



2026

V.19

História da Historiografia

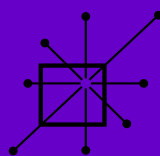
International Journal of Theory
and History of Historiography



ISSN 1983-9928



FAPEMIG



Sociedade Brasileira
de Teoria e História da
Historiografia



UNIRIO



UFOP



Artigo Original

AO

Histórias locais, projetos globais: mitos fundadores,
alegorias de desenvolvimento tecnológico e *esports*
no Norte Global





Histórias locais, projetos globais: mitos fundadores, alegorias de desenvolvimento tecnológico e *esports* no Norte Global

Local histories, global projects: founding myths, allegories of technological development, and esports in the Global North

Tarcízio Macedo

tarciziopmacedo@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3600-1497> 

Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Departamento de Estudos Culturais e Mídia, Niterói, RJ, Brasil.

**Resumo**

O artigo aborda a origem dos esportes eletrônicos (esports), apontando como as narrativas predominantes do Norte Global, especialmente dos Estados Unidos e do Japão, moldam a história do fenômeno. A análise dessa historiografia revela que as narrativas negligenciam contribuições de outras partes do mundo, perpetuando desigualdades históricas e epistemológicas. Como alternativa, o trabalho propõe que essa história seja vista de forma provisória e sugere uma reinterpretação que valorize a importância das experiências locais para a construção global dos esports. Ao final, o texto convida acadêmicos do Sul Global para questionar essas imagens e discursos coloniais, promovendo o reconhecimento de experiências e práticas locais como forma de reimaginar as culturas e histórias dos esports em um contexto global.

Palavras-chave

História digital; cultura; história do tempo presente.

Abstract

The article examines the origins of electronic sports (esports), highlighting how dominant narratives from the Global North, particularly the United States and Japan, shape the history of this phenomenon. An analysis of this historiography reveals that such narratives neglect contributions from other parts of the world, perpetuating historical and epistemological inequalities. As an alternative, the study proposes viewing this history as provisional and advocates for a reinterpretation that values the significance of local experiences in the global construction of esports. Finally, the text calls scholars from the Global South to challenge these colonial images and discourses, fostering the recognition of local experiences and practices as a means of reimagining the cultures and histories of esports in a global context.

Keywords

Digital history; culture; history of the present time.



Introdução

O desenvolvimento do esporte, desde suas expressões mais tradicionais até o esporte moderno, está profundamente vinculado ao conceito de jogo, amplamente discutido por estudiosos como Huizinga (1996) e Caillois (2017). Em sua obra *Homo Ludens*, Huizinga (1996), historiador e linguista holandês reconhecido por suas contribuições à história cultural, teoria histórica e crítica cultural, enfatiza a relevância do jogo na formação da cultura humana, argumentando que ele é uma prática fundamental que precede e permeia o desenvolvimento da própria civilização. Posteriormente, Caillois (2017) expande as ideias de Huizinga ao categorizar os jogos e defender tipos fundamentais para entender a diversidade das atividades lúdicas humanas e suas implicações na sociedade. Mais recentemente, o debate epistemológico do jogo e do jogar tem sido resgatado a partir de um movimento que se desenvolve no seio dos *game studies* (Murray, 2019; Penix-Tadsen, 2019; Trammell, 2020, 2023), num esforço de descentralizar, ou ao menos relativizar, posições hegemônicas que historicamente estruturam os estudos sobre *videogames*.

No campo da História, os trabalhos de Santos e Coelho (2023) e Santos, Coelho e Bezerra (2023) também sugerem uma reavaliação da historiografia tradicional ao integrar os *videogames* como fontes históricas relevantes. A abordagem proposta questiona a ideia de que apenas documentos textuais e objetos físicos são úteis para a pesquisa histórica, posicionando os jogos como elementos-chave na compreensão das dinâmicas entre cultura, tecnologia e natureza. Para os autores, “os *videogames* também podem ser vistos como uma forma de cultura popular que reflete as preocupações, desejos e valores de nossa sociedade” (Santos; Coelho, 2023, p. 752).

É importante reconhecer as contribuições do Brasil na interface entre História e *videogames*, porque a pesquisa brasileira consolidou um campo próprio de reflexões que precedeu algumas discussões hoje internacionalizadas. Desde o trabalho de Santos (2009) e Arruda (2009) até os estudos de Neves (2011), Fornaciari (2016), Bello (2016, 2023), Costa (2017) e Carvalho (2019), há uma ampliação dessa tradição, vinculando-a à História Digital (Lucchesi, 2014), à memória coletiva, ao ensino e ao campo mais amplo da História.

Santos e Coelho (2023), por exemplo, com base nas ideias de Jacques Le Goff (1990), destacam a relevância dos *videogames* para a compreensão da História, adotando uma abordagem que os considera simultaneamente como documentos e fontes históricas. Segundo essa perspectiva, esses artefatos oferecem uma maneira de entender o pensamento e o comportamento humano, além de refletir o papel da tecnologia digital em nossa cultura. Para que eles sejam efetivamente compreendidos como fontes históricas, reconhecendo assim seu valor no processo de construção e interpretação da História, é necessário considerar sua dupla natureza (Santos; Coelho, 2023):

enquanto documentos que registram práticas culturais e sociais, e enquanto monumentos que refletem valores, ideologias e visões de mundo de sua época.

Benjamin (1985, p. 157), em suas *Teses sobre o conceito de História*, afirma que “não há documento de cultura que não seja ao mesmo tempo um documento da barbárie”. Esse argumento não remete apenas ao fato de que a História é marcada por disputas, conflitos e violências, nem se restringe à ideia de que ela é a versão dos vencedores. Ele aponta, especialmente, sobre como, no ato de narrar o passado, ocorrem apagamentos violentos que fundamentam o próprio terreno sobre o qual as versões históricas subsequentes são construídas. O historicismo, como Benjamin (1985) observou, funciona como uma procissão triunfal que não somente celebra os governantes do presente, mas também todos aqueles do passado, erguendo seus tesouros culturais reverenciados enquanto esmagam, sob seus pés, os derrotados e silenciados.

Murray (2019, *on-line*) problematiza esse argumento de maneira adequada ao pensar as histórias dos *videogames* como entrelaçadas em relação aos acontecimentos mais amplos da sociedade. Ela defende que “[...] se torna impossível separar uma história dos *games* da política, da cultura, da economia, da política de identidade e dos interesses daqueles que desejam codificar essa história como uma coisa e não outra”. Uma forma específica de violência que estruturou a base das histórias dos *videogames* e dos esportes eletrônicos (*esports*)¹ é a perpetuação de noções particulares de inovação, genialidade e progressismo, que priorizam um ideal de avanço tecnológico constante e inevitável (De Paula, 2021; Murray, 2019; Nooney, 2013). Essa narrativa constrói a história dos *videogames* e dos *esports* como uma trajetória linear, constantemente orientada para um destino perfeito e idealizado. No entanto, tal perspectiva não reflete a realidade; é mais próxima de um conto sobre o progresso tecnológico ou de ficção científica do que de uma análise histórica (Murray, 2019).

Como mostram alguns estudos (Autor; De Paula, 2021; Murray, 2019; Santos; Coelho, 2023), as histórias dos *videogames* e dos *esports* são profundamente enraizadas e constituídas pelos acontecimentos mais amplos da sociedade. Elas são desenvolvidas em um ecossistema mais amplo povoado por inúmeras “pessoas sem nome”, que contribuem de forma anônima, eventualmente esquecidas ou esmagadas pelas “Grandes Obras da História” às quais prestam serviço. Esses aspectos revelam que a história da tecnologia — e, por extensão, dos *videogames* — é inseparável das estruturas sociais e culturais que as moldaram, muitas vezes de forma violenta.

A partir dessas perspectivas, este trabalho menos se importa em caracterizar ou não os *esports* como esporte e mais se interessa em compreendê-los como uma extensão contemporânea

¹ É uma abreviação da expressão “electronic sport”, usada para se referir ao fenômeno da esportivização e profissionalização dos jogos digitais. São atividades, produtos esportivos e mídias de entretenimento fruto de um processo de regramento e disciplinação.



do jogo. Como tal, ele desempenha papel crucial na formação da cultura digital e na dinâmica sociotécnica contemporânea. Além de influenciar a cultura, o jogo, conforme descrito por diferentes autores (Huizinga, 1996; Murray, 2019; Trammell, 2020, 2023), desempenha um papel central na forma como consumimos e nos envolvemos com as atividades lúdicas.

Complementando esta visão, inúmeros estudiosos (Caillois, 2017; Jin, 2010; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012) demonstraram como os jogos promovem um profundo envolvimento emocional e sociocultural. No contexto dos *esports*, isso se traduz em comunidades ativas, tanto *on-line* quanto *off-line*, onde os indivíduos encontram um senso de pertencimento e identidade compartilhada. Esse envolvimento não apenas reflete, mas reestrutura a cultura sociotécnica contemporânea, influenciando comportamentos, valores, linguagens e normas sociais. A ascensão dos *esports*, portanto, pode representar uma continuidade e uma transformação das tradições lúdicas analisadas por Huizinga e Caillois, adaptando-se ao mundo digital, midiaticado e globalizado (Hutchins, 2008), sobretudo no contexto de mediação tecnológica contemporânea que a tudo abarca, inclusive as próprias práticas esportivas. Esse crescimento vem sendo percebido há décadas, e procuraremos, nos próximos parágrafos, explorar alguns elementos que integram este histórico a partir do lugar epistêmico enunciado por autores do Norte Global².

Nosso objetivo neste artigo, portanto, não é reviver um intenso caminho que já rendeu um debate controverso em torno da ideia de *videogames* como esporte. Isso implicaria conceber, primeiro, como e se a definição de *esport* se adequaria ao conceito de esporte moderno — ou, por outro lado, como ele tensiona preceitos e paradigmas existentes. Não que não seja um movimento necessário, mas porque alguns sociólogos e filósofos do esporte (Besombes, 2016; Jonasson, 2013, 2016; Jonasson; Thiborg, 2010), e até pesquisadores do chamado Sul Global³ (Autor), já o empreenderam de forma competente.

Assim, em vez de ampliar ainda mais as fileiras de um debate semântico pouco frutífero e de uma polêmica desgastada, agravada pelas fragilidades da definição de esporte proposta por Guttmann (1978), nosso argumento se concentra na gênese dos *esports* em contextos historicamente concebidos como o berço deste fenômeno, particularmente em países como os Estados Unidos da América (EUA), o Japão e o continente europeu. A partir desse ponto de partida, buscamos compreender o que essa história nos revela sobre como certas narrativas locais são inventadas e, posteriormente, disseminadas como projetos globais (Mignolo, 2003) reproduzidos universalmente.

2 A expressão Norte Global, apesar de suas limitações, refere-se a países historicamente associados ao poder e privilégio econômico, político e cultural, geralmente situados ao norte na projeção de Mercator, a representação cartográfica mais utilizada.

3 Sul Global é usada aqui como metáfora para povos, culturas e países marcados por exploração, sofrimento, exclusão social e silenciamento pelo capitalismo, (neo)colonialismo e colonialidade (Mignolo, 2003).

Afinal, como apontaram Partin III e Bull (2021) na introdução da primeira edição especial no mundo anglo-acadêmico dedicada à história dos *esports*, a história dos *videogames* não se resume aos seus traços mais óbvios e objetos evidentes, quer eles tomem a forma de um cartucho raro, uma entrevista com um *designer* renomado ou a trajetória organizacional de uma equipe popular de *esports*. Com esse texto, queremos começar o esforço de uma agenda de pesquisa voltada para apontar alguns desses elementos menos óbvios e evidentes dentro da história dos *videogames*, em geral, e dos *esports*, em particular.

A genealogia da mídia como uma abordagem metodológica para a história dos *esports*

Para construção dessa pesquisa, buscamos apoio no trabalho de historiadores e filósofos da Comunicação que articulam a genealogia da mídia, uma abordagem especialmente adequada para rastrear as operações e transformações nas relações de poder em contextos de constante mudança tecnológica e econômica. A genealogia da mídia, um método de produção de conhecimento historiográfico desenvolvido a partir dos trabalhos posteriores de Foucault, foi introduzido nos estudos de mídia por autores como Monea e Packer (2016).

Diferentemente da metodologia inter-relacionada da “arqueologia da mídia” (Huhtamo; Parikka, 2011), que investiga como um aparato técnico de mídia — frequentemente obsoleto — manifesta “affordances e restrições específicas” (Monea; Packer, 2016, p. 3145), a genealogia da mídia toma como objeto a “superfície visível das forças e relações de poder em disputa” (Monea; Packer, 2016, p. 3152). Ambas as abordagens metodológicas compartilham o conceito de *problematização*, definido por Monea e Packer (2016), em diálogo com Foucault, como crises históricas que emergem “quando um campo de ação, comportamento ou prática se torna incerto e desconhecido ou é afetado por dificuldades impostas por elementos (geralmente não discursivos) que o cercam (por exemplo, processos sociais, econômicos ou políticos)” (Monea; Packer, 2016, p. 3145). No caso apresentado, esses problemas estão relacionados às sucessivas crises sobre as narrativas predominantes na historiografia dos *esports*, frequentemente estruturadas em torno de “alegorias de superação”, “mitos fundadores” e “sagas de sucesso” (Caldwell, 2008).

Enquanto a arqueologia da mídia investiga a articulação, invenção e implementação de práticas ou dispositivos técnicos específicos para abordar um problema particular, a genealogia da mídia se concentra em entender as condições que tornam essas mídias possíveis. Isso inclui examinar a “rede de formas de conhecimento interessadas e associadas” diretamente à produção de estratégias administrativas e soluções tecnológicas (Packer, 2010, p. 92). Em essência, a genealogia da mídia explora as transformações históricas que moldaram os **aparatos** midiáticos



contemporâneos (neste caso, uma maneira particular de jogar *videogames* profissionalmente), deixando à arqueologia da mídia a tarefa de descrever a formação desses *objetos* midiáticos (os *esports*). Um aparato midiático é aqui compreendido como uma cristalização historicamente situada de artefatos, práticas, discursos e relações político-econômicas organizadas para produzir sujeitos. No contexto dos *esports*, isso significa indivíduos investidos (economicamente, socialmente, culturalmente e politicamente) em certas práticas de lazer que foram reconfiguradas, discursiva e materialmente, como formas de competição esportiva no Norte Global.

Atualizando as provocações de Lucchesi (2014) ao contexto atual, haja vista que suas considerações foram feitas há uma década, Santos e Coelho (2023) defendem que a História Digital e/ou as Humanidades Digitais oferecem opções metodológicas digitais para o estudo de fontes criadas ou armazenadas na *Web*. Frente a esse cenário, eles destacam o uso dos *videogames* como fontes produzidas dentro do contexto da cultura digital. De fato, a maioria dos documentos e fontes históricas que fundamenta este trabalho também é fruto da disponibilidade desses conteúdos na internet a partir de sites, documentários e *blogs*. Feita esta nota metodológica, a seção seguinte inicia uma discussão com o intuito de revisitar a história dos *esports*.

A historiografia dos *esports* até aqui

Desde o início, os jogadores de *videogames* pareciam atraídos pelo espaço competitivo proporcionado não apenas pela interação dos sujeitos com a máquina, mas entre si (Taylor, T., 2012). Buscando o que acreditava ser uma origem mais precisa da formação dos *esports* nos EUA, T. Taylor (2012) reconstrói parte da relevância histórica das casas de *arcades*⁴ para a propagação da prática competitiva entre jogadores de *videogames* na década de 1980. Borowy e Jin (2013) são ainda mais específicos ao discutirem o desenvolvimento histórico dos *esports* durante esse período, também nos EUA. Ao examinarem a genealogia desse fenômeno como um evento comercializado e uma mercadoria experiencial, eles defendem que essa década representa uma era transitória que contribui para diferentes fases nas áreas dos Esportes, das Tecnologias e do *Marketing*, influenciando a propagação da prática esportiva em *videogames*.

Os autores também definem o *esport* como uma atividade que integra diversos fatores, conectando a cultura mais ampla entre os jogadores, a história dos esportes espetaculares, uma economia emergente baseada na experiência e uma série de práticas de consumo (Borowy; Jin, 2013). Esse crescimento da cultura competitiva e da indústria de *games*, à época, foi acompanhado

4 Originários dos anos 70 e 80, *arcades* ou fliperamas, como são tradicionalmente conhecidos no Brasil, são locais públicos equipados com máquinas de jogos eletrônicos, nos quais as pessoas podem jogar pagando uma pequena taxa por jogo.

pelo avanço do envolvimento dos jogadores e do *marketing* de eventos para fliperamas e consoles domésticos, responsável pela criação de um conjunto de torneios e campeonatos que serviram como ações voltadas para promover o consumo dos primeiros *videogames*.

Entre estudiosos, embora exista atualmente uma forte convicção de que os *esports* não são um fenômeno recente, Borowy e Jin (2013, p. 2254) argumentam que é a partir do início dos anos 2000 que eles passaram a ser estimulados fortemente pela chamada “cultura geral do jogador”. Essa percepção se baseia, sobretudo, na ideia de que uma série de mudanças socioculturais e tecnológicas, advindas desde a década de 1990, colocaram novas ferramentas à disposição dos jogadores, incluindo grupos, fóruns, comunidades e *chats on-line* a partir da internet. Juntos, esses novos recursos em rede permitiram que as competições chegassem a mais pessoas, ampliando sua popularidade. O argumento é pertinente e está diretamente relacionado a uma série de esforços conjuntos para institucionalizar os *esports* profissionais, cuja temporalidade data desde os anos 1970 em diferentes partes do mundo (Autor; Borowy; Jin, 2013; Jin; Besombes, 2024; Smith, 2013a, 2015a, 2015b).

Por diferentes motivos e por muito tempo, a historiografia dos *esports* costumava situar as primeiras atividades esportivas em *videogames* no decorrer da década de 1990, em geral graças à proliferação dos jogos multijogadores pela internet e ao apelo da política sul-coreana bem desenvolvida dentro do cenário (Jin, 2010; Taylor, T., 2012). Ao longo dos primeiros anos da pesquisa em *esports*, uma série de autores difundiram esse argumento, entre eles Jonasson e Thiborg (2010), Maric (2011), Wagner (2006), Saraiva (2013) e Smith, Obrist e Wright (2013).

Essa leitura, frequente ainda hoje, erra ao confundir um determinado momento histórico onde a atividade esportiva em *videogames* foi impulsionada como consequência, principalmente, do desenvolvimento da cultura *gamer* e das inovações tecnológicas e informacionais produzidas no final do século XX (Taylor, T., 2012). Uma variedade de elementos, além de uma certa dificuldade de encontrar registros históricos sobre o fenômeno em anos anteriores, levaram (e ainda levam) alguns estudiosos a confundirem um momento particular de expansão dos *esports* com se fosse sua gênese. Esse tipo de imprecisão historiográfica e discursiva, no entanto, deve ser combatida.

De fato, a década de 1990 ofereceu à historiografia dos *esports* alguns de seus episódios mais marcantes, o que, em parte, justifica sua permanência na memória coletiva (cf. Borowy; Jin, 2013, 2016; Taylor, T., 2012). Não há dúvida, porém, que se as ideias dos *esports* encontraram seu momento de emergência durante a chamada “Era dos Arcades” e dos primeiros consoles domésticos, criando um cenário favorável à prática tanto na Europa e nas Américas quanto em outras partes do mundo, seu apogeu e consolidação ocorreu alguns anos mais tarde, em meados de 1990, com o início dos jogos para computadores pessoais (PCs) e as primeiras incursões em rede. Fruto desse período, os jogos em *Local Area Network* (LAN) cumpriram um papel importante para a constituição



de várias comunidades de *esports* pelo mundo, permitindo o desenvolvimento de uma proeminente cultura competitiva.

“O jogo em rede”, aliás, “provou ser um elemento fundamental na história dos *esports*”, como lembra T. Taylor (2012, p. 9), na medida em que as tecnologias comunicacionais de suporte ao meio (bate-papo em tempo real, sites especializados, canais de transmissão de áudio e vídeo etc.) foram sendo criadas e aprimoradas ao longo dos anos. Assim, é no domínio e na ascensão dos jogos *on-line* que se localiza, de fato, um dos pontos-centrais da história dos *esports* e no qual ele encontrou sua força (Taylor, T., 2012). Porém, anos antes, a criação dos consoles e dos jogos de fliperama também foi responsável por uma parte fundamental na história dos *videogames* e dos *esports*.

Retornando à cronologia dos fatos, embora a prática esportiva em *videogames* tenha ampliado seu reconhecimento ao longo da segunda década deste século, com um significativo aumento da visibilidade midiática e acadêmica oferecida ao tema, reforçamos que sua história não é recente. O primeiro passo para começar a entender sua genealogia pelo mundo é a partir da leitura dos processos de (d)esportivização⁵ e profissionalização⁶ dos jogos digitais, que estão imbricados e em diálogo com a própria evolução histórica dos *videogames*. Novamente, este último argumento demanda que endereçemos algumas explicações importantes.

Termos como “profissional”, “esporte” e seus derivados, como qualquer constructo conceitual, são historicamente e socialmente construídos e situados, ou seja, transformam-se ao longo do tempo e adquirem características diferentes de acordo com interesses simbólicos e institucionais particulares. Os debates sobre a forma como os *esports* foram tradicionalmente definidos com base em histórias locais de movimentos profissionais no Norte Global, acompanhado da crítica ao monopólio temático exercido pelo *esport* profissional e a necessidade de se contemplar a diversidade estética e temática das práticas esportivas em jogos digitais desde o Sul, foram desenvolvidos por estudos recentes (Autor 1, 2, 3)⁷.

Este artigo, portanto, parte dessa discussão prévia para defender o entendimento de que o *status* profissional é apenas parte da ideia de (d)esportivização dos jogos digitais, não sua dimensão

5 A (s)esportivização o regramento e disciplinação de jogos, é definida como um processo social e institucional que envolve um conjunto de dinâmicas pelo qual uma prática ludomotora obtém o *status* de esporte (Parlebas, 1999; Elias; Dunning, 1992).

6 Profissionalização é entendida como o processo de formação ou habilitação para o exercício de uma atividade – aqui, os jogos digitais e a atuação como jogador. O termo não se restringe à capacitação técnica, mas envolve uma posição social e ocupacional (Fernández-Enguita, 1991).

7 Para uma discussão sobre os elementos que definiram os *esports* como esporte e prática profissional, bem como as tensões envolvendo o par amadorismo/profissionalismo e suas implicações na diversidade configuracional de situações de jogo deste fenômeno – organizadas em pelo menos quatro configurações (profissional, bricolada, comunitária e escolar) –, ver Autor 1, 2 e 3.



central. Embora a profissionalização seja relevante e não deva ser negligenciada na história deste fenômeno, essa mudança de perspectiva nos parece mais apropriada no sentido de reagregar os *esports* como uma área muito mais ampla de atividades esportivas voltadas aos *videogames* — não apenas profissional, mas também recreativa/amadora, comunitária e escolar (Autor). Além disso, as práticas esportivas não são condicionadas ao processo de profissionalização. De fato, muitos esportes têm uma versão amadora que não compartilha os mesmos objetivos que sua contraparte profissional. A maioria das leituras anglófonas utilizadas para esse trabalho privilegiam a cultura profissional dentro dos *esports*, limitando, assim, a compreensão de sua diversidade social e configuracional (Autor). A mobilização de ambos os conceitos neste artigo — esportivização e profissionalização —, portanto, pressupõe as elucidações feitas aqui.

Dando continuidade ao argumento anterior, não há como discutir sobre as histórias dos *esports* sem falar das histórias dos *videogames*, desde suas primeiras versões disponíveis em laboratórios até as iniciativas inaugurais para promovê-los comercialmente durante as décadas de 1970 e 1980 (Borowy; Jin, 2013). Portanto, levar essas histórias em consideração, situando-as como fruto de locais específicos construídos para parecerem universais, é crucial para compreender o modo como imagens e imaginários coloniais viajaram pelo mundo a partir dos *esports*, criando discursos e narrativas baseadas em iniciativas “pioneiras” (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012) e na evolução tecnológica promovida por um pequeno grupo de atores em espaços hegemônicos.

Assim, à medida que nos debruçamos a respeito da historiografia desse fenômeno, podemos estabelecer uma crítica sobre a necessidade de se preencher as lacunas históricas da propagação dos *esports* em diferentes partes do mundo, reconhecendo ainda a importância dessas experiências situadas para a “sua constituição como um fenômeno sociocultural difundido globalmente” (Autor). Num esforço de recontar o desenvolvimento dos *esports* ao longo dos anos, várias autorias propuseram marcos iniciais — as primeiras, como o dissemos, erraram ao situar o fenômeno no final do século XX, mas não foram as únicas. A elas se seguiram outras propostas. Veremos, a seguir, algumas das abordagens mais representativas dentro da literatura do Norte Global.

A genealogia dos *esports* no Norte Global: entre iniciativas “pioneiras” e desenvolvimento tecnológico em espaços hegemônicos

Competição — o elemento mais básico do que viriam a ser os *esports* — está presente desde o início da história dos *videogames* no ambiente dos laboratórios universitários. Em uma prova disso, aquele que é considerado o primeiro torneio de *videogames* de todos os tempos, pelo menos segundo a literatura norte-centrada (Brand, 1972; Smith, 2013a), ocorreu no Laboratório de Inteligência Artificial da *Stanford University*, no verão do dia 17 de outubro de 1972. Organizado



por alunos da instituição, o *Intergalactic Spacewar Olympics* reuniu competidores na disputa pelo prêmio de uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone*.

Apesar dessa data, por vezes ignorada, a história dos *esports*, ao menos de acordo com aquela contada por T. Taylor (2012) e Borowy e Jin (2013), inicia-se com o desenvolvimento das casas de fliperama ao longo da década de 1980 — abordagem que contestamos em pesquisas anteriores (Autor). Ainda assim, se os *videogames*, em seus primeiros dias, eram reservados somente a laboratórios universitários, uma diversidade de novas possibilidades passou a se apresentar com a migração deles para os ambientes abertos dos fliperamas. Defendendo que a competição entre jogadores consiste em uma prática que remonta várias décadas, T. Taylor (2012) sublinha a importância da inserção de uma lista de pontuação como o primeiro vetor para a expansão do comportamento competitivo nas máquinas de fliperama. Essa simples decisão de design, porém, revolucionária, transformou o jogo em uma competição contínua, impulsionando e impactando tanto a prática competitiva entre os jogadores quanto a formação da cultura *arcade* daquele período.

Para esta autora, os jogos de luta são, até hoje, saudados como o gênero precursor dos *esports*. Em outras pesquisas, entretanto, defendemos que antes mesmo da criação desse tipo de jogo alguns títulos de fliperamas e consoles, baseados principalmente em gêneros de tiro e espaçonaves, já anunciavam os *esports* no decorrer dos anos 70 e 80 (Autor). Argumentando em favor da relevância das casas de fliperama, N. Taylor (2015) também esclarece que a experiência de assistir à prática esportiva em *videogames* remonta a esses ambientes e aos grupos de LAN nos anos 1980, tanto na América do Norte quanto na Europa — embora esse tipo de atividade esteja em todo canto, inclusive no Brasil, não somente nos locais indicados pelo autor.

Ainda assim, o *esport* como uma atividade de jogadores e espectadores formais já existia desde meados de 1970 (Borowy; Jin, 2013), principalmente em países asiáticos que começavam a sediar torneios como uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros títulos de fliperama — na época chamados de “jogos de diversão na TV” (Sega..., 1974). Em 1974, nos EUA (Smith, 2013a) e no Japão (Sega..., 1974), os *videogames* de fliperama e *pinball* ainda eram frequentemente chamados de “T.V. Games” e “television games”. O termo “*videogames*” começou a ser usado por volta de 1973, mas demorou alguns anos para se tornar o padrão, com vários termos diferentes sendo utilizados nos primeiros anos, incluindo “*video skill game*” e “*TV Tennis game*”.

Na historiografia dos *esports* há um tom quase unânime de que os *esports*, e a própria competição em *videogames* de forma mais ampla, surgiram a partir dos jogos em rede pela internet e foram necessariamente fundados pelos promotores das primeiras ligas competitivas da década de 1990 (Taylor, T., 2012). Duas delas, em especial, costumam ser citadas: a *Evolution Fighting Game Tournament* (EVO) e a *Cyberathlete Professional League* (CPL). Para muitos autores, que desconhecem histórias locais dos *esports* em países de dimensões continentais como o Brasil,

ligas como a CPL, por exemplo, criada em 1997, foram pioneiras em competições profissionais de *esports*, estabelecendo padrões para a organização de eventos, lucros, parcerias corporativas e patrocinadores para o campo (Taylor, T., 2012).

O trabalho de Borowy e Jin (2013) é um dos primeiros a oferecer argumentos para questionar essa narrativa, amplamente reproduzida na literatura da época. Embora limitem sua revisão histórica ao cenário dos EUA e delimitem a criação dos *esports* no início dos anos 1980, os autores apresentam uma breve menção ao contexto asiático que nos permitiu, alguns anos depois (Autor), promover um deslocamento importante na historiografia até então: mover a criação dos *esports* para as décadas de 1970 e 1980, nos EUA e no Japão, e situar a história e a raiz do fenômeno a partir dos jogos competitivos presenciais em fliperamas. Esse movimento, no entanto, ainda era insuficiente para contemplar a diversidade deste fenômeno.

Fickle (2021), ao propor uma história alternativa dos *esports*, destaca que os relatos acadêmicos e convencionais sobre esse fenômeno geralmente se concentram em histórias de avanços tecnológicos e competições de torneios. Como observado, muitos escritores e documentaristas frequentemente apontam eventos como o *Intergalactic Spacewar Olympics* de 1972, o *Video Game World Championships* de 1983 ou o *Nintendo World Championships* de 1990 como possíveis marcos de origem dos *esports*. Outros voltam ainda mais no tempo, focando nos primórdios dos jogos competitivos em fliperamas ou de “*cyber sports*” (Borowy; Jin, 2013; Hutchins, 2008).

Jin (2010), pioneiro no campo, expandiu significativamente esse panorama ao considerar como a infraestrutura tecnológica da Coreia do Sul foi decisiva. Ele enfatiza que a disseminação da internet de banda larga após a crise financeira asiática de 1997, aliado aos investimentos estratégicos de empresas de mídia e telecomunicações em jogos *on-line*, criaram condições ideais para o crescimento dos *esports* no país. Esse modelo sul-coreano, por sua vez, influenciou o desenvolvimento global dos *esports* nos anos seguintes. Essas histórias e os fatores materiais que moldaram as infraestruturas dos *esports* são essenciais para entender o cenário atual. Contudo, eles continuam pouco explorados, como nos lembra Fickle (2021). O tópico a seguir elenca alguns dos mitos fundadores e das alegorias do pioneirismo nas competições de *esports*, ao menos até agora, de acordo com a historiografia baseada no Norte Global.

As primeiras competições de *videogames* documentadas no Norte Global

Após o avanço das tecnologias e a polêmica no período de 1970-1980 em torno das casas de fliperama, tidas como lugares promíscuos (voltados para o público adulto, geralmente masculino)



e inadequados para o público infantil seduzido pelo maquinário, o interesse em levar os *videogames* para os lares norte-americanos ganhou impulso. Nessa época, o jogo competitivo também foi transformado graças ao crescente apelo das versões domésticas dos *videogames*, os consoles. Com a interrupção da chamada “Era de Ouro dos *Arcades*” nos EUA, em 1983, o ambiente do lar, eventualmente, passou a ser o ponto principal de encontro e competição entre amigos e familiares, momento em que a experiência multijogador também começou a ingressar com mais força nos jogos digitais. Com essa nova dinâmica, o aspecto competitivo dos *videogames* sofreu mudanças à medida que os artefatos cresciam e tornavam-se uma atividade mais caseira (Taylor, T., 2012). Contudo, como dito, há indícios históricos suficientes para contrapor os principais argumentos da historiografia norte-centrada à disposição.

Se as histórias necessitam de um começo, defendemos que as histórias dos *esports* têm início em meados da década de 1970 (Borowy; Jin, 2013; Jin; Besombes, 2024) no Japão e, em seguida, nos EUA. Um dos primeiros grandes torneios de fliperama, ao menos segundo os registros disponíveis até agora, foi realizada no evento *All Japan TV Game Championships* em Tóquio, no Japão, no ano de 1974. Patrocinado pela fabricante de *arcades* Sega e considerado um dos primeiros campeonatos de videogames do país, 16 finalistas foram selecionados entre um total de 300 campeões locais em todo o Japão para disputar as rodadas eliminatórias finais. Para Borowy e Jin (2013, p. 2262), a competição “prenunciou o boom do e-sport público nos anos 80 nos Estados Unidos”.

De acordo com a Sega, o torneio “provou ser o maior evento de todos os tempos” (Sega..., 1974) na indústria de jogos *arcade* e contou com a presença dos principais jornais japoneses e empresas do setor de lazer. A revista americana *Vending Times* (Sega..., 1974), em uma edição de dezembro de 1974, informou que um funcionário da Sega já havia percebido “[...] a importância de tais torneios para promover melhores relações comerciais entre o fabricante e o cliente local e criar uma atmosfera de competição esportiva nos jogos de diversão na TV”. Além da *Vending Times* (Sega..., 1974), a edição de 30 de novembro de 1974 da revista estadunidense *Marketplace* também cobriu o evento japonês e publicou uma série de fotos.

Esses registros revelam que as condições embrionárias dos *esports* já estavam presentes há anos na Ásia, antes mesmo do século XXI ou da propagação dada pelas ferramentas de conexão em rede no decorrer da década de 1990 (Borowy; Jin, 2013). Além desse registro, de volta ao continente americano, Sabrina Osment e Lynn Reid, por exemplo, figuram entre as primeiras jogadoras de nível elite da história inicial dos *esports* nos EUA (Smith, 2013a, 2015b). Nos anos de 1977, em uma turnê publicitária para o *arcade Hustle* da empresa americana *Gremlin Industries*, a equipe *Gremlin Girls* — formada pelas duas — tornou-se, provavelmente, uma das primeiras equipes profissionais ou semiprofissionais de *videogames* no país (embora não haja clareza e precisão sobre isso).

Naquele ano, a empresa *Gremlin*, um ano antes de ser adquirida pela Sega, apresentou seu novo jogo de fliperama, o *Hustle*. Para divulgá-lo, eles lançaram uma estratégia de *marketing* inovadora para a época. A empresa conduziu uma turnê por 19 cidades, 12 delas nos EUA e sete na Europa, na qual as “*Gremlin Girls*” enfrentaram todos os desafiantes do jogo. Durante a ação, a dupla destruiu praticamente todos os competidores que encontravam, chegando à marca de 1.223 vitórias de um total de 1.230 jogos. Na época, qualquer jogador que ganhasse duas das três partidas da equipe levaria para casa 100 dólares como prêmio. Apenas sete alcançaram este feito (Drewis, 2018; Smith, 2013a, 2015b).

Uma década depois da primeira competição nacional de *videogames* que se possui registro, os EUA e o Japão se uniram para produzir “o evento de fliperama do ano [...] [n]uma escala inédita na indústria” (Sharpe, 1984, p. 49), segundo descreveu Roger Sharpe na *Play Meter* de dezembro de 1984. Neste ano, a instituição de caridade infantil norte-americana *March of Dimes International* e as fabricantes de *videogames* Konami e Centuri organizaram um evento internacional chamado *Track & Field Challenge*, baseado no jogo para fliperama de mesmo nome lançado em 1983. Realizado simultaneamente na América do Norte, Alemanha e Japão entre 30 de abril e 25 de maio, a competição atraiu mais de um milhão de competidores registrados (Sharpe, 1984; Smith, 2013b) e tornou-se a maior já organizada na história dos *videogames* (Guinness World Records, 2016).

Mesmo num período em que as ideias de *marketing* de eventos e economia da experiência estavam começando a se formar (Borowy; Jin, 2013), os desenvolvedores de jogos e os administradores de fliperama souberam utilizar estratégias associadas para unificar a comunidade de jogos emergente. Eles estabeleceram eventos que conectavam fabricantes de jogos, proprietários de fliperamas e consumidores de *videogames*, independentemente de serem jogadores casuais ou competitivos. Essas ideias permaneceriam importantes para a emergente indústria de jogos digitais e para a cultura *gamer* no decorrer das décadas de 1980 e 1990 em diferentes partes do mundo. Anos depois, no Brasil, produtores de jogos e proprietários de locadoras adotaram essas ideias, promovendo a construção e valorização de uma cultura unificada de jogadores. Eles anunciaram competições públicas de jogos como locais onde essa nova comunidade de jogadores poderia, finalmente, se reunir (Chiado, 2016; Chiado; Palma, 2017; Ferreira, 2017).

Como mostraremos à frente, muitas das ações defendidas como “precursoras” ao longo da década de 1980, especialmente nos EUA, são consideradas fundamentais para o desenvolvimento do cenário dos *esports* e para a ascensão da esportivização da atividade em todo o mundo, de acordo com a literatura produzida por autores norte-cêntricos. De fato, os jogos digitais competitivos, desde seu surgimento, continuam a desempenhar um papel relevante tanto na cultura do jogo quanto na sua indústria, especialmente atualmente. Mas é por volta da década de 1980, em especial a partir



do desenvolvimento dos *videogames* domésticos, que a historiografia dos *esports* (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012; Smith, 2012, 2013a, 2013b, 2013c, 2013d, 2014, 2015c) aponta ser possível observar as primeiras tentativas de impulsionar a prática — na época um fragmento da cultura do jogo — para um contexto *mainstream*.

T. Taylor (2012) e Borowy e Jin (2013) argumentam que parte considerável do enquadramento promocional dos jogos de *videogame* como esporte ocorreu em função de diversos fatores que aumentaram a profissionalização das competições públicas de jogos digitais. Por meio de uma análise dos argumentos apresentados pela literatura historiográfica sobre os *esports* no Norte Global, demarcamos e rastreamos, em pesquisa anterior (Autor), cinco momentos decisivos para a promoção e aproximação dos *videogames* como uma modalidade esportiva nos EUA. Na seção seguinte, discutiremos em perspectiva crítica esses cinco momentos.

O “pioneirismo” norte-americano: cinco momentos para a promoção dos *videogames* como esporte na década de 1980

Um dos movimentos a sinalizar para uma mudança em curso dentro do emergente cenário dos *videogames* aconteceu, segundo documenta a historiografia dos *esports* nos EUA (Borowy; Jin, 2013; Smith; Obrist; Wright, 2013; Taylor, T., 2012), a partir daquela que é considerada, para esta abordagem, a primeira competição de *videogames* em grande escala do mundo: o *National Space Invaders Championship*, também conhecido como *Space Invaders World Championship*. Realizado em 1980 pela Atari, embora torneios menores já fossem vistos desde a década de 1970 (Smith, 2013a, 2015a, 2015b), incluindo a turnê da equipe *Gremlin Girls*, o evento é tido como uma das primeiras iniciativas de *marketing* desse tipo para promoção da versão doméstica de um jogo de *videogame*, naquele caso o *Space Invaders*, adaptado do fliperama para o console Atari 2600. O campeonato foi realizado em novembro de 1980 e teve eventos regionais nas cidades de Los Angeles, San Francisco, Fort Worth, Chicago e Nova York. Os cinco vencedores regionais disputaram a final na sede do grupo *Warner Bros.*, em Nova York. Além disso, o evento recebeu ampla cobertura da imprensa e da televisão e foi um dos primeiros e mais influentes torneios nacionais de *videogames* nos EUA, atraindo mais de dez mil participantes (Borowy; Jin, 2013; Players..., 1982).

O segundo desses elementos diz respeito à fundação, em 1981, da *Twin Galaxies Video Scoreboard*, autointitulado o placar oficial dos jogos eletrônicos, por Walter Day, proprietário de um fliperama em Iowa, EUA. A organização foi responsável pela manutenção e coleta de pontuações e *rankings* mais altos, dados de torneios e estatísticas baseadas exclusivamente em *videogames* da época, da mesma forma que outras publicações compilam estatísticas esportivas (Borowy; Jin,

2013; Taylor, T., 2012). Para a maioria dos pesquisadores do Norte Global que se debruçam sobre a historiografia dos *esports* (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012), a constituição dessa entidade foi fundamental para o cumprimento de vários critérios exigidos para a institucionalização do fenômeno: manutenção de registros, definição de diretrizes e o incentivo e promoção à competição. Esse argumento, por sua vez, também tem sido reproduzido em larga escala entre estudiosos do Sul Global (cf. Autor; Artuso; Albuquerque, 2022).

Um terceiro elemento está relacionado, segundo essa perspectiva histórica (Kurtz, 1983; *Players...*, 1982; Smith, 2014, 2015c), a uma das primeiras tentativas de se formar uma associação de *esport* e promover os *videogames* como prática esportiva no mundo: a *American Video Athletic Association* (AVAA), ainda que sua relevância para a história, formação e institucionalização do *esport* nos EUA seja constantemente ignorada até mesmo pela literatura que se dedica a este debate.

A *Video Athlete Corporation* foi criada em abril de 1982 na cidade de Madison, nos EUA, pelo americano John DeNure. No *Madison Wisconsin State Journal*, em maio do mesmo ano, há o registro de um anúncio sobre um torneio de videogame organizado pela AVAA, com um total de seis jogos (Smith, 2014). Também há uma menção à criação da associação na edição de agosto de 1982 da *Play Meter*, uma revista americana com foco na indústria de fliperama (*Snapshots...*, 1982). Dois anúncios da criação da AVAA também foram publicados nas edições de julho e agosto de 1982 da revista *Electronic Games* (*Players...*, 1982), a primeira revista nos EUA a cobrir exclusivamente o cenário de *videogames*. Nesses dois comunicados idênticos, que apresentavam a imagem do jogador Steve Juraszek e ofereciam uma associação de um ano na AVAA por 12,95 dólares americanos, além de várias outras contrapartidas, figurava o seguinte *slogan*: “nós somos atletas de um tipo diferente — atletas de vídeo” (*Players...*, 1982, p. 26).

DeNure chegou a publicar, em 1983, um livro intitulado “*The Age of the Video Athlete*”, mencionado na edição de junho de 1983 da *Play Meter*. Assinado por Bill Kurtz (1983) na coluna “*Our Cades*”, o artigo descrevia a obra como um manual de 98 páginas sobre a promoção dos videogames como esporte, talvez um dos primeiros daquele país. Nela, DeNure oferecia inúmeros detalhes sobre a realização do que chamava de “festivais de *videogames*”, incluindo amostras de anúncios de rádio e outras informações. Como discutido por Packer (2010), uma chave para compreender o funcionamento de qualquer aparelho está na variedade de materiais pedagógicos (manuais, guias de treinamento etc.) que orientam um sujeito em práticas e disposições, no intuito de promover determinados modos de conduta. Packer observa que esses documentos de instrução não apenas oferecem orientações práticas, mas frequentemente expressam uma visão de um sujeito transformado e um *ethos* supostamente integrado a essas práticas.

Um quarto episódio importante para a historiografia norte-centrada aconteceu em 1983, a



partir da criação de um time nacional de *videogames*, a *U.S. National Video Game Team*⁸, por Walter Day, também criador da *Twin Galaxies*. A equipe competiu em eventos como o *North American Video Game Challenge* (também conhecido como *Video Game Masters Tournament*), um torneio ambicioso promovido pelo *Guinness Book of World Records* e pelo *Twin Galaxies* naquele ano (Smith, 2013c). A criação da equipe, considerada “o primeiro time de videogames profissionais da história” (Dean, 2005, *on-line*) pela perspectiva norte-centrada, é documentada como mais um indicador da precoce profissionalização dos jogos digitais, preparando os caminhos para o que viria a ser o *World Cyber Games* (WCG) (Borowy; Jin, 2013) e competições correlatas.

O quinto momento se refere a um interesse crescente da mídia, especialmente a partir da década de 1980, que incentivou o rápido avanço das competições de *videogames* e tornou cada vez mais comum a cobertura desses eventos e jogadores em jornais, revistas especializadas e programas de televisão de considerável circulação. No decorrer dos anos de formação local de 1981 e 1982, essas coberturas na mídia foram cruciais para o desenvolvimento inicial, nos EUA e no Japão, do cenário competitivo profissional dos *arcades* e dos primeiros consoles (Borowy; Jin, 2013).

Nessa época, era possível observar diversas tentativas de levar os jogos de *videogames* a uma audiência maior pela televisão. O programa *Starcade*, ativo de 1982 a 1984 na programação televisiva dos EUA e considerado um dos experimentos mais marcantes, buscava integrar uma nova forma de lazer (os *videogames*) a uma já existente mídia: a televisão (Smith, 2012; Taylor, T., 2012). Nele, os competidores tentavam superar os recordes de pontuações uns dos outros em jogos de fliperama.

Anterior ao *Starcade*, Smith (2013d) recupera a inserção de um torneio de *videogame* no programa *That's Incredible!*, produzido e televisionado pela emissora ABC. O programa foi ao ar de 1980 a 1984 e promoveu alguns campeonatos de *videogames*, como o *Ms. Pac-Man tournament*, de 1982, e o *North American Video Game Olympics* e *Video Game World Championships*, ambos de 1983 (Smith, 2013d). Esses programas de TV eram relevantes não somente para desenhar a comparação desejada entre videogames e esportes, mas também para construir um sistema de estrelas entre os jogadores (Borowy; Jin, 2013).

Com a ascensão dos torneios de fliperama e consoles nos EUA e no Canadá, incluindo as primeiras grandes disputas em cidades como Nova York, Toronto e Los Angeles, meios de comunicação de grande circulação, como o jornal americano *New York Times* (NYT) e revistas populares como *Life* e *Times*, por exemplo, começaram a cobrir as competições. Em 1981, um artigo intitulado “*For Fans of Video Games, Fast Fingers Are Big Help*” (Montgomery, 1981) documentou

8 Não foi, contudo, o primeiro time de videogames dos EUA. Segundo Smith (2013c), em 10 de outubro de 1982, um grupo de estudantes da *North Missouri State University* formou o que seria a primeira equipe de videogames e o primeiro time universitário do país.

pela primeira vez a natureza competitiva dos torneios de *videogames* para os leitores do jornal NYT (Borowy; Jin, 2013). O reconhecimento da celebração das conquistas de jogadores e o sucesso em competições, ao figurarem em revistas e jornais de circulação nacional, atuaram como grandes motivadores para o *esport* profissional, além de reforçarem a aceitação social de competições públicas de *videogames* e as noções de jogadores experientes e maduros, aponta Borowy e Jin (2013).

No ano de 1982, dois acontecimentos significativos na legitimação das primeiras competições de jogos digitais como atividades esportivas ocorreram quando duas revistas de prestígio dedicaram um espaço para o fenômeno que se expandia, à época, apenas nos EUA, Canadá e Japão, de acordo com a perspectiva história defendida em favor do Norte. No início daquele ano, em janeiro, a revista *Time* (1982) publicou uma reportagem de capa sobre o fenômeno dos *videogames* em ascensão nos EUA. No artigo, Steve Juraszek, um jogador de 15 anos, aparecia pelo feito de acumular quase 16 milhões de pontos em um único jogo de *Defender* durante 16 horas (Borowy; Jin, 2013; Dean, 2005; Smith, 2015c; Time, 1982). A data de lançamento desta edição da *Time* (18 de janeiro de 1982), considerada por Walter Day o marco de nascimento da chamada “Era de Ouro dos Arcades”, foi também uma data-chave na história dos *esports*, defende Smith (Smith, 2015c). A publicação dessa matéria surtiu um impacto relevante para o fenômeno local, já que incentivou, direta ou indiretamente, uma série de ações posteriores. Day, por exemplo, estabeleceu nesse período o seu *Twin Galaxies*, denominado por Smith (2015c) como uma das primeiras “tentativas sérias” para tornar os *videogames* um esporte.

Alguns meses depois, em novembro de 1982, a revista *Life* (1983) visitou o fliperama *Twin Galaxies* para fotografar os “melhores jogadores de videogame dos EUA”. A ideia era compor a edição especial “*The Year in Pictures*” de 1982 (Borowy; Jin, 2013; Dean, 2005; Life, 1983). A publicação desta sessão de fotos, com a inclusão de jogadores de fliperama no contexto de um discurso sobre esporte e atletismo, também desencadeou e influenciou um conjunto de movimentos para a profissionalização dos *esports* nos anos que se seguiram, bem como foi vista como um passo relevante para a indústria e para os jogadores. Além de atuar como incentivo para a promoção de novas competições e chamar a atenção de diversos atores sociais, essa sessão de fotos serviu de inspiração para a criação da mencionada *U.S. National Video Game Team* um ano depois, em 1983 (Dean, 2005).

O resultado desse movimento de incorporação de competições públicas de jogos resultou em uma fase prévia e midiaticizada para os jogadores profissionais de *videogames* nos EUA. Já naquele momento era possível que um jogador de fliperama profissional se tornasse uma celebridade, com patrocínio, fama e cobertura da imprensa. Os cinco fatores citados culminaram na propagação, no incentivo e na consolidação precoce do cenário profissional de *videogames* nos EUA,



multiplicando consideravelmente o número de jogadores, equipes, competições, patrocinadores, do público e mobilizando a atenção tanto da mídia quanto de diversos atores nos anos que se seguiram, principalmente na década de 1990.

Aos poucos, ampliava-se o reconhecimento do *videogame* como uma competição esportiva dentro do contexto norte-americano. Mais relevante do que destacar datas e eventos é compreender, contudo, que as concepções históricas sobre a origem dos *esport*, especialmente nos EUA, são fundamentadas em um arranjo epistêmico específico que beneficia social, cultural e geograficamente apenas as experiências de jogo dos sujeitos do Norte Global — ou daqueles que compartilham a mesma perspectiva e privilégio epistêmico (Canadá, Japão e países europeus, por exemplo) (Autor).

O argumento principal da literatura que se dedica a historicizar os *esports* em contextos hegemônicos costuma elogiar as ações pioneiras de um pequeno grupo considerado, por essas autorias, “protagonista”, além de responsável por pavimentar as bases para um fenômeno que seria, posteriormente, exportado para diferentes regiões do mundo. A mesma alegação usada para sustentar uma narrativa histórica dos *videogames*, fundamentada em “pais fundadores” (Nooney, 2013) e na progressão tecnológica de um pequeno grupo de atores em espaços convencionais (De Paula, 2021; Murray, 2019), é reproduzida no contexto dos *esports*. Esse argumento ajuda a promover o protagonismo e pioneirismo norte-americano em detrimento de contribuições advindas de outros locais para a história dos *videogames* ou dos *esports*, como mostra, em relação ao primeiro, o trabalho de De Paula (2021), e de Autores (1 e 2), em relação ao segundo.

Não muito distante do contexto experimentado nos EUA, no Japão e na Europa Ocidental, a cultura dos *esports* no Brasil, por exemplo, também tem uma história que remonta à década de 1980. Nesse período, os campeonatos e torneios de *videogame* foram introduzidos pela primeira vez como estratégias promocionais para comercializar os jogos e consoles nacionais recém-disponíveis no país (Chiado, 2013). Um exemplo foi o 1º Torneio Nacional de *Videogame* Odyssey, realizado durante o festival de férias do *Playcenter*, em São Paulo, de 1 a 31 de julho de 1984 (Chiado, 2013; Torneio..., 1984). Com duração de 20 dias, aquela que talvez seja a primeira competição de *videogame* em grande escala no Brasil recebeu aproximadamente 6.250 inscrições na primeira fase, com idade entre 14 e 15 anos.

Segundo registros da quinta edição da revista *Odyssey Aventura* (Torneio..., 1984), a maioria dos competidores eram de São Paulo, mas havia pessoas do interior do estado e até mesmo do Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e Pernambuco. Além disso, “várias empresas e organizações brasileiras, como SESC, organizavam campeonatos de videogames, desde a era do Atari 2600. Estas competições eram divulgadas pela grande mídia e reuniam dezenas e centenas de competidores em torno de um mesmo título”, reforça Ferreira (2017, p. 83). Na época, iniciativas

de donos de locadoras, espalhadas por todo território brasileiro, também se somavam e foram, na verdade, as precursoras dessas competições.

Nesse período, as revistas especializadas para o público gamer em formação no país também fizeram sua parte, cobrindo e estimulando competições em território nacional. Entre 1991 e 1993, a revista *VideoGame*, em parceria com as empresas Neder & Associados, Jaime Sviroski e Promocenter, apoiou a organização de várias edições do *Videogame Shopping Festival* pelo Brasil (Festival..., 1991, 1992; Videogame..., 1992, 1993). Em 1992 e 1993, outra grande competição: a Super-Olimpíada 92 de *Videogames*, realizada novamente em São Paulo a partir da parceria entre a revista *Supergame* e a TecToy, empresa brasileira conhecida pelo seu trabalho na comercialização e desenvolvimento de consoles e *videogames* (Super-Olimpíada, 1993). Juntas, essas ações desempenharam um papel crucial no desenvolvimento dos *esports* e da cultura *gamer* brasileira durante os primeiros anos de uma comunidade de jogos que só cresceu ao longo dos anos (Chiado, 2013; Ferreira, 2017).

Considerando esse contexto, dizer que os *esports* surgiram nos EUA e no Japão não só soa inadequado, porque ignora as experiências locais de outros lugares pelo mundo, como legítima uma narrativa universal que simplifica a diversidade de suas histórias com base em iniciativas “pioneiras” (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012) e na evolução tecnológica promovida por um grupo de protagonistas em espaços hegemônicos. Desconstruir esse tipo de discurso e desaprender o que o que aprendemos é um movimento importante a se fazer, embora recontar as histórias brasileiras ou latino-americanas dos *esports* ultrapasse o escopo deste artigo.

Considerações finais: um manifesto sobre reimaginar as histórias locais dentro de projetos globais

Uma história dos *esports* pode ser um exame de muitos elementos: uma história de trabalho, de jogo competitivo, de uso de dados, de privacidade, de drogas para melhorar o desempenho, de dinheiro, de publicidade de experiência, de globalização, de geopolítica, de raça, de gênero, de publicação de jogos, de infraestruturas de internet, de celebridades digitais, de economia de plataforma e muitas outras (Borowy; Jin, 2013, 2016; Ill; Bull, 2021; Taylor, N., 2021). Desse ponto de vista, é possível entender as histórias dos *esports* como um emaranhado constituído por outros contextos nos quais elas se inserem. Porém, como argumenta Byrd (2019), a história dos *game studies*, até agora, tem sido predominantemente greco-romana, europeia, cis, branca, masculina, heterossexual, orientalista, algorítmica, orientada pelo otimismo tecnológico do Vale do Silício e fundamentada na crença de que os jogos podem “salvar o mundo”, como acredita McGonigal (2011). Não seria estranho que as histórias dos *esports*, portanto, reproduzisse esse mesmo enquadramento.



Da nossa perspectiva, essa narrativa ignora outras histórias, enquanto reforça o imperialismo e a lógica colonial. Entretanto, além dessas historiografias dominantes e normativas, outras histórias resistem. A história dos estudos de jogos, afinal, também é fragmentada e indisciplinada e os mais diversos jogos, sejam esportes físicos, dados de mesa ou mundos digitais, possuem suas próprias histórias (Byrd, 2019). Byrd (2019) sugere que a historiografia de *videogames* recuse os controles normativos das disciplinas acadêmicas, acolha narrativas disruptivas e reflita sobre como os espaços de jogo em que jogamos carregam suas próprias histórias esperando para serem contadas.

Neste artigo, é possível verificar a baixa atenção direcionada tanto à compreensão da historiografia dos *esports* quanto relacionada a estudos realizados por pesquisadores/as do Sul Global, o que evidencia uma lacuna epistemológica em relação ao seu surgimento e institucionalização. A maior parte da historiografia disponível sobre o fenômeno (Autor; Borowy; Jin, 2013; Dennis, 2005; Smith, 2012, 2013a, 2013b, 2013c, 2013d, 2014, 2015a, 2015b, 2015c; Smith; Obrist; Wright, 2013; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012) baseia-se no privilégio epistêmico (Mignolo, 2002, 2009) de nações hegemônicas, especialmente da América do Norte, Leste Asiático e Europa Ocidental. Definir os *esports* como um fenômeno oriundo de contextos colonizadores revela vieses dessa circunstância privilegiada. N. Taylor (2015), por exemplo, reitera a mesma leitura epistemológica ao sugerir que as comunidades de *esports* no Brasil começaram a surgir apenas na segunda década do século XXI, afirmação que é rebatida com fundamentos apresentados em estudos nacionais (Autor).

Por outro lado, a baixa presença de outras perspectivas regionais promove a manutenção de uma narrativa universalista que posiciona o nascimento dos *esports* em regiões norte-centradas. Essa visão, reiterada e baseada em “iniciativas ‘pioneiras’ (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012) e na evolução progressiva de um pequeno grupo de protagonistas em espaços hegemônicos” (Autor), reproduz um discurso civilizatório dentro das culturas dos *videogames* e dos *esports*. Ao se apresentar como única, essa narrativa reitera injustiças epistêmicas (Mignolo, 2002, 2009) e invisibiliza a diversidade histórica de iniciativas locais. Ao mesmo tempo, ela conserva a ideia de que os *esports* foram “exportados” dos centros (Japão e EUA e, em seguida, Coreia do Sul e Europa Ocidental) para as margens/periferias da cultura *gamer* global. A baixa representação documental que retrate historicamente a formação, manutenção e fortalecimento das comunidades brasileiras de *esports*, por exemplo, facilita a reprodução de um discurso colonizado no país, como outrora foi reproduzido pelo pesquisador que assina este artigo:

A despeito de não ter sido um assunto verdadeiramente global, o discurso das competições de esporte no início da década de 1980 e o apoio midiático obtido até então, especialmente em países como os Estados Unidos e Canadá, criou um ambiente propício ao seu desenvolvimento nos anos seguintes, sobretudo a partir da propulsão que as transformações tecnológicas possibilitariam à profissionalização

da prática competitiva nos jogos digitais durante o decênio de 1990 – *permitindo, em seguida, sua difusão para outros países do mundo* (Autor, grifo nosso).

Ao mesmo tempo que esse cenário expõe a lacuna no debate sobre os *esports* no Sul Global, também oferece encaminhamentos e direções para futuras pesquisas. Tão importante quanto reconhecer os contextos hegemônicos na construção da prática esportiva em *videogames* é entender que os processos de esportivização não ocorrem de forma isolada ou por meio de fluxos unidirecionais e centralizados. Não foram, afinal, apenas as equipes e jogadores do Norte Global que se profissionalizaram enquanto outras regiões do mundo permaneciam como espectadoras das competições (Autor), na espera para serem encontradas e incluídas no cenário de *esports*, mas foi assim que a história deste fenômeno se construiu: a partir de experiências e projetos locais, projetados e elevados com *design* global (Mignolo, 2003), como se este fosse o único curso da História.

Logo, uma história sobre os *esports* contada pelo Norte Global deve ser entendida como provisória e como necessariamente uma versão das coisas. A ênfase no artifício e na produção dos *esports* enquanto aparato de mídia mostra que há possibilidades de criar jogos competitivos de maneiras alternativas. Afinal, o objetivo central do projeto da genealogia da mídia é fornecer uma “história do presente” que seja compreendida como mutável e contingente, em vez de algo inevitável (Monea; Packer, 2016). O aparato dos *esports* norte-centrados, com todas as suas conexões deliberadas ao projeto histórico da masculinidade hegemônica (Taylor, N., 2021), foi intencionalmente projetado para operar de forma específica, mas ele não é o único. O dossiê “*What is Esports History a History of?*”, editado por Partin III e Bull (2021, *on-line*), oferece um vislumbre das “muitas histórias possíveis que percorrem a competição profissional de videogame”, embora não dê conta da pluralidade histórica da diversidade configuracional deste fenômeno (Autor).

Essa interpretação, no entanto, depende de um quadro que só recentemente passou a ser montado. Em trabalhos recentes (Autor), é possível verificar que, em vez dos *esports* terem sido historicamente estruturados pelo Norte Global, “a atividade esportiva baseada em *videogames* [...] possui uma longa tradição no Brasil e na América do Sul, com comunidades engajadas e com rico histórico competitivo” (Autor). Neste mesmo estudo, há o reforço de que “os *esports* [...] não foram ‘importados’ da América do Norte, do Leste Asiático ou da Europa Ocidental para o Brasil, mas surgiram, de forma orgânica e estimulada, desde a chegada dessa mídia nos trópicos”. Em outra pesquisa, de forma mais abrangente, há a retratação de que “os *esports* se expandiram como uma prática natural dentro da história dos *videogames* em muitos países, a ponto de se tornarem um fenômeno global (Jin, 2021) com repercussões locais variadas” (Autor).

Preservar apenas as histórias locais do Norte Global nos *esports* pode facilmente reforçar



o privilégio epistêmico desses cenários. Em vez de ser uma importação deliberada, o que esse conjunto de trabalhos recentes mostra é que o jogo conduz à competição. Esta natureza, afinal, não é uma particularidade das experiências de jogo daqueles que habitam as culturas de *esports* no Norte Global, mas é uma condição que está presente em grande parte da vida e da sociabilidade entre os sujeitos (Huizinga, 1996; Simmel, 1949), quer sejam eles do Norte ou do Sul Global. A competição, portanto, não é algo oculto ou excepcional, mas é uma condição constitutiva de qualquer sociedade e, conseqüentemente, da cultura dos *videogames* em qualquer parte do mundo.

Como apontam Partin III e Bull (2021), os primeiros quinze anos de pesquisa acadêmica sobre *esports* foram fundamentais. No entanto, a trajetória metodológica e epistemológica do campo tem tratado a existência de seus objetos de estudo de forma garantida. Adotar uma perspectiva crítica sobre como os *esports* emergem como objeto de pesquisa ajuda a desnaturalizar as práticas e os significados associados ao estudo desse fenômeno até agora. Argumentamos que essa é uma das contribuições que os estudos históricos podem oferecer contra a aceitação acrítica do que são os *esports* e seus estudos hoje.

Fica posto, neste artigo, um convite para que pesquisadores(as) de distintas localidades, em especial aqueles que são treinados ou se identificam principalmente como historiadores, possam contribuir com a construção narrativa em torno das histórias dos *esports*, em particular, e dos *videogames*, em geral. As perspectivas apresentadas aqui não são, é claro, exaustivas, mas acreditamos que elas possam, de alguma forma, inspirar futuros acadêmicos(as) em *esports* a pensar mais amplamente sobre este fenômeno e suas histórias. Esperamos, com isso, que eles possam preencher as lacunas desse mosaico e tensionar a realidade retratada em imagens, imaginários e discursos colonizadores ainda vigentes. Esperamos que, assim, se possa, finalmente, reimaginar de maneira mais adequada o contexto dos *esports*, bem como os centros e as periferias de suas culturas e histórias ao redor do mundo.

Referências

- 1983 – **O Ano dos Videogames no Brasil**. Direção: Marcus Chiado e Artur Palma. Produção de ZeroQuatroMídia. YouTube, 8 nov. de 2017. 143m. Disponível em: <https://youtu.be/BpYfeR7p8yw>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- ARRUDA, E. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? 2009. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.
- ARTUSO, W.; ALBUQUERQUE, R. A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013. In: XXI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2022, Natal, Brasil. **Anais...** Natal: SBC, 2022, p. 1-10.
- BELLO, R. **O videogame como representação histórica**: narrativa, espaço e jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015). 2016. Dissertação (Mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
- BELLO, R. **O playground do passado**: o videogame e a reificação da memória, do lúdico e do oeste americano (1971-2018). 2023. Tese



- (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.
- BENJAMIN, W. Teses sobre filosofia da história. In: KOTHE, F. (Org.). **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1985.
- BESOMBES, N. **Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités**. 2016. 640 f. Thèse (Docteur en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives) – Ecole Doctorale 566: Sciences du sport, de la motricité et du mouvement humain, Université Paris Descartes. Paris, 2016.
- BOROWY, M.; JIN, D. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, v. 7, p. 1-21, 2013.
- BOROWY, M.; JIN, D. Mega-events of the future: The experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport. In: GRUNEAU, R.; HORNE, J. (Ed.). **Mega-Events and Globalization: Capital and spectacle in a changing world order**. New York: Routledge, 2016, p. 206-219.
- BRAND, S. Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Burns. **Rolling Stone**, dec. 1972.
- BYRD, J. Other Games, Other Histories. **ROMchip: A Journal of Game Histories**, v. 1, n. 1, s.p., 2019.
- CALDWELL, J. **Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television**. Durham: Duke University Press, 2008.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.
- CARVALHO, D. **Pensamento geopolítico anglo-saxão: oposições entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015)**. 2019. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.
- COSTA, M. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017.
- CHIADO, M. **1983+1984: quando os videogames chegaram**. 2 ed. São Paulo: Edição do autor, 2016.
- DEAN, P. U.S. National Video Game Team (1985). **Coin-Op World Records**. 2005. Disponível em: <https://bit.ly/3Cy8gTL>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- DE PAULA, B. “Emergent countries play, too!”: The Zeebo console as a (partial) decolonial project. **Contracampo**, v. 40, n. 2, p. 1-14, 2021.
- ELIAS, N.; DUNNING, E. **A Busca da Excitação**. Lisboa: Difel, 1992.
- FERNÁNDEZ-ENGUITA, M. A ambigüidade da docência: entre o profissionalismo e a proletarização. **Teoria & Educação**, n. 4, p. 3-21, 1991.
- FERREIRA, E. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, v. 22, n. 38, 72-84, 2017.
- FESTIVAL de Videogame. **VideoGame**, São Paulo, ano 1, n. 6, p. 62-63, ago. 1991.
- FESTIVAL em Porto Alegre. **VideoGame**, São Paulo, ano 2, n. 20, p. 6, nov. 1992.
- FICKLE, T. Made in China: Gold Farming as Alternative History of Esports. **ROMchip: A Journal of Game Histories**, v. 3, n. 1, s.p., 2021.
- FORNACIARI, M. **A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008**. 2016. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2016.
- GUTTMANN, A. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports**. New York: Columbia University Press, 1978.
- GUINNESS WORLD RECORDS. **Most people in a videogame competition**. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/40Ur223>. Acesso em: 18 jul. 2024.
- HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. Introduction: An archaeology of media archaeology. In: HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (Eds.). **Media archaeology: Approaches, applications, and implications**. Berkeley: University of California Press, 2011, p. 1-24.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. **New Media Soc.**, v. 10, n. 6, p. 851-869, 2008.
- JIN, D. **Korea's Online Gaming Empire**. Cambridge: MIT Press, 2010.
- JIN, D. (Ed.). **Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming**. New York: Bloomsbury Academic, 2021.



- JIN, D.; BESOMBES, N. Global History of Esports. In: JENNY, S.; BESOMBES, N.; BROCK, T.; COTE, A.; SCHOLZ, T. (Eds.). **Routledge Handbook of Esports**. 1ed. London: Routledge, 2024, p. 19-29.
- JONASSON, K. **Sport Has Never Been Modern**. 2013. 89 f. Dissertation (Doctor of Philosophy in Food and Nutrition) – Department of Food and Nutrition, and Sport Science, University of Gothenburg. Nordenskiöldgatan, 2013.
- JONASSON, K. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. **Sport Ethics Philos.**, v. 10, n. 1, p. 28-41, 2016.
- JONASSON, K; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. **SiS**, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.
- KURTZ, B. A national arcade association may benefit operators. **Play Meter**, v. 9, n. 10, p. 92, 1 jun. 1983.
- LE GOFF, J. **História e memória**. Campinas: Ed. Unicamp, 1990.
- LIFE: Special Issue 1982 – The Year in Pictures. New York: Time Inc., 1 jan. 1983.
- LUCCHESI, A. Por um debate sobre História e Historiografia Digital. **Boletim Historiar**, n. 2, p. 45-57, 2014.
- MARIC, J. Electronic Sport: How pro-gaming negotiates territorial belonging and gender. **PLATFORM: Journal of Media and Communication**, v. 2, n. 2, p. 6-23, 2011.
- MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken**: why games make us better and how they can change the world. Nova York: Penguin Press, 2011.
- MIGNOLO, W. The Enduring Enchantment (or the Epistemic Privilege of Modernity and Where to go From Here). **SAQ**, v. 101, n. 4, p. 927-954, 2002.
- MIGNOLO, W. **Histórias locais/disenos globales**: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Madrid: Akal, 2003.
- MIGNOLO, W. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. **Theory, Culture & Society**, v. 26, n. 7-8, 159-181, 2009.
- MONEA, A.; PACKER, J. Media Genealogy and the Politics of Archaeology: Introduction. **International Journal of Communication**, v. 10, p. 3141-3159, 2016.
- MONTGOMERY, P. For Fans of Video Games, Fast Fingers Are Big Help. **New York Times**, p. 45, 11 oct. 1981.
- MURRAY, S. The Triumphal Procession. **ROMchip: A Journal of Game Histories**, v. 1, n. 1, s.p, 2019.
- NEVES, I. **Jogos digitais e Ensino de História**: um estudo de caso sobre o history game Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Dissertação (Mestrado em Educação) Salvador: UNEB, 2011.
- NOONEY, L. A pedestal, a table, a love letter: archaeologies of gender in videogame history. **Game Studies**, v. 13, n. 2, on-line, 2013.
- PACKER, J. What is an Archive?: An Apparatus Model for Communications and Media History. **The Communication Review**, v. 13, n. 1, p. 88-104, 2010.
- PARLEBAS, P. **Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice**. Paris: INSEP, 1999.
- PARTIN, W; BULL, I. What is Esports History a History Of? An Introduction to the Special Issue. **ROMchip: A Journal of Game Histories**, v. 3, n. 1, s.p, 2021.
- PENIX-TADSEN, P. (Ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, 2019.
- PLAYERS Guide To Electronic Science Fiction Games. **Electronic Games**, v. 1, n. 2, p. 35-39, mar. 1982.
- SANTOS, C.; COELHO, G. O Antropoceno e suas relações com a história dos games. **Topoi**, v. 24, n. 54, p. 747-769, 2023.
- SANTOS, C.; COELHO, G.; BEZERRA, R. Memórias sensíveis da guerra e a percepção da história em narrativas de jogos de videogames. **Estudos Históricos**, v. 36, n. 78, p. 201-224, 2023.
- SANTOS, C. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial**. 2009. 128 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2009.
- SARAIVA, P. **E-sports**: Um fenômeno da cultura digital contemporânea. 2013. 43 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação) – Departamento de Sociologia, Instituto Universitário de Lisboa. Lisboa, 2013.
- SEGA sponsors all Japan TV game championships. **Vending Times**, New York, v. 14, n. 69, dec. 1974.
- SHARPE, R. 1984- Every Wich Way But Up. **Play Meter**, New York, v. 10, n. 23, 15 dez. 1984, p. 39-51.

- SIMMEL, G. The Sociology of Sociability. **American Journal of Sociology**, v. 55, n. 3, p. 254-261, 1949.
- SMITH, K. **Starcade**. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/3UZaGBw>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **Early Video Game Tournaments and Players**. 2013a. Disponível em: <https://bit.ly/4fQL15M>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **More Golden Age Tournaments**. 2013b. Disponível em: <https://bit.ly/411DmNI>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **The US National Video Game Team and the North American Video Game Challenge**. 2013c. Disponível em: <https://bit.ly/492o3q7>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. That's Incredible - The North American Video Game Olympics. **The Golden Age Arcade Historian**. 2013d. Disponível em: <https://bit.ly/3B14tOp>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **The American Video Athletic Association/A Literary History of the Golden Age of Video Games** - Golden Age Video Game Books Part 9. 2014. Disponível em: <https://bit.ly/49OkdxC>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **Photo Odds and Ends**. 2015a. Disponível em: <https://bit.ly/3APTAyT>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **The Ultimate (So-Far) History of Gremlin Industries Part 2**. 2015b. Disponível em: <https://bit.ly/49eNXr3>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. **More on the American Video Athletic Association**. 2015c. Disponível em: <https://bit.ly/4hXQBW4>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, T.; OBRIST, M.; WRIGHT, P. Live-Streaming Changes the (Video) Game. In: ICOMP, 2013, Itália. **Proceedings...** Nova York: ACM, 2013, p. 131-138.
- SNAPSHOTS. **Play Meter**, New York, v. 8, n. 15, p. 31, 1 aug. 1982.
- SUPER-OLIMPIADA 92 de Videogame. **Supergame**, São Paulo, ano 2, n. 20, p. 40-41, mar. 1993.
- TAYLOR, N. Professional Gaming. In: MANSELL, R.; ANG, P. (Ed.). **The International Encyclopedia of Digital Communication and Society**. London: Wiley Blackwell, 2015, p. 987-990.
- TAYLOR, N. Kinaesthetic Masculinity and the Prehistory of Esports. **ROMchip: A Journal of Game Histories**, v. 3, n. 1, s.p., 2021.
- TAYLOR, T. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012.
- TIME. New York: Time Inc., v. 119, n. 3, 18 jan. 1982.
- TORNEIO Nacional Odyssey. **Odyssey Aventura**, São Paulo, n. 5, 1984.
- TRAMMELL, A. Torture, Play, and the Black Experience. **GAME**, Reggio Calabria, v. 9, n. 1, pp. 33-49, 2020.
- TRAMMELL, A. **Repairing Play: A Black Phenomenology**. Cambridge: MIT Press, 2023.
- VIDEOGAME Shopping Festival. **VideoGame**, São Paulo, ano 2, n. 18, p. 5-4, set. 1992.
- VIDEOGAME Shopping Festival. **VideoGame**, São Paulo, ano 3, n. 30, p. 10-11, set. 1993.
- WAGNER, M. On the Scientific Relevance of eSport. In: ICOMP, 2006, Las Vegas. **Proceedings...** Nevada, 2006.

Informações Adicionais

Biografia profissional:

Pesquisador e professor associado à Universidade Federal Fluminense, em regime de pós-doutorado financiado pelo CNPq. Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com período sanduíche na Universitat Autònoma de Barcelona e na Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya. Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará, com período sanduíche na UFBA e UNEB. Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Naea/UFGA. Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela mesma instituição. Pesquisa *videogames*, *esports*, antropologia do jogo, cultura digital, economia política do jogo e dos *esports* e comunidades competitivas pelo Brasil.



Endereço para correspondência:

Rua Professor Marcos Waldemar de Freitas Reis, s/n. Bloco J (Novo IACS), São Domingos – Niterói, RJ, CEP 24210-201, Brasil.

Financiamento:

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Brasil (152907/2024-6) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Brasil – Código de Financiamento 001.

Conflito de interesse:

Nenhum conflito de interesse foi declarado.

Aprovação no comitê de ética:

Não se aplica.

Preprint

O artigo não é um preprint.

Disponibilidade de dados de pesquisa e outros materiais

Os conteúdos subjacentes ao artigo estão nele contidos.

Editores responsáveis

Rebeca Gontijo – Editora-chefe

Direitos autorais

Copyright © 2026 Tarcízio Macedo

Histórico de avaliação

Data de submissão: 01/12/2025

Data de modificação: 06/01/2026

Data de aprovação: 03/02/2025

Licença

Este é um artigo distribuído em Acesso Aberto sob os termos da [Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

