-do-palmeiras-para-final-do-cblol.html>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

### Como citar este artigo:

TOLEDO, José Paulo. Skin dá dano? A transformação de uniformes nos esportes eletrônicos e a busca por legitimação. **Áskesis**, São Carlos - SP, v. 10, n.1, p. 257-274, jul./dez. 2021.



**ISSN: 2238-3069**

**DOI: <https://doi.org/10.46269/10121.482>**

Data de submissão do artigo: 08/06/2020

Data da decisão editorial: 28/12/2021