

# *Starcraft 2 e eSports:* o caso sul-coreano

Gustavo Denani<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP (2016)



**RESUMO:** Resumo: Tendo como foco o jogo *Starcraft 2* e sua cena competitiva, procura-se neste artigo fazer um breve panorama acerca dos aspectos sociais e econômicos que fizeram da Coreia do Sul um dos pólos em *eSports*. Argumenta-se que tal sucesso deve-se aos investimentos massivos em infraestrutura telecomunicacional desde a crise financeira sofrida pelo país em 1997, concomitantemente ao modo pelo qual a internet e o computador pessoal foram apropriados. Sobretudo, tais fatores fomentaram a emergência de um usuário afim ao que Michel Foucault entende por *homo oeconomicus*, cujo *ethos* investidor manifesta-se no uso intensivo das tecnologias que passavam a permear a vida do sul-coreano. Ao acumular as funções de educação, entretenimento e investimento, o computador passa a ser vetor de uma hipertrofia cognitiva, uma vez que a interpretação dos signos feita pelo usuário assume um ritmo cada vez mais maquínico. Trata-se de uma via de mão dupla: na medida em que o usuário produz informação jogando ou sendo um especulador, ele produz a si próprio a partir de novas formas de atenção, gestos e raciocínios articulados com a máquina.

**PALAVRAS-CHAVE:** eSports, Starcraft 2, Coreia do Sul.

**ABSTRACT:** Focusing on *Starcraft 2* and its competitive scene, the scope of this article is to show a brief overview on the social and economic aspects that enabled South Korea to occupy a prominent position in eSports. It will be argued that such success is due to massive investments in telecommunicational infrastructure that were made in the midst of the financial crisis in 1997, concomitantly to the way that the internet and the personal computer were appropriated. Above all, such factors fomented the emergency of an user akin to Michel Foucault's *homo oeconomicus*, whose investor *ethos* manifest itself in the intensive use of technologies that pervade South Korean's life. Accumulating educational, entertainment and investment purposes, the computer becomes the vector of a cognitive hypertrophy, since the interpretation of signs performed by the user assumes an ever more machinic rhythm. It's a two-way street: the more the user produces information playing or speculating, the more he produces himself through new forms of attention, gestures and reasonings articulated with the machine.

**KEYWORDS:** eSports, Starcraft 2, South Korea.

## INTRODUÇÃO

Poder-se-ia definir de modo simples e sumário que *eSports* é uma atividade competitiva baseada em jogos digitais. Porém, é difícil uma definição de *eSports* sem ignorar a teia de relações que esta modalidade estabelece com o aparato midiático, as tecnologias de comunicação e informação, publicidade e marketing de produtos, entre outros aspectos. Apesar de o termo buscar uma analogia com esporte, deve-se salientar uma diferença fundamental, a de que a definição do que vem a ser um esporte é resultado de processos sócio-culturais de longa data, de modo a ter uma certa autonomia em relação às esferas econômica e tecnológica para que seja feita uma definição. *eSports*, como será explicado a seguir, é um fenômeno cultural que faz sentido na medida em que está vinculado a uma série de fatores sociais, econômicos e tecnológicos ainda em disputa e formação. Fatores esses que, ganhando contornos específicos em diferentes países e regiões do planeta, produzem perfis distintos de jogadores-competidores. Isso quer dizer que mesmo sendo eventos de escala global, variáveis diversas, tais como tipo de jogo, periféricos, lugares onde se joga, atores e instituições envolvidos influenciam decisivamente sobre o modo como um determinado jogo será apropriado pelo público-alvo, condicionando assim a formação da cena competitiva. Nesse sentido, serão examinados alguns fatores que compõem as especificidades do contexto em torno de *Starcraft 2* (Blizzard, 2010).

## SOBRE STARCRAFT 2

Sucessor de *Starcraft: Broodwar* (Blizzard, 1998), *Starcraft 2* é um jogo do tipo *real-time strategy* (RTS). Junto com jogos como *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard, 1995), *Command and Conquer* (Westwood, 1995), *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e *Total Annihilation* (Cavedog, 1997). Algumas características que resumem os RTS são a perspectiva aérea do jogador sobre o campo de batalha, a necessidade de extrair recursos do território onde transcorre a partida e o investimento destes em soldados e infraestrutura para derrotar o oponente. Tais jogos viveram seu apogeu na segunda metade dos anos 1990, momento em que computadores pessoais e a Internet tornavam-se acessíveis para o consumidor doméstico. Um dos aspectos notáveis em *Starcraft* é o caráter assimétrico que cada raça tem. Se em *Age of Empires* todas as civilizações estão submetidas ao desenvolvimento militar-econômico de modo linear e equivalente, em *Starcraft*, cada raça tem uma lógica distinta para se jogar, com unidades e construções exclusivas para cada uma delas. Trata-se, portanto, de três maneiras distintas de se abordar o jogo.

Assim como em *Age of Empires*, pode-se jogar *Starcraft* sozinho, contra uma inteligência artificial seguindo a narrativa do jogo ou em batalhas avulsas, e multi-jogadores, onde é possível se conectar aos servidores da Blizzard, que são o meio oficial (e regularizado) para se jogar *online*. Foi a partir desse servidor, com salas de bate-papo e outras funcionalidades,

que surgiu uma comunidade de jogadores assíduos e competitivos. Sua popularidade, apesar de não ter a atual pujança como a de outros títulos jogados como *eSports*<sup>2</sup>, possui uma longevidade que perdura ainda que como um nicho. Nicho este que se distingue pela individualidade do jogo (diferente de *Counter Strike: Global Offensive* e *DOTA 2*, que são jogados em times de 5 pessoas) e a concentração extrema que é exigida dos jogadores. Da mesma forma como na sua versão anterior, pode-se jogar em *Starcraft 2* no controle de três raças<sup>3</sup> diferentes: *terrans*, humanos distantes de seu planeta natal; *zerg*, insetóides que possuem uma única consciência compartilhada; e *protoss*, uma raça antiga e com tecnologia avançada. Cada uma dessas raças têm um estilo único de jogo, conferindo um equilíbrio assimétrico entre elas. Dessa forma, *terrans* caracterizam-se pelas unidades com maior poder de fogo, enquanto os *protoss* são em geral mais caros de serem produzidos, mas mais poderosos. Os *zergs*, por sua vez, são mais baratos de se produzir, geralmente compondo enxames de criaturas.

## JOGADORES EM REDE

Pensar em redes de jogadores implica em delinear o modo pelo qual eles mantêm relações entre si, seja em termos de rivalidade, cooperação, ou entusiasmo acerca de um jogo. Elas podem aparecer a partir da articulação de diversos meios, como servidores de partidas online, fóruns, revistas, e lugares como fliperamas, locadoras e lan houses. O modo como esses meios são articulados condicionam como, quando e onde as relações entre eles serão estabelecidas. Uma das primeiras manifestações de jogos digitais enquanto mercadoria de massa já se colocava como meio de competição. Trata-se da *score screen*, a tela de pontuação em máquinas de fliperama. Citando T. L. Taylor, “enquanto alguns jogos permitiam competição frente-a-frente, a maioria das disputas entre os participantes aconteciam assincronicamente, por uma lista de maior pontuação mantida pelo próprio jogo de arcade”(TAYLOR, 2012, p. 4). Assim, uma única máquina de fliperama, com sua respectiva tela de pontuação, atraía diversos jogadores, colocando-os em competição uns com os outros pela pontuação que eles faziam associada à inscrição de três caracteres que os identificavam. Tomando isoladamente os locais de fliperama, notam-se especificidades que produzem um determinado tipo de rede entre jogadores: um lugar para onde o jogador deve se deslocar para jogar; um local de acesso público, e portanto passível de uma sociabilidade imediata; uma temporalidade

---

2 Jogos como *Counter Strike*, *DOTA 2* e *League of Legends*, além de terem mais audiência em transmissões *online* em páginas como Twitch e Youtube, têm uma presença maior em torneios ao vivo, além de prêmios com quantias mais vultosas. Um indicativo disso são os calendários de dois circuitos de torneios mundiais, o Dreamhack e o Intel Extreme Masters: <<http://www.intelxtrememasters.com/decadeofiem/>> e <<http://www.dreamhack.se/splash/>>, acessados em 07 de junho de 2015.

3 Comparando com *World of Warcraft*, Alexander Galloway aponta que “*Starcraft* é muito mais sinistro em sua representação de raça porque fornece um mapeamento muito mais direto em variáveis maquínicas.” Ou seja, cada raça em *Starcraft*, por ter um estatuto ontológico distinto, conduz o jogador a um determinado modo de agir, de olhar, de raciocinar. Em GALLOWAY, Alexander. “*Starcraft*, or Balance”, em *Grey Room*, 28, p. 94.

duplamente constrangida, primeiro pelo próprio jogo, cujo design pressupõe sessões curtas para que o jogador comprasse fichas, e o próprio horário de funcionamento do fliperama, que geralmente obedece ao tempo da cidade, do trabalho. Isso, no entanto, não impedia que se criassem redes de entusiastas para além dos entornos do fliperama. Ainda segundo Taylor, “tirar uma foto da pontuação de uma máquina local – com você nela – tornou-se uma maneira de documentar proezas locais para uma distribuição mais ampla.” (TAYLOR, 2012, p. 3)

O advento de consoles, computadores e portáteis representaram o começo de uma tendência, ainda em curso, de uma fruição privada dos jogos. Tendo como lugar típico o quarto do jogador (geralmente criança ou adolescente), jogar um videogame tornava-se uma atividade mais privada. Isso implica em uma mudança na rede de jogadores, uma vez que esse período foi concomitante ao surgimento de revistas especializadas, clubes de jogadores, locadoras de jogos, entre outras formas de associações e sociabilidades. Pode-se inferir que esse arranjo produziu uma comunidade com uma certa ambiguidade, pois tratava-se de uma massificação acerca da circulação de informação proporcionada pelas revistas (logo, compartilhando convenções, fomentando uma cultura), ao mesmo tempo que a experiência de um jogo acontecia em ambientes fechados e, portanto, exclusivos a um círculo restrito de amigos e familiares. Desnecessário dizer que mesmo com iniciativas visando uma cena competitiva a partir desse contexto, elas são incipientes se comparadas com o contexto contemporâneo dos *eSports*, passíveis portanto de serem ignoradas aqui.

Apesar das especificidades de ordem social, econômica e cultural dos diferentes países onde houve investimentos na infraestrutura telecomunicacional e bens de consumo tecnológicos como computadores pessoais, a descrição a seguir serve em certa medida para países distintos, como Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul, China, e boa parte da Europa. No final dos anos 90, com a popularização de computadores pessoais e a possibilidade de comunicação entre eles, como por exemplo pela internet ou conexões LAN, houve um salto qualitativo tanto na experiência de jogos multi-jogadores quanto na formação e crescimento de comunidades de jogadores. Nos tempos da internet discada, com modems de 33.6k e 56k (e portanto, com conexões lentas e instáveis), jogos como *Quake* (Id, 1996) e *Age of Empires* tiravam vantagem das primeiras tentativas de se jogar *online*, ao mesmo tempo que fóruns, sites e comunidades surgiam compartilhando e produzindo informações a respeito desses jogos. Foi também nessa época que a queda do preço para a aquisição de computadores pessoais e a evolução dos serviços de internet proporcionaram condições materiais para o surgimento de lan houses, lugares com computadores conectados tanto em redes internas quanto na internet, com capacidade para rodar os jogos da época.

No entanto, isso explica apenas parcialmente o sucesso de lan houses enquanto modelo de negócios no final dos anos 90 e meados dos anos 2000. A ascensão delas coincidiu com a popularidade de jogos que eram exclusivamente multijogadores, como Counter Strike, ou que tinham como grande atrativo essa modalidade, como *Warcraft III* (Blizzard, 2002). Nas palavras de Taylor: “Testar suas habilidades para além da rede de amigos e família é diver-

tido, é um desafio, é onde a verdadeira ação está. O movimento de jogar além de sua rede social imediata é um passo de desenvolvimento importante na vida de um *pro gamer*” (TAYLOR, 2012, p. 5). Foi a partir desses fatores que a proliferação de uma comunidade, tanto em torneios offline quanto em discussões online sedimentou um modo específico de se engajar com computadores, com a rede telecomunicacional que os conectava, e com os jogos neles rodados. O desenvolvimento das diversas comunidades de jogadores (como por exemplo em clãs, equipes e outras associações de jogadores interessados em aprimorar suas habilidades) acabou por fomentar torneios, atrair patrocínios e estimular o surgimento de profissionais complementares à atividade dos jogadores, como empresários, técnicos, além de todos os relacionados com a logística e a infraestrutura necessárias para a organização e transmissão de torneios.

Citando apenas alguns que realizam circuitos pelo globo, pode-se tomar de exemplo o Dreamhack e o Intel Extreme Masters, com edições sazonais de jogos como *Counter Strike*, *League of Legends* (Riot, 2009), *Hearthstone* (Blizzard, 2014) e *Starcraft 2*. A variedade de jogos garante uma crescente audiência no correr dos anos: para se ter uma ideia, as finais do torneio da Intel em 2016 somaram mais de 34 milhões de espectadores no mundo inteiro. As premiações também são um aspecto importante, pois motivam financeiramente os jogadores. Em torneios de *Starcraft 2*, o valor da premiação varia de 10.000,00 até 100.000,00 dólares, dependendo da etapa do circuito. Como tantos outros jogos com uma comunidade robusta e um público fiel, *Starcraft 2* tem torneios exclusivos, patrocinados pela empresa que o lança para o mercado, a Blizzard. Sofrendo uma série de mudanças nos últimos anos, o World Championship Series consiste em uma série de torneios qualificatórios para o último deles, realizado na convenção da Blizzard, a Blizzcon. Levando em conta o caráter global e teoricamente aberto para qualquer jogador interessado, chama a atenção a nacionalidade dos jogadores que se classificam para as oitavas de final (figura 1).

Como se pode notar, jogadores da Coreia do Sul dominam esses e a maioria dos outros torneios de que participam. Sabendo-se que a base de jogadores sul-coreanos não compõe a maioria dos jogadores de *Starcraft 2* no mundo, cabe indagar como se dá a ocorrência de performances assim consistentes. Mais do que explicações reducionistas e simplificadoras que girem em torno do mérito individual e em noções vagas como “habilidade” ou “dedicação”, acredita-se em um conjunto de fatores que, em hipertrofia no país asiático, são um sintoma de uma determinada tendência nas partes do mundo onde o capital circula. Tendência que está assentada tanto na incorporação de tecnologias telecomunicacionais e computacionais em praticamente qualquer aspecto da vida humana, quanto na dissolução da fronteira entre lazer e trabalho, assim como as práticas e afetos que emergem de tal dissolução. Dessa forma, acredita-se que uma análise detida sobre o contexto sul-coreano lance luz não somente sobre um jogo de nicho (*Starcraft 2*) de uma cultura de nicho (*eSports*), mas também sobre uma tendência acerca das apropriações de novas tecnologias e a relação dessas com trabalho e lazer.

Nov 01	Nov 07	2015 WCS Global Finals	 WCS	\$250,000	16	 Anaheim	 sOs	 Life
Mar 12	Mar 15	IEM Season IX - World Championship	 IEM	\$117,707	16	 Katowice	 Zest	 Trap
Nov 01	Nov 08	2014 WCS Global Finals	 WCS	\$250,000	16	 Anaheim	 Life	 MMA
Mar 14	Mar 16	IEM Season VIII - World Championship	 IEM	\$100,000	16	 Katowice	 sOs	 herO
Nov 08	Nov 09	2013 WCS Global Finals	 WCS	\$250,000	16	 Anaheim	 sOs	 Jaedong
Nov 17	Nov 18	2012 Battle.net World Championship	 WCS	\$250,000	32	 Shanghai	 PartinG	 Creator
Mar 06	Mar 10	IEM Season VI - World Championship	 IEM	\$83,000	24	 Hanover	 MC	 PulMa

**FIGURA 1:** Em ordem decrescente, os últimos 7 grandes torneios entre os períodos de 2012 e 2015, mostrando respectivamente a data, o nome do evento, o valor total de premiações, o número de participantes, o local, o primeiro e o segundo lugar  
 Fonte: <[http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Premier\\_Tournaments](http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Premier_Tournaments)>.



## PRODUZINDO UMA CULTURA DIGITAL

Fazer de um jogo digital um evento midiático de escala nacional não é um fenômeno recente nem exclusividade de algum país em específico. Por vezes novos consoles são esperados por filas de consumidores ansiosos e franquias como *Street Fighter* (Capcom) e *Fallout* (Bethesda) são aguardadas com muita expectativa. No entanto, o caso sul-coreano interessa aqui não somente por ser o centro competitivo do jogo em questão na dissertação que serviu de base para este artigo, mas por ter criado um elo sociocultural com a infraestrutura telecomunicacional fomentada pelo governo. Segundo Dal Yong Jin, tudo teve início na crise financeira de 1997<sup>4</sup>:

a crise financeira afetou gravemente a economia coreana devido a taxas de desemprego sem precedentes, falência em larga escala de empresas, e o declínio substancial do mercado de ações. A situação econômica demandou que a Coreia mudasse sua estrutura industrial, das tradicionais indústrias pesada e química para uma estrutura mais orientada em tecnologias da informação, baseada em telecomunicação e computadores. Sobretudo, a Coreia identificou a tecnologia da informação como o caminho para a recuperação econômica após a crise de 1997. (JIN, 2010, p. 20).

Mais do que uma estratégia macroeconômica de competitividade no mercado globalizado, tais investimentos foram uma questão de sobrevivência em uma sociedade ao mesmo tempo em relações diplomáticas turbulentas com o vizinho do norte e as reformas propostas pelo FMI, com todas as suas consequências perversas. Em seu estudo de caso sobre a Samsung, Kwan Rim elenca três prioridades que atualmente norteiam a competitividade da Coreia do Sul no mercado internacional: (1) aceleração do desenvolvimento de recursos humanos, (2) fortalecimento da inovação tecnológica e (3) aperfeiçoamento da cooperação internacional por redes globais (RIM, 2007, p. 59)<sup>5</sup>. Além disso, salienta-se aqui duas mudanças culturais: a transição de uma solidariedade comunitária para um individualismo competitivo e o investimento em educação e aperfeiçoamento, notadamente nas competências da língua inglesa e conhecimentos em internet. No que diz respeito à transição de cunho sociocultural, é importante destacar a velocidade (e violência) desse processo: “a geração mais jovem busca cada vez mais a cultura ocidental, no que diz respeito ao sucesso individual,

---

4 Obviamente, a crise de 1997, que afetou diversos países do que se denominava “tigres asiáticos”, engendra uma literatura extensa e mereceria uma dissertação por si só. Por uma questão de objetividade, não se pretende explorar aqui o viés da economia política que se preocupa com o processo de flexibilização do trabalho, reorganização empresarial e adoção de novas práticas comerciais e econômicas. Enfim, não se ignora nesta breve exploração toda a cartilha recomendada pelo FMI para países da periferia econômica, responsabilizando-os por crises sistêmicas próprias do regime de acumulação capitalista, geralmente ignorando a cultura local e sempre acarretando em graves custos sociais.

5 Cabe ressaltar um aviso feito pelo mesmo autor: “A velocidade da transição de uma indústria manufatureira para uma indústria baseada em conhecimento é tão rápida, que se trabalhadores incumbentes em manufatura falharem em se adaptar ao trabalho de conhecimento intensivo, um desemprego massivo pode ocorrer.” Apesar do tom de ameaça, essa ordem disfarçada de conselho já está no seio do *homo economicus* que Foucault delinea em *O Nascimento da Biopolítica*, onde tem como objeto de estudo o neoliberalismo.



propriedade privada, assim como a importância da família mononuclear, ao invés do valor da cultura confuciana que enfatiza o patriarcado e grandes famílias” (JIN, 2010, p. 31). Além disso, houve uma série de iniciativas entre poder público e privado no sentido de promover uma formação profissional perene desde a infância até a fase adulta. De fato, a tecnologia de informação foi o pivô para aquilo que Jin chama de *edutainment*, ou seja, a combinação de educação com entretenimento. Segundo ele,

muitos pais coreanos com filhos jovens focaram em educação *online* para a língua inglesa desde o final dos anos 90. Eles têm constatado que seus filhos são capazes de desfrutar de textos, música, jogos e animação *online* escritos em inglês pela internet devido às conexões em alta velocidade e serviços de suporte 24/7 como uma alternativa ao aprendizado de inglês em uma sala de aula. (JIN, 2010, p. 29)

Entre outras consequências, a crise também foi decisiva na proliferação de *PC Bangs* (que na Coreia do Sul quer dizer algo como salas de PC), cujo modelo de negócios é semelhante ao de *lan houses*, consistindo no acesso a computadores com internet de banda larga por uma tarifa irrisória. Isso porque com a demissão de parte da mão de obra especializada em serviços relacionados à tecnologia, empreender em *PC Bangs* tornava-se uma possibilidade na medida em que a concorrência dos serviços de banda larga permitiram preços competitivos, e portanto, economicamente viáveis. É interessante também notar as duas principais atividades em *PC Bangs*: jogos *online* e compra e venda de ações no mercado financeiro (JIN, 2010, p. 23). Para além do tráfego de informações em alta velocidade que essas duas atividades demandam, alguns dos jogos que tiveram sucesso entre seus usuários, como *Lineage* (NCSOFT, 1998) e *Starcraft*, mantêm com a atividade especulativa uma semelhança a princípio inusitada, como será argumentado a seguir.

Cabe aqui mobilizar uma abordagem de Alexander Galloway que, mesmo com as ressalvas necessárias<sup>6</sup>, ajuda a desenvolver a aproximação entre o uso de softwares com finalidades tão diversas. Fazendo empréstimo das teorias literária e do cinema, ele esboça um enquadramento teórico que divide analiticamente as dimensões audiovisual e algorítmica de um jogo digital em diegética e não-diegética. Enquanto a diegética compreende elementos dentro e fora da tela que se presume estarem dentro da situação do jogo, a não-diegética compreende elementos externos à ação narrativa do jogo, apesar de internos à totalidade do jogo. Tomando como exemplo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), ele aponta que a não-diegese se manifesta no revestimento bidimensional contendo ícones, texto, barras de progressão, e números, “empregando um modo de significação totalmente diferente, dependente mais

---

6 Evita-se lançar mão da noção de interface por dois motivos. O primeiro deve-se à sua tendência generalizante, e portanto vaga. Tal generalização abarca uma multiplicidade de dispositivos (desde os periféricos que compreendem os canais de *input*, como *mouse* e teclado, até processadores, algoritmos e imagens), compondo o que Steven Johnson, por exemplo, chama de interface. Não obstante, a dicotomia proposta por Galloway é útil pois explicita a dimensão algorítmica de jogos digitais, que por sua vez é a pedra fundamental de qualquer software. Assim, ela é mobilizada aqui de modo estritamente pontual.

da letra e do número, de imagens iconográficas do que de imagens com realismo representacional”(GALLOWAY, 2012, p. 42). Dessa forma, ele argumenta que esse aspecto de *World of Warcraft* conta algo a respeito de política nas sociedades contemporâneas, na medida em que os elementos não-diegéticos nesse jogo não compõem simplesmente “uma paisagem fantástica de dragões e armas épicas, mas um chão de fábrica, uma fabriqueta da era da informação, feita sob medida em cada detalhe para o trabalho lúdico cooperativo”(GALLOWAY, 2012, p. 44). Se a argumentação de Galloway reforça que a realidade do jogo – a “diegese” por ele delineada – está embebida em relações lógicas e matemáticas, capturando as capacidades cognitivas e motoras do jogador e transformando-as em números, a tarefa de um corretor de ações<sup>7</sup> mantém analogias sintomáticas com o contexto sul-coreano. A análise técnica sobre tendências de um determinado ativo, por exemplo, demanda leitura atenciosa de métricas como grafos e velas, além da interpretação dos gráficos que fundamentam a atividade especulativa, visando a detecção de padrões e projetando-se um futuro. Assim, se a compra e venda de ações fosse um jogo<sup>8</sup>, um software como o *ProRealTime* (IT-FINANCE, 2014) seria, nos termos de Galloway, pura não-diegese, pois dada a volatilidade que caracteriza o fluxo do capital financeiro, há uma demanda do operador sobre a velocidade na leitura das tendências e tomadas de decisões acerca da compra e venda. Se em jogos de MMORPG como *Lineage* e *World of Warcraft* há uma inundação de informação que complementam (ou no léxico dos tempos pós-Google Glass, “aumentam”) a realidade, tal como nos diversos gráficos produzidos de acordo com as necessidades do usuário do *ProRealTime*, *Starcraft*, por sua vez, destaca-se pela velocidade que demanda do jogador na leitura e interpretação do espaço de batalha e na tomada de decisões realizadas durante uma partida. Diferentes programas que convergem na sobrecarga de informação e na tensão de um horizonte de ações sempre em expansão.

Dado que o *edutainment* descrito por Jin é a confluência de duas práticas antes mutualmente exclusivas do cotidiano, pois separadas pelos muros da escola, nota-se nos *PC Bangs* um efeito muito mais sutil do que aprender inglês, ler e agir sobre um site ou ser um especulador de ações e outros produtos financeiros. Se em um mesmo lugar o usuário pode ser um aluno de inglês, um jogador de *Starcraft* e um especulador, cabe indagar que subjetivação está em curso ao relacionar-se com uma série de aparatos técnicos, desde o mouse e o

---

7 *Home broker* seria um termo adequado, no entanto, como Jin aponta, as operações financeiras ganharam popularidade ao serem inicialmente realizadas em *PC Bangs*. Se especular era uma atividade tão rotineira quanto jogar, e se *PC Bangs* cobram por hora para que se utilize o computador, é de se imaginar que o especulador queira maximizar o uso de seu tempo comprando e vendendo ações. O perfil de *scalper* (a saber, o de quem faz centenas de transações diárias, buscando ganhos marginais delas) corresponde a tais condições e objetivos, de modo que qualquer referência ao sujeito-especulador sul-coreano feita daqui em diante tomará como referência esse perfil.

8 De fato, jogos como *Europa Universalis 4* (Paradox, 2013), apesar de ter o mapa mundi como uma das fontes de informação sobre o universo do jogo, a “realidade” do jogo não se dá somente pela representação pictórica de paisagens e corpos, como acontece em jogos de RTS ou jogos de tiro, mas perde espaço para uma série de gráficos medindo a orientação política de uma população, tabelas sobre o balanço comercial do país controlado pelo jogador e tendências sociais diversas, todas mensuráveis e interdependentes, formando um todo complexo a ser administrado. Não por acaso, o *engine* do jogo em questão chama-se Clausewitz 2.5.



**FIGURA 2:** ProRealTime em execução. Informações diversas, como o índice de bolsas, à esquerda, gráficos detalhados na porção central, e projeções de seu desenvolvimento na porção inferior.

Fonte: Imagem extraída de um vídeo tutorial em <[https://www.youtube.com/watch?v=pAcFGoUZcCg&list=PLGw\\_ZtChrQ9gZx-CQzGYyCVLh41zpbTfTWZ](https://www.youtube.com/watch?v=pAcFGoUZcCg&list=PLGw_ZtChrQ9gZx-CQzGYyCVLh41zpbTfTWZ)>.



teclado, passando por monitores, processadores, até servidores e satélites. Sabendo-se que o processo de reestruturação da economia sul-coreana deu-se em um intervalo de tempo relativamente curto, e tendo o Estado seguido disciplinadamente as determinações do Fundo Monetário Internacional<sup>9</sup>, não é exagero dizer que entre o final do século XX e o começo do XXI produziu-se um sujeito neoliberal, produção esta que não é composta por um único fator, lógica ou fonte de poder, mas é o entrecruzamento de vetores diversos e heterogêneos, de ordem política, econômica e cultural. Assim, é conveniente deter-se sobre esse entrecruzamento retomando alguns autores que contribuem nessa questão.

## O EMPREENDEDOR DE SI NA ERA DIGITAL

A crise de 1997 é notável pelo compromisso assumido tanto pelos governos que a sucederam quanto pela população que incorporou em seu cotidiano as mudanças propostas pelo FMI. Notícias acerca da recuperação econômica e do alto índice de desenvolvimento humano são apenas comparáveis com a falta de informação sobre qualquer tipo de resistência a esse processo. Pelo contrário, como Jin aponta, a saída do abismo financeiro foi vista como uma oportunidade pelos sul-coreanos para o uso da infraestrutura de telecomunicação e informação que foi erguida graças a privatizações e abertura de capital estrangeiro. Oportunidade de interesses difusos: desde a ambígua postura que oscila entre um comunitarismo gregário, nos aplicativos de mensagens instantâneas e redes sociais, e o individualismo egoísta que ganha forma nas diversas maneiras de aprimoramento pessoal, como no caso do *edutainment*.

Acredita-se assim que a reconfiguração de uma multiplicidade de corpos, desde os sociais como famílias e grupos de amigos, passando pelos sociotécnicos, com seus arranjos de usuários, computadores, celulares e toda a infraestrutura que os sustentam, até a mais molar e tradicional, no nível do Estado e seu governo sobre multidões, passam a ser profundamente perpassados pelo mercado a partir da crise de 1997. Nas palavras de Hardt e Negri: “o capital financeiro, uma vez que é tão abstrato, parece distante das vidas das pessoas; mas essa própria abstração é que confere esse poder geral como um *a priori*, com um alcance universal cada vez maior, mesmo quando as pessoas não reconhecem seu envolvimento no capital financeiro”(HARDT; NEGRI, 2009, p. 7).

Na medida em que Economia é uma ciência, e levando em conta que o mercado é seu objeto por excelência, pode-se pensá-lo como algo que conecta “um regime de verdade para

---

9 Uma referência interessante nesse processo é o livro *Shock Doctrine*, de Naomi Klein. Apesar de seu interesse estar na reestruturação econômica que os *chicago boys* realizaram na América Latina, sobretudo no Chile, um processo semelhante pode ser pensado a respeito da Coreia do Sul. O argumento principal da autora é o de que mudanças econômicas com graves consequências sociais foram possíveis graças aos choques políticos e institucionais provocados pelos golpes militares, diminuindo drasticamente a possibilidade de resistência, organização e luta de uma população. Choques, como Klein também afirma, podem ser causados por outros fatores de caráter cataclísmico, como desastres naturais e crises econômicas. As drásticas diminuições do PIB e aumento do desemprego em podem ajudar a explicar a pouca resistência por parte da Coreia do Sul em aderir às recomendações do FMI.

a prática governamental”(FOUCAULT, 2008, p. 27). Neste trecho, no entanto, Foucault não está tratando da aliança fornecida pelo Estado mínimo que garante a liberdade de investimento para o capital internacional, mas nos mecanismos “naturais” do mercado que devem constituir um padrão de verdade, possibilitando o discernimento acerca das práticas governamentais boas e más. Foucault chama a atenção para elementos intersticiais da economia política do século XVIII que organizam o fluxo de capital e mercadoria e alocam recursos humanos e materiais. Pensa-se assim acerca desses elementos não como meras abstrações teóricas, tampouco como movimentos de ordem natural ou fisiológica, mas como agenciamentos que inscrevem no corpo o horizonte do possível em termos de ação, hábitos, percepções e afetos.

Dessa forma, o investimento em educação, notável no caso sul-coreano<sup>10</sup>, pode ser visto como uma variante contemporânea da descrição feita por Foucault acerca do *homo oeconomicus*, ou seja, do investidor de si próprio, produtor de capital humano. Diversos fatores podem compor investimentos dessa ordem, sendo que educação e migração são os dois tipos que Foucault discorre a respeito. Se a educação compreende uma larga escala de tempo, desde a infância até o final da vida profissional adulta, assim como o nível intelectual dos pais e o cuidado que eles têm com o filho, no caso da migração

a mobilidade de uma população e sua habilidade em fazer escolhas de mobilidade como escolhas de investimento para melhorar a renda permitem que se traga o fenômeno da imigração de volta à análise econômica, não como efeitos puros e simples de mecanismos econômicos que se estendem para além dos indivíduos, e como tal, os liga a uma máquina imensa que eles não controlam, mas como comportamento em termos de empreendimento individual, empreendimento de si próprio com investimentos e rendas. (FOUCAULT, 2008, p. 230)

Se o *edutainment* é o exemplo que apresenta proximidade com a argumentação de Foucault, todo o contato com as tecnologias de informação e comunicação compreendem ao mesmo tempo um investimento migratório e educacional. A tarefa de ensinar, antes dividida exclusivamente entre professores e pais, passa a ser compartilhada com a internet. Habitar o ciberespaço, por sua vez, em muitos casos é algo experimentado como uma migração, com seus riscos, dificuldades e recompensas. O usuário, em conjunto com o computador, passa a compor um circuito de constante produção e consumo de signos, dos periféricos por ele manipulados, dos próprios músculos e sistema nervoso, que são tanto parte do usuário quanto da rede sociotécnica que ele habita. O corpo humano, colocam Hardt e Negri, “deve constantemente ser produzido por ele próprio e reproduzido por outras mercadorias e seu

---

10 Algumas estatísticas atestam os esforços do governo sul-coreano, entre elas, a de que mais da metade da população (66%) entre 25 e 34 anos são estudantes de nível superior. Fonte: Education at a Glance: OECD Indicators. Em <<http://www.oecd.org/edu/Korea-EAG2014-Country-Note.pdf>>. Desnecessário dizer que estatísticas como essa escondem o alto nível de competitividade e pressão entre os estudantes, de modo que depressão e suicídio são dois problemas graves há anos.

consumo produtivo. Economismo nesse sentido vê apenas um mundo de corpos – corpos produtivos, corpos produzidos, corpos consumidos”.(HARDT; NEGRI, 2009, p. 35) Apesar desse processo não ser exclusivo da Coreia do Sul, a velocidade e a violência com as quais ele ocorreu nesse país fazem dele um caso interessante para uma reflexão acerca das TICs como infraestruturas que desterritorializam e reterritorializam força de trabalho, saberes técnicos e afetos. Elas separam corpos, convidando-os a se disporem em frente ao monitor, e a operar individualmente o computador. Porém, em relação com todo o aparato tecnológico que se desenrola a partir daí, antebraço, mão e dedos desse corpo<sup>11</sup> já não podem mais ser considerados à parte do *mouse* e do teclado, assim como seus olhos não estão separados dos signos captados por eles, pois junto com o córtex percorrem uma paisagem de informação que mobilizam raciocínios diversos. Servidores que por sua vez abrigam dados como, entre outros, as partidas que podem vir a ser jogadas assim como toda hipermídia consumida para educar, investir e entreter, colocam em relação sistemas nervosos, processadores, *mouses*, teclados, algoritmos e signos diversos que circulam na rede sociotécnica. Tal rede, segundo Dyer-Whiteford e De Peuter, “operam como máquinas corporativas, extraindo gastos contínuos no software; como máquinas do tempo, comandam horas de atenção; como biomáquinas, iniciando relações íntimas entre jogadores, inteligência artificial, e coletividades em rede.”(DYER-WHITEFORD; DE PEUTER, 2008, p. XXXI)

Assim, uma vez delineado o modo como se produziu uma cultura, uma economia e uma sociedade intimamente ligadas com as TICs, é possível voltar a explanação inicial acerca de *eSports* e o domínio sul-coreano em *Starcraft 2*.

## STARCRRAFT E SUA ASCENSÃO NA CORÉIA DO SUL

Com todos os incentivos voltados para a produção de uma infraestrutura em torno do digital na Coreia do Sul do final dos anos 90, *eSports* encontrava solo fértil para se desenvolver. Segundo Jin, “o rápido crescimento dos *eSports* é muito relacionado com a difusão em massa” (JIN, 2010, p. 59). Ela se deu em um número substancial de plataformas: dois canais de televisão a cabo exclusivos para jogos digitais (Ongamenet e MBC Game), cinco televisões de protocolo de internet e dois portais de internet totalmente dedicados a competições. Isso gerou uma cultura de celebridade em torno dos jogadores, semelhante a que esportes tradicionais como o futebol tem no mundo.

Figura 26: Cerimônia de casamento do ex-jogador Lee “NaDa” Yoon, sucedido pelo evento de lançamento da última expansão de *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Como Jin aponta, “jogadores profissionais na Coreia do Sul são idolatrados, casando com supermodelos e participando de outras atividades de celebridade que são dignas do espetáculo e intrigas pela população geral.”

11 Pensando com Deleuze e Guattari, ele jamais foi um todo indecomponível, mas uma máquina desejante perpassada por linguagens e técnicas, cristalizada em tradições, decomposta em crises e revoluções. Substancializar aquilo que se convencionou chamar de “ser humano” nada mais é do que a necessidade circunstancial de ignorar essa indeterminação.





**FIGURA 3:** Cerimônia de casamento do ex-jogador Lee “NaDa” Yoon, sucedido pelo evento de lançamento da última expansão de *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Como Jin aponta, “jogadores profissionais na Coreia do Sul são idolatrados, casando com supermodelos e participando de outras atividades de celebridade que são dignas do espetáculo e intrigas pela população geral.”

Dessa forma, ligas de jogadores de *Starcraft: Broodwar* foram a primeira demonstração de um espetáculo em torno de um jogo digital. Times de jogadores (alternando-se em partidas individuais), patrocinadas por empresas de tecnologia e telecomunicação, como a Samsung e a South Korea Telecom, participavam de torneios como Starleague, Ongamenet Starleague e MBC Starleague, com premiações para os primeiros colocados que chegam às dezenas de milhares de dólares. Concomitante a formação de uma cena regional pujante, organizou-se em 2001 um evento de relevância global para a difusão dos *eSports*, o World Cyber Games, que em suas 13 edições foi considerado o análogo das Olimpíadas. Diversos jogos, com representantes de vários países se reuniam para disputar premiações em dinheiro e prestígio em seus jogos. Tanto os torneios sul-coreanos quanto o WCG foram importantes, pois tiveram um papel pioneiro em fazer de jogos digitais algo para além de um nicho. Toda uma rede de incentivos foi criada para viabilizar a carreira de jogador profissional, como por exemplo casas para os jogadores de um mesmo time morarem e treinarem, seguindo uma rotina estrita e salários. Se os torneios restritos ao país asiático produziram celebridades nacionais, o mesmo ocorreu no World Cyber Games, de modo a fomentar o crescimento da cena para além da Ásia. Dessa forma, associar jogos digitais com esportes, assim como o surgimento da figura do e-atleta não só produzem uma hierarquia de prestígio a ser cobiçada pelos participantes e compartilhada pelos telespectadores, mas fixaram um propósito para aquilo que antes era apenas um hobby: ser o melhor. Assim, cada jogo que foi elevado à categoria de *eSport* possui jogadores de reputação internacional, seja pela habilidade demonstrada, seja por comportamento que foge de uma boa conduta (como o uso de *hacks*, partidas combinadas, ofensas a outros jogadores)<sup>12</sup>.

Além disso, esses eventos são pioneiros em articular diversos elementos que compõem o capitalismo pós-industrial como seu marketing intensivo e sem barreiras, graças a implementação de tecnologias para transmissão via internet. Isso permite o alcance de produtos que seduzem o nicho composto de entusiastas e fãs espalhados ao redor do globo, ávido por *hardwares* que melhora em tanto a performance do jogo quanto a do jogador, cadeiras feitas para acomodar um jogador que jogará por horas, e energéticos que supostamente dão fôlego e concentração para longas sessões de jogo. Esse alcance é possível graças às inovações em telecomunicação como satélite e fibra óptica, mas também às plataformas de transmissão de vídeo, com melhorias na capacidade de compressão e descompressão de vídeos, tornando viável o *streaming*<sup>13</sup> de jogos, tanto por estúdios profissionais quanto por jogadores profissionais e amadores.

---

12 *Hacks* são programas que rodam paralelamente ao jogo, conferindo uma vantagem injusta ao seu usuário. Combinar partidas, por sua vez está associada à rede de apostas que orbita os *eSports*. Trata-se de um tema relativamente complexo, pois apesar de apostas e jogos de azar serem proibidos na Coreia do Sul, empresas de apostas hospedam seus sites em servidores fora da Coreia do Sul, operando fora da jurisdição sul-coreana. Essa atividade chega a ramificar-se em agenciadores, técnicos de times e jogadores.

13 Trata-se da transmissão ao vivo de jogos. Tem como principais expoentes o Twitch (<www.twitch.tv>) e o Afreeca (<www.afreeca.tv>), onde qualquer usuário pode assistir a jogadores que querem transmitir seus jogos, assim como transmitir seus próprios jogos.

## CORPOS E INFRAESTRUTURAS

Para além de suas idiossincrasias, o caso sul-coreano chama a atenção não apenas pela velocidade da implementação da infraestrutura telecomunicacional, tampouco pela pervasividade dessas tecnologias nas diferentes esferas de sua sociedade, mas pela afinidade de atividades a princípio tão distintas como educação, entretenimento e especulação financeira. Assim, no lugar de pensá-las buscando-se alguma medida de equivalência ou uma relação de analogia, tais atividades encontram-se a partir de uma relação específica entre corpo e infraestrutura. Esta, por sua vez, é entendida aqui a partir das diferentes escalas que compreendem redes de fibra-ótica, satélites, servidores, computadores, *smartphones*, monitores, *mouses*, teclados, enfim, todo o campo onde se transformam fluxos heterogêneos (de pessoas, afetos, mercadorias, etc) em dígitos binários. Um usuário, seja ele de um jogo digital, de uma rede social ou de um editor de textos, está investido nessa infraestrutura e passa a realizar uma produção em via de mão dupla: ao mesmo tempo que abastece discos rígidos, cartões de memória e servidores com informação, ele próprio se produz, na medida em que internaliza um determinado modo de olhar para as imagens do monitor, de reagir aos estímulos audiovisuais, ou compondo textos a partir de um teclado com layout QWERTY.

Desnecessário dizer que no meio dos *eSports*, uma performance desejável é aquela que via de regra se traduz em gestos eficientes e reflexos rápidos. Atingir um nível profissional em um jogo implica em ser um usuário que domine desde os percalços de um servidor alheio a *lags* até o discernimento de frames e pixels que podem decidir um *headshot* em *Counter Strike: Global Offensive* (Valve, 2012) ou uma jogada decisiva em *League of Legends*. Não raro essa performance é traduzida em infográficos, como os de experiência e ouro em *Defense of the Ancients 2* (Valve, 2013) e ações por minuto em *Starcraft 2*. Mesmo que de maneira indireta, esses indicadores mostram para o jogador o quanto seu corpo absorveu do funcionamento do jogo e dos periféricos que ele manipula. Levando em conta o contexto descrito acima, o caso de *Starcraft 2* é interessante pela minúncia que essa absorção é cobrada, oferecendo ao jogador diversos infográficos para que ele entenda seu desempenho e o de seu adversário.

O final de uma partida é seguido de telas com informações e estatísticas onde é possível comparar o desempenho econômico e bélico dos jogadores. Dentro da temporalidade da partida, é possível analisar infográficos diversos com informações a respeito da eficiência sobre o uso de trabalhadores, a ordem de produção de unidades e construções, investimentos em tecnologias e aprimoramentos de armas, entre outras. Ressalta-se assim o papel do jogador como um estrategista-administrador, uma vez que suas ações só valem a pena quando se obtém um sobre-valor marginal, ou colocando de maneira ainda mais bruta, quando se produz o máximo de destruição com o mínimo de recursos naturais necessário. Essas medidas são o resultado final de cada escolha feita pelo jogador, cada desvio de atenção e cada ordem que ele delega sobre seu domínio. Uma delas, a ações por minuto (APM), é uma das mais usadas em torneios, e considerada um dos pontos de partida para que um jogador possa competir em alto nível.



A APM é a principal maneira de se medir a habilidade de um jogador de *Starcraft 2*. Isso porque uma ação compreende tanto os comandos que ele atribui às suas unidades e construções quanto ao movimento feito pela sua visão sobre o território. Trata-se de uma estimativa aproximada tomada a cada segundo, de modo que se um jogador executar 6 ações em um dado segundo, por exemplo, estima-se um APM igual a 360, sendo assim uma medida dinamicamente variável. Dado que em jogos de RTS a agência do jogador é distribuída em cada construção e unidade que ele possui, seu sucesso na partida consiste em uma percepção distribuída e não-linear do espaço e do tempo em que a ação acontece. Investir-se nessa dissolução é um esforço em direção à abstração de abrir mão de uma presença em troca de ser pura ação, ou seja, de produzir efeitos sem a mediação de um corpo, como em jogos em que se controla um avatar. Considerando as inúmeras preocupações que um jogador tem no decorrer de uma partida, é compreensível que o desdobramento mais comum ocorra dentro de um ritmo acelerado. É evidente que um dado estritamente quantitativo não é o suficiente para inferir com segurança absoluta a respeito das competências do jogador, que dependem também da capacidade em interpretar as situações que emergem em uma partida e respondê-las de acordo. No entanto, ela é um denominador comum entre os jogadores profissionais de *Starcraft 2*, acrescentando ao caráter estratégico do jogo a necessidade de interpretar informações e tomar decisões rapidamente.

Assim, a curiosidade inicial deste artigo, a do sucesso dos sul-coreanos em *Starcraft 2*, revela-se como um sintoma da intersecção entre educação, economia e entretenimento no capitalismo pós-industrial. As três atividades mencionadas por Jin – negociar ações, jogar, e aprender a usar a Internet e falar inglês – demandam de seu usuário não apenas a internalização dos códigos que regem o funcionamento da infraestrutura telecomunicacional e computacional, mas o manuseio intensivo deles. Pois da mesma maneira que um jogador de *Starcraft 2* decide em uma fração de segundos sobre como usar os recursos naturais, um especulador, ao analisar grafos e velas, também deve decidir o quanto antes quais ações se deve comprar e vender. O imperativo pela velocidade, pela individualização da responsabilidade sobre os resultados e pela quantificação destes para futura análise e aprimoramento permeiam o aluno, o jogador e o especulador. Entre esses dois últimos, o gráfico enquanto símbolo ocupa uma posição interessante: para o jogador de *Starcraft 2* ele representa o valor depurado de sua performance, das ordens dadas às suas unidades e construções, pela manutenção do *input* e *output* que configura a economia de guerra na partida, enfim, pela afinidade de seus olhos e dedos às regras do jogo; com o mesmo ímpeto de maximizar ganhos e minimizar perdas, o especulador, por sua vez, tem no gráfico o começo de sua performance, dessa vez sobre a interpretação dos ícones que denotam tendências de alta e queda de algum ativo. Ambos lidam com maquinarias que calculam valores sempre em fluxo, colocando em circuito os raciocínios do usuário (seja ele um especulador ou um jogador), e os algoritmos da máquina (seja ela um software ou o Mercado).

Como pôde-se perceber, as intersecções não estão no funcionamento de um jogo de RTS e o mercado de ações (mesmo que os dois tenham, à sua maneira, agentes racionais, algoritmos, enfim, toda uma maquinaria que calcula valores), mas no modo como o corpo do usuário é agenciado dentro de um território digital, tecido pela rede heterogênea de dispositivos que compreendem desde os periféricos que ele manipula até os servidores que transmitem e armazenam suas ações. Migrar para esse novo território que emergia na Coréia do Sul pós-crise implicava em investir-se em novos hábitos, expor o corpo a um conjunto de estímulos regidos por uma infraestrutura complexa. No caso de *Starcraft 2* e de seu antecessor, *Starcraft: Broodwar*, ações por minuto é uma métrica que explicita a hipertrofia de sua capacidade sensorial e cognitiva, uma vez que a competição compele o jogador a interpretar vorazmente os estímulos audiovisuais e responder a eles com o mínimo de atraso possível.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais do que extrair um discurso ou uma ideologia, buscou-se neste artigo considerar jogos digitais enquanto artefatos que colocam em relação uma infraestrutura informacional sobre o corpo do jogador. Levando em consideração uma das definições que Alexander Galloway faz sobre jogos digitais, a de que são ações<sup>14</sup>, pode-se afirmar que a relação corpo-infraestrutura se dá a partir das ações disponíveis ao jogador. Em outras palavras, são elas que condicionam o modo como um corpo será mobilizado para que se produza informação capaz de mudar o estado do jogo. Em jogos digitais competitivos, parte de sua fruição está na exploração das ações à disposição do jogador, visando a superação dos limites postos pelo jogo, sendo comum eles se darem em termos de tomada de decisões e reflexos rápidos. A atração que eles exercem sobre o jogador não ocorre em termos de coerção ou convencimento, mas pelo convite de ser parte de uma determinada lógica que estrutura seu funcionamento.

O contexto dos *eSports* é privilegiado nesse sentido, pois a imagética espetacular que o caracteriza explicita a exploração tanto do sistema de regras quanto da capacidade cognitivo-motora dos jogadores. Dessa forma, a imagem do jogador profissional passa a ser vetor de discursos que legitimam um sujeito não apenas respeitador de regras, mas particularmente ansioso em deixá-las extrair o melhor desempenho possível dele. Daí o patrocínio das marcas já citadas, que conferem fôlego mental e conforto físico para um investimento intensivo em frente ao computador. Quando jogos necessitam de produtos complementares para que se justifique a continuidade de sua fruição, cabe indagar acerca dos sentidos de lazer, trabalho, diversão e tédio.

---

14 “Pessoas movem suas mãos, corpos, olhos e bocas quando jogam video games. Mas máquinas também agem. Elas agem em resposta às ações do jogador assim como independentemente delas. Philip Agre usa a frase “gramáticas de ação” para descrever como atividades humanas são codificadas para análise maquina usando metáforas linguísticas e estruturais.” (GALLOWAY, 2006, p. 4). Na dissertação em que se baseia este artigo, a noção de “gramáticas de ação” foi apropriada como parte do método para analisar a o processo de subjetivação em *Starcraft 2*.

No entanto, acredita-se que a relação entre um jogador e os complementos que o cercam é apenas o sintoma mais superficial de um processo de subjetivação que tem nos *eSports* sua manifestação mais acentuada. Trata-se da hipertrofia sensório-cognitiva que é valorizada nessa cultura, como por exemplo nas ações por minuto em *Starcraft 2*, mas em qualquer outro jogo que articule processos em tempo real e informação incompleta, como *League of Legends* e *Counter Strike: Global Offensive*. Em cada um desses jogos há um conjunto específico de ações (uma gramática de ações, como diria Agre) que condiciona desde o movimento dos olhos e dedos do jogador até o modo e a duração de seus raciocínios. Assim, o alerta de Nick Srnicek sobre plataformas, de que “enquanto elas se apresentam como espaços vazios para que os outros possam interagir, elas de fato encarnam uma política”(SRNICEK, 2017, p. 39), pode ser adaptado para o escopo deste artigo. O conjunto de regras e ações em jogos digitais encarnam uma política, que se faz mais visível na medida em que é uma ferramenta de exploração das potencialidades cognitivo-motoras do jogador.

Por fim, tomando como referência a obra de Jin, o caso sul-coreano é privilegiado para uma análise desse tipo em outros contextos, uma vez que as mudanças tecnológicas e sociais ocorreram bruscamente naquele país. Guardadas as proporções, tal contexto pode servir de referencial para abordar processos que acontecem atualmente no Brasil<sup>15</sup>, tanto no que diz respeito ao crescimento dos *eSports*, como da cultura *gamer* em geral.

---

15 Em <<http://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/01/1852497-emissoras-brigam-por-direitos-de-transmissao-de-esportes-eletronicos.shtml>>. Acessado em 24/01/2017.

## REFERÊNCIAS

- DYER-WHITEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: Minnesota, University of Minnesota Press, 2009.
- FOUCAULT, Michel. *The Birth of Biopolitics*. Lectures at the Collège de France 1978-1979. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2008.
- GALLOWAY, Alexander. *Gaming - Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- \_\_\_\_\_. “Starcraft, or Balance”, em *Grey Room*, 28, p. 94.
- \_\_\_\_\_. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Commonwealth*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.
- TAYLOR, T. L. *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*. Massachusetts: MIT Press, 2012.
- JIN, Dal Yong. *Korea’s Online Gaming Empire*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- MAHLICH, Jörg; PASCHA, Werner (Orgs.). *Innovation and Technology in Korea*. Heilderberg: Pshysica-Verlag, 2007.
- SRNICEK, Nick. *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity, 2017.



