

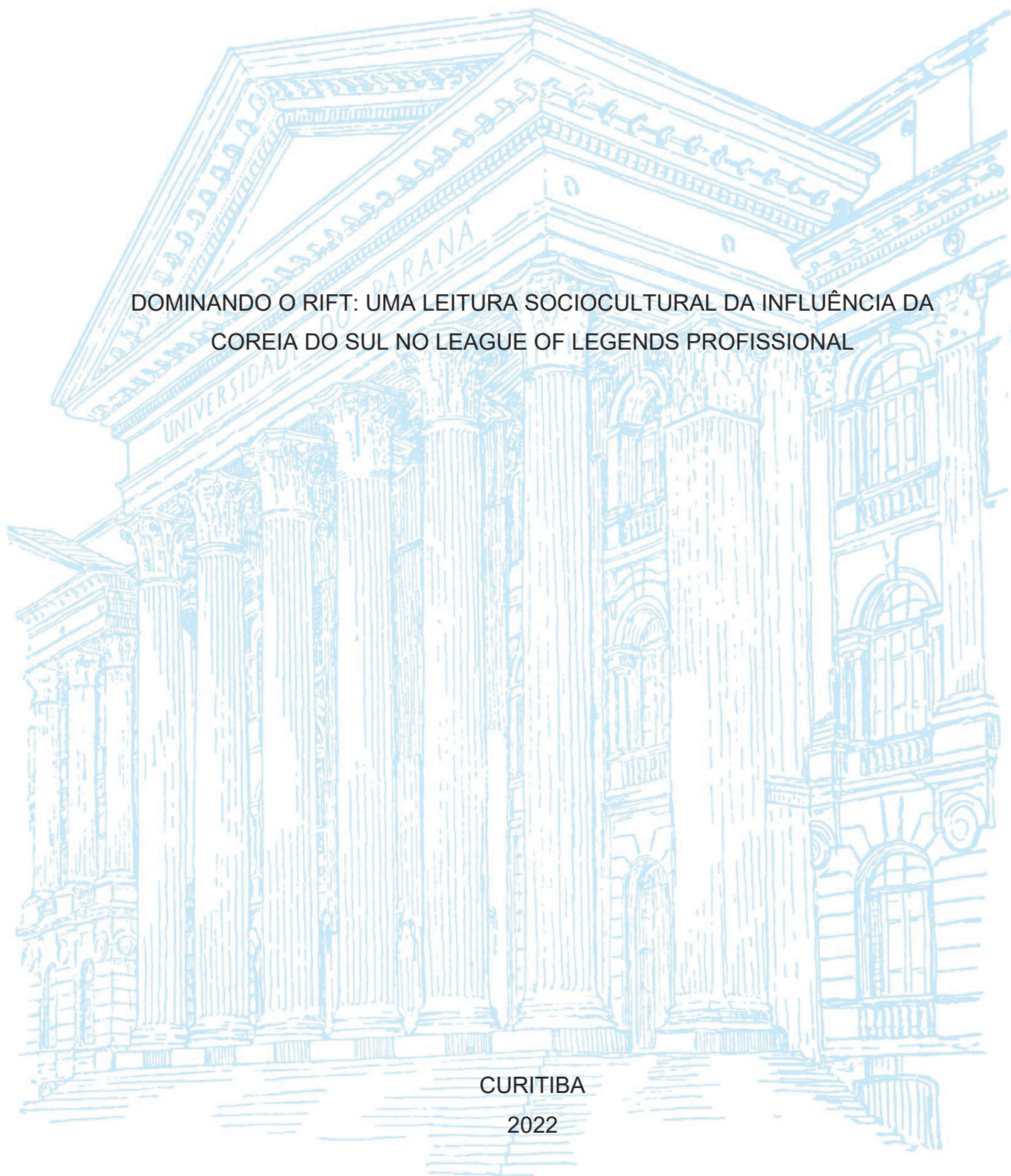
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JÉSSICA BARBOSA FERREIRA

DOMINANDO O RIFT: UMA LEITURA SOCIOCULTURAL DA INFLUÊNCIA DA
COREIA DO SUL NO LEAGUE OF LEGENDS PROFISSIONAL

CURITIBA

2022



JÉSSICA BARBOSA FERREIRA

DOMINANDO O *RIFT*: UMA LEITURA SOCIOCULTURAL DA INFLUÊNCIA DA
COREIA DO SUL NO LEAGUE OF LEGENDS PROFISSIONAL

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Wanderley Marchi Júnior

CURITIBA

2022

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

Ferreira, Jéssica Barbosa

Dominando o *RIFT* : uma leitura sociocultural da influência da Coreia do Sul no *League of Legends* profissional / Jéssica Barbosa Ferreira. – Curitiba, 2022.

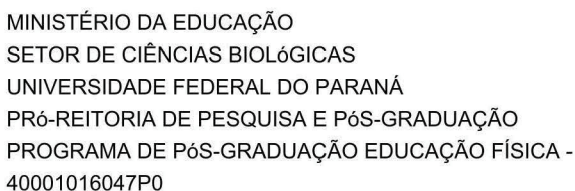
1 recurso on-line : PDF.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Biológicas, Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Wanderley Marchi Júnior.

1. Jogos da internet – Coréia (Sul). 2. Jogos por computador. 3. Jogos eletrônicos. 4. Competição (Esporte). I. Marchi Junior, Wanderley, 1964-. II. Universidade Federal do Paraná. Setor de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. III. Título.

Bibliotecária: Giana Mara Seniski Silva. CRB-9/1406



Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação EDUCAÇÃO FÍSICA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **JÉSSICA BARBOSA FERREIRA** intitulada: **DOMINANDO O RIFT: UMA LEITURA SOCIOCULTURAL DA INFLUÊNCIA DA COREIA DO SUL NO LEAGUE OF LEGENDS PROFISSIONAL**, sob orientação do Prof. Dr. WANDERLEY MARCHI JR, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua **APROVAÇÃO** no rito de defesa.

Curitiba, 26 de Agosto de 2022.

Para autenticar este documento/assinatura, acesse <https://www.prppg.ufrpr.br/signa/visitante/autenticacaoassinaturas.jsp>
e insira o código 218032

이거는 엄마랑 아빠랑 오빠랑 친구들에게입니다. 여러분이 사랑합니다.
감사합니다.

AGRADECIMENTOS

Não seria quem sou hoje se não fosse por minha família. Recebi todo o apoio possível dos meus pais durante toda minha vida — tanto acadêmica quanto pessoal. Hoje, fui mais longe do que jamais teria imaginado, e continuo trilhando meu caminho buscando a realização de meu sonho profissional e afins. Penso muito sobre isso; no quanto só posso me dedicar aos estudos, à escrita e à aprendizagem de idiomas por conta do suporte dado por minha mãe e pai. Obrigada, Rosangela e João, por me ajudarem e darem o privilégio de poder estudar, de me levarem ao médico quando fiquei doente (muitas vezes por estresse), por auxiliarem no tratamento da minha depressão e ansiedade, por me darem amor e carinho, e por serem meu porto seguro. Obrigada, Joe, meu irmão mais velho, por sempre ter acreditado em mim e me dado apoio, por todas as madrugadas de conversa, e por sempre me ouvir quando quero falar sobre *fatos interessantes sobre a Coreia do Sul que ninguém de fato acha interessante, só a Jéssica*. Eu amo muito vocês e vocês são tudo para mim.

Fora de casa, também tive um núcleo familiar muito forte e encorajador. Obrigada, tia Rose, por também sempre ter me apoiado, por ter dito palavras de conforto em momentos que mais precisei (e que talvez você não tenha reparado o quanto foi importante para mim). Obrigada à minha prima, Fernanda, por sempre ouvir as reclamações sobre o cansaço causado pela vida acadêmica no café da tarde e me aceitar do jeito que eu sou. Eu amo muito, muito vocês.

Ainda hoje continuo com a dualidade das minhas amizades, em que tenho um grupo social dentro e outro fora do computador. Sei que não há diferença entre as amizades (talvez a única sendo que não podemos tomar café juntos pessoalmente), mas por ser um trabalho sobre tecnologia e jogos eletrônicos, inicio os agradecimentos à minha segunda família, minha família *virtual*. Começo com a Estefanny, quem sou muito agradecida por ter a amizade. Você me conheceu em um dos meus piores momentos (quando caía no sono no meio de nossas conversas por conta dos remédios para dormir) e mesmo assim não desistiu de mim, estando comigo em todos os momentos da montanha-russa da minha depressão. Agradeço também à Giovanna, quem vi crescer em frente aos meus olhos e que me orgulho muito, quem está vivendo o sonho do curso de Letras e que será minha veterana ano que vem (amém). Obrigada por, também, estar comigo todo este tempo e não desistir. É engraçado que conheci ambas por conta da escrita, então sei que é mais um dos

motivos para eu amar a literatura e a arte de pôr no papel o que tem em minha alma. Eu amo vocês demais.

Então passo ao agradecimento à minha amizade “híbrida”, de uma amiga que conheci *on-line* em 2012, que me acompanhou durante meu vício no GC e continuou comigo até o LoL, e que esporadicamente vejo em viagens alternadas que fazemos entre Curitiba e São Paulo. Obrigada, Juliana, por todos esses anos de amizade e por sempre me colocar para cima quando estou para baixo. Eu te amo muito e você é importante demais para mim.

Não posso deixar de agradecer à Cecília, outra amizade “híbrida”, quem, também, foi trazida a mim por conta da escrita — e talvez por isso, hoje, eu seja tão agradecida à literatura. De fato, fui surpreendida quando descobri que, uma das garotas cuja escrita admirava em um site de histórias, havia gostado de um dos meus contos, também, e ainda mais surpresa fiquei ao ver que ela era de Curitiba! A amizade virtual, então, passou rapidamente ao real, devido ao nosso amor por k-pop, escrita e arte. Hoje, agradeço a você por ter me apoiado tanto durante minhas crises e por ser a amiga maravilhosa que você foi e é.

Passo em seguida para meus amigos “da vida real”, que conheci durante tempos de escola. Começo pelo Nikollas Battu, que foi meu companheiro durante os tempos de atletismo no Colégio Estadual do Paraná (CEP), embora na época não fôssemos tão próximos. Nossos interesses em comum — mangás, animes, arte e League of Legends — nos reaproximou após o ensino médio, fazendo com que virasse um dos meus amigos mais próximos hoje. Obrigada, Battu, por sempre me ouvir, por cuidar de mim, por rir comigo e por me dar apoio sempre que preciso e quando não preciso, também.

Ainda no CEP, tive o prazer de conhecer o Leonardo, meu grande amigo desde o primeiro ano, que me acompanhou durante o 1L, o 2C e o 3M, e para o curso de Educação Física na UFPR (embora dois anos depois). Obrigada por fazer parte da minha vida por esses dez (ou quase dez) anos. Eu te amo muito! Já o Jamelão (apelido que o Victor Hugo ganhou carinhosamente no segundo ano do CEP) foi, também, muito importante durante meu ensino médio e é, hoje, uma das pessoas mais importantes para mim. Obrigada, Jamela, por tudo. Ainda agradeço minhas outras amigas *smurfs*, Ana Gabriela e Maria Luíza, por todo o apoio.

Já na faculdade, tive o prazer de conhecer o Júlio, uma pessoa que, durante os quatro anos de graduação, foi se tornando cada vez mais querido para mim. Desde

bolos, à presentes de aniversário via iFood, às conversas motivacionais, às festas com muita cerveja, você sempre me ajudou e sempre me apoiou, e por isso, hoje, é muito importante para mim. Então, obrigada.

Em 2021 tive o prazer de conhecer a Maniellen, minha psicóloga, quem me acompanhou durante o final do período turbulento do meu mestrado. Todos que me conhecem sabem da minha dificuldade com a terapia, então foi uma surpresa, para mim, conhecer uma profissional tão competente e que acreditasse tanto em mim. De fato, penso que não teria conseguido terminar este trabalho se não fosse você, se não fosse seu apoio, sua ajuda e todo o suporte que me deu nesse tempo de trabalho — e isso me faz imaginar em como eu seria muito diferente e estaria muito melhor hoje se tivesse te conhecido antes. Muito obrigada, Mani!

Obviamente esse trabalho não poderia ser realizado sem a ajuda (de muita qualidade) do grupo CEPELS da Universidade Federal do Paraná. Como uma terceira família, recebi leituras muito carinhosas de cada um, que me auxiliaram a compor o trabalho e chegar nesse modelo final, desde a ajuda com o TCC no início de 2019, com o meu mestrado no início de 2020. Dessa forma, obrigada: Daniel, Bruno, Dilson, Alessandra, Narayana, Taiza, Tainá e Igor. Dentro do grupo, não posso deixar de destacar uma ajuda muito especial da Letícia, quem sempre me socorreu ao responder minhas dúvidas. Além disso, sempre topou trabalhos para artigos. Foi, definitivamente, muito bom ter seu suporte durante esses dois anos de mestrado. Obrigada.

Claro que não poderia deixar de agradecer à minha banca de mestrado, ambos professores que, gentilmente, aceitaram o convite e, também, fizeram considerações poderosas e queridas, que, com toda a certeza, potencializaram a qualidade do trabalho. Primeiramente, ao professor André Capraro, quem havia sido meu professor durante o primeiro ano da graduação na disciplina de História da Educação Física, um docente que sempre admirei. E, também, agradeço ao professor Xavier, quem já havia conhecido por falas de colegas da pós-graduação, e que tive o prazer de conhecer (embora virtualmente) durante a banca. Ambas as leituras me ajudaram muito, então, obrigada!

Não poderia faltar, também, um agradecimento ao professor Wanderley, meu orientador do TCC e do mestrado. Sempre muito querido, o professor havia até sido o professor homenageado pela minha turma durante o primeiro semestre da minha graduação (uma tradição que inventamos, homenageando nossos professores

favoritos no final todos os semestres). Isso não mudou durante a graduação, quando, em massa, a turma de 2016 votou no professor Wanderley para ser o homenageado na colação de grau que formalizava nossa formatura. De modo mais intrínseco, o professor Wanderley foi importante para mim em vários quesitos: primeiro, me mostrando um modelo de profissional, colocando uma referência a qual queria seguir; segundo, me abrindo os olhos para um tema que amava muito, e abrindo um espaço para que eu pudesse trabalhar com ele; terceiro, por ter sido sempre tão compreensivo comigo. Tive muitos problemas durante a confecção deste trabalho. O professor sempre foi muito compreensivo e aquelas homenagens que citei no início são apenas pequenos gestos.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Agradeço também o apoio governamental por meio da bolsa de estudos. Não conseguiria terminar o trabalho sem a bolsa da CAPES, que me auxiliou na compra dos livros, essenciais para a confecção do capítulo teórico.

Por último, como de praxe, não poderia deixar de agradecer ao BTS, cujas músicas me levaram durante todo esse período. De fato, o grupo mudou minha vida, literalmente, e o tema dessa dissertação definitivamente tem influência de Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung e Jeon Jeongguk.

Eu já li o livro todo. Tá, quase todo... As fotos de peixes são ótimas... Só que não, porque não tem nenhuma!

(YUUMI, A GATA MÁGICA)

RESUMO

A Coreia do Sul passou por um processo de informatização no final dos anos 1990, derivado de uma crise de 1997, com influência de políticas governamentais e de aspectos socioculturais da população. Isso possibilitou o surgimento e crescimento dos PC *bangs*, as salas de computador onde jogadores de jogos *on-line* se concentravam. Com isso, houve a criação de uma cultura de jogos, com *games* como o Lineage sendo jogado em massa e exportado aos outros países, e o surgimento de competições, com o Starcraft, um jogo norte-americano, virando peça central do cenário de *e-Sports* sul-coreano. Hoje, o League of Legends é um dos jogos mais jogados no mundo e é a Coreia do Sul quem domina o Campeonato Mundial de LoL, o principal torneio do jogo, com seis vitórias em onze edições. Refletindo acerca de tal fato, tem-se como objetivo analisar como a cultura de jogos se estabeleceu na Coreia do Sul e como isso influenciou o cenário profissional do LoL. A metodologia utilizada é a exploratório descritiva, por meio de artigos pesquisados nas plataformas *on-line* Periódicos CAPES e Portal UFPR, livros relacionados ao tema, matérias da Internet e por meio da teoria da mundialização, de modo a investigar as relações do *hallyu*, a onda sul-coreana, com o sucesso da Coreia do Sul mundial no League of Legends. Percebe-se, portanto, que o sucesso sul-coreano no LoL tem a ver com perspectivas culturais, relacionadas ao desenvolvimento industrial dos anos 1960, que criaram uma cultura da velocidade. A *ppalli ppalli munhwa* influenciou a cultura de jogos, centrada principalmente na velocidade, e traduzida no sucesso do StarCraft no país. Vindo dos jogos de estratégia, o MOBA, o gênero do LoL, adquiriu muito das características desse gênero, mostrando uma continuação da febre do StarCraft transferida ao LoL, que foi lançado no idioma coreano em 2011. Além disso, pode-se perceber a influência do *player* Faker e da equipe T1, único time a ter mais de uma vitória em um Mundial.

Palavras-chave: *League of Legends*. *Multiplayer Online Battle Arena*. *E-Sports*. Coreia do Sul. *Hallyu*.

ABSTRACT

South Korea has gone through an informatization process in the late 1990s, consequence, primarily, of the Asia-Pacific 1997 Financial Crisis. The government policies and sociocultural aspects of the Korean population helped the boom of PC *bang*, the computer rooms where most people go to play games. Lineage and Starcraft created a gaming culture—people played for fun, but also to compete, one of the grassroots for e-Sports. Nowadays, League of Legends is one of the most played games in South Korea and worldwide. South-Korean players dominate the professional scenario, winning 6 of 11 League of Legends Worlds Championships, the main competition in the Game. This dissertation aims to investigate how the gaming culture was established in South Korea and how it influenced the League professional scenario. An exploratory and descriptive methodology was used, through papers from the online platforms Periódicos CAPES and Portal UFPR, books, google research the theory of globalization, to investigate the relations of Hallyu, the South Korean wave, with the success of South Korea in League of Legends. South Korean success is due to cultural factors, and related to the 1960s industrial development. The *ppalli ppalli munhwa* (chop chop culture), centered on speed, influenced gaming culture. MOBA, the LoL genre, acquired many of the RTS characteristics, showing a continuation of the StarCraft fever. In addition, the influence of the south-Korean player Faker and the team T1, created the idea that South Koreans are better at this specific game, and there is a gap that could never be closed — until the emergence of China as one of the main and most powerful League regions.

Keywords: League of Legends. Multiplayer Online Battle Arena. E-Sports. South Korea. Hallyu.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – LEAGUE OF LEGENDS	35
FIGURA 2 – COREIA DO NORTE E COREIA DO SUL	47
FIGURA 3 – MANCHÚRIA E ARREDORES	49
FIGURA 4 – RIOS	50
FIGURA 5 – GOGURYEO, BAEKJE E SILLA	51
FIGURA 6 – TEMPLO DE BULGUOKSA.....	53
FIGURA 7 – SOHN “KITEI SON” KEECHUNG	62
FIGURA 8 – JOGOS OLÍMPICOS DE 1988.....	79
FIGURA 9 – COPA DO MUNDO DE 2002 EM SEOUL	80
FIGURA 10 – I LOVE PC BANG	84
FIGURA 11 – PONG (1972).....	85
FIGURA 12 – EXEMPLO DE PLACAR DE PONTUAÇÃO.....	87
FIGURA 13 – <i>THE NATIONAL SPACE INVADERS TOURNAMENT</i>	88
FIGURA 14 – ERIC GINNER E OK-SOO HAN	89
FIGURA 15 – THE FRAG.....	94
FIGURA 16 – COUNTER-STRIKE (1999).....	95
FIGURA 17 – <i>PPALLI PPALLI MUNHWA</i>	105
FIGURA 18 – PROPÓSITO DO USO DOS <i>INTERNET CAFES</i>	110
FIGURA 19 – POSSE DE CONSOLES.....	111
FIGURA 20 – IMAGENS DO PC BANG.....	115
FIGURA 21 – COMO CONSEGUIR INFORMAÇÕES SOBRE JOGOS	118
FIGURA 22 – LINEAGE I E LINEAGE II	126
FIGURA 23 – LINEAGE	127
FIGURA 24 – STARCRAFT	131
FIGURA 25 – SKY PRO LEAGUE 2005	142
FIGURA 26 – SSG LEVANTANDO A <i>SUMMONER’S CUP</i>	147
FIGURA 27 – WARCRAFT III.....	149
FIGURA 28 – MAPA SIMPLIFICADO	152
FIGURA 29 – SUMMONER’S RIFT	155
FIGURA 30 – ROTAS E <i>NEXUS</i>	156
FIGURA 31 – TORRES E INIBIDORES.....	157
FIGURA 32 – <i>MINIONS</i>	158

FIGURA 33 – OBJETIVOS NEUTROS	159
FIGURA 34 – LOGO DA LPL	164
FIGURA 35 – LOGO DE LCS.....	164
FIGURA 36 – LOGO DA LCK.....	165
FIGURA 37 – LOGO DA LEC.....	165
FIGURA 38 – LOGO DO CBLol	166
FIGURA 39 – LOGO DA LCL	166
FIGURA 40 – LOGO DA LJL.....	167
FIGURA 41 – LOGO DA LLA	167
FIGURA 42 – LOGO DA PCS	168
FIGURA 43 – LOGO DA OPL	168
FIGURA 44 – LOGO DA TCL.....	169
FIGURA 45 – LOGO DA VCS	169
FIGURA 46 – CAMPEONATO DE 2011	171
FIGURA 47 – FINAL DO MUNDIAL DE 2017	179
FIGURA 48 – LOGOS DA RIFT RIVALS	180
FIGURA 49 – MUNDIAL DE 2020.....	184
FIGURA 50 – HANBOK AHRI	191
FIGURA 51 – SHIMBARAM TAR SHACO	193
FIGURA 52 – LOGO DA <i>LEAGUE OF LEGENDS THE CHAMPIONS SPRING</i> 2012	194
FIGURA 53 – CAMPEONATO DE 2014 NA COREIA DO SUL.....	197
FIGURA 54 – CAMPEONATO DE 2018 NA COREIA DO SUL.....	199
FIGURA 55 – BURN IT ALL DOWN.....	202
FIGURA 56 – A JORNADA DE UM PROFISSIONAL COREANO: O PC <i>BANG</i>	245
FIGURA 57 – ENEMY	247

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – NÚMERO DE JOGADORES SUL-COREANOS PARTICIPANTES DE MUNDIAIS.....	200
--	-----

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – NÚMERO DE PC <i>BANG</i> ENTRE 1998–2005.....	112
QUADRO 2 – VENCEDORES DA STARLEAGUE ENTRE 2000 E 2012	137
QUADRO 3 – VENCEDORES DA MSL ENTRE 2002–2011	138
QUADRO 4 – INFORMAÇÕES DAS FINAIS DA WCG	140
QUADRO 5 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2011	172
QUADRO 6 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2012	173
QUADRO 7 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2013	175
QUADRO 8 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2014	176
QUADRO 9 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2015	176
QUADRO 10 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2016	177
QUADRO 11 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2017	178
QUADRO 12 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2018	181
QUADRO 13 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2019	181
QUADRO 14 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2020	183
QUADRO 15 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2021	185
QUADRO 16 – PREMIAÇÃO ENTRE 2011–2021	185

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – RESULTADOS DO MUNDIAL DE LoL	36
TABELA 2 – POLÍTICAS RELACIONADAS À INDÚSTRIA DE JOGOS	100
TABELA 3 – RESULTADOS DA WCS	143

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

3D	- Três Dimensões
ADC	- Attack-Damage Carry
ADSL	- Linha Digital Assimétrica para Assinante
APM	- Ações Por Minuto
ARAM	- All Random All Mid
CBLOL	- Campeonato Brasileiro de League of Legends
CEP	- Colégio Estadual do Paraná
CP	- Pontos de circuito
CPL	- Cyberathlete Professional League
CS	- Counter-Strike
CS	- Creep Score
CSAT	- Teste de Habilidade Acadêmica
CS:GO	- Counter-Strike: Global Offensive
CT	- Contra-terrorista
DOTA	- Defense of the Ancients
DPL	- Partido Democrático Liberal
DWANGO	- Dial-up Wide-Area Network Game Operation
E3	- Thrid Electronic Entertainment Expo
EM	- European Masters
ERL	- European Regional League
ESL	- Electronic Sports League
FMI	- Fundo Monetário Internacional
FPS	- First Person Shooter
GC	- Grand Chase
GPL	- Garena Premier League
HP	- Health Points
IeSF	- International eSports Federation
IG	- Invictus Gaming
IP	- Internet Protocol
KCIA	- Agência Central de Inteligência Coreana
KDA	- Kill, Death, Assistance
KeSPA	- Korean e-Sports Association

LAN	- Local Area Network (rede de área local)
LCK	- League of Legends Champions Korea
LCS	- League Championship Series
LEC	- League of Legends European Championship
LJL	- League of Legends Japan League
LoL	- League of Legends
LPL	- The Tencent League of Legends Pro League
LP	- League Points
MCT	- Ministério da Cultura e Turismo
MD3	- Melhor de 3
MD5	- Melhor de 5
MIC	- Ministério da Informação e Comunicação
MLG	- Major League Gaming
MMORPG	- Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
MMR	- Matchmaking Rating
MOBA	- Multiplayer Online Battle Arena
MSI	- Mid-Season Invitation
NAEA	- Avaliação Nacional do Rendimento Escolar
NCU	- Conferência Nacional para Unificação
NES	- Nintendo Entertainment System
NPC	- Personagem não-jogável
OGA	- Online Games Association
ONG	- OnGameNet Champions
OPL	- Oceanic Pro League
PC	- Personal computer (computador pessoal)
PCS	- Pacific Championship Series
PDL	- Ponto de liga
PS	- PlayStation
PVP	- Player Versus Player
RP	- Riot Points
RTS	- Real Time Strategy
SKT	- SK Telecom T1
SSG	- Samsung Galaxy
TCL	- Turkish Championship League

TFT	- Teamfight Tactics
THE FRAG	- The Foremost Roundup of Advanced Games
TIC	- Tecnologia de Informação e Comunicação
TSM	- Team SoloMid
ULT	- Ultimate
WC1	- Warcraft I
WC2	- Warcraft II
WC3	- Warcraft III
WCG	- World Cyber Games
WCS	- World Championship Series
WEG	- World eSports Games
WOW	- World of Warcraft

GLOSSÁRIO

AEON OF STRIFE: Mapa customizado de StarCraft.

ANIME: De *animation*, são os desenhos animados japoneses.

ARCADE: Nome em inglês para “fliperama”.

ATARI: Empresa de jogos dos Estados Unidos que ficou famosa nos anos 1970 e 1980 por seus jogos de fliperama e *console*.

BAP: Palavra em coreano que significa “arroz” ou “comida”.

BLIZZARD ENTERTAINMENT: Editora e desenvolvedora de jogos da California, comprada recentemente pela Microsoft por aproximadamente 68 bilhões.

CALL OF DUTY: Jogo de FPS da Activision.

CAMPEÃO: É a denominação dada aos personagens dentro do jogo League of Legends.

CELULAR: Ou telefone celular, é um aparelho de comunicação por ondas.

CONSOLE: Aparelho capaz de rodar jogos.

COSPLAY: Atividade de se vestir como um personagem.

COUNTER-STRIKE: Jogo de FPS publicado pela Valve Corporation.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE: Segunda versão do jogo Counter-Strike.

COVID 19: Doença viral que gerou uma pandemia mundial no final dos anos 2019, e continuou durante a data de finalização deste trabalho.

CREEP: Nome dado aos personagens não jogáveis do DOTA que, ao serem eliminados, dão experiência e ouro ao *player* que o fez.

DEFENSE OF THE ANCIENTS: Mapa customizado do jogo Warcraft III.

DEFENSE OF THE ANCIENTS 2: Jogo de MOBA lançado pela Valve Corporation em 2012.

DORAMA: Da palavra “drama”, generalizou-se como as séries vindas da Ásia.

DRAFT: Fase de escolha de campeões no LoL.

ELO: São as divisões do sistema de ranqueamento de acordo com nível de habilidade.

ESSÊNCIA AZUL: Dinheiro dentro do LoL.

E-SPORTS: Do inglês, é esporte eletrônico, que corresponde ao jogo eletrônico profissional e suas ligas.

FAKER: Nickname de Lee SangHyeok, jogador da LCK.

FANDOM: Grupo de pessoas que gosta de determinada coisa.

FIRST PERSON SHOOTER: Gênero de jogo que corresponde ao tiro em primeira pessoa, em que o jogador e o personagem possuem o mesmo ponto de visão.

FLIPERAMA: Máquina de jogos, usualmente com controles logo à sua frente e uma tela de pontuação.

FREE-TO-PLAY: Do inglês, “gratuito para jogar”. Logo, são jogos disponíveis gratuitamente.

GAME: Nome em inglês para “jogo”.

GARENA: Empresa provedora de plataforma de Internet.

GRAND CHASE: Jogo coreano que envolve tanto o PVP quanto o modo história.

HALF-LIFE: Jogo de FPS da Valve Corporation de 1996.

HEALTH POINT: São os pontos de vida de um personagem ou estrutura.

HEARTHSTONE: Jogo de cartas de estratégia on-line.

HEROES OF NEWERTH: Jogo de MOBA publicado pela S2 Games em 2010.

HEROES OF THE STORM: Jogo de MOBA publicado pela Blizzard Entertainment em 2016.

HERÓI: Nome dado ao personagem dentro do League of Legends.

INIBIDOR: Estrutura presente dentro da maioria dos jogos de MOBA.

INTERNET: Rede de conexões globais que permite o compartilhamento entre dispositivos instantaneamente.

JOGABILIDADE: Modo de se jogar um jogo.

JUNGLE: Floresta, selva.

KNIGHT: Cavaleiro. É uma classe de personagem dentro do Tibia.

K-POP: Música pop coreana (*Korean-pop*).

LAN HOUSE: Local de concentração de computadores onde se paga uma taxa para utilizá-los.

LEAGUE OF LEGENDS: Jogo de MOBA lançado pela Riot Games.

LINEAGE: Jogo de MMORPG produzido pela empresa sul-coreana NCSoft em 1998.

MATCHMAKNG RATING: Processo de conectar os jogadores durante uma partida, de acordo com suas habilidades.

MICROSOFT: Empresa estadunidense de *softwares* de computador.

MINECRAFT: Jogo eletrônico de sandbox.

MINION: Nome da tropa, um NPC dentro do LoL.

MMORPG: Jogo de interpretação de papéis em múltiplos jogadores.

MOD: Nome dado a um mapa modificado dentro de um outro jogo.

MODDER: Nome dado ao usuário que faz o *mod*.

MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA: Gênero de jogo que consiste em duas equipes se enfrentando em um mapa.

MULTIPLAYER: Do inglês, multijogadores, significando que vários jogadores podem jogar ao mesmo tempo.

MSN: Rede social da Microsoft que permitia a troca de mensagens instantâneas em tempo real, descontinuado em 2013.

MUNDIAL: Apelido do Campeonato Mundial de League of Legends.

MYANIMELIST: Rede social que visa a divulgação de informações a respeito de animes e mangás, e permite que o usuário possa marcar quais destes ele já viu ou leu.

NARUTO: É um anime de 1998 que conta a história de Naruto Uzumaki, um garoto excluído de sua vila que tem o sonho de se tornar líder de sua vila.

NEXUS: Estrutura presente dentro da base do jogo *League of Legends*, que possui uma barra de pontos de vida, e pode ser destruída caso essa chegue a zero.

NICKNAME: Do inglês, significa apelido, e corresponde nos jogos eletrônicos ao nome colocado na conta ou no avatar, e é o modo como o jogador é conhecido dentro do universo.

NPC: Personagem dentro de um jogo que não pode ser jogado pelo *player*.

ON-LINE: Algo ou alguém que está conectado à Internet.

ORKUT: Rede social que permitia a criação de perfis pessoais e interação por meio de comunidades, fóruns e mensagens instantâneas.

OURO: Dinheiro dentro da partida do LoL.

OVERWATCH: Jogo de FPS da Blizzard.

PAX09: Evento de jogos.

PC BANG: São as lan houses sul-coreanas, caracterizadas por seu foco em jogos eletrônicos.

PLAYSTATION: Console da Sony.

PONG: Jogo eletrônico da Atari lançado em 1972.

PONTOS DE VIDA: Quantidade de vida que um personagem tem. Caso chegue a zero, este é eliminado.

PORTATIL: Jogo que pode ser transportado, como o Game Boy da Nintendo.

RAINBOW SIX SIEGE: Jogo de FPS da Ubisoft.

REAL TIME STRATEGY: Gênero de jogo com perspectiva aérea, em terceira pessoa, que corresponde a montar estratégias por meio de construções, armamento e exércitos, com o objetivo de destruir as construções inimigas.

RIOT GAMES: Empresa desenvolvedora dos jogos League of Legends, TeamFight Tactics e Valorant.

RIOT POINTS: Dinheiro dentro do LoL adquirido por meio de compra.

ROLE-PLAYING: Interpretação de papéis; nos jogos, está associado ao ato de incorporar um personagem.

ROSHAN: Objetivo neutro do DOTA.

SAMSUNG GALAXY: Antigo time de LoL da LCK.

SCORE SCREENS: São as telas de pontuação que eram disponibilizadas nas máquinas de fliperamas.

SEASON: Temporada.

SELVA: Região entre as rotas dentro de um mapa de MOBA.

SK TELECOM: Empresa de telecomunicação sul-coreana que possui diversos times de diferentes *e-Sports*.

SKINS: Objeto estético comprável, usado para mudar o visual de um personagem ou objeto.

SMITE: Jogo de MOBA desenvolvido pela Hi Rez Studios em 2014.

SOFTWARE: sequência de instruções para serem interpretadas por um computador, que busca executar uma tarefa específica.

SPACE INVADERS: Jogo desenvolvido pela empresa Atari, com o objetivo de destruir ondas de naves de alienígenas que buscam invadir a Terra.

STARCRAFT: É um jogo de RTS que corresponde a juntar recursos para destruir as construções inimigas.

STEAM: Um software de gestão de direitos digitais criado pela Valve Corporation.

STREAMING: Ato de transmitir em tempo real, por meio da internet, feito em plataformas como Twitch e Youtube, entre outras.

SUMMONER'S CUP: Prêmio dado aos vencedores do Mundial de LoL.

SUMMONER'S RIFT: Mapa principal do LoL.

TEAMFIGHT: Batalha em grupo.

TENCENT: Portal de serviços de Internet.

TENNIS FOR TWO: Jogo de simulação de tênis.

TIBIA: Jogo de MMORPG.

TORRE: Estrutura presente dentro dos jogos de MOBA.

TUMBLR: Rede social que permite o compartilhamento de fotos, imagens e texto, por meio da criação de um blog pessoal.

TWITCH: Site de streaming.

TWITTER: Rede social que permite postagem de mensagens, fotos e vídeos em tempo real.

ULTIMATE: Também chamada de ult, é a última *skill*.

VALORANT: Jogo de FPS lançado pela Riot Games.

VALVE CORPORATION: Empresa desenvolvedora de jogos norte-americana.

WARCRAFT: Série de jogos de RTS da Blizzard, com suas versões I, II e III publicadas em 1994, 1995 e 2002 respectivamente.

WORLD OF WARCRAFT: Jogo de MMORPG da Blizzard publicado em 2004.

YOUTUBE: Site para postagem de vídeos e de *stream*.

SUMÁRIO

1 BOAS-VINDAS AO RIFT: UMA APRESENTAÇÃO AO TEMA	27
1.1 ESCOLHA SEU CAMPEÃO: SOBRE A AUTORA	27
1.2 EXPLORE E DESCUBRA: INTRODUÇÃO AO TRABALHO	32
1.2.1 Objetivo: destrua a base!.....	37
1.3 ATRAVÉS DA NEVOA: JUSTIFICATIVA	38
1.4 CONFIGURAÇÕES DO JOGO: METODOLOGIA.....	40
1.5 ABRINDO CAMINHO ENTRE AS TORRES: ESTRUTURA DO TRABALHO	44
2 “A TERRA DA MANHÃ CALMA”: UM MERGULHO NO PASSADO DA DAEHAN MINGUK.....	46
2.1 DA ANTIGA À NOVA JOSEON: A FORMAÇÃO DO REINO EREMITA	47
2.2 O JAPÃO E A COREIA COMO UM: O PERÍODO COLONIAL	57
2.3 YUG I O: O INCIDENTE DO 25 DE JUNHO	63
2.4 “O MILAGRE DO RIO HAN”: O DESENVOLVIMENTO DA COREIA DO SUL ...	65
2.4.1 A educação na Coreia do Sul.....	71
2.4.2 “O mundo para Seoul, Seoul para o mundo”: o esporte na Coreia do Sul	76
3 UMA NAÇÃO GAMER: APONTAMENTOS DO DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DOS E-SPORTS NA COREIA DO SUL	82
3.1 “PUSH START BUTTON”: A MANIFESTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO E-SPORTS.....	84
3.2 “ATRASADOS PARA INDUSTRIALIZAR, MAS À FRENTE EM INFORMAÇÃO”: O PROCESSO DE INFORMATIZAÇÃO DA COREIA DO SUL	96
3.3 A CONVERGÊNCIA DO ON-LINE E DO OFF-LINE: A EMERGÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DOS PC BANG	107
3.3.1 As <i>arcades</i> do século XXI: aproximações entre as casas de fliperama e os PC <i>bang</i>	121
3.3.2 “Entre no mundo do <i>Lineage</i> ”: uma hibridização do real e do virtual	124
3.4 “CONQUISTANDO A GALÁXIA”: OS E-SPORTS NA COREIA DO SUL E O STARCRAFT	130
4 “ACABOU A HORA DO CHÁ”: A COREIA DO SUL NO CENÁRIO PROFISSIONAL DE LEAGUE OF LEGENDS	146
4.1 “SÃO COMO MARINHEIROS DE PRIMEIRA VIAGEM”: OS JOGOS DE RTS E O SURGIMENTO DO MOBA	148

4.2 “PRAZER EM CONHECER VOCÊ”: UMA INTRODUÇÃO AO <i>LEAGUE OF LEGENDS</i>	153
4.3 “É HORA DO DUELO”: O MUNDIAL E O <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> PROFISSIONAL	161
4.4 “QUANDO VOCÊ TEM TALENTO, NÃO TEM ESSA HISTÓRIA DE ‘TIRO DE SORTE’”: ESTUDANDO A LCK	188
5 “IT’S JUST A GAME”: OS <i>E-SPORTS</i> ATRAVÉS DAS LENTES DA GLOBALIZAÇÃO, DA MUNDIALIZAÇÃO E DO ESPORTE	205
5.1 GLOBALIZAÇÃO, MUNDIALIZAÇÃO E CULTURA: APRESENTAÇÃO DE CONCEITOS E PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES AO FENÔMENO “ <i>E-SPORTIVO</i> ”	207
5.2 “TODOS ESTÃO ASSISTINDO ATRAVÉS DOS SEUS OLHOS”: GLOBALIZANDO OS ESPORTES E OS <i>E-SPORTS</i> POR MEIO DA TECNOLOGIA	224
5.3 DOS JOGOS ELETRÔNICOS AOS <i>E-SPORTS</i> : ESPORTIVIZAÇÃO, PROFISSIONALIZAÇÃO E ESPETACULARIZAÇÃO DOS <i>GAMES</i>	231
6 <i>GOOD GAME</i>: CONSIDERAÇÕES FINAIS	239
REFERÊNCIAS.....	251
APÊNDICE 1 – PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> ENTRE 2011 E 2021	270

1 BOAS-VINDAS AO RIFT: UMA APRESENTAÇÃO AO TEMA

Ao se analisar o cenário profissional de *League of Legends* (LoL), composto pelas ligas regionais e pelos campeonatos principais, sendo eles o *Mid-Season Invitational* (MSI) e o Campeonato Mundial de League of Legends (ou somente Mundial) (FERREIRA; MARCHI JÚNIOR, 2021), percebe-se a dominância asiática, no sentido de vitórias e na influência de estratégias. Tal afirmação é corroborada pelos dez (10) de onze (11) campeonatos sendo ganhos por equipes vindas da Ásia, com times de Taiwan, China e Coreia do Sul.

Ao focar especificamente na Coreia do Sul, percebe-se que o país teve mais da metade dessas vitórias, levando para casa seis títulos de campeões mundiais nos anos de 2013, 2014, 2015, 2016, 2017 e 2020. Isso deu aos *players* sul-coreanos e a região de LCK (principal liga de LoL do país) um *status* de “melhores do mundo” — hegemonia que foi, aparentemente, quebrada com as vitórias da LPL, liga chinesa, nos Mundiais de 2018, 2019 e 2021.

Poderia-se colocar, de forma simplificada, como questão norteadora deste trabalho a pergunta: **por que os sul-coreanos são bons no League of Legends?** Colocando-a em uma linguagem mais formal, temos como pauta de reflexão para essa pesquisa: **quais os agentes responsáveis e como se estabeleceu a supremacia sul-coreana dentro do jogo *League of Legends*?**

1.1 ESCOLHA SEU CAMPEÃO: SOBRE A AUTORA

Costumo dizer que não seria quem sou hoje se não fosse a Internet. Penso que isso está relacionado com a geração em que nasci, a qual passou por uma breve transição da popularidade dos computadores, e que muitas das minhas características de personalidade e modo de pensar sejam influenciados por isso. Acredito, porém, que tenha sido mais além, por conta de meu envolvimento pessoal.

Nasci em 1998 e cresci em Curitiba, capital do Paraná, em uma área afastada do centro da cidade, numa rua com somente cinco casas. Todos meus vizinhos eram adultos. Passava grande parte do tempo com meu irmão, três anos mais velho. As escolas onde estudei, pequenas, eram longe de onde morava. Enquanto no ensino fundamental meus amigos voltavam aos seus lares a pé, juntos, visto que moravam por perto, eu necessitava esperar minha mãe, que me buscava de carro. Não fazia

atividades extracurriculares ou via outras pessoas após o período escolar com exceção de meu irmão, até começarmos a estudar em turnos diferentes — eu de manhã e ele à tarde, o que resultou em certo isolamento. Com meus pais passando o dia fora e só voltando à noite, parecia que acabaria em um mundo solitário. Tal fato não aconteceu, porém, por conta da Internet.

Tudo iniciou com a apresentação dos *animes* — os desenhos animados japoneses — por meio da televisão aberta, que assistia sempre antes do almoço. A curiosidade de saber o resto da história sem ter que esperar o dia seguinte — visto que somente um capítulo de vinte e cinco minutos era transmitido por dia — me fez procurar o restante dos episódios de *Naruto*¹ na internet. Passei a me aventurar nesse mundo, assistindo *animes* com dublagem em japonês e legenda em português.

Conheci, também nessa época, o *k-pop* — a música *pop* sul-coreana —, e passei a consumir outras formas de mídia do país, como programas de televisão e *doramas*², além de desenvolver uma curiosidade pelo idioma — o qual estudei e ainda estudo, desenvolvendo o nível iniciante/avançado. Ingressei em uma grande comunidade *on-line* com pessoas que tinham os mesmos interesses, possibilitado por redes sociais como Twitter, Tumblr, Orkut, MyAnimeList e MSN. Minha vida social, então, se configurava na escola, com meus “amigos da vida real” e em casa, com meus “amigos virtuais” — pessoas que eu conhecia somente pela internet, onde falávamos sobre *animes*, música e, depois de um tempo, sobre jogos.

Apesar de nunca ter jogado ativamente — tenho sempre minhas desculpas, a principal de que sou ruim —, o círculo de amigos que criei naquela época era composto de pessoas que jogavam diferentes *games*³ — meu próprio irmão é um amante dos jogos eletrônicos, tanto de *console*⁴, quanto de computador. Só comecei a jogar de verdade quando ele me apresentou ao *Grand Chase*⁵ (GC). Minha idade

¹ É um *anime* lançado em 2002. Conta a história de Naruto Uzumaki, um garoto que possui o desejo de se tornar um ninja e o líder de sua vila. Mais informações a respeito podem ser acessadas na página do *myanimelist*: <https://myanimelist.net/anime/20/Naruto?q=naruto&cat=anime>. Acesso em: 05 set 2020.

² Nome dado às séries asiáticas

³ Em português: jogos. Aqui, *game* será utilizado como sinônimo de “jogo eletrônico”.

⁴ Nome utilizado para se referir a um aparelho em que se joga um jogo (exemplos: XBOX 360, Nintendo Wii e Playstation IV). Se duas pessoas diferentes compram um mesmo *console*, ambas têm acesso ao mesmo tipo de tecnologia. Difere-se, portanto, do computador, já que cada aparelho se distingue — em placa de vídeo e memória, por exemplo (MONTEIRO, 2013).

⁵ GC era um jogo da *KOG Studios* trazido ao Brasil pela *Level Up Games*. Possuía dois modos principais: o PVP e o *Story Mode*. No PVP (*player versus player*; jogador contra jogador, traduzido),

me é nebulosa, mas eu devia ter perto dos doze anos. Na época, tínhamos um horário regulado por nossos pais: somente podíamos mexer no computador duas horas por dia. Era nesse espaço de cento e vinte minutos que eu jogava. Passei os primeiros dias na conta do meu irmão até que criei a minha própria: Magaquina — um nome nem um pouco criativo, que misturava “Magali”, minha personagem favorita de “A Turma da Mônica”, e “*quina*”, o modo *aportuguesado* que chamávamos a classe *knight* do *Tibia*⁶ — outro jogo que cheguei a jogar por um curto período, mas que não me aprofundei por ser totalmente em inglês e eu não ter conhecimento da língua na época.

Virei uma grande influência para meus amigos virtuais, pois lembro que todos haviam começado a jogar GC por minha causa. Passávamos horas dentro do universo do jogo enquanto tentávamos melhorar nossas contas. Ao mesmo tempo, meus pais perceberam que não adiantava nos barrar de passarmos tempo *on-line*, visto que aquilo não influenciava nosso rendimento na escola e de fato tínhamos uma vida social dentro do computador. Dediquei muito do meu tempo ao GC, mais especificamente à minha personagem favorita, Amy. Joguei outros jogos, também, mas nenhum para mim se assemelhou ao *Grand Chase*, tanto em sua jogabilidade⁷ quanto ao impacto na minha vida.

Foi em 2012 que joguei *League of Legends* pela primeira vez. Minha conta se chamava “*IllNeverDie*”⁸. Não me apaixonei pelo jogo de primeira — talvez nem de segunda. A verdade era que o achava complicado. Havia muitas dinâmicas, detalhes e personagens, e foi, em seu início, intimidador. Para ajudar, não existia o servidor brasileiro. Jogávamos no norte-americano, o que significava que não só a conexão era péssima, mas também que o jogo era inteiramente em inglês e, por mais que nessa época eu já tivesse um entendimento melhor do idioma, ainda me era estranho.

competia-se com outros jogadores, em jogos de um contra um, dois contra dois, ou três contra três, acumulando-se assim *status* de vitória e aumentando seu elo no jogo, ou seja, sua classificação. No *Story Mode* (modo história), havia diversos mapas e fases, onde devia-se derrotar monstros e completar missões, com o intuito de *upar* (verbo utilizado nos jogos, vindo do inglês *up*, significando “subir”, “aumentar”) o nível da sua conta, além de completar a história. O jogo foi encerrado em 2015 (UOL, 2015).

⁶ *Tibia* é um MMORPG desenvolvido pela CipSoft, em que se escolhe uma classe para iniciar — cavaleiro, feiticeiro, druida ou paladino — e, com ela, deve-se acumular dinheiro e derrotar monstros para melhorar seu personagem, enquanto se explora o mapa do jogo.

⁷ Jogabilidade se refere ao modo de jogar (se é em primeira ou terceira pessoa; como o jogo se desenvolve; como são os comandos etc.).

⁸ Em português: “eu nunca morrerei”.

Quando o servidor brasileiro saiu em 2012, cheguei a jogar somente por alguns meses, mas não foi algo constante, pois a jogabilidade não me agradava tanto.

Acabei me afastando de todo esse mundo quando iniciei o ensino médio no Colégio Estadual do Paraná (CEP) em 2013, principalmente quando passei a estudar para o vestibular em 2015. A escolha do curso foi feita às pressas, pois estava em dúvida entre Letras e Educação Física — a primeira opção por conta da minha paixão por idiomas, escrita e literatura; a segunda, influenciada por amigos formados que trabalhavam no setor de lazer e meu antigo treinador de atletismo, esporte que pratiquei entre 2014 e 2015 no contraturno. Recordo-me que me lembrei de realizar a inscrição no último dia do prazo, o que me fez ter que tomar uma decisão rápida. A área da Educação Física me chamava a atenção em vários sentidos, principalmente a área de lazer e recreação, e por fim acabou sendo o curso escolhido.

Durante a graduação, que iniciei em 2016, passei por diversas áreas, da ginástica artística à academia. Também acabei, em 2017, realizando uma iniciação científica em biomecânica, sob orientação do professor Gleber Pereira, em que estudei a fragilidade em idosos, mais especificamente a população pré-fragil, e o efeito do treinamento funcional realizado, coincidentemente, com jogos digitais (especificamente com o *console* WII). A experiência me agregou profundamente e foi minha primeira introdução ao mundo acadêmico, porém sentia que não me encaixava naquela linha de pesquisa e a Educação Física passou a me parecer um lugar que não pertencia.

Com essa dúvida em minha mente, meu amor por *animes*, *k-pop* e jogos voltou com extrema força. Comecei a acompanhar os campeonatos de *League of Legends*, pois apesar de não jogar, percebi que me divertia muito assistindo. Foi engraçado, pois o jogo havia mudado muito — em gráficos, itens, número de personagens etc. Há uma situação em específico que me marcou, em um dia que chamei meu irmão para assistir a uma das partidas do profissional comigo. Era da SK Telecom T1, conhecida como SKT (hoje se chama T1), uma equipe sul-coreana, contra um time não-asiático. Lembro-me perfeitamente do comentário que ele fez quando o convidei: “não tem graça assistir. A SKT vai ganhar. A Coreia do Sul sempre ganha”.

Também me recordo de uma entrevista⁹ com os jogadores profissionais brasileiros de LoL, Felipe “BrTT” Gonçalves, Gabriel “Tockers” Claumann, e Caio “Loopk” Almeida¹⁰. Em resposta a uma das perguntas, relacionadas ao cenário brasileiro de LoL, o BrTT acabou falando que “se todo time [brasileiro] tivesse dois coreanos, a gente tinha chance [no campeonato mundial]”. Embora esses comentários possam ser interpretados de formas diversas — como um pré-conceito existente, por exemplo —, percebi que refletia algo interessante: o fato de a Coreia do Sul dominar, até então, o cenário profissional do jogo. Algo curioso que me gerou uma dúvida: por quê?

Tal inquietação, porém, me parecia ser impossível de ser respondida, ao menos dentro do curso de bacharel em Educação Física. Existe até um documento em meu computador, criado em 2016, com uma lista de artigos sobre *League of Legends* que havia separado pensando em um futuro estudo. Era uma ideia de tema de monografia, mas depois de tê-lo feito, não cogitei mais estudar algo parecido — não porque não acredito na expressão do jogo eletrônico como esporte, e sim porque só havia visto os *e-Sports* serem abordados uma vez durante a graduação, em uma apresentação de trabalho feita pelos próprios alunos (sobre *League of Legends*, inclusive), a qual pouca atenção foi dada.

Foi então que, no terceiro ano da faculdade, no sexto semestre, cursei a disciplina de Sociologia do Esporte, ministrada pelo professor Wanderley Marchi Júnior. O trabalho principal era um seminário com tema sorteado. Fiz equipe com mais dois colegas e acabamos sendo os últimos no sorteio. O tema que ninguém queria — nem mesmo nós — ficou conosco: “esporte, tecnologia e virtualização”. Não sabíamos sobre o que fazer, então lembro de sugerir ao grupo: “a gente pode falar sobre esportes eletrônicos. Sobre *League of Legends*”.

Disso veio meu trabalho de conclusão de curso, intitulado “Bem-vindos à *Summoner’s Rift*: os *esports* e a profissionalização do *League of Legends*”. Depois de passar por diversas áreas durante a graduação, parecia finalmente ter encontrado um lugar em que me encaixava e uma área perfeita para abordar as discussões que guardava em minha cabeça. Incentivada pelo professor Wanderley Marchi Júnior —

⁹ A entrevista citada foi feita no canal “Shot da Caju”, postada em 19 de abril de 2019. O conteúdo está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jPejaCLCNDg>. Acesso em: 10 ago. 2020.

¹⁰ Ao se referir aos jogadores, optou-se por colocar o *nickname* (nome pelo qual são identificados dentro do jogo) entre o nome e o sobrenome — estrutura que será seguida ao decorrer do trabalho.

quem havia sido meu orientador durante a monografia e, hoje, do mestrado acadêmico —, acabei entrando no curso de pós-graduação para, enfim, tentar sanar minhas dúvidas e, também, aumentar o número de estudos brasileiros acerca do esporte eletrônico dentro da Sociologia do Esporte e da Educação Física. Busquei, conforme ele próprio costuma dizer, um tema que me traz “brilho aos olhos”. Assim, apresento a você, caro leitor, este trabalho.

1.2 EXPLORE E DESCUBRA: INTRODUÇÃO AO TRABALHO

Alguns jogos eletrônicos, com o surgimento de competições oficiais envolvendo dinheiro e espectadores, profissionalizaram-se (CARBONIE *et al.*, 2018) e, para uma parcela de jogadores, viraram uma opção de carreira (FAUST *et al.*, 2013). O jogador, que antes jogava somente por diversão, passou a definir o jogo eletrônico como seu trabalho, o que possibilitou a emergência da figura do *pro player*, o jogador profissional. Esses *games*, focados no competitivo e no rendimento, foram denominados *e-Sports*¹¹ — os esportes eletrônicos¹² (BÁNYAI *et al.*, 2018).

Tal cenário tem suas origens no início dos anos 1970 com a circulação em massa dos primeiros jogos de fliperama¹³ como o *Pong*¹⁴, lançado pela empresa Atari em 1972. Foi somente nos anos 1980, entretanto, que a indústria se expandiu totalmente, com o crescimento da popularidade entre a população jovem, principalmente entre 1980 e 1981. Com isso, alguns administradores de casas de fliperamas e criadores de jogos começaram a organizar torneios (BOROWY; JIN, 2013) — por exemplo, em 1980, a Atari organizou a *National Space Invaders Tournament*¹⁵ nos Estados Unidos, considerada a primeira grande competição de videogames, que atraiu cerca de dez mil competidores (GOETOMO, 2016; ZHOUXIANG, 2017).

¹¹ Na literatura, diferentes escritas são encontradas para se referir aos esportes eletrônicos. Entre “*esports*”, “*e-Sports*” e “*eSports*”, escolheu-se neste trabalho padronizar-se o uso do termo *e-Sports*, por ser a escrita utilizada na *Korean e-Sports Association* (KeSPA).

¹² *Electronic sports*, em inglês.

¹³ O termo pode se referir tanto à máquina eletrônica de jogo, quanto ao local que dispõem essas máquinas, sendo o último aqui também denominado como “casas de fliperama”.

¹⁴ O *Pong* é um jogo de gráfico em duas dimensões, em que os pixels representam objetos — um ponto simboliza uma bola e linhas verticais retratam raquetes, controladas pelos botões das máquinas de fliperama (BORRIES *et al.*, 2007). Ganha-se pontos caso o adversário não consiga rebater a bola, e o jogador que alcança dez pontos primeiro consegue a vitória.

¹⁵ A *National Space Invaders Tournament* foi uma competição do jogo *Space Invaders*.

Na década seguinte, ocorreu a popularização dos jogos de *console* e de computadores pessoais (PC) (VERA, 2015; DENANI, 2017). De acordo com Denani (2017), ao final dos anos 1990, a difusão dos PCs e a possibilidade de comunicação entre eles viabilizou os jogos multijogadores — que podiam ser jogados por mais de uma pessoa ao mesmo tempo — por meio da Internet e de conexões LAN¹⁶, popularizando-os e multiplicando-os. Além disso, a queda do preço dos eletrônicos permitiu o surgimento de LAN *houses*¹⁷.

Ainda segundo o autor, essa transição se deu, em certa medida, de forma parecida em diversos países, como nos Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul e China, embora se tenha especificidades econômicas e culturais. Quando focamos nas particularidades deste desenvolvimento, percebe-se que essas características instigaram a maneira pela qual os jogos são consumidos em cada região. Alguns autores, inclusive, como Wagner (2006), trazem uma distinção de cultura de jogos eletrônicos no final dos anos 1990 entre a Coreia do Sul, e países como os Estados Unidos e partes da Europa¹⁸ — com a definição de cultura de jogos sendo os próprios jogos, a jogabilidade (a experiência do jogador ao jogar) e as comunidades de jogos (HJORTH; CHAN, 2009).

Na Coreia do Sul¹⁹, percebe-se que uma promoção governamental promoveu aplicações avançadas de telecomunicação, com a privatização e abertura do capital estrangeiro, procurando transformar o país em líder de tecnologia de informação e comunicação (DENANI, 2017; REA, 2019). Não só isso, mas uma crise financeira na metade dos anos 1990, que aumentou as taxas de desemprego e resultou na falência de muitas empresas, foi decisiva para o desenvolvimento da tecnologia. Os PC *bang* — traduzido do coreano como “salas de computador” —, locais que, como as LAN

¹⁶ De acordo com o website Vogel, “LAN é o acrônimo para Local Area Network (Rede Local). Refere-se a um conjunto de computadores que pertencem a uma mesma organização e que estão conectados entre si, em uma pequena área geográfica, por meio da mesma tecnologia”. As informações citadas podem ser acessadas por meio do link: <https://www.vogeltelecom.com/blog/como-funciona-o-lan-to-lan-e-quais-as-vantagens-dessa-opcao/>. Acesso em 15 nov. 2019.

¹⁷ LAN *House* é um estabelecimento onde se paga uma taxa para utilizar um computador com acesso à Internet ou a uma rede local.

¹⁸ Wagner (2006) teorizou que nos Estados Unidos e na Europa jogavam-se mais jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), enquanto na Coreia do Sul jogavam-se mais jogos de estratégia (RTS) e de interpretação de papéis *on-line* (MMORPG).

¹⁹ A Coreia do Sul é um país localizado no sudeste asiático, com uma média de 51 milhões de habitantes e um IDH de 0.906 (WORLDOMETER, sem data; HUMAN DEVELOPMENT REPORT, 2019).

houses, permitem o acesso aos computadores e à internet de alta velocidade por um preço acessível, multiplicaram-se, popularizando a internet de fácil acesso (JIN, 2010; REA, 2019).

Dentro desses locais, duas atividades se destacavam: a venda no mercado financeiro de ações e os jogos *on-line* de computador (GOETOMO, 2016; DENANI, 2017). Dois *games* que fizeram bastante sucesso foram o *Lineage*²⁰ e o *StarCraft*²¹, ambos publicados em 1998 (JIN, 2010). Desde seu lançamento, o *StarCraft* dominou o mercado sul-coreano. Não só isso, também passou a ser jogado competitivamente, com as primeiras ligas sendo criadas neste mesmo ano (JIN, 2010; REA, 2019). Essas competições eram promovidas inicialmente pelos donos dos PC *bang* e passaram a ser televisionadas após a criação de canais de televisão a cabo em 1999 dedicados aos jogos eletrônicos — a OnGameNet e a MBC Games —, além de dois portais na Internet (JIN, 2010; GOETOMO, 2016; DENANI, 2017). Foram os jogadores sul-coreanos que, até 2019, dominaram a *StarCraft II World Championship Series* (WCS), campeonato principal de *StarCraft II*²² — a sequência do jogo lançada em 2010 (DENANI, 2017).

Hoje, o sucesso do *StarCraft* na Coreia do Sul foi ultrapassado por outros jogos, como o *League of Legends* (LoL) (REA, 2019). Lançado em 2009, o LoL é um jogo *free-to-play*²³ — ou seja, gratuito para baixar e jogar (FERRARI, 2013; ROBERTSON, 2015). Sua jogabilidade consiste, em seu modo mais famoso e oficial de competição, de duas equipes de cinco jogadores cada se enfrentando em um mapa nomeado *Summoner's Rift*. Com duas bases localizadas em lados opostos, uma para cada equipe, o objetivo central é destruir o *nexus*, uma estrutura presente dentro da base inimiga, ao mesmo tempo em que se defende seu próprio — ou seja, ganha

²⁰ *Lineage* é um jogo de fantasia medieval passado no reino fantasioso de Aden, onde o jogador cria um personagem entre quatro classes (mago, elfo ou elfo negro, cavaleiro, príncipe/princesa) com o objetivo de matar monstros e concluir missões para aumentar o seu nível. Em jogos do tipo MMORPG, é necessário dividir um mesmo espaço com outros jogadores, formando alianças e trabalhando em conjunto para conseguir alcançar objetivos, como aumento de nível, conseguir itens etc. (KRIKKE, 2003; WAGNER, 2006).

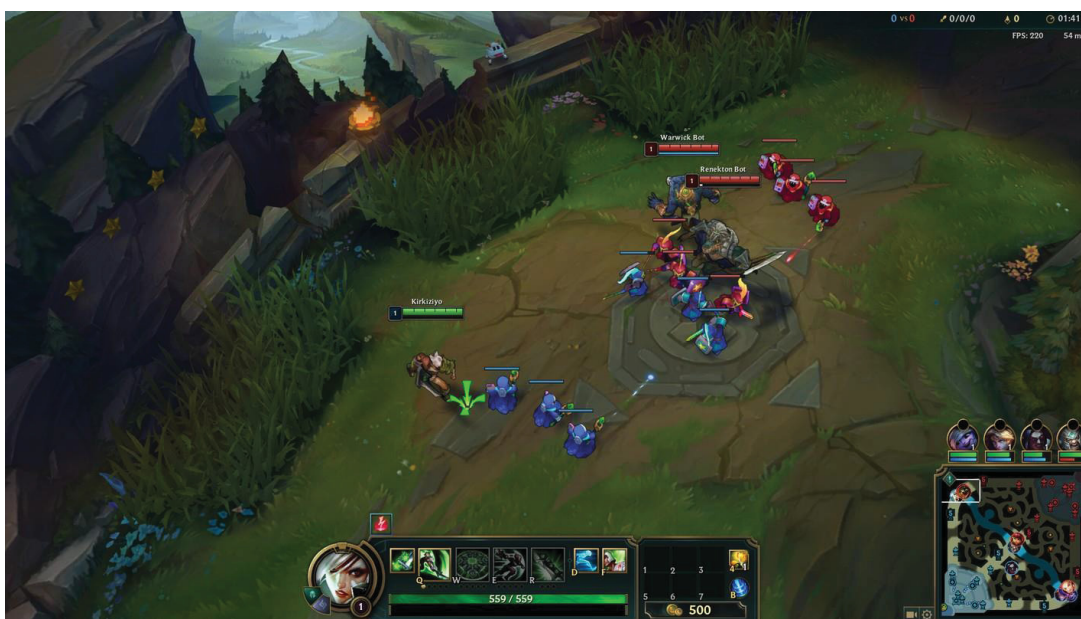
²¹ No *StarCraft*, os jogadores devem controlar um exército, podendo-se escolher entre três raças — *Terrans*, *Protoss* ou *Zergs*. Deve-se juntar recursos, construindo defesas e treinar unidades, com o objetivo de destruir todas as construções do inimigo (MCTEE, 2014; DENANI, 2017). Normalmente joga-se em 1v1 (ou seja, um jogador contra outro).

²² Segundo notícia publicada em 2020, a WCS teve sua última edição em 2019. O torneio foi substituído pela ESL *Pro Tour StarCraft II* e *Dreamhack SC2 Master* como novo circuito para o *StarCraft II*. As informações podem ser acessadas em: <https://news.blizzard.com/en-us/starcraft2/23230082/the-exciting-future-of-starcraft-ii-esports>. Acesso em 15 dez. 2020.

²³ Em português: “gratuito para jogar” (tradução da autora).

quem destruir o *nexus* da equipe adversária primeiro. Para isso, os jogadores controlam campeões, que são os personagens presentes dentro do universo, cada um com habilidades únicas e individualizadas (GOETOMO, 2016; HOOK, 2016; LLORENS, 2017) — até a data deste trabalho, o jogo possui 159 campeões disponíveis²⁴ (FIGURA 1).

FIGURA 1 – LEAGUE OF LEGENDS



FONTE: Uptodown (sem data)²⁵.

Segundo a Newzoo (2020), o LoL é um dos jogos com maior número de jogadores únicos registrados mensalmente²⁶. Em 2011 haviam sido apontados cerca de onze (11) milhões de jogadores únicos no mês, número que aumentou em 2016, segundo uma declaração oficial da *Riot*, alegando que havia cerca de sessenta e sete (67) milhões de jogadores únicos mensais (DOTESPORTS, 2019). A empresa também expôs no aniversário de dez anos do LoL, em 2019, o recorde de oito milhões jogadores simultâneos (ABREU, 2019), sendo que este marco é maior do que a somatória do número de jogadores dos dez jogos mais populares dentro da *Steam*²⁷ (NOGUEIRA, 2019).

²⁴ Última vez checado: 02 abr. 2022.

²⁵ Figura disponível em: <https://league-legends.br.uptodown.com/windows>. Acesso em 15 set. 2020.

²⁶ O LoL é seguido de *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*, *Counter-Strike Global Offensive*, *Minecraft*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Valorant*, *Overwatch* e *Hearthstone* (NEWZOO, 2020).

²⁷ É uma plataforma de venda de jogos *on-line* da empresa *Valve Corporation* (VINHA, 2019).

Em relação ao cenário profissional, a primeira temporada competitiva do jogo aconteceu em 2011, e desde então, o Mundial, ou o Campeonato Mundial de *League of Legends*, tem ocorrido uma vez por ano e envolvido equipes de todas as regiões competitivas. Apesar disso, ao se analisar os resultados dos campeonatos, percebe-se que, dos onze campeonatos, dez deles foram ganhos por equipes asiáticas, e seis por equipes da região da Coreia do Sul, conforme visto abaixo²⁸:

TABELA 1 – RESULTADOS DO MUNDIAL DE LoL

Ano	Primeiro lugar	Região	Segundo lugar	Região
2011	Fnatic	Europa	Team SoloMid	América do Norte
2012	Taipei Assassins	Taiwan	Azubu Frost	Coreia do Sul
2013	SK Telecom T1	Coreia do Sul	Royal Club	China
2014	Samsung Galaxy White	Coreia do Sul	Star Horn Royal Club	China
2015	SK Telecom T1	Coreia do Sul	KOO Tigers	Coreia do Sul
2016	SK Telecom T1	Coreia do Sul	Samsung Galaxy	Coreia do Sul
2017	Samsung Galaxy	Coreia do Sul	SK Telecom T1	Coreia do Sul
2018	Invictus Gaming	China	Fnatic	Europa
2019	FunPlus Phoenix	China	G2 Esports	Europa
2020	Damwon Gaming	Coreia do Sul	Suning	China
2021	Edward Gaming	China	Damwon Gaming	Coreia do Sul

FONTE: Adaptado de Almughrabi (2020)²⁹.

Enquanto equipes de outras regiões (aqui considerando como regiões as selecionadas pela *Riot Games* para classificação para o Campeonato Mundial, como América do Norte, Europa, China etc.) compõem-se de jogadores de diversos países, a Coreia do Sul é uma das únicas que se mantem somente com jogadores sul-coreanos. Percebe-se também que, principalmente entre 2015 e 2016, houve uma grande migração de jogadores sul-coreanos para equipes de todo o mundo, especialmente à China, ao mesmo tempo em que a Coreia do Sul foi considerada uma grande exportadora de estratégias, como afirmado por Howard (2018).

Compreendendo o esporte eletrônico e, conseqüentemente, o *League of Legends*, como uma manifestação cultural, que se vincula a fatores sociais, econômicos e tecnológicos, percebe-se que em diferentes regiões do mundo se produzem tipos distintos de jogadores e competidores (DENANI, 2017). A localidade,

²⁸ Informações extras a respeito dos campeonatos de 2011 a 2021 podem ser acessadas nos apêndices.

²⁹ As informações foram retiradas de: <https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-league-of-legends-worlds/>. Acesso em 14 dez. 2020.

então, exerce influência sobre o jogo que é consumido e sobre a jogabilidade³⁰, definida aqui como o modo com o qual o *player* interage com o ambiente virtual do *game* (HJORTH; CHAN, 2009). De acordo com Denani:

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 (2017, p. 298).

A partir de tal afirmação, surge o questionamento de como um país e seus aspectos socioculturais influenciam na apropriação de um jogo e condicionam, assim, o cenário profissional deste. Em relação à Coreia do Sul, vários elementos — os PC *bang*, o mercado de ações e os próprios jogos — influenciaram o uso do serviço de banda larga no país, moldando o cotidiano das pessoas (JIN, 2010). Assim, percebe-se uma cultura de jogos que parece ser influenciada pela forma como a tecnologia se desenvolveu no país, e que a aderência do LoL como jogo popular se deu por conta do espaço propício no qual os jogos *on-line* de computador se desenvolveram. A fim de dar início à investigação, traz-se novamente, como pergunta norteadora, a seguinte questão: a partir de uma análise dos aspectos socioculturais e históricos sul-coreanos, e refletindo acerca da supremacia asiática no Mundial de League of Legends entre 2011 e 2021³¹, **quais os agentes responsáveis e como se estabeleceu a supremacia sul-coreana dentro do jogo League of Legends?**

1.2.1 Objetivo: destrua a base!

Por meio de uma investigação das edições do Mundial de League of Legends entre 2011 e 2021, e dos aspectos socioculturais e históricos da Coreia do Sul, este trabalho tem como objetivo geral analisar os agentes responsáveis e como se estabeleceu a supremacia sul-coreana dentro do jogo League of Legends.

Apresenta-se, assim, quatro objetivos específicos: (i) descrever a história da península coreana e a formação da Coreia do Sul, com foco no desenvolvimento do país após à Segunda Guerra Mundial; (ii) descrever e analisar o desenvolvimento,

³⁰ Podendo também ser chamada de *gameplay*.

³¹ Temporalidade justificada por 2011 corresponder ao primeiro Mundial de LoL e 2021 ter sido a última edição completa realizada durante a confecção deste trabalho.

profissionalização e espetacularização dos jogos eletrônicos, com foco na Coreia do Sul; (iii) analisar o *League of Legends*, seu histórico e a relação do seu cenário profissional com a Coreia do Sul, investigando a LCK; e (iv) discutir os conceitos de globalização, mundialização e cultura, de forma a abordar os *e-Sports* por meio da lente mundializada.

1.3 ATRAVÉS DA NEVOA: JUSTIFICATIVA

A Coreia do Sul é um dos países que “salta os olhos” quando se analisa o cenário profissional de *League of Legends* — podemos dizer a mesma coisa a respeito da China. Até 2017, foi a Coreia do Sul o país com maior expressividade nos Mundiais — equipes do país ficaram em segundo lugar em 2012, ganharam os campeonatos de 2013, 2014, 2015, 2016 e 2017, estiveram nas semifinais de 2019, ganharam novamente o campeonato em 2020 e ficaram em segundo em 2021. Tal dominância foi tanta que surgiu o termo “*close the gap*”³² nas redes sociais, relacionado à distância, em questão de habilidades, entre os *players* sul-coreanos e de outras ligas. Além disso, a Coreia do Sul é uma das grandes exportadoras de estratégia e jogadores (HOWARD, 2018) e a *League Champions Korea* (LCK), liga profissional de LoL do país, é uma das únicas que possui apenas jogadores da própria região, sem nenhum jogador estrangeiro.

Considera-se aqui que esporte eletrônico “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” (DENANI, 2017, p.298). Ou seja, o jogo eletrônico vai “além de ser uma mera atividade de lazer”, virando “um fenômeno social e cultural” (JIN, 2010, p.5). Hoje, cada gênero de jogo é consumido por um público distinto e seu cenário profissional também se manifesta de acordo com cada país, produzindo perfis diversos de jogadores-competidores (DENANI, 2017). Portanto, as características socioculturais da Coreia do Sul permitiram o uso de serviços de banda larga, o que impactou o consumo de jogos e consequentemente o cenário profissional — algo que não seria possível sem a aceitação do consumidor (JIN, 2010, p.22).

³² Em português: fechar a lacuna (tradução da autora). O termo foi usado de diversas maneiras, como ao fato de que essa lacuna nunca seria fechada, ou que a distância havia sido alcançada pelas equipes chinesas, como pode ser visto em: <https://www.esportsbets.com/news/gap-has-closed-problems/>. Acesso em: 20 abr. 2022.

Assim, a questão histórica e sociocultural parece fundamental de ser compreendida ao se estudar o *League of Legends* e seu cenário profissional, visto que, estudar sobre a cultura de jogos de um país permite não só compreender o poder econômico e tecnológico e como isso se traduz em um poder brando³³, mas também compreender as comunidades de jogos da região (HJORTH; CHAN, 2009).

Podemos pensar, também, pelo viés do lazer, por meio da transformação dos *games* em algo profissional e esportivo. A prática dos jogos eletrônicos iniciou como um passatempo e, pouco a pouco, se profissionalizou. Pensando no conceito de profissionalização entendido por Guttman (1978), definido como o tempo dedicado à realização da excelência atlética, fortemente atrelado à especialização, podemos ver que, dentro do *League of Legends*, tal manifestação se deu com a especialização dos jogadores dentro de posições específicas dentro do LoL e, também, com a criação de ligas oficiais (FERREIRA; MARCHI JÚNIOR, 2021). Percebe-se que o jogo eletrônico entrou em um processo de mercantilização, profissionalização e espetacularização, fenômeno colocado por Marchi Jr. (2015) como pertencentes ao esporte. Assim, os *e-Sports* e consequentemente o LoL, assemelham-se ao que podemos chamar de esporte tradicional, o que torna seu estudo importante e necessário dentro da Educação Física.

Há, também, uma escassez de estudos do tema. Durante a realização de minha monografia citada anteriormente³⁴, notou-se que não foi encontrado nenhum trabalho, ao menos na base pesquisada, que contemplasse a questão cultural sul-coreana de forma aprofundada, além dos trabalhos de Rea (2019) e Denani (2017), que abordaram o cronotipo sul-coreano e a ascensão do *StarCraft*, respectivamente. Em uma pesquisa prévia para o trabalho da pós-graduação, foi encontrado a tese apresentada por Howard (2018), intitulada “*Esport: professional League of Legends as cultural history*”, na área de História da Arte, que trata de uma investigação cultural e histórica do LoL profissional, abordando aspectos da presença sul-coreana dentro do jogo. O autor pesquisou o desenvolvimento do jogo, focando na tradição de criação

³³ Ou *soft power*, relacionado à uma influência de poder indireta.

³⁴ O trabalho foi feito por meio da metodologia exploratória descritiva, e dividido em duas pesquisas para revisão de literatura: a primeira, com os descritores (i) “*esports*”, (ii) “*e-sports*” e (iii) “*competitive gaming*”, visando um capítulo sobre o histórico dos *esports*; e a segunda, com os descritores (i) “*MOBA*” e (ii) “*League of Legends*”, buscando um capítulo sobre a profissionalização do *League of Legends*. A base utilizada para a pesquisa foi o Portal UFPR. Ao fim, quarenta artigos acadêmicos (vinte para cada capítulo) foram escolhidos para a revisão.

de *nicknames* e na questão de gênero, com a presença feminina dentro do universo, porém não por meio de uma visão da sociologia do esporte. O jogo eletrônico se torna, assim, um novo espaço de estudo, principalmente na Educação Física, pensando-se nas discussões a respeito do conceito de esporte e da permanência ou não dos *games* dentro desta definição, confirmando que ainda existem muitas lacunas a serem preenchidas.

É importante citar que, dentro da Educação Física e, mais especificamente, dentro da Universidade Federal do Paraná, houve dois trabalhos realizados na pós-graduação, um no mestrado e outro no doutorado, ambos de suma importância para a área. O primeiro é o de Reis (2013), intitulado “Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no *World of Warcraft*”, tese que trabalhou a respeito da sociabilidade dentro do *game* de MMORPG WoW (sigla para Word of Warcraft), aproximando os videogames e a Educação Física (JENSEN, 2017). O segundo é o de Jensen (2017), intitulado “e-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas”, dissertação em que a autora focou no processo de profissionalização pelo qual os jogos eletrônicos passaram.

Além disso, livros e textos de relevância sobre o tema, que serão, inclusive, utilizados como base para este trabalho, como “*Korea’s Online Gaming Empire*” de Jin (2010), que disserta acerca dos aspectos socioculturais e políticos que fizeram os jogos eletrônicos e sua indústria se desenvolverem na Coreia do Sul, e “*Raising the Stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*” de Taylor (2012) sobre a profissionalização dos jogos eletrônicos, foram lançados em épocas que o *League of Legends* ainda não tinha tanta expressão mundial — algo que se deu principalmente após 2013. O livro de Jin (2010), por exemplo, foi lançado quando o servidor sul-coreano do jogo nem ao menos existia, e o de Taylor (2012) quando o *League of Legends* estava somente no seu segundo ano competitivo. Assim, percebe-se que não se encontra análises aprofundadas a respeito especificamente do *League of Legends*, aspectos culturais e profissionalização (HOWARD, 2018).

1.4 CONFIGURAÇÕES DO JOGO: METODOLOGIA

A pesquisa é de caráter qualitativo, com um estudo social, pensando na definição de Gil (2007, p.26) como “processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social”. O autor

compreende realidade social como algo amplo, “envolvendo todos os aspectos relativos ao homem em seus múltiplos relacionamentos com outros homens e instituições sociais”. Refletindo acerca de tal afirmação, será utilizada a metodologia exploratória descritiva nesta pesquisa.

O principal objetivo das pesquisas exploratórias é “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” (GIL, 2007, p.27). A finalidade seria de, portanto, apresentar uma visão geral por meio do levantamento bibliográfico acerca da temática escolhida, a fim de delimitar um tema genérico. Esse tipo de pesquisa é feito principalmente quando a temática escolhida ainda é pouco explorada, buscando “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias” (GIL, 2007, p.27). Já a pesquisa descritiva visa, principalmente, “a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2007, p.28). Busca-se por meio dela compreender as características de um grupo determinado. Aproxima-se um pouco, portanto, da pesquisa exploratória, o que resultou na escolha de ambas para a realização deste trabalho.

Para o capítulo teórico, buscou-se referências secundárias em bibliografia física, em livros que abordassem discussões aprofundadas sobre o tema. Assim, escolheu-se os autores Clifford Geertz (1989) e Renato Ortiz (1994, 2000), junto de textos adicionais que tratassem do tema cultural. Além disso, as leituras de Manuel Castells (2010a, 2010b), Henry Jenkins (2009) e Jin (2021), a respeito da Revolução das Tecnologias de Comunicação, a cultura da convergência e a onda sul-coreana (*Hallyu*) tornaram-se fundamentais para abordar o tema da chamada *era da informação*.

Para o capítulo histórico, referências seriam pegadas, inicialmente, da biblioteca da Universidade Federal do Paraná. Por conta do COVID-19 e com o consequente fechamento dos espaços por tempo indeterminado, foi necessário buscar maneiras alternativas. Assim, foram escolhidas referências secundárias que analisassem a história da Coreia do Sul, que fossem de acesso da autora, por meio de livros físicos e *e-books*. Desta forma, os livros selecionados para este trabalho foram avaliados segundo sua temática, escolhendo os que abordassem: (i) o período dos três reinos, (ii) o período colonial, (iii) a divisão e guerra e (iv) o desenvolvimento da Coreia do Sul como país independente e (v) a Coreia do Sul nos dias atuais.

Para o subcapítulo sobre a história dos jogos eletrônicos geral, utilizou-se para a pesquisa os descritores: (i) “esports”, (ii) “e-sports” e (iii) “competitive gaming”. Os vocábulos foram escolhidos pensando-se em conseguir ampliar a busca de resultados, portanto usando-se palavras mais genéricas. Apesar da padronização do termo esports neste trabalho, optou-se por utilizar os descritores “*esports*” e “*e-sports*”, visto que há o emprego de ambos nos trabalhos acadêmicos. Já “*competitive gaming*” — jogo [eletrônico] competitivo — foi empregado por ser um sinônimo de esports, como colocado nos trabalhos de Bányai e colaboradores (2017) e Jenny e colaboradores (2017).

Os resultados foram planificados em uma planilha do Excel versão 1910. Foi utilizada a ferramenta “classificar e filtrar”, para a eliminação de artigos repetidos. Em seguida, com a análise dos títulos, foram excluídos artigos que não estavam inseridos no tema proposto e que não estavam em português, inglês, espanhol ou francês — importante frisar que trabalhos em coreano não foram acrescentados ao escopo por falta de conhecimento avançado no idioma. A análise dos critérios de exclusão foi realizada três vezes para diminuir o risco de erros. Posteriormente, foi feita uma leitura exploratória dos resumos, excluindo os artigos cujos resumos não se enquadravam na temática. Aos trabalhos restantes, foi feita uma leitura analítica e interpretativa, atentando-se à identificação dos dados no texto, com o objetivo de sintetizar ideias e estabelecer a relação dos textos com o trabalho. Por fim, os trabalhos que complementam o tema foram escolhidos para a revisão de literatura referente.

Além disso, um compilado de autores³⁵ utilizado foi o livro editado por Larissa Hjorth e Dean Chan (2008), *Gaming Cultures and Place in Pacific*, que abordou o desenvolvimento dos jogos na região da Ásia e do Pacífico, trazendo discussões a respeito de cultura e comércio, além de abordar questões de gênero e público consumidor. Há também o livro de Taylor (2012), intitulado *Raising the Stakes: e-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. A referência tratou da visão do jogo de computador como um esporte profissional e como se deu a profissionalização dos jogadores junto com o crescimento da indústria, analisando, também, a questão do *fandom*³⁶ e dos espectadores.

³⁵ Sendo eles: Larissa Hjorth, Dean Chan, Dal Yong Jin, Florence Chee, Sam Hinton, Peichi Chung, Benjamin Wai-ming Ng, Junsok Huh, Melanie Swalwell, David Surman, Christian Mccrea, Theodor Wyeld, Brett Leavy, Patrick Crogan, Ingrid Richardson, Holin Lin, Chuen-tasi Sun e Bora Na.

³⁶ Grupo de fãs de algo determinado.

Para discutir a informatização na Coreia do Sul de forma mais aprofundada, utilizou-se Dal Yong Jin (2010) em *Korea's Online Gaming Empire*, que aborda a questão da indústria de jogos sul-coreana e como ela se desenvolveu no país, de forma que a Coreia do Sul se tornou uma exportadora de jogos internacionalmente. Além disso, de forma menos centrada, mas ainda assim apresentada, o autor trata dos esportes eletrônicos no país, do consumo de fãs e da informatização que ocorreu no final dos anos 1990.

Para o capítulo sobre o jogo LoL, foram utilizados, também, artigos científicos. Os descritores para a pesquisa foram (i) *League of Legends*, por ser o nome do jogo pesquisado, e (ii) *Multiplayer Online Battle Arena*, por ser o gênero do jogo investigado. O passo a passo referente à seleção dos artigos foi o mesmo já citado. A localização e obtenção do material foi por meio do Portal UFPR (www.portal.ufpr.br), limitando a pesquisa apenas às referências de revistas acadêmicas com os limitadores disponíveis na plataforma. Após a pesquisa, passou-se todos os trabalhos encontrados para uma planilha do Excel versão 1910.

Outro meio utilizado para complementar o capítulo, principalmente o subcapítulo que engloba a questão específica do League of Legends com a Coreia do Sul, foram as notícias oficiais da Riot Korea, o site de LoL no país. Desta forma, foram documentadas cerca de 4500 notícias entre 2011 e 2019 no site antigo (visto que, a partir de 2020, o site sofreu uma atualização que dificultou o acesso às notícias mais recentes). Elas foram traduzidas com o auxílio de ferramentas como o dicionário NAVER do coreano para o inglês, o google tradutor (do coreano para o inglês), e o próprio conhecimento da autora acerca do idioma.

Para os dados nos apêndices, referente aos campeonatos de LoL entre 2011 e 2021, com informações a respeito de equipes, nome de jogadores, *nicknames* e nacionalidade, primeiramente foi feita uma pesquisa na *gamepedia*, *liquipedia* e *wikipedia* do jogo. Para verificar a veracidade das referências, foram analisados vídeos de jogos disponibilizados no canal do YouTube e no site do LoL, notícias e matérias referentes ao assunto. Tais pesquisas foram realizadas com a função do google de limitar a data da pesquisa. Então, por exemplo, para pesquisar o mundial de 2012, limitou-se a pesquisa para dia 01/01/2012 até 31/12/2012, assim buscando notícias específicas daquele ano.

Vale lembrar que aqui cita-se as principais literaturas utilizadas, mas não as únicas. Buscou-se textos e livros externos, principalmente de referências das

bibliografias citadas, por meio de uma metodologia de bola de neve, que se utiliza de cadeias de referência (VINUTO, 2014), complementando as informações. Isso foi feito para evitar o “*apud*” em excesso, visto que grande parte das referências continha uma bibliografia muito rica. Portanto, procurou-se literatura por meio de referências principais como um ponto de partida, assim, encontrando outros trabalhos relevantes.

1.5 ABRINDO CAMINHO ENTRE AS TORRES: ESTRUTURA DO TRABALHO

O primeiro capítulo, intitulado “**A Terra da Manhã Calma**”: **Um Mergulho no Passado da Daehan Minguk** é a base inicial do trabalho, tratando da história da península coreana. Por meio do estudo dos três reinos, Koryo, Joseon, a formação da Coreia e da Coreia do Sul (passando pelo período colonial, a Guerra das Coreias e a relação com os Estados Unidos), procura-se compreender o desenvolvimento do país, sua emergência como uma grande economia e sua relação com o esporte.

O segundo capítulo, intitulado **Uma Nação Gamer: Apontamentos do Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos e dos e-Sports na Coreia do Sul** trata do desenvolvimento dos jogos eletrônicos geral, focando principalmente nos Estados Unidos e na Europa, fazendo um contraponto com a cultura de jogos sul-coreana. Dessa forma, disserta sobre a informatização da Coreia do Sul e os aspectos que permitiram que o país se desenvolvesse nessa área — ou seja, as medidas governamentais, a crise financeira asiática de 1997, os aspectos socioculturais e a explosão dos PC *bang* — e como esses fatores permitiram que a indústria de jogos *on-line* se desenvolvesse. Por fim, aborda a profissionalização dos jogos no país e o jogo de estratégia *StarCraft*, com uma breve passagem pelo *Lineage*.

O terceiro capítulo, intitulado “**Acabou a Hora do Chá**”: **A Coreia do Sul no Cenário Profissional de League of Legends** aborda especificamente o jogo *League of Legends*. Primeiramente, explora-se a transição do gênero RTS para o gênero MOBA, de modo a compreender quais elementos do primeiro deixaram de existir ou foram aprimorados no segundo. Segue-se para um subcapítulo a respeito das mecânicas do LoL, objetivando introduzir o *game* ao leitor. O subcapítulo três disserta a respeito da profissionalização do LoL, explorando o Mundial de *League of Legends* entre os anos 2011–2021, para se compreender de que modo um *player* vira um *pro player* dentro das ligas. Por fim, aborda-se a relação da Coreia do Sul com o LoL,

investigando o surgimento do servidor sul-coreano, a liga sul-coreana de LoL (LCK) e seu impacto no cenário profissional.

O quarto e último capítulo, intitulado ***“It’s Just a Game”: Os e-Sports Através das Lentes da Globalização, da Mundialização e do Esporte*** trata dos conceitos de globalização, mundialização e cultura. Estes são, em seguida, aproximados do fenômeno esportivo e dos *e-Sports*, de forma a compreender o papel da televisão e, hoje, da *live-streaming*. Por fim, buscando compreender a espetacularização criada pela mídia, uma análise da passagem dos jogos eletrônicos para os esportes eletrônicos é feita.

2 “A TERRA DA MANHÃ CALMA”: UM MERGULHO NO PASSADO DA *DAEHAN MINGUK*³⁷

Diz-se que a história da Coreia começou há cinco mil anos, quando Hwanung, um deus, desceu do paraíso para a Terra por conta de seu desejo de morar no mundo humano. Ele se instalou em Baekdu³⁸, a montanha mais alta da península coreana, onde foi abordado por uma urso e uma tigresa, com pedidos para que ele as transformasse em humanas. Hwanung aceitou, com a condição de que elas ficassem em uma caverna, fora do sol, por cem dias, e que se alimentassem somente de ervas sagradas e alho durante esse período. A tigresa desistiu depois de pouco tempo, mas a urso se instalou em sua toca, obedientemente seguindo as ordens. Percebendo que poderia confiar nela, Hwanung a transformou em mulher. Eles acabaram se casando e tendo um filho semideus: Dangun. Foi Dangun quem fundou o primeiro Estado coreano, chamado de Gojoseon, marcando o início da história coreana. Atualmente, todo 3 de outubro se comemora o dia da fundação da Coreia.

Com um formato de coelho — diz-se que a península se parece com o animal, com a parte nordeste formando as orelhas —, a Coreia se estende por mil quilômetros em altura e 200 quilômetros em largura. Atualmente, é dividida em norte e sul, apresentando dois países distintos em aspectos econômicos, políticos e culturais, resultado da Guerra Fria ocorrida no século XX entre os Estados Unidos e a antiga União Soviética. Antes de ser a Coreia do Norte socialista e a Coreia do Sul capitalista, a península passou por diversas transformações que vamos estudar: dos três reinos à Joseon, ao período colonial e à divisão das Coreias e, assim, formação do país sul-coreano, utilizando-se as referências de Salter (2003), Hwang (2010), Miller (2010) e Seth (2019) para a parte histórica, Joo (2012) e Kwak e colaboradores (2018) para a questão esportiva e para a educação, SIEEESP (2015) e Kim (2016).

³⁷ *Daehan Minguk* é a romanização para 대한민국, nome em coreano para Coreia do Sul ou, oficialmente, República da Coreia.

³⁸ Também conhecida como Baitou, Paekdu ou Changbai, Baekdu é uma montanha vulcânica localizada na fronteira da Coreia do Norte com a China, com 2744 metros de altitude. Seu nome significa “montanha do cume branco” (GOOGLE ARTS & CULTURE, sem data).

FIGURA 2 – COREIA DO NORTE E COREIA DO SUL



FONTE: Wikipedia (sem data)³⁹.

2.1 DA ANTIGA À NOVA JOSEON: A FORMAÇÃO DO REINO EREMITA

Quando um geógrafo tenta determinar quais foram os padrões na migração de um povo, ele procura pistas que possam sugerir origens. Uma das características mais interessantes da península coreana é que a língua coreana não está relacionada ao sino-tibetano (que é a língua dos povos chineses que são uma proporção tão grande da população do leste asiático). O idioma coreano está em uma família de idiomas que inclui turco, húngaro, japonês e finlandês. A família é chamada Ural-Altaica e ocorre em uma ampla faixa que se estende por todo o continente eurasiático. Com o finlandês e o húngaro como os exemplos mais ocidentais, ela aparece no interior da Ásia e depois chega à Manchúria e à Coreia e passa a servir como base linguística para o japonês (SALTER, 2003, p. 34, tradução da autora).

³⁹ A figura está disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Conflito_coreano. Acesso em 07 abr. 2022.

Conta-se que diferentes povos migraram da Manchúria⁴⁰ para a península coreana — era um lugar com florestas que provia grande quantidade de comida afinal. A domesticação de animais permitiu que as primeiras vilas fossem formadas, porém o que foi crucial para o aumento da densidade populacional foi a introdução do arroz à dieta. Especialmente da variedade nipônica, o arroz é, até hoje, um dos principais acompanhamentos da comida coreana — tanto que a palavra para arroz no idioma é *bap*, que também pode ser usada como sinônimo para “comida” ou “refeição”.

Objetos de ferro de 300 AC similares aos chineses foram encontrados na península, indicando a proximidade entre os dois povos desde muito cedo. Fontes chinesas da mesma época trazem, inclusive, o nome “Reino Joseon”, ou também “Gojoseon”, o mesmo da lenda coreana de Dangun. Pouca coisa se sabe, porém, sobre Gojoseon⁴¹ — acredita-se que era uma confederação de tribos, mas que havia uma monarquia, localizada ao sul da Manchúria, na região de Liaoning, e movendo-se mais a frente para onde é, hoje, Pyongyang, capital da Coreia do Norte.

⁴⁰ Região que hoje corresponde ao nordeste da China.

⁴¹ O prefixo *go* dá a ideia de “antigo”. Por tradução livre da autora, coloca-se Gojoseon como Antiga Joseon.

FIGURA 3 – MANCHÚRIA E ARREDORES



FONTE: Cardoso (2021) ⁴².

Inclusive, Ugeo, o último rei de Gojoseon, havia tentado monopolizar as trocas entre o imperador da China, Wudi, e os povos tribais da área. Isso resultou em uma invasão em 109 AC, com Ugeo morto, e seus ministros se submetendo ao domínio chinês em 108 AC, o que iniciou uma nova fase da história coreana, com a influência chinesa mais presente. Partes do território foram incorporadas ao império chinês — a região do território de Pyongyang fez parte da China por séculos; com ela se conseguia fazer trocas e observar os povos do nordeste asiático (principalmente Manchúria, Coreia e Japão⁴³). Com esse contato, o povo coreano absorveu habilidades artesanais e ideias de como organizar sua sociedade — por “povo coreano” aqui define-se os “bárbaros orientais” (*dongi*), apelido dado pelos chineses às tribos peninsulares, com destaque aos dois principais: Goguryeo e Han (HWANG, 2010, p. 5, tradução da autora).

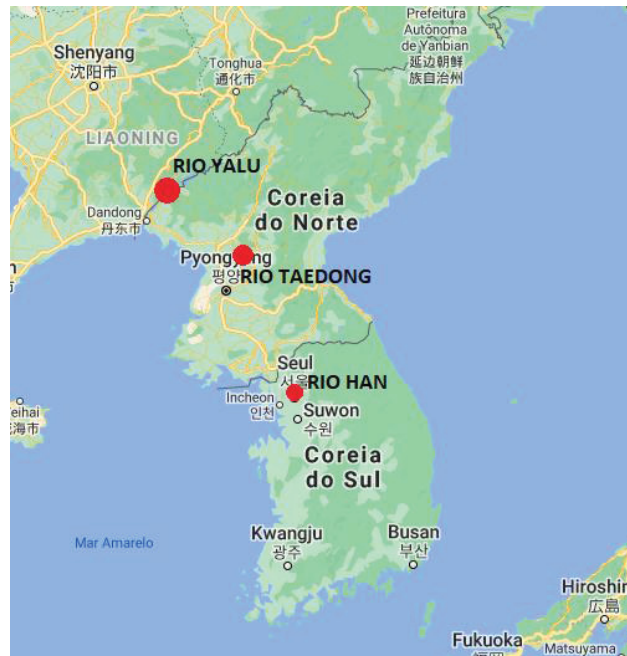
Goguryeo era uma federação de tribos guerreiras com atiradores habilidosos que se localizava ao norte do rio Yalu, colocada nos escritos chineses como um povo pacífico com quem realizavam trocas. Já ao sul do rio Han, havia o povo Han: os *mahan*, os *jinhan* e os *byeonghan*, que falavam a mesma língua, considerada

⁴² A figura está disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/434061/a-inundacao-do-rio-amarelo-quando-a-china-partiu-pro-tudo-ou-nada/>. Acesso em 04 fev. 2022.

⁴³ Importante citar que esses impérios não existiam oficialmente nesta época. Aqui se coloca seus nomes atuais somente para mostrar a localidade.

ancestral ao que é hoje o coreano moderno. Esses três povos eram pequenos fazendeiros que viviam em pequenas vilas, chamadas de *guo*.

FIGURA 4 – RIOS



FONTE: Editado de Google Maps (sem data).

Os Han ficaram instalados na parte mais ao sul da península enquanto os chineses controlavam o Norte, na bacia de Taedong. O império chinês, porém, passou a entrar em declínio quando foi tomado por bárbaros, dividindo-se em três reinos em 220. O mais ao norte, o reino Wei, destruiu a capital de Goguryeo entre 238 e 245, perto de quando a China quase se unificou — quase, pois entrou em colapso e só se restaurou em 589.

Após a China deixar a península por um curto período, três reinos principais foram criados pelos povos locais: Goguryeo, ao Norte; Baekje ao Sudoeste; e Silla, no Sudeste. Goguryeo, o mais velho, era também o maior; em seu auge, pegava toda a parte sul da Manchúria, quase tudo do que é a Coreia do Norte e a área perto da atual Seoul. Sua capital se localizava perto do rio Yalu, até que Jangsu, um dos reis que teve seu reinado entre 413 e 491, a mudou para Pyongyang. Era um Estado guerreiro, com uma aristocracia de arqueiros a cavalo; se não estavam lutando, estavam caçando. Jovens viviam e treinavam juntos, separados de suas famílias, e constituíam uma instituição chamada *Gyeongdang*. O reino, porém, caiu sob influência

da China, principalmente após o budismo ser apresentado por um missionário em 372, quando passou, também, a ensinar chinês à elite.

FIGURA 5 – GOGURYEO, BAEKJE E SILLA



FONTE: Seth (2019).

O budismo é uma religião que se originou na Índia, produto dos ensinamentos de Siddhartha Gautama. Pregando o caminho para superar o sofrimento humano por meio do ritual, coibição, estudo e meditação, a doutrina atravessou a Índia, o Tibet e a China, adentrando o território coreano — para depois seguir para o Japão. Seus primeiros seguidores foram a elite, que desenvolviam aproximação às suas culturas e disseminavam-nos. Os governantes encontravam no budismo, em especial no clero budista, uma maneira de consolidar sua dominação. Os três reinos mandavam estudiosos para a China, buscando expô-los aos ensinamentos da religião, além da absorção de outros aspectos culturais, como o confucionismo.

Ao Sudeste havia Baekje, intermediária entre a China e o Japão, dominada por aristocratas guerreiros que vestiam armaduras, andavam a cavalo e praticavam arco e flecha. Também sofreu influência da China, quando em 384 o budismo foi introduzido por um monge e se espalhou pela família real enquanto o resto do povo ainda seguia o xamanismo. Não só isso, mas Baekje adotou, pouco a pouco, os costumes e formas de governo chineses e, junto, o budismo se espalhou.

Um adendo: o xamanismo fez parte da história coreana e está presente, até hoje, nos mitos do país. Por definição, é a crença na natureza, em que tudo nela

possui um espírito. Somente o *musok*, o xamã (um sacerdote), pode se comunicar com eles, sendo o *musok* a ligação do mundo real com o mundo espiritual. O próprio mito do surgimento da Coreia vem de uma história com elementos animalísticos, detectando assim a influência do xamanismo.

O mais isolado dos três reinos era Silla, o último a se converter ao budismo, que também adotou o estilo das instituições burocráticas chinesas. O budismo, porém, foi recebido com antipatia, sendo aceito somente durante o reinado de Beopheung (514–540). O rei seguinte, Jinheung (540–576), estabeleceu os *hwarang*⁴⁴, ou “meninos flor”, um grupo de elite de guerreiros jovens treinados a andar a cavalo, arco, artes marciais e disciplinas intelectuais, que eram instruídos por meio de ensinamentos budistas e confucionistas. Além disso, sob o reinado da rainha Seondeok (632–647), um número grande de templos budistas foi erguido.

O confucionismo é um “sistema moral secularizado” que se originou na China, por meio dos ensinamentos de Gongja ou Confúcius. Tal ideologia acredita que uma sociedade harmoniosa pode ser criada se todos os membros seguirem certas obrigações; a primeira é *ren*: “necessidade de tratar as outras pessoas da comunidade com humanidade”, ou de outra forma, tratar o outro do mesmo jeito que gostaria de ser tratado; a segunda é *li*, que diz respeito a “agir de acordo com as regras morais da sociedade”, ligando-se aos costumes e à etiqueta, envolvendo também uma questão hierárquica. Por último, há *xiao*, referente a “respeitar e honrar seus ancestrais acima de tudo” (TUDOR, 2018, p. 46, tradução da autora). Existe, também, as regras de relação entre pessoas, que se dividem em (i) governante e sujeito, (ii) pai e filho, (iii) mais velho e mais novo, (iv) homem e mulher e (v) amigos de status similares — somente na última há relação de equidade; nas outras, o primeiro sempre é superior ao segundo.

Por dois séculos e meio, os três reinos lutaram entre si em busca de supremacia, com Silla, com ajuda da China sob a dinastia Tang, saindo como vitoriosa, vencendo Baekje em 660, e unificando a maior parte da península em 668 ao vencer Goguryeo. Os *hwarang* tiveram um papel crucial nessa unificação. Com isso a religião budista se tornou central. Silla era, porém, muito mais um emaranhado

⁴⁴ Há um *dorama* lançado em 2016, chamado *Hwarang: The Beginning*, que conta esse período da história coreana. A telenovela é estrelada por grandes nomes do cinema sul-coreano e, também, do K-POP, com Kim Taehyung do BTS e Choi Minho do Shinee.

de clãs guerreiros do que um Estado realmente unificado, fazendo com que a monarquia não tivesse tanto poder e houvesse uma disputa entre os reis e os aristocratas de famílias nobres.

Tal fato obrigou a monarquia a estabelecer um exército real — visto que ainda não se tinha um, já que os exércitos existentes pertenciam à aristocracia. Isso aumentou o poder da realeza, mas ao mesmo tempo se tornou muito caro mantê-lo. Colocou-se os impostos cobrados à população como solução. Seu poderio foi também frisado por meio da promoção do confucionismo, que enfatizava a lealdade ao governante e o respeito pela autoridade, prescrevendo aos indivíduos um comportamento de sobriedade e frugalidade. Uma academia confucionista também foi criada, com o currículo baseado na dinastia chinesa Tang, objetivando treinar os estudiosos a servir ao Estado. O confucionismo, porém, não superou o budismo e, inclusive, muitos templos foram construídos nessa época, como Bulguksa, em Gyeongju.

FIGURA 6 – TEMPLO DE BULGUKSA



FONTE: Wikipedia (sem data)⁴⁵.

⁴⁵ Imagem disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Templo_de_Bulguksa. Acesso em 22 abr. 2022.

A sociedade do reino de Silla era estritamente hierárquica: ao topo havia os aristocratas, com o status baseado na linhagem e na fortuna, que eram superiores às pessoas comuns. Estas eram divididas em “boas pessoas” (*pyeongin*) — constituíam a maior parte, sendo fazendeiros independentes ou fazendeiros trabalhando em terras nobres ou da família real, artesões etc. — e “más pessoas” ou “pessoas básicas” — os açougueiros, barqueiros, escravos etc. Era extremamente difícil subir de classe social. Os comuns deveriam usar roupas simples, diferenciando-se das classes altas, regra que se estendia à proibição da detenção de itens luxuosos para evitar confusões.

No final dos anos 800, porém, Silla entrou em declínio, principalmente por conta da rivalidade citada. A relação de trocas com a China diminuiu, além da atenuação das receitas ao governo central. Ao mesmo tempo, aristocratas passaram a formar exércitos privados e se autodeclarar generais com regiões em seu domínio. Em 900, Silla se separou em, novamente, três reinos: Silla, Baekje e Goguryeo. Isso representou um período de guerra civil, chamado de “últimos três reinos”, que se manteve até 936 — logo a península se unificou novamente, algo que se seguiu até 1945, apenas com mudança de dinastia.

Formou-se a dinastia Goryeo ou Koryo⁴⁶, nome derivado de Goguryeo, considerada “a primeira Coreia ‘real’”. Foi um período que pacificou a península depois de décadas, estendeu o território e expressou um senso de identidade civilizacional baseada na mistura das religiões nativas e dos elementos culturais. O contato com a China ficou limitado, mas ainda assim, houve uma crescente influência chinesa na arte, literatura e no governo. Segundo Seth (2019, p. 46), a elite escrevia poesia em chinês clássico, vestia-se com vestuário chinês e lia contos também chineses. A sociedade continuou dividida entre as mesmas três classes de Silla.

O obstáculo para Koryo era criar um Estado centralizado no meio de diversos clãs guerreiros de aristocratas que buscavam e competiam por poder. Além disso, seus principais inimigos eram os povos ao norte, os *khitans* — seus vizinhos —, os *jurchens* e os mongóis⁴⁷. Os dois primeiros invadiam Koryo constantemente, virando um peso financeiro por conta dos gastos para se defender e pagar tributos.

⁴⁶ O nome em inglês, *Korea*, derivou de Koryo (SETH, 2019).

⁴⁷ Foi um dos mais extensos impérios do mundo entre os séculos XIII e XIV.

Após um reinado militar, começaram as invasões dos mongóis. Koryo havia conseguido lidar com os *khitans* e os *jurchens*, mas suas estratégias não haviam funcionado com os mongóis. O primeiro encontro com a população foi em 1218. Entre 1233 e 1241 houve invasões constantes. Com a recusa de pagar tributo, vilas foram devastadas e habitantes massacrados. A dinastia Choe na península foi obrigada a fugir para a ilha de Ganghwa. O ato não adiantou, fazendo com que muitas cidades e objetos culturais fossem destruídos. Acabou-se, ao fim, rendendo-se aos mongóis, fazendo com que Koryo, a partir daquele momento, fizesse parte do império mongol.

Por mais que se pudesse manter o governo, ainda assim a autonomia de Koryo foi reduzida, visto que eram os mongóis quem ditavam a direção do governo. Por exemplo, Koryo foi obrigada a disponibilizar homens para a invasão Mongol ao Japão em 1274, ao colocá-los para construir e guiar embarcações. Esse período representou a incursão da cultura mongol dentro da península: idioma, comida, estilo de roupa e de penteado, até costumes de casamento. Entre 1270 e 1356, Koryo virou um Estado semiautônomo dos Mongóis, podendo manter suas instituições tradicionais e costumes. Neste período, estrangeiros passaram a frequentar o local, trazendo novas ideias e tecnologias.

O budismo continuou sendo a religião principal — os mosteiros tanto rezavam pelo reino como também lutavam por ele, visto que havia templos com monges guerreiros que usavam armas e lutavam por meio de artes marciais. O ápice da religião aconteceu durante essa dinastia. Ao fim, porém, o respeito ao budismo foi se perdendo por conta da corrupção dos mosteiros, e com o medo pelo fato destes terem ganhado um grande poder na sociedade. Apesar de já ter influência desde a época dos três reinos, foi somente então que o confucionismo passou a dominar como uma filosofia central.

Formou-se a dinastia Joseon em 1392, com o governo apoiado por escolares confucionistas, que agora se interessavam pelo neo-confucionismo, doutrina baseada nas interpretações chinesas do confucionismo antigo. O nome “neo-confucionismo”, porém, foi dado por estudiosos na era moderna; os confucionistas coreanos não acreditavam que estavam criando nada, e sim recapturando a linha de ensinamento original e restaurando-a. Desta forma, eles se autodenominavam “revivalistas confucionistas”, ou “seguidores do Caminho” (o caminho verdadeiro da virtude). O objetivo era retomar a linha original de ensinamentos dos sábios antigos e restaurar os padrões morais que haviam sido perdidos. Os revivalistas eram especialmente

hostis com o budismo, repreendendo monges e criticando os templos, visto que defendiam que o budismo não respeitava as relações sociais da sociedade. Foi algo gradual, mas logo o budismo foi marginalizado.

Foi durante essa dinastia, mais especificamente em 1444, que o *hangeul*, o alfabeto coreano, foi criado por estudiosos selecionados pelo rei Sejong. Antes disso, escrevia-se principalmente em chinês clássico. Outros sistemas haviam sido inventados, principalmente para se escrever coreano com os caracteres chineses, mas as duas línguas eram diferentes demais e isso tornava as coisas complicadas. Criou-se, então, uma forma mais simples de escrever. Por um tempo, o alfabeto foi malvisto, com as pessoas continuando a utilizar o chinês, mas principalmente no século XIX e XX o *hangeul* se tornou a forma de se escrever mais utilizada⁴⁸.

O confucionismo fez com que se aumentasse a diferenciação de classes. Existia uma preocupação em saber seu ranking na sociedade, ao ponto do desenvolvimento do *hopae*: um sistema em que os habitantes deveriam usar etiquetas os identificando — *yangban* (aristocracia) ficaram com amarela; os plebeus com etiquetas pequenas feitas de madeira, enquanto os escravos tinham as grandes, também feita de madeira. Cada etiqueta continha o nome, data e local de nascimento. O *hopae* também auxiliava nas taxas e em capturar escravos.

Nesta época, a Joseon ficou conhecida como “Reino Eremita”:

Tendo tido grande parte da história da península influenciada, talvez confusa, pelas contínuas mudanças culturais causadas pelos chineses e, mais tarde, pelos japoneses, e depois pelos países ocidentais que buscavam espaço na península ou usavam a longa e estreita geografia da Coreia como um caminho para ambições militares ou mercantis, a península foi fechada quase completamente desde o início de 1600 até o último quarto de 1800. O Reino Eremita, como nome, refletia o desejo coreano de não ter que lidar com a contestação de religiões estrangeiras, sistemas econômicos e autoridades governamentais. De 1640 a 1873, os coreanos limitaram a interação estrangeira à “embaixada imperial anual de Pequim” como a única troca legal de bens e ideias. Paliçadas de madeira foram construídas ao longo das planícies de inundação dos rios Yalu e Tumen (canto noroeste da península) para fechar o tráfego terrestre o mais completamente possível (SALTER, 2003, p. 10–12, tradução nossa).

⁴⁸ O primeiro jornal totalmente em *hangeul*, *Dongnip Sinmun* (동립신문), começou a ser publicado em 1896.

2.2 O JAPÃO E A COREIA COMO UM: O PERÍODO COLONIAL

No século XVII e XVIII, em uma visita a Beijing, alguns coreanos encontraram jesuítas europeus, e trouxeram de volta telescópios, relógios, mapas e algumas traduções chinesas de livros ocidentais. O conhecimento em matemática e ciência, a habilidade em fazer calendários e, também, a nova religião introduzida, impressionaram a população. No final do século XVIII, um número pequeno de coreanos passou a se converter ao cristianismo. No início do século XIX, portanto, a Coreia tinha consciência da existência de outros países além de seus vizinhos, mas ainda não se dava tanta importância aos acontecimentos (e ameaças) das revoluções industriais, do capitalismo global, do imperialismo e das novas ideias políticas. Várias tentativas de britânicos, franceses, alemães e russos em fazer trocas com Joseon foram falhas. A península não estava interessada em manter relações com nações distantes. Milhares de católicos passaram a ser executados sob o governo de Daewongun que havia entrado no poder em 1864 e buscava fortificar a monarquia e proteger a nação. Havia um grande bloqueio contra a cultura externa, de modo que ocidentais que tentavam se aproximar eram retaliados ou mandados embora.

Nos anos 1860, por exemplo, oficiais norte-americanos a bordo do navio General Sherman com diversas mercadorias, buscavam relações com o reino eremita. Indo em direção à Pyongyang, ignoraram os pedidos coreanos para que fossem embora, resultando em uma batalha, com vitória coreana e nenhum sobrevivente do outro lado. Anos depois, em 1871, os norte-americanos voltaram em retaliação. Embora não conseguindo capturar a capital, a invasão resultou na destruição de muitos elementos culturais, como livros e artefatos, o que aumentou o sentimento antinacionalista entre os estudiosos confucionistas e oficiais, crescendo a visão estigmatizada do estrangeiro como o *invasor*, o *imperialista*.

Nesta época, os esportes coreanos consistiam em artes marciais, tiro com arco e flecha, equitação e *ssireum* (a luta livre tradicional coreana). Foi nesse mesmo período que se estabeleceu a *Wonsan Haksa*, a primeira instituição moderna de educação, em 1883. A Academia buscava reforçar os valores confucionistas — mesmo que, depois, tenha passado a englobar idiomas estrangeiros e geografia. No currículo esportivo, ensinava-se artes marciais e jogos tradicionais como um modo de se contrapor às ameaças imperialistas.

Isso, porém, apenas atrasou os acontecimentos. Logo o país foi obrigado a receber os navios canhoneiros japoneses. Depois da nova reforma com o governo Meiji, os japoneses queriam abrir a Coreia ao seu mercado e ter presença em seu vizinho estrategicamente localizado. A tentativa de se estabelecer relações com Seoul, porém, foi prontamente recusada. Em 1875, quando os coreanos abriram fogo contra um barco japonês que visava fazer reconhecimento na costa, o Japão usou isso como desculpa para represália, mandando forças à ilha de Ganghwa. Ao mesmo tempo, Daewongun perdia seu poderio para seu filho, Gojong, que no momento era influenciado a fazer negociações com Tóquio. No tratado de Ganghwa de 1876, o tratado de amizade entre Japão-Coreia, Joseon concordou em abrir os portos para troca japonesa e entrar em uma relação diplomática com Tóquio — para Hwang (2010) o tratado de Ganghwa, marcou o início da era moderna da Coreia.

Com isso, a Coreia passou a ter contato com outros países, adotando uma nova realidade. Tinham, dessa forma, países como a China, o Japão e os Estados Unidos para tomarem como exemplo, o que trouxe novas informações à península a respeito de formas de governo, tecnologia e ciência. No fim, a Coreia acabou se encontrando no meio de três impérios: a China em decadência (que visava manter seu império intacto, fazendo a Coreia se tornar subordinada a Beijing e não deixar que ela se tornasse posse de outros países), a Rússia em expansão (buscando portos e recursos) e o Japão em ascensão (visando retirar a Coreia como um “caminho” para se chegar à ilha caso houvesse uma invasão) — todos procurando maneiras de aplicar seu controle sobre Joseon.

Um grupo chamado *Enlighenment Party* surgiu, buscando uma mudança radical na Coreia, baseando-se nos países aos quais seus membros haviam viajado. Em 1884, esse mesmo grupo tentou um golpe, chamado de Golpe de Gapshin, durante um banquete comemorativo, e matou ministros, oficiais militares, levando o rei em custódia. Eles promoveram um novo governo, que durou pouco tempo, visto que as forças chinesas intervieram, o que levou a uma década de interferência chinesa na península: entre 1884 e 1894 os chineses exerceram grande controle sobre a Coreia por meio de Yuan Shikai⁴⁹. Com isso, tornou-se difícil para os coreanos viajarem para fora, ainda mais com o entrave dos esforços da Coreia de abrir

⁴⁹ General e político chinês que atuou durante o final da Dinastia Qing.

embaixadas em países ocidentais. Mesmo assim, a China não conseguiu bloquear os japoneses e os russos, que traziam um contato estrangeiro aos coreanos.

A revolta dos Donghaks em 1894, movimento criado em 1864 por Choe Jeu, que misturava práticas religiosas coreanas e ética confucionista junto de ideias vindas do cristianismo, gerou a primeira guerra chino-japonesa. Com a derrota chinesa, Seoul ficou sob o controle de Tóquio. Com a tutela do Japão, Joseon realizou a reforma de Gabo, como foram chamadas as medidas tomadas em 1884: o status de *Yangban*⁵⁰ foi abolido junto da escravidão; estabeleceu-se a igualdade perante a lei; o casamento com crianças foi proibido; foi permitido às mulheres viúvas voltarem a se casar; adotou-se um calendário ocidental; o status tributário com a China terminou etc.

Vale lembrar que, em 1894, o cristianismo foi permitido, o que fez com que novos sistemas educacionais fossem implementados. Estabeleceu-se instituições como *Paejae*, *Sungshil*, *Kyoungshin*, *Ewha* e *Jeongshin*. Por meio dessas novas academias, foram introduzidos novos esportes e atividades no país. Por exemplo, houve a inclusão em alguns currículos da ginástica e da recreação. A ginástica, por exemplo, foi introduzida em 1895, seguida do atletismo em 1896, da natação em 1898, do tiro em 1904, do futebol e do baseball em 1905, do ciclismo e do judô em 1906, do basquete em 1907, do tênis em 1908, entre outros. Em 1906 foi instituída a primeira instituição esportiva, a *Korean Physical Education and Sports Club*⁵¹. A disseminação dos esportes modernos foi também feita pelas organizações cristãs como a YMCA. Buscava-se, assim, disseminar "masculinidade cristã" por meio de noções de disciplina corporal, cavalheirismo, espírito esportivo e regras padronizadas, embora as mulheres também fossem influenciadas a participar das atividades esportivas, contrariando os valores confucionistas.

A educação física foi priorizada no novo sistema educacional. Missionários estrangeiros passaram a organizar os primeiros eventos esportivos para competição doméstica. Depois, a própria Coreia passou a fazê-los: os primeiros festivais esportivos escolares, que ainda acontecem no país, chamados de *undonghwe*, surgiram nesta época, perto de 1896. Mesmo assim, muitos desses esportes modernos eram praticados somente em instituições cristãs. Também, eram restritos à elite em sua grande parte. Importante frisar que essa disseminação de valores

⁵⁰ A maior classe social da dinastia Joseon, criada durante a dinastia Koryo.

⁵¹ Clube que organizava diversos eventos esportivos.

estrangeiros foi malvista por grande parte da população, identificadas como forma de imperialismo e uma ameaça à cultura tradicional. Assim, Gabo intensificou o surgimento da Coreia Moderna.

Em 1897, sob o reino de Gojong, proclamado imperador, Joseon foi renomeada como Grande Império Coreano. Em 1904, o Japão atacou a Rússia, levando à guerra Russo-japonesa, da qual o Japão emergiu como vencedor em 1905, resultando na concessão da Coreia e de territórios da parte da Manchúria ao país nipônico. A presença japonesa na Coreia foi reconhecida pelos norte-americanos e pela Grã-Bretanha e, com isso, o Japão a declarou como protetorado. O Japão foi, passo a passo, assumindo o controle, até que, em 1910, a Coreia foi formalmente anexada, o que trouxe reações variadas. Alguns viram o acontecimento como algo positivo, principalmente pelo fato de o Japão ter uma dinastia bem desenvolvida e cultura similar. Houve, também, resistência, com a formação de grupos compostos principalmente por ex-soldados (devido a dissolução do exército em 1907), resultando na morte de 10 mil coreanos em batalhas contra os japoneses.

Com a Coreia passando a ser comandada diretamente pelo Japão, os professores, policiais e outras profissões passaram a ser exercidas por japoneses. Os oficiais carregavam espadas; a polícia tinha um grande poder, sendo muitas vezes intrusiva; o governador tinha mais poder do que qualquer rei coreano jamais teve; publicações em coreano passaram por censura, quase nunca sendo publicadas, e a educação foi restringida. A administração colonial, também, não havia começado de forma pacífica, descrita por Seth (2019, p. 92) como um “reino de terror contínuo, com milhares de coreanos presos, espancados e torturados”.

Depois do *March First Movement* em 1919, uma das primeiras demonstrações públicas de resistência coreana contra a ocupação japonesa, o modelo de colonização passou a ser mais liberal. Foi permitido aos coreanos a abertura de jornais em sua própria língua. Houve promessas de expandir a educação, igualando-a à japonesa. Foi até legalizado a criação de organizações, até as que discutissem ideias políticas, desde que não pedissem por independência ou desafiassem a autoridade do regime colonial — grande parte delas, porém, tinha espiões da polícia. Nenhum coreano poderia ter postos no governo. Desta forma, o “liberal” dos anos 1920 só é chamado assim quando comparado aos anos 1910 e a depois de 1931.

O esporte, nesta época, ofereceu novas formas de se compreender o funcionamento do corpo, como um corpo disciplinado, influenciado pela sociedade

colonial, virando um item popular, disseminado por meio da rádio e dos jornais. O *DongA Ilbo* e o *Choseon Ilbo* traziam a cobertura dos eventos esportivos. Entre 1928 e 1930, a transmissão via rádio de torneios de beisebol, boxe e basquete eram as mais populares na KBC (*KyeongSeong Broadcast Corporation*). Isso fomentou a ideia de comunidade e o sentimento de nacionalismo. Nesta época, o futebol ganhou um status de “esporte nacional” durante o período colonial devido à sua popularidade.

A partir dos anos 1930, porém, a identidade coreana passou a ser perdida de forma forçada, quando foram postas limitações no uso da língua coreana; o uso do idioma nas escolas foi restringido pouco a pouco até que punições eram dadas aos que o utilizavam. Os jornais em coreano fecharam. Coreanos precisavam se registrar em templos Shintos. Por fim, em 1940, houve a Ordem do Nome: coreanos tiveram que mudar seu nome para nomes japoneses, resultado da política do *naissen ittai* (Japão e Coreia como um).

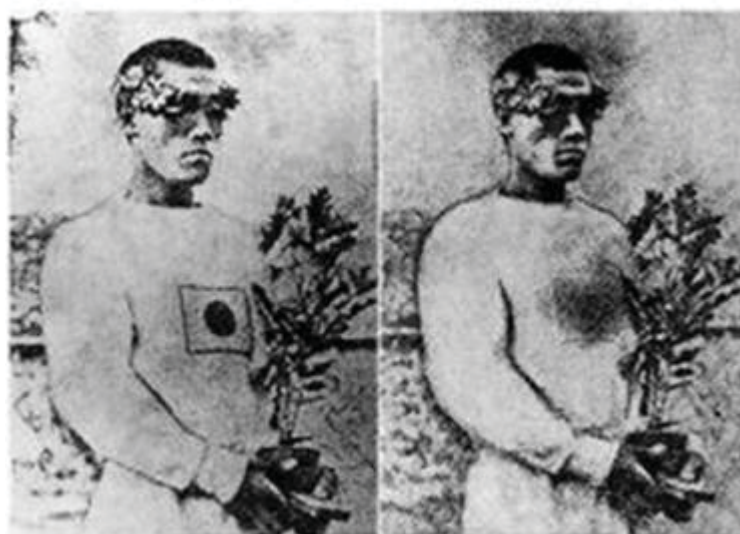
O período colonial representou um grande controle no currículo das escolas. Os jogos tradicionais coreanos foram proibidos. A ginástica militar foi substituída pela sueca, e os jogos tradicionais praticados passaram a ser os japoneses, buscando a ordem e a submissão. Ainda assim, muitas organizações esportivas foram estabelecidas durante esse tempo, como a *Chosun Sports Council* (Conselho de Esportes de Chosun) em 1920, que se tornou *Korean Sports Council* (Conselho de Esportes Coreano) e, em 2009, a *Korean Olympic Committee* (Comitê Olímpico Coreano), além de outras organizações individuais.

Essa opressão gerou um sentimento de nacionalismo — ainda, um nacionalismo esportivo, pelas medalhas durante as Olimpíadas de 1936 em Berlim, quando Sohn KeeChung e Nam SungYong (sob o nome de Nan Shoryu) conseguiram medalhas de ouro e bronze respectivamente na maratona. Por mais que Sohn seja considerado o “primeiro olimpiano coreano”, conforme matéria de Kang em 2018⁵², em 1936 ele representou o Japão, competindo, inclusive, com um nome japonês: Kitei Son. O esporte virou um meio de integrar os homens coreanos ao império japonês, especificamente na questão militar, em que bons esportistas eram recrutados para a equipe nacional do Japão.

⁵² Disponível em: <https://koreanamericanstory.org/written/the-first-korean-olympian-sohn-kee-chung-%EC%86%90%EA%B8%B0%EC%A0%95-1912-2002/>. Acesso em: 25 abr. 2022.

Isso não diminui o sentimento patriótico. Este foi, na realidade, intensificado pelas publicações de fotos de Sohn nos jornais *Choson JoongAng Ilbo* e *DongA Ilbo* com o *hinomaru*, bandeira japonesa, removido. Segundo Kang (2017, não paginado), “o ato causou um dos maiores escândalos da história do jornalismo coreano praticado sob censura japonesa, pois as autoridades, enfurecidas, prenderam oito pessoas envolvidas no incidente e fecharam o jornal por oito meses”⁵³.

FIGURA 7 – SOHN “KITEI SON” KEECHUNG



FONTE: Kang (2018)⁵⁴.

Foi documentado que a YMCA serviu como local de encontro para reuniões a respeito da independência. Com eventos esportivos e o contato com pessoas de outros países, se tinha, também, ideias novas. Os torneios passaram a servir, em grande parte, como um local de produção de uma identidade coreana para a resistência colonial. Após o início da guerra chino-japonesa em 1937, as políticas coloniais mudaram drasticamente (o Japão se preparava para a guerra), visando suprimir todas as atividades culturais que fossem suspeitas de serem nacionalistas ou anticoloniais. Os esportes passaram a ser dedicados somente ao treinamento militar e, portanto, o esporte-lazer foi proibido.

⁵³ Por mais que o governo coreano tenha tentado, as duas medalhas ainda são reconhecidas como japonesas pelo Comitê Olímpico Internacional (JOO, 2012).

⁵⁴ Imagem disponível em: <https://koreanamericanstory.org/written/the-first-korean-olympian-sohn-kee-chung-%EC%86%90%EA%B8%B0%EC%A0%95-1912-2002/>. Acesso em 25 abr. 2022.

2.3 YUG / O⁵⁵: O INCIDENTE DO 25 DE JUNHO

Ao final da segunda Guerra mundial, em 10 de agosto de 1945, os oficiais do exército americano do Comitê de Coordenação da Marinha de Guerra Estadual⁵⁶ escolheram o 38º paralelo como linha divisória da península, este que a divide quase exatamente ao meio. Essa linha foi estabelecida de forma temporária para as tropas soviéticas e americanas aceitarem a desistência das tropas japonesas ao norte e ao sul da divisa. Isso, porém, se tornou permanente.

Havia urgência nesta decisão: dois dias após os Estados Unidos soltar as bombas em Hiroshima (dia 6 de agosto), a União Soviética declarou guerra ao Japão. As tropas avançaram pela Manchúria, pela fronteira com a Coreia, mas houve uma rápida desistência japonesa. Para que a Coreia não caísse nas mãos dos soviéticos, resolveu-se criar zonas de ocupação, assim como feito na Alemanha e na Áustria. Esta linha separava não somente o país, mas também províncias, vales e famílias, e não foi baseada em nada histórico, cultural ou de distinção geográfica, e sim por conveniência.

Dia 15 de agosto de 1945, os coreanos receberam a notícia de que o Japão havia se rendido por meio do imperador japonês. Esperava-se que fosse se ganhar a independência imediatamente, por conta da Conferência do Cairo em dezembro de 1943. A Coreia, porém, foi colocada em tutela dos aliados, e foi decidido que só estaria totalmente independente após vinte ou trinta anos. Os coreanos, porém, não sabiam de tal decisão; após a notícia da derrota japonesa, haviam começado a criar comitês, e declararam logo no início de setembro a República Popular Coreana.

Após 35 anos sendo colônia do Japão, a Coreia acabou entrando no meio da Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética. Em 1947, a ONU votou para se ter uma eleição na Coreia, e para, após isso, todas as tropas estrangeiras saírem do território. Os soviéticos, porém, se opuseram, não querendo uma eleição livre, se opondo também a entrada dos observadores da ONU na zona norte. Tal fato resultou na criação de dois Estados, já que a ONU continuou com a ideia das eleições, ao ponto de isso acontecer somente na área abaixo do paralelo 38, onde havia as autoridades norte-americanas.

⁵⁵ Yug (6), I (2) e O (5), representando 6/25 ou 25/06 no formato de data brasileiro.

⁵⁶ Instruído pelos coronéis Dean Rusk e Charles Bonesteel (SETH, 2019).

No dia 20 de julho de 1948, então, foi eleito Syngman Rhee como presidente da Coreia do Sul, um homem de 73 anos que havia vivido como exilado na América por cerca de quarenta anos, com ideias anticomunistas. A nova república sul-coreana foi inaugurada formalmente em 15 de agosto de 1948 com sua capital sendo Seoul. A resposta do lado norte foi com a formação de um governo comunista, anunciando em 9 de setembro de 1948 a criação da República Popular Democrática da Coreia, colocando Pyongyang como sua capital, e Kim IlSung como primeiro-ministro, homem que havia treinado em Moscou e lutado como um guerrilheiro na segunda guerra mundial.

Ambos os líderes, Rhee e Kim, juraram que reuniriam o país sob seu comando, mas com as duas políticas totalmente opostas — um regime democrático ao sul e um comunista ao norte —, a Coreia permaneceu dividida. Os coreanos tiveram que esperar mais um pouco para poderem se tornar totalmente independentes: todas as tropas soviéticas saíram da Coreia do Norte no final de 1948 e, seis meses depois, as últimas tropas estado-unidenses saíram da Coreia do Sul.

Com isso, Kim IlSung viu uma oportunidade de reunir as duas Coreias. Em um domingo, dia 25 de junho, às 4 da manhã, o exército norte-coreano cruzou a 38ª paralela rumo ao sul com cerca de 135 mil soldados. Pegos de surpresa, a Coreia do Sul rebateu com cerca de 98 mil homens ainda pouco treinados. A batalha inicial não foi boa para o sul; Seoul caiu dia 28 de junho, apenas três dias depois do início da invasão. O uso da força naval dos Estados Unidos foi autorizado, seguido das tropas ao chão para checar o avanço das tropas norte-coreanas.

No dia 7 de julho, o conselho de segurança das nações unidas pediu aos Estados Unidos para organizar o Comando das Nações Unidas (UNC) para lutar a Guerra das Coreias, algo que os Estados Unidos aceitaram, nomeando o general MacArthur Truman como líder da UNC. Eles conseguiram deter o avanço das tropas norte-coreanas e, no dia 27 de setembro recuperaram Seoul, e as tropas do norte voltaram para sua área. Não se contava, porém, com o avanço chinês, que infiltrou quatro exércitos no campo da Coreia do Norte e, no dia 4 de janeiro de 1951, capturou Seoul, com o exército americano somente conseguindo recuperar a cidade em meados de março.

Truman foi substituído pelo general Matthew B. Ridgway e a guerra continuou até que, dia 10 de julho, os dois lados se encontraram em Kaesong, cidade histórica ao sul da Coreia do Norte, iniciando as negociações. Isso foi transferido para dia 25

de outubro em Panmunjom, uma localidade da província de Geyonggi, na fronteira com a Coreia do Norte. Com o início das negociações de trégua, houve uma guerra estática com os usos de trincheiras e postos avançados, algo que perdurou pelos 21 meses seguintes.

Em dezembro de 1952, Dwight Eisenhower, presidente recém-eleito dos Estados Unidos, foi à Coreia, advertindo a China e a Coreia do Norte de que, caso não se encerrasse a guerra, seriam tomadas medidas contra isso. Em 27 de julho de 1953 os países concordaram com o cessar fogo e, após 37 meses de combate, a guerra terminou. O confronto causou cerca de 6 milhões de vítimas, incluindo militares e civis. Há uma estimativa que 200 mil soldados sul-coreanos morreram durante a guerra, e um número aproximado de civis; enquanto isso, estimasse que na Coreia do Norte pelo menos 10% da população tenha falecido.

2.4 “O MILAGRE DO RIO HAN”: O DESENVOLVIMENTO DA COREIA DO SUL

O nome completo da Coreia do Sul é República da Coreia. Com uma área de cerca de 98 quilômetros quadrados, seu idioma oficial é o coreano; seus principais rios são o Nakdong, Han e o Geum; e sua capital é Seoul. A Coreia do Sul ocupa 45% da península coreana, fazendo divisa com a Coreia do Norte ao norte, e tendo aproximadamente 50 milhões de habitantes. O país é, hoje, altamente industrializado, com um regime político democrático.

Importante citar que, entre 1945 e o início dos anos 1960, o país passou por deslocamento em massa, fome, guerra e esperanças frustradas de juntar novamente as Coreias. Ao sair da guerra, portanto, a Coreia do Sul encontrava-se devastada, com muitas construções e casas destruídas, além da morte de civis. O primeiro presidente eleito na Primeira República, Rhee, foi reeleito em 1952 e em 1956. Rhee governou com uma autoridade total: de acordo com Rice (2015, p. 26), “ele expurgou a Assembleia Nacional, banuiu o partido político adversário e executou seu líder”. Além disso, “controlava a nomeação de prefeitos, chefes de polícia e chefes de aldeia”. Seu slogan era “Nação primeiro, Estado primeiro”; com isso, ameaçava qualquer coisa que considerasse como comunista. Em 1960, porém, quando Rhee foi reeleito pela quarta vez, cerca de 30 mil protestantes foram às ruas, alegando que as eleições haviam sido fraudadas. Rhee renunciou em 27 de abril daquele ano, e se exilou no Havaí, morrendo em 1965.

O partido democrático, então, elegeu Yun Poson como presidente da segunda república. Mesmo assim, o controle do governo foi passado ao ministro das relações exteriores, Chang Myon, que suspendeu muitas das medidas de Rhee, esboçando uma nova constituição e formando um sistema de gabinete parlamentar. O problema de Chang, porém, foi colocar os interesses dos Estados Unidos à frente dos da República da Coreia, o que colocou os cidadãos contra ele. Isso levou a, em 1962, uma junta militar liderada por Park Chunghee, um general que ascendeu no exército, derrubou o governo e instaurou a ditadura militar.

Park foi eleito o presidente da terceira república em 1963, visando o poder e riqueza por meio do desenvolvimento econômico e a mobilização de recursos humanos. Foi ele quem supervisionou o início do chamado “milagre econômico” (ou colocado por alguns autores como “milagre do rio Han”, referindo-se ao modo rápido como a Coreia do Sul se industrializou), ao mesmo tempo em que reprimia as oposições políticas. A dependência dos Estados Unidos era vista como uma humilhação. Outra motivação foi a rivalidade com a Coreia do Norte, em vista ao desenvolvimento de Pyongyang, além do fator pobreza: ao sair da Guerra das Coreias, a Coreia do Sul era um dos países mais pobres do mundo. Isso foi feito por meio de um plano de desenvolvimento econômico de cinco anos (entre 1962 e 1966), resultando na abertura do investimento externo e na industrialização por meio de tecnologia e capital.

O ano de 1975 foi marcado pela expansão das televisões — ainda assim, o governo controlava de forma assídua a programação televisiva, com restrição para conteúdo e estilo (foi até proibida, nessa época, a exibição de homens com cabelo comprido). Em 1969 havia cerca de 200 mil televisores no país; seis anos depois, o número foi para seis milhões, penetrando 80% dos domicílios. Os programas eram centrados em notícias, novelas, shows de variedade, programas educacionais, esportes e programas estrangeiros, geralmente norte-americanos — inclusive, as novelas dos anos 1970 foram um grande sucesso.

O resultado do plano foi um crescimento urbano e de infraestrutura em 1966, com a eletricidade, por exemplo, alcançando pontos que não existiam no país, permitindo a vida noturna. Essa também, foi uma época de extrema exposição aos produtos materiais e culturais estrangeiros. Em 1967, iniciou o segundo Plano de Cinco Anos, buscando, dessa vez, o crescimento das exportações, com uma mudança para a indústria pesada. Por exemplo, houve as construções da *Pohang Iron and Steel*

Company (POSCO), uma indústria nacional de ferro a aço, e a criação da *Guro Industrial Park*, uma zona de manufatura no sudeste de Seoul, focada na produção de sapatos, roupas e maquinaria. Esse desenvolvimento fez com que, em 1980, a Coreia do Sul se tornasse um dos maiores exportadores de aço e produtos de construção naval.

A economia sul-coreana cresceu, desde 1962, uma taxa média de 9% nas três décadas seguintes, fazendo com que, na década de 1990, o país emergisse como uma das maiores economias do mundo, virando um dos Tigres Asiáticos ou Dragões Asiáticos⁵⁷. O país centrou sua produção em navios, aço, eletrônicos e automóveis, além do processamento de produtos químicos. O que auxiliou a impulsão do crescimento econômico foram os conglomerados de empresas familiares controlados pelo governo, chamados de *chaebol*. Com a *Samsung Electronics* e a LG produzindo televisões e micro-ondas (produtos domésticos) e a Hyundai e a Daewoo produzindo carros, o desenvolvimento das cidades foi impulsionado em larga escala, junto de estradas, pontes e grandes construções. O *Seoul-Busan Expressway* foi inaugurado na metade dos anos 1970 — a primeira linha de metrô em Seoul, com um crescimento da cultura consumista. Deve-se lembrar que, mesmo com esse desenvolvimento, havia uma grande diferença social, pobreza, opressão e exploração, com condições de trabalho precárias.

As *chaebol*, que eram inspiradas nas *zaibatsu* japonesas (porém mais hierárquicas) foram extremamente beneficiadas. Em 1960, o governo, dono dos bancos, selecionou companhias bem estruturadas para focar sua produção em exportação. As *chaebol* recebiam empréstimos, grandes e baratos, licenças e benefícios de impostos, o que resultou em seu crescimento, transformando-as em “polvos”: seus tentáculos alcançavam diversas partes da economia. Nelas, “a família fundadora mantém controle rígido, indicando membros familiares, conhecidos da região e amigos íntimos para os altos cargos administrativos de toda a *chaebol*” (CASTELLS, 2010a, p. 241). As *chaebol* só foram ter sua independência financeira nos anos 1980, visto que, até então, as políticas de trabalho eram moldadas pelo autoritarismo de origem militar.

⁵⁷ Em coreano: *aisaui ne mali yong*, e em *hangul*: 아시아의 네 마리 용.

Mas, por terem surgido sob as ordens do Estado, as redes resultantes eram até mais centralizadas e autoritárias que suas predecessoras japonesas. Para atingir os objetivos, o governo coreano fechou o mercado doméstico à concorrência internacional e praticou uma política de substituição de importação. Logo que as empresas coreanas começaram a operar, o governo enfocou o aumento de sua competitividade e favoreceu uma estratégia voltada para a exportação em uma trajetória na qual as indústrias faziam uso progressivo e intensivo de capital e tecnologia, com objetivos específicos delineados em planos econômicos de cinco anos, estabelecidos pelo Conselho de Planejamento Econômico, o cérebro e o motor do milagre econômico coreano. Na visão da instituição militar coreana, para serem competitivas, as empresas tinham de estar concentradas em grandes conglomerados. Eram forçadas a fazê-lo, pois o governo controlava o sistema bancário, bem como as licenças de exportação/importação. Tanto o crédito como as licenças eram dados de forma seletiva às empresas que aderissem a uma *chaebol*, visto que os privilégios governamentais eram destinados à empresa central possuída por uma família da *chaebol* (CASTELLS, 2010a, p. 249).

Park, porém, “restringiu as liberdades pessoais, suprimiu a imprensa e os partidos de oposição e controlou os sistemas judiciário e educacional” (RICE, 2015, p.27). Além disso, organizou e expandiu a Agência Central de Inteligência Coreana (KCIA). Em 1972, suspendeu a constituição, dissolveu a legislatura e emitiu uma nova constituição, inaugurando a quarta república ao realizar diversas “reformas revitalizantes”, conhecidas como ordem de Yushin, que significava *revitalização* e proibia e dissidência política, colocando o presidente como eterno — isso foi justificado com uma promessa de unificação. Criou também a Conferência Nacional para Unificação (NCU)⁵⁸, e colocou o plano de eleição indireta para presidente por um número ilimitado de mandatos de seis anos. Park se reelegeu em 1972 e em 1978. Essa década foi marcada por um grande êxodo rural. As cidades aumentaram, principalmente Seoul e as cidades metropolitanas ao seu redor.

Essa “ordem de Yushin” transformou a presidência em uma ditadura legal, justificada por Park pelas ameaças externas. Em 1970, porém, a população passou a aceitar menos esse tipo de governo, o que gerou conflito. Junto disso, houve o crescimento da oposição. O estopim de tudo foi a demissão de um popular oficial de gabinete, o que gerou protestos que desencadearam uma crise nacional. Park Chunghee foi morto por Kim Jaekyu, diretor da KCIA, por conta de uma discussão

⁵⁸ *National Conference for Unification*, com o objetivo de buscar uma unificação das terras de forma pacífica. A conferência era um corpo entre 2 mil e 5 mil membros, diretamente eleitos para um mandato de seis anos. Até 1987, a NCU foi responsável por eleger os presidentes e, por conta disso, Park se elegeu sem oposição em 1972 e 1978.

durante um jantar, terminando assim seu mandato de 18 anos, considerado sinônimo de *controle*.

Seis semanas após o acontecimento, o controle do governo foi assumido pelo general Chun Doo-hwan, retirando o controle do presidente interino, o primeiro-ministro Choi Kyun-hah. Em agosto de 1980 a NCU elegeu Chun como presidente. Chun, então, fez outra constituição, fazendo com que nascesse a quinta república. Reduziu-se os poderes do presidente, transferindo-os para a Assembleia Nacional, limitando-se a um mandato de sete anos. Partidos políticos puderam, enfim, operar.

O período de sete anos de governo de Chun foi conturbado, com uma série de escândalos e incidentes, como por exemplo o bombardeamento de uma reunião em Rangoon (hoje, Yangon) em 1983. A pressão popular era grande; então, em 1987, Chun concordou em realizar reformas constitucionais para restaurar as instituições democráticas e os direitos civis básicos perdidos durante o regime militar. Redigiu-se uma nova constituição, restauraram-se as eleições diretas, e reduziu-se o mandato presidencial para cinco anos. Em 1988, Roh Tae-woo, outro general, foi eleito presidente da sexta república. Foi nesse ano também que a Coreia do Sul sediou as Olimpíadas de Verão em Seul. Roh também melhorou as relações da Coreia do Sul com a União Soviética e a China, expandindo contatos diplomáticos e comerciais.

Em dezembro de 1992 foi eleito o primeiro civil como presidente em 30 anos: Kim Young-sam, com políticas anticorrupção. Em 2000, seu sucessor, Kim Dae-jung, abriu o diálogo com a Coreia do Norte, que ficou conhecido como “*Sunshine policy*” (feito em 1998), que levou a um encontro histórico entre Kim Dae-jung⁵⁹ e Kim Jong-il, da Coreia do Norte. Roh Moo-hun (2004–2008) continuou com a política, mas Lee Myun-bak (2008–2013) assumiu uma postura mais dura, o que gerou, em 2013, uma ameaça de extinção nuclear da Coreia do Sul pela Coreia do Norte.

A democracia liberal e a economia próspera serviram como modelo para países emergentes. Oito províncias⁶⁰ são administradas pelo governo nacional e local, com seis cidades metropolitanas⁶¹ e uma cidade especial, Seul — Sejong e a província de Jeju são autogovernadas. Impostos são cobrados aos trabalhadores sobre a propriedade, automóveis, taxas de licença e registro etc. Com isso, o governo

⁵⁹ Kim Dae-jung recebeu um Nobel da Paz por tal feito (RICE, 2015).

⁶⁰ Gangwon, Gyeonggi, Chungcheongbuk, Chungcheongnam, Gyeonggangbuk, Jeollabuk, Gyeonggangnam e Jeollanam.

⁶¹ Incheon, Daejeon, Gwangju, Daegu, Ulsan e Busan.

oferece serviço de polícia e bombeiro, coleta de lixo, escolas, centros comunitários, abrigos de animais, transporte público, manutenção de rodovias e alguns serviços gratuitos de saúde.

Ao se comparar com o regime militar, percebe-se que os direitos humanos se expandiram. Hoje os cidadãos votam em eleições multipartidárias livres e, também, desfrutam de uma liberdade religiosa — sendo que o budismo e o cristianismo (em 2010, uma em cada três pessoas era cristã) são religiões predominantes; outras práticas como o xamanismo, religião mais antiga do país, e o confucionismo podem ser citadas. Algo que veio do confucionismo foi o respeito, que continua sendo de extrema importância para os sul-coreanos: crianças respeitam seus professores e pais; pessoas mais novas respeitam pessoas mais velhas⁶². Ainda assim, existem censuras no país: qualquer discurso de apoio à Coreia do Norte ou ao comunismo é criminalizado.

Hoje, a Coreia do Sul tem se inserido cada vez mais na comunidade mundial. Em 1991 entrou nas Nações Unidas, mantendo relações diplomáticas com cerca de 190 países; fez negociações de livre comércio com a União Europeia e os Estados Unidos em 2010 e 2011, respectivamente; está fazendo negociações parecidas com o Canadá e a Nova Zelândia; possui relações amistosas com a China e com as nações do sudeste asiático; e as relações com o Japão são pacíficas. Em relação à Coreia do Norte, suas relações ainda permanecem tensas⁶³. A Coreia do Sul mantém um poderio militar de cerca de 700 mil tropas, sendo que é requisitado no país que todos os homens sirvam ao exército por um período de dois anos (24 meses). Tal exército se opõe ao da Coreia do Norte, com cerca de 1,2 milhões de soldados, sendo o quarto maior do mundo (depois da China, Estados Unidos e Índia), o que a colocou na posição de um dos países mais militarizados.

O final dos anos 1990, porém, contou com uma crise financeira, resultado de uma Crise Asiática. Uma das maneiras encontradas para superá-la, foi por meio das tecnologias de informação e comunicação (TIC). Isso não só transformou a Coreia do Sul em uma das líderes em tecnologia, com grande penetração de Internet, mas

⁶² Algo que pode ser visto na própria língua: considera-se falta de respeito não utilizar os sufixos corretos aos nomes próprios, algo que varia de acordo com a idade e proximidade entre as pessoas.

⁶³ Ou eram, visto que um acordo de paz, chamado de “Declaração de Panmunjom para a Paz, Prosperidade e Unificação da Península Coreana” foi feito dia 27 de abril de 2019.

também abriu portas para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, o que a colocou como o berço dos *e-Sports*.

2.4.1 A educação na Coreia do Sul

A educação é de extrema importância para o país. Na década de 1960, a Coreia do Sul, com poucos recursos naturais, possuía uma economia essencialmente agrícola e altos níveis de analfabetismo. Após os anos 1970, foi adotado um planejamento para o desenvolvimento da educação. Elegeu-se o ensino fundamental como prioridade, e passou-se a investir na formação de professores: todos deveriam ter acesso à escola, que deveria ser de qualidade. A partir da década de 1980, isso alcançou o ensino médio, técnico e universitário.

Os anos 1980 representaram mudanças nos setores econômico, social e cultural no país. Os investimentos realizados na criação e melhoria de escolas e na seleção de professores foram uma das principais razões para se ter, hoje, um desenvolvimento sustentável. A seleção de professores é rigorosa e a profissão é bem remunerada. As famílias participam ativamente da educação dos filhos. Isso faz com que haja uma exigência muito grande nos estudantes, que chegam a estudar cerca de dez horas por dia, somado às atividades extracurriculares — além disso, 98% dos jovens concluem o ensino médio e técnico, e 60% deles entram em universidades⁶⁴.

Durante a ocupação japonesa, o governo colonial estabeleceu um sistema educacional razoável na Coreia, porém ele estava disponível somente para os japoneses: eles eram os únicos autorizados a lecionar e frequentar escolas secundárias e instituições de ensino superior. Excluía-se os coreanos, que se limitavam a cursar o ensino básico. Após a liberação do regime colonial, ao fim da Segunda Guerra Mundial, não havia professores disponíveis ou coreanos com escolaridade para serem professores. A partir disso, estabeleceu-se um esforço para a melhoria do sistema de ensino, pela influência de dois fatores: primeiro, o confucionismo, com os valores de trabalho duro, reverência para a educação; segundo, a designação da educação enquanto eixo fundamental de um projeto

⁶⁴ Além disso, há o investimento e participação de empresas grandes nos projetos educacionais. Um exemplo é a Samsung.

nacional de desenvolvimento. Assim, a construção de um forte sistema educacional se tornou peça-chave desde os primeiros movimentos independentistas em 1919.

Evitou-se, em seu início, construir um sistema que se assemelhasse ao de multicamadas japonês. Eles, ao contrário, optaram por um unilateralmente igualitário, baseado no desempenho individual em provas e exames (mesmo que isso fosse contra os ensinamentos confucionistas, em que os alunos teriam acesso às diferentes formações de acordo com seu status na hierarquia da sociedade). Isso é visto até hoje: as oportunidades de emprego dependem do prestígio e status da escola frequentada e em qual universidade o aluno se graduou, sendo que a admissão em tais instituições se dá por meio de provas. Fracassar em entrar em uma universidade prestigiosa impacta o reconhecimento social não apenas do jovem que fracassou, mas também dos seus pais, já que influencia no *status* social da família em um geral. Deve-se considerar, também, que a Coreia do Sul é uma sociedade em que “os filhos são obrigados por lei e pelos costumes a manter seus pais na velhice”, assim “o investimento na educação dos filhos passa a ser visto como um fundo de aposentadoria”. Dedicar-se, desta forma, muitos recursos para que os filhos tenham a melhor educação, o que aumenta a pressão para que os estudantes obtenham sucesso (SIESP, 2015, p. 20). Desse modo:

O sistema educacional coreano foi implantado a partir da importação do conhecimento de países mais avançados à época, como Japão e Estados Unidos, mas inserido localmente em um complexo tecido de valores, instituições, recursos econômicos e acumulação de conhecimentos específicos ao contexto sul-coreano. Um conjunto de pesos e medidas, pressão e motivação social completa este amplo sistema, que ao mesmo tempo em que originalmente buscava suprir uma necessidade de qualificar a mão-de-obra, tornou-se cada vez mais sujeito à demanda de pais e estudantes que buscam sua própria ascensão social através da educação (SIESP, 2015, p. 20).

Isso influenciou, também, a taxa de fecundidade, já que educar um filho se tornou muito caro — a educação é o segundo item com mais peso no orçamento doméstico. Por saberem que o sucesso influencia não apenas a si mesmos, mas também à família, acaba-se não tendo muita opção senão se dedicar aos estudos plenamente. São os pais, também, que possuem um papel importante no relacionamento com a escola: eles se organizam em grupos que servem de elo com a instituição; essas organizações muitas vezes arrecadam fundos extras, e procuram oferecer melhores condições aos estudantes. Com o apoio do Ministério da Educação,

“iniciativas incluem desde programas de monitoramento da escola, em que os pais podem ter uma noção clara do que está acontecendo na escola de seu filho, a programas de formação para os pais e estabelecimento de centros de apoio” (SIESP, 2015, p. 22).

Concentrou-se o controle da educação do país sob o Ministério da Educação. Assim, reduziu-se o poder dos conselhos escolares locais, que eram até aquele momento as principais entidades responsáveis pelo setor. O primeiro objetivo foi a redução do analfabetismo, algo que se concretizou nos anos 1960. Ao mesmo tempo, por conta da Guerra Fria e a ameaça norte-coreana, tinha-se uma ênfase em educação cívica — disseminava-se valores de lealdade, patriotismo, autossuficiência e anticomunismo aos estudantes. Na época, cerca de 90% dos jovens frequentavam o ensino básico. Antes, porém, de ter condições para treinar e contratar professores, o tamanho das turmas ultrapassava, em grande maioria, o número de 100 alunos; as instalações eram precárias e as escolas operavam em dois ou três turnos.

Isso fez com que o país tivesse um rápido declínio no analfabetismo e um aumento na proporção de crianças no ensino já na década de 1950, algo que também se usou entre 1960 e 1980 nos ensinos secundário, médio e superior. Ao mesmo tempo, houve um esforço para um aumento de matrículas no ensino profissional e técnico por um projeto nacional que contribuiu para o progresso da economia do país, transformando-o de uma manufatura simples à indústria pesada de capital intensivo, às indústrias de alta tecnologia, que requeriam força de trabalho altamente qualificada.

Entre 1960 e 1970, porém, a Coreia do Sul descobriu que seu sistema restringiu a cobertura do ensino fundamental nocivamente, já que os pais matriculavam seus filhos nas escolas de melhor desempenho, o que deixou o sistema injusto para os alunos que não tinham acesso por não ter poder político ou não residir nas áreas adjacentes a essas escolas. Eliminou-se o exame de admissão ao ensino fundamental regente, e se criou “um sistema a ser aplicado em áreas mais densamente povoadas, no qual os alunos são selecionados para as escolas por uma loteria, a fim de conseguir uma maior diversidade socioeconômica no corpo discente” (SIESP, 2015, p. 28).

Em 2000, foi lançado o Sétimo Currículo Nacional: uma mudança a favor da criatividade foi colocada. Houve uma ênfase na aprendizagem baseada em tecnologia e afrouxou-se o controle rigoroso do Ministério da Educação sob às escolas. Em 2008 introduziram-se mais medidas, como o aumento do apoio escolar para todos os alunos

do ensino médio, subsídios para computador e internet, e o fornecimento de refeições para alunos de baixa renda e rural. Além disso, a autonomia das escolas foi reforçada a partir de 2011.

O sistema escolar coreano é composto de seis anos de ensino básico, três do ensino fundamental e três do ensino médio, sendo que essa escolaridade (para crianças entre seis e quinze anos) é obrigatória. Durante o ensino primário e fundamental, normalmente se estuda nas escolas mais próximas. Já no ensino médio, entra-se de acordo com a especialização, sendo que o processo de admissão é diferente das outras etapas de ensino e depende, também, da região: pode ser com base no histórico escolar ou em exames de admissão⁶⁵.

Entre seis e quinze anos, o ensino é gratuito; já as escolas do ensino médio, para alunos entre 15 e 18 anos, possuem mensalidades que servem para completar o financiamento do governo. O Ensino Fundamental, além da instrução básica, tem um papel essencial, pois inclui seus estudantes em habilidades básicas como valorização da tradição e da cultura, respeito e apreço ao próximo, e hábitos básicos do dia a dia. O currículo é diferenciado, e os alunos são agrupados de acordo com seu desempenho em matérias básicas, como matemática, inglês, língua coreana, estudos sociais e ciências — ainda há os cursos extracurriculares opcionais. Já o ensino médio possui as mesmas matérias do fim do ensino fundamental, porém se pode optar por aulas especializadas de acordo com a preferência. Em respeito às horas-aula, sabe-se que os alunos coreanos estudam mais horas que o resto do mundo: cerca de 1020 horas por ano (enquanto a média é de 902 nos países da OCDE), com uma estimativa de cerca de 14 horas por dia durante cinco dias por semana gastas em estudos (pensando além da escola, com as aulas extracurriculares).

A Coreia do Sul possui a Avaliação Nacional do Rendimento Escolar (NAEA), em que anualmente são feitos testes de desempenho em duas disciplinas em turmas do sexto, nono e décimo ano. O objetivo do NAEA é informativo. Além disso, os alunos

⁶⁵ De acordo com o SIEEESP, “o processo de admissão para as escolas de ensino médio difere da admissão aos ensinos básico e fundamental, dependendo da região. No caso das áreas metropolitanas de Seoul, Busan, Daegu e Gwangju – as maiores cidades do país – o sistema é designado como ‘áreas de equalização’, e seleciona os estudantes com base em uma loteria informatizada – tais estudantes somente enfrentarão um exame altamente seletivo ao fim do ensino médio. Já escolas em outras regiões geralmente admitem seus estudantes com base no histórico escolar e em exames de admissão administrados e desenvolvidos pela própria escola” (2015, p. 28).

são constantemente avaliados por meio do Histórico Escolar e da Caderneta Estudantil — documentos que os acompanham durante todo o ciclo escolar. Isso é usado como indicador de desempenho para a admissão no ensino médio e na universidade.

Para entrar na universidade, deve-se realizar o Teste de Habilidade Acadêmica (CSAT), que é o vestibular coreano, algo que os jovens se preparam durante toda a vida por meio da escola, de cursinhos e aulas particulares. O CSAT é tão importante que, no dia da prova, o início da jornada de trabalho é atrasado para que não se tenha problemas com trânsito, com monitoria da polícia; os exercícios militares também são suspensos. Os níveis de estresse para os estudantes do ensino médio são altíssimos⁶⁶.

Vale frisar que no Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA) de 2018, a Coreia do Sul se encontrou em nono lugar em leitura (514 pontos), sétimo lugar em matemática (526 pontos) e sétimo lugar em ciência (519 pontos) — algo que se manteve nos anos 2000, 2003, 2006, 2009 e 2012. Hoje, é o maior tigre asiático e se destaca na área de tecnologia de informação, possuindo um setor industrial dinâmico, em que se destaca os automóveis, tecnologia no geral (eletrônica e comunicação), indústria naval, produção de aço, produtos químicos e finanças.

É necessário citar aqui o *hakwon*, que vem dos caracteres chineses cujo significado é “lugar para estudar”. Este consiste em um sistema de tutoria privado, que prove aos estudantes aulas suplementares após a escola. O *hakwon* é definido como as instituições educacionais privadas onde os estudantes sul-coreanos estudam após o horário escolar, para tanto complementar quanto avançar seu nível de estudo. Interessante acrescentar que o *hakwon* é tanto um empreendimento educacional como comercial, visto que muitos cresceram em franquias ou empresas grandes (como a Coca-Cola e o McDonald’s, por exemplo). Para a maior parte dos estudantes, frequentar os *hakwons* é de extrema importância, algo indispensável para a vida acadêmica, sendo que estes consistem em classes de 10–15 estudantes do mesmo nível (aqui pode-se compará-los às *hakkyos* — escolas —, com 30–40 estudantes por turma).

⁶⁶ A Coreia do Sul tem um quadro crescente na taxa de suicídio, e esta é considerada a principal causa de morte entre os jovens (SIEEESP, 2015).

Uma das razões colocadas para essa relevância do *hakwon* é a ideia de a sociedade sul-coreana ser extremamente competitiva, o que fez com que as famílias investissem em *hakwons* para seus filhos, buscando a entrada destes em uma universidade prestigiada. Além disso, isso é relacionado à queda da qualidade do ensino público, além das diversas “atrações” que os *hakwons* oferecem, como revisão de material, preparação e *feedback* individual⁶⁷.

Já no ensino superior, segundo o portal novo.org, a Coreia do Sul iniciou um investimento pesado depois de conseguir a universalização do ensino primário. Segundo o website da UOL (2016), o ensino superior é dividido em três grupos, com faculdades comunitárias (cursos de dois a três anos), universidades (graduações de quatro anos) e pós-graduação. Já as universidades podem ser nacionais (fundadas e mantidas pelo governo central), públicas (fundadas pelo governo local) e particulares (de organizações privadas), as três precisando seguir critérios rigorosos do Ministério da Educação.

2.4.2 “O mundo para Seoul, Seoul para o mundo”⁶⁸: o esporte na Coreia do Sul

Após a divisão em norte e sul, o esporte acabou virando, para a Coreia do Sul, parte de um projeto nacionalista. Durante o governo Rhee, virou uma prática que enfatizava a instrução militar. Esportistas sul-coreanos participavam em competições internacionais por meio do patrocínio de organizações militares dos Estados Unidos. O país participou dos Jogos Olímpicos, tanto o de verão como o de inverno, começando em 1948. Em 1948, em London, conseguiu duas medalhas de bronze no levantamento de peso e no boxe. Os corredores de longa distância também se destacavam (Suh YunBok ganhou a maratona de Boston em 1947 como primeiro asiático a fazê-lo; em 1950, Ham KiYong, Song KilYoon e Choi YunChil ganharam o primeiro, segundo e terceiro lugar da mesma maratona). Em 1954, houve a primeira aparição de um time coreano na Copa do Mundo FIFA na Suíça, perdendo, porém, nos dois primeiros jogos.

⁶⁷ Há oito tipos de *hakwon* oferecidos: *hakwons* de inglês, *hakwons* de matemática, *hakwons* de escrita lógica, *hakwons* de compreensão, *hakwons* de objetivo especial para ensino médio, *hakwons* para alunos dotados, *hakwons* baseados na internet e *hakwons* de internato (KIM, 2016).

⁶⁸ Slogan utilizado durante os Jogos Olímpicos de Seoul de 1988.

Foi no governo de Park que o esporte virou algo central no desenvolvimento doméstico, incluído nos projetos para a construção da nação⁶⁹. Em 1962, foi instituído a Lei para Melhoria do Esporte do Cidadão (lei nacional de promoção do esporte), visando manter a saúde dos cidadãos por meio do condicionamento físico (especialmente dos homens jovens). Park usou o slogan “Força Física é a Força Nacional” e estabeleceu políticas para promover o desenvolvimento da educação física para meninos por todo o país. O esporte foi visto como uma maneira de aumentar o status da nação em um contexto da Guerra Fria, colocado no programa educacional. Além disso, Park instaurou um sistema para o esporte de elite, visando treino e educação para promessas do esporte, com a construção, por exemplo, do Centro de Treinamento Nacional da Coreia Taeneung em 1966, entre outras instalações. Junto disso, veio a promoção de eventos internacionais dentro do país, que ajudou a produzir uma torcida e um espetáculo nacionalista.

O consumo do esporte via televisão se tornou uma atividade de lazer comum no final dos anos 1960. Park promoveu a transmissão esportiva, embora ela, inicialmente, tenha sido limitada. Boxe e luta livre se tornaram principais nos programas televisivos. Os anos 1970 foram vistos como “a era da televisão”, em que os três canais domésticos, KBS, MBC e TBC, competiam — eram transmitidas partidas de futebol, voleibol, basquete, tênis de mesa e de beisebol. Além disso, foi quando a Educação Física se tornou um curso no ensino superior. Os anos 1970 contaram também com a medalha de ouro de Yang JeongMo na luta livre em 1976, nas Olimpíadas de Montreal, interpretando que o estabelecimento de Taeneung havia sido efetivo.

Park foi quem surgiu com a ideia de sediar os Jogos Olímpicos de Verão de 1988. Em 1979, ele fez a proposta. As razões para Seoul ser escolhida eram:

- (1) expressar ao mundo o crescimento econômico coreano e a força nacional,
- (2) melhorar o status do esporte coreano, (3) promover a amizade entre as nações, (4) moldar o ambiente para relações diplomáticas com países comunistas e com não aliados, e (5) para reforçar a unidade e a identidade nacional (CHOI, 2010 *apud* HWAK *et al.*, 2017, p. 20).

⁶⁹ Houve a criação de diferentes associações: Associação de Tênis da Coreia (1960), Associação de Futebol da Coreia (1964), Associação de Atletismo da Coreia (1967-1971), e o Conselho de Esportes Coreano (1964-1971).

Quando Chun assumiu, nos anos 1980, sua presidência ficou conhecida como “era do desabrochar do esporte”. Em 1981, a Coreia do Sul conseguiu a permissão para ser a sede dos Jogos Asiáticos de 1986 e os Jogos Olímpicos de 1988, ambos em Seoul. O foco de Chun foi preparar o país para esses eventos internacionais. Assim, foi instaurado o Ministério do Esporte em março de 1982, com Roh Tae Woo como seu primeiro-ministro (o futuro presidente). Durante o governo de Chun, foram feitas a primeira liga masculina de beisebol (a KBO, *Korean Baseball Organization*) (1982), futebol (K-League) (1983) e de *ssireum* (1983), o que representou uma profissionalização da última modalidade.

De acordo com Salter (2003), sediar os Jogos Olímpicos de 1988 em Seoul representou o desejo do país de não ser mais visto como uma “nação em desenvolvimento”. Além disso, foi o evento dominante do período de governo de Chun. O sucesso nas Olimpíadas “abriu os olhos do mundo para os sucessos econômicos e organizacionais da Coreia do Sul” (SALTER, 2003, p. 12). No *website* do COI (2018, não paginado)⁷⁰, é colocado que os “Jogos Olímpicos de Seul 1988 é lembrado por elevar o perfil internacional do país e sua capital, e elevá-lo ao cenário mundial”, principalmente pelo resultado expressivo, com a Coreia do Sul em quarto lugar no número de medalhas de ouro.

⁷⁰ Mais informações em: <https://olympics.com/ioc/news/the-legacy-of-seoul-1988-inspires-pyeongchang-2018>. Acesso em: 25 abr. 2022.

FIGURA 8 – JOGOS OLÍMPICOS DE 1988

FONTE: COI (2018)⁷¹.

O evento trouxe uma mudança urbana radical. Focou-se na limpeza do ar e na qualidade da água; no transporte, com construções de rodovias (a rodovia 88) e estradas além da melhora do transporte público (sistema de metrô); a construção de instalações públicas e culturais, com parques e museus. Mesmo com o evento acontecendo em Seoul, o impacto se deu na nação em um geral. Ao mesmo tempo em que se houve, porém, o aumento do número de empregos, do desenvolvimento da infraestrutura e do desenvolvimento de Seoul, isso também aumentou os problemas populacionais e a polarização na cidade.

No ano seguinte, foi estabelecida a Fundação de Promoção de Esportes da Coreia (KSPO). A KSPO teve como função juntar fundos para a promoção esportiva por meio, principalmente, da loteria esportiva. Assim, promovia-se o esporte para todos, construía-se infraestruturas e mantinha-se a manutenção do parque olímpico em Seoul. Em 1991, foi estabelecida o Conselho do Esporte para Todos da Coreia (*Korea Council of Sport for All*, ou KOCOSA), procurando promover a qualidade de vida entre os habitantes. Isso fez com que o foco no esporte de elite mudasse.

⁷¹ Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/the-legacy-of-seoul-1988-inspires-pyeongchang-2018>. Acesso em 25 abr. 2022.

A Copa do Mundo de 2002 foi também um evento importante, realizada em conjunto com o Japão. Nesse período, houve o surgimento de fãs clubes, não oficiais, do time sul-coreano de futebol masculino, denominados *Red Devils* (diabos vermelhos). Eles vestiam camisetas e seguravam placas com frases em inglês, como “*we the reds*”⁷², e se espalharam por várias partes do país. De acordo com Hwang (2010), assistir às partidas de futebol se tornou um modo de conexão social. Ainda, na vitória contra Portugal e no avanço ao *round* dos 16 times, houve a criação de uma faixa pelos *Red Devils*⁷³, escrito “Again 1966” — referência à vitória da Coreia do Norte contra a Itália em 1966, que foi a última vez que um time coreano havia chocado o mundo no futebol. Segundo Joo (2012), “tantas pessoas estavam vestindo camisetas vermelhas que as transmissões de imagens de helicópteros de notícias faziam as ruas de Seul parecerem uma rede de artérias que se acumulavam em vermelho em enormes telas digitais.”

FIGURA 9 – COPA DO MUNDO DE 2002 EM SEOUL



FONTE: Korean Cultural Center (sem data)⁷⁴.

⁷² Em português: “nós, os vermelhos”. Interpreta-se, porém, que procurava-se escrever “*we are the reds*”, traduzido como “nós somos os vermelhos” (tradução da autora).

⁷³ Em português: demônios vermelhos (tradução da autora)

⁷⁴ Disponível em: <https://kccuk.org.uk/en/about-korea/sports/2002-fifa-world-cup-koreajapan/>. Acesso em 24 abr. 2022.

De acordo com o Centro de Cultura Coreano, cerca de 6 milhões de pessoas foram às ruas apoiar a equipe sul-coreana. Joo (2012) constatou que isso não foi somente sobre o esporte em si, mas sobre apoiar a nação. Kwak e colaboradores (2017) colocaram que isso proveu um capital social para a sociedade, com o aumento da união emocional, potencializado pelo quarto lugar geral nesta Copa.

O Comitê Olímpico Coreano ficou responsável pelo esporte de elite, enquanto o Conselho do Esporte Para Todos da Coreia ficou com o esporte para a população no geral. Em 2016, houve a integração de ambos, buscando uma administração mais eficiente e um desenvolvimento mais estratégico da cultura esportiva. Com isso, o esporte se tornou uma presença grande no cotidiano da vida moderna por conta da circulação de atletas, jogos e histórias na mídia de massa por meio do rádio, jornal e televisão.

3 UMA NAÇÃO GAMER: APONTAMENTOS DO DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DOS *E-SPORTS* NA COREIA DO SUL

No final dos anos 2000, países como a China e a Coreia do Sul passaram a liderar o mundo no desenvolvimento de jogos eletrônicos, competindo com grandes desenvolvedores de *softwares*⁷⁵ globalmente. Com uma informatização atrasada, considera-se o crescimento da Coreia do Sul no mercado de *games*⁷⁶ *on-line* algo singular tanto em termos de avanço na indústria doméstica, quanto na dominância dos jogos locais no mercado global, quanto na densidade na qual a cultura jovem os aderiu ao seu cotidiano (JIN, 2010).

Mesmo com vários setores, como *console*, portátil, fliperama e celular, foi o *on-line* o que mais cresceu no país asiático, ao contrário de outras regiões como Europa, Estados Unidos e Japão, onde o *console* é dominante. Desde o início do século XXI, os *games* se tornaram um fenômeno cultural em massa, estabelecendo-se como uma grande atividade de lazer e colocando o país como um dos pioneiros na manifestação dos esportes eletrônicos, os *e-Sports*, definido por Jin (2010) como os jogos eletrônicos e suas ligas.

Tal feito, porém, não seria possível sem a adesão da população aos serviços de Internet de banda larga⁷⁷ e à tecnologia de informação e comunicação. Isso se deu por diversos fatores: o incentivo governamental, impulsionado pela crise financeira asiática de 1997; a explosão dos PC *bang*, os ambientes com computadores que forneciam Internet vinte e quatro horas por um preço acessível; e as características socioculturais da população sul-coreana. Era dentro dos PC *bang*, inclusive, que muitos adolescentes e jovens entre vinte e trinta anos se encontravam com amigos para jogar.

Com isso, a Coreia do Sul desenvolveu um dos primeiros cenários de *e-Sports* no mundo, com o jogo eletrônico *on-line* de computador se estabelecendo como uma atividade de lazer popular. A chamada *cultura de jogos digitais coreana* se arquitetou dentro dos mundos virtuais dos *games* e nos espaços físicos onde eles ocorriam,

⁷⁵ Podendo ser compreendido como o conjunto de instruções interpretadas por um computador, que permite ao usuário controlá-lo.

⁷⁶ Do inglês, *game* significa “jogo” e será usado, neste trabalho, como sinônimo devido à incorporação da palavra na língua portuguesa.

⁷⁷ Tecnologia que realiza tráfego de dados.

como os estádios de *e-Sports* — e, também, os estádios de esportes ditos convencionais que são utilizados para eventos de *e-Sports* — e os *PC bang* (REA, 2019). Desta forma, há a criação, segundo Rea (2019), de dois tipos sociais dentro da cultura de jogos coreana: os jogadores profissionais e a velocidade incorporada em suas performances; e um *player* amador, isolado, devagar e repetitivo, que está principalmente nos *PC bang*.

Este capítulo visa, portanto, explorar a formação da Coreia do Sul como país tecnológico, sua informatização desde os primeiros atos governamentais em 1995, investigando quais foram os elementos socioculturais, econômicos e políticos que contribuíram para este fenômeno, visto que “a ascensão da cultura de jogos coreana precisa ser entendida de acordo com o contexto da propagação da conexão da Internet de banda larga” (HUHH, 2009, p.103). Em seguida, é explorado o advento dos *PC bang* e como este local afetou tanto o desenvolvimento da Internet quanto dos jogos eletrônicos — e consequentemente dos *e-Sports*. Por fim, será abordado o *StarCraft* e sua influência na profissionalização dos *games* — e, de forma breve, o *Lineage* para a discussão de socialização dentro dos *PC bang*. Para isso, vê-se como necessidade investigar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos em um âmbito geral, para, posteriormente, trazê-los para o tema central do trabalho: *League of Legends*.

FIGURA 10 – I LOVE PC BANG



FONTE: Hjorth; Chan (2009)⁷⁸.

3.1 “PUSH START BUTTON”⁷⁹: A MANIFESTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO E-SPORTS

Em circulação desde os anos 1970, considera-se que a indústria de jogos nasceu com a publicação do Pong da Atari⁸⁰ (lançado em 29 de novembro de 1972) devido ao seu grande sucesso como produto lucrativo, considerado o sucessor do jogo não publicado *Tennis for Two*⁸¹ de 1958 (BOROWY; JIN, 2013). Mostra-se, nesse início, indícios do processo de mercantilização com o comércio de possibilidades de prática do lazer (MARQUES; GUTIERREZ; ALMEIDA, 2008).

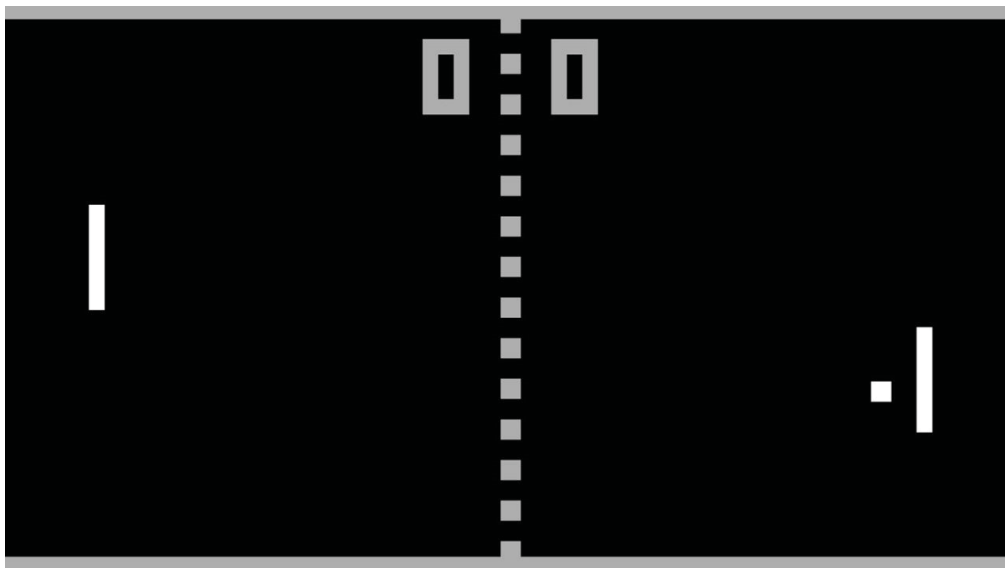
⁷⁸ “*I love PC bang*”, traduzido como “eu amo PC *bang*”. Do coreano, *bang* significa “quarto” ou “sala” (tradução da autora).

⁷⁹ Em português: “aperte o botão de iniciar” (tradução da autora).

⁸⁰ Empresa norte-americana de produtos eletrônicos que foi fundada em 1972 e encerrada em 1984.

⁸¹ *Tennis for Two* foi criado pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham, ficando em demonstração no Laboratório Nacional de Brookhaven, em Nova Iorque (PACHECO, 2013).

FIGURA 11 – PONG (1972)



FONTE: Taborda (2021)⁸².

LEGENDA: Pong é um jogo que simula uma partida de tênis: deve-se rebater uma bola, conseguindo pontos caso o adversário a deixe passar, assim como um jogo de tênis tradicional. O jogo, porém, conta com uma perspectiva aérea; ganha o jogador que conseguir 10 pontos primeiro (POREMBA, 2007).

Em meio a uma era de emergência de práticas culturais e da necessidade de se investir dinheiro com novas formas de entretenimento, o ambiente das casas de fliperama e a circulação dos jogos eletrônicos surgiram como práticas comerciais e de consumo. Este exemplo pode ser visto no Japão, quando, entre 1965 e 1986, aumentou-se os gastos com bens duráveis relacionados à recreação, como rádios, televisão, instrumentos musicais, entre outros, mas, a partir de 1987, Ortiz (2000) observou uma diminuição. Esses gastos foram superados pelos de serviço: passou-se a se preferir gastos com passeios, viagens, jantares, esportes e, também, podemos pensar nos *games*. Ou seja, a indústria do entretenimento passou a faturar mais que as indústrias de base:

⁸² A imagem está disponível em: <https://pt.ign.com/pong-1972/107335/news/neuronios-sem-corpo-estao-a-aprender-a-jogar-pong-mais-rapido-que-ia>. Acesso em: 23 fev. 2022.

A lista de lazeres “mais populares” é ainda mais significativa: frequentar restaurantes, viajar, passear de carro, karaokê, beber em bares, ir ao zoológico e a parques temáticos, jogar na loteria. Na maioria são opções que privilegiam o que alguns autores denominam de “cultura das saídas”, mobilidade que contrasta com a vida “sedentária” e “pouco atrativa” do lar (descansar, *hobbies* caseiros, ver televisão). O espaço “fora de casa” é desta maneira ressignificado, como se nele residissem as melhores expectativas para uma vida plena e satisfatória (ORTIZ, 2000, p. 107).

Somente nos anos 1980 a indústria dos fliperamas foi totalmente impulsionada e se expandiu. Tais experiências geraram uma relação de *marketing*, baseada na construção de uma relação de lealdade entre o que era consumido e o consumidor. Diminuiu-se o gasto com objetos duradouros e passou-se a investir mais no entretenimento, no lazer e, consequentemente, nos jogos, devido a venda da experiência oferecida por eles (BOROWY; JIN, 2013; SUGASHITA, 2015).

Esse crescimento e busca, especialmente pelos fliperamas, principalmente no Japão e nos Estados Unidos, teve relação com fatores como (i) a popularidade das *arcades*⁸³ entre a população jovem, (ii) o esforço em se aprimorar a qualidade dos jogos entre 1980 e 1981, com o desenvolvimento de jogos como Centipede (ATARI, 1981)⁸⁴, Pac-man (NAMCO, 1980)⁸⁵ e Donkey Kong (NINTENDO, 1981)⁸⁶, e (iii) as sensações propiciadas aos jogadores, por conta das formas miméticas das emoções encontradas dentro dos *games* (REIS; CAVICHIOLLI, 2008; LU, 2017), ou seja, “os sentimentos dinamizados numa situação imaginária de uma actividade humana de lazer tem afinidades com os que são desencadeados em situações reais da vida — e isso que a expressão ‘mimética’ indica” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 71).

Outro tipo de experiência bem-sucedida que passou a ser comercializada foi a competição. Podia-se não só socializar dentro das *arcades*, visto que eram espaços públicos acessados por meio do deslocamento, mas também rivalizar. Os *players* eram atraídos não só pelas interações com as máquinas, mas pelo ambiente facilitado de competição que elas proporcionavam (TAYLOR, 2012). Uma das primeiras

⁸³ Do inglês, *arcade* significa “fliperama”, e será utilizada aqui como sinônimo.

⁸⁴ Jogo que consiste em eliminar uma centopeia.

⁸⁵ Foi o jogo de fliperama mais famoso do mundo, com mais de 100 mil máquinas vendidas nos Estados Unidos. Com um monstro pequeno inspirado no *kanji* de boca em japonês (lido como *kuchi*), que abre e fecha a boca (o nome, *pac man*, vem da descrição coloquial japonesa do ato de abrir e fechar a boca, *paku paku*), deve-se comer bolinhas amarelas presentes no mapa, ao mesmo tempo em que se foge e captura fantasmas (GINGOLD, 2007).

⁸⁶ Um macaco, em cima de uma série de rampas, joga barris continuamente. O objetivo do jogador é desviar deles e resgatar uma princesa sequestrada.

manifestações dos jogos enquanto mercadoria e, também, enquanto produto competitivo, foi por meio das *scores screens* — os placares de pontuação. Quase não se tinha jogos que permitiam dois jogadores experienciarem-nos ao mesmo tempo, então os placares, que foram derivados do golfe e boliche, ficavam disponíveis nas telas das máquinas (BOROWY; JIN, 2013), possibilitando uma competição assíncrona entre os *players* — fator decisivo e revolucionário para a formação de uma cultura das *arcades*, visto que não era necessário estar presente para testemunhar o resultado do desempenho de alguém (TAYLOR, 2012).

FIGURA 12 – EXEMPLO DE PLACAR DE PONTUAÇÃO



FONTE: Taborda (2021)⁸⁷.

Isso marcou o início da competição. Os placares expostos fizeram com que muitos jogadores quisessem ter seus nomes ali, também. Uma máquina atraía diversos *players*, que buscavam deixar sua marca: os três caracteres que os identificavam entre os melhores. Além disso, iniciava-se uma espetacularização ao que as pessoas se reuniam em torno das máquinas para assistir aos outros (BOROWY; JIN, 2013; DENANI, 2017; HARDENSTEIN, 2017).

O espaço também foi uma barreira quebrada. Um jogador poderia ser o melhor em determinado fliperama, mas isso não indicava que era o melhor do mundo — o que era uma das grandes ambições dos *players*. Desta forma, tirar foto junto da

⁸⁷ A imagem está disponível em: <https://pt.ign.com/pong-1972/107335/news/neuronios-sem-corpo-estao-a-aprender-a-jogar-pong-mais-rapido-que-ia>. Acesso em: 23 fev. 2022.

score screen se tornou uma forma de registrar os feitos locais. Ainda assim, a fase embrionária da Internet — chamada de pré-Internet — dificultava a disseminação dessas informações. Por isso a importância dada à Twin Galaxies, organização fundada por Walter Day, que coletava e registrava os placares (TAYLOR, 2012).

Os administradores das casas de fliperama e os próprios desenvolvedores dos jogos iniciaram a organização de torneios, resultando em um crescimento da comunidade. Por exemplo, a empresa Atari, em 1980, organizou a *Nacional Space Invaders Tournament*, torneio do jogo *Space Invaders*⁸⁸, que havia sido lançado para o *console* Atari 2600, considerada a primeira grande competição de jogos, que atraiu aproximadamente 10 mil competidores. O evento ocorreu nos Estados Unidos, consistindo em competições regionais em Los Angeles, São Francisco, Fort Worth e Chicago, com quatro classificados para a final em Nova Iorque e cobertura da televisão e de jornais. Ao fim, a vencedora foi Rebecca “Burger” Heineman de 16 anos, ganhando uma máquina de fliperama com o jogo *Asteroids*⁸⁹ (BOROWY; JIN, 2013; GOETOMO, 2016; LU, 2017).

FIGURA 13 – THE NATIONAL SPACE INVADERS TOURNAMENT



FONTE: Namraka (sem data)⁹⁰.

⁸⁸ Um jogo em que se deve eliminar naves de alienígenas que querem invadir a Terra.

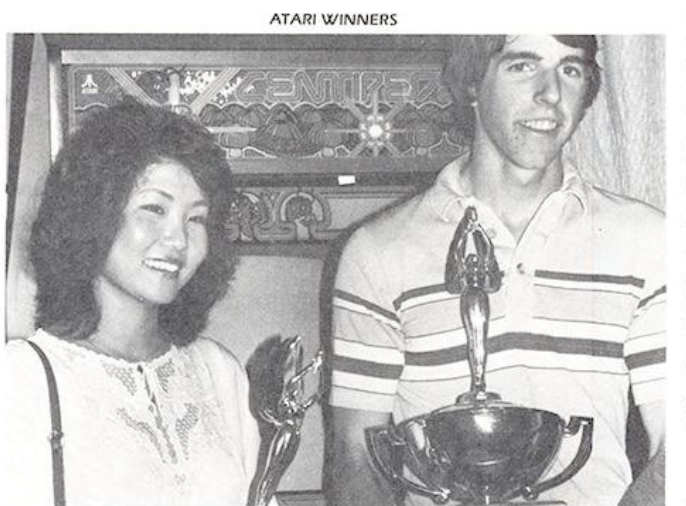
⁸⁹ Jogo da Atari cujo objetivo era destruir asteroides sem ser atingido por seus fragmentos.

⁹⁰ Figura disponível em: <https://vs.com.br/artigo/space-invaders-e-spacewar-os-primeiros-campeonatos-de-esports-do-mundo>. Acesso em 15 ago. 2019.

Importante citar que este torneio de Space Invaders é colocado como o primeiro campeonato importante de *games*, devido, principalmente, ao número de jogadores que participaram. Deve-se considerar, porém, que na década anterior já se tinham registros de competições, como a do jogo *Spacewar* nos anos 1960, organizada por alunos da Universidade de Stanford, dos Estados Unidos. O prêmio para o vencedor era uma assinatura na revista Rolling Stones (HILTSCHER; SCHOLZ 2015 apud JENSEN, 2017).

Outros campeonatos também ocorreram, como o promovido em 1981 pela companhia *Seattle-Based Tournament Games*, uma empresa que organizava eventos de atividades como dardo. Este consistiu em um torneio de três dias de Centipede, na cidade de Chicago. O jogo, desenvolvido pela Atari e lançado em 1980, consiste em tentar eliminar uma centopeia que se move pela tela durante a partida. Em um post para um blog de 2013, o usuário Keith Smith definiu o evento como “desastroso” e “um fiasco”, devido à quantidade de dinheiro gasta para a promoção e a pequena participação dos *players* (uma média de 170 pessoas). O torneio foi ganho por Eric Ginner na categoria geral e por Ok-Soo Han, uma imigrante coreana, na categoria feminina⁹¹.

FIGURA 14 – ERIC GINNER E OK-SOO HAN



FONTE: Smith (2012).

⁹¹ Mais informações em: <http://allincolorforaquarter.blogspot.com/2012/11/the-atari-50000-centipede-fiasco.html>. Acesso em: 20 mar. 2022.

Pode-se citar como evento importante, também, a criação da *US National Video Game Team* (USNVGT) em 1983. A USNVGT era um time com os melhores jogadores dos Estados Unidos, que realizava desafios e torneios regularmente no Japão, Reino Unido e Europa. A equipe foi formada pela Twin Galaxies (JIN, 2010; BOROWY; JIN; 2013; LU, 2017), após uma ideia de realizar um *tour* de jogadores especialistas em videogame, que viajariam para vários lugares, chamado de *Electronic Circus*⁹². Eles também promoveram eventos como a *Video Game Masters Tournament*. Assim:

Com a maior procura pelos jogos e com a criação de times e competições, passou-se a se estruturar um contingente demarcatório entre amadores e profissionais que irá se intensificar mais após a criação de instituições que passaram a regulamentar as competições internacionalmente (FERREIRA; MORAES; MARCHI JÚNIOR, 2021, p. 609).

Deve-se considerar, porém, que havia uma grande diferença entre os torneios de videogame do século XX e os do século XXI. A influência, principalmente da Internet e do desenvolvimento tecnológico, permitiu uma maior espetacularização dos jogos. Ainda assim, segundo Borowy e Jin (2013), as raízes dos *e-Sports*, sua fase embrionária, se encontravam nos jogos de fliperama e suas competições.

Entre 1982 e 1984 houve a criação do programa *Starcade* na televisão estadunidense, como uma tentativa de trazer o jogo de *arcade* competitivo para uma audiência maior. *Starcade* colocava *players* um contra o outro em uma série de diferentes jogos de fliperama enquanto estes acumulavam pontos durante o episódio. Taylor (2012) adjetivou-o como uma “diversão incrível”, focando na tentativa de torná-lo algo passível de ser assistido e colocou-o como uma das tentativas dos anos 1980 de integrar o videogame, considerado uma nova forma de lazer, a um lazer já existente: a televisão.

No final dos anos 1980 e início dos anos 1990, a Nintendo, companhia de jogos japonesa, lançou o *console Nintendo Entertainment System* (NES). O NES era um console que podia ser jogado dentro de casa, sobressaindo-se no mercado de *games*, com distribuição global. A empresa também passou a promover competições nos Estados Unidos e no Japão, visando a promoção dos seus jogos, sendo um exemplo a *Nintendo World Championship* em 1990 (LU, 2017), com 132 finalistas, acontecendo na *Universal Studios*, na Califórnia. O prêmio foi dez mil dólares e uma

⁹² Mais informações em: <https://www.usnationalvideogameteam.com/history>. Acesso em 22 mar. 2022.

televisão (JENSEN, 2017). O papel do Japão no desenvolvimento da cultura de videogames de *console* é importantíssimo — além do NES, a Nintendo contou com o SNES⁹³, Nintendo 64⁹⁴ e jogos portáteis como o *GameBoy*⁹⁵. Além da Nintendo, a Sony, empresa japonesa que entrou no mercado de games em 1994 com o *console* Playstation (PS)⁹⁶, tinha o domínio do mercado em 2006. De acordo com Taylor (2012), o advento dos *consoles* adaptaram e alteraram o jogo competitivo.

A tradição de se documentar os *scores* por meio de fotos continuou, incentivada pelas empresas de jogos, que pediam para os *players* mandarem fotos das telas das televisões em troca de certificados (JAKOBSSON, 2011 apud TAYLOR, 2012). Por exemplo, as revistas da Nintendo e da Sega, a Nintendo Power e a Sega Visions, proviam listas regulares das maiores pontuações, o que permitiam comparação de resultados (TAYLOR, 2012).

O advento dos *consoles* gerou a transição dos fliperamas para os jogos domésticos. Tal fato passou a acontecer a partir de 1980, mas os *consoles*, portáteis e computadores pessoais (PC) só foram realmente incorporados nos anos 1990. Denani (2017, p. 300) apresentou em seu trabalho uma descrição que “serve em certa medida para países distintos como Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul, China e boa parte da Europa” — apesar de afirmar que há especificidades para cada país — para explicar essa etapa da decadência dos fliperamas. Isso diz respeito a uma parte muito importante da história dos *games*, visto que, embora os *consoles* tenham sido essenciais, eram nos jogos de computador que estavam as raízes dos esportes eletrônicos (TAYLOR, 2012).

Quando, no final dos anos 1990, a popularização de computadores pessoais e a possibilidade de comunicação entre eles foi possível, por meio da internet ou conexões LAN⁹⁷, jogos como *Quake* e *Age of Empires*⁹⁸ passaram a ser jogados por mais de uma pessoa ao mesmo tempo, mesmo com as conexões lentas e instáveis

⁹³ Ou Super Nintendo, é um *console* lançado em 1991.

⁹⁴ *Console* lançado em 1996.

⁹⁵ Um *console* portátil desenvolvido pela Nintendo em 1989.

⁹⁶ Série de *consoles* desenvolvidos pela Sony desde 1994, hoje em sua quinta edição (PS 1 – 1994; PS 2 – 2000; PS 3 – 2006; PS 4 – 2013; PS 5 – 2020).

⁹⁷ Sigla de *Local Area Network*. De acordo com Jensen (2017, p. 54), “trata-se de um conjunto de computadores que pertencem a uma mesma organização e que estão ligados entre eles numa pequena área geográfica por uma rede, frequentemente por meio de uma mesma tecnologia”.

⁹⁸ É uma série de jogos de estratégia em tempo real (RTS), lançada em 1997, desenvolvida pela *Ensemble Studios* e publicado pela *Microsoft*.

fornecidas pela internet discada⁹⁹. Junto disso, comunidades *on-line* começaram a compartilhar e produzir informações sobre esses jogos, por meio de fóruns¹⁰⁰ e *sites*¹⁰¹. Antes da Internet, a experiência em multijogadores deveria ser feita em um mesmo dispositivo. A partir daquele momento, foi possível jogar com *players* de todo o mundo ao mesmo tempo, o que mudou os hábitos de consumo dos jogos eletrônicos (VERA, 2015).

A queda do preço dos PCs permitiu a compra e o uso desses dentro dos lares. Os aparelhos domésticos alteraram a configuração estabelecida pelas casas de fliperama, que eram regidas por um horário de funcionamento e onde era necessário um deslocamento. De acordo com Denani (2017), houve uma massificação na circulação de informação, por meio do surgimento de revistas especializadas, clubes, locadoras de jogos e outras manifestações, ao mesmo tempo que as experiências dos jogos se restringiam ao ambiente fechado, como a própria casa dos jogadores — o espaço para se jogar havia se deslocado (TAYLOR, 2012). Pode-se, assim, relacionar essa dinâmica à individualização dos estilos de vida, em que se tende a desligar-se do que é tradicional e investir em novas maneiras de ser e existir no meio social (GIDDENS, 2002 apud FERREIRA; MORAES; MARCHI JÚNIOR, 2021).

Esse desenvolvimento deu espaço para o surgimento das *lan houses*, lugares onde se concentravam computadores conectados à internet ou em redes internas. Sua ascensão concomitou com a popularidade dos jogos multijogadores, como o *Counter-Strike* (DENANI, 2017) e o *StarCraft* (WAGNER, 2006). Começa-se, a partir desse momento, a falar sobre *e-Sports*.

Wagner (2006) discutiu uma diferenciação na cultura de jogos competitivos nos anos 1990 entre os Estados Unidos e partes da Europa, e a Coreia do Sul. De acordo com o autor, os Estados Unidos se centraram em jogos de tiro em primeira pessoa, chamados de *first-person shooter* (FPS) — gênero centrado em combate com armas em que o jogador enxerga o ambiente do ponto de vista do personagem (jogador e personagem viram o mesmo observador). O FPS foi, para Taylor (2012), um avanço para o *pro gaming* — ou jogo profissional. Mesmo que se possa citar

⁹⁹ Internet que, para se conectar, necessita de uma linha telefônica que se liga diretamente no computador.

¹⁰⁰ Um local dentro da Internet em que se promove debates por meio da publicação de mensagens.

¹⁰¹ São endereços eletrônicos que compõem em HTTP ou HTTPs que compõem o *World Wide Web* (WWW).

Wolfenstein, de 1992, particularmente, os jogos Doom (1993), Doom II (1994) e Quake (1996), desenvolvidos por John Carmack e John Romero da empresa Id Software¹⁰² e jogados em rede multijogadores, se destacaram nesse início. Doom consistia na história de um fuzileiro espacial que lutava contra diversos monstros, com o objetivo de resolver enigmas e encontrar a saída de cada fase para chegar ao próximo nível — ou seja, para fazê-lo, era necessário derrotar os inimigos no caminho e sobreviver. Quake, com sua jogabilidade semelhante ao Doom — o último considerado, inclusive, como a “primeira versão de Quake” —, teve como diferencial a habilidade de “deixar seus jogadores experienciarem um verdadeiro mundo virtual em três dimensões (3D)¹⁰³” (CURRY, 2007).

Doom e Quake representaram não somente o desenvolvimento dos jogos em si — com questão de design e jogabilidade¹⁰⁴ —, mas a maneira de comunicação em torno deles. Doom tinha sua *gameplay* na *local área network* (LAN) para a maior parte dos jogadores, mas passou a ser jogado via DWANGO (*dial-up wide-area network games operation*), o que significou que, por uma taxa por hora, tinha-se servidores *on-line* onde os *players* poderiam jogar, e representou uma mudança de espaço: agora, podia-se jogar inteiramente no *cyberespaço* (TAYLOR, 2012).

Os *gamers* passaram a formar times, chamando-os de “clãs”, e competir *on-line*. Formaram-se assim as primeiras ligas profissionais, com a burocratização e racionalização dos jogos por meio de regras e treinamento (WAGNER, 2006; JENSEN, 2017) — ou seja, tem-se uma otimização dos processos (MARCHI JÚNIOR; DE ALMEIDA; SOUZA, 2019). Cabe citar aqui a *Cyberathlete Professional League* (CPL), fundada em Dallas, Estados Unidos, com seu conceito inspirado nas principais ligas de esportes profissionais dos Estados Unidos, defendendo que o “jogo de computador profissional era”, naquele momento, “um esporte espetacularizado em emergência¹⁰⁵” (WAGNER, 2006, p. 1). A CPL, então, promoveu um dos seus primeiros torneios em frente a uma audiência no mesmo ano de seu lançamento, o

¹⁰² Uma desenvolvedora de jogos fundada em 1991 e localizada em Dallas-Fort Worth, no Texas. O website da empresa está disponível em: www.idsoftware.com. Acesso em: 13 mar. 202.

¹⁰³ Jogos tridimensionais, que englobam altura, comprimento e largura.

¹⁰⁴ Relacionado ao conjunto de características de um jogo eletrônico, o que inclui toda a experiência do *player* em relação a sua interação com o sistema (por exemplo, CS e StarCraft diferem em jogabilidade por um ser em primeira pessoa e o outro possuir uma visão aérea).

¹⁰⁵ Citação original: “*In the philosophy of the CPL, professional computer gaming was now considered an emerging spectator sport*”.

The Foremost Roundup of Advanced Games, chamado de The FRAG (WAGNER, 2006).

FIGURA 15 – THE FRAG



FONTE: Blue (1997)¹⁰⁶.

Naquele mesmo ano, 1997, houve a *The Red Annihilation Quake Tournament*, que aconteceu em Atlanta, na *Third Electronic Entertainment Expo* (E3) — uma feira dedicada aos jogos eletrônicos (LU, 2017). Uma média de dois mil jogadores competiram no *Quake*, disputando um carro usado da marca 328 GTS, disponibilizado pelo desenvolvedor do jogo (SUGASHITA, 2015; HARDENSTEIN, 2017). O ganhador do torneio foi Dennis “*Thresh*” Fong (GOETOMO, 2016), considerado por muitos como o primeiro jogador profissional de jogos eletrônicos.

Outro momento importante de ser citado foi o lançamento do Counter-Strike (CS), também um FPS, em 1999. O CS é uma modificação comprada pela Valve Corporation, empresa norte-americana desenvolvedora de jogos, feita por jogadores em um outro FPS chamado Half-Life¹⁰⁷. O CS substituiu o Quake em popularidade e foi (e ainda é) um dos elementos centrais dos eventos de jogos eletrônicos, sendo considerado por Hardenstein (2017) uma das razões para a expansão da indústria. O crescimento da CPL como organização e do CS como *game* competitivo foram concomitantes, fazendo com que os torneios chamassem a atenção de canais como

¹⁰⁶ Imagem disponível em: <https://www.bluesnews.com/articles/thefrag.html>. Acesso em 22 mar. 2022.

¹⁰⁷ Como será visto no capítulo 5.1, alguns jogos disponibilizam ferramentas que permitem comunidade alteração. Essa modificação é chamada de *mod*, e os usuários que as realizam, *modders*.

a ESPN e a MTV, e a influência da liga passou a viajar para locais como a Europa, a China e o Brasil (TAYLOR, 2012).

FIGURA 16 – COUNTER-STRIKE (1999)



FONTE: De Abreu (2020)¹⁰⁸.

LEGENDA: Hoje com sua segunda versão, *Counter-Strike: Global Offensive* (CG:GO) lançada em 2012, o *game* consiste em um confronto entre duas equipes, em seu modo oficial de competição, de cinco jogadores cada. Em diferentes mapas, os times alternam entre “terroristas” e “contraterroristas” (CT), sendo a função do primeiro eliminar todos os CTs ou plantar a *bomb* (bomba) e protegê-la até que exploda; já os CTs devem ou eliminar todos os terroristas antes deles plantarem a *bomb*, ou devem desarmar a *bomb* antes do tempo de a partida acabar. É importante frisar a importância do CS para a generalização do modelo de equipes de cinco jogadores, algo que foi imitado em jogos de outros gêneros.

Em 2002 foi estabelecida a *Major League Gaming* (MLG)¹⁰⁹, a primeira liga de *e-Sports* a transmitir um torneio na televisão nacional nos Estados Unidos. Desde então, a MLG passou a organizar, administrar e transmitir, principalmente por meio de *streaming*, competições de diferentes jogos na América do Norte, continuando ativa até hoje (BRAUER; WAMBEKE-LONG, 2013; HARDENSTEIN, 2017). Ao falar de televisão, pode-se citar aqui, também, a transmissão de jogos no show australiano *A*mazing*, no canal Seven Network, que aconteceu entre 1993 e 1998 — o show se centrava na competição entre crianças à nível escolar, e pode ser visto como um início

¹⁰⁸ Figura disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/do-cs-ao-global-offensive-veja-evolucao-dos-graficos-nos-jogos-da-valve-esports.ghtml>. Acesso em 23 fev. 2022.

¹⁰⁹ Ainda hoje, a MLG organiza eventos de Call of Duty, Overwatch, World of Warcraft, Hearthstone, Starcraft, Diablo e Heroes of the Storm. A MLG foi adquirida pela Blizzard em 2016. Informações estão disponíveis em: www.mlg.com. Acesso em 18 mar. 2022.

de uma espetacularização dos jogos (JIN, 2010). Também importante, há a *Electronic Sports League*, hoje conhecida somente como ESL, organização que produzia e ainda produz torneios de jogos mundiais¹¹⁰.

Ao contrário dos Estados Unidos e da Europa, os sul-coreanos preferiram os jogos de *massively multiplayer online role-playing game*¹¹¹ (MMORPG), e os jogos de estratégia em tempo real, chamados de *real-time strategy*¹¹² (RTS) (WAGNER, 2006). Títulos que fizeram muito sucesso nessa época foram o *Lineage I*, um MMORPG lançado em 1998 pela empresa sul-coreana *NCSOFT*, e o *StarCraft*, um RTS lançado no mesmo ano pela empresa estadunidense *Blizzard Entertainment*. Para compreender tal fenômeno, é necessário explorar a informatização da Coreia do Sul, os desdobramentos da popularização da Internet no país e a incorporação dos jogos *on-line* pela população jovem — e, mesmo que a Coreia do Sul não fosse foco desse trabalho, não se poderia *não a citar*, visto não se demora muito para falar do país asiático ao se investigar o desenvolvimento dos jogos profissionais (TAYLOR, 2012).

3.2 “ATRASADOS PARA INDUSTRIALIZAR, MAS À FRENTE EM INFORMAÇÃO”¹¹³: O PROCESSO DE INFORMATIZAÇÃO DA COREIA DO SUL

O desenvolvimento da tecnologia não é um fato isolado na sociedade, mas sim, é relacionado com todos os fatores da vida moderna da humanidade¹¹⁴ (ELLUL, 1994 apud JIN, 2010, p. 26, tradução da autora).

A emergência da cultura de jogos sul-coreana está ligada com a história da informatização do país (REA, 2019). Torna-se, portanto, necessário estudar tal feito. Segundo Castells (2010a, p. 61), no fim do segundo milênio, vários acontecimentos

¹¹⁰ Informações sobre a ESL podem ser encontradas em: <https://www.eslgaming.com/>. Acesso em 14 abr. 2022.

¹¹¹ Em português, interpretação de papéis online com múltiplos jogadores em massa. São jogos em que é necessário dividir um mesmo espaço com outros jogadores, formando alianças e trabalhando em conjunto para conseguir alcançar objetivos (KRIKKE, 2003; WAGNER, 2006).

¹¹² Em português, estratégia em tempo real. São jogos de, normalmente, perspectiva aérea sobre um campo de batalha, onde é necessário extrair recursos do território onde a partida discorre (DENANI, 2017).

¹¹³ Referente ao *slogan* utilizado pelo jornal *Choson Ilbo*, citado por Rea (2019).

¹¹⁴ No original: “*the development of technology is not an isolated fact in society but is related to every factor in the life of modern humanity*”.

transformaram o cenário social da vida humana, sendo um destes a Revolução Tecnológica concentrada nas tecnologias da informação e comunicação (TIC), que passou a remodelar a base material da sociedade em um ritmo acelerado. Ao contrário das Revoluções Industriais, que evoluíram de forma lenta e seletiva, as novas TIC difundiram-se pelo mundo em questão de duas décadas, entre 1970 e 1990, por meio da aplicação imediata no próprio desenvolvimento da tecnologia gerada, “conectando o mundo através da tecnologia de informação” (CASTELLS, 2010a, p. 90). Por TIC, como colocado por Castells (2010a, p. 89), inclui-se “o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica¹¹⁵, computação (*software* e *hardware*¹¹⁶), telecomunicações/rádiodifusão¹¹⁷ e optoeletrônica^{118”119}.

No caso da Coreia do Sul, de acordo com Lee (2003), a economia dependia muito do comércio internacional, por conta da escassez de recursos naturais dentro do país, o que resultou em um apoio no capital humano e no sucesso comercial. Entre 1970 e 1980, os principais itens de exportação eram da indústria leve e pesada — roupas, sapatos, brinquedos, produtos eletrônicos de consumo, entre outros. Com isso, porém, não se conseguia manter uma posição favorável no mercado, o que tornou necessário reformular as estratégias econômicas.

Após o aumento da competição no mercado mundial — em específico, o desenvolvimento rápido da China como exportadora —, a Coreia do Sul estabeleceu estratégias novas, concentrando-se em produtos de alta tecnologia, como semicondutores¹²⁰, bens de precisão e equipamentos de comunicação. Isso demandou que o país mudasse sua estrutura industrial tradicional e química para uma baseada em tecnologia de informação em telecomunicações e computadores (JIN, 2010). Assim, “o governo coreano designou as TIC como sua indústria estratégica para o futuro” (LEE; LEE, 2003, p.8). Isso foi ilustrado pelo slogan criado pelo jornal *Choson Ilbo*: “atrasados para industrializar, mas à frente em informação”. Havia um entendimento no país de que estavam atrasados em relação aos seus vizinhos, como o Japão e a China, em termos de industrialização. Portanto, a informatização com as

¹¹⁵ Ramo que estuda integração de circuitos eletrônicos em escala microscópica.

¹¹⁶ Parte física do computador.

¹¹⁷ Emissão e transmissão por meio da rádio.

¹¹⁸ Aparelhos que detectam e controlam a luz.

¹¹⁹ Castells também inclui a engenharia genética e suas aplicações.

¹²⁰ Materiais capazes de conduzir corrente elétrica.

TIC se tornou uma maneira de “superá-los”, por meio do desenvolvimento tecnológico (REA, 2019).

As aplicações avançadas na telecomunicação iniciaram na metade dos anos 1990. A *Framework Act on Information* foi colocada em ação pela Assembleia Nacional em 1995, como projeto principal para a Infraestrutura de Informação Coreana (*Korean Information Infrastructure*) (KII), proposto por Kim Youngsam em 1993. O objetivo central era de promover a informatização e lançar as bases para a indústria das TIC, ou seja: promover “uma infraestrutura avançada de informação em todo o país, consistindo em redes de comunicações, serviços de Internet, *software* de aplicação, computadores e produtos e serviços de informação” (JIN; CHEE, 2009, p. 26), levando serviços de comunicação para todos por meio de cabos de fibra óptica (REA, 2019).

O KII foi dividido em três partes: o KII-G (governo), centrado na construção de rede de fibra óptica em todo o país (concluído em 2000) e o fornecimento de serviços de banda larga para agências governamentais e instituições públicas, o que incluiu as escolas. Além do KII-G, havia o KII-P (privado), centrado em fornecer uma estrutura de política para permitir mercados altamente competitivos com tarifas fixas e preços baixos entre as empresas de telecomunicações, além do empréstimo aos provedores de serviços de Internet, o que incluía o apoio à bolsa de valores *on-line*, à educação cibernética e aos PC *bang* (que serão explorados no próximo subcapítulo). Outro desdobramento foi a KII-R (pesquisa), ou KOREN (*Korea Advanced Research Network*), uma infraestrutura de rede de testes que visa facilitar a pesquisa¹²¹, para conectar os *Gigabit Point of Presence* (GigaPoPs), pontos de internet de universidades e outras instituições das principais cidades (AIZU, 2002). Foi o KII o primeiro mecanismo político para construir um maior nível de um modelo de economia baseado nas TIC (JIN, 2021).

Em relação à Internet, as primeiras conexões foram introduzidas em 1994, por meio da Internet discada, em que o modem “conecta ao computador às linhas telefônicas padrão, que servem como meio de transferência de dados” (TECHLIB, s.d.)¹²². As conexões consistiam em serviços de texto BBS (*bulletin board system*),

¹²¹ Mais informações em: <https://koren.kr/eng/index.asp>. Acesso em: 22 mar. 2022.

¹²² As informações podem ser acessadas em <https://techlib.wiki/definition/dialup.html>. Acesso em: 23 fev. 2021.

redes de trocas de informação — não gráficos como *Web browsers* ou navegador de Internet (HUHH, 2009). Importante citar que, também neste ano, foi criado o Ministério da Informação e Comunicação (MIC), peça chave para as TIC. Foram investidos cerca de onze bilhões de dólares em serviços de banda larga entre 1998 e 2002 buscando prover acesso em massa à internet de baixo custo, resultando na conexão de 144 cidades por meio de redes de computadores de alta velocidade (STEWART; CHOI, 2003; JIN, 2010).

O governo também introduziu políticas de promoção, como a criação de salas de aula *internet-friendly*¹²³, que conectavam alunos de todos os níveis escolares (elementar, fundamental e médio) a uma Internet de alta velocidade sem cobrança, atingindo cerca de 10 mil escolas, considerado o primeiro estágio do KII. Também houve o *Ten Million People Internet Education* nos anos 2000, que visava promover a alfabetização da internet por meio de programas educacionais, com treinamento gratuito realizado a mais de 13 milhões de habitantes (LEE; LEE, 2003; STEWART; CHOI, 2003; JIN, 2010). Houve, inclusive, o investimento em especialistas em TIC, promovido por meio da aplicação de 600 milhões de dólares para treinar 740 mil pessoas (LEE; LEE, 2003).

Ainda assim, de acordo com Stewart e Choi (2003), não foram todos da população que receberam acesso igual às TIC e à Internet. Houve tentativas de reverter tal situação, com a implementação da Comunidade de Centros de Acesso (*Community Access Centers*), inspirada nos Estados Unidos, para prover acesso público à população, plano que não se concretizou por conta da crise de 1997, que será abordada mais para frente. Pode-se citar, também, o projeto proposto pelo MIC, *One PC Per Person* e a criação do ato *Closing the Digital Divide*:

¹²³ Podendo ser traduzido como “compatível com a Internet” (tradução da autora).

Artigo 1º (Objetivo): O objetivo da lei é ajudar a garantir o acesso universal e ilimitado às redes de telecomunicações e uso dos serviços de telecomunicações para pessoas de baixa renda, residentes rurais, deficientes, idosos, mulheres etc., que tenham dificuldades de acesso ou utilização dos serviços de telecomunicações por razões econômicas, regionais, físicas ou sociais, para que a nação possa melhorar a qualidade de vida dessas pessoas e, assim, contribuir para o crescimento equilibrado da economia nacional¹²⁴ (STEWART; CHOI, 2003, p. 64, tradução da autora).

Segundo Lee, o desenvolvimento das TIC no país pelo Ministério de Informação e Comunicação (MIC) teve como sucesso:

- (1) a forte liderança e políticas do governo para o desenvolvimento de infraestrutura de TIC, (2) educação e promoção de TIC em todo o país para encerrar a divisão digital, (3) desenvolvimento de técnicos de TIC bem treinados e tecnologias essenciais, e (4) criação de um ambiente competitivo construtivo para negócios de TIC (2003, p.13).

Taylor (2012) também apresentou outras políticas promovidas pelo governo sul-coreano que, segundo ela, focavam nas mudanças legais e no suporte ao investimento privado e nas diretivas específicas para construir complexos de jogos e promover torneios de *games* em quatro cidades principais (Seoul, Incheon, Jeonju e Cheopan):

TABELA 2 – POLÍTICAS RELACIONADAS À INDÚSTRIA DE JOGOS

Atividades promocionais	Conteúdo
Melhoras legais e sistêmicas	Promulgar a Lei da Promoção de Indústria Cultural; classificação da indústria de jogos como uma indústria cultural; Revisão da Lei de Registros de Som, Vídeo e Produtos de Jogos: mudança de regulamento para suporte ativo e pós-gestão, simplificado em dois graus, ou seja, todas as idades acima de 18 anos (alteração do ato SVG entrou em vigor em setembro de 2001).
Promoção do investimento privado	Expandir locais <i>multi-games</i> ; Promover associações profissionais de investimento em jogos lideradas por investidores privados.
Segurança dos pontos chaves	Designar complexo de especialização de jogos em cada área local para a indústria cultural local;

¹²⁴ No original: *Article 1 (Objective): The objective of the act is to help ensure a universal, unlimited access to the telecommunications networks and use of the telecommunications services for low-income earners, rural residents, the disabled, the aged, women, etc., who have difficulties in accessing or using the telecommunications services for economic, regional, physical or social reasons. So that the nation can improve the quality of living for these people and thereby contribute to the balanced growth of the national economy.*

Atividades promocionais	Conteúdo
Operação do Instituto de Desenvolvimento e Promoção dos Jogos da Coreia	Criar um complexo industrial e cultural relacionado aos jogos em Chongju e Daejeon em abril de 2001 para serem responsáveis pelo planejamento, criação, produção, equipamentos, exibição logística, turismo, etc. Integrar as empresas de desenvolvimento de jogos; Desenvolver o desenvolvimento de tecnologia de jogos e fornecer informações; Estabeleceu o Centro Integrado de Suporte de Jogos (o antigo órgão do Instituto de Promoção e Desenvolvimento de Jogos da Coreia);
Quadro de classificação de mídia coreana	Publicar relatórios sobre a indústria de jogos; Operar a Academia de Jogos; Estabelecido sob a Lei SVG para classificar os graus de produtos de jogos Classificar os produtos de jogos para todas as idades e acima de 18 anos (artigo 20-2) e indisponíveis (artigo 20-3) de acordo com a Lei de Emenda ao SVG

FONTE: Korea Game Development and Promotion Institute (2003) apud Taylor (2012, posição 458, tradução da autora).

Isso frisa a importância da intervenção estatal para o desenvolvimento tecnológico, colocado também por Castells:

Embora não determine a tecnologia, a sociedade pode sufocar seu desenvolvimento principalmente por intermédio do Estado. Ou então, também principalmente pela intervenção estatal, a sociedade pode entrar num processo acelerado de modernização tecnológica capaz de mudar o destino das economias, do poder militar e do bem-estar social em poucos anos (CASTELLS, 2010a, p. 66).

A competição entre as corporações de telecomunicações, promovida pela KII, foi um dos fatores que colaborou para a popularização do serviço de banda larga, visto que, paralelo a isso, houve a privatização (com investimento no setor privado) e abertura do capital estrangeiro (AIZU, 2002; LEE; O'KEEFE; YUN, 2003; REA, 2019). Em 1997, o governo eliminou o monopólio de longo prazo da única companhia de telecomunicação no país, a *Korea Telecom* (KT). Competidoras como a *Hanaro Telecom* surgiram também nesse ano. Por não terem escolha, visto que parecia ser impossível trabalhar com a telefonia vocal, por conta da KT e seu monopólio — que capturava mais de 90% dos usuários do serviço —, a escolha foi trabalhar com

comunicação de dados, com a linha digital assimétrica para assinante (ADSL)¹²⁵, um tipo de internet que usa a linha telefônica para transmissão de dados em alta velocidade, mais rápida do que o modem convencional, ainda um domínio que não havia sido explorado (AIZU, 2002; HUUH, 2009). Além disso:

De acordo com estatísticas oficiais, o número de usuários de Internet na Coreia era de 731 mil em 1996 e 1.634 milhões em 1997, apenas 1,6% e 3,6% da população de 46 milhões, respectivamente. Para efeito de comparação, o número de usuários de Internet no Japão foi de 5 milhões e 8 milhões, ou 4% e 6% em 1996 e 1997, e o dos EUA foi de 30 milhões e 45 milhões, 11% e 17% respectivamente. Mesmo entre os países do Leste Asiático, a Coreia era um dos países com menor penetração da Internet antes de 1998. Então, quando Hanaro decidiu se concentrar em dados e Internet, não havia fatores de suporte suficientes do mercado (AIZU, 2002, p.12).

A introdução da tecnologia xDSL com o ADSL, o primeiro desta família, ampliou o mercado. Aizu (2002, p. 12–14) explicou que o serviço de xDSL geralmente necessita da chamada *co-location*: “isso significa que qualquer empresa que pretenda oferecer serviços DSL deve usar linhas telefônicas convencionais de cobre pertencentes às operadoras de telecomunicações para chegar às casas dos clientes”. Além disso, é necessária a instalação de modems DSL ou DSLAMs nas centrais telefônicas, para ser possível interconectar os fios eletrônicos com suas linhas de alta velocidade. No caso da Coreia do Sul, mais de 40% da população vivia em apartamentos ou em casas dentro de um mesmo complexo, de modo que as instalações telefônicas eram feitas pelos promotores imobiliários ou pelas próprias comunidades, não sendo propriedade ou operada pela KT. A Hanaro, então, por meio de um contrato em massa com os habitantes, podia trazer linhas alugadas de alta velocidade, coaxiais ou de fibra, e se conectar com a DSLAM do complexo ou prédio. A KT, portanto, não pôde bloquear a introdução do ADSL pelos concorrentes.

Somado a isso, a KT foi proibida por um ano de entrar no mercado de ADSL, o que deu oportunidade à *Hanaro* de crescer, aumentando a competição entre as duas e contribuindo para o desenvolvimento da Internet (STEWART; CHOI, 2003; JIN, 2005; HUUH, 2009). Houve também a competição entre a Hanaro e a *Thrunet*, outra companhia que auxiliou no sucesso do mercado (AIZU, 2002). Desta forma, a

¹²⁵ É a *assymetric digital subscriber loop* — “tecnologia e equipamentos que permitem a comunicação digital em alta velocidade, incluindo sinais de vídeo, via linha telefônica de cobre comum com pares trançados” (CASTELLS, 2010, p. 449).

infraestrutura e políticas neoliberais criaram um ambiente desregulado que permitia a competição entre as companhias domésticas de telecomunicação. As empresas, portanto, precisavam melhorar seus serviços para conseguir e manter clientes (CHUNG, 2008) — e, apesar de ter demorado para entrar no mercado de DSL, a KT detia mais da metade desse em 2002 (AIZU, 2002).

Além disso:

Outros elementos que contribuíram para o rápido e massivo crescimento da banda larga na Coreia incluem uma ampla variedade de serviços oferecidos que tiram proveito da conectividade de alta velocidade e taxa fixa. Estes incluem telefonia pela Internet gratuita ou barata, sites de portais populares com leilões, compras on-line ou mecanismos de busca, TV pela Internet e programas de filmes. Internet e banda-larga agora realmente se tornaram parte integrante da vida diária do povo coreano médio (AIZU, 2002, p. 15).

Isso não teria sido possível sem a rápida aceitação dos consumidores (JIN, 2010). Segundo Denani (2017), houve duas mudanças importantes no país. Primeiro, um investimento em educação e aperfeiçoamento nas competências da língua inglesa e conhecimento em internet; segundo, uma transição de uma sociedade comunitária para um individualismo competitivo. Uma das principais transformações desse período foi a demanda por mudança (JIN, 2010). Ela teve influência da velocidade com a qual a Coreia do Sul se transformou desde 1962 — de uma região empobrecida, tornou-se uma das maiores economias asiáticas, notada por sua sofisticação tecnológica (YEE, 2000; SETH, 2019). Somado a isso, há a procura das gerações mais novas pela cultura ocidental, vendo o sucesso individual, a propriedade privada e a família nuclear como prioridade, ao contrário dos valores culturais confucionistas que enfatizam o patriarcado e as famílias grandes. Segundo Jin (2010), há uma personalidade dupla: a solidariedade social e o crescente individualismo.

Isso resultou em uma população menos paciente, tendo o desejo de comunicação rápida, contato rápido e resultados rápidos (LEE; LEE, 2003; JIN 2010 apud JIN, 2010). “*Ppalli, Ppalli*”, traduzido como “rápido, rápido”, é ouvido incessantemente nas ruas de Seoul (JIN 2010 apud JIN 2010), representando a emoção coreana, seu inquietamento com o desenvolvimento econômico (LEE; LEE, 2003) e a normalização de um mundo de alta tecnologia, em que ou o indivíduo se adapta, ou é abandonado (REA, 2019). De acordo com Rea (2019, p.122), *ppalli ppalli*

*munhwa*¹²⁶, em que *munhwa* é cultura, “articula um mundo social em que se mover rápido é imperativo”.

De acordo com o website Kids.Donga, em uma postagem de 2015, essa cultura estava relacionada com a própria internet: com uma velocidade de 25 mbps, a Coreia do Sul tinha uma velocidade quase 5 vezes maior do que todo o resto do mundo, se colocando como o país com a Internet mais rápida e, assim, criando uma cultura da rapidez. Conforme o website, Além disso:

A cultura [da velocidade] decorre do trabalho árduo de todas as pessoas para reviver a economia de um país que foi devastado após a Guerra da Coreia em 25 de junho de 1953. Para obter o maior número possível de resultados em pouco tempo, tivemos que nos manter em movimento. Como resultado, a Coreia alcançou um rápido crescimento econômico e agora está classificada entre os países avançados (KIDS.DONGA, 2015, não paginado).

No blog BRUNCH, a *ppalli ppalli munhwa* é colocada até como uma obsessão compulsiva pela rapidez. O artigo coloca essa cultura como um fruto do governo de Park Chunghee e da Guerra Fria. Na coluna para o Sege Ilbo, em 2019, foi colocado que a primeira característica dita por estrangeiros que moraram na Coreia do Sul a respeito dos coreanos é a “velocidade”.

¹²⁶ Traduzido para o inglês como *chop chop culture*. Aqui, preferiu-se traduzi-lo como “cultura da velocidade”.

FIGURA 17 – PPALLI PPALLI MUNHWA



FONTE: Sege Ilbo (2019).

LEGENDA: Um homem come sua comida quente enquanto olha o relógio, preocupado com o tempo, enquanto outro, ao fundo, reclama da demora em chegar sua refeição.

Outro fator importante de ser citado é a cultura do “eu também” (*me too culture*): as pessoas tendem a ter os mesmos sistemas e gostos. Jin (2010, p. 29–30) colocou a necessidade de não ser “deixado para trás”: “muitos coreanos compram novas geladeiras quando seus vizinhos compram, e compram pianos quando seus vizinhos compram, mesmo que tenham geladeiras e pianos em bom estado para usar”. Desta forma, a aquisição da Internet de alta velocidade foi vista como algo para se manter “a par” com seus vizinhos. Se tivessem o serviço, poderiam ser parte de um grupo; caso não, seriam abandonados. Isso se relaciona à cultura de participação em massa: as pessoas querem fazer parte de grupos, times: querem “jogar junto” (JIN, 2010).

Cabe aqui, também, citar o *edutainment* — a combinação de *education* (educação) com *entertainment* (entretenimento) — ou *edutaining*, como trazido por Ortiz (2000), referindo-se a um novo modelo de comportamento. A Coreia do Sul era um dos países mais desenvolvidos no setor educacional (International Telecommunication Union 2003 *apud* JIN 2010), e a habilidade com novas tecnologias e Internet passou a ser vista como importante, já que esses meios se tornaram essenciais para o trabalho (JIN 2010). A banda larga foi considerada uma ferramenta para a educação, principalmente com iniciativas de lições *on-line* (CHOUDRIE; LEE,

2004). Influenciada pela globalização, tornou-se importante o conhecimento do inglês e o entendimento dos serviços de Internet (AIZU, 2002). A tarefa de ensinar, que antes era exclusiva dos professores e pais, passou 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” (DENANI, 2017, p. 308). Assim, “o mundo do consumo desempenha o papel de escola e de família, invertendo a relação que existia anteriormente” (ORTIZ, 2000, p. 114).

O *edutainment* não era somente para crianças — muitos adultos e trabalhadores voltaram seu foco para a Internet. Como a maior parte das companhias adotavam o estilo ocidental de carga de trabalho (cinco dias semanais) ao final dos anos 1990, isso fez com que as TIC aumentassem entre essa população: com mais tempo livre, as pessoas buscavam mais tipos de entretenimento, com dvds, jogos etc. A Internet de alta velocidade virou uma vantagem para crianças e adultos, sendo considerada indispensável e “se tornou uma desvantagem não a ter” (JIN, 2010, p. 29).

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 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 (DENANI, 2017, p. 308).

Ao focar no entretenimento, a indústria diferia-se da norte-americana por não ser principalmente baseada em sistemas de entretenimento doméstico — *home theatre*, jogos e sistemas de jogos de *console*. Ela se baseava nos *bang*: *manwhabang* (sala de leitura de quadrinhos), *norebang* (sala de canto, vinda do karaokê japonês), *DVD bang* (salas de exibição de DVD) e os *PC bang* (sala de PC e Internet). Essa cultura dos *bang* se tornou uma parte integral do ambiente de socialização da população sul-coreana (STEWART; CHOI, 2003).

3.3 A CONVERGÊNCIA DO *ON-LINE* E DO *OFF-LINE*¹²⁷: A EMERGÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DOS *PC BANG*

Um dos eventos que mais impactou a década de 1990 foi a crise econômica asiática de 1997 que iniciou na Tailândia e se espalhou pelo sudeste asiático insular e peninsular. Na Coreia do Sul, tal acontecimento causou uma alta taxa de desemprego, a falência de cooperativas em grande escala e o declínio substancial do mercado de ações (SALTER, 2003; JIN, 2010). Cerca de metade dos trinta maiores *chaebol* faliram — como Daewoo¹²⁸, o segundo maior *chaebol* do país na época —; grande parte dos bancos foi vendida, principalmente para instituições financeiras estrangeiras (LEE; LEE, 2003); mais de três mil pequenas e médias empresas entraram em colapso (JIN, 2010); no final de junho de 1999, a quantidade de desempregados atingiu a marca de 1.78 milhões¹²⁹, o maior número em anos (JIN, 2010 apud JIN, 2010). De acordo com Lee (2003) e Salter (2003), entre 1997 e 2000, o país passou por um período denominado de Fundo Monetário Internacional (FMI), quando foram injetados cerca de 57 bilhões de dólares como forma de auxílio pela organização. Com isso, o país buscou uma reestruturação dos *chaebol*, bancos e do próprio governo.

Um adendo: a crise asiática “virou de cabeça para baixo” as economias do Pacífico. Não só na Ásia, mas em outros países, o FMI e o Banco Mundial ofereciam ajuda, com a condição de que os governos aceitassem as receitas de saúde econômica do FMI — eram imposições que se baseavam em pacotes prontos de políticas de ajuste. Ao fim da década de 1990, o FMI trabalhava e recomendava políticas de ajuste a mais de oitenta países e, segundo Castells (2010a, p. 192), “a maior parte do mundo em desenvolvimento das economias de transição, se tornaram protetorados econômicos do FMI”. Assim, o ajuste tinha a forma de dinheiro virtual (uma linha de crédito à qual os governos podiam recorrer em caso de emergência) e esse crédito significava credibilidade para os investidores. O país que perdesse a confiança do FMI se tornava um pária financeiro; se ficasse fora do sistema, era punido com ostracismo financeiro (CASTELLS, 2010a).

¹²⁷ Sem conexão.

¹²⁸ A principal empresa do conglomerado de Daewoo era a Daewoo Motors, do ramo automobilístico.

¹²⁹ De acordo com o Banco Mundial, havia cerca de 46 milhões de habitantes em 1999 na Coreia do Sul.

Esses foram alguns dos agentes decisivos para a geração de uma nova economia global: os governos (especialmente dos países ricos) e as instituições internacionais auxiliares do G-7 — o Fundo Monetário Internacional (FMI), o Banco Mundial e a Organização Mundial do Comércio. Com isso, a globalização foi constituída por meio de três alicerces: (i) desregulamentação das atividades econômicas domésticas que iniciou com os mercados financeiros, (ii) a liberalização do comércio e dos investimentos internacionais e (iii) a privatização das empresas públicas — medidas que se tornaram padrão normal no sistema econômico internacional da década de 1990 (CASTELLS, 2010a). Para ajudar, o FMI impunha suas *receitas de saúde econômica*, que eram imposições, baseadas em pacotes prontos de políticas de ajuste parecidas umas com as outras, independente da situação específica de cada país.

Os PC *bang*, as “salas de computador”, ou *lan houses* coreanas, foram introduzidos durante a crise econômica por trabalhadores que tinham sido demitidos de companhias eletrônicas grandes ou por donos de pequenas companhias de *software* falidas (AIZU, 2002), sendo eles uns dos principais participantes do crescimento da indústria da Internet sul-coreana (JIN, 2010). Muitos ingressaram em pequenos negócios que serviram de base para desenvolvedores de tecnologias de Internet, incluindo *software* de jogos *on-line*, enquanto outros começaram pequenos negócios, incluindo PC *bang* (JIN, 2010). Com a alta taxa de desemprego, recém-formados, por exemplo, não encontravam nenhum trabalho quando saíam da universidade. Esses novos profissionais começaram a focar seus conhecimentos na criação de empreendimentos relacionados, principalmente, às TIC (LEE; LEE, 2003). Via-se na indústria uma possibilidade de se reerguer, ainda mais com os preços dos computadores se tornando acessíveis por conta da concorrência (DENANI, 2017).

Para entender este fenômeno, deve-se compreender, primeiramente, a diferença entre *Internet café* e PC *bang*; Huhh (2009, p. 103) defendeu que a noção de cada um é comumente interpretada erroneamente. Para o autor, o PC *bang* já foi similar e até “praticamente igual” ao *Internet café* — ambos eram locais que poderiam funcionar como um bar ou lanchonete, com acesso à Internet por meio de taxas. Os primeiros *Internet Cafés* começaram a surgir em 1995, recebendo também os nomes de *Model Café*, *Network Café* e *Cyber Café*. Eram locais para que aqueles que não tinham internet domiciliar pudessem checar seus e-mails, imprimir documentos e até jogar jogos simples como Go, um jogo de tabuleiro chinês (HUHH, 2008).

A partir de 1996, as pessoas passaram a ir aos *Internet Cafés* para se encontrar com os amigos, o que seria uma forma inicial do *PC bang*. O que realmente os diferenciou, porém, foi a introdução do jogo *on-line* dentro do local (HUHH, 2008). Nesta época, o espaço ainda era “mais do que um centro de jogos”:

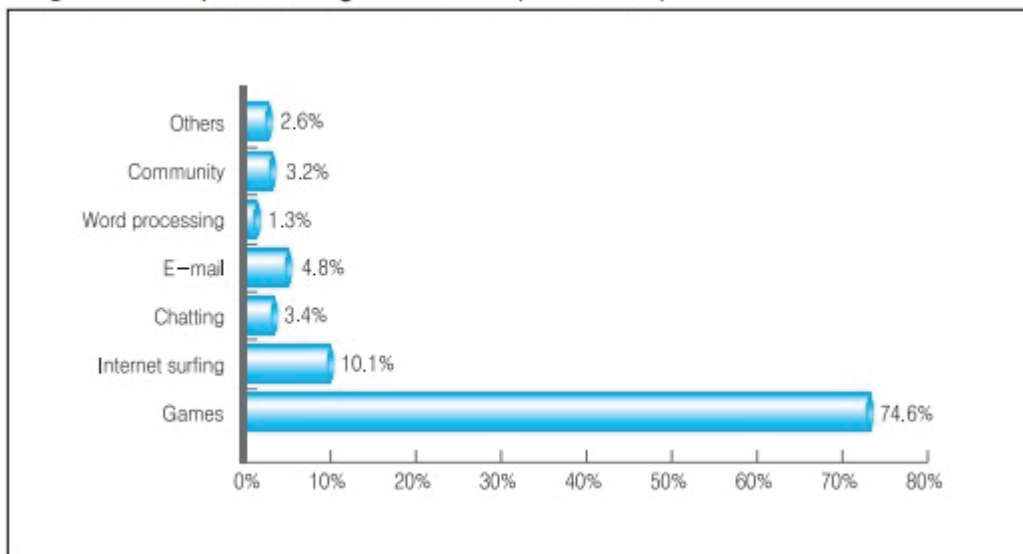
Trabalhadores de escritório os usam para checar e-mails ou sites particulares durante os intervalos para o café ou depois do expediente no centro da cidade, os estudantes os usam para preparar trabalhos de casa com uso dos serviços de alta velocidade, ou donas de casa compram ações ou outros bens e serviços *on-line* (AIZU, 2002, pág. 13).

Para Jin (2010), duas atividades em especial se destacavam dentro dos *PC bang*: a venda de ações no mercado financeiro¹³⁰ e os jogos *on-line*. Em relação ao primeiro, deve-se considerar que o mercado de ações *on-line* foi um fenômeno significativo no país, visto que se podia não só ter uma conexão de alta velocidade, mas checar os resultados instantaneamente (embora tenha-se passado a utilizar a Internet em escritórios e em casa depois de um período) (JIN, 2010). Em relação ao segundo, especificamente em 1998, quando houve a introdução à Internet de alta velocidade e o lançamento dos jogos StarCraft e Lineage na Coreia do Sul, houve a multiplicação dos *PC bang*. Isso alterou a motivação para se frequentar aqueles locais, visto que, a partir daquele momento, buscava-se diversão, e o *PC bang* passou a ser associado com a criação de uma comunidade *on-line/off-line* (HUHH, 2008; JIN, 2020). Deste modo, “o ambiente do lugar se alterou de algo com estilo de uma biblioteca silenciosa para um ambiente aberto e frenético” (HUHH, 2008, p. 28) — *game bang* virou sinônimo de *PC bang* (HUHH, 2009, p. 105). Isso pode ser visto pela pesquisa do MCT em 2004 a respeito do motivo do uso dos *PC bang*:

¹³⁰ Segundo Lee (2003), em 2003, mais de 10 milhões de pessoas usavam serviços bancários pela Internet, e mais de 70% das negociações de ações eram feitas *on-line*. Considera-se aqui que, em 2003, a Coreia do Sul tinha uma população de cerca de 47 milhões de pessoas de acordo com o Datatopics, disponível em: <https://datatopics.worldbank.org/world-development-indicators/>, acesso em 01 jan. 2022.

FIGURA 18 – PROPÓSITO DO USO DOS *INTERNET CAFES*

< Figure 3-5 > Purpose of Using Internet Cafes(1st selection)



FONTE: MCT (2004).

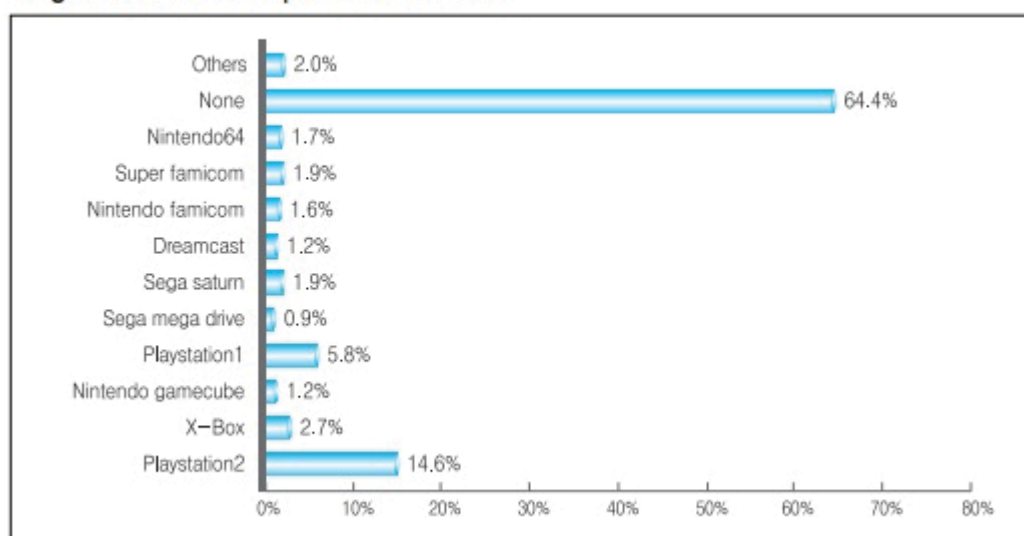
LEGENDA: 74.5% de 1500 entrevistados iam ao PC *bang* para jogar. Interessante desses dados é que cerca de 3% iam para comunidade e 3% para conversar, o que contrapõem a fala de alguns pesquisadores a respeito do aspecto social do PC *bang*.

Nos anos 2000, já se tinha discussões *on-line* a respeito do uso dos PC *bang* por crianças em idade escolar. Um artigo virtual da Knews relatou uma discussão realizada em sala de aula entre alunos, em que os pontos negativos de se frequentar os *bang* se centravam em gasto de dinheiro (e passar a não o valorizar) e tempo, comparando os jogos *on-line* às drogas. Seu elemento viciante faria com que as notas na escola baixassem. Além disso, o PC *bang* foi atrelado a um fácil acesso aos sites de pornografia e violência, junto de se tornar um fumante passivo. Tais opiniões mostram as ideias negativas que se tinham desses espaços, associados quase a um desvirtuamento da criança. Em relação aos pontos positivos, os PC *bang* foram associados ao acesso a uma internet rápida e barata, fazer novos amigos e aliviar o estresse causado pela vida escolar. O espaço também foi associado aos jogos como Starcraft, Diablo e Fortress, com ênfase em “jogar com amigos e conhecê-los melhor”. O uso do computador dentro dos lares foi associado à solidão, enquanto o PC *bang* permitia uma sociabilidade. Outro ponto que passou a ser abordado no início do século XXI foi o vício aos jogos eletrônicos. Em uma reportagem da KBS, o repórter Bae Byung-oh, ao falar sobre Lineage, disse que “uma vez que você começa a jogar, você terá que fazê-lo por um bom tempo e se tornará tão viciado que será difícil parar”.

Deve-se considerar outro fator histórico importante para compreender este contexto: a colonização japonesa (1910–1945). Jogos de *console* eram a plataforma mais popular no mercado de jogos mundial. A Coreia do Sul, porém, era uma exceção: ali, os jogos de computador *on-line* se destacavam. Isso se deu ao fato de que grande parte dos maiores *consoles* eram de origem japonesa. Por conta da colonização no início do século XX, muitos produtos nipônicos¹³¹ haviam sido banidos pelo governo até 1998, o que incluiu filmes, música e jogos. Quando esse banimento foi abolido, os produtos culturais japoneses foram, pouco a pouco, entrando no mercado, com os primeiros *consoles*, como da Sony, Nintendo e Sega, aparecendo em 2002. Isso possibilitou que o país criasse sua própria indústria doméstica de jogos *on-line* (JIN; CHEE, 2008). Isso pode ser visto pela pesquisa feita pelo Ministério da Cultura e Turismo em 2004:

FIGURA 19 – POSSE DE CONSOLES

< Figure 3-24 > Ownership of Video Consoles



FONTE: MCT (2004).

LEGENDA: 64.4% de 1500 entrevistados não possuíam nenhum *console*.

Os incentivos voltados à produção de uma infraestrutura em torno do digital deram aos jogos eletrônicos um ambiente propício para se desenvolver (DENANI, 2017; REA, 2019). De acordo com Rea (2019), a popularização dos jogos teve um

¹³¹ Referente ao Japão.

papel significativa para dirigir o desenvolvimento da informatização. Isso permitiu que os jogos eletrônicos crescessem junto aos *PC bang* no país (JIN, 2010), visto que:

Enquanto os *PC bang* inicialmente proviam acesso aos computadores e internet de alta velocidade e baixo custo 24 horas por dia, sete dias por semana, em um tempo que as inscrições de serviço de banda larga eram muito caras para a maior parte das casas coreanas, eles logo ficaram conhecidos como lugares populares de lazer, aonde os clientes vinham para jogar os jogos novos¹³² (REA, 2019, p.120).

Com isso, o número de *PC bang* no país cresceu de 100 em 1997 para uma média de 13 mil em 1999 e 23 mil em 2001¹³³ (JIN, 2010; REA, 2019). O acesso ao público era 24 horas, por meio do aluguel de linhas por cerca de 1 dólar americano por hora em 2002, e 0.73 dólares americanos por hora em 2007¹³⁴ — a baixa do valor se deu por conta da competição entre os *PC bang* (KOREA GAME INDUSTRY AGENCY, 2008 apud JIN, 2010).

QUADRO 1 – NÚMERO DE PC BANG ENTRE 1998–2005

	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
NÚMERO DE PC BANG REGISTRADOS	3000	15150	21460	22548	21123	20846	20893	20786
LARES COM BANDA LARGA (MIL)	-	370	4020	7810	10080	11178	11921	12190

FONTE: Hjorth, Chan (2008).

O blogueiro Jhyun Lee, em 2021, fez um post no blog *ceatrip* a respeito da sua experiência em um *PC bang*. De acordo com o usuário, ele só havia frequentado *PC bang* quando precisava de uma internet muito rápida para comprar tickets para o show de algum artista e que, no geral, não jogava muito, por isso estava ansioso para

¹³² No original: “While *PC bang* initially provided 24/7 access to computers and high-speed, low-cost Internet access at a time when broadband subscription services were prohibitively expensive for many households, they soon became known primarily as popular leisure spaces where customers came to play the latest online games” (original).

¹³³ Hoje, há cerca de 20 mil *PC bangs* na Coreia do Sul (ZHOU, 2018).

¹³⁴ Atualmente, a taxa varia entre 1 dólar americano à 1 dólar e cinquenta centavos por hora (ZHOU, 2018). Informações disponíveis em: <https://www.thoughtco.com/south-korea-computer-gaming-culture-1434484>. Acesso em 16 set. 2021.

ver o quão diferente estavam os PC *bang*. Abaixo, pode-se ver a descrição de Lee sobre sua experiência, com intuito de ilustração¹³⁵:

Fui a um PC *bang* localizado em Sinchon. Não havia muitas pessoas lá porque era uma noite de domingo. Hoje em dia, não há muitos estudantes perto da universidade por causa do Covid-19, então não é tão lotado. Na entrada do PC *bang* há um quiosque onde você pode comprar passes para entrar. Na primeira tela, você pode selecionar uma forma de pagamento. Optei por pagar com cartão. Se você passar para a próxima tela, verá as taxas. Nós não somos membros deste PC *bang*, então escolhemos a taxa de não-membro. O preço foi de 2.000 *won* por uma hora e meia. Achei bem barato, mas meu amigo disse que era caro porque ele tem uma assinatura em outro PC *bang* que oferece preços mais baratos. É comum pegar seu passe e pagá-lo antes. Você receberá um recibo que precisa guardar. Cada PC *bang* tem uma máquina um pouco diferente, mas eles costumam ter um método semelhante. Se precisar de ajuda, pode sempre pedir ao pessoal do balcão que eles te ajudarão.

O interior do PC *bang* era enorme. PC *bang* geralmente não parecem grandes por fora, mas são maiores por dentro. Você pode olhar ao redor e escolher um assento de sua escolha. No balcão, havia um trabalhador que estava preparando comida. Ele não parece muito ocupado tentando preparar três refeições ao mesmo tempo? Tinha uma sala de fumantes no meio do PC *bang*. Antes, não havia zonas separadas para fumantes. As pessoas muitas vezes fumavam em seus computadores enquanto jogavam. Então, muitos pais desaprovavam que seus filhos menores de idade fossem ao PC *bang* porque eles seriam expostos à fumaça. No entanto, fumar em um PC *bang* foi proibido desde 2013, e foram criadas salas separadas para fumantes. Se você sentir vontade de fumar enquanto estiver jogando, pode entrar nesta cabine e fumar.

Escolhi o assento do canto para curtir um jogo tranquilamente com meu amigo. Ao ligar o computador, você precisa fazer login na tela que é executada automaticamente. Você se lembra quando eu comprei um passe de não-membro no quiosque? O recibo que recebi tem os números '670' nele. Este número é o número de login para não-membros. Se você pressionar '670' na tela de login e pressionar o botão de login, você terá acesso ao computador. Ao fazer login, você pode verificar o tempo restante do seu serviço pré-pago no canto superior direito da tela. Comprei por uma hora e meia, mas o tempo restante é 01:29 porque um minuto havia se passado quando tirei essa foto. É fácil perder a noção do tempo quando você está jogando, então não se esqueça de verificar continuamente o tempo restante enquanto joga. A tela do computador é enorme, certo? Eu senti como a qualidade e o desempenho foram ótimos, embora eu não jogue com frequência.

¹³⁵ Sabe-se que a citação ficou demasiadamente grande. Ainda assim, optou-se por mantê-la, visando a aproximação do leitor com o local do PC *bang*, devido ao detalhamento da descrição feita por Lee.

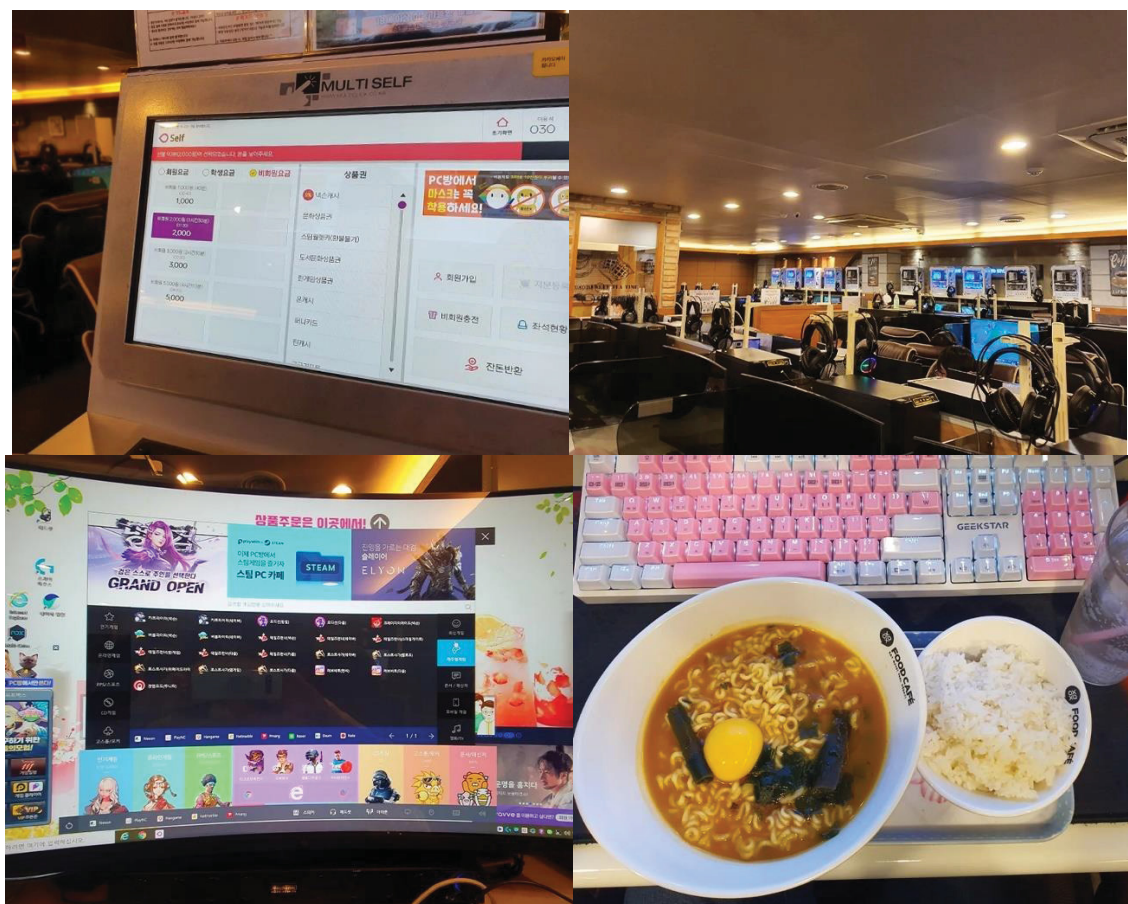
O computador liga automaticamente quando você faz login e você pode escolher um jogo. Existem várias categorias para escolher, como 'jogos populares', 'jogos online', 'FPS/esportes' e 'jogos casuais'. Como eu disse antes, a última vez que joguei um jogo de computador foi quando estava na escola primária. Então decidi escolher um jogo que eu adorava jogar chamado Crazy Arcade, que era um jogo popular entre os jovens estudantes coreanos no início dos anos 2000. Já se passaram quase 15 anos desde que joguei esse jogo, então estava nervoso, mas foi tão divertido quanto me lembrava! Também foi emocionante conversar com meu amigo ao meu lado enquanto estávamos jogando. Eu definitivamente poderia entender por que muitos jogadores iam para um PC bang.

Depois de jogar este jogo por um tempo, fiquei com fome. Você se lembra da janela onde o tempo restante foi mostrado? Se você olhar aqui, há um botão que diz 'Pedir comida'. Se você pressionar este botão, o menu de comida aparecerá na tela. Fiquei tão surpreso ao ver que havia tantas opções. O menu acima é apenas uma parte muito pequena do menu completo! Havia tantos menus diferentes disponíveis, como *lamen*, arroz frito, cachorro-quente e batatas fritas. Eles não apenas fazem o *lamen*, eles adicionam mais alguns ingredientes a ele. Havia quase 100 itens diferentes, então foi muito difícil escolher! Ao escolher o menu desejado, a janela de pedidos aparecerá junto com o preço. Se você pressionar o botão amarelo 'Pedido', o pedido será feito no balcão. Quando você receber um pop-up informando que o pedido foi concluído, você poderá voltar a jogar! Basta preparar seu pagamento quando o funcionário chegar com seu pedido. Você pode pagar tanto com cartão ou dinheiro. Foi a primeira vez que experimentei comida em um PC bang e ficou mais delicioso após cada mordida. Você pode não estar familiarizado com o conceito de jogos e ter comida servida em sua mesa em um PC bang. Eu também não conhecia esse serviço, mas a refeição ficou ainda mais deliciosa durante um jogo. Meu amigo com quem fui disse que os alimentos regulares têm um sabor melhor aqui quando você joga com os amigos.

[...]

No final, jogamos *Battle Ground*, um jogo popular na Coreia. Meu amigo tentou o seu melhor para me ensinar a jogar, mas era muito difícil aprender em um curto período. Acabei desistindo e comi minha comida enquanto assistia meu amigo jogar. Eu tive um tempo surpreendentemente divertido! Como foi sua turnê de PC bang comigo hoje? (LEE, 2021, não paginado).

FIGURA 20 – IMAGENS DO PC BANG



FONTE: Lee (2021).

Jin e Chee (2008, p. 30) trouxeram quatro fatores que contribuíram para o sucesso dos PC bang: preço, política, pressão e lugar. A questão de preço diz respeito a ser possível combinar aspectos da vida *on-line* e *off-line* ao se usar PC bang baratos e acessíveis, visto que, de todos os bang dentro da Coreia do Sul (*manwhabang*, *norebang*, *DVD bang*, etc), o PC bang era o mais barato. Ou seja, eram locais que proviam uma forma de entretenimento econômica para estudantes e desempregados.

Uma estratégia foi o *Internet Protocol Pricing* (IP pricing). Ou seja, o produtor do jogo cobrava um preço ao PC bang de acordo com o número de endereços IP usados nos bang afiliados. Jogando-se em casa, um player que se inscrevesse no *Lineage*, game que será explorado a seguir, por exemplo, teria que pagar uma inscrição mensal. Por meio do PC bang, um jogador poderia desfrutar do jogo sem pagar a assinatura, virando uma opção conveniente para players e donos de PC bang. Ou seja, nesse modelo, o PC bang possuía licença para um número de endereços, fazendo com que usuários individuais não tivessem que pagar pela inscrição

(TAYLOR, 2012). O IP *pricing* deu vantagens econômicas, e consequentemente sociais, aos usuários, além de flexibilidade e vantagens quando comparado à assinatura individual (HUHH, 2008).

As mudanças de políticas do IP *pricing* até geraram protestos em 2005, quando a empresa sul-coreana Nexon — uma das maiores do país — aumentou as taxas e colocou um pagamento mensal. Isso levou cerca de 300 donos de PC *bang* às ruas, em frente à sede da empresa. Os protestos iniciaram após a Nexon tomar as decisões financeiras sem uma conversa direta com os donos dos espaços que se organizaram junto da Associação Cultural de PCs (한국인터넷PC문화협회)¹³⁶ — grupo criado em 1998 em que participam donos de PC *bang* voluntários com apoio do Ministério de Cultura e Turismo, visando o seguimento das leis para ajudar os donos de PC *bang* (OHMYNEWS, 2015). De acordo com Huhh (2008, p. 34):

A Nexon, um dos gigantes do mercado de jogos coreano, tomou uma decisão determinada de forçar os PC *bang* ao mesmo preço de IP para seus jogos casuais aplicados aos MMORPGs. Inequivocamente, os PC *bang* foram ferozmente contra essa política. De acordo com sua alegação, os jogadores não teriam nenhum incentivo para visitar o PC *bang* para jogar esses jogos gratuitos casuais e, portanto, a implicação do preço do IP prejudicaria sua renda potencial. Os estágios iniciais do confronto se transformaram em recusa coletiva pelos PC *bang* a todas as tarifas associadas aos jogos da Nexon. No entanto, essa ação coletiva logo foi finalizada quando os PC *bang* decidiram silenciosamente pagar a taxa estabelecida pela Nexon [...] Os PC *bang* não tiveram outra opção. A Nexon também recuou implementando uma série de reduções em suas cobranças por IP aos PC *bang*. Embora a Nexon tenha vencido o conflito, a lucratividade dos PC *bang* não foi seriamente prejudicada. Esta é outra pista na complexa cultura e negócios de PC *bang* na Coreia que continuou a permanecer popular apesar das mudanças na indústria de jogos e na jogabilidade.

Outros problemas se deram com a emergência dos chamados jogos casuais, que enfatizavam as dimensões competitivas da experiência multijogador ao invés da grande massividade dos MMORPG. Os jogos casuais, em sua maioria, porém, eram gratuitos, então as empresas lucravam por meio dos micropagamentos de dinheiro no jogo para compra de itens. Por exemplo, o jogo CartRider, um jogo casual que ultrapassou o StarCraft e Lineage em sucesso, passou a ser jogado em grande escala nos PC *bang* (JOONGANG, 2005). Isso também gerou um conflito de interesse entre os donos dos PC *bang* e os publicadores dos jogos, visto que, ao contrário do

¹³⁶ Disponível em: <http://ipca.or.kr/new2014/index.php>. Acesso em: 21 abr. 2022.

MMORPG que tinha uma inscrição, não havia preço para os jogos casuais. Apesar disso, as relações entre ambos continuaram, visto que grande parte dos ganhos das empresas de jogos vinham dos PC *bang* e, também, alguns jogos que se baseiam em micropagamento não tinham cobrança, com algumas editoras até dividindo suas receitas com a venda de artigos virtuais com PC *bang* (HUHH, 2008).

Na questão política, tem-se a associação da ênfase do governo em priorizar as tecnologias de TIC, com as atividades que as pessoas escolhiam realizar em seu dia a dia. O computador com acesso à banda larga era, então, “parte integral da vida deste segmento da população”, o que tornou a circulação nesses espaços facilitados durante o dia (JIN; CHEE, 2009, p. 30). Importante frisar que o crescimento dos PC *bang* ocorreu por conta, principalmente, das pessoas que saíram das grandes corporações durante a crise de 1997 e começaram a abrir seus próprios negócios, não especificamente pelas políticas governamentais das TIC: elas impulsionaram e auxiliaram o crescimento, mas os PC *bang* não foram o foco dessas políticas (JIN, 2020).

A questão da pressão está relacionada ao uso de estudantes. Jin (2010) citou o desenvolvimento de uma personalidade dupla sul-coreana, colocando-as como duas forças que competiam entre si: a solidariedade social e o individualismo (JIN 2010 apud JIN 2020). Até o final dos anos 1990, *han* (o sentimento coreano de queixa e rancor) era uma característica nacional notável, mostrando o desejo passivo de redenção após períodos difíceis, como a Guerra da Coreia e o período colonial. Para Jin (2020), porém, nas últimas duas décadas, *han* se modelou em algo novo: *heung*. Isso representou algo significativo dentro do dinamismo, baseado na atitude de querer trabalhar e jogar junto ao invés de independentemente (LEE, 2015 APUD JIN, 2020).

Segundo Jin (2020), atividades culturais coreanas, como *farm music*¹³⁷, *yut no ri*¹³⁸ (jogo folclórico) e *gut* (ritual xamã)¹³⁹, aparecem em forma de *Cyword*, *karaokê bang*, PC *bang* e *jjimjilbang* (sauna coreana), e eventualmente, *e-Sports*. A questão a respeito da diferença entre regiões, em que os Estados Unidos e partes da Europa

¹³⁷ Ou *nongak*, uma performance feita por fazendeiros após um dia cansativo de trabalho, introduzida no período colonial. Mais informações em: <https://www.youtube.com/watch?v=6e70sErhSWc>, em: <https://www.youtube.com/watch?v=f1auoy7iMUA>. Acesso em 21 abr. 2022.

¹³⁸ Jogo de tabuleiro e de sorte, cujas origens são imprecisas, mas é sugerido que o jogo já existia no período dos três reinos. Mais informações em: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/yut-nori-o-milenar-jogo-coreano-de-sorte-e-estrategia/>. Acesso em: 21 abr. 2022.

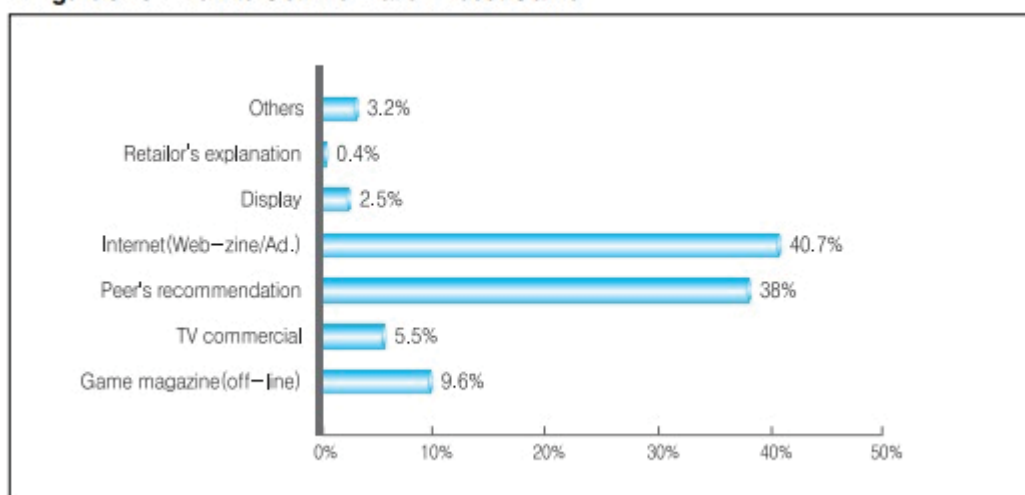
¹³⁹ Mais informações em: <https://folkency.nfm.go.kr/en/topic/detail/1803>. Acesso em 21 abr. 2022.

preferiram os jogos de *console*, desenvolve-se na questão de os sul-coreanos gostarem de jogar *games* coletivamente, com jogadores humanos, por meio da Internet, algo que se refere à cultura coletiva tradicional coreana (CHO, 2017 apud JIN 2020). Jin (2020) citou também a cultura de jogo em massa (*mass play culture*) e a colocou como elemento crítico para o desenvolvimento dos *e-Sports* no país. Ou seja, querer trabalhar junto e não querer ser abandonado foi um dos principais fatores para a popularidade do Lineage I e do Starcraft.

Além disso, na pesquisa do MCT (2004), pode-se ver que a segunda maneira de se adquirir informações sobre jogos era por meio de amigos, o que infere a influência do círculo social:

FIGURA 21 – COMO CONSEGUIR INFORMAÇÕES SOBRE JOGOS

< Figure 3-23 > How to Get Information About Game



FONTE: MCT (2004).

LEGENDA: 38% de 1500 conseguiam informações por meio de amigos. Vale frisar, também, o número de 40.7% que conseguia por meio da Internet.

O último fator se refere ao lugar. Desta forma, os autores trouxeram a questão: “por que que pessoas com internet em casa se deslocariam ao PC *bang* para jogar?” Jin e Chee fizeram essa pergunta a um entrevistado, que respondeu:

“A diferença é que em casa é sozinho, e no PC *bang* é com pessoas. Quando você joga o jogo, você joga com [o] computador. O lado oposto, o inimigo, é nosso computador. Em um jogo *on-line*, os inimigos são outras pessoas como eu. Isso o torna mais divertido. Então o PC *bang* pode ser algo “mais junto” e você sabe, os coreanos gostam de estar juntos e fazer coisas juntos, então é isso que faz a cultura dos PC *bang*. Quando jogamos o mesmo [jogo] em casa, sentimos algo vazio. Quando estamos juntos, sentimos que podemos fazer algo [que é] divertido” (p.31)¹⁴⁰.

Tal fala condiz com a afirmação de Stewart e Choi (2003), relacionando o ambiente social dos PC *bang* como o fator mais importante para o seu sucesso. Isso pode ser visto no fato de que os usuários (os autores se centram aqui nos usuários do sexo masculino), mesmo com acesso à Internet em casa, iam ao PC *bang* para jogar (STEWART; CHOI, 2003; HUHH, 2009).

Huhh (2009) hipotetizou, nesse sentido, que o que atraía os jogadores aos PC *bang* não era o aspecto tecnológico — melhor Internet, computador ou equipamento eletrônico —, e sim algo mais social. Assim, vê-se que o PC *bang* é um tipo de negócio que dá ênfase ao jogo *on-line* e ao socializar de forma *off-line*, assim como nas casas de fliperama (HUHH, 2008, p. 113): os PC *bang* são espaços em que se pode jogar com amigos “cara a cara” — Huhh (2008) o considerou como um sucessor legítimo dos fliperamas, ao mesmo tempo que era uma nova forma de cultura de jogos.

Mais especificamente, em 1998, o número de PCs e casas equipadas com Internet era muito baixo, então a maioria dos jogadores teve que jogar no PC *bang*. Por meio do boca-a-boca, adolescentes e pessoas na faixa dos 20 anos começaram a aprender sobre o StarCraft e criaram a chamada cultura do PC *bang*. Na verdade, o StarCraft em conjunto com o PC *bang* mudaram os padrões de vida dos jovens coreanos. Até meados da década de 1990, os jovens costumavam se reunir na sala de bilhar e na sala de jogos eletrônicos (*bang* na Coreia); no entanto, no final dos anos 90, eles começaram a ir ao PC *bang* para jogar StarCraft¹⁴¹ (JIN, 2020, p. 3733, tradução da autora).

¹⁴⁰ No original: “The difference is that home is alone and the PC bang is with people. When you play the game, you play with [the] computer. The opposite side, the Enemy is our computer. In [an] online game, the Enemy is Other people like me. That makes it more fun. So PC bang can be more together and you know, Koreans like to be together and doing [sic] something together, so that makes PC bang culture. When we play the same [game] at home we feel something empty. When we’re together we feel like we can do something [that is] fun”.

¹⁴¹ No original: “More specifically, in 1998 the number of PCs and Internet-equipped houses was very low, so most gamers had to go to play at PC bang. Through word-of-mouth advertising, teens and people in their early 20s started to learn about StarCraft and created so-called PC bang culture. In fact, StarCraft in conjunction with PC bang changed Korean youth’s life patterns. Until the mid-1990s, young people used to get together at billiards room and electronic game room (*bang* in Korea); however, in the late 1990s, they started to go to PC bang to play StarCraft”.

Choi, Foth e Hearn (2009, p. 135) chamaram atenção para as conotações culturais presentes na tradução linguística da palavra *bang*. Segundo os autores, mesmo que *bang* se traduza para “quarto”, literalmente, isso somente traz a configuração geográfica do espaço, falhando em trazer o aspecto mais importante intrínseco ao PC *bang*: “a construção social do espaço, especialmente os tipos de atividades sociais que acontecem dentro dele, que o (re)definem para seus ocupantes¹⁴²”. Desta forma, o *bang* seria um espaço multifuncional que vai além do entendimento ocidental de “quarto”, onde atividades individuais e coletivas ocorrem.

Além disso, a falta de espaço pessoal, combinada com expectativas sociais orientadas para o grupo, funciona como uma força motriz chave complementar por trás da proliferação do *bang* na sociedade coreana geograficamente densa e culturalmente coletiva. Nessa linha, os *bang* são locais de trabalho e lazer que podem ser prontamente reconstruídos de acordo com as necessidades do indivíduo¹⁴³ (CHOI; FOTH; HEARN, 2009, p. 135, tradução da autora).

O número de pessoas jogando jogos de computador foi parte principal do sucesso dos *e-Sports* no país (TAYLOR, 2012). De acordo com Chee (2006), 54% da população sul-coreana jogava jogos *on-line*. O advento dos PC *bang*, também, formou uma cultura representada por um modo de viver, influenciando o modo como as pessoas passaram a tomar decisões, gastavam e ganhavam dinheiro etc.

¹⁴² No original: “*The social construction of space, especially the types of social activities that take place within the space, which (re)define the space for its occupant(s)*”.

¹⁴³ No original: “*Furthermore, the lack of personal space, combined with group-oriented social expectations, functions as a complementary key driving force behind the proliferation of bangs in geographically dense and culturally collective Korean society. Along this line, bangs are places for work and leisure that can be readily reconstructed according to the individual’s needs*”.

3.3.1 As *arcades* do século XXI: aproximações entre as casas de fliperama e os PC *bang*

Embora muitos projetos de interface tenham buscado criar sentimentos de contato nas relações *on-line*, o contato via Internet ainda é uma experiência mediada e indireta. As interações de jogos no mundo virtual são inevitavelmente informadas por experiências *off-line* e contextos *off-line* significativos. Portanto, levamos nossas experiências *off-line* para o mundo dos *games on-line*. Em suma, o significado de jogar jogos *on-line* — cercado por outros jogadores no contexto *off-line* — cria relacionamentos particulares e sinergias *on-line* que não podem ser subestimadas. Assim, a função corpórea do PC *bang* pode ser vista como um equivalente contemporâneo do espaço social do fliperama nos anos 1970¹⁴⁴ (HUHH, 2009, p. 30).

A afirmação de Huhh nos remete a algo interessante: o fato de que, com o fim dos fliperamas, surgem as *lan houses* (nomeados de PC *bang*, no caso da Coreia do Sul). À primeira vista, pode-se pensar que as *arcades* e os *bang* são fenômenos diferentes, além do mais, estamos falando de uma lacuna de mais de vinte anos entre o desenvolvimento de um (início dos anos 1970) e do outro (final dos anos 1990). É necessário considerar que o surgimento dos jogos *on-line* permitiu as experiências multijogadores, algo que não era possível nas *arcades*, visto que jogos em que mais de uma pessoa podiam jogar ao mesmo tempo eram raros, como já visto. Por meio das Internet e dos jogos *multiplayers*, porém, criou-se uma relação com o jogo, em que a interação, em teoria, se daria de forma *on-line* com o mundo virtual do jogo (aqui falando exclusivamente de jogos *on-line* de computador).

A aproximação, portanto, das casas de fliperama e do PC *bang* torna-se algo interessante de ser explorada. Primeiramente, deve-se compreender que, nas *arcades*, as relações entre os consumidores se estabeleciam pelo deslocamento. As máquinas de jogos não eram domésticas e, portanto, era necessária uma locomoção até o local de acesso público. O fliperama era regido por um horário de funcionamento, com hora para fechar e abrir, obedecendo ao horário da cidade e do trabalho. Não só isso, obedecia ao tempo dos próprios jogos, com partidas curtas para que se

¹⁴⁴ No original: “Although many interface designs have sought to create feelings of contact in online relationships, contact via the Internet is still a mediated and indirect experience. Gaming interactions in the virtual world are inevitably informed by off-line experiences and significantly off-line context. Therefore, we take our off-line experiences into the world of online game play. In short, the significance of playing online games—surrounded by other players in the off-line context—creates particular relationships and online and off-line synergies that cannot be underestimated. Thus, the corporeal function of the PC bang can be seen as a contemporary equivalent of the social space of the arcade in the 1970s”.

comprasse mais fichas (DENANI, 2017). Assim, dentro desses locais, onde as pessoas estariam rodeadas de outras, a rede de jogadores era formada pelo que Denani (2017) nomeou de sociabilidade imediata — ou seja, a partir do momento em que se estivesse dentro de um fliperama, a pessoa automaticamente estaria próxima de outras: independentemente “de estar realmente em contato com outras pessoas, ela estaria rodeada delas” (DENANI, 2017, p. 300).

Na Coreia do Sul, como em outros locais, também houve, no final dos anos 1970 e durante os anos 1980, a cultura de jogos de fliperama que antecederam os jogos *on-line*. Galaga e Tetris, por exemplo, eram populares entre os jovens. De acordo com Ok (2011, p. 331), “salas de jogos de fliperama, que operavam com *software* de jogo pirata ou copiado, floresceram como locais de encontro populares entre os jovens”. Deve-se considerar no contexto sul-coreano a experiência colonial, visto que o governo regulou e impôs restrições à importação dos jogos de fliperama, portáteis e consoles japoneses, como já discutido. Desta forma, os jogos que operavam eram versões ilegais, e a cultura de jogos ainda era efêmera no país (STEWART; CHOI, 2003; HUUH, 2008; JIN, 2010). Somado a isso, tinha-se uma visão negativa desses ambientes. Uma das entrevistadas do trabalho de Hjorth pontuou, ao falar de sua infância e sua relação com as *arcades*, que:

Na metade dos anos 1980, quando foram lançados alguns jogos de *console*, eu joguei pela primeira vez na casa de alguns parentes meus. Eu insisti para meus pais me comprarem um. No começo, eu jogava com meu pai, depois com meu irmão mais novo. A gente circulava os cartuchos de jogos entre amigos. Eu aluguei alguns jogos na loja de jogos local. Informações sobre novos jogos eram obtidas por meio de amigos; eu não era muito ativa para ir atrás. Esses amigos eram parentes, homens, mais novos (que me influenciaram a jogar) e amigos da igreja. Alguns dos meus parentes viviam no meu bairro, então a gente jogava muito juntos. Eu jogava com o pessoal da minha idade, porque os mais velhos eram muito melhores. Eu lembro de alguns nomes — *Mad Max*, *Super Mario*, *Wonder Boy*. Eu muito ocasionalmente visitava o fliperama com meus parentes, mas não por muito tempo. Meus pais me disseram que ir aos fliperamas arruinaria minhas notas na escola e que lá era cheio de pessoas más que queriam roubar dinheiro de crianças. Eu me lembro que jogar no fliperama era mais divertido, quando eu jogava por dinheiro, porque me fazia me concentrar mais no jogo do que quando eu jogava em casa com os *consoles* (HJORTH, 2009, p. 264).

Pode-se considerar que, tanto no caso dos fliperamas nos Estados Unidos e no Japão, quanto na Coreia do Sul com a pirataria dos produtos, criavam-se redes de jogadores:

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 *on-line*, 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 (DENANI, 2017, p.299).

A rede de jogadores dentro das *lan houses* se articula de forma muito parecida — seria muito determinismo falar ‘igual’ — aos fliperamas. Quando se analisa o cenário dos PC *bang* sul-coreanos, sabe-se que uma das atividades de lazer favoritas dos jovens era jogar jogos *on-line* com seus amigos nesses locais, não sendo incomum crianças em idade escolar passarem por um PC *bang* com seus colegas de classe para jogar *games* casuais. Mesmo com acesso à conexão de banda larga rápida em seus lares, era o espaço social físico e *off-line* do PC *bang* que os obrigava a retornar, o que demonstrava a importância do ambiente social *off-line* na manutenção do jogo *on-line* (HUHH, 2009, p. 108). Isso pode ser ilustrado pela fala de outra entrevistada no trabalho de Hjorth, que, ainda, faz outra aproximação às *arcades* ao dizer que se tinha a mesma imagem negativa dos PC *bang* no início da indústria:

No início, o PC *bang* tinha uma imagem ruim similar aos fliperamas. No final dos anos 1990, quando os PC *bang* apareceram, muitos incidentes envolvendo prostituição aconteceram dentro deles. Eu acho que isso fez eu associar o PC *bang* a algo ruim. Eu ia ao PC *bang* para jogar jogos e para imprimir coisas. Mais tarde, passei a visitar o PC *bang* para conversar. Meus amigos jogavam StarCraft, mas eu só conversava. Agora, os PC *bang* parecem lugares limpos e legais. Os serviços estão muito melhores quando comparados aos dias antigos (HJORTH, 2009, p. 265).

O caso dos PC *bang* se coloca como destaque, principalmente pensando em como esses ambientes se assemelhavam às *arcades*: a sociabilidade imediata, de forma indireta por conta da proximidade dos computadores é um exemplo. Ainda mais que, segundo Huhh (2008), a locomoção ao local tinha o foco principal de jogar em grupo. Isso é evidenciado no fato que muitos jogadores passaram a jogar Starcraft porque seus amigos jogavam e eles não queriam “se sentir de fora” (STEWART; CHOI, 2003, p. 66), o que corrobora com as questões do local e da pressão postas por Jin e Chee (2009).

O PC *bang* passou a funcionar como um complemento *off-line* da característica indireta dos jogos eletrônicos, revivendo a diversão das casas de fliperama (HUHH, 2008). Huhh, ao falar dos *players*, defendeu que:

Apesar de sua capacidade de acessar os jogos em casa via conexão de banda larga rápida, é o espaço social físico e *off-line* do PC *bang* que nos fazem retornar dia após dia, mês após mês, ano após ano. Aqui, a popularidade contínua dos PC *bang* demonstra a importância do ambiente social *off-line* na manutenção do jogo *on-line*¹⁴⁵ (2008b, p. 31, tradução da autora).

Portanto, os PC *bang* tinham suas raízes culturais na sociedade pré-internet, sendo um equivalente contemporâneo aos antigos jogos de *arcade*. Essas duas culturas compartilhavam o mecanismo central para se divertir: o contexto físico *off-line*. De acordo com Huhh (2009, p. 108, tradução da autora) “o PC *bang* reencena a era das *arcades* — e, igualmente importante, a diversão do espaço compartilhado das *arcades*”. Desta forma, o local funcionava “como um importante contexto social *off-line* para jogos *on-line*, e faz uso de práticas de jogo que têm suas genealogias em jogos de *arcade* comunitários e competitivos” (HUHH, 2009, p. 108, tradução da autora).

Dentro desse contexto, além do StarCraft, os PC *bang* foram palco para jogos de MMORPG como o Lineage. Huhh (2009) frisou a característica única da experiência em jogos *multiplayers* massivos, por conta da interação entre *players* que, em grande parte das vezes, determinava o rumo do *game*. Por conta da característica do RPG, os jogadores tinham, também, a liberdade de escolher suas identidades, e interpretar um personagem com personalidade e estatísticas distintas (WOLF, 2002), que faziam com que os jogos *on-line* servissem “como substitutos às interações dos jogadores do mundo real” (HUHH, 2009, p. 108, tradução da autora).

3.3.2 “Entre no mundo do *Lineage*”: uma hibridização do real e do virtual

¹⁴⁵ No original: “despite their ability to access the games at home via fast broadband connection, it is the physical, off-line social space of the PC bang that compels them to return day after day, month after month, year after year. Here the ongoing popularity of PC bangs demonstrates the significance of the off-line social setting in maintaining online game play”.

Os “jogos de interpretação de papéis *on-line* em multijogadores em massa”, ou MMORPG, caracterizam-se por permitir que milhares de jogadores (por isso o nome ‘em massa’) possam se envolver, simultaneamente, em jogabilidade interativa. Ao contrário de jogos que possuem partidas com baixa durabilidade de tempo, os MMORPGs correspondem a jogos que se desenvolvem em mundos virtuais em evolução — ou seja, o mundo virtual continua evoluindo mesmo quando um jogador fecha o jogo.

Lineage I (1998) e II (2003) foram produzidos pela empresa sul-coreana NCsoft, localizada em Seoul. Quando pensamos no cenário profissional de *games* na Coreia do Sul, o primeiro nome a surgir é o StarCraft. Quando se pondera, porém, acerca da popularidade e, também, da socialização dos PC *bang*, pensa-se em Lineage, o jogo que venceu o jogo da Blizzard em popularidade (JIN, 2010).

FIGURA 22 – LINEAGE I E LINEAGE II



FONTE: Helino (2018)¹⁴⁶; Smith (2018)¹⁴⁷.

¹⁴⁶ Imagem disponível em: <https://gamek.vn/lineage-ii-classic-chinh-thuc-mo-cua-hoan-toan-mien-phi-hua-hen-dem-thoi-hoang-kim-tro-lai-20181005154519884.chn>. Acesso em 21 abr. 2021.

¹⁴⁷ Imagem disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?app=desktop&list=PLuLAyvlybXCnXLIs1LEYT2vVK5YCNWpJ0>. Acesso em 21 abr. 2021.

O *game* foi baseado no desenho de fantasia de Shin Il-sook, de nome Lineage. De acordo com Olivetti (2011), mesmo que a história do jogo já não tenha tanto os traços da obra, os servidores ainda eram, em 2011 (mais de dez anos depois do lançamento do *game*) nomeados com base nos nomes dos personagens da série. O *game* foi um grande sucesso na Coreia do Sul, com cerca de 43 milhões de cópias vendidas (tanto dentro do país como fora, embora a maioria dos *players* fossem coreanos). O jogo foi o primeiro MMORPG a ganhar mais de dois milhões de inscritos — antes do sucesso do World of Warcraft, jogo de MMORPG da Blizzard que viria algum tempo depois.

FIGURA 23 – LINEAGE



FONTE: Olivetti (2011).

Os jogadores podiam criar personagens entre quatro classes: cavaleiro, príncipe/princesa, elfo e elfo sombrio, ou mago. Depois, deveriam desenvolvê-los individualmente ou formando grupos, batalhando contra monstros medievais fantasiosos ou até outros jogadores. Cada classe provia diferentes experiencias e diferentes níveis de dificuldade. Já no Lineage II, sua sequência, há o mesmo sistema e jogabilidade, mas algumas características foram adicionadas, como gráficos tridimensionais, além de um maior foco no pvp (*player versus player*) e das novas classes: humano, elfo, elfo sombrio, orc e anão (JIN, 2010).

Embora desenvolvido em um contexto da Europa medieval, o jogo integrou a natureza coreana, por meio da interação complexa entre os jogadores. Mesmo

podendo ser jogado sozinho, ele induz os *players* a jogarem em equipe. De acordo com Jin (2010), as missões eram mais divertidas se feitas em grupo. A NCSoft havia percebido que os sul-coreanos gostavam de jogos de pvp, por meio de movimentos graciosos e interações da comunidade, com variações culturais na jogabilidade, com a ênfase nas missões em grupo (ou seja, só se podia concluir as missões por meio de grupos altamente organizados de jogadores); e com os personagens dos jogadores dentro de hierarquias sociais estritas, onde cada raça escolhida colocava o jogador dentro de uma hierarquia — a empresa encorajou os jogadores a assumirem papéis dentro de uma hierarquia social, almejando engajar em estratégias coordenadas ou outras atividades em equipe. Por exemplo, jogadores que escolhem a classe princesa ou príncipe são da família real, e podem fazer partes de grupos chamados “*blood pledges*” (promessa de sangue), similares às guildas¹⁴⁸, cujo objetivo é retornar o trono à linhagem verdadeira¹⁴⁹ (JIN, 2010).

Por meio do jogo, os jogadores criam suas próprias comunidades, representando as tradições sul-coreanas (JIN, 2010). Uma das características foi a ênfase colocada na luta entre jogadores (entre guildas de jogadores), algo presente em grande parte dos MMORPGs produzidos no país. Mundo afora, isso foi malvisto pelas mídias, caracterizando-os com uma história não desenvolvida. Tais leituras perdem o sentido do jogo *on-line* como uma atividade social na qual os jogadores trazem para o jogo formas *off-line* de socialização de acordo com Huhh (2008). De fato, tinha-se a escassez de conteúdos pré-fabricados, mas isso tinha um motivo: a abertura para que os jogadores pudessem importar seus próprios modos de jogo. Assim, dava-se crédito à participação dos usuários no confronto virtual.

A maior parte da jogabilidade do Lineage foi construída em torno do PvP entre guildas (ou “*bloodpledges*”) e, como tal, se inclinou para uma jogabilidade *hardcore*. Não só os combates eram difíceis e implacáveis, mas o tempo necessário para construir o equipamento e as estatísticas do personagem correspondiam a uma carreira em tempo integral. No entanto, mesmo assim, as pessoas se reuniam no jogo e voluntariamente rendiam seu tempo livre à esteira quase infinita de nivelamento e aquisição de armaduras (OLIVETTI, 2011, não paginado).

¹⁴⁸ Grupos de jogadores, formados para diferentes missões.

¹⁴⁹ Esse tipo de interação entre as raças não é exclusivo do Lineage. No WoW, por exemplo, algumas raças diferentes não conseguem se comunicar.

Whang (2005) argumentou a respeito da integração dos jogos de MMORPG na cultura jovem, de forma que esses *games*, junto das atividades desenvolvidas dentro deles, passaram a fazer parte da rotina das pessoas. “Nesse contexto, jogar *games* e estar em espaços onde a cultura de jogos é nutrida é uma parte principal da vida de adolescentes e jovens adultos” (TAYLOR, 2012, posição 424, tradução da autora).

Huhh (2008) citou o evento *GongSungJun* para exemplificar a afirmação. *GongSungJun* era uma guerra mássica entre duas guildas de Lineage, algo que era comum também em outras guildas. Desta forma, o papel do PC *bang* se dava para nutrir relacionamentos *on-line* e *off-line*. Os PC *bang*, na realidade, tinham guildas que os representavam, e davam apoio a elas, como descontos e subsídios especiais — como a ocupação exclusiva do PC *bang* em dias de grandes batalhas. Essas batalhas, inclusive, eram feitas para promoção do próprio PC *bang* (HUHH, 2008).

Além disso, pode-se citar a figura do *chuktori*. Os MMORPGs requerem que seus jogadores fiquem períodos longos em atividade repetitiva em ordem para avançar no jogo. O *tempo*, avançado nos *e-Sports*, é reduzido nos MMOs, contemplando uma média entre uma atividade social e antissocial (REA, 2019). Rea trouxe o agente *chuktori*, junção de *chukch’igo anja itta* (sentar em um lugar) e *tori* (cara), expressão pejorativa se referindo à pessoa que fica por horas em um local em particular como bares e, também, PC *bang*. Rea os denominou como “solitários juntos”, por jogarem em torno dos outros, mas não *com* os outros.

A quantidade de pontos de experiência necessárias para subir de nível no Lineage aumenta com cada nível alcançado, e conseqüentemente isso interfere no tempo necessário para fazê-lo, que também aumenta. Aumentar de nível era um objetivo importante para jogadores de Lineage, por conta das atividades liberadas conforme o aumento do nível, além do prestígio dado aos jogadores com contas no nível 99, o maior *level* no jogo, o que mostra a dedicação em praticar o *nogada*: o ato de fazer coisas repetitivas. *Nogada* é descrito como chato, mas é, também, o jeito mais rápido de se *upar* de nível (REA, 2019).

Tal cultura de jogos de MMORPG e *on-line* de PC foi tão forte que, por mais que se tivesse o desejo de expandir os jogos de PC para jogos de *console*, foram encontrados desafios devido à forte cultura focada nos ambientes ricos em sociabilidade. Os *consoles*, baseados no jogo individual e em limitações de

comunicação por texto, não foram fáceis de serem incorporados devido ao já costume dos jogos *on-line* (TAYLOR, 2012).

3.4 “CONQUISTANDO A GALÁXIA”: OS *E-SPORTS* NA COREIA DO SUL E O STARCRAFT

Yeon Sung Choi, um dos profissionais mais famosos, vestindo uma roupa estilo NASCAR, senta-se numa estação de computador no palco de uma competição ao vivo na televisão, no estúdio da Ongamenet em Seoul, Coreia, no dia 7 de junho de 2007. Choi é um jogador profissional em um dos times da SKT T1, e ele tecla, nervoso, mas forte, em seu teclado. O jogo começa com seu oponente, Chae Ho Lee, da MBC Game Hero, em uma partida de Starcraft, em outra estação de computador no mesmo palco... É uma batalha *on-line* computadorizada, projetada em uma tela para cerca de 500 espectadores que estão presentes fisicamente, e transmitida pela televisão à cabo para milhões de fãs. Em todo momento em que seus dedos se mexem para derrotar seu oponente, a audiência, composta principalmente de membros de fã clubes, aplaude alto ao mesmo tempo que, com entusiasmo, balançam cartazes e uma fita amarela que simboliza Choi. Ele tem 900 mil membros em seu fã clube¹⁵⁰ (JIN, 2010, p. 101, tradução da autora).

Os jogadores coreanos não só preferiram uma plataforma de jogos específica, o computador, mas também limitaram sua seleção de *games*: Diablo¹⁵¹, Fortress, Fifa¹⁵², Lineage e Starcraft eram os mais populares no começo dos anos 2000 (STEWART; CHOI, 2003). A expansão do cenário de jogos sul-coreano foi potencializada especialmente pelo último, o *StarCraft*, um RTS (*real time strategy*, ou estratégia em tempo real) desenvolvido pela empresa americana *Blizzard*.

Antes do *StarCraft*, os jogos eletrônicos se encontravam nas sombras, escondidos, principalmente por conta da pirataria dos jogos de fliperama. Após seu lançamento, porém, tudo mudou: mais da metade das vendas totais, cerca de 3.5 milhões de cópias, foram feitas somente na Coreia do Sul (HUHH, 2009). Para Huhh

¹⁵⁰ No original: “Yeon Sung Choi, one of the most famous pros, wearing a NASCAR-style costume, sits at a computer station on a stage for a live television game competition in the Ongamenet Studio in Seoul, Korea, on June 7, 2007. Choi is a pro-gamer on an SKT T1 team, and he nervously but strongly hits the keyboard. The contest begins with his opponent, Chae Ho Lee, of MBC Game Hero, in a Starcraft game, at another computer station on the same stage. ... It is a computerized online battle, projected onto a screen for some 500 spectators who are physically present, and broadcast over cable television for millions of fans. Whenever his fingers move to defeat his opponent, the audience, primarily composed of fan club members, cheers loudly while enthusiastically waving their placards and a yellow ribbon symbolizing Choi. He has 900,000 members in his fan club”.

¹⁵¹ Jogo da Blizzard lançado em 1996, em que, como o personagem principal do jogo, deve-se acabar com o mal que assola a cidade de Tristam. A causa desse mal é o Diablo, considerado dentro do jogo como o Senhor do Terror. É considerado um jogo de RPG de ação para *console* e computador.

¹⁵² É um jogo eletrônico de esporte que simula partidas de futebol.

(2009), o *design* bem-feito do jogo trouxe um fascínio aos jogadores sul-coreanos que, mesmo após duas décadas, continuaram com uma grande comunidade.

O gênero RTS se resume em sua perspectiva aérea do campo de batalha, com a necessidade de extração de recursos do território em que a partida ocorre, e o investimento em soldados e infraestruturas, objetivando derrotar o oponente (DENANI, 2017). O StarCraft consiste no controle de um exército, escolhendo-se entre três raças: *Terrans*, humanos que estão distantes de seu planeta; *Protoss*, raça antiga com tecnologia avançada; e *Zergs*, insetóides com uma única consciência compartilhada¹⁵³. As raças são assimétricas, com lógicas distintas para se jogar, e cada uma possui unidades e construções exclusivas — assim, conforme Denani (2017), tem-se três formas distintas de se abordar o jogo.

FIGURA 24 – STARCRAFT



FONTE: ESPN (2017)¹⁵⁴.

Cada jogador inicia a partida com uma estrutura como base, e alguns trabalhadores capazes de construir estruturas e conseguir recursos, como minerais e gás. Depois disso, os *players* lutam contra o tempo para melhorar suas bases e seu

¹⁵³ De acordo com Denani (2017, p.299), *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, geralmente compondo enxames de criaturas.

¹⁵⁴ Figura disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/719254_era-paixao-pura-paixao-a-historia-do-competitivo-de-starcraft-brood-war-no-brasil. Acesso em 21 dez. 2020.

exército, e expandir seu território pelo mapa. Ou seja, junta-se recursos, treina-se unidades e constrói-se defesas, com o objetivo central de destruir as principais construções do inimigo para conseguir a vitória (MCTEE, 2014; DENANI, 2017; O'KEEFE, 2018).

Uma partida de *StarCraft* se torna “uma complicada dança de ler os movimentos dos oponentes, preparar estratégias, pensar taticamente e administrar eficientemente os recursos” (O'KEEFE, 2018, não paginado, tradução da autora). O jogo envolve velocidade, abrangendo o gerenciamento da macrogestão — com a renda das bases, treinamento e construção de novas unidades — e da microgestão — com a movimentação do exército e execução de ataques. As ações dos jogadores são calculadas por ações por minuto (APM), um medidor de destreza manual, correspondente ao número de vezes que se clica no mouse e no teclado do computador no período de sessenta segundos. O jogo, porém, não compreende somente isso, mas também uma organização das estratégias, visto que os movimentos devem ser rápidos e eficientes. Rea argumentou que:

Alguns fãs me disseram que “*StarCraft* é sobre tempo”. Não é todo comando que um jogador faz que é executado imediatamente no mundo virtual do jogo, alguns são atrasados por um período. Esse tempo de espera inclui “tempo de construção”, a duração entre ordenar para uma unidade ser construída e o ponto em que ela estará pronta para ser usada, e os “*cooldowns*”, períodos em que uma certa ação como ataques e habilidades especiais não estão disponíveis. Tempo de construção e *cooldown* variam entre unidades individuais e habilidades. Os jogadores não calculam esse tempo, mas desenvolvem uma intuição por meio da prática (REA, 2019, p. 126, tradução da autora).

Foi o *StarCraft* um dos grandes responsáveis pela explosão da cultura de jogos sul-coreana (REA, 2019). Rea, nas entrevistas que realizou em seu trabalho, relatou que:

Yoon-gi, um homem com cerca de trinta anos que estava no ensino médio quando o jogo foi lançado, me disse que, naquela época, os garotos de sua sala que não sabiam como jogar *StarCraft* eram vistos como “perdedores” por seus colegas; ele e outros jogadores homens com quem falei estimaram que a maior parte dos homens coreanos que se tornaram maiores de idade no final dos anos 1990 e início dos anos 2000 já jogaram o jogo ao menos uma vez em suas vidas¹⁵⁵ (REA, 2019, p. 120, tradução da autora).

Durante o período FMI, muitas pessoas não podiam comprar o jogo, não possuindo as próprias cópias de *StarCraft*, mas elas podiam ir aos PC *bang* para jogar. Pode-se experienciar o *StarCraft* sozinho — contra uma inteligência artificial — ou contra outras pessoas, por meio da *Battle.net*, serviço da Blizzard que permite o jogador se conectar e jogar com outros de forma *on-line*, meio oficial e regularizado (DENANI, 2017). Criou-se, assim, uma comunidade de *players* que visava a competição e isso permitiu que ela passasse a surgir, realizada principalmente nos PC *bang*, visto que, mesmo com a *Battle.net*, preferia-se ir até um local fixo para os torneios, com os competidores em um mesmo local, ao invés de fazê-los somente *on-line*. Isso permitiu que, logo no início das competições, já existissem ligas sul-coreanas de *StarCraft*, como a *Korea Pro Gamers League* (KPGL), que se estabeleceu no mesmo ano de lançamento do jogo (HUHH, 2009; JIN, 2010; DENANI, 2017; JIN, 2020).

De acordo com Jin (2020), Shin Juyoung, em dezembro de 1998, ganhou o *Blizzard Ladder Tournament*, um torneio do jogo realizado pela Blizzard. Shin se tornou o primeiro sul-coreano registrado na PGL¹⁵⁶ e foi introduzido como o primeiro jogador profissional do país. Jogando em PC *bang* e por meio de torneios, Shin passou a ganhar dinheiro com vitórias e em eventos de exibição. Desta forma, Shin virou uma influência aos jovens que, ao verem o sucesso internacional do *player* dentro do *StarCraft*, passaram a acreditar que poderiam, também, se tornar campeões mundiais e ganhar dinheiro jogando. Por conta disso, o estabelecimento das ligas foi importante, visto que, mesmo com recompensas, a falta de uma liga profissional regularizada deixava os *pro-gamers* marginalizados.

¹⁵⁵ No original: “Yoon-gi, a man in his early thirties who was in high school when the game was released, told me that, at the time, boys in his class who did not know how to play *StarCraft* were labeled “losers” by their peers; he and other male gamers with whom I spoke estimated that most Korean men who came of age in the late 1990s and early 2000s had played the game at least once in their lives”.

¹⁵⁶ A *Professional Gamers League* (PGL) foi uma das primeiras ligas de jogos eletrônicos, formada nos Estados Unidos, e promoveu seu primeiro torneio do *game* *StarCraft* em 1997.

Esse período, porém, é confuso. Em pesquisas no liquipedia, que separa as competições do Ladder Tournament em três temporadas (*season* 1, 2 e 3), Shin Juyoung é citado como participante somente da primeira, na qual não está entre os 4 primeiros colocados. A *season* seguinte foi ganha por um sul-coreano, SSamJang, com o terceiro lugar dividido entre dois *players*, também sul-coreanos, Muzel(Sg) e (B_Blade)Leader, ordem que se repetiu na *season* 3 com mudança de jogadores: primeiro lugar para Honest, e terceiro lugar dividido entre MeeToO e Hi~Se_Ri. Essas informações são confirmadas com certo suporte pelo site *onlineesports* em uma postagem de 1999, que coloca o jogador entre os últimos colocados do campeonato, por conta de uma derrota nas quartas de final.

Em outras reportagens, porém, Shun é posto como uma grande celebridade. Em uma notícia de 1999 no *website* TehranTimes, é citado que Shun havia ganhado o *StarCraft Grand Championship*, outra competição, e que, para o *player*, o jogo era uma ocupação *full-time*. Shun dormia durante o dia e ficava acordado durante toda a noite participando de competições *on-line* nos Estados Unidos e no Canadá, de modo que o jogo havia se tornado sua vocação. O próprio jogador havia dito: “eu devo ganhar uma vez que estou dentro [de um campeonato]” (TEHRANTIMES, 1999, não paginado, tradução da autora). Não foi encontrada, porém, nenhuma informação a respeito destes campeonatos. Apesar disso, no jornal MeirGyeonjae, escrito por Soyeon (1999), Shun foi citado como “o *pro player* número 1”, colocado também como o primeiro jogador profissional de jogos eletrônicos da Coreia do Sul. Seu nome real é Park ChangJun, nascido em 1977, com o apelido de “a mão de Deus”.

A *Korean Professional Gamers League* (KPGL) foi criada em dezembro de 1997 pela Hitel, que compunha diversas competições em diferentes PC *bang* selecionando jogadores para uma final — portanto separada da PGL estadunidense —, e a liga da NetClub — pode-se citar, também a *Progamer Korea Open* e a *Korea Pro Game League* (JIN, 2010). Shin foi quem ganhou o primeiro campeonato da NetClub; já Lee “Ssamjang” Gi-seok ganhou os dois campeonatos de KPGL, o que o deu um status de “estrela nacional” (JIN, 2020, p. 3734). Jin (2020) citou que nessa época também houve a criação do primeiro time de jogos sul-coreano, a SG, patrocinado pela companhia de PC *bang* Chung Oh. Ainda, Ssamjang teve seu status

de celebridade aumentado por conta da sua vitória no torneio principal de StarCraft da Blizzard¹⁵⁷ (JIN, 2020).

Ao se pesquisar a respeito da KPGL entre os anos 1997 e 2000, outros nomes além de Shun e SSamjang aparecem. Kim (1999) citou o *pro player* Kim Dong-jun, de 18 anos, um jogador profissional afiliado da Gold Bank, que também ganhou um dos campeonatos da KPGL. Ao ser questionado do porquê de ter escolhido se tornar um jogador profissional mesmo ainda sendo um estudante, Kim respondeu: “você sabe qual a alegria de fazer o que ama como uma profissão?”. Além disso, outra fala interessante de Kim foi que seu desejo era que as gerações mais velhas passassem a ver os *games* como parte da cultura, e não somente como entretenimento, visto que, dentre seus amigos, os jogos eletrônicos já eram vistos como elemento cultural.

Para Hjorth e Chan (2008), a Coreia do Sul se tornou exemplo de que os jogos poderiam ocupar uma posição de tendência. Os *pro players*, de acordo com Jin (2010), foram colocados como parte do cotidiano. Algo que se atrelou a isso foi a mídia: particularmente a transmissão, que garantiu a popularidade dos jogos e dos jogadores. No país, havia, já no final do século XX e início do século XXI, a existência de dois canais de TV à cabo (*OnGameNet* e *MBC Games*), cinco televisões por IP¹⁵⁸ (como a Hana TV), duas televisões na internet (Gom TV e a Pandora TV) e dois portais na Internet (Daum¹⁵⁹ e Naver¹⁶⁰) dedicados aos jogos eletrônicos e suas competições, que passaram a ser televisionados a partir de 1999. Portanto, os *pros gamers* receberam exposição na mídia e suas conquistas passaram ser reverenciadas por grande parte dos jovens jogadores (STEWART; CHOI, 2003; JIN, 2010). De acordo com Jin (2010), sem a existência dessas transmissões, a popularidade dos jogos *on-line* não teria sido garantida. Para Taylor (2012), os websites certamente foram um dos canais para a produção da cena de jogos profissionais, com o oferecimento da

¹⁵⁷ O jornal Korea JoongAng Daily fez uma entrevista com Lee em 2017, questionando o desaparecimento súbito do jogador após se aposentar em 2004. Lee falou sobre o fato de ter estado “no topo do mundo”, mas que em uma fração de segundos, se encontrou em uma queda que o deixou deprimido, visto que ele não conseguiria mais viver fazendo o que mais amava.

¹⁵⁸ O termo TV por IP vem de uma tecnologia chamada de *Internet Protocol Television* e é a distribuição de conteúdo televisivo por meio da internet banda larga. Mais informações podem ser acessadas em: <https://www.ole.net.br/site/o-que-e-tv-por-ip-aprenda-tudo-sobre-o-modelo-de-tv-via-internet/>. Acesso em 16 mar. 2022.

¹⁵⁹ Disponível em: <https://m.daum.net/>. Acesso em 20 abr. 2022.

¹⁶⁰ Disponível em: <https://www.naver.com/>. Acesso em 20 abr. 2022.

transmissão de jogadores e torneios, incluindo *replays* de entrevistas e fotos (TAYLOR, 2012).

Jin (2020) colocou que uma das primeiras manifestações de *e-Sports* foi a transmissão feita pela *Tooniverse*¹⁶¹ do jogo FIFA series World Cup 98. Quando o StarCraft se popularizou, Hwang Hyun Joon, um dos produtores da Tooniverse e um dos responsáveis pela transmissão do FIFA, propôs a criação de um programa de jogos, visando a formação de uma liga de StarCraft. Ainda assim, havia um impasse: os jogos eram vistos com desprezo pela sociedade e, conseqüentemente, tornou-se difícil conseguir espaço na televisão.

Hwang acabou estabelecendo um miniestádio na Tooniverse e, com o recrutamento de um locutor esportivo e um produtor de animação (Jung Il Hoon e Lim Chae Kyung, respectivamente), começou em março de 1999 a transmitir a Hitel KPGL. A KPGL se tornou, então, a primeira liga a ser televisionada na Coreia do Sul, o que auxiliou o estabelecimento da OnGameNet nos anos 2000 (hoje, somente ONG). Antigamente a ONG era uma subsidiária da OnMedia, companhia dona de diferentes canais de televisão a cabo, uma das maiores transmissoras do país. Depois de 2010, passou a fazer parte da CJ E&M, a maior companhia de mídia da Coreia do Sul. O canal televisionava cerca de 12 horas diárias de conteúdos de jogos depois de julho de 2000 (JIN, 2020, p. 3736). Foi a ONG, também, que abriu o primeiro estádio dedicado aos *e-Sports*, com 500 lugares para torneios regulares, além de transmitir diversas ligas diferentes.

A MBC Game, um canal subsidiário da MBC Plus, começou a transmitir jogos 24 horas nos anos 2001 — embora tenha sido substituído em 2012 pela MBC Music. A MBC Plus transmitia Starcraft, Warcraft III, FIFA Series, Counter-Strike, Winning Eleven, Age of Empires III e Dead or Alive. O canal começou ao que a MBC adquiriu um canal de moda, Look TV, e o abriu com o nome de Gembc, que virou depois MBC (JIN, 2020). Apesar de terem mais canais de jogos, a ONG e a MBC eram os principais e auxiliaram os *e-Sports* a passarem pelo período turbulento da crise de 1997, já que aumentou a atenção dada a eles (JIN, 2020).

Ambos os canais possuíam duas ligas importantes: a StarLeague da ONG e a MSL da MBC (antiga KPGA). A Starleague havia iniciado um programa televisivo

¹⁶¹ Disponível em: <http://tooniverse.tvnig.com/tooniverse>. Acesso em 20 abr. 2022.

com prêmios pequenos e poucos seguidores, mas devido à sua popularidade, ganhou um canal dedicado somente a ela. Ao adentrarmos a StarLeague, temos o fato interessante do jogador canadense Guillaume “Grrrr...” Patry, que se tornou o primeiro e único não-coreano a ganhar um campeonato individual (JIN, 2020). A *Starleague* era transmitida cinco dias por semana, do sábado à quarta-feira, com um total de dez jogos por semana. Já a MBC transmitia seus jogos às quintas e sextas-feiras, com uma estrutura de campeonato. De acordo com Jin (2010), vencedores da *Star League* ganhavam cerca de 40 mil dólares, enquanto os da *Pro League* ganhavam aproximadamente 80 mil.

QUADRO 2 – VENCEDORES DA STARLEAGUE ENTRE 2000 E 2012

Ano	Nome do Torneio	Primeiro Lugar	Segundo Lugar
2000	Hanaro Telecom Tooniverse Starleague	Guillaume “XD’s~Grrrr...” Patry	Kang “H.O.T.-Forever” Do Kyung (SM)
2000	Freechall OnGameNet Starleague	Kim “GARIMTO” Dong Su (SM)	Bong “SKELTON” Jn Gu (Hanaro Telecom)
2001	HanbitSoft OnGameNet Starleague	Lim “BoxeR” Yo Hwan (IS)	Jang “Jinnam” Jin Nam (KISS)
2001	Coca-Cola OnGameNet Starleague	Lim “BoxeR” Yo Hwan (IS)	Hong “[NC]...Yellow” Jin Ho (GAMEI)
2001	SKY OnGameNet Starleague	Kim “GARIMTO” Dong Su (Hanbit)	Lim “SlayerS_’BoxeR” Yo Hwan (IS)
2002	NATE OnGameNet Starleague	Byun “Sync” Gil Sub (Hanbit)	Kang “H.O.T.-Forever” Do Kyung (Hanbit)
2002	SKY OnGameNet Starleague	Park “Reach” Jung Seok (Hanbit)	Lim “SlayerS_’BoxeR” Yo Hwan (IS)
2002	Panasonic OnGameNet Starleague	Lee “NaDa” Yun Yeol (KTF)	Cho “ChOJJa” Yong Ho (SOUL)
2003	Olympus OnGameNet Starleague	Seo “XellOs” Ji Hun (GO)	Hong “[NC]...Yellow” Jin Ho (KTF)
2003	MyCube OnGameNet Starleague	Park “KingdOm” Yong Wook (Orion)	Kang “Nal_rA” Min (GO)
2003	NHN Hangame OnGameNet Starleague	Kang “Nal_rA” Min (GO)	Chun “Zeus” Tae Kyu (KOR)
2004	Gillete Starleague	Park “JulyZerg” Sung Joon (POS)	Park “[Oops]Reach” Jung Seok (KTF)
2004	EVER Starleague	Choi “iloveoov” Yeon-Sung (SKT)	Lim “SlayerS_’BoxeR” Yo Hwan (SSKT)
2004	IOPS Starleague	Lee “NaDa” Yun Yeol (PANTECH)	Park “JulyZerg” Sung Joon (POS)
2005	EVER Starleague	Park “JulyZerg” Sung Joon (POS)	Lee “GoodFCrienD” Byung Min (PANTECH)
2005	So1 Starleague	Oh “AnyTime...[gm]” Young Jong (PLUS)	Lim “SlayerS_’Boxer” Yo Hwan (SKT)
2005	Shinhan Bank Starleague	Choi “iloveoov” Yeon-Sung	Park “JulyZerg” Sung Joon (POS)
2006	Shinhan Bank Starleague Season 1	Han “Casy” Dong Wook (OnGameNet)	Cho “ChOJJa” Yong Ho (KTF)
2006	Shinhan Bank Starleague Season 2	Lee “NaDa” Yun Yeol (PANTECH)	Oh “AnyTime..[gm]” Young Jong (Lecaf OZ)

Ano	Nome do Torneio	Primeiro Lugar	Segundo Lugar
2006	Shinhan Bank Starleague Season 3	Ma "sAviOr" Jae-Yoon (CJ)	Lee "NaDa" Yun Yeol (PANTECH)
2007	Daum Starleague	Kim "GGPlay" Jun Young (Hanbit)	Byun "Iris[gm]" Hyung Tae (CJ Entus)
2007	EVER Starleague	Lee "Jaedong" Jae Dong (Lecaf OZ)	Song "Stork[gm]" Byung Goo (Samsung KHAN)
2008	Bacchus Starleague	Lee "FlaSh" Young Ho (KTF MagicNs)	Song "Stork[gm]" Byung Goo (Samsung KHAN)
2008	EVER Starleague	Park "JulyZerg" Sung Joon (STX)	Do "BeSt[WHITE]" Jae Wook (SKT T1)
2008	Incrutit Starleague	Song "Stork" Byung Goo (Samsung KHAN)	Jung "By.Fantasy" Myung Hoon (SKT T1)
2008	BATOO Starleague	Lee "Jaedong" Jae Dong (Lecaf OZ)	Jung "By.Fantasy" Myung Hoon (SKT T1)
2009	Bacchus Starleague	Lee "Jaedong" Jae Dong (Hwaseung OZ)	Park "YellOw[ArnC]" Myung Soo (hite SPARKYZ)
2009	EVER Starleague	Lee "FlaSh" Young Ho (KT Rolster)	Jin "Movie" Young Hwa (CJ Entus)
2010	Korean Air Starleague Season 1	Kim "Effort" Jung Woo (CJ Entus)	Lee "FlaSh" Young Ho (KT Rolster)
2010	Korean Air Starleague Season 2	Lee "FlaSh" Young Ho (KT Rolster)	Lee "Jaedong" Jae Dong (Hwaseung OZ)
2010	Bacchus Starleague	Jung "By.Fantasy" Myung Hoon (SK Telecom T1)	Song "Stork" Byung Goo (Samsung KHAN)
2011	Jin Air Starleague	Heo "JangBi" Yeong Moo (Samsung KHAN)	Jung "By.Fantasy" Myung Hoon (SK Telecom T1)
2012	Tving Starleague	Heo "JangBi" Yeong Moo (Samsung KHAN)	Jung "By.Fantasy" Myung Hoon (SK Telecom T1)

FONTE: Adaptado de Wikipedia (sem data).

QUADRO 3 – VENCEDORES DA MSL ENTRE 2002–2011

Ano	Torneio	Vencedor	Segundo Lugar
2002	KPGA 1st Tour	BoxeR	YellOw
2002	Reebok KPGA 2nd Tour	NaDa	YellOw
2002	Pepsi Twist KPGA 3rd Tour	NaDa	Reach
2002	Baskin Robbins KPGA 4th Tour	NaDa	ChoJJa
2003	Slout MSL	Nal_Ra	NaDa
2003	TriGem MSL	iloveoov	YellOw
2004	HanaFOS CENGAME MSL	iloveoov	NaDa
2004	SPRIS MSL	iloveoov	Kingdom
2004	You Are The Golf King MSL	GoRush	NaDa
2005	UZOO MSL	sAviOr	Reach
2005	LG CYON MSL	ChoJJa	sAviOr
2006	Pringles MSL	sAviOr	Nal_Ra
2006	Pringles MSL Season 2	sAviOr	Silver
2006	GomTV MSL	Bisu	sAviOr
2007	GomTV MSL Season 2	Bisu	Stork
2007	GomTV MSL Season 3	Mind	Bisu
2008	GomTV MSL Season 4	Jaedong	Kal
2008	Arena MSL	fOrGG	Jaedong
2008	ClubDay Online MSL	Bisu	JangBi

Ano	Torneio	Vencedor	Segundo Lugar
2009	Lost Saga MSL	Luxury	JangBi
2009	Avalon MSL	Calm	Kwanro
2009	Nate MSL	Jaedong	FlaSh
2010	Hana Daetoo Securities MSL	FlaSh	Jaedong
2010	BigFile MSL	FlaSh	Jaedong
2010	PDPop MSL	Hydra	Great
2011	ABC-Mart MSL	FlaSh	Zero

FONTE: Adaptado de Wikipedia (sem data).

Ao mesmo tempo, estabelecia-se o termo “*e-Sports*” na Coreia do Sul. Segundo Jin (2020), “*electronic sports*” já era usado em alguns países como nos Estados Unidos. A Coreia do Sul se utilizava de “*cyber athletics*”, “*digital athletics*” ou “*pro-gaming*”. O crescimento dos jogos no país, porém, inferiu a necessidade de um termo específico. De acordo com Jin (2010), o termo *e-Sports* foi apresentado na Coreia do Sul por Jiwon Park, do Ministério da Cultura e Turismo (MCT), na inauguração da *Korea e-Sports Association* — a KeSPA — em 1999 (seu nome foi, primeiramente, Pro-Game Association, mudando para KeSPA em 2003). A KeSPA é um órgão quase oficial com laços com o Ministério da Cultura e Turismo (MCT), criado para administrar a prática de *e-Sports* no país (GOETOMO, 2016) e, também, promover torneios e lidar com as relações públicas, além de acordos de transmissão de jogos (BURK, 2013). Alguns dos feitos da KeSPA, registrados em seu website, foram: (i) a abertura do *IPark mal e-Sports Stadium*, um estádio dedicado aos *e-Sports* em 2005; (ii) a assinatura de um acordo de *e-Sports* com a China em 2007¹⁶²; (iii) estabelecimento do festival de *e-Sports* de Busan em 2009¹⁶³; (iv) organização de diversos eventos de StarCraft; (v) estabelecimento da equipe representante da Coreia do Sul para os campeonatos da Federação Internacional de e-Sports (IeSF).

Em outubro de 2000, o MCT e a Samsung organizaram, em parceria, a *World Cyber Games* (WCG), uma competição internacional de *e-Sports* inspirada nas Olimpíadas. O primeiro evento oficial ocorreu em Seoul em 2001 (embora tivesse tido uma edição nos anos 2000 para “testar os ares”), e atraiu cerca de 180 jogadores de 17 países (JIN, 2010; WCG, sem data). Para competir, os jogadores deviam passar por preliminares qualificatórias em seus próprios países. A WCG inclui torneios de

¹⁶² Relacionado à troca de informações, organização de torneios entre os países e ao compromisso de “alimentar” o cenário, com atletas, juizes, entre outros.

¹⁶³ Por exemplo, o festival de 2009 contou com a final da Pro League de StarCraft, uma competição específica de Busan e disputas entre estrelas profissionais.

jogos de computador e de *consoles* (DENANI, 2017), tanto individuais quanto em equipe. As partidas são televisionadas e comentadas para uma audiência que assiste presencialmente e em sites de *streaming* (HUTCHINS, 2008). O presidente do país em 2001, Kim Dae-jung, disse esperar que “a primeira WCG ajude a nossa nação e se tornar reconhecida como uma das líderes nos jogos, conhecimento na indústria e infraestrutura de IT, e a ajudar os jovens amantes de jogos do mundo a trocarem informações e construir amizades” (TAYLOR, 2012, não paginado).

O evento iniciou de uma parceria entre o governo sul-coreano, com o Ministério de Cultura e Turismo, e patrocinadores privados, como a já citada Samsung, a Coca-cola e a Microsoft, junto de outros órgãos como a *International Cyber Marketing* (ICM) e o *Korea Game Promotion Center*. A WCG representava os “Jogos Olímpicos do jogo profissional de computador”. Para Taylor (2012), é um dos maiores e mais antigos torneios globais, colocado pela autora como um nó do modelo sul-coreano que entrelaça cultura de jogos, suporte governamental e investimento industrial. Taylor, porém, diferenciou a competição dos Jogos Olímpicos por não se mandar os melhores jogadores para a WCG. Ela colocou esses jogadores da WCG como semiprofissionais ou amadores.

QUADRO 4 – INFORMAÇÕES DAS FINAIS DA WCG

Ano	Data	Local	Jogadores	Países	Títulos	Prêmio Total (USD)
2000	7–15 out	Coreia do Sul	180	17	4	200.000
2001	5–9 dec	Coreia do Sul	389	37	6	300.000
2002	28 out–3 nov	Coreia do Sul	456	45	6	300.000
2003	12–18 out	Coreia do Sul	562	55	7	350.000
2004	6–10 out	Estados Unidos	642	63	8	420.000
2005	16–20 nov	Singapura	679	67	8	435.000
2006	18–22 out	Itália	700	70	8	462.000
2007	3–7 out	Estados Unidos	700	75	12	448.000
2008	5–9 nov	Alemanha	800	78	14	470.000
2009	11–15 nov	China	600	70	11	500.000
2010	30 set–3out	Estados Unidos	450	60	10	250.000
2011	8–12 dez	Coreia do Sul	600	60	10	303.000
2012	29 nov–2 dez	China	500	40	5	250.000
2013	28 nov–1 dez	China	500	38	7	300.000
2019	18–21 jul	China	196	25	6	580.000
2020	5–8 nov	Coreia do Sul, China	68	-	4	300.000

FONTE: Adaptado de WCG (sem data).

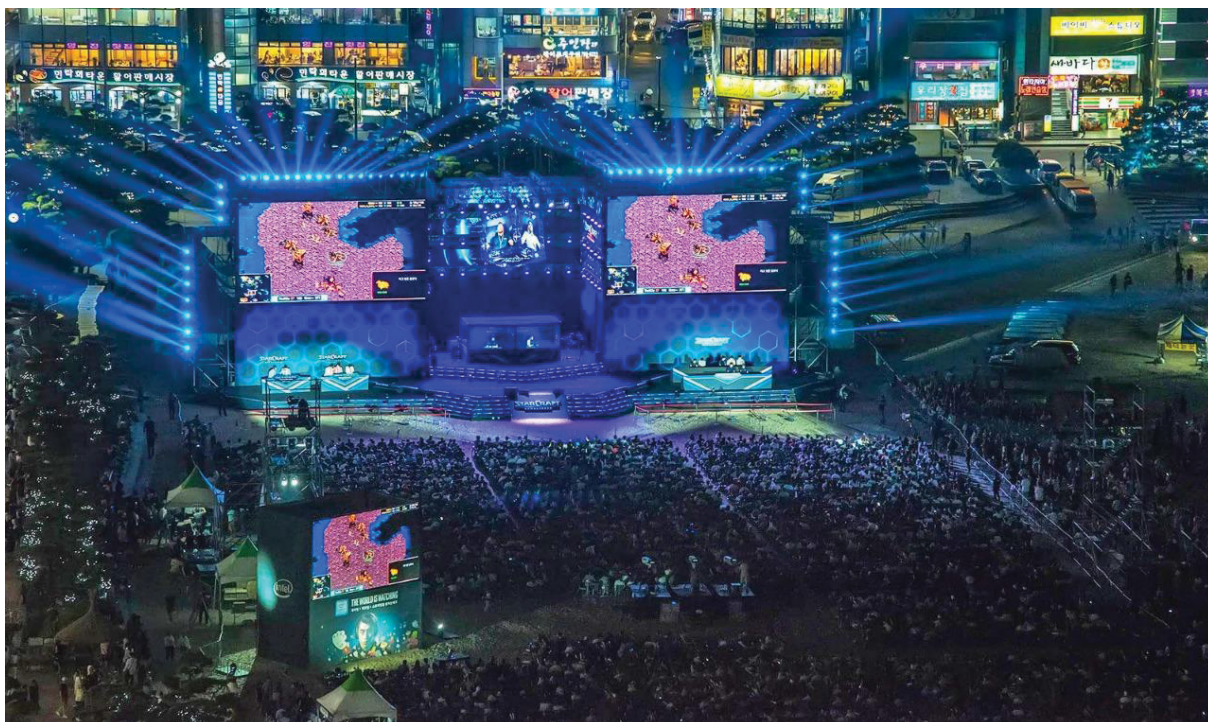
Na WCG 2000 Yongin, a Coreia do Sul dominou três dos quatro títulos disponíveis na competição: Age of Empire 2, FIFA 2000 e StarCraft: Brood War (sendo que, somente no último, o país não levou os três primeiros lugares). O quarto *game*, Quake III Arena, foi ganho por *players* do Estados Unidos. Isso resultou na Coreia do Sul dominando o quadro de medalhas: três de ouro, três de prata e duas de bronze. O quadro foi diferente na última WCG, de 2020, em que a China ganhou grande parte dos jogos. Além disso, percebe-se, com o passar dos anos, e com o hiato entre 2013–2019, uma certa diminuição no tamanho do campeonato.

Com a WCG, outras competições também surgiram, como a *World eSports Games* (WEG) em 2005 e a *World e-Sports Masters* em 2006 (JIN, 2010) — o site de notícias *medium.com*, inclusive, colocou a WEG como uma das maiores competições internacionais do mundo (WORLD GD, 2018)¹⁶⁴. Para Hutchins (2008), o estabelecimento dessas competições mostrou uma transformação em larga escala nos sistemas sociais.

Entre março de 2003 e setembro de 2012, existiram cerca de 31 eventos da Pro League, liga de StarCraft criada pela KeSPA. A final da SKY Pro League, em julho de 2005 atraiu cerca de 120 mil espectadores presenciais, em um estádio ao ar livre em Busan, na praia de Gwangalli (JIN, 2010; JIN, 2020).

¹⁶⁴ Tal artigo pode ser acessado em: <https://medium.com/@worldgdcom/top-3-esports-international-tournament-wcg-eswc-and-weg-329d67421e4b>. Acesso em 21 jan. 2021.

FIGURA 25 – SKY PRO LEAGUE 2005



FONTE: Engadnet (2017) ¹⁶⁵.

Em 2012, a Blizzard lançou o StarCraft II, a sequência do StarCraft de 1998. Seu torneio principal era o *World Championship Series* (WCS), que aconteceu entre 2012 e 2019. A WCS era composta de circuitos, a WCS Korea, com um design específico para o país asiático, e a WCS Circuit, visando o público fora da Coreia do Sul. Ambos garantiam classificação para a *WCS Global Finals*, que acontecia na Blizzcon em Anaheim. As finais da WCS até 2019, ano em que foi descontinuada, foram praticamente dominadas por jogadores sul-coreanos.

¹⁶⁵ Figura disponível em: <https://www.engadget.com/2017-08-01-starcraft-esports-resurgence.html>. Acesso em 22 abr. 2022.

TABELA 3 – RESULTADOS DA WCS

Ano	Primeiro Lugar	País	Segundo Lugar	País
2012	Won “PartinG” Lee-sak	Coreia do Sul	Jang “Creator” Hyun Woo	Coreia do Sul
2013	Kim “sOs” Yoo-jin	Coreia do Sul	Lee “Jaedong” Jae-dong	Coreia do Sul
2014	Lee “Life” Seung Hyun	Coreia do Sul	Mun “MMA” Seong Won	Coreia do Sul
2015	Kim “sOs” Yoo-jin	Coreia do Sul	Lee “Life” Seung Hyun	Coreia do Sul
2016	Byun “ByuN” Hyun Woo	Coreia do Sul	Park “Dark” Ryung Woo	Coreia do Sul
2017	Lee “Rogue” Byung Ryul	Coreia do Sul	Eo “soO” Yoon Su	Coreia do Sul
2018	Joona “Serral” Sotala	Finlândia	Kim “Stats” Dae Yeob	Coreia do Sul
2019	Park “Dark” Ryung Woo	Coreia do Sul	Riccardo “Reynor” Romiti	Itália

FONTE: Blizzard (sem data).

A história dos *e-Sports* na Coreia do Sul é composta, também, pelas grandes corporações passando a investir no esporte eletrônico, iniciando nos anos 2000. Mais especificamente os *chaebol* de eletrônicos e telecomunicações, como a Samsung Electronics (Samsung KHAN), SK Telecom (SK Telecom T1) e KTF (KTF magics), e companhias de mídias como a MBC (MBC Game Hero), a OnGameNet (SPARKYZ) e CJ (CJ Entus), adquiriram seus próprios times de jogos (HUHH, 2008; JIN, 2010). Segundo Jin e Chee (2009):

Considerando sua convergência com telecomunicações e transmissão, essas corporações passaram a desempenhar um papel importante na produção de ligas de jogos profissionais. Devido à popularidade dos *e-Sports*, até mesmo a Força Aérea Coreana formou sua própria equipe de jogos eletrônicos e joga na liga desde 2006. Os *e-Sports* estão rapidamente se tornando parte da vida diária, especialmente entre os jovens (p.29, tradução da autora)¹⁶⁶.

A imagem dos jogadores profissionais afetava a das companhias e consequentemente as vendas. Portanto, as corporações os treinavam não só para serem *players*, mas serem boas pessoas e, principalmente, serem respeitados. Jin (2010) caracterizou esse processo como o de *formar estrelas*, algo rigoroso, visto que as corporações acabavam controlando a vida dos *players*, por meio de *managers*, treinadores e rotinas apertadas. Ou seja, os *players* eram transformados em agências de publicidade (TAYLOR, 2012).

¹⁶⁶ No original: “Considering their convergence with telecommunications and broadcasting, these corporations have come to play a major part in the production of professional game leagues. Due to the popularity of e-sports, even the Korean Air force has formed its own electronic gaming team and has played in the league since 2006. E-sports are swiftly becoming part of daily life, particularly among the youth”.

Quase todos os times profissionais de jogos tinham estruturas similares em questão de número de jogadores e sistemas de treinamento. Cada um com uma média de 20 jogadores, a maior parte tinha dormitórios (chamados de *gaming houses*) de suas próprias equipes e quartos para poderem treinar em Seoul, visto que era onde a maior parte dos jogos acontecia (JIN, 2010). Um jogador profissional treinava por anos até conseguir entrar em uma liga principal, uma posição ansiada pela juventude (JIN; CHEE, 2008).

Isso influenciou a criação de estrelas na cultura popular, o que afetou o crescimento da cultura de fãs: sem a criação de uma estrela, não haveria fãs. Com o crescimento dos *e-Sports* e da Internet, os fãs passaram a engajar em uma variedade de discussões *on-line*. Na Coreia do Sul, a cultura de fãs se desenvolveu primeiramente pelos fãs clubes organizados por membros via internet por meio de *fan cafés* (o maior é o Daum), websites destinados aos fãs de diferentes coisas, onde aprendiam sobre os encontros e os horários dos jogadores profissionais (JIN, 2010).

De fato, os jogos *on-line* serviram de palco para *gamers* habilidosos, com salários e fãs. O que se deve considerar, porém, é que isso representou uma minoria: grande parte dos jogadores viviam uma vida menos glamurosa, treinando de 14 a 16 horas por dia¹⁶⁷. Na Coreia do Sul, alguns dos *pro gamers*, em sua grande maioria do sexo masculino, começaram suas carreiras na metade da sua adolescência e continuaram até quase 30 anos. Importante considerar, porém, que há o serviço militar obrigatório de quase três anos e que muitos param após tal período.

Para se tornar um profissional, deve-se passar por três estágios: ganhar no mínimo duas competições oficiais; se registrar como *pro player* na KeSPA; e entrar em uma liga. O salário do jogador, portanto, corresponde aos contratos, prêmios de competições, eventos e, muitas vezes, *streaming*. Adquirir esse *status*, porém, não garante o sucesso. Importante frisar que o cenário é dominado por pessoas do sexo masculino. Em 2007, de 763 jogadores registrados como *pros players*, somente três eram do sexo feminino: Choi Na-na, Lee Jong-mi e Yeom Sun-he (JIN, 2010). Mesmo com um cenário não favorável, a ideia de se viver jogando é apelativa para a juventude sul-coreana (TAYLOR, 2012).

¹⁶⁷ Até houve tentativas de dar um maior suporte legal e financeiro à indústria, com o *Advancement of Game Industry Act* em 2006.

Apesar do grande sucesso, a popularidade do StarCraft foi substituída pelo League of Legends (LoL). Mesmo assim, o StarCraft permanece como um nicho, com uma jogabilidade distinta, individualizada (REA, 2019). A dominância sul-coreana, porém, nos faz refletir a respeito de não apenas uma maneira de cada jogador e cada time jogar, mas da existência de um estilo nacional de jogo (TAYLOR, 2012). Pensando nisso e na dominância sul-coreana no LoL, passamos a investigar esse jogo propriamente dito.

4 “ACABOU A HORA DO CHÁ”¹⁶⁸: A COREIA DO SUL NO CENÁRIO PROFISSIONAL DE *LEAGUE OF LEGENDS*

Samsung Galaxy, o único time a conseguir derrubar a SKT no Mundial. Eles fazem isso no maior palco que o *League* já viu. E eles fazem isso da melhor maneira possível. Três a zero contra a SK Telecom. Você pode ver a emoção dos rostos dos jogadores da *Samsung Galaxy*. Isso é resultado de um ano inteiro esperando para voltar a esse momento, esperando a revanche. E eles fizeram valer a pena¹⁶⁹ (LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS HIGHLIGHTS, 2017, tradução da autora)¹⁷⁰.

Em 2017, a Samsung Galaxy¹⁷¹ (SSG) enfrentou a SK Telecom T1¹⁷² (T1) mais uma vez em uma final de um mundial, buscando uma revanche pela derrota no ano anterior¹⁷³ (LOLESPORTS, 2017). A T1 era considerada favorita (VINHA, 2017) — não para menos: além de ter entre seus membros Lee “*Faker*” SangHyeok, conhecido como um dos melhores jogadores da década¹⁷⁴, a equipe conquistou três títulos de campeã dos Mundiais de 2013, 2015 e 2016. Apesar do favoritismo, a SSG acabou por levar o troféu, desbancando a T1 com uma “vitória perfeita” em uma melhor de cinco¹⁷⁵, com três vitórias a zero.

Cerca de quarenta mil pessoas acompanharam aquela final na arquibancada, dentro do Estádio Nacional de Pequim na China (RODRIGUES, 2017). Fora dali, por

¹⁶⁸ Fala feita pela personagem Caitlyn do jogo *League of Legends*.

¹⁶⁹ No original: “*Samsung Galaxy, the only team to ever dethrone SKT at Worlds. They do it on the biggest stage League has ever seen. And they do it in the biggest way. Three, zero, versus SK Telecom. You can see the emotion of the Samsung Galaxy players faces. That is an entire year waiting to get back to this moment, waiting for the rematch. And they made it count*”.

¹⁷⁰ Fala feita por um dos narradores da transmissão em inglês oficial da final do Mundial de *League of Legends* de 2017, após a vitória da *Samsung Galaxy* (SSG). Narra o momento em que os jogadores da SSG saíram da frente de seus computadores e foram cumprimentar os adversários, fazendo referência à derrota da equipe contra a SKT no ano anterior. O conteúdo pode ser visto em: https://www.youtube.com/watch?v=Wq_vctA-v5M. Acesso em: 29 mai. 2020.

¹⁷¹ A *Samsung Galaxy* era um time profissional da Coreia do Sul da empresa Samsung Electronics. Até 2017, ano em que a Samsung anunciou que não patrocinaria mais times de *e-Sports*, a instituição tinha times nos jogos *StarCraft*, *StarCraft II* e *League of Legends*. O time de LoL foi comprado pela organização KSV eSports, uma empresa dos Estados Unidos, em novembro de 2017 e agora está sob o nome de *Gen.G* (LIMA, 2017).

¹⁷² A SK Telecom T1 (hoje somente T1) é um time profissional da Coreia do Sul da empresa de telecomunicação SK Telecom.

¹⁷³ Em 2016, a SSG e a SKT se enfrentaram na final do mundial de *League of Legends* que aconteceu na Coreia do Sul, com vitória da SKT.

¹⁷⁴ Faker ganhou o prêmio de melhor jogador de *e-Sports* de 2017. A informação está disponível em: https://www.voxel.com.br/noticias/the-game-awards-2017-confira-ganhadores-cada-categorias_832855.htm. Acesso em: 05 set. 2020.

¹⁷⁵ “Melhor de cinco”, ou MD5, é um termo utilizado para se referir a um estilo de competição em que um máximo de cinco partidas são jogadas. Igual ao voleibol, ganha o time que alcançar três vitórias primeiro.

meio de plataformas de *streaming*¹⁷⁶, aproximadamente 80 milhões de espectadores únicos assistiram à partida pela *Internet*. Marcando o fim da sétima temporada competitiva, aquele era o sexto ano seguido que o campeonato era ganho por uma equipe asiática e o quinto ano consecutivo que uma equipe sul-coreana levantava a *Summoner's Cup*¹⁷⁷, prêmio dado aos vencedores do Mundial de *League of Legends* (LoL), um jogo eletrônico *on-line* de computador.

FIGURA 26 – SSG LEVANTANDO A SUMMONER'S CUP



FONTE: Ganiko (2017)¹⁷⁸.

Percebe-se, ao se pensar no *game*, que as equipes asiáticas se destacam quando se contempla o cenário profissional. Em onze anos, somente um Mundial foi ganho por uma equipe ocidental: a Fnatic, da Europa, no primeiro campeonato de LoL em 2011. O restante foi conquistado por equipes vindas da Ásia: o campeonato de 2012 foi ganho por uma equipe de Taiwan; os de 2018, 2019 e 2021 por equipes chinesas; e os de 2013, 2014, 2015, 2016, 2017 e 2020 por equipes sul-coreanas¹⁷⁹.

¹⁷⁶ *Streaming* se refere à transmissão de vídeo em tempo real. Necessita-se, normalmente, de uma câmera, um programa para a digitalização do vídeo, uma mídia para a publicação e internet. No caso dos jogos eletrônicos, a *Twitch* é uma das maiores plataformas de *streaming* (BURROUGHS, 2015). O site permite que o *streamer* converse com sua audiência ao mesmo tempo que joga ou realiza outra atividade.

¹⁷⁷ É o troféu dado aos vencedores do Mundial de *League of Legends*.

¹⁷⁸ Figura disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/league-of-legends-samsung-galaxy-derrota-sk-telecom-t1-e-e-campea-do-mundial-2017/>. Acesso em 12 dez. 2021.

¹⁷⁹ Taipei Assassins (2012), SK Telecom (2013), Samsung White (2014), SK Telecom (2015), SK Telecom (2016), Samsung Galaxy (2017), Invictus Gaming (2018), FunPlus Phoenix (2019), Damwon Gaming (2020) e Edward Gaming (2021).

Quando se analisa a *League Champions Korea* (LCK), a principal liga profissional de LoL da Coreia do Sul, percebe-se que ela é uma das mais influentes do cenário e não possui jogadores estrangeiros em seus times.

Para se aprofundar nesta questão, procura-se neste capítulo apresentar uma breve história dos jogos de *multiplayer online battle arena* (MOBA) — gênero do LoL —, contemplando desde a sua origem nos jogos de RTS à formação do jogo *Defense of the Ancients* (DOTA). Busca-se, também, apresentar como ocorreu a criação do *League of Legends*, além de suas mecânicas e especificidades, de forma a introduzir o leitor ao mundo da *Summoner's Rift*¹⁸⁰. Será explorado o cenário profissional do jogo e o seu desenvolvimento até o formato atual, analisando o período das últimas onze temporadas competitivas (entre 2011 e 2021), com foco especial no desempenho das equipes e dos jogadores sul-coreanos, investigando a LCK e sua influência no cenário mundial.

4.1 “SÃO COMO MARINHEIROS DE PRIMEIRA VIAGEM”¹⁸¹: OS JOGOS DE RTS E O SURGIMENTO DO MOBA

Para se aprofundar no LoL precisamos primeiramente entender seu gênero. A categoria MOBA — *multiplayer online battle arena*; ou arena de batalha *on-line* com múltiplos jogadores (tradução da autora) — corresponde a, segundo interpretação do próprio nome, vários jogadores se enfrentando em um mapa. Tal gênero se originou dos jogos de estratégia em tempo real (RTS)¹⁸² (LLORENS, 2017; SILVA; CHAIMOWICZ, 2017a) por meio da interação de dois agentes: (i) “desenvolvedores de jogos que disponibilizaram ferramentas que permitiam a modificação de seus próprios jogos” e (ii) “uma comunidade de jogadores com interesse em explorar o máximo dessas ferramentas” (FERRARI, 2013, p.3).

¹⁸⁰ Nome do mapa mais jogado dentro do universo do LoL.

¹⁸¹ Fala feita pela personagem Miss Fortune do jogo *League of Legends*.

¹⁸² Os jogos de RTS possuem esse nome por conta do progresso da partida se desenvolver simultaneamente entre os jogadores (ao contrário de, por exemplo, no poker, onde cada jogador tem um turno para jogar). De acordo com Hoekstra (2021), são jogos em que é necessário fazer construções e unidades de combate, buscando dominar um campo específico. Desta forma, os jogos de RTS possuem quatro elementos principais: unidades (de combate), construções (para melhorar ou gerar mais unidades de combate), tecnologia (que melhoram as unidades e construções) e recursos (para poder construir e gerar unidades).

Cita-se, assim, o jogo *Warcraft*¹⁸³ III: *Reign of Chaos* (WC3), publicado em julho de 2002¹⁸⁴ pela Blizzard Entertainment¹⁸⁵ (BLIZZARD, sem data). O *game*, considerado um RTS, conta com quatro raças que podem ser escolhidas, cada uma com suas especificidades — Elfos Noturnos, os traiçoeiros Renegados, os selvagens Orcs e os nobres Humanos. Assim como o *StarCraft*, consiste em fazer construções e unidades de combate por meio de recursos disponíveis — como ouro, comida e madeira. Um diferencial em relação às versões anteriores foi a introdução do *herói*, uma unidade mais poderosa que poderia evoluir no percurso do jogo e que, para isso, precisava eliminar *creeps*¹⁸⁶ — monstros controlados pelo computador.

FIGURA 27 – WARCRAFT III



FONTE: Techtudo (2018)¹⁸⁷.

¹⁸³ Não se deve confundir *Warcraft* com *World of Warcraft* (WOW) que são dois jogos diferentes. O segundo corresponde a um jogo de MMORPG, que se originou do Warcraft.

¹⁸⁴ Anteriormente, tiveram os títulos *Warcraft: Orcs & Humans*, lançado para computador em 1994, e *Warcraft II: Tides of Darkness*, também para computador, lançado em 1995 (ROX, 2019). Essas versões de Warcraft geraram diversos debates na Internet, a respeito de qual seria a melhor, como por exemplo no fórum do site mmo-champion de 2014, colocando o WC2 (sigla dada à segunda versão) como a melhor.

¹⁸⁵ Empresa de jogos da Califórnia que foi, em janeiro de 2022, comprada pela Microsoft por 68.7 bilhões de dólares (BERNARDO, 2022).

¹⁸⁶ São os personagens presentes nos mapas de jogos MOBA que, ao serem eliminados, dão experiência ao jogador que o fez (pontos de experiência, utilizado para aumentar o nível) e ouro (dinheiro dentro da partida, utilizado para comprar equipamentos). No LoL, são chamados de *minions* ou tropas.

¹⁸⁷ Figura disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/warcraft-relembre-sucesso-do-jogo-da-blizzard-e-trajetoria-nos-esports.ghml>. Acesso em 22 dez. 2020.

O *game* também conta com um editor, em que os jogadores, utilizando-se do sistema original, podem criar mapas personalizados e, assim, produzir novos modos de jogo — ou seja pode ser modificado pela própria comunidade. Quem realiza as modificações é chamado de *modder* e seu trabalho é conhecido como *mod* — originados da palavra *modify*¹⁸⁸ (JENKINS, 2009). O *modder* utiliza o ambiente já existente para introduzir novas características e criar suas próprias regras (SILVA et al., 2017). Importante lembrar, porém, que isso não se limitou ao gênero RTS — o *Counter-Strike* (CS), por exemplo, surgiu de *mod* do jogo *Half-Life*, posteriormente comprado pela Valve Corporation e oficialmente lançado com o nome de *Counter-Strike* em 1999 (FERRARI, 2013; SILVA et al., 2017).

Em 2005 um *mod* específico ganhou destaque dentro do *Warcraft* III: o *Defense of the Ancients: All Stars*, ou DOTA (SILVA et al., 2017; SILVA; CHAIMOWICZ, 2017a), inspirado em um mapa do *StarCraft*, nomeado *Aeon of Strife*¹⁸⁹ (FERRARI, 2013). Esse *mod* retirou a função de construir bases e colher recursos e focou no personagem do herói. O jogo se transformou em um básico de duas equipes compostas de cinco heróis, cada um com funções e habilidades únicas. Ou seja, ao invés de controlar diversas unidades, os jogadores passaram a focar somente em uma (SILVA; CHAIMOWICZ, 2017b). Para Marc Merrill, um dos criadores do LoL, o DOTA “realmente iniciou um novo subgênero de jogos de RTS ao se concentrar em uma unidade específica que era realmente poderosa e interessante, e então trabalhar junto de uma equipe com outras pessoas”¹⁹⁰ (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019, tradução da autora). Com isso, o MOBA como gênero passou a adquirir forma.

De acordo com Ferrari (2013), milhares de usuários contribuíram para o design deste *mod*. Os jogadores identificavam as características que mais gostavam e as isolavam, passando a aumentar o número de heróis disponíveis. Apesar dessa

¹⁸⁸ Em português: modificar (tradução da autora).

¹⁸⁹ Segundo Dannelly (2019), este foi um dos *mods* mais populares dentro do *StarCraft*, desenvolvido pelo usuário Gunner_4_ever entre 2001 e 2002. Ainda, podemos analisar por meio de um post no *Reddit* feito pelo usuário thefran, que o *Aeon of Strife* se baseava em um jogo de 3v3 (três jogadores contra três jogadores, visto que o *StarCraft* só suportava oito jogadores por mapa, e dois deles precisavam ser o próprio computador, que gerava os *creeps* para cada equipe); além disso, não havia itens, habilidades e nem a selva.

¹⁹⁰ No original: “[DOTA] really pioneered a new sub-genre of RTS games by focusing on one particular unit that was really powerful and interesting, and then working with a team of other people”.

grande participação, os principais responsáveis foram *Eul*, *Feak* e *Icefrog*. *Eul* surgiu com a primeira versão do *mod*; *Feak* trouxe novos designs de heróis feitos pela própria comunidade, implementou um sistema de combinação de itens¹⁹¹ — que deveriam ser comprados ao decorrer da partida, visando melhorar seu herói — e trouxe os chamados objetivos neutros — como o *Roshan*, que passou a forçar o conflito entre as equipes¹⁹² —; *Icefrog*, por fim, refinou o jogo, ao mesmo tempo em que o interesse pelo *mod* cresceu¹⁹³ (FERRARI, 2013; SILVA *et al.*, 2016).

Uma das características principais, peça-chave para a identificação do MOBA, é o mapa, parecido em quase todos os jogos do gênero: geralmente um quadrilátero, com duas bases — uma de cada lado, nas pontas —, ligadas por três rotas; as rotas são protegidas por torres defensivas¹⁹⁴ que podem ser destruídas, e há um rio localizado transversalmente a elas. Entre as rotas, há a selva (ou *jungle*¹⁹⁵), dividida em quatro partes, onde os objetivos neutros se localizam (FERRARI, 2013; SILVA *et al.*, 2016).

¹⁹¹ São itens dentro do jogo que dão características a mais ao herói. Ou seja, podem aumentar as habilidades e deixá-lo mais forte.

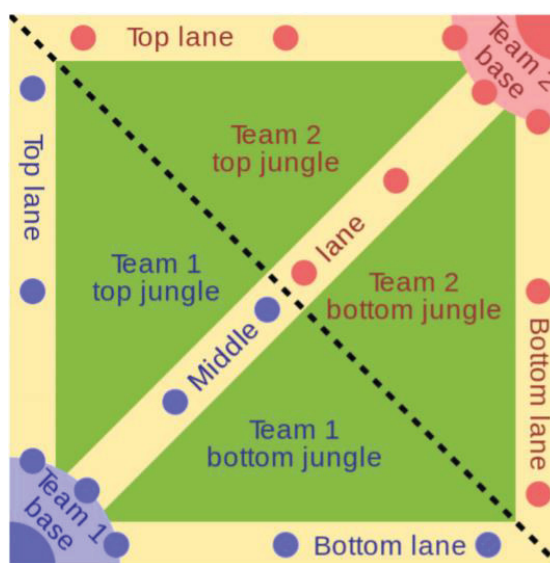
¹⁹² Os objetivos neutros são monstros colocados no mapa que, ao serem eliminados, dão algum tipo de vantagem. Portanto, torna-se importante que esses objetivos sejam conquistados pelas equipes e por isso o conflito entre elas acaba sendo forçado — já que ambos os times querem ganhar um benefício.

¹⁹³ Segundo Rondina (2021), o DOTA foi criado por Kyle “Eul” Sommer em 2003. Em 2004, Steve “Guinsoo” Feak realizou algumas mudanças no jogo e, em 2005, Abdul “Icefrog” Ismail assumiu, ficando até 2009, quando foi chamado pela Valve Corporation para auxiliar na criação do DOTA 2.

¹⁹⁴ Que atacam (tiram pontos de vida) de unidades inimigas caso elas se aproximem.

¹⁹⁵ Em português: floresta (tradução da autora).

FIGURA 28 – MAPA SIMPLIFICADO



FONTE: Mora-cantallops e Sicilia (2019).

Três jogadores de cada time precisam ficar nas rotas para não terem as torres de suas equipes derrubadas, assim não expondo a base — visto que, caso esta seja destruída, perde-se o jogo. Torna-se essencial para o jogador ser capaz de tomar decisões complexas, como saber quando ajudar os companheiros, voltar para sua base ou ir ao território inimigo, fazendo com que a cooperação seja essencial na performance (FERRARI, 2013). Assim, de acordo com Ferrari (2013, p.5), as principais ações tomadas para a formação do gênero MOBA foram: (i) a remoção da função de construir base e gerir recursos tida anteriormente no RTS; (ii) o estabelecimento de um formato de 5 contra 5, ao invés de 1 contra 1; (iii) a simplificação e universalização do mapa; (iv) o aumento do número de heróis e (v) a instalação de objetivos no mapa para forçar conflitos.

O *mod* DOTA ficou tão conhecido que, antes do nome MOBA surgir, os jogos desse gênero eram chamados de “jogos tipo DOTA” (SILVA *et al.*, 2016). O termo *multiplayer online battle arena* só veio em 2009, quando a Riot Games lançou o *League of Legends*, e o usou para descrever o jogo¹⁹⁶. Outros títulos pertencentes ao gênero foram desenvolvidos, como DOTA 2¹⁹⁷, *Heroes of the Storm*¹⁹⁸, *Heroes of*

¹⁹⁶ Utilizando-se a pesquisa do google, centrado-a entre 2000–2009, percebe-se que um dos primeiros usos do termo na Internet foi em um post para o website de LoL por Hi Geoffrey em 2009, intitulado “*what is League of Legends?*” (o que é League of Legends?).

¹⁹⁷ Jogo de MOBA da Valve Corporation publicado em 2013.

¹⁹⁸ Jogo de MOBA da Blizzard Entertainment publicado em 2016.

*Newerth*¹⁹⁹, *Smite*²⁰⁰, entre outros (SILVA; CHAIMOWICZ, 2017a; SILVA; CHAIMOWICZ, 2017b). Importante lembrar que, até 2013, o DOTA só podia ser jogado dentro dos servidores do *Warcraft* III da Blizzard e foi só em 2012, com a versão beta, e em 2013, com a versão oficial lançada pela Valve Corporation, que ele ganhou um jogo próprio, o *Defense of the Ancients 2*. Era o DOTA, inclusive, o jogo favorito dos criadores do *League of Legends* (LoL), servindo de inspiração para a origem do *game*.

4.2 “PRAZER EM CONHECER VOCÊ”²⁰¹: UMA INTRODUÇÃO AO *LEAGUE OF LEGENDS*

Em outubro de 2006, Brandon Beck e Marc Merill fundaram a Riot Games em Los Angeles, Estados Unidos (MCTEE, 2014; MACEDO; FILHO, 2015). Os dois norte-americanos se conheceram em um programa de verão, pouco antes de entrar na faculdade e, em comum, tinham o jogo favorito: DOTA. Usando-o como inspiração e porque, segundo eles, “[o jogo] demorava para carregar e tinha um sistema ruim de *matchmaking*²⁰²”, eles passaram a desenvolver o *League of Legends* (LoL) (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019).

A ideia era que o LoL fosse de graça — ou seja, *free-to-play*²⁰³. Havia, porém, uma visão estigmatizada desse tipo de jogo, principalmente porque os poucos que eram gratuitos eram velhos. Outro fator era que os *consoles* estavam em ascensão enquanto os jogos de computador decaíam em popularidade. Apesar disso, em setembro de 2009, o LoL foi exposto no PAX 09, *no Washington State Convention & Trade Center*, em Washington, um evento de jogos que ocorre desde 2004, e um mês depois foi lançado ao público com um servidor norte-americano nos Estados Unidos (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019).

¹⁹⁹ Jogo de MOBA desenvolvido e publicado pela S2 Games em 2010.

²⁰⁰ Jogo de MOBA desenvolvido e publicado pela Hi Rez Studios em 2014.

²⁰¹ Fala feita pela personagem Lulu do jogo *League of Legends*.

²⁰² É o processo de conectar os jogadores durante uma partida. Por exemplo, ao jogar sozinho no LoL, por ser necessário dez jogadores para uma partida acontecer, o sistema de *matchmaking* achará mais nove jogadores quando o *player* se colocar na fila. Dizer que um sistema de *matchmaking* é ruim, significa dizer que está desbalanceado — ou seja, o jogo está colocando o jogador junto de pessoas melhores que ele ou piores —, o que afeta a jogabilidade.

²⁰³ Em português: de graça para jogar (tradução da autora). São jogos que podem ser jogados sem custo de dinheiro.

Atualmente, o jogo possui servidores²⁰⁴ em onze regiões regidas pela Riot Games — Brasil²⁰⁵, Europa nórdica e oriental²⁰⁶, Europa ocidental²⁰⁷, norte da América Latina²⁰⁸, sul da América Latina²⁰⁹, América do Norte²¹⁰, Oceania²¹¹, Rússia²¹², Turquia²¹³, Japão²¹⁴ e Coreia do Sul²¹⁵. Além dessas, a região do sudeste asiático tem seu servidor gerenciado pela *Garena*, uma empresa provedora de plataforma de Internet parceira da *Riot* — com servidores para Filipinas, Singapura, Malásia e Indonésia, Taiwan, Hong Kong e Macau, Vietnã e Tailândia²¹⁶ —, e a região da China, provida pela matriz Tencent²¹⁷, portal de serviços de Internet — com 29 servidores hospedados pelas empresas provedoras de internet, China Telecom (que hospeda 19 servidores) e China Netcom (que hospeda 7) (RUNAS LOL, 2021).

O que seria, então, o *League of Legends*? De acordo com o *website* oficial em português (sem data, não paginado), o LoL é “um jogo de estratégia em que duas equipes de cinco poderosos campeões se enfrentam para destruir a base uma da outra”. A base, também chamada de *nexus*²¹⁸, é o “coração da equipe”. Para entendermos melhor as mecânicas do jogo e como uma partida se desenrola,

²⁰⁴ Por ter vários jogadores globalmente, é necessário que o jogo tenha servidores diferentes para cada região ao redor do mundo, que possuem cada um sua própria comunidade.

²⁰⁵ Lançado em 2012, cobre todo o Brasil, com o idioma predominante sendo o português. O servidor está localizado em São Paulo capital.

²⁰⁶ Lançado em 2010, cobre países como a Suécia, Dinamarca, Noruega e Polônia, com uma variedade de idiomas. O servidor está localizado em Frankfurt, na Alemanha, embora a Alemanha não esteja inclusa neste servidor.

²⁰⁷ Lançado em 2010, cobre do Reino Unido à Espanha. O idioma principal é o inglês, mas há uma grande variedade de línguas. O servidor está localizado em Amsterdã, nos Países Baixos.

²⁰⁸ Lançado em 2013, cobre países como México, Panamá e Cuba, com o idioma principal sendo o espanhol. O servidor físico está localizado em Miami, na Flórida.

²⁰⁹ Lançado em 2013, cobre países como o Chile, Argentina e Bolívia, sendo o servidor “irmão” da América Latina Norte. O idioma principal é o espanhol. O servidor físico está localizado no Chile.

²¹⁰ Servidor mais antigo, com lançamento em 2009, cobrindo toda a região da América do Norte. O idioma principal é o inglês. O servidor físico é localizado em Chicago, nos Estados Unidos.

²¹¹ Lançado em 2013, cobre a Austrália e a Nova Zelândia. O idioma predominante é o inglês. O servidor está hospedado em Sydney, na Austrália.

²¹² Lançado em 2013, cobre toda a Rússia e é exclusivo para ela. O idioma principal é o russo. O servidor está localizado em Munique, Alemanha.

²¹³ Lançado em 2012, cobre a região da Turquia. Surgiu pelo grande número de jogadores do país. O idioma principal é o turco. O servidor está localizado em Dublin, na Irlanda.

²¹⁴ Lançado em 2016, cobre a região do Japão. O idioma principal é o japonês. O servidor está localizado em Tóquio, capital do país.

²¹⁵ Lançado em 2011, cobre a Coreia do Sul. O idioma principal é o coreano. Para registrar, é necessário ter um número de telefone coreano ou ter cidadania coreana (de modo que, caso o usuário seja menor de idade, o acesso à internet é controlado).

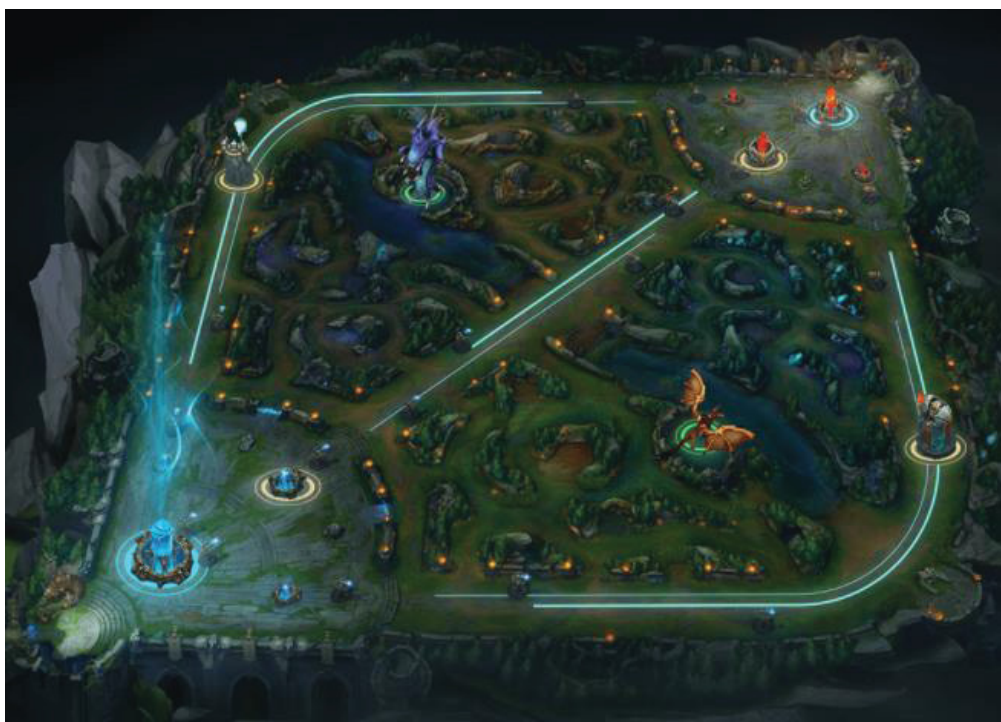
²¹⁶ Lançado em 2010, possui uma variedade de idiomas.

²¹⁷ Em 2011, a Tencent comprou cerca de 90% da Riot Games e, em 2015, a comprou totalmente (G1, 2015; JAMES, 2022).

²¹⁸ Em português: ligação, vínculo, elo (uma conexão importante entre partes de um sistema) (tradução da autora).

primeiramente precisamos apresentar a *Summoner's Rift*, o mapa mais famoso e oficial de competição dentro do LoL.

FIGURA 29 – SUMMONER'S RIFT



FONTE: League of Legends (sem data).

A *Summoner's Rift* corresponde a um mapa quadrilátero que possui cinco partes principais: (i) os *nexus*, (ii) a rota superior, (iii) a rota do meio, (iv) a rota inferior e (v) a selva. Primeiramente, há dois *nexus* no jogo: o *nexus* aliado — da equipe na qual o jogador está — e o *nexus* inimigo — pertencente à equipe adversária (conforme circulado em amarelo abaixo; à esquerda há a base da equipe azul, e à direita a base da equipe vermelha). As rotas são nomeadas de acordo com a posição no mapa; portanto, a rota superior corresponde à rota do topo (também chamada de *top lane*²¹⁹); a rota do meio corresponde à rota localizada no meio do mapa, sendo a mais curta do jogo (também chamada de *mid lane*²²⁰); a inferior se localiza na parte de baixo do mapa (também chamada de *bot lane*²²¹). Entre elas (entre a rota superior e a do meio; entre a rota do meio e a inferior) localiza-se a selva, dividida em quatro partes.

²¹⁹ Em português: caminho do topo (tradução da autora).

²²⁰ Em português: caminho do meio (tradução da autora).

²²¹ Em português: caminho inferior, de baixo (tradução da autora).

FIGURA 30 – ROTAS E NEXUS



FONTE: Editado de League of Legends (sem data).

Para cumprir o objetivo, as equipes precisam avançar por essas rotas em direção ao *nexus* oposto. No meio desses caminhos, porém, há estruturas chamadas de torres e de inibidores²²². Cada rota possui três torres e um inibidor, e cada *nexus* é protegido por duas torres²²³ (LEAGUE OF LEGENDS, sem data). Torres aliadas dão dano²²⁴ ao inimigo caso este entre dentro de sua área²²⁵, assim como o oposto também ocorre — caso o *player* se aproxime de torres inimigas, elas dão dano, também. Assim, servem de proteção tanto para os jogadores como para as próprias bases (ROBERTSON, 2015). Abaixo, pode-se ver a localização das torres no mapa;

²²² Inibidores são estruturas que bloqueiam a criação de super tropas inimigas. Como será visto a seguir, cada equipe possui *minions*, que são NPCs que auxiliam o time a chegar ao objetivo. Como exemplo, caso a equipe A destrua um dos inibidores da equipe B (do topo, do meio ou da rota inferior), os *minions* que circulam pela rota cujo inibidor foi destruído virarão super *minions* — portanto, ficarão mais fortes e mais resistentes. Sem contar que, enquanto os inibidores estiverem de pé, as torres que circulam o *nexus* e o próprio *nexus* não podem ser atingidas.

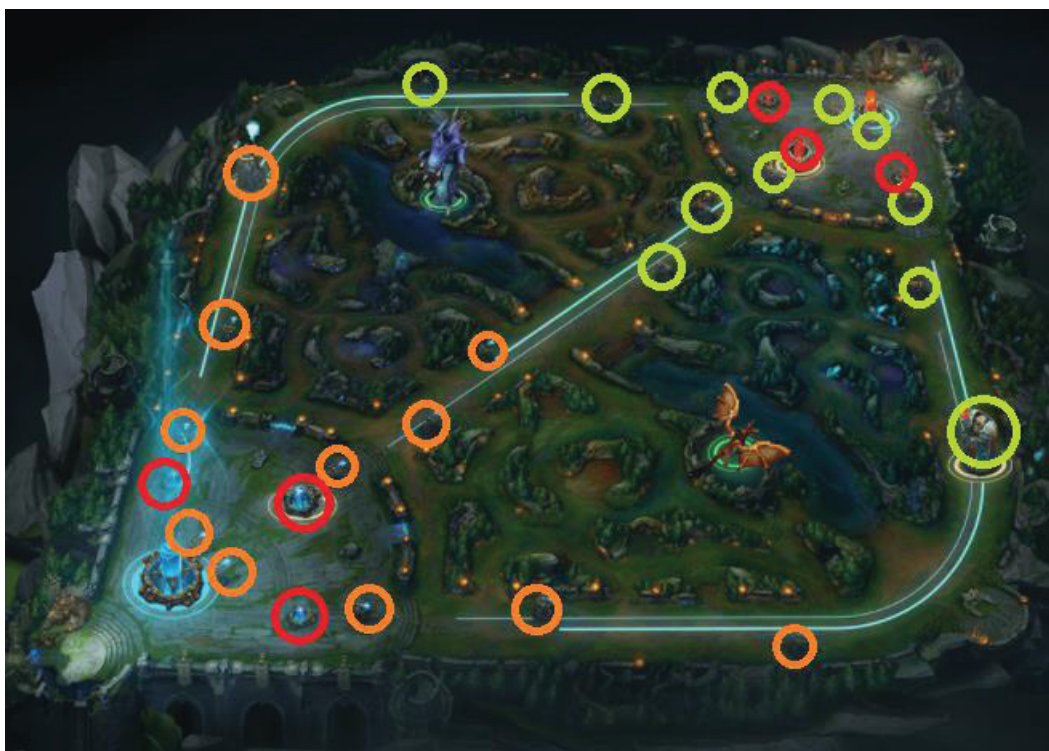
²²³ Há onze torres e três inibidores para cada equipe e, no total, há vinte e duas torres e seis inibidores no jogo.

²²⁴ “Dar dano” significa retirar pontos de vida (HP, vindo da expressão em inglês *health points*). Cada personagem possui uma barra de HP, com uma quantidade determinada de pontos de vida. Caso essa barra chegue a zero, o personagem é eliminado.

²²⁵ Uma área redonda invisível que cada torre cobre; caso algum campeão ou tropa inimiga se aproxime, ela os ataca.

as torres da equipe azul estão circuladas em laranja, as torres da equipe vermelha²²⁶ estão circuladas em amarelo, e os inibidores estão circulados em vermelho.

FIGURA 31 – TORRES E INIBIDORES



FONTE: Editado de League of Legends (sem data).

Visto que o acesso à base inimiga se torna impossibilitado pelas torres, o jogo conta com a presença importante dos *minions*²²⁷ — também chamados de tropas, em português. Os *minions* são personagens não-jogáveis (NPC) controlados por inteligência artificial. Eles podem ser aliados ou não — há *minions* em ambas as equipes, diferenciando-se entre si por suas cores. Eles surgem das fontes localizadas atrás do *nexus* e se deslocam em direção às três rotas, com destino à base do time oposto, somente parando de se locomover caso encontrem (i) *minions* adversários, (ii) torres adversárias ou (iii) campeões adversários, enfrentando e atacando qualquer unidade ou estrutura inimiga que estiver no caminho (FERRARI, 2013; GOETOMO, 2016; SUN, 2017).

²²⁶ As equipes são, geralmente, divididas em vermelha e azul.

²²⁷ Em português: lacaio (tradução da autora).

FIGURA 32 – MINIONS



FONTE: League of Legends (sem data).

Na selva, também chamada pelo termo em inglês *jungle*²²⁸ (MCTEE, 2014; ROBERTSON, 2015), estão localizados os monstros neutros, ou objetivos neutros — neutro, pois ao contrário dos *minions*, não pertencem a nenhuma equipe. Os principais são os dragões²²⁹ e o Baron (chamado também de Barão, ou somente de Baron, que é o nome vindo da versão inglesa) (GOETOMO, 2016). Ao abatê-los, a equipe ou o jogador que o faz — depende do objetivo neutro — ganha efeitos exclusivos que influenciam o curso da partida²³⁰ (LEAGUE OF LEGENDS, sem data) — podendo até decidir uma vitória ou uma derrota. Ambos podem ser vistos na figura abaixo — o Barão está circulado em vermelho e o dragão em amarelo. Além desses, há monstros menores²³¹, circulos em verde.

²²⁸ Do inglês, floresta, selva (tradução da autora).

²²⁹ Existem quatro dragões elementais (da montanha, do fogo, da oceano e da nuvem) e um dragão ancião, sendo que eles surgem aleatoriamente após cinco minutos de partida e, depois de derrotados, continuam surgindo a cada cinco minutos.

²³⁰ Esses efeitos estão relacionados ao bônus que as equipes recebem ao derrotá-los (como regeneração de vida mais rápida, por exemplo).

²³¹ Como os sapos gigantes, pássaros gigantes, os lobos de duas cabeças, Azuporã (também chamado de Blue), Rubrivira (também chamado de Red) e o Kruge Ancião.

FIGURA 33 – OBJETIVOS NEUTROS



FONTE: Editado de League of Legends (sem data).

Para jogar é necessário controlar um campeão — o personagem escolhido pelo jogador antes da partida iniciar. Cada campeão possui habilidades passivas e ativas diferenciadas — as passivas não precisam ser acionadas; as ativas precisam ser ativadas pressionando as teclas Q, W, E ou R do teclado — são quatro, sendo três normais e uma chamada de *ultimate* ou *ult*, que normalmente tem um efeito mais forte (MCTEE, 2014; YAKOBI, 2014). Os campeões se dividem em tipos, sendo esses: (i) assassinos²³², (ii) lutadores²³³, (iii) magos²³⁴, (iv) atiradores²³⁵, (v) suportes²³⁶ e (vi) tanques²³⁷ (LEAGUE OF LEGENDS, sem data). Ainda, podemos falar que existe os campeões únicos, que não se encaixam em nenhuma das categorias. Há, atualmente,

²³² São campeões que possuem grande mobilidade (têm a habilidade de entrar em um local, eliminar e sair rapidamente), além de possuir grande dano, o que permite uma eliminação veloz. Há quem nomeie essa categoria como *retalhadores*, dividindo-os em *assassinos* e *duelistas*.

²³³ É um meio termo entre tanque e dano; consegue resistir por mais tempo dentro das batalhas por possuir mais HP que um assassino.

²³⁴ São os campeões que se utilizam de magia para atacar, com geralmente pouca defesa.

²³⁵ São personagens que atacam à distância e causam bastante dano físico, com geralmente pouca defesa.

²³⁶ São personagens que possuem habilidades de utilidade.

²³⁷ São personagens que “aguentam bastante dano”, por possuírem bastante defesa ou terem muito HP.

159 campeões disponíveis para escolha²³⁸, portanto o jogo cobre um grande escopo de diferentes personagens.

Importante frisar que existem três tipos de moedas dentro do jogo: ouro, essência azul e *riot points* (RP). O ouro é o dinheiro adquirido durante uma partida, não acumulada de uma para outra. Consegue-se ouro ao eliminar outros campeões, *minions* inimigos e objetivos neutros; ao destruir estruturas no mapa; conforme se passa o tempo; e usa-se o ouro na compra de itens para melhorar seu campeão. Ao finalizar partidas, ganha-se essência azul, utilizada para comprar novos campeões visto que as contas não vêm com todos disponíveis. Por fim, o RP é o dinheiro pago (deve-se comprar RP com dinheiro), utilizado para adquirir campeões, itens customizáveis etc. — o RP não influencia a partida diretamente; ou seja, não se pode adquirir vantagem por meio dele.

Todos esses aspectos mencionados se desenvolvem em cinco fases principais trazidas por Ferrari (2013), que podem se alterar conforme o desenvolvimento e duração da partida: (i) *draft* (em que há a escolha dos campeões), (ii) abertura (em que há a primeira compra e posicionamento inicial), (iii) rotas (em que cada jogador fica em sua respectiva rota), (iv) *teamfight*²³⁹ (quando os campeões saem de suas rotas e passam a lutar em grupo) e (v) fim de jogo (quando uma das bases é invadida). Todos esses elementos, em conjunto, formam uma partida, que tem um tempo variável, com duração média de 35 minutos²⁴⁰ (HOOK, 2016).

O jogo possui outros modos, como o ARAM²⁴¹ — dez campeões são selecionados aleatoriamente e se enfrentam em um mapa de uma rota só — e o *Teamfight Tactics* (TFT)²⁴² — uma mistura de jogo de cartas com tabuleiro, em que se monta uma equipe de campeões e coloca-os para jogar contra outros sete jogadores. É a *Summoner's Rift*, porém, o modo mais utilizado e mapa oficial das partidas do Campeonato Mundial de *League of Legends* (*League of Legends Worlds*

²³⁸ Última vez checado: 02 abr. 2022.

²³⁹ Em português: luta em equipe (tradução da autora).

²⁴⁰ Segundo Almughrabi (2021), a partida mais longa no League of Legends profissional foi de 1 hora e 34 minutos, na liga sul-coreana em 2018, entre Jin Air Green Wings e a SK Telecom T1. O mais curto, segundo Tuting (2019), foi uma partida entre a Invictus Gaming e a SK Telecom T1 no Mid-Season Invitational (MSI) de 2019, durando 16 minutos.

²⁴¹ ARAM vem da frase “*all random, all mid*”, que significa que todos os campeões para a partida são escolhidos de forma aleatória, e que todos os jogadores jogam no *mid* (no caso do ARAM, isso corresponde à única rota do jogo).

²⁴² Hoje, o TFT se destaca hoje como um jogo separado, com ligas e competições próprias, embora ainda tenha de ser acessado dentro dos servidores do próprio LoL.

Championship, em seu nome original em inglês) e nos outros torneios profissionais de LoL que englobam equipes de todo o mundo. Estas competições representam o cenário de *e-Sports* do *game*, fazendo parte do processo de profissionalização pelo qual o jogo passou, como analisaremos no subcapítulo a seguir.

4.3 “É HORA DO DUELO”²⁴³: O MUNDIAL E O LEAGUE OF LEGENDS PROFESSIONAL

A Riot Games, empresa que desenvolveu e publicou o LoL, foi peça central para sua transformação de jogo eletrônico em esporte eletrônico. Ela construiu uma estrutura de campeonato inspirada nos esportes tradicionais como o basquete, promovendo a competição dentro do *game*. Isso atraiu milhares de jogadores e fez a comunidade crescer, principalmente quando o foco passou a ser na promoção e transmissão dos torneios, feitas principalmente por *live-streaming* em plataformas como a *Twitch.tv*²⁴⁴, o *YouTube*²⁴⁵ e o próprio website do LoL²⁴⁶ (GOETOMO, 2016; LLORENS, 2017).

A primeira *season*²⁴⁷ competitiva foi introduzida no dia 13 de julho de 2010 com a implementação do sistema de ranqueamento, colocada pelo antigo diretor de relações comunitárias da Riot Games, Steve “Pendragon” Mescon²⁴⁸, como “o início de um longo futuro para o *League of Legends* competitivo”²⁴⁹. Essa função permitiu classificar os jogadores de acordo com suas habilidades, comparando-os por meio de elos (ou *tiers*²⁵⁰, em inglês) (ROBERTSON, 2015). Atualmente, existem nove elos, sendo, do menor para o maior: ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiante. Cada um, com exceção dos três últimos²⁵¹, é separado em

²⁴³ Fala feita pelo personagem Twisted Fate no jogo League of Legends.

²⁴⁴ O website da Twitch está disponível em: <https://www.twitch.tv/>. Acesso em 12 dez. 2021.

²⁴⁵ O website do YouTube está disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em 12 dez. 2021.

²⁴⁶ O website do LoL em português brasileiro está disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>. Acesso em 12 dez. 2021.

²⁴⁷ Em português: temporada (tradução da autora).

²⁴⁸ Pendragon é também o criador do dota-allstars.com, um *website* comunitário para os jogadores de DOTA.

²⁴⁹ Esse sistema só é liberado quando a conta atinge o nível trinta (30) e possui no mínimo vinte (20) campeões disponíveis. Para aumentar o nível da conta, deve-se jogar e adquirir experiência por meio de partidas casuais (que não fazem nenhum tipo de nivelamento de habilidades).

²⁵⁰ Em português: nível (tradução da autora).

²⁵¹ Importante lembrar também que, de acordo com Sniper (2021), esses elos representam poucos jogadores dentro do jogo: 0,12% dos jogadores totais são mestres; 0,029 são grão-mestres e 0,013% são desafiantes.

quatro divisões — I, II, III e IV, em que I é a maior dentro do elo e IV é a menor. Os elos mestre, grão-mestre e desafiante, por representarem menos de 1% do total de jogadores, não possuem divisões dentro deles. Desta forma, são mais fluidos, além de não terem limite de pontos de liga (PdL), termo que será explicado a seguir (SNIPER, 2021).

No início de cada temporada, o *player* que anseia entrar no *ranking*²⁵² precisa participar de “partidas de posicionamento”. Jogam-se dez partidas seguidas e, ao fim, a porcentagem do número de vitórias determina qual elo será ocupado. Caso o jogador já tenha um *ranking* vindo da temporada anterior, soma-se esse resultado a ele; caso não, o posicionamento é feito somente pelas dez partidas (ROBERTSON, 2015).

Como exemplo, em uma situação em que o jogador foi ranqueado como Ouro II, seu objetivo seguinte é alcançar a divisão Ouro I. Jogando partidas ranqueadas, acumula-se PdL — ganha-se PdL com vitórias, perde-se PdL com derrotas. Quando são acumulados 100 PdL, há a oportunidade de subir de divisão. Antes, era necessário ganhar uma melhor de três (MD3) — de três partidas, o jogador deveria vencer no mínimo duas. A partir de janeiro de 2021²⁵³, porém, de acordo com a equipe do jogo, tirou-se as séries de promoção entre as divisões; logo, ao atingir 100 PdL e ganhar a próxima partida, avança-se para a próxima divisão e, caso atinja-se 0 PdL e perca-se a próxima partida, há o rebaixamento para a divisão anterior. No caso de mudança de elo, usando como exemplo um caso em que se esteja no Ouro I, o próximo objetivo seria o Platina IV; para isso, após acumular os 100 PdL, deve-se jogar uma melhor de cinco (MD5) — o jogador tem cinco chances para vencer três partidas.

Para balancear o ganho e perda de PdL, a Riot Games também realizou uma alteração no sistema de pontuação, pois de acordo com a equipe, “se tudo ficasse do mesmo jeito, acabaria impulsionando todo mundo para o topo e faria com que o gerenciamento de partidas pelo ranque parasse de funcionar”. Conforme Carbone (2021, não paginado):

²⁵² Em português: posição (tradução da autora).

²⁵³ Mais informações em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/game-updates/resumo-das-ranqueadas-2021/>. Acesso em 10 dez. 2021.

Para fazer o cálculo de quantos pontos o jogador perderá ou ganhará após uma partida, a Riot Games utiliza o *Matchmaking Rating*²⁵⁴ (MMR). Este, por sua vez, é oculto, e serve como forma da desenvolvedora avaliar o seu desempenho durante um confronto. Entretanto, o MMR é afetado significativamente em caso de vitórias ou derrotas seguidas, podendo interferir nos companheiros que serão escolhidos para jogar com você nos duelos, já que a Riot busca sempre colocar colegas de equipe com habilidades semelhantes²⁵⁵.

Outro meio de competição que passou a ser promovido, rompendo as barreiras da classificação somente dentro do jogo, foram os torneios oficiais regidos pela Riot Games. Atualmente, existem o *Mid-Season Invitational* (MSI) e o Campeonato Mundial de *League of Legends*, conhecido como Mundial., considerados os torneios mais importantes dentro do universo profissional de jogo. Pode-se citar, também, o *League of Legends All-star*, um evento amistoso que ocorre no final de cada ano, reunindo jogadores profissionais e celebridades escolhidos pelo público e pela própria Riot, descrito como uma celebração da comunidade (LIMA, 2019).

São as ligas regionais as competições que “abrem o caminho” para o MSI e o Mundial. Atualmente, existem 12 ligas oficiais que representam cerca de quarenta países, sendo elas:

- a) *League of Legends Pro League* (LPL): É a principal liga profissional de LoL da China. Ela é composta por 17 times e tem para si as vitórias dos Mundiais de 2018 (Invictus Gaming), 2019 (FunPlus Phoenix) e 2021 (Edward Gaming) (LOL ESPORTS, sem data). De acordo com Torres (2016), é considerada uma das melhores regiões dentro do LoL, conhecida por ter um estilo agressivo (característica dada pela Riot Korea ao descrever o estilo de jogo chinês) e por focar em batalhas em grupo. Lançada em 2013, a LPL é uma das ligas de *e-Sports* mais populares do país, atraindo cerca de 90 milhões de espectadores chineses em finais de campeonato (HEFFELFINGER, 2015).
Importante lembrar que a primeira vez que um time chinês apareceu em um campeonato mundial foi na IEM Season VI World Championship de 2012, embora não tivesse tido um bom desempenho. A partir disso,

²⁵⁴ De acordo com Rocha (2021), é a Pontuação do Gerenciador de Partidas. Informações disponíveis em: <https://dotesports.com/br/league-of-legends/news/como-verificar-seu-mmr-no-league-of-legends>. Acesso em 14 ago. 2022.

²⁵⁵ Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/zantins/noticia/lol-como-funciona-o-sistema-de-rankeds.ghtml>. Acesso em 10 dez. 2021.

começou-se o desenvolvimento da região, com, inclusive, campos de treinamento e partidas amistosas entre China e Coreia do Sul, buscando aumento de performance.

FIGURA 34 – LOGO DA LPL



FONTE: LoL Esports media (sem data).

- b) *League of Legends Championship Series* (LCS): A LCS, maior liga de LoL da América do Norte, possui dez times parceiros. Localizada em Los Angeles, na Califórnia, é responsável pela *NA Academy League* (uma liga em desenvolvimento) que colocou fim a *Challenger Series* — que será explorada a seguir —, além da administração da *LCS Scouting Grounds*, um evento anual para achar talentos amadores e recrutá-los para times profissionais (LoL ESPORTS MEDIA, sem data).

FIGURA 35 – LOGO DE LCS



FONTE: LoL Esports media (sem data).

- c) *League of Champions Korea* (LCK): É a principal liga da Coreia do Sul, que surgiu em 2012. Considerada uma das maiores e melhores ligas de

LoL, possui seis vitórias em campeonatos mundiais com as equipes da T1 (2013, 2015 e 2016), Samsung Galaxy (2014, 2017) e Damwon Gaming (2020).

FIGURA 36 – LOGO DA LCK



FONTE: O autor (ano)²⁵⁶.

- d) *League of European Championship* (LEC): A LEC é composta por dez times de diversas partes da Europa. Além disso, há um suporte de um nível adicional de jogo profissional em nível nacional, que busca talentos para escoltá-los e desenvolvê-los — as ligas regionais europeias (*European Regional Leagues*, ou ERLs), que competem no *European Masters* (EM)²⁵⁷ (LoL ESPORTS MEDIA, sem data).

FIGURA 37 – LOGO DA LEC



²⁵⁶ Figura disponível em: https://lol.fandom.com/wiki/LCK/2019_Season/Spring_Season. Acesso em 05 abr. 2022.

²⁵⁷ Essas ligas europeias englobam a European Masters, Hitpoint Masters, Esports Balkan League, Superliga Orange, La Ligue Française, Prime League, Ultraliga, NLC, Elite Seies, PG Nationals e a Greek Legends League.

FONTE: LoL esports media (sem data)

- e) **Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL):** O CBLoL deu seus primeiros passos em 2012 em um pequeno torneio de três dias que aconteceu logo após o lançamento do servidor brasileiro. Em 2014, a liga se estabeleceu como um torneio anual com duas temporadas, com jogos eliminatórios e uma final brasileira (LoL ESPORTS MEDIA, sem data).

FIGURA 38 – LOGO DO CBLoL



FONTE: LoL esports media (sem data).

- f) **League of Legends Continental League (LCL):** A LCL é a Liga dos Estados Independentes (FIGURA 22), composta por oito times, com sua sede em Moscou, na Rússia (LoL ESPORTS MEDIA, sem data).

FIGURA 39 – LOGO DA LCL



FONTE: LoL esports media (sem data).

- g) **League of Legends Japan League (LJL):** A LJL (FIGURA 23) é a maior liga de *e-Sports* do Japão, inaugurada em 2014, em que oito times competem.

Ela foi instaurada com uma parceria entre a Riot, a PlayBrain²⁵⁸ e a Yoshimoto Creative Agency, empresa de conteúdo de mídia (LoL ESPORTS MEDIA, sem data).

FIGURA 40 – LOGO DA LJJL



FONTE: LoL esports media (sem data).

- h) Liga Latinoamérica (LLA): A LLA (FIGURA 24) é a maior liga profissional da América Latina, comandada pela Riot Games *Latin America*, resultado da junção da LLN (Liga Latinoamérica Norte) e a CLS (Copa Latinoamérica Sur). Oito times competem nela (LoL ESPORTS MEDIA, sem data).

FIGURA 41 – LOGO DA LLA



FONTE: LoL esports media (sem data).

- i) *Pacific Championship Series* (PCS): A PCS, antes chamada de *Garena Premier League* (GPL), é uma junção da *League of Legends Master Series*

²⁵⁸ O website da PlayBrain pode ser acessado em: www.playbrain.jp. Acesso em 20 abr. 2022.

(LMS) e da *League of Legends Southeast Asia Tour* (LST). A PCS busca aumentar o nível competitivo do sudeste asiático (Macau, Singapura, Tailândia, Filipinas e Malásia), Taiwan e Hong Kong, e é considerada uma das regiões mais fortes do mundo.

FIGURA 42 – LOGO DA PCS



FONTE: LoL esports (sem data).

- j) *Oceanic Pro League* (OPL): A OPL é a liga profissional de LoL da Austrália, Nova Zelândia e regiões do oceano pacífico, composta por oito times. É comandada pela ESL Gaming em parceria com a Guiverene Capital, uma firma de investimentos em esportes. Em outubro de 2020, a liga havia sido encerrada por não cumprir os objetivos estabelecidos pela Riot Games — como crescimento comercial e engajamento de fãs —, mas acabou sendo reestabelecida em 2021 por conta da boa campanha feita pela Legacy Esports (PEREIRA, 2020).

FIGURA 43 – LOGO DA OPL



FONTE: LoL esports media (sem data)

- k) *Turkish Championship League* (TCL): A TCL, estabelecida em 2014, consiste em 10 times e foi uma das primeiras ligas de *e-Sports* a se estabelecer na Turquia (LOL ESPORTS, sem data).

FIGURA 44 – LOGO DA TCL



FONTE: LoL esports media (sem data).

- I) *Vietnam Championship Series (VCS)*: A VCS tem sua sede em Ho Chi Minh, no Vietnã, com sua liga composta por dez times (LOL ESPORTS, sem data). Hoje, possui duas vagas no Mundial (uma para a fase de entrada e outra para a fase de grupos), sendo considerada uma região emergente que tem potencial para “bater de frente com as ligas principais” (RODRIGUES, 2021, não paginado).

FIGURA 45 – LOGO DA VCS



FONTE: LoL esports media (sem data).

Apesar de cada liga ter sua especificidade, elas se estruturam em temporadas anuais. Cada temporada é composta de duas divisões para as ligas regulares: a primeira divisão, também chamada na LCS de divisão de primavera, e a segunda

divisão, chamada também de divisão de verão²⁵⁹, que duram aproximadamente onze semanas (BAYLISS, 2016), buscando decidir os representantes de cada região. A primeira divisão corresponde à entrada no MSI e a segunda à entrada no Mundial.

O MSI é considerado um evento intermediário entre os torneios de ligas e o Mundial. Iniciado em 2015, é a segunda maior competição de LoL (SPEZZY, 2021). Já o Mundial é o principal torneio do jogo, que ocorre todo ano no segundo semestre, ao final da segunda temporada, normalmente durante cinco semanas entre setembro e novembro, e coloca em competição as melhores equipes do mundo²⁶⁰ (HINNANT, 2013; SUN, 2017).

A primeira temporada competitiva, chamada de *Riot Season 1 Championship*, ocorreu em 2011²⁶¹ como um evento adicional na *Dreamhack Summer*²⁶², em Jonkoping na Suécia, em uma parceria entre a *Riot Games*, a *Electronic Sports League* (ESL) e a *Major League Gaming* (MLG) (YAKOBI, 2014; GOETOMO, 2016). A Riot queria que a competição acontecesse na *DreamHack* “porque [a *DreamHack*] era a maior *LAN party* do mundo” (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019). Entre abril e junho de 2011, oito times — três da América do Norte, três da Europa, e dois do Sudeste Asiático — foram selecionados por meio de qualificatórias regionais para competir (HINNANT, 2013).

²⁵⁹ Classificação por conta das estações do ano no hemisfério norte.

²⁶⁰ Atualmente, o campeonato é dividido em duas fases: fase de entrada e fase principal (composta pela fase de grupo, quartas de final, semifinais e final). Ao todo participam 24 equipes: 12 na fase de entrada e 12 já classificadas para a fase principal. Quatro equipes da fase de entrada classificam para a principal, composta, no fim, de 16 times.

²⁶¹ O trailer do primeiro Mundial está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KwrPHolkkOE>. Acesso em 11 dez. 2021.

²⁶² É um festival que engloba eventos de *cosplay* (atividade de se vestir e representar algum personagem), música, exposição de jogos e torneios. Mais informações em: <https://about.dreamhack.com/>. Acesso em 29 set. 2020.

FIGURA 46 – CAMPEONATO DE 2011



FONTE: LoL esports (2016)²⁶³.

O campeonato ainda era pequeno e os profissionais não eram conhecidos. A maneira de se jogar era diferente e muitas das estratégias que hoje existem não haviam sido implantadas. Naquele ano, o jogo virou um embate entre as táticas norte-americanas e europeias. Ao fim, a vitória foi da *Fnatic*, equipe da Europa, que ganhou cerca de 50 mil dólares (50% do dinheiro total). Segundo Enrique “XPeke” Cedeño, um dos jogadores da equipe campeã, “não importava quão grande fosse o torneio, quão grande fosse o prêmio. Estávamos jogando porque amávamos isso no final. Isto é o que eu acho muito legal sobre a primeira temporada mais do que qualquer outra coisa — que foi o começo de tudo”²⁶⁴ (LoL ESPORTS, 2016, tradução da autora, não paginado). Naquele ano, houve cerca de 1.6 milhões de espectadores únicos por meio de *live-streaming*, com um pico de 200 mil espectadores simultâneos de acordo com Mitchell (2011). Presencialmente, menos de cem pessoas acompanharam o evento (AJVENTURES, 2020). Abaixo pode-se ver a ordem de premiação e a região de cada equipe participante.

²⁶³ Imagem disponível em: https://promo.lolesports.com/en_US/worlds/history#!/2011. Acesso em 04 jan. 2021.

²⁶⁴ No original: “It didn’t matter how big the tournament was, how big the prize was. We just were playing because we loved it in the end. That’s kind of what I find really cool about season 1 more than anything else — that it was the beginning of everything.”

QUADRO 5 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2011

Lugar	Equipe	Região
1	Fnatic	Europa
2	Against All authority	Europa
3	Team SoloMid	América do Norte
4	Epik Gamer	América do Norte
5	Counter Logic Gaming	América do Norte
6	Team GAMED.DE	Europa
7–8	Pacific eSports	Ásia (Filipinas)
	Xan	Ásia (Singapura)

FONTE: A autora (2022).

A indústria estava em emergência. A segunda temporada, realizada em 2012, contou com as equipes conseguindo pontos de circuito (CP) ao realizar jogos contra diversos times, permitindo à Riot localizar os melhores e convidá-los para o Mundial, por meio do auxílio de organizações como a ESL²⁶⁵ e a Intel²⁶⁶ (GOETOMO, 2016). Foi introduzida também a *Summoner's Cup*, prêmio levantado pelos campeões, que simbolizou a importância do campeonato (LoL ESPORTS, 2016).

Naquele ano também foi revelada uma das fraquezas dos *e-Sports*: no último jogo das quartas de final, que determinaria o último time classificado para as semifinais, durante uma partida entre as equipes TEAM WE, da China, e CLG.EU, da Europa, a internet caiu. No telão, um recado escrito “*attempting to reconnect*”²⁶⁷ apareceu e os jogadores foram *deslogados*. A partida, que estava em seu fim, aos 59 minutos e trinta segundos, acabou sendo cancelada e todo o seu progresso perdido. Foi decidido reiniciar, mas o problema se repetiu, fazendo com que um jogo, que normalmente duraria cerca de 45 minutos, durasse sete horas (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019).

A decisão final foi cancelá-lo e adiá-lo. Os organizadores, com medo da reação da audiência que estava no evento, fizeram um anúncio dizendo que os ingressos seriam reembolsados e que quem estava presente ganharia brindes e *skins* de graça. Surpreendentemente, a ação foi aceita com gritos de comemoração, ao que os espectadores gritavam “*Riot! Riot! Riot!*”. Tal evento fez a empresa perceber a

²⁶⁵ Uma organizadora e produtora de torneio de *e-Sports*.

²⁶⁶ Empresa multinacional de tecnologia.

²⁶⁷ Em português: “tentando reconectar” (tradução da autora).

importância do investimento na transmissão dos jogos, o que afetou positivamente os campeonatos posteriores (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019).

O ano de 2012 abriu as portas para as regiões da Coreia do Sul, China, Hong Kong, Macau e Taiwan, o que elevou o nível de jogo, com a *Taipei Assassins*, de Taiwan, consagrando-se campeã, vitória descrita por Howard como um milagre:

Uma equipe desconhecida de Taiwan estava enfrentando uma equipe repleta de estrelas da Coreia do Sul com um campeonato mundial em jogo. Os coreanos foram amplamente elogiados por seu trabalho em equipe superior e pela qualidade de seu time. Os seus adversários taiwaneses tiveram um início inesperado na sua milagrosa corrida até às finais. Eles terminaram como campeões, esmagando os favoritos coreanos por 3 a 1 em uma série melhor de cinco. Os azarões governaram o dia²⁶⁸ (HOWARD, 2018, p. 10).

Uma nova estratégia foi introduzida pelas equipes asiáticas: priorizar os objetivos às eliminações (LoL ESPORTS, 2016) — ou seja, conseguir os *buffs*²⁶⁹ dos objetivos neutros, como os dragões e o Barão, tornou-se prioridade. Portanto, a segunda temporada representou o crescimento do jogo, como evidenciado nos 8 milhões de espectadores únicos via *live-streaming* na final (LIEN, 2012), que ocorreu em Los Angeles na Califórnia, no Galen Center²⁷⁰. Além disso, Hinnant (2013, p. 2, tradução da autora) colocou que este campeonato “representou um outro passo na legitimação gradual e profissionalização das organizações de competições de jogos”²⁷¹. Abaixo, pode-se ver as equipes participantes e suas regiões de acordo com sua classificação:

QUADRO 6 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2012

Lugar	Equipe	Região
1	Taipei Assassins	Ásia (Taiwan)
2	Azubu Frost	Ásia (Coreia do Sul)
3–4	Moscow Five	Europa
	CLG Europe	Europa
5–8	Invictus Gaming	Ásia (China)

²⁶⁸ No original: “an unheralded team from Taiwan was facing off against a star-studded squad from South Korea with a world championship on the line. The Koreans were widely lauded for their superior teamwork and the quality of their roster. Their Taiwanese opponents had enjoyed an unheralded start to their miraculous run to the finals. They finished it as champions, crushing their heavily favored Koreans 3-1 in a best-of-five series. The underdogs ruled the day”.

²⁶⁹ Dar *buff* seria como dar uma vantagem ao jogador.

²⁷⁰ Arena multiuso da *University of Southern California*.

²⁷¹ No original: “The 2012 League of Legends World Championships represent another step in the gradual legitimation and professionalization of organized game competitions”.

	NaJin Sword	Ásia (Coreia do Sul)
	TSM	América do Norte
	Team WE	Ásia (China)
9–10	CLG Prime	América do Norte
	Saigon Jokers	Ásia (Vietnã)
11–12	SK Gaming	Europa
	Dignitas	América do Norte

FONTE: A autora (2022).

Em 2013 foram criadas as ligas competitivas separadas por região, com o objetivo de selecionar os participantes do Mundial. A *League Championship Series* (LCS) foi um dos grandes nomes, com a Riot Games buscando ter controle do cenário profissional. A LCS virou a principal competição na América do Norte e na Europa. Nesse início, a liga foi dividida em NA LCS (para a América do Norte) e EU LCS (para a Europa, atualmente chamada de LEC), ambas consistindo em oito equipes que competiam por promoção e rebaixamento, além da criação de uma liga *Challenger* (ESPORTS.NET, sem data).

A liga *Challenger* foi colocada por Sarkar (2013) como uma maneira de procurar o “melhor do resto [dos jogadores]”, visto que se desenvolvia por fora das ligas principais. Em uma parceria entre a Riot Games e a Coke Zero, da Coca-Cola, a liga se designou para os jogadores do elo Desafiante da América do Norte e Europa, funcionando como entrada para a LCS, algo copiado por outras ligas. A Liga Challenger foi adicionada porque não havia um caminho organizado para que jogadores do elo Desafiante, considerados como semiprofissionais, pudessem se tornar devidamente profissionais e se promover às ligas principais, pois a cena era fragmentada (SARKAR, 2013). Assim, evidenciou-se que a entrada para as ligas principais passou a representar a entrada para o cenário profissional propriamente dito de LoL (FERREIRA, MARCHI JÚNIOR, 2021).

As regiões competitivas foram se estabelecendo com novas ligas, que viraram o meio de classificação para o Mundial. Isso tornou a competição mais estável, principalmente porque a maior parte delas passaram a ser regidas pela própria empresa. Com isso, a antecipação para o Mundial começou a crescer já que, a partir daquele momento, cada região passou a desenvolver sua identidade única, enfatizando que o vencedor teria, no fim, a melhor estratégia de todo o mundo (LoL ESPORTS, 2016).

A final do ano de 2013 aconteceu no Staples Center, casa dos Los Angeles Lakers (NBA²⁷²), Los Angeles Clippers (NBA), Los Angeles Kings (NHL²⁷³) e Los Angeles Sparks (WNBA²⁷⁴) (SARKAR, 2013), com a venda de *tickets* esgotando em uma hora (TASSI, 2013). As equipes que se enfrentaram foram a SK Telecom (T1) da Coreia do Sul e a Royal Club da China. A vitória foi da T1, o que a deu um *status* de melhor equipe de LoL do mundo (YEE, 2013). De acordo com Makuch (2013), houve cerca de 32 milhões de espectadores únicos via *live-streaming*, com um pico de 8.5 milhões de espectadores simultâneos; além disso, havia aproximadamente 13 mil pessoas assistindo ao jogo no estádio (SARKAR, 2013).

QUADRO 7 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2013

Lugar	Equipe	Região
1	SK Telecom T1	Ásia (Coreia do Sul)
2	Royal Club	Ásia (China)
3–4	NaJin Black Sword	Ásia (Coreia do Sul)
	Fnatic	Europa
5–8	Gamania Bears	Ásia (Taiwan)
	Gambit Gaming	Europa
	Oh My God	Ásia (China)
	Cloud9	América do Norte
9–10	Lemondogs	Europa
	Samsung Ozone	Ásia (Coreia do Sul)
11–12	TSM	América do Norte
	Team Vulcun	América do Norte
13–14	GamingGear.eu	Europa
	Mineski	Ásia (Filipinas)

FONTE: A autora (2022).

O campeonato passou a crescer. A final de 2014, por exemplo, contou com cerca de 27 milhões de espectadores únicos. O jogo foi entre a *Samsung Galaxy White* da Coreia do Sul, e a *Star Horn Royal Club* da China. O evento aconteceu no estádio de Sangam, em Seoul, com aproximadamente 40 mil espectadores presenciais (CHALK, 2014). Essa foi, também, a primeira vez que o Mundial saiu do território norte-americano, representando a expansão e globalização do torneio.

²⁷² Sigla para *National Basketball Association*, associação norte-americana de basquete.

²⁷³ Sigla para *National Hockey League*, associação norte-americana de hóquei no gelo.

²⁷⁴ Sigla para *Women's National Basketball Association*, associação norte-americana de basquete feminino.

QUADRO 8 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2014

Lugar	Equipe	Região
1	Samsung White	Ásia (Coreia do Sul)
2	Star Horn Royal Club	Ásia (China)
3–4	Samsung Blue	Ásia (Coreia do Sul)
	Oh My God	Ásia (China)
5–8	Team SoloMid	América do Norte
	Cloud9	América do norte
	Edward Gaming	Ásia (China)
	Najin White Shield	Ásia (Coreia do Sul)
9–10	ahq eSports ClubSK Gaming	Ásia (Taiwan)
	SK Gaming	Europa
11–12	Alliance	Europa
	Fnatic	Europa
13–16	LMQ	Ásia (China)
	Dark Passage	Europa (Turquia)
	Taipei Assassins	Ásia (Taiwan)
	KaBuM! E-Sports	Brasil

FONTE: A autora (2022).

O ano de 2015 contou com uma final em Berlin, na Alemanha, na *Mercedes-Benz Arena* (MATULEF, 2015), uma arena multiuso. O evento, entre a T1 e a *Koo Tigers*, ambas da Coreia do Sul, bateu o recorde de 36 milhões de espectadores únicos, com cerca de 17 mil pessoas na arena ao vivo (GUTIERREZ, 2015; KOLLAR, 2015). Para Gutierrez (2015), 2015 mostrou a febre internacional causada pelo jogo, por seu lado competitivo e de entretenimento.

QUADRO 9 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2015

Lugar	Equipe	Região
1	SK Telecom T1	Ásia (Coreia do Sul)
2	Koo Tigers	Ásia (Coreia do Sul)
3–4	Origen	Europa
	Fnatic	Europa
5–8	Flash Wolves	Ásia (Taiwan)
	ahq eSports Club	Ásia (Taiwan)
	Edward Gaming	Ásia (China)
	KT Rolster	Ásia (Coreia do Sul)
9–10	H2k-Gaming	Europa
	LGD Gaming	Ásia (China)
11–12	Cloud9	América do Norte
	Counter Logic Gaming	América do Norte
13–16	paiN Gaming	Brasil

	Bangkok Titans	Ásia (Taiwan)
	Team SoloMid	América do Norte
	Invictus Gaming	Ásia (Coreia do Sul)

FONTE: A autora (2022).

Foi em 2015 que o MSI foi instaurado e o cenário profissional dividido em duas temporadas, objetivando um novo torneio global no meio do ano. O MSI visava, de acordo com a postagem na Riot Korea em janeiro de 2015, a competição entre as regiões da América do norte, Europa, Coreia do Sul, China e Sudeste Asiático. As regiões menores precisariam passar pelo *International Wildcard Invitational* para conseguir uma vaga no torneio, como um meio de provê-las oportunidades de competir, visto que o desenvolvimento destas regiões foi colocado como algo “essencial para o crescimento dos *e-Sports* globalmente”.

Em 2016 a final voltou para o Staples Center, acontecendo entre as equipes sul-coreanas SK Telecom T1 (SKT) e a Samsung Galaxy (SSG) (KIM, 2016). Howell (2016) colocou que houve 46 milhões de espectadores únicos, com um pico de 14.7 milhões de espectadores simultâneos. De acordo com o site da Uol, essa audiência superou o da final da NBA daquele ano, que atingiu cerca de 30.8 milhões de pessoas. O Mundial ofereceu 6.7 milhões de dólares às equipes participantes, valor maior que o prêmio original de 2.1 milhões, pois acrescentou-se o dinheiro da comunidade por conta da compra de itens dentro do jogo.

QUADRO 10 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2016

Lugar	Equipe	Região
1	SK Telecom T1	Ásia (Coreia do Sul)
2	Samsung Galaxy	Ásia (Coreia do Sul)
3–4	ROX Tigers	Ásia (Coreia do Sul)
	H2k-Gaming	Europa
5–8	Cloud9	América do Norte
	RNG	Ásia (China)
	Edward Gaming	Ásia (China)
	Albus NoX Luna	Europa (Rússia)
9–10	Counter Logic Gaming	América do Norte
	ahq eSports Club	Ásia (Taiwan)
11–12	Team SoloMid	América do Norte
	I May	Ásia (China)
13–16	G2 Esports	Europa
	INTZ	Brasil

	Splyce	Europa
	Flash Wolves	Ásia (Taiwan)

FONTE: A autora (2022).

O campeonato de 2017 contou com algumas mudanças no formato. O Campeonato do *Wild Card* foi substituído pela fase de entrada (*play-in*), uma pré-competição em que as regiões menos favorecidas competem para uma vaga no evento principal, colocado por Chen (2017, não paginado) como uma maneira de “incluir o resto do mundo”. Além disso, todas as grandes regiões do jogo passaram a ter pelo menos uma representante no campeonato principal (considerada a partir da fase de grupos), com número de equipes e preferências determinados pela performance no MSI da temporada passada e no Mundial do ano anterior (CHEN, 2017).

QUADRO 11 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2017

Lugar	Equipe	Região
1	Samsung Galaxy	Ásia (Coréia do Sul)
2	SK Telecom T1	Ásia (Coréia do Sul)
3	Royal Never Give Up	Ásia (China)
	Team WE	Ásia (China)
5–8	Longzhu Gaming	Ásia (Coréia do Sul)
	Misfits Gaming	Europa
	Fnatic	Europa
	Cloud 9	América do Norte
9–11	Gigabyte Marines	Vietnã
	G2 Esports	Europa
	Team SoloMid	América do Norte
12–13	ahq e-Sports Club	Ásia (Taiwan)
	Edward Gaming	Ásia (China)
14–16	Immortals	América do Norte
	1907 Fenerbahçe	Turquia
	Flash Wolves	Ásia (Taiwan)
17–20	Lyon Gaming	América Latina
	Hong Kong Attitude	Ásia (Hong Kong)
	Team oNe eSports	Brasil
	Youn Generation	Vietnã
21–24	Gambit Sports	Europa
	Dire Wolves	Austrália
	Rampage	Ásia (Japão)
	Kaos Latin Gamers	América Latina

FONTE: A autora (2022).

A final daquele ano aconteceu no Estádio Nacional de Pequim (*Beijing Bird's Nest*) na China. O evento foi novamente entre a Samsung Galaxy e a SK Telecom T1, o que acentuou a espera pelo campeonato, visto que as duas equipes já tinham se enfrentado no ano anterior (CARVALHO, 2017; LOLESPORTS STAFF, 2017). Mais de 58 milhões de pessoas assistiram ao jogo via *live-streaming*, com uma audiência presencial de 40 mil (GOSLIN, 2017; PEI, 2019), com a Samsung Galaxy levando o título para casa.

FIGURA 47 – FINAL DO MUNDIAL DE 2017



FONTE: LoL ESPORTS photos (2017)²⁷⁵.

O ano de 2017 também contou com a criação da *Rift Rivals* (RR), uma espécie de “libertadores” do League of Legends para promover embates entre regiões “vizinhas” separando-as em minitorneios (ESPN, 2017; GANIKO, 2017; SILVA, 2018). Treze regiões competiam com seus “grandes rivais” (VINHA, 2017). Cada torneio contou com um formato diferente, buscando acomodar as regiões participantes do melhor jeito possível (GANIKO, 2017). O objetivo do RR, que acontecia na metade da segunda divisão (depois do MSI e antes do Mundial), era “aflorar rivalidades entre as diversas regiões do circuito competitivo de LoL” (PUIATI, 2018, não paginado). Além

²⁷⁵ Figura disponível em: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/38160463331>. Acesso em 25 mai. 2020.

disso, a RR não contava com prêmio em dinheiro; “as equipes vitoriosas levam troféus e, claro, a glória de saírem vencedoras” (VINHA, 2017, não paginado).

O RR contava com competições em cinco regiões distintas: (i) Sudeste Asiático (GPL) contra Japão (LJL) e Oceania (OPL), compondo o RR roxo; (ii) Vietnã (VCS) contra Turquia (TCL) contra CEI (LCL), compondo o RR verde; América do Norte (LCS NA) contra Europa (LEC), compondo o RR azul; Coreia do Sul (LCK) contra China (LPL) contra Taiwan, Hong Kong e Macau (LMS), compondo o RR vermelho; e (v) América Latina e Brasil compondo o RR amarelo (VINHA, 2017; SILVA, 2018).

FIGURA 48 – LOGOS DA RIFT RIVALS



FONTE: Behance (2018)²⁷⁶.

Em 2018 o campeonato voltou à Coreia do Sul. Depois de seis temporadas, uma equipe ocidental chegou à final, ao mesmo tempo que não havia nenhuma representante sul-coreana. A Fnatic, campeã de 2011, enfrentou a equipe chinesa *Invictus Gaming*, com vitória da China por 3 a 0. O evento aconteceu no Munsu Stadium, que havia sido inaugurado em 2002 para disputa da Copa do Mundo FIFA de Futebol masculino (CARVALHO, 2018). Além disso, o evento contou com cerca de 99.6 milhões de espectadores únicos via *live-streaming*, com 23 mil pessoas presencialmente (GOSLIN, 2018; MELO, 2018).

²⁷⁶ Figura disponível em: <https://www.behance.net/gallery/104043161/League-of-Legends-Rift-Rivals>. Acesso em 20 abr. 2022.

QUADRO 12 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2018

Lugar	Equipe	Região
1	Invictus Gaming	Ásia (China)
2	Fnatic	Europa
3	G2 Esports	Europa
	Cloud9	América do Norte
5–8	KT Rolster	Ásia (Coreia do Sul)
	RNG	Ásia (China)
	Afreeca Freecs	Ásia (Coreia do Sul)
	Edward Gaming	Ásia (China)
9–11	Team Vitality	Europa
	Flash Wolves	Ásia (Taiwan)
	Team Liquid	América do Norte
12–13	100 Thieves	América do Norte
	Gen.G	Ásia (Coreia do Sul)
14–16	Phong Vu Buffalo	Vietnã
	MAD Tram	Ásia (Taiwan)
	G-Rex	Ásia (Taiwan)
17–20	Gambit Esports	CEI
	Detonation FM	Ásia (Japão)
	Infinity Esports	América Latina
	SuperMassive	Túrcia
21–24	Kaos Latin Gamers	América Latina
	KaBuM! e-Sports	Brasil
	Ascension Gaming	Ásia (Tailândia)
	Dire Wolves	Oceania

FONTE: A autora (2022).

O campeonato de 2019 foi para a Europa, com jogos acontecendo em Berlin, Madrid e Paris. A final, realizada na *AccorHotels Arena* em Paris, um local que recebe diversos eventos de esportes e shows musicais, foi entre a G2 Esports, time europeu, e a FunPlus Phoenix, time chinês, com vitória do último por 3 a 0. O evento foi transmitido em 16 idiomas em mais de 20 plataformas (ESPN, 2019; LOLESPORTS STAFF, 2019), com um pico de 3.7 milhões de espectadores, sem contabilizar os números da China, e 15 mil espectadores no estádio (HARKER, 2019; RIGON, 2019).

QUADRO 13 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2019

Lugar	Equipe	Região
1	FunPlus Phoenix	Ásia (China)
2	G2 Esports	Europa
3	SK Telecom T1	Ásia (Coreia do Sul)

	Invictus Gaming	Ásia (China)
5–8	Griffin	Ásia (Coreia do Sul)
	Fnatic	Europa
	Splyce	Europa
	DAMWON Gaming	Ásia (Coreia do Sul)
9–11	Team Liquid	América do Norte
	CTBC J Team	Ásia (Taiwan)
	Cloud9	América do Norte
12–13	Royal Never Give Up	Ásia (China)
	GAM Esports	Vietnã
14–16	Hong Kong Attitude	Ásia (Hong Kong)
	Clutch Gaming	América do Norte
	ahq Esports Club	Ásia (Taiwan)
17–20	Lowkey Esports	Vietnã
	Royal Youth	Europa (Turquia)
	Isurus Gaming	América Latina
	Unicorns of Love	Europa (Rússia)
21–24	Detonation Focus Me	Ásia (Japão)
	MAMMOTH	Oceania
	MEGA	Ásia (Tailândia)

FONTE: A autora (2022).

Além disso, a RR contou com mudanças em 2019, com a diminuição de confrontos entre equipes. Por decisão da Riot Games, o Brasil não foi mais um participante, visto que a competição passava a deixar “de ser um evento global, permitindo que cada região competitiva do game crie seu próprio plano de eventos de acordo com as próprias necessidades e demandas”, buscando concentrar os esforços em elevar o jogo local antes de projetar o jogo às proporções internacionais (PORTO, 2019; SPORTV.COM, 2019, não paginado). Com esta decisão, além do confronto entre Brasil e América Latina, deixaram de existir os confrontos entre a Rússia e Comunidade dos Estados Independentes e a Turquia, além do confronto entre Japão, Oceania e Sudeste Asiático (SPORTV.COM, 2019). Para as regiões consideradas fortes, a Rift Rivals continuou acontecendo: os confrontos entre LCS e LEC; e LCK, LPL e LMS permaneceram, de forma que essas regiões continuaram a ter contato com outras mesmo fora dos torneios principais, enquanto as regiões menores, não.

Em 2020 o Mundial completou 10 anos, voltando à China, em Shanghai. Os jogos da Fase de Entrada e da Fase de Grupos aconteceram no *Shanghai Media Tech Studio*, montado para o LoL competitivo, e a final no *Pudong Football Stadium*. Por conta da pandemia do COVID-19, a VCS (*Vietnam Championship Series*), região do

Vietnã que mandaria duas equipes, não pôde participar. O campeonato contou, portanto, com a presença de 22 equipes ao invés de 24 (LOLESPORTS STAFF, 2020). O MSI daquele ano foi cancelado, e a realização do Mundial contou com adaptações de local e formato — apenas Shangai sediou os jogos de todas as fases e, com exceção da final, a presença de espectadores foi vetada (DE MENEZES, 2020).

QUADRO 14 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2020

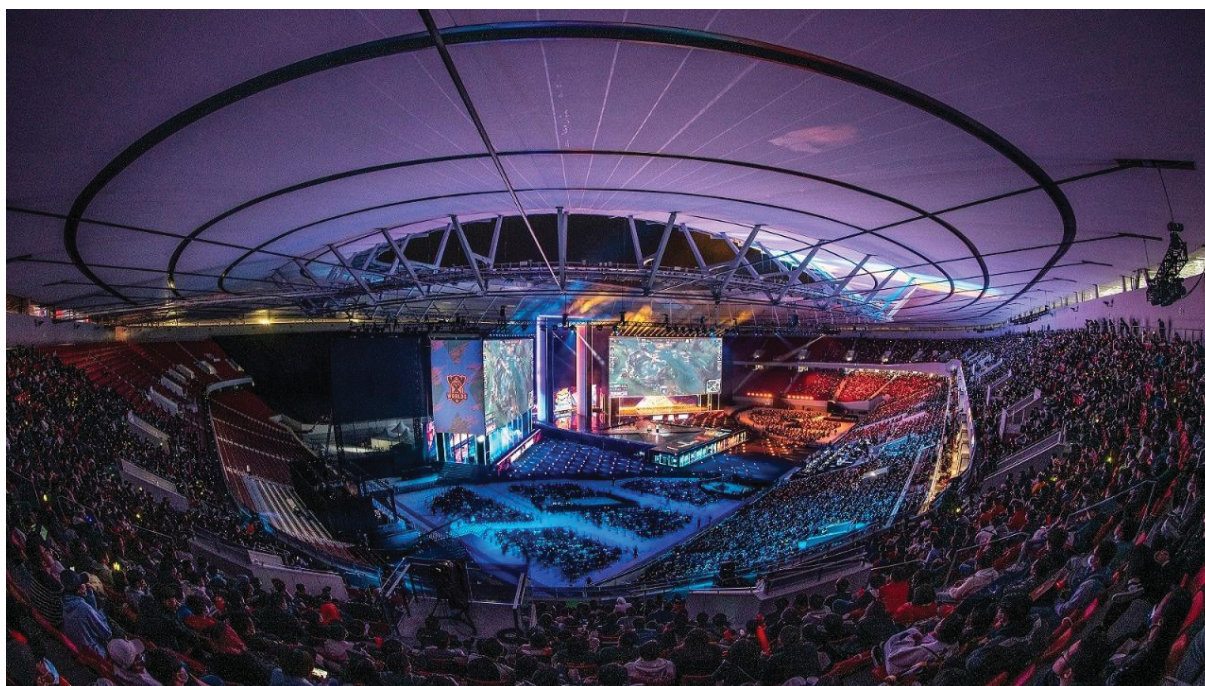
Lugar	Equipe	Região
1	DAMWON Gaming	Ásia (Coreia do Sul)
2	Suning	Ásia (China)
3	G2 Esports	Europa
	Top Esports	Ásia (China)
5–8	DRX	Ásia (Coreia do Sul)
	JD Gaming	Ásia (China)
	Fnatic	Europa
	Gen.g	Ásia (Coreia do Sul)
9–11	Team Liquid	América do Norte
	PSG Talon	Ásia (Hong Kong)
	LGD Gaming	Ásia (China)
12–13	FlyQuest	América do Norte
	Machi Esports	Ásia (Taiwan)
14–16	Rogue	Europa
	TSM	América do Norte
	Unicorns of Love	Estados Independentes
17–20	Legacy Esports	Oceania
	SuperMassive	Europa (Turquia)
	Rainbow7	América Latina
	Mad Lions	Europa
21–22	V3 Esports	Ásia (Japão)
	INTZ	Brasil

FONTE: A autora (2022).

A final foi transmitida em 16 idiomas e 21 plataformas, com uma média de audiência por minuto de 23 milhões e um aumento de quase 90% quando comparado ao ano anterior (CARBONE, 2020). Além disso, teve um pico de 45 milhões de espectadores simultâneos. A Damwon, da Coreia do Sul, foi a grande campeã, ao vencer a equipe chinesa *Suning* (MEDEIROS, 2020). A arena Pudong recebeu cerca de 6 mil pessoas (30% da sua capacidade total), com mais de 3 milhões de pessoas

se inscrevendo para o sorteio dos ingressos que seriam distribuídos gratuitamente (RODRIGUES, 2020). Houve, também, regras para distanciamento social, com ninguém podendo se sentar diretamente à esquerda ou à direita de outra pessoa (SANTANA, 2020).

FIGURA 49 – MUNDIAL DE 2020



FONTE: LoL esports (2016)²⁷⁷.

O Mundial de 2021 viajou para a Islândia, em Reykjavík, acontecendo entre 5 de outubro e 6 de novembro (PONTES, 2021). Assim como no ano anterior, contou com a participação de 22 equipes, visto que as equipes da VCS ainda continuaram em restrição (REDAÇÃO DO GE, 2021). A final aconteceu no Hall A da arena Laugardalshöll²⁷⁸, um centro esportivo localizado na capital, sem presença de público, e contou com um embate entre as duas maiores regiões do LoL: a LCK e a LPL, representadas respectivamente pela Damwon Gaming KIA e a Edward Gaming. O jogo durou cinco partidas e a China acabou por levar a melhor, conseguindo a taça, junto da terceira vitória em um Mundial para a região (REDAÇÃO DO GE, 2021;

²⁷⁷ Imagem disponível em: <https://promo.lolesports.com/en_US/worlds/history#!/2011>. Acesso em 04 jan. 2021.

²⁷⁸ O evento, a princípio, aconteceria na China, mas houve mudança de local por conta das restrições da pandemia pelo Covid-19 (REDAÇÃO DO GE, 2021).

RIBEIRO, 2021). O evento teve um pico de audiência de 73 milhões de espectadores, 60% a mais que o ano anterior (KELLY, 2021).

QUADRO 15 – EQUIPES PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE 2021

Lugar	Equipe	Região
1	Edward Gaming	Ásia (China)
2	DAMWON Gaming	Ásia (Coreia do Sul)
3	SK Telecom T1	Ásia (Coreia do Sul)
	Gen.G Esports	Ásia (Coreia do Sul)
5–8	Royal Never Give up	Ásia (China)
	Cloud 9	América do Norte
	Hanhwa Esports	Ásia (Coreia do Sul)
	MAD Lions	Europa
9–11	Rogue	Europa
	100 Thieves	Estados Unidos
	PSG Talon	Ásia (Hong Kong)
12–13	Team Liquid	Estados Unidos
	LNG Esports	Ásia (China)
14–16	FunPlus Phoenix	Ásia (China)
	DetonatioN FocusMe	Ásia (Japão)
	Fnatic	Europa
17–20	PEACE	Oceania
	Beyond Gaming	Ásia (Taiwan)
	RED Canids	Brasil
	Galatasaray Esports	Europa (Túquia)
21–22	Infinity	América do Sul
	Unicorns of Love	Estados Independentes

FONTE: A autora (2022).

A esfera econômica, ao que o esporte se espetaculariza, passa a se manifestar (MARCHI JÚNIOR, 2015), algo que também ocorreu dentro do League of Legends. Embora os prêmios não possam ser comparados ao The International, do DOTA 2, que possui atualmente o maior capital, podemos considerar aqui, também, portanto, a potencialidade econômica do Mundial de LoL, algo que se agrega ao crescimento da competição e à sua espetacularização, conforme pode ser averiguado na tabela abaixo:

QUADRO 16 – PREMIAÇÃO ENTRE 2011–2021

Ano	Premiação em dólares
2011	99 mil

Ano	Premiação em dólares
2012	2 milhões
2013	2,050 milhões
2014	2,130 milhões
2015	2,130 milhões
2016	5,070 milhões
2017	4,964 milhões
2018	6,450 milhões
2019	2,225 milhões
2020	2,340 milhões
2021	2,180 milhões

FONTE: Adaptado de Esports earnings (sem data)²⁷⁹.

Deve-se considerar, porém, que, ao comparar com esportes como o futebol, as premiações e pagamentos continuam aquém. Cristiano Ronaldo, do Real Madrid, fatura cerca de 80 milhões por ano, enquanto Lee “Faker” Sanghyeok, considerado o melhor jogador de League of Legends, recebeu em 2017 cerca de 8 milhões da sua equipe, SK Telecom T1. Ainda assim, considerando os *e-Sports* como um fenômeno em emergência, “os dados financeiros são bem expressivos” (JENSEN, 2017, p. 25).

Percebe-se que o LoL passou por um processo de profissionalização, considerando aqui a definição deste fenômeno como o tempo dedicado à realização da excelência atlética, atrelado fortemente à especialização (GUTTMAN, 1978). Desta forma, o jogador se especializa em sua área, podendo se centrar em uma rota específica ou em campeões específicos, tornando difícil a transferência dos conhecimentos dentro do LoL para um outro jogo. O profissional dentro do universo, e nos *e-Sports* em um geral, se transformou naquele que é especializado: jogam somente um jogo e em uma única função nos times profissionais, tornando-se difícil a transferência de um jogo para outro²⁸⁰. No LoL, a habilidade é especializada, não sendo fácil aplicá-la em outro jogo, mesmo entre MOBAs, devido às especificidades. Quanto mais se avança no cenário, mais as macros habilidades, como comunicação com a equipe e desenvolvimento de estratégias, se tornam necessárias, juntando-as às micro habilidades.

Os *players*, portanto, podem ser classificados em três tipos: jogadores no geral — que representam o segmento que visa a atividade recreativa, por lazer e diversão —, streamers e profissionais. Sun (2019) colocou que são os jogadores

²⁷⁹ Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Acesso em 05 abr. 2022.

²⁸⁰ Difícil, mas não impossível. Perkz, por exemplo, sempre foi *mid laner*, mas passou a jogar como ADC para a G2 em 2019.

recreativos os que geralmente se tornam espectadores dos dois últimos. Os *streamers* são aqueles que, por definição direta da palavra, fazem *stream*: transmitem seus jogos via plataformas que permitem o comentário ao vivo dos espectadores. Algo interessante sobre essa categoria de *player* é que grande parte dos profissionais são também *streamers*, visto que a realização de *live streaming* acaba servindo como uma forma de renda extra e, também, de aproximação com a comunidade de fãs dos jogadores, o que estabelece seu *status* de celebridade. Já o profissional é aquele que, de acordo com Sun, possui habilidades ao ponto de se destacar.

Tal visão corroborou com a ideia de Bayliss (2016) de que o jogo profissional dentro do LoL acaba envolvendo seis fatores principais: os patrocinadores, a Riot Games, as ligas profissionais, organizadores e times, os jogadores e os sites de streaming. Das seis, três tratam especificamente dos *pros players*: os times, a *streaming* e as ligas. A LCS é trazida como torneio principal por Bayliss (2016) e Hinnant (2013), por ter sido a primeira liga oficial criada pela Riot Games. Ela, porém, representa somente uma região atualmente: a América do Norte (e, antigamente, dividia-se na porção europeia). Hoje, colocar a LCS como fator principal do cenário profissional seria centrá-lo na região norte-americana e europeia. Pode-se dizer, portanto, que as ligas das regiões, apresentadas anteriormente, representam esse cenário, visto que entrar nelas significa que o jogador virou profissional dentro da comunidade. Algo que evidenciou essa ideia foram os salários dados pelas ligas aos jogadores (HINNANT, 2013), ligando a noção do jogo ao trabalho, transformando o *game* em sustento. O jogador que entra em uma das ligas principais torna-se profissional dentro do universo do LoL, mostrando que, além de tornar o jogo seu meio de trabalho, é um especialista e possui conhecimento macro e micro do jogo (FERREIRA; MARCHI JÚNIOR, 2021). Ou seja, o cenário profissional, em respeito às competições, se dá principalmente pelas ligas regionais apresentadas anteriormente, o MSI e o Mundial.

Portanto, o LoL profissional conversa com as micro e macro-habilidades, ainda mais se pensando nos diferentes sistemas, personagens, nas atualizações quinzenais e nas mudanças de uma temporada para outra. O comando intelectual deve, assim, englobar todas essas partes, de modo a estar sempre se atualizando e conseguindo integrar todas essas informações. Um exemplo disso seria a fase de *picks e bans*, que representa o momento em que os jogadores, em conjunto ao treinador, necessitam escolher seus personagens para ganhar alguma vantagem na

partida. Considerando que cada *players* tem cerca de 50 segundos para escolher propriamente seu campeão, tem-se um intervalo mínimo aproximado de um minuto para tomar as decisões que impactarão o resto da partida.

Ao se falar de LoL profissional, porém, torna-se quase obrigatório citar a Coreia do Sul, pois a LCK é considerada uma das regiões mais expressivas desde seu lançamento. Por conta disso, o próximo subcapítulo focará na liga sul-coreana, de modo a investigar de modo mais minucioso seus feitos e conquistas.

4.4 “QUANDO VOCÊ TEM TALENTO, NÃO TEM ESSA HISTÓRIA DE ‘TIRO DE SORTE’”²⁸¹: ESTUDANDO A LCK

“Ao se pensar no Mundial, qual região se torna tópico da conversa quase sempre? Coreia. Especificamente, a Coreia do Sul, mas ela é geralmente conhecida somente como Coreia dentro do universo do jogo”²⁸² (QURESHI, 2020, tradução da autora).

Assim como coloca Howard (2018, p. 18), é impossível falar de *League of Legends* sem falar da Coreia do Sul devido à sua influência no nível profissional. Para entender tal fato, porém, é necessário compreender de que modo o LoL se desenvolveu no país até se tornar um dos jogos mais populares como é atualmente — o site Statista colocou o *game* como um dos mais jogados nos PC *bang* em 2021 (junto de Sudden Attack, FIFA online 4, PUBG e Overwatch) e, de acordo com o Seoulspace (2021), o LoL está entre os dez *e-Sports* mais populares do país²⁸³.

Sabe-se que os jogadores sul-coreanos podiam se aventurar em outros servidores de LoL antes do servidor propriamente sul-coreano — inclusive, os três melhores do *ranking* norte-americano em 2011 eram sul-coreanos (OH, 2011). O LoL no idioma coreano e a *Riot Korea*, a sede da Riot Games no país, só foram anunciados em setembro de 2011, em uma conferência realizada no *Grand Intercontinental Hotel*, localizado em Seoul, a capital (KIM, 2011).

²⁸¹ Fala do personagem Ezreal do jogo *League of Legends*.

²⁸² No original: “When you think about Worlds, which region springs to mind and topic of conversation almost every time? Korea. Specifically, South Korea, but generally known as just Korea in the realms of the video game.”

²⁸³ Importante citar que, após a confirmação da presença dos *e-Sports* no *Asian Games Hangzhou 2022* em 2020, o LoL está como um dos possíveis jogos entre as modalidades de PC. Mais informações disponíveis em: https://www.hangzhou2022.cn/En/competitions/sports/competitive/202204/t20220410_47302.shtml. Acesso em 20 abr. 2022.

A história se iniciou com a divulgação do servidor beta²⁸⁴ fechado, com a notícia da seleção dos *players* que poderiam participar entre dia 21 de outubro e 9 de novembro por meio de sorteio. Também, houve o evento de votação do nome do campeão que seria lançado em homenagem ao servidor sul-coreano, que ocorreu durante uma semana, também em outubro. Os jogadores selecionados para o beta ganharam as *skins* para o campeão Rammus (chamadas de Campeão Rammus e Rei Rammus); aos que votaram para o nome do campeão, vinte (20) foram selecionados por sorteio para receber uma camiseta oficial do LoL.

O teste beta iniciou no dia 25 de novembro de 2011. Por meio deste, foram verificadas diversas falhas dentro do *game*, como a própria jogabilidade, o sistema de vendas e de conexão. Durante esse período, foram realizadas muitas atualizações no jogo, buscando a correção de erros, todas registradas e publicadas no website de LoL sul-coreano.

Importante citar que, também em 2011, no dia 20 de novembro, foi implementada uma Lei de Proteção à Juventude na Coreia do Sul, artigo 23-3, em que crianças menores de 16 anos não poderiam jogar durante a madrugada (entre 0h e 6h). Isso foi frisado pela Riot Korea, pois, caso o jogador fosse desconectado no meio de uma partida por conta desta lei, ele levaria punições por abandonar a partida²⁸⁵. Desta forma, foi aplicado um sistema de desligamento no dia 19 de novembro para cumprir o horário noturno, em que o jogador alvo seria desconectado e não poderia *logar*²⁸⁶ durante o período.

O beta foi encerrado no dia 4 de dezembro e o servidor oficial lançado em 12 de dezembro de 2011 às quatro da tarde, criando-se oficialmente a sede da Riot Games no país. Em apenas doze horas de lançamento, houve cerca de 30 mil jogadores registrados. De acordo com Park (2011), o feito venceu as barreiras linguísticas e de Internet por ser um jogo estrangeiro localizado dentro de um país asiático. Importante citar que, de acordo com Ahn (2011), a Riot Games deu suporte aos jogadores com contas em outros servidores, permitindo a transferência gratuita para todas as contas criadas antes do lançamento do beta.

²⁸⁴ Servidor para testes.

²⁸⁵ A lei foi abolida dia 31 de dezembro de 2021, após dez anos de vigência (CHONHEE, 2022).

²⁸⁶ Fazer *login*, se conectar.

A Riot, também, anunciou vantagens para aqueles que jogassem o LoL em PC *bang premium* (PARK, 2011), os PC *bang* que tinham parceria com a Riot Games, entrando na lógica do IP *pricing* citado no capítulo anterior. Pelo LoL ser um jogo gratuito, porém, o PC *bang premium* se desenvolvia de forma diferenciada. Membros que jogassem dentro de salas de computador da franquia poderiam ter acesso aos 80 campeões disponíveis na época e aos que lançariam futuramente, além de um benefício de 20% de IP (o antigo dinheiro dentro do jogo, que se ganhava ao fim de partidas; hoje, o IP foi substituído pela essência azul) quando jogassem dentro dos espaços (AHN, 2011).

O lançamento do servidor no país foi algo ansiado pelos desenvolvedores — além do mais, foi na Coreia do Sul onde os *e-Sports*, especificamente o jogo *StarCraft*, desenvolveram-se de forma acentuada. De acordo Jin Oh da equipe da *Riot Games*, após o lançamento, “no sexto dia, nós ficamos no top 10 [dos jogos mais populares], e nós nos olhamos, pensando, ‘caramba, isso realmente aconteceu?’ e aí a próxima coisa que vemos, depois de três meses, [o LoL] é o jogo número um na Coreia” (LEAGUE OF LEGENDS: A ORIGEM, 2019). Em 2012, o *game* já estava em primeiro no *ranking* de horas jogadas nos PC *bang* (JEON, 2012). Tal popularidade manteve-se até hoje; de acordo com o website sul-coreano *GameMeca* (2022), o LoL é um dos jogos mais populares no país, seguido do jogo FIFA, de esporte, e *Playerunknown’s Battlegrounds* (PUBG)²⁸⁷, de tiro em primeira pessoa (FPS)²⁸⁸ — para tal constatação, o *website* considerou os acessos aos PC *bang*, os espectadores em *streams* e votos de usuários.

No dia 15 de dezembro, a campeã Ahri foi colocada à disposição dos jogadores de todo o mundo. O nome foi escolhido pelo servidor sul-coreano durante a votação citada anteriormente, que durou oito dias. Com 37% dos votos, o nome “Ari”, vindo do adjetivo *aridattapda*, que significa “amável”, foi o vencedor, sendo acrescentado um “h” para sua americanização²⁸⁹. A personagem é inspirada no mito coreano da *gumiho*, uma raposa que, depois de viver por mil anos, ganha nove caudas e o poder de se transformar no que quiser. Diz-se que a *gumiho* se transforma em

²⁸⁷ Jogo de *Battle Royale*, em que diversos jogadores, normalmente cem, em um mesmo mapa, precisam lutar um contra os outros e sobreviver. Quem permanecer vivo até o final, vence.

²⁸⁸ Tal informação pode ser acessada em <https://www.gamemeca.com/ranking.php>. Acesso em 22 fev. 2021.

²⁸⁹ Os outros nomes que estavam na votação eram: Danbi (32% dos votos); Chorong (10% dos votos); Ruri (8% dos votos); Nabi (7% dos votos) e Dasom (6% dos votos).

uma linda mulher que seduz os humanos e come seus corações, sendo representada como um ser maligno que carrega uma bola de energia que suga a energia vital dos humanos.

As características da *gumiho* podem ser vistas na Ahri em sua aparência (visto que ela é uma híbrida de mulher com raposa); também foram inscritas essas características nas suas habilidades, como por exemplo a orbe que ela carrega em suas mãos, representando a bola de energia citada. Há também sua *skill* chamada de “charme”, em que a personagem manda um beijo para seu inimigo, que paralisa seus movimentos e o faz caminhar em sua direção, simulando a lenda de que a *gumiho* precisa beijar um humano para roubar sua energia. Além disso, foi lançada junto da personagem a *skin Hanbok Ahri* (ou Ahri da Dinastia, em português), colocando a personagem em uma versão moderna da roupa tradicional coreana (*hanbok*).

FIGURA 50 – HANBOK AHRI



FONTE: League of Legends (sem data).

Na comemoração de um ano do lançamento do servidor, em 2012, a Riot Games lançou uma *skin* para o campeão Shaco, nomeada Shaco Goseong²⁹⁰ em

²⁹⁰ Em *hangul*: 샤코 고성.

português e *Masked Shaco*²⁹¹ em inglês (NERFPLZ, 2012). O nome original dado pelo servidor coreano, porém, é *Shimbaram Tar Shaco*²⁹², que pode ser traduzido como “Shaco Máscara do Vento Divino” (tradução da autora). Segundo os representantes da Riot Korea, a *skin* foi criada com base em um elemento cultural sul-coreano chamado de *talchum*²⁹³, que é uma dança coreana dramática em que os dançarinos estão mascarados²⁹⁴ (BAEK, 2012). Desta forma, Baek (2012) colocou que foram incorporados dentro da *skin* os elementos culturais: *buche* (o leque tradicional que Shaco leva em suas mãos), o padrão *taegeuk* na testa (significando o *yin-yang*²⁹⁵), máscara *hahoe*²⁹⁶ (máscara tradicional que é feita de madeira), sandálias de palha (chamadas de *shipshin*²⁹⁷) e *cheongsachorong*²⁹⁸ (uma lanterna tradicional coreana). De acordo com Park (2013), o dinheiro da venda das *skins* foi doado (um valor aproximado de 600 milhões de *won*, que daria, hoje, cerca de 2 milhões e 800 mil reais) para a Administração de Patrimônio Cultural da Coreia do Sul²⁹⁹.

²⁹¹ Em português: Shaco mascarado (tradução da autora).

²⁹² Em *hangul*: 신바람 탈 샤코.

²⁹³ Em *hangul*: 탈춤. Foi uma peça criada no período Joseon, com forte presença da sátira aos *yangban*. Segundo Hwang (2010), é uma performance teatrica com várias personagens dançando a uma música instrumental, usando máscaras com expressões exageradas que representam suas emoções. Mais informações estão disponíveis em: <https://namu.wiki/w/%ED%83%88%EC%B6%A4>. Acesso em: 03 mar. 2022.

²⁹⁴ Foi necessário realizar uma atualização na *skin* do personagem em 2013 por conta de reclamações do público sul-coreano, que disseram que os aspectos culturais, como a dança *talchum*, não estavam evidentes.

²⁹⁵ É uma filosofia chinesa que pode ser resumida na representação do positivo e do negativo. Esta dualidade é necessária para sua existência: um não pode existir sem o outro.

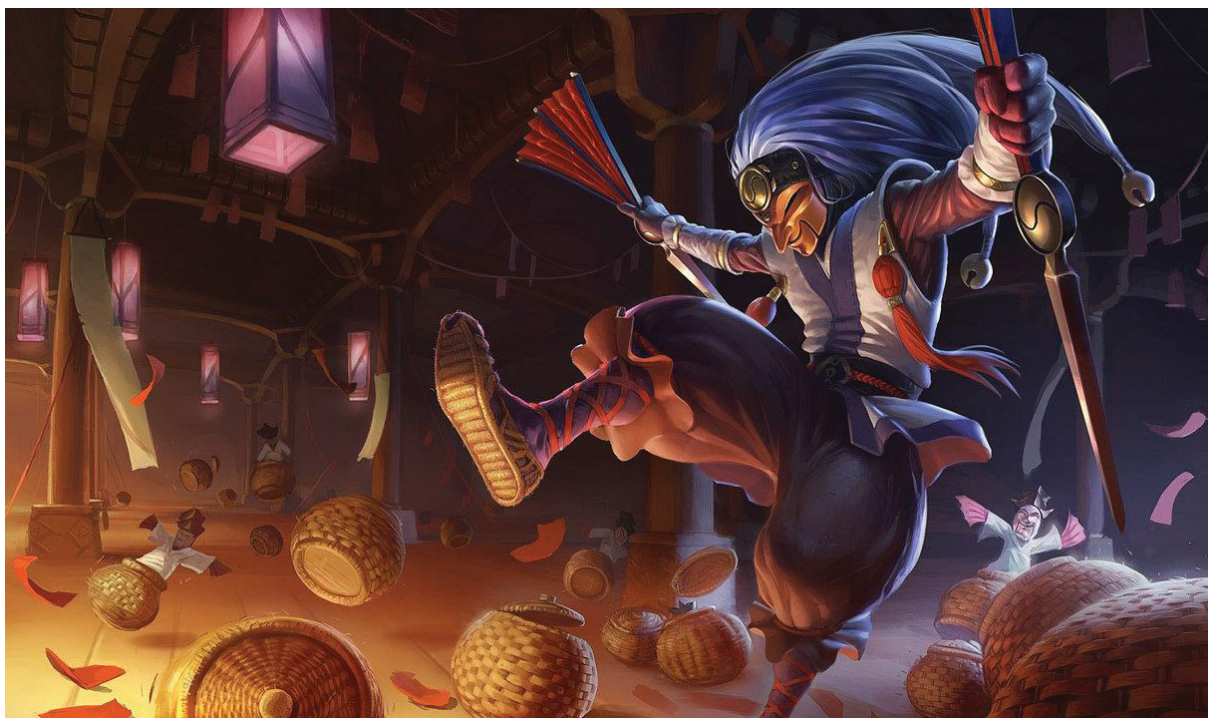
²⁹⁶ É uma máscara folclórica das vilas de Hahoe e de Byeongsan, originada na dinastia Koryo. Mais informações estão disponíveis em: <https://namu.wiki/w/%ED%95%98%ED%9A%8C%ED%83%88>. Acesso em: 03 mar. 2022.

²⁹⁷ São sandálias ou sapatos tradicionais coreanos feitos de palha. Mais informações estão disponíveis em: <https://namu.wiki/w/%EC%A7%9A%EC%8B%A0>. Acesso em 03 mar. 2022.

²⁹⁸ Era uma lanterna utilizada em banquetes da corte, com um suporte retangular em vermelho e azul. Mais informações estão disponíveis em: <https://namu.wiki/w/%EC%B2%AD%EC%82%AC%EC%B4%88%EB%A1%B1>. Acesso em: 03 mar. 2022.

²⁹⁹ A *Cultural Heritage Administration*, o site em inglês da Administração do Patrimônio Cultural da Coreia do Sul, está disponível em: <http://english.cha.go.kr/cha/idx/SubIndex.do?mn=EN>. Acesso em 03 mar. 2022.

FIGURA 51 – SHIMBARAM TAR SHACO



FONTE: League of Legends (sem data).

Desde então, a Riot Korea passou a recrutar jogadores para a Experiência de Patrimônio Cultural com o LoL, que consistiu em atividades visando experienciar e aprender sobre tradições e locais históricos da Coreia do Sul, como o palácio de Gyeongbokgung³⁰⁰, Changdeokgung³⁰¹ e Gyeongungung³⁰², da dinastia Joseon. Os jogadores deveriam aplicar uma inscrição para serem selecionados para uma atividade de aproximadamente 3 horas e 30 minutos (eram 30 *players* e, a partir de maio de 2014, passaram a ser 40 selecionados), atividade que ainda se mantém. Ambas as *skins* e a parceria com o Patrimônio Cultural mostram tentativas da Riot Games de adaptar seus produtos a uma cultura local.

Não demorou muito para que o cenário competitivo começasse a se desenvolver. Uma das primeiras competições de LoL promovidas pela própria Riot Games dentro do país foi o *PC Bang Tournament*, anunciado no dia 23 de dezembro de 2011, que aconteceu em Sillim-dong, uma divisão estatutária em Seoul colocada como o “*mecca*”³⁰³ dos *PC bang* coreanos”. A seleção dos representantes foi feita entre

³⁰⁰ Um dos principais palácios da dinastia Joseon, localizado ao norte de Seoul.

³⁰¹ Patrimônio cultural da dinastia Joseon localizado em Seoul.

³⁰² Palácio localizado em Seoul.

³⁰³ Termo para se referir a um lugar que é centro de alguma coisa.

26 e 30 de dezembro e 4 e 6 de janeiro de 2012, com a competição principal acontecendo no dia 7. A partir de 2012, o torneio passou a ser realizado quase todos os meses e, em 2013, tomou um formato semanal³⁰⁴. Percebe-se uma proximidade do desenvolvimento do cenário profissional com o do StarCraft, em que os torneios iniciaram dentro dos PC *bang*.

Em seguida, houve a criação da primeira liga oficial de LoL na Coreia do Sul que surgiu com o nome de *Azubu League of Legends The Champions Spring 2012*. Os jogos foram transmitidos na OnGameNet e na Nice Game TV. Vinte e quatro times participaram, buscando selecionar 16 destes, ocorrendo dentro do estádio de *e-Sports Yongsan e-Sports Stadium*, o estádio da ONG³⁰⁵, no l'Park Mall, em Seoul. A final aconteceu entre os times MiG Frost e o MiG Blaze, equipes irmãs patrocinadas pela Azubu, um antigo site de *streaming* (que também havia patrocinado o evento), com a última sendo campeã.

FIGURA 52 – LOGO DA *LEAGUE OF LEGENDS THE CHAMPIONS SPRING 2012*



FONTE: Riot Korea (2012).

No início de maio de 2012 foi anunciada a participação sul-coreana na segunda edição do Mundial, que seria transmitida pela Ongamenet, com a regra de que a equipe representante deveria ser sul-coreana, selecionada pelo sistema de pontuação da *The Champions Summer 2012*, a segunda temporada da *The Champions Spring* (também colocada pela Riot Korea como *League of Legends Korea Challenger Circuit SUMMER Qualification*). O evento aconteceu entre 16 de maio e 22 de junho, organizado pela Riot Korea, Ongamenet e a Nice Game TV. Importante citar que, por conta da KeSPA e da *OnGame.Net*, que mantem os monopólios de

³⁰⁴ Não se achou informações a respeito das competições de PC *bang* continuarem ainda em 2022 ou não. As notícias a respeito do torneio pararam de aparecer no website da LoL Korea em 2018.

³⁰⁵ O estádio foi fechado em 2016.

transmissão no país, a organização da liga sul-coreana é compartilhada entre essas instituições junto da *Riot Korea*³⁰⁶. Portanto, não é a *Riot Games* a responsável principal por administrá-la, nem transmitir os jogos.

Como o campeonato de 2011 não contou com nenhuma equipe sul-coreana, visto que ainda não existia um servidor no país, a aparição da Coreia do Sul aconteceu somente em 2012, com a Azubu Frost e a NaJin Sword como representantes. A NaJin Sword acabou sendo eliminada nas quartas de final ao enfrentar a Taipei Assassins, equipe de Taiwan, ficando no top 8. A Azubu Frost também enfrentou o time taiwanês na final, acabando por ficar com o segundo lugar, finalizando a primeira participação da Coreia no Mundial de LoL. É importante frisar que, de acordo com Howard (2018), os sul-coreanos já eram considerados favoritos nesta época.

Em 2013, três equipes sul-coreanas participaram: SK Telecom T1 (na época, SKT; hoje T1), NaJin Black Sword e Samsung Ozone. A Coreia do Sul foi a região, dentre as maiores regiões a conseguir mandar três equipes para o Mundial por vencer o All-Star Shanghai 2013 (*The League of Legends All-Star 2013*, ou LoL All-Star 2013). Este foi um evento que reuniu os 25 melhores jogadores do mundo (5 de cada região, sendo elas: América do Norte, Sudeste da Ásia, Europa, China e Coreia do Sul), que, escolhidos pelo público, se juntaram em uma equipe e representaram sua região (KERE, 2013). De acordo com a Riot Korea, os representantes sul-coreanos foram escolhidos entre 9 e 24 de abril de 2013, buscando a criação do “time dos sonhos”. Os jogadores escolhidos foram Ambition (*mid, player* da CJ ENTUS Blaze), shy (*top, player* da CJ ENTUS Frost), Pray (*bot, player* da NaJin Sword), MadLife (*sup, player* da CJ ENTUS Frost) e Insec (*jungler, player* da KT Rolster B).

Este ano também representou a primeira vez que a Coreia do Sul ganhou um Mundial, com a T1 levando o título, enquanto a NaJin dividiu o terceiro lugar com a equipe europeia Fnatic. A Samsung ficou no top 10, sem resultado expressivo por não conseguir sair da fase de grupos. Além disso, vale frisar que, para a *season 3*, os jogadores ainda precisavam de pontos de circuito por meio da ONG *Champions* e a Nice Game TV NBL — ou seja, a liga de LoL sul-coreana ainda não havia se estabelecido solidamente.

³⁰⁶ A *Riot* não ser totalmente responsável pelos torneios e eventos ocorre não só na Coreia do Sul, mas também na China (com a companhia Tencent) e em Taiwan (com a companhia Garena) (CALLEALTA, 2016).

O campeonato de 2013 foi importante, pois:

estabeleceu uma hierarquia que continua até hoje, com a Coreia reinando e a China em segundo. O torneio destacou a enorme discrepância de habilidades entre a Coreia, onde os esportes eletrônicos eram um passatempo nacional. Consequentemente, o mundo olhou para a Coreia em busca de pistas sobre como adotar treinadores, analistas, infraestrutura e outros elementos dos esportes tradicionais para preencher a lacuna. Mesmo dentro da Coreia, as mudanças no conceito de equipe e trabalho em equipe começaram a surgir [...] (LoL ESPORTS, 2016)³⁰⁷.

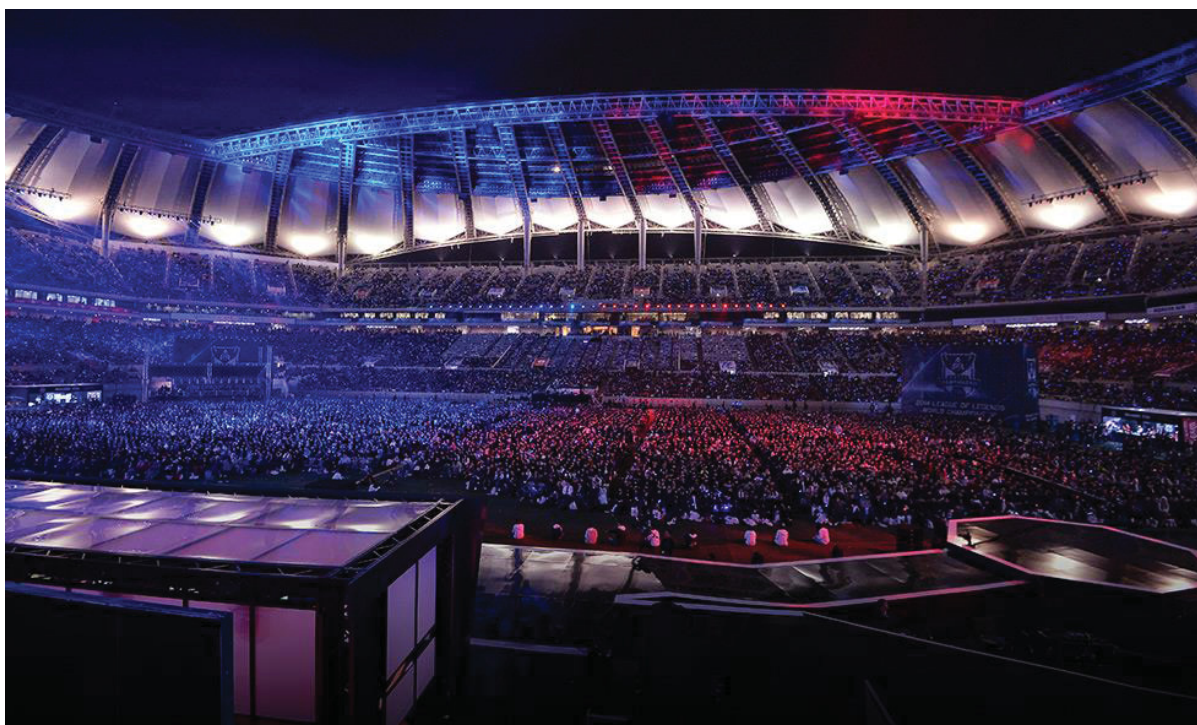
A partir desse momento, já se tinha a ideia de superioridade sul-coreana. Por exemplo, antes do Mundial de 2014, a própria Riot Korea já colocava em suas postagens que poucos podiam argumentar contra o fato da Coreia ser o país mais forte no mundo profissional de LoL. Outra afirmação interessante, colocada nas postagens especiais para o campeonato de 2014 na LoL Korea, foi a de que, entre 2012 e 2014, uma coisa não havia mudado: que os times sul-coreanos eram esperados a serem os vencedores. Ainda, se acrescentou que esse não era só o pensamento dos fãs coreanos, mas de todo o mundo. Isso foi justificado com a presença nas semifinais de LoL de 2012 e 2013, algo que nenhuma outra região havia conseguido até então. Ainda, afirmou-se que, embora antes a Coreia do Sul copiasse as estratégias de outras regiões, ela havia se consagrado como a líder em inovação de estratégias, visto que os outros times ao redor do mundo só desenvolviam as suas por conta dos times sul-coreanos, principalmente devido à migração de técnicos e jogadores.

Em 2014, a final do mundial aconteceu na Coreia do Sul, assistida por 40 mil pessoas dentro do Estádio *Sang-am* de Seoul (*Seoul World Cup Stadium*), somado a milhões de pessoas *on-line* — a imagem dos torcedores dentro do estádio se torna ainda mais simbólica ao pensarmos que este havia sido o estádio construído para a Copa do Mundo de 2002 no país. A temporada anterior havia contado com uma ênfase no jogo individual, mas 2014 veio com um foco em estratégias mecânicas e em time.

³⁰⁷ No original: “*The 2013 World Championship established a hierarchy that largely continues to this day, with Korea reigning and China second. The tournament spotlighted the massive skill discrepancy between Korea, where esports was a national pastime, and everyone else. Consequently, the world looked to Korea for clues on how to adopt coaches, analysts, infrastructure and other elements of traditional sports in order to close the gap. Even within Korea, changes to the concept of team and team work began brewing [...]*”.

Foi neste ano que as equipes sul-coreanas passaram a conduzir o cenário competitivo ainda em desenvolvimento.

FIGURA 53 – CAMPEONATO DE 2014 NA COREIA DO SUL



FONTE: LoL esports (2016).

Três equipes da Coreia do Sul participaram do evento principal em 2014: NaJin White Shield, Samsung Blue e Samsung White. O país novamente levou o primeiro lugar com a Samsung White. A NaJin ficou no top 8 e a Samsung Blue no top 4. Naquele ano, também, começaram as primeiras migrações de jogadores sul-coreanos para outras equipes, como para a *Star Horn Royal Club*, da China (com inSec e Zero) e a Team SoloMid (TSM) (com Lustboy), da América do Norte.

O ano de 2015 representou o surgimento do nome oficial da liga, a *League Champions Korea* (LCK). No Mundial, a Coreia do Sul ficou com o primeiro e segundo lugar, o que se repetiu em 2016 — e, em ambos os anos, a vitória foi da SK Telecom T1. Importante parafrasear uma frase dentro do artigo de Kim (2016, não paginado), ao dizer que alguns fãs ficaram desapontados por ver, novamente, dois times da Coreia do Sul na final, ao contrário de ver um time de um hemisfério diferente, algo que acentuou a ideia de que “os sul-coreanos eram melhores no LoL”. Por conta da

vitória no ano seguinte, em 2017, essa ideia foi ainda mais afirmada dentro da comunidade.

Quando a soberania estava praticamente estabelecida, porém, o ciclo foi quebrado em 2018, após cinco anos. A Invictus Gaming, equipe chinesa, levou o troféu para casa, algo que se repetiu em 2019 com a vitória da FunPlus Phoenix, ao mesmo tempo em que nenhuma equipe coreana chegou às semifinais. Li (2019, não paginado), para a DOT ESPORTS, colocou uma frase interessante no título de seu artigo: “O reinado da Coreia sobre o *League of Legends* está acabado”³⁰⁸. Segundo o autor, houve uma mudança no cenário dos *e-Sports*, pois “isso não é como os dias de *StarCraft*, quando os coreanos foram reis por quase uma década. *E-Sports* não são mais regionais”. Outro ponto interessante que foi abordado por Li (2019) foi que, a partir daquele momento, o que definiria se um time era bom ou não, era *como eles jogavam* e não de *onde vinham* seus jogadores.

Uma das razões colocadas para essa quebra foi a discrepância entre os jogadores veteranos e os mais novos, o que fez com que os antigos talentos da LCK caíssem ao enfrentar os novos, além das mudanças feitas nas outras regiões (RAND, 2019). A Coreia do Sul foi fonte de times de alta qualidade desde que entrou no cenário competitivo, e passou a necessitar procurar um formato de jogo mais agressivo, que buscasse vantagem no início do jogo, mantendo-a pelo resto da partida. O ano de 2018 foi marcado como o ano que a China alcançou a Coreia e “fechou a lacuna”.

Embora tenha representado uma quebra, 2018 mostrou a grande espetacularização do *League of Legends* na Coreia do Sul, com a final do mundial acontecendo no estádio Munhak, em Incheon, com uma audiência aproximada de 22 mil pessoas presencialmente mesmo sem equipes sul-coreanas (OLIVEIRA, 2018) — o Munhak também havia sido inaugurado para a Copa do Mundo de Futebol Masculino de 2002. A cerimônia de abertura contou com a apresentação de The World Alive, cantando a música tema do Mundial, *Rise*, e com participação de Bobby, integrante do grupo de k-pop iKon. Além disso, um dos grandes sucessos do Mundial de 2018 foi o lançamento do grupo K/DA, um grupo de K-pop virtual, composto pelas personagens Ahri, Akali, Evelynn e Kai'sa, com a Ahri e a Akali sendo dubladas pela

³⁰⁸ No original: “*Korea's reign over League of Legends is over*”.

Miyeon e a Soyeon, integrantes do grupo de K-pop feminino (G)I-dle. O videoclipe da música POP/STARS chegou a 500 milhões de visualizações no Youtube, o que resultou em um mini álbum lançado em 2020 com mais cinco músicas. Mostra-se, assim, uma espetacularização e mercantilização, visto que cada personagem ganhou *skins* exclusivas de K/DA, que podiam ser compradas dentro do jogo.

FIGURA 54 – CAMPEONATO DE 2018 NA COREIA DO SUL



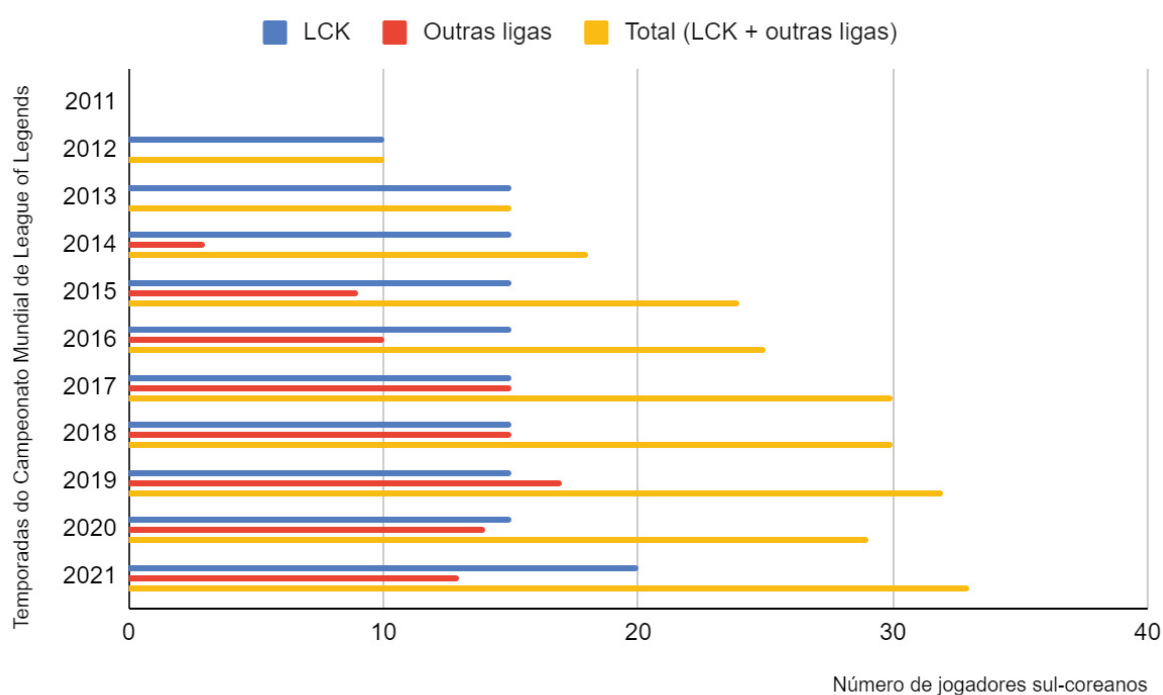
FONTE: Oliveira (2018)³⁰⁹.

A afirmação da “lacuna fechada” foi contrariada com a vitória da Coreia do Sul em 2020 com a Damwon Gaming (DWG), considerada time favorito daquela temporada. A Damwon foi a responsável por levar a LCK de volta à final do *Worlds*, algo que havia entrado em hiato desde 2018. Com um estilo dinâmico e agressivo, a DWG foi colocada como “o único time capaz de desbancar os chineses” (LAGE, 2020, não paginado). Apesar de 2021 ter finalizado com uma vitória chinesa, a participação sul-coreana ainda foi assídua, e talvez a melhor em onze anos de campeonato, com três equipes do país ficando no top 4 do Mundial, com a Damwon em segundo lugar, e a T1 e a Gen.g dividindo o terceiro, além da Hanhwa no top 8.

³⁰⁹ Figura disponível em: <https://www.torredevigilancia.com/numeros-records-do-campeonato-mundial-de-lol/>. Acesso em 06 abr. 2022.

De acordo com Howard (2018), nenhuma outra região afeta o cenário profissional de LoL como a Coreia do Sul. Seus jogadores não só têm sucesso localmente, mas expandem sua influência em um nível internacional por meio da vitória de campeonatos e com contratos com times do exterior. Percebe-se que a migração começou após a vitória da T1 em 2013 quando, no ano seguinte, a Star Horn Royal da China e a TSM da América do Norte contrataram os primeiros jogadores. Após a vitória em 2014 da Samsung Galaxy, a contratação passou a ser em massa, principalmente na China, ao ponto de, em 2019, o número de jogadores sul-coreanos em equipe estrangeiras ultrapassar o número de jogadores sul-coreanos dentro das equipes da LCK.

GRÁFICO 1 – NÚMERO DE JOGADORES SUL-COREANOS PARTICIPANTES DE MUNDIAIS



FONTE: A autora (2022).

Traz-se dois dados interessantes ao analisar o gráfico acima: primeiro, que após 2012, a Coreia do Sul garantiu em todos os anos três participantes no Mundial, algo que só é possível para as regiões maiores — ou seja, desde 2013 a LCK é

considerada como uma das melhores regiões do LoL³¹⁰. Com a vitória em 2020 pela DWG, e as equipes da VCS não podendo competir, a região foi garantida uma vaga a mais, podendo enviar quatro equipes em 2021. Além disso, as equipes chinesas que ganharam em 2018 (Invictus Gaming [IG]), 2019 (FunPlus Phoenix [FPX]) e 2021 (Edward Gaming [EG]) tinham jogadores sul-coreanos quando conseguiram a taça — a IG possuía dois, ThreShy no *top* e Rookie no *mid*; a FPX possuía dois, Gimgoom no *top* e Doinb no *mid*; e a EDG possuía dois, Scout no *mid* e Viper como ADC³¹¹.

Inclusive, em 2014, a Riot Korea fez uma postagem a respeito da região chinesa, ao falar dos times da qualificatória regional da LPL, narrando o fato de que os times chineses haviam falhado em conseguir as vitórias contra a Coreia do Sul no IEM World Championship e no 2014 All-Stars Paris, na primeira divisão do ano. Ao falar da segunda divisão, porém, o termo “alcançar a Coreia do Sul” é utilizado, ao falar do alto nível de estratégias por conta dos métodos utilizados, como a contratação de treinadores e de jogadores.

Mush, em 2021, dissertou acerca de uma especulação: embora os jogadores sejam importados para a China, os treinadores, não. Na realidade, grande parte dos *coaches* dos times da LPL são de Taiwan. Com tal afirmação, Mush questionou se isso não se daria por conta da “bolha” na qual a LCK se encontra, em que há muita resistência à mudança, como se o jogo dentro do país se desenvolvesse de forma separada dos outros. O único jogador importado de fora da Coreia do Sul foi Jakob “YamatoCannon” Mebdi, sueco que jogou apenas uma temporada para a SANDBOX Gaming em 2020. Talvez, a quebra de vitórias da LCK tenha sido justamente por isso — então, “já não seria hora para esse isolamento chegar ao fim?” (MUSH, 2021, não paginado). Ainda, Mush finalizou falando: “corra alguns riscos, LCK; você pode ter o melhor time do mundo no tempo certo, mas você já não é a melhor região de LoL do mundo”.

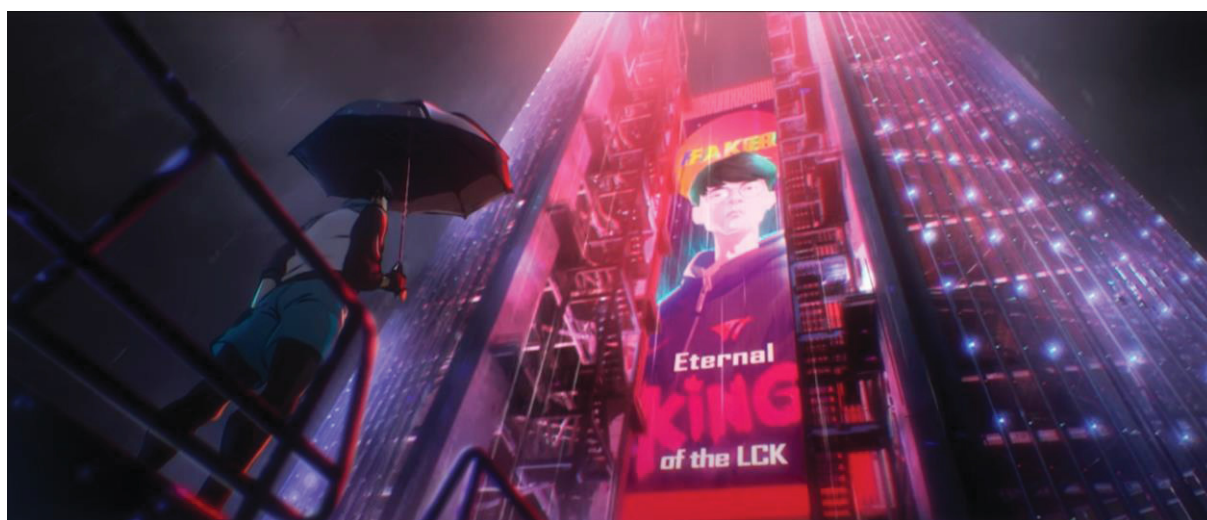
Li (2019) discutiu a ideia de que a dominância no *Worlds* pela Coreia do Sul veio do desempenho da T1, que possui três vitórias em Mundial, sendo o time com maior número de vitórias de todas as regiões e o único em todo o mundo a conseguir

³¹⁰ O Brasil, por exemplo, por não ser considerado uma das regiões *major*, precisa mandar sua equipe (um único time escolhido pelo CBLol) para a *play-in*. A Coreia do Sul em 2021 pôde enviar três equipes para o campeonato principal e uma para a *play-in*.

³¹¹ Por conta dessa grande migração, foi criada uma regra dentro das ligas de que só poderiam ter, no máximo, dois jogadores de outras regiões dentro dos times.

tal feito. De acordo com Qureshi (2020), grande parte do sucesso sul-coreano foi atribuído ao Lee “Faker” Sang-hyeok, *mid laner* que se tornou popular em 2013, considerado o melhor jogador de LoL, e com o apelido de “rei demônio imortal”³¹². Faker é colocado em alguns artigos da internet como “o Michael Jordan de seu esporte”, conforme cita Smith (2015) para a Tech Insider. Faker foi tão importante para o cenário que, desde 2013, referências ao jogador são colocadas em diversos vídeos de promoção do jogo³¹³.

FIGURA 55 – BURN IT ALL DOWN



FONTE: Captura de tela de League of Legends (2021)³¹⁴.

LEGENDA: A imagem mostra ShowMaker, midlaner da DAMWON, equipe vencedora do Mundial de 2020, encarando uma imagem com a foto de Faker, com a legenda “eternal king of the LCK” (o eterno rei da LCK).

O legado mundial de Faker tem suas raízes em um jogo de 2013, entre a equipe KT Bullets, equipe da empresa KT, e a SKT T1, equipe da empresa SK Telecom T1 da qual Faker ainda faz parte até os dias atuais. Mesmo com expressiva

³¹² No original: *unkillable demon king*.

³¹³ Em Ignite, música de 2016, Faker aparece sentado em um trono em frente à Summoner's Cup (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zasx9hjo4WY>). Em Rise, música de 2018, Faker, aparece representando o personagem Ryze, como um “chefão” que o personagem principal do clipe deveria enfrentar (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fB8TyLTD7EE0>). Em Phoenix, música de 2019, Faker aparece junto de Caps e Rookie, representando a campeã do *game* Karma, com quem teve uma derrota marcante na carreira (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i1IKnWDcwaA>). Em Take over, música de 2020, Faker aparece como o “mentor” do personagem principal da história, que busca a vitória (disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KbNL9ZyB49c>). Acessos em 20 abr. 2022.

³¹⁴ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Z6CHi0ln3s>. Acesso em 06 abr. 2022.

vantagem por conta do número de torres derrubadas (6 da T1 e 2 da KT), eliminações (19 da T1 contra 9 da KT) e ouro (53.8 mil para a T1 contra 40.5 mil para a KT), o feito, registrado no *youtube* em um vídeo de menos de 2 minutos intitulado “*Things That Faker Does: Win Impossible Fight*”³¹⁵³¹⁶, continua impressionante, pois o campeão de Faker se encontrava em desvantagem. Por isso foi tão icônico, visto que Faker conseguiu eliminar “com menos da metade da vida, o melhor jogador da equipe adversária, que possuía sua barra de HP (*health points*) cheia, feito este que trouxe a emoção não só dos espectadores como dos narradores, com gritos de ‘*Faker, what was that?*’³¹⁷” (FERREIRA, 2021, p. 57)³¹⁸.

Atualmente, o cenário sul-coreano é composto por diferentes nomes e faces, lembrados pelos espectadores, virando celebridades dentro do mundo dos esportes eletrônicos. Parece natural que falemos de como os atletas de esportes se assemelham aos heróis aos olhos do espectador. Assim como discutido por Gumbrecht (2005):

Nem sempre é preciso ser objetivamente o melhor de todos os tempos ou o maior do mundo para que o esporte transfigure seus heróis aos olhos dos espectadores apaixonados. Para viciar no esporte, basta uma distância entre o atleta e o espectador — uma distância grande o suficiente para fazer o espectador acreditar que seus heróis vivem em outro mundo. É assim que os atletas se transformam em objetos de admiração e desejo (p. 15-16).

Faker, junto de nomes como Ruler (Gen.g), ShowMaker (DWG KIA), Canna (T1), Bang (Afreeca Freecs), Khan (DWG KIA), Teddy (T1), etc., ganham significados diferentes, conforme adentram o vocabulário dos espectadores que, mesmo não sabendo coreano, acompanham estes *players*. A influência de atores como Faker dentro do cenário é tão grande que, quando surge um novo talento em outras regiões, como Caps (G2 – LEC), Kami (paiN Gaming – CBLOL) e dentro da própria LCK, com Showmaker (DWG KIA – LCK), estes ganham apelidos de “novo Faker”. Embora atualmente já existam jogadores que ultrapassem suas habilidades, ele ainda é objeto

³¹⁵ Em português: “coisas que o Faker faz: vencer batalha impossível” (tradução da autora).

³¹⁶ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o8vGaC4OZIs>. Acesso em: 06 abr. 2022.

³¹⁷ Em português: “Faker, o que foi isso?”

³¹⁸ Outro feito de Faker foi realizado no ano de 2022 quando, junto da T1, ganhou 20 jogos seguidos na LCK, saindo como “campeões invictos” ao conseguir a vaga para o MSI (a T1 perdeu apenas uma partida contra a Gen.G na final da liga, mas teve a vitória por 3 a 1).

de admiração da comunidade, com um legado único, tornando-se parte da memória-popular, uma figura mundializada.

Outra razão para o sucesso coreano foi a adoção em larga escala do patrocínio de grandes corporações desde a época do StarCraft. O país conta com o envolvimento da Samsung, SK Telecom, KT Rolster, por exemplo, investindo em times e ligas, o que trouxe uma base sólida para os *e-Sports* (HOWARD, 2018). Das dez equipes presentes atualmente na LCK, oito são propriedades de grandes empresas. A T1, por exemplo, pertence à SK Telecom, uma subsidiária da SK group, fundada em 1953 por Chey John-hyun. A SK Telecom é o maior serviço de telefonia móvel sem fio do país (GOETOMO, 2016). Assim, temos: Nongshim Red Force, propriedade da Nongshim³¹⁹; KT Rolster, propriedade da KT Corporation³²⁰; Liiv Sandbox, propriedade da Sandbox Network; FrediT brion, propriedade da Fredit Food³²¹; Hanhwa Life eSports, propriedade da Hanhwa Life Insurance Co.³²²; e a Kwangdong Freecs, propriedade da AfreecaTV Co³²³.

Percebe-se, portanto, a presença de grandes corporações que visam o investimento nas equipes de LoL, o que poderia ajudar a explicar o grande sucesso da região. Além disso, sabe-se que a China sempre esteve logo atrás de Coreia do Sul nos campeonatos, e que as vitórias da LPL nos mundiais de 2018, 2019 e 2021 representam uma quebra e perda da influência sul-coreana — ou, ainda, o resultado de uma globalização das táticas e jogadores sul-coreanos em contato com os chineses. Mesmo assim, a região continua como uma das favoritas e, mesmo não conseguindo o título de campeões mundiais, ainda se estabelece como uma das mais fortes e mais presentes regiões dentro do *League of Legends* profissional.

³¹⁹ Conglomerado que atua no ramo alimentício.

³²⁰ Empresa que presta serviço de telefonia e telecomunicação.

³²¹ Empresa que atua no ramo alimentício.

³²² Companhia de seguro de vida.

³²³ Um serviço de armazenamento e *streaming* de vídeos sul-coreano.

5 “IT’S JUST A GAME”³²⁴: OS E-SPORTS ATRAVÉS DAS LENTES DA GLOBALIZAÇÃO, DA MUNDIALIZAÇÃO E DO ESPORTE

É dificultoso e, de certa forma, impossível falar sobre esporte e cultura no século XXI sem abordar a globalização. O surgimento desse conceito e seus desdobramentos foram polêmicos, gerando um grande *alvoroço* nas disciplinas que se dedicam aos estudos sociais e, especificamente, ao estudo da cultura. Já no esporte, aproximações podem ser vistas como nos estudos de Betti (1998), embora ainda se tenha certa resistência para se falar de um esporte contemporâneo. No âmbito cultural, isto se deu a uma tendência de associar globalização à homogeneização do mundo, com a extinção das culturas locais — Ianni (1993), por exemplo, argumentou que a cultura internacional-popular destruiria as culturas nacional-populares. O que se vê, porém, é uma coexistência e até uma interdependência, de uma cultura local influenciada pela cultura mundializada, e de uma cultura mundializada influenciada pela cultura local (ORTIZ, 1994).

Além disso, há a associação do capitalismo à globalização, colocando-o como sua característica principal. Não se pode negar seu papel como modo de produção dominante que tem sua germinação nos séculos XII e XIII com a queda do sistema feudal, na criação de uma rede de comércio, o estabelecimento das transnacionais e na interdependência econômica entre os países nos tempos atuais. Parece inglório, porém, restringir tal fenômeno somente à questão do capitalismo, ainda mais ao se observar, no cenário atual global, as consequências da globalização: a disseminação do idioma inglês no vocabulário de diversos países — exemplificado, por exemplo, no cotidiano do brasileiro, podendo ser visto em uma conversa do dia-a-dia entre uma mãe e filha, ao que a mais velha pede ajuda para “*logar no facebook*”, ou em jogos eletrônicos, ao ponto de que “a *wave* ‘tá boa pra *farmar*... melhor o *jungle gankar top* que é gg³²⁵” torna-se uma comunicação aceitável e, na realidade, necessária para se adentrar na comunidade de LoL; a disseminação dos *animes* e mangás japoneses,

³²⁴ Em português: “é só um jogo” (tradução da autora). Referência ao vídeo *Our Game* de League of Legends. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j5QahFFHv0I>. Acesso em 26 abr. 2022.

³²⁵ De forma “traduzida”, seria dizer que a onda de *minions* está em um local favorável para ser eliminada (o campeão que o faz está sem risco algum, por exemplo), por isso o *jungler*, o membro da equipe que circula pelo mapa, deve ajudar a rota do topo, o que garantiria a vitória.

junto de vocábulos do idioma japonês (*sensei*³²⁶, *senpai*³²⁷, os sufixos *chan*, *kun*, *san*³²⁸), que já foram considerados longínquos — aqui, pode-se acrescentar os *doramas*, as novelas asiáticas, amplamente difundidas com o auxílio de plataformas de *streaming* de séries e filmes como a Netflix, Prime, HBO, entre outros, que englobam as produções japonesas, coreanas, chinesas, taiwanesas etc.³²⁹; os milhares de fãs brasileiros nas ruas de São Paulo aguardando o início do concerto da banda de pop sul-coreana BTS e, fora do mundo, ingressos esgotados (cerca de 60 mil) do mesmo grupo no estádio de Wembley, na Inglaterra, em 2019; ou, também, o simples fato de se encontrar, de forma facilitada, um MC Donald's para se comer *fast food* a praticamente qualquer hora do dia. Portanto, apoiando-se em Ianni (1993), Ortiz (1994) e Betti (1998), pode-se afirmar que a globalização também afeta os âmbitos políticos, sociais e culturais.

O esporte e a cultura, portanto, não podem ser mais analisados, ao menos em contextos atuais, sem levar em conta esse processo. Dentro disso, podemos falar dos *e-Sports* e os jogos eletrônicos no geral. Já parece inevitável, como em um romance de Shakespeare, a questão (famosa) do *ser ou não ser*: **os e-Sports são ou não são esportes?** Desta forma, principalmente para se abordar a relação da globalização com o dito esporte espetacularizado, os *e-Sports* serão trabalhados neste capítulo por meio da passagem do jogo-esporte, investigando, assim, sua profissionalização, e colocando-o, também, entre as lentes globalizadas — ainda mais que, ao contrário do esporte e da cultura, os *e-Sports* já surgem no contexto mundializado.

Nesse cenário, surge o conceito da *Korean wave*, a “onda coreana”, chamada de *hallyu*. Também conhecida como *hanryu*, vindo de *han* (Coreia) e *ryu* (onda), se refere à expansão dos produtos culturais sul-coreanos pelo mundo, incluindo filmes, séries, música (como o k-pop) e mídia como os jogos digitais e a cultura digital. Neste último, pode-se falar dos *e-Sports*, que atraíram diversos *players* fora da Coreia do Sul. Ou seja, o próprio jogo *League of Legends* entra na lógica globalizada e, também,

³²⁶ Em português: professora ou professor.

³²⁷ Sufixo utilizado para pessoas que estão a mais tempo em certo ofício (podendo ser traduzido como *veterano*).

³²⁸ Sufixos que demonstram grau de intimidade.

³²⁹ Um exemplo é a série *Squid Game*, que foi um sucesso em 100 diferentes países. Mais informações sem: <https://istoe.com.br/serie-sul-coreana-squid-game-da-netflix-e-sucesso-mundial/>. Acesso em 26 abr. 2022.

no fenômeno da onda, que será analisado com mais detalhes (JIN, 2010; JOO, 2012; JIN, 2021).

Objetiva-se, portanto, neste capítulo, compreender o conceito e as características da globalização, adentrando no conceito de cultura, identidade e de mundialização da cultura (IANNI, 1993; ORTIZ, 1994; BETTI, 1998; CASTELLS, 2010b). Desta forma, o esporte será analisado por meio de tais fenômenos e, junto dele, os *e-Sports*, com a aproximação do jogo eletrônico ao próprio esporte dito “tradicional”, compreendendo-o através da esportivização, profissionalização e espetacularização, e da passagem jogo-esporte (HUIZINGA, 1938; CALLOIS, 1958). Pela relação importante entre esporte-espetáculo e televisão (e, hoje, a *streaming*), e pela difusão da globalização por meio das tecnologias de informação e comunicação, a Era da Informação por Castells (2010a) será também abordada, apoiando-se em Taylor (2018) e Jenkins (2006). Por fim, tais considerações serão relacionadas ao *hallyu* (JIN, 2021) de forma a entender o fenômeno *e-Sportivo*.

5.1 GLOBALIZAÇÃO, MUNDIALIZAÇÃO E CULTURA: APRESENTAÇÃO DE CONCEITOS E PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES AO FENÔMENO “E-SPORTIVO”

O termo globalização surge quase que de forma natural ao se abordar processos contemporâneos, ainda mais quando seus desdobramentos se traduzem no dia a dia, por meio do vestuário, da alimentação e da forma como se vive no geral. Antes de focar no fenômeno propriamente dito, deve-se distingui-lo, primeiramente, da internacionalização — além do mais, ambos são parecidos, porém diferentes (com a difusão da globalização, diversos termos passaram a surgir para se referir à diferentes partes da globalização, como a própria mundialização que será vista a seguir).

Ortiz (1994) trouxe o conceito de Dicken (1992) para a discussão: a internacionalização seria a extensão geográfica das atividades econômicas através das fronteiras nacionais; já a globalização seria uma forma muito mais avançada e complexa da internacionalização, implicando em um grau de integração funcional entre as atividades econômicas. Segundo Ortiz (1994, p. 16), isso se aplica “à produção, distribuição e consumo de bens e de serviços, que são organizados através de uma estratégia mundial, focada em um mercado mundial”. A globalização seria,

então, uma nova fase de expansão do capitalismo, em que a reprodução ampliada do capital e o desenvolvimento das forças produtivas e das relações de produção passam a se efetuar no âmbito global (IANNI, 1993).

Na esfera econômica, pode-se vê-la traduzida nas empresas, antigamente locais, transformando-se em transnacionais (o termo multinacional já não engloba todo seu significado), e perdendo suas nacionalidades. A sede é em um país, mas o chefe tem uma nacionalidade diferente, e os empregados são de diferentes partes do mundo, com diferentes idiomas maternos, mas acabam se comunicando geralmente em inglês. Nisso, tem-se o papel dos Estados Unidos como grande centro de exportação cultural principalmente no século XX: filmes, músicas, moda, comida, entre outros, são levados para diferentes campos do globo, o que reafirmou a soberania norte-americana, auxiliados pela difusão da televisão.

Podemos definir tais exemplos como a mudança gerada no campo de produção, também resultado da globalização. As estratégias globais passaram a não focar tanto na produção em massa, produzindo o que Ortiz chamou de *customized products* (produtos customizados). De fato, dentro dos próprios exemplos da globalização, como o Mc Donalds, produto deste processo, tem-se as vendas customizadas. A exemplo, a parceria entre essa rede de alimentos e o grupo de k-pop BTS em 2021 trouxe ao Brasil três sabores de molhos exclusivos da Coreia do Sul por tempo limitado³³⁰. Em diferentes partes do globo, pode-se ver diferentes produtos de uma mesma rede alimentícia adequando-se aos aspectos culturais locais. Por isso a importância de se compreender a globalização para além da internacionalização das trocas econômicas, tecnológicas, de produtos e conhecimento: a globalização possui, segundo Ortiz, uma complexidade muito maior, que resulta no surgimento de um *mercado mundial*.

O aspecto da alimentação se torna algo interessante, e até crucial, para análise, visto que a maneira de se tratar os alimentos reflete a estrutura e estabilidade de uma cultura. Conforme afirmou Ortiz (2000, p. 89), “a alimentação constitui em muitos casos uma forma de preservação dos costumes, ela expressa o grau de enraizamento das tradições, contrapondo-se às mudanças que afetam outras dimensões da dinâmica coletiva”. O autor comparou a alimentação à língua: ambos

³³⁰ Mais informações em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/delicia-de-conta/mc-donalds-bts/>. Acesso em 26 abr. 2022.

se tornam locais onde as disponibilidades culturais se articulam. Em japonês, por exemplo, a palavra **gohan**, “arroz cozido”, é frequentemente utilizada como sinônimo de “refeição”: “a aproximação nos sugere que a noção de comida de alguma maneira se confunde com a de comer arroz” (ORTIZ, 2000, p. 89). Isso também ocorre no coreano, em que **bap**, significando “arroz” ou “refeição”, adquire a mesma dicotomia, e faz-nos voltar ao surgimento dos primeiros povos na península coreana, e da importância do arroz para seu estabelecimento.

As sociedades não são estáticas, visto que são colocadas na presença uma das outras. Certos elementos, portanto, “viajam para fora” de territórios e são incorporados, ou difundidos (espalham-se), em outras tradições — conteúdos culturais passados de uma geração para outra dentro de uma mesma população. Esse, talvez, seja um dos elementos básicos da globalização: as sociedades já não se desenvolvem separadas uma das outras e, sim, influenciam, de forma direta ou indireta, umas às outras. Em relação à alimentação, quando se analisa os pratos ditos *de fora*, percebe-se que eles “se adaptam ao paladar local, sendo ‘sincretizados’ segundo as regras culinárias vigentes” (ORTIZ, 1994, p. 78). O *sushi*, ao vir do Japão, passa a adquirir outros formatos: sua versão frita ou os chamados “*sushis* doces” são formas de adaptações ao paladar brasileiro. Como fala Ortiz, a Pizza Hut já não tem nada de italiano. Ainda, no Brasil, vemos os diferentes sabores de pizza: barreado, estrogonofe, abacaxi com lombo, entre outros, que dificilmente serão encontrados fora das terras tupiniquins. Ortiz (1994) colocou a modernidade como mobilidade, penetrando as reformas urbanas, os meios de transporte, a moda e os hábitos recônditos. O século XX trouxe consigo a diversificação dos produtos e a passagem da cozinha tradicional para a cozinha industrial. A relação entre lugar e alimento foi rompida; a comida industrial passou a não ter vínculos territoriais, fazendo com que os pratos tradicionais perdessem parte de sua singularidade — mas não deixassem de existir.

Trazendo essa interpretação para os jogos eletrônicos e para o LoL, podemos pensar no surgimento de servidores específicos para cada região. O servidor não está somente relacionado ao *ping*, a latência de rede, e sim à criação de uma comunidade por meio da tradução do jogo ao idioma local. Isso não é só visto na *interface*, mas nos próprios campeões, que ganham falas às vezes específicas, buscando atingir a comunidade do servidor. Como exemplo, tem-se no CBLol o *player* BrTT, que possui quatro títulos nesse campeonato, considerado um dos jogadores mais populares no

Brasil. Durante uma *live*, o jogador acabou dizendo “respeita o rato!” ao jogar com o campeão Twitch (um rato), frase que foi colocada em uma das falas do próprio Twitch (junto do sotaque carioca de BrTT)³³¹.

Ianni (1993) trouxe sete características presentes na globalização. A primeira seria a (i) Revolução Informática, que produziu uma capacidade de formar e informar, induzir e seduzir. O final do século XX, e aqui falamos dos anos 1970 aos anos 1990, correspondeu a um período em que a cultura material, por meio de novos mecanismos tecnológicos, passou a se organizar em torno das TIC. “Esse é [...] no mínimo, um evento histórico da mesma importância da Revolução Industrial do século XVIII, induzindo um padrão de descontinuidade nas bases materiais da economia, sociedade e cultura”, caracterizado pela penetração em todos os domínios da atividade humana e a aplicação dos conhecimentos e informações para a geração de novos conhecimentos e dispositivos para gerar informação — um ciclo de realimentação cumulativo. As TIC tiveram para esta Revolução o mesmo impacto das novas fontes de energia para as Revoluções Industriais passadas, sendo, assim, centrais (CASTELLS, 2010a, p.88). Essas novas tecnologias se caracterizaram pela difusão em “velocidade da luz” pelo globo. Para Castells, foi exatamente esse o atributo principal desta revolução: sua rapidez, resultando na conexão do mundo por meio das TIC. O que não se pode deixar de considerar é que a inovação tecnológica:

[...] não é uma ocorrência isolada. Ela reflete um determinado estágio de conhecimento; um ambiente institucional e industrial específico; uma certa disponibilidade de talentos para definir um problema técnico e resolvê-lo; uma mentalidade econômica para dar a essa aplicação uma boa relação custo/benefício; e uma rede de fabricantes e usuários capazes de comunicar suas experiências de modo cumulativo e aprender usando e fazendo. As elites aprendem fazendo e com isso modificam as aplicações da tecnologia, enquanto a maior parte das pessoas aprende usando e, assim, permanecem dentro dos limites do pacote da tecnologia (CASTELLS, 2010a, p. 92).

Castells (2010a, p. 88–89) descreveu três estágios para o uso das TIC: (i) a automação de tarefas, (ii) as experiências de usos e (iii) a reconfiguração das aplicações. Os dois primeiros, segundo o autor, foram baseados em se “aprender usando”, enquanto o terceiro se baseou na reconfiguração das redes e na descoberta de novas aplicações, colocando a mente humana como força direta de produção. Isso

³³¹ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OXK4Vw7uHqs>. Acesso em: 26 abr. 2022.

se exemplificou na Internet, quando houve o controle da tecnologia pelos usuários: “há, por conseguinte, uma relação muito próxima entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura da sociedade) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas)” (CASTELLS, 2010a, p. 89).

As principais descobertas da tecnologia de informação e comunicação se deram após a segunda guerra mundial, durante o período da Guerra Fria. Embora tenha-se tido descobertas anteriores, com os computadores nascendo em 1946 na Filadélfia, além de ferramentas desenvolvidas com objetivos bélicos na mesma década, é só nos anos 1970 que as novas tecnologias se difundiram amplamente. Segundo Castells (2010a, p. 97), “o primeiro computador eletrônico pesava 30 toneladas, foi construído sobre estruturas metálicas com 2,75 metros de altura, tinha 70 mil resistores e 18 mil válvulas a vácuo e ocupava a área de um ginásio esportivo”. Isso mudou com o desenvolvimento da microeletrônica que, em 1971, com a invenção do microprocessador, permitiu colocar um computador em um chip. Assim, em 1981, o microcomputador ganhou um nome: *computador pessoal*, o PC, que virou seu nome genérico.

Para Castells (2010a, p. 115), isso resultou no surgimento de uma sociedade em rede, fruto da interação de duas tendências relativamente autônomas: o desenvolvimento de novas TIC e a tentativa da antiga sociedade de “reaparelhar-se com o uso do poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder”. Desta forma, as TIC se desenvolveram por meio da tentativa e erro; segundo Castells (2010a, p. 119), “aprendia-se fazendo”, com as tecnologias agindo sobre a informação, e não somente a informação agindo sobre a tecnologia. Os processos da existência humana, individual e coletiva, passaram a ser moldados pelo novo meio tecnológico, sendo parte integral da atividade das mulheres e dos homens. Isso se deu pela penetrabilidade alta das TIC. O que mudou foi a capacidade tecnológica de processar símbolos. Desta forma, esse novo sistema eletrônico de comunicação de alcance global com integração dos meios de comunicação “está mudando e mudará para sempre nossa cultura” (CASTELLS, 2010a, p. 414).

A segunda característica citada por Ianni (1993) foi o (ii) sistema financeiro internacional, articulando-se por meio da economia capitalista. Órgãos como o Banco Mundial e o FMI passaram a exercer grande influência mundialmente. Isso foi visto, por exemplo, nas exigências feitas à Coreia do Sul para o empréstimo de dinheiro durante a crise financeira de 1997. O terceiro item é a influência das (iii) empresas

transnacionais sobre as relações econômicas. Deste modo, elas se classificam como importantes para o estabelecimento dessa economia mundial. Junto, pode-se falar também do (iv) ideário do neoliberalismo como forma de gestão de mercado e poder político, com, principalmente, a privatização de empresas.

As três últimas características são (v) a língua inglesa como língua franca; (vi) o surgimento de uma cultura internacional-popular e a (vii) desterritorialização, com a dissolução de fronteiras. Embora todas as sete características se sobressaíam, ao se falar de mundialização, porém, estas três últimas parecem mais proeminentes. Ortiz reservou o termo *mundialização* para se referir ao domínio da cultura — enquanto o termo global é colocado em processos econômicos e tecnológicos. Para o autor, a categoria “mundo” se articula em duas dimensões: primeiro, ao movimento de globalização das sociedades e também a uma visão de mundo; segundo, a um universo simbólico específico à civilização atual, o que a permite conviver com outras visões de mundo e estabelecer, entre elas, conflitos e hierarquias.

A cultura mundializada corresponde às mudanças de ordem estrutural, que constituem a base material sobre a qual se sustenta sua contemporaneidade (ORTIZ, 1994, p. 22). Não se deve, porém, confundir: dizer que uma cultura é mundializada não significa que há o aniquilamento de outras manifestações — ela, também chamada de internacional-popular por Ianni, é uma coabitante, que se alimenta dessas culturas específicas. Como exemplo, Ortiz traz a língua. Hoje, diz-se que o inglês é a “língua global”, mas sua existência não retira as outras línguas de seu uso. O inglês é, desse modo, absorvido pelos idiomas e incorporado no vocabulário. No coreano, por exemplo se tem palavras como *haendeupon* (vindo do inglês *handphone*; significa celular), pronunciadas de acordo com a fonética do idioma. Isto se alastra para outras palavras do idioma anglo-saxão que, ao invés de serem traduzidas, são incorporadas no vocabulário em sua forma original, adaptadas em sua pronúncia — algo que acontece também no japonês. Desta forma, *coffee* (café), vira *kopi* na Coreia do Sul e, ao ir para a ilha nipônica, vira *kohi* (korri) — tudo pela falta do fonema correspondente à consoante “f”.

A mundialização não é uniformidade. Ortiz prefere assim dizer que “o inglês é uma ‘língua mundial’”. Sua transversalidade revela e exprime a globalização da vida moderna; sua mundialidade preserva os outros idiomas no interior deste espaço transglóssico” (ORTIZ, 1994, p. 29). O processo de mundialização é, portanto, um fenômeno social total que permeia as manifestações culturais. É necessário que ele

se localize e se enraíze nas práticas cotidianas. Em uma sociedade globalizada, a totalidade cultural remolda as múltiplas particularidades. Assim, “uma cultura mundializada corresponde a uma civilização cuja territorialidade se globalizou” (ORTIZ, 1994, p.31).

Isso nos remete a padronização de produtos, algo exigido para a fabricação industrial da cultura (com filmes, séries etc.) e para a existência de um mercado mundial. Esse padrão cultural existe, mas não resulta na uniformização. Para Ortiz, o padrão que a cultura mundializada secreta é qualificado como modernidade-mundo: envolve outras manifestações, mas possui uma especificidade, estabelecendo novos valores e legitimações (1994, p. 33).

Anteriormente à Revolução Industrial, as civilizações tinham autonomia e pluralidade. O século XIX, porém, traz um novo tipo de organização social, que integra os diversos segmentos no interior de uma totalidade nacional. Coloca-se como foco a nação³³², um espaço integrado a um poder central, articulando uma unidade mental e cultural de seus habitantes, com a existência de um ideal comum (ORTIZ, 1994). Assim,

Símbolos nacionais foram inventados (“A marselhesa”, “14 de junho”, “os pais fundadores”, a pureza do “volk”, etc) e nos países plurilinguísticos, uma língua nacional teve que impor sua legitimidade diante da variedade de idiomas existentes. No processo de formação da nacionalidade, a escola, a imprensa, os meios de transporte desempenharam um papel fundamental. Foi o caso do surgimento de um sistema moderno de comunicação. Antes da sua existência, os países eram compostos por elementos desconectados entre si, uma região não “falava” com a outra, e dificilmente o fazia com sua própria capital. A rede comunicativa (estradas de ferro, telégrafo, transportes, jornais etc.) irá, pela primeira vez, articular este emaranhado de pontos, interligando-os entre si (ORTIZ, 1994, p.44).

O isolamento local antes existente é rompido pela nação, fazendo com que os cidadãos que antes se definiam por uma territorialidade imediata, passassem a se ver com uma nacionalidade: o francês, o alemão, o coreano. Ortiz colocou a formação da nação como um processo de desenraizamento, visto que a cultura nacional exige um grau de desterritorialização. A formação das nações se amparou no surgimento da modernidade, que colocou um tipo de organização social que passou a ditar o estilo de vida e o modo de ser. Sociedades modernas, portanto, se reestruturam por meio

³³² Traz-se também a definição de Estado, entendido pelo autor como máquina político-administrativa, instituição que detém o monopólio da violência sobre um território determinado (ORTIZ, 1994, p.44).

de “extensões indefinidas de tempo-espaço”; assim, são retiradas dos contextos territoriais. Isso é permitido pela possibilidade de se controlar o espaço e o tempo³³³, algo feito principalmente com o meridiano de Greenwich, colocando uma hora certa para todos os países, a possibilidade de se locomover entre eles com a criação de trens e aviões, e os meios de comunicação (ORTIZ, 1994). A modernidade é associada à racionalização da sociedade (nos níveis econômico, político e cultural), privilegiando a funcionalidade, mobilidade e racionalidade. Ortiz pensou a sociedade como “um conjunto desterritorializado de relações sociais articuladas entre si” — a nação é colocada como uma primeira afirmação da mundialidade, carregando em si uma modernidade-mundo.

A influência dos Estados Unidos mundialmente faz com que se entre na questão da *americanização* do mundo. Suas vertentes vêm da visão ideologizada norte-americana, ou à crítica ao imperialismo, a primeira em que se idealiza o povo e a história, com o objetivo da nação americana de difundir seus valores democráticos e liberais entre os homens, promovendo “a transição dos povos ‘atrasados’ para a modernidade norte-americana”. Isso acaba favorecendo uma política intervencionista, como por exemplo no golpe do Chile, na Guerra do Vietnã e na Guerra das Coreias (ORTIZ, 1994, p. 88). Como a economia, política e cultura são vistas como exercício de poder, e os Estados Unidos tinham uma hegemonia do campo da indústria cultural, seu poder imperial se manifestava por meio da tentativa da paz mundial por meio dos interesses norte-americanos exclusivamente, também de forma econômica pelas transnacionais. Desta forma, o capitalismo monopolista foi imposto por intermédio da face norte-americana (o que se relaciona com as características da globalização citadas por Ianni).

Seja pela perspectiva americanista ou pela crítica ao imperialismo, se partilha as mesmas premissas metodológicas dos conceitos de difusão e de aculturação. Tem-se um conjunto restrito de sociedades avançadas que competem em escala internacional, cuja nação é o núcleo do capitalismo monopolista, dividindo o planeta

³³³ Cita-se aqui a obra de Norbert Elias (1989), “Sobre o Tempo”. Para Elias (1989, p. 84, grifo do autor), “o que chamamos **tempo** é, em primeiro lugar, um marco de referência que serve aos membros de um certo grupo e em última instância, a toda humanidade, para instituir ritos reconhecíveis dentro de uma série contínua de transformações do respectivo grupo de referência ou também, de comparar uma certa fase de um fluxo de acontecimentos...”. A função do tempo é, portanto, cumprir funções de orientação, por meio de invenções humanas incorporadas no mundo simbólico da sociedade, como o relógio, uma invenção humana e histórica — para o autor, sem os seres humanos, não existiriam calendários nem o tempo cronometrado pelo tique-taque do relógio.

em pedaços diferenciados. O imperialismo é, assim, marcado pela sua origem — inglês, americano etc. —, em que cada foco de difusão tem o objetivo de propagar e impor suas ideias e modo de vida. Estes são núcleos difusores de uma formação cultural, o que se choca com os costumes locais (ORTIZ, 1994).

Um dos problemas com a questão da americanização é o foco na difusão dos elementos nacionais, enquanto se esquece da análise da globalização enquanto um processo. O raciocínio se dá em uma redução da cultura aos produtos, além de que as expressões culturais são assimiladas aos bens econômicos, olhadas pelos fluxos de importação e de exportação. Coloca-se a cultura e economia em dimensões equivalentes, mas isso faz com que a mundialização só possa ser compreendida como um fenômeno externo aos países que a adotam, decorrendo de um processo de indução social. Os países só poderiam experimentá-la por meio da imposição alheia, o que leva a uma discussão de que os países do terceiro mundo estariam “imitando” os de primeiro mundo. A imitação seria a explicação para a propagação dos costumes, visto que, ao entrarem em contato com a opinião veiculada por um polo emissor, os indivíduos seriam persuadidos a aceitá-la, como por exemplo a moda³³⁴ (ORTIZ, 1994).

Para Ortiz, é impróprio dizer que o mundo se americanizou (mas não se nega a importância dos Estados Unidos como potência mundial e agente cultural internacional), visto que a circulação dos bens culturais ganha maior consistência quando pensada em termos de mundialização e não de difusão. O autor diz que o conceito de imperialismo cultural restringe a compreensão da mundialização — aqui, considera-se o imperialismo como o momento da expansão mundial entre o século XIX e meados do século XX. Para Ortiz:

³³⁴ Aqui se pode citar Gabriel Tarde, sociólogo francês, que aborda temas da teoria da imitação: “de acordo com o ponto de vista de Tarde, todo novo engendro humano parte primeiramente de uma iniciativa individual inovadora – contando sempre com a influência do acaso, tendo em vista que, geralmente dentre milhões de possibilidades, apenas uma se destaca e emerge na realidade – que, logo em seguida, acaba sendo imitada e se transforma na condição por excelência dos fenômenos sociais” (MONZELLI, sem data, p. 4).

À sua maneira, a meu ver parcial, o conceito procura dar conta do mundo em termos da submissão das partes pelo avanço do todo capitalista. Por isso o pensamento se vê enredado pelos dilemas internacionais. Ao se projetar para fora das realidades nacionais, ele se obriga a construir uma visão dos mecanismos de dominação exercidos em escala planetária. Esta dimensão do poder, crucial para o entendimento da globalização, encontra-se ausente nas problemáticas da aculturação e da difusão (1994, p. 97).

Volta-se à questão linguística, em que o papel do Estado é fundamental para a unificação do mercado, visto que a nação pressupõe uma unicidade linguística que lhe confere legitimidade. O valor de uma língua oficial é, assim, simbólico e se impõe de forma hegemônica. Pode-se citar o fenômeno da diglossia, em que, em uma sociedade, coexistem dois idiomas distintos, algo que se transmite de uma geração para outra. Para Ortiz, o interessante da diglossia é que os códigos são utilizados dentro de contextos fixos — assim, usa-se um idioma em uma determinada situação, mas não em outra. Aqui, ignora-se a normalidade dos dois idiomas colocada pelas estratégias de conquista. O emprego do duplo código é visto como um costume, um elemento culturalmente disponível, como exemplo do inglês na tradição social indiana mesmo após a independência (ORTIZ, 1994). Dessa forma, pode-se ponderar na importância da criação do *hangul* e no impacto da proibição da língua coreana durante o período colonial.

Com isso, podemos analisar o inglês, colocado como língua mundial. Algo que era externo, estrangeiro, torna-se interno, nativo, parte da vida cotidiana. O fenômeno da diglossia se manifesta em escala mundial, por meio da publicidade, do trabalho e do *show business*, adquirindo uma autonomia interna às culturas mundializadas. Isso só é possível por conta da ampliação do mercado linguístico; primeiramente, ele se restringe ao território nacional para depois instaurar uma comunidade linguística de dimensão transnacional por meio da expansão das fronteiras da modernidade-mundo, o que causa até um conflito latente entre língua nacional e língua mundial (ORTIZ, 1994). No LoL, mesmo com a tradução do jogo, ainda se usa os termos em inglês. Por exemplo, termos do *game* foram adaptados à fonética local. Nexus vira *naekseosu*, o *dragon* (dragão) vira *deuregon* e suporte vira *seopoteo*.

A globalização corresponde a uma unificação do espaço, com os pontos de cada local susceptíveis de intercomunicação. Para Ortiz, o mundo teria se tornado menor, mais denso, manifestando sua imanência em “todos os lugares”; para ele, “o espaço torna-se ‘cheio’ porque se ‘esvaziou’”, o que significa que a mundialização percorre dois caminhos. Primeiro, da desterritorialização, constituindo um espaço

abstrato, mas o espaço, enquanto pura abstração, não pode existir; para isso, ele deve se localizar, preenchendo o vazio com a presença de objetos mundializados, tornando o mundo, na sua abstração, reconhecível. A mundialização não é sustentada somente no avanço tecnológico, mas também em um universo de objetos compartilhados em grande escala — “as corporações transnacionais, com seus produtos mundializados e suas marcas facilmente identificáveis, balizam o espaço mundial”. Sem essa modernidade-objeto dificilmente uma cultura conseguiria se mundializar (ORTIZ, 1994, p. 106–107).

Entramos desta forma no movimento de deslocalização da produção. Para Ortiz:

São vários os sinais de desterritorialização da cultura. Um carro esporte Mazda é desenhado na Califórnia, financiado por Tóquio, o protótipo é criado em Worthing (Inglaterra) e a montagem é feita nos Estados Unidos e México, usando componentes eletrônicos inventados em Nova Jérsei, fabricados no Japão (1994, p. 108).

Isso é possível porque a flexibilidade das tecnologias permite a descentralização da produção e a aceleração da produtividade, por exemplo, para filmes e automóveis. O processo de produção é fragmentado. Com isso, os objetos se transformam em resultados da combinação de pedaços dispersos pelo planeta, o que faz com que não se possa definir sua origem. Isso, porém, não está apenas na produção de produtos compostos, mas também na base da formação de uma cultura internacional-popular, que caracteriza uma sociedade global de consumo, que é o modo dominante da modernidade-mundo (ORTIZ, 1994).

Entramos deste modo em outra discussão: a de que, ao refletir sobre a mundialização da cultura, automaticamente nos contrapomos a ideia de cultura nacional. Para *falar de cultura*, porém, deve-se, primeiramente, compreender *o que é cultura*. A cultura como conceito entra em uma espiral de “saber, mas não saber”: sei o que é, mas não sei explicar. Ao se falar da Coreia do Sul, por exemplo, poderíamos dizer que as seis formalidades do idioma são frutos culturais, e concluir que, ali, prioriza-se muito a formalidade e a educação — o que não significa dizer que países onde a formalidade não é tão marcada se comuniquem de forma “mal-educada”. Quando se fala coreano, é necessário saber que a conjugação verbal (como, por exemplo, conjugar o verbo no presente, passado e futuro: *vou, fui e irei*) se modifica em formalidade conforme o contexto no qual o indivíduo se encontra — casa, escola,

trabalho, igreja — e em polidez, relacionado a com quem se comunica — mãe, avó, professora, chefe. Duas pessoas com apenas um mês de diferença podem ter conflitos na comunicação: deve-se utilizar a linguagem polida ou não-polida com alguém que é apenas alguns dias mais velho?

Tais questões são marcadas de forma diferente em outros idiomas. Ao se ir para a Europa, em alguns países, sabe-se que os pronomes (eu, você, ele...) diferenciam-se na segunda pessoa em formalidade. No francês, terá o *tu* e o *vous*; no espanhol, o *tu* e o *usted*; no alemão, o *du* e o *Sie* (o primeiro informal e o segundo formal). Ao ir para o inglês, porém, o *you* se sustenta para ambos os casos — serão os sufixos (Miss, Mister...) e o uso do sobrenome que darão formalidade à frase. Em português brasileiro, essa formalidade se dá de formas diferenciadas. Primeiramente, o “tu” e o “vós” são variações regionais; o “você” não confere, no geral, nenhuma formalidade. Assim, ser ou não ser formal se dá nos gestos, no acréscimo do “senhor”/“senhora”, ou em algumas inflexões verbais com o presente condicional, no exemplo de “eu *gostaria* de uma água” (embora isso seja minucioso, quase não notado na fala do dia-a-dia).

A comunicação, decididamente, molda a cultura. Como afirmou Postman, “nós não vemos... a realidade... como ‘ela’ é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo da nossa cultura”. Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas — isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos — são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e serão ainda mais com o passar do tempo (CASTELLS, 2010a, p. 414).

Tais aspectos, em um primeiro momento, parecem desconexos com uma discussão a respeito dos jogos eletrônicos na Coreia do Sul. Isso passa a fazer sentido se considerarmos que estamos falando de cultura e que a língua, o idioma local, é uma das maiores marcas de cultura — não atoa, a língua oficial de um país adiciona ao surgimento da *nação*. Ou seja, fala-se diferente em diferentes lugares porque as culturas são diferentes.

Volta-se, assim, à necessidade de se compreender o fenômeno cultural — pois só assim se poderá compreender, de fato, a mundialização. Geertz (1989) abordou em seu trabalho “A interpretação das Culturas” a dificuldade e a polêmica de sua

definição, devida às discussões dentro da antropologia. Ao tratar da cultura, o autor coloca que seu conceito:

é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. É justamente uma explicação que eu procuro, ao construir expressões sociais enigmáticas na sua superfície (GEERTZ, 1989, p.4).

Acabamos entrando, aqui, em mais uma necessidade de terminologia, pois se dizemos que o conceito de cultura é semiótico, torna-se necessário compreender o que seria o *semiótico*. Betti e colaboradores (2013) defenderam que a semiótica seria a ciência que pesquisa a vida dos signos, “uma teoria da significação, comunicação e cognição, que investiga as condições, processos e multiplicação dos signos” (BETTI; SILVA; SILVA, 2013, p. 93). Signo se relacionaria, assim, ao *significar*, portanto sendo “o projeto de significação, informação, mediação e interação”. O signo comunica um significado, utilizado para representar algo e, aqui, vê-se como necessário frisar a importância do sentido de *o signo é algo que tem significado*. Ao dizer que o conceito de cultura é semiótico, podemos entender que ela está, assim, relacionada com as imagens, objetos, palavras e ações que emitem mensagens, manifestando-se em múltiplas linguagens. Ao colocar a cultura como uma “ciência a procura do significado”, pode-se interpretar o ato cultural como um signo em busca de sua explicação.

Adentra-se, assim, ainda mais na dissertação de Geertz (1989), que afirmou que, pelo significado ser público, a cultura, conseqüentemente, também é. A ação possui significado e, por serem gestos, são também sinais de cultura: mesmo não-física, não é uma identidade oculta; mesmo uma ideação, não existe na cabeça de alguém. Não se pode atribuir a ela os comportamentos e processos: a cultura é contexto, dentro do qual os acontecimentos sociais podem ser descritos com densidade. Assim, pode-se compreender a cultura de um povo, expondo-o à normalidade e ao mesmo tempo não o reduzindo às particularidades ali presentes: “quanto mais eu tento seguir o que fazem os marroquinos, mais lógicos e singulares eles me parecem. [...] Isso os torna acessíveis: colocá-los no quadro de suas próprias banalidades dissolve sua opacidade” (GEERTZ, 1989, p.10). Os padrões culturais são, portanto, “amontoados ordenados de símbolos significativos”.

Assim, quando se analisa as seis formalidades presentes no idioma coreano, seus locais de uso, para quem se usa, escolher o *jontemal*³³⁵ ou o *panmal*³³⁶ se torna um sinal de cultura, um signo com significado público. O idioma, construído ao que se formou a nação coreana, influenciado pelo contato com outras nações (não à toa o coreano conta com duas formas numéricas: a coreana e a *sino*, numeração vinda do idioma chinês) se coloca como exemplo de uma manifestação semiótica por meio da língua.

Interpretar a cultura como um ato social que ocorre junto aos outros atos sociais é um aspecto construtivo. O pensamento, assim, consiste no tráfico de símbolos significantes: “objetos em experiência (rituais e ferramentas; ídolos esculpidos e buracos de água; gestos, marcações, imagens e sons) sobre os quais os homens imprimiram significado”. Por meio dos padrões culturais, que são “amontoados ordenados de símbolos significativos”, o homem encontra sentido nos acontecimentos em que vive. Assim, “o estudo da cultura, a totalidade acumulada de tais padrões, é, portanto, o estudo da maquinaria que os indivíduos ou grupos de indivíduos empregam para orientar a si mesmos num mundo que de outra forma seria obscuro” (GEERTZ, 1989, p.150).

O pensamento humano é social e público; seu ambiente natural é o pátio familiar, o mercado e a praça da cidade. Pensar consiste em um tráfego entre símbolos significantes — palavras, gestos, desenhos, sons, qualquer coisa que seja usada para impor um significado à experiência. Pensar não está nos “acontecimentos da cabeça”, mas sabe-se que os acontecimentos na cabeça e em outros lugares são necessários para que o pensamento ocorra. Estes símbolos em sua maioria são dados; o indivíduo já os encontra sendo usados ao nascer, e estes continuam a circular ao morrer, com algumas mudanças, “acréscimos, subtrações e alterações parciais”. O indivíduo, quando vivo, se utiliza deles com um propósito: “fazer uma construção dos acontecimentos através dos quais ele vive, para auto-orientar-se no ‘curso corrente das coisas experimentadas’, tomando de empréstimo uma brilhante expressão de John Dewey” (GEERTZ, 1989, p. 33).

Ou seja, ao nascer, já entramos em contato com múltiplos signos e os incorporamos ao nosso dia a dia de forma quase naturalizada ao que vivemos em

³³⁵ Linguagem formal no coreano.

³³⁶ Linguagem informal no coreano.

sociedade. Desta forma, o idioma, por exemplo, é aprendido, junto de sua gramática, suas gírias e seus sotaques, dependendo do hemisfério, país, cidade e região no qual a pessoa nasceu. Isso pode ser relacionado à escolha de determinados esportes como *favoritos* de uma região. Embora, hoje, com o fenômeno global, tenha-se contato com diferentes práticas, ainda se aprende os signos passados de geração a geração, fazendo com que essa preferência possa perdurar por anos (o caso do Brasil com o futebol, dos Estados Unidos com o futebol americano e o beisebol, entre outros).

O ser humano precisa das fontes simbólicas para encontrar seus apoios no mundo, visto que a qualidade não-simbólica gravada em seu corpo de forma constitucional é difusa. A ele, é dado de forma inata as capacidades de respostas extremamente gerais que o deixam muito menos regulado com precisão (embora deem maior plasticidade, complexidade e às vezes efetividade de comportamento). Desta forma, se não for dirigido por padrões culturais, seu comportamento seria virtualmente ingovernável, “um simples caos de atos sem sentido e de explosões emocionais, e sua experiência não teria praticamente qualquer forma”. Geertz então colocou a cultura (totalidade acumulada de tais padrões) não sendo apenas um ornamento da existência humana, mas uma *condição para esta existência*, e a principal base para sua especificidade. A cultura seria, então, um ingrediente essencial na produção do homem.

Ao analisar o Homo Sapiens, por exemplo, e seu pré-sapiens, o *Australopithecíneo* que culminou na emergência do sapiens há duzentos ou trezentos mil anos, Geertz argumentou:

O aperfeiçoamento das ferramentas, a adoção da caça organizada e as práticas de reunião, o início da verdadeira organização familiar, a descoberta do fogo e, o mais importante, embora seja ainda muito difícil identificá-la em detalhe, o apoio cada vez maior sobre os sistemas de símbolos significantes (linguagem, arte, mito, ritual) para a orientação, a comunicação e o autocontrole, tudo isso criou para o homem um novo ambiente ao qual ele foi obrigado a adaptar-se. À medida que a cultura, num passo a passo infinitesimal acumulou-se e se desenvolveu, foi concedida uma vantagem seletiva àqueles indivíduos da população mais capazes de levar vantagem — o caçador mais capaz, o colhedor mais persistente, o melhor ferramenteiro, o líder de mais recursos — até que o que havia sido o Australopiteco proto-humano, de cérebro pequeno, tornou-se Homo sapiens, de cérebro grande, totalmente humano (GEERTZ, 1989, p. 34–35).

Os homens sem a cultura seriam “monstruosidades incontroláveis, com muitos poucos instintos úteis, menos sentimentos reconhecíveis e nenhum intelecto: verdadeiros casos psiquiátricos”. Desta forma, o sistema nervoso seria incapaz de dirigir o comportamento e organizar a experiência sem a orientação dada por sistemas de símbolos significantes, ou seja, sem a interação com a cultura. Estes símbolos são, assim:

Não apenas simples expressões, instrumentalidade ou correlatos de nossa existência biológica, psicológica e social: eles são seus pré-requisitos. Sem os homens certamente não haveria cultura, mas, de forma semelhante e muito significativamente, sem cultura não haveria homens (GEERTZ, 1989, p. 36).

Para Geertz, nós somos animais incompletos e nos completamos por meio de formas particulares de cultura: “dobuana e javanesa, Hopi e italiana, de classe alta e classe baixa, acadêmica e comercial”. Entre o que nosso corpo nos diz e o que devemos saber a fim de funcionar, existe um vácuo que preenchemos com informação ou desinformação fornecida pela nossa cultura. Por exemplo, nossa capacidade de falar é inata, mas a capacidade de falar inglês é cultural. Entre o falar e o falar inglês com um tom de voz diferente existe “um conjunto complexo de símbolos significantes, sob cuja direção nós transformamos os primeiros no segundo, os planos básicos em atividade” (GEERTZ, 1989, p. 36).

A cultura é, portanto, fator importante e essencial para o desenvolvimento das sociedades. É por meio dela e da história de uma nação que se desenvolve a identidade de um povo, a fonte de significados e experiências desta (CASTELLS, 2010b). De acordo com Marchi Júnior e colaboradores (2019), a relação com o local de moradia é extremamente relevante para definir o sentimento de pertencimento a um grupo ou território. Com o desenvolvimento do transporte e dos meios de comunicação, grupos de pessoas distintos passaram a reconhecer a existência de outros e, assim, “conectar” as pessoas de forma crescente”. Para a unificação dos países é, de certa forma, essencial que seus habitantes possuam um sentimento de *pertencimento*, que se dá por meio não somente por meio das delimitações geográficas (MARCHI JÚNIOR; DE ALMEIDA; DE SOUZA, 2019, p. 194).

Castells compreendeu a identidade como o processo de construção de significado com base em um atributo cultural ou culturais, que se prevalecem sobre outras fontes de significado. Não se deve, porém, confundir identidade com *papel*

(mãe, vizinho, socialista, esportista), que são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade. Sua influência no comportamento depende dos acordos entre os indivíduos e essas instituições e organizações. Já as identidades são fontes de significado para os próprios atores, construídas por um processo de individuação. As identidades acabam sendo fonte mais importante de significado do que os papéis, por conta do processo de autoconstrução e individuação — elas organizam significados (identificação simbólica da finalidade da ação praticada, enquanto os papéis organizam funções) (CASTELLS, 2010b, p. 55).

Para Castells (2010b, p. 55), “as identidades são construídas por meio da história, geografia, biologia, instituições, memória coletiva e fantasias pessoais, processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedade, de modo a organizar seu significado”. Desta forma, as pessoas se identificam primeiramente com sua localidade. Um dos atributos para essa autoidentificação é a etnicidade, “não só por causa da prática histórica compartilhada, mas também porque ‘os outros’ lembram às pessoas todos os dias que elas também são ‘outras’” (CASTELLS, 2010b, p. 19). Assim:

Essa “alteridade” generalizada, seja ela definida por cor de pele, língua ou qualquer outro atributo externo, caracteriza a realidade do nosso mundo multicultural. É precisamente por pessoas de diferentes culturas viverem lado a lado que elas se diferenciam umas das outras em termos de etnicidade; assim, buscam encontrar solidariedade no grupo interno como refúgio e defesa contra as forças incontrolláveis do mercado e o preconceito dos grupos étnicos dominantes em cada contexto (CASTELLS, 2010b, p. 19).

Desta forma:

A revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede. Essa sociedade é caracterizada pela globalização das atividades econômicas decisivas do ponto de vista estratégico; por sua forma de organização em redes; pela flexibilidade e instabilidade do emprego e a individualização da mão de obra; por uma cultura de virtualidade real construída a partir de um sistema de mídia onipresente, interligado e altamente diversificado. E pela transformação das bases materiais da vida — o tempo e o espaço — mediante a criação de um espaço de fluxos e de um tempo intemporal como expressões das atividades e elites dominantes (CASTELLS, 2010b, p. 49).

A memória nacional se manifesta como uma certidão de nascimento para quem vive dentro da fronteira, algo feito por meio da língua oficial, da escola, da administração pública e da invenção de símbolos nacionais (bandeiras, por exemplo).

Esses elementos propiciam a interiorização de um conjunto de valores partilhado pelos cidadãos de um mesmo país. Deste modo, há uma história da formação das nacionalidades, que solidifica maneiras de pensar e formas de conduta. Ortiz coloca, porém, que a nação e as identidades nacionais são fatos recentes na história dos seres humanos (ORTIZ, 1994, p. 117).

Deve-se pensar que, já que a autonomia do Estado-nação é comprometida pelo processo de globalização, “por que a cultura permaneceria intacta, imune aos humores do sistema mundial?” Ainda mais, falar em cultura significa privilegiar uma instância social na qual as identidades são formuladas, mas a partir disso surge outra questão posta por Ortiz: seria a nação a instância por excelência de articulação da identidade dos homens? Para essa análise, o autor pegou o mundo do consumo como objeto, mostrando como o consumo e a memória nacional se entrelaçam para, em seguida, mostrar como esse consumo, ao se tornar mundializado, configura um tipo de relação identitária específica.

Assim, é no século XX que o processo de mundialização acontece realmente. Há o advento das indústrias culturais, com a produção industrial aplicada ao domínio da cultura, impulsionando-a. Os meios de comunicação permitem a circulação no interior do meio nacional, ligando partes do mundo, por meio de computadores, fax e satélites — “um evento remoto torna-se próximo, e o que nos rodeia pode estar afastado”. Tem-se as inovações tecnológicas como grande influência para a mundialização, como fonte potencializadora, visto que são elas que formam uma infraestrutura para sua consolidação e aprofundam o movimento da modernidade (ORTIZ, 1994, p. 63). É com a indústria cultural, por meio dos meios de comunicação em massa, que ideias vindas de países de maior potência se difundiram no mundo, favorecendo o interesse da classe dominante (IANNI, 1993; BETTI, 1998). Assim, “a televisão, como mídia central, que influencia e determina os outros veículos de comunicação por conta do fascínio pela imagem, vem se tornando cada vez mais proeminente ao exercício de uma coesão global” (BETTI, 1998, p. 125).

5.2 “TODOS ESTÃO ASSISTINDO ATRAVÉS DOS SEUS OLHOS”:

GLOBALIZANDO OS ESPORTES E OS *E-SPORTS* POR MEIO DA TECNOLOGIA

A televisão como um meio de comunicação de massa estruturado foi um dos principais componentes do novo sistema de comunicação, por conta da poderosa influência mediada por interesses sociais e políticos. Isso se deu, principalmente, por conta da difusão dos televisores nas três décadas que se seguiram à Segunda Guerra Mundial de forma diferenciada entre os países. Isso permitiu a criação de uma nova *galáxia de comunicação* (aqui, Castells se utilizou do termo de McLuhan) (CASTELLS, 2010a).

Os outros meios de comunicação, como o rádio (que perdeu sua centralidade, mas ganhou penetrabilidade e flexibilidade) não desapareceram, mas foram reestruturados e reorganizados em torno da televisão. Filmes passaram a ganhar suas versões televisivas, atendendo às audiências; surgiram jornais especializados em aprofundamento de conteúdo, atentos ao fornecimento de informações ao meio televisivo dominante. Com isso surgiu o conceito de cultura de massa, originado da sociedade de massa — “uma expressão direta do sistema de mídia resultante do controle da nova tecnologia de comunicação eletrônica exercido pelo governo e oligopólios empresariais” (CASTELLS, 2010a, p. 416).

A televisão representou o que Castells denominou de “Galáxia de Gutenberg”: o fim “de um sistema de comunicação essencialmente dominado pela mente tipográfica e pela ordem do alfabeto fonético”, representando, assim, uma ruptura, com os televisores se tornando o epicentro das sociedades (CASTELLS, 2010a, p. 416). Isso porque a mídia se tornou o ambiente audiovisual pelo qual se interage constante e automaticamente, principalmente pela televisão estar presente em grande parte das casas.

Outro elemento que alterou o modo de se relacionar com as mídias foi a capacidade de gravação dos programas de TV. A partir desse momento, podia-se assistir nos momentos escolhidos, mudando os hábitos dos telespectadores. Os videocassetes, então, reforçaram a tendência para a diversificação das ofertas dos programas de TV. Nos Estados Unidos, isso foi representado pela explosão dos programas de TV a cabo e, na Europa, Ásia e América Latina, com programas via satélite. As novas redes passaram a competir com as antigas. Além disso:

O conteúdo real da maioria das programações não é muito diferente de uma rede para outra, se considerarmos as fórmulas semânticas subjacentes dos programas mais populares como um todo. No entanto o fato de que nem todos assistem à mesma coisa simultaneamente e que cada cultura e grupo social têm um relacionamento específico com o sistema de mídia faz uma diferença fundamental vis-à-vis o velho sistema de mídia padronizado. Além disso, a prática difundida do *surfing* (assistir a vários programas ao mesmo tempo) pela audiência permite a criação do próprio mosaico virtual. Embora os meios de comunicação realmente tenham se interconectado em todo o globo, e os programas e mensagens circulem na rede global, não estamos vivendo em uma aldeia global, mas em domicílios sob medida, globalmente produzidos e localmente distribuídos (CASTELLS, 2010a, p. 425).

Para Ortiz, foi a indústria cultural (e, conseqüentemente, o papel da televisão na difusão dessa indústria) que tornou o surgimento da cultura mundializada possível. Pode-se pensar, também, na capitalização de determinados signos e referências culturais que se globalizam por meio da publicidade. Esses signos acabaram virando referências culturais desterritorializadas, ou seja, desenraizados de suas nacionalidades. Nisso, se inclui estrelas do cinema, da música etc., e, também, os atletas de reconhecimento global que entram na memória internacional popular. Desta forma, Betti (1998) associou isso ao uso do esporte chamado *telespetáculo* (ou esporte espetáculo) na publicidade e como produto privilegiado de consumo global. “Não se pode mais dizer que o esporte moderno é inglês, apesar de ter surgido na Inglaterra” (BETTI, 1998, p 127). O esporte espetáculo é “exemplo, produto e processo da globalização” (BETTI, 1998, p. 129) e só se globalizou por conta da televisão.

Espectadores de todas as partes do mundo acompanham o esporte, fazendo com que suas características — os astros, campeões, recordes — façam parte do acervo da memória internacional-popular, também. O esporte espetáculo, portanto, vira uma mercadoria desterritorializada, apoiada principalmente nas transmissões televisivas de eventos internacionais (BETTI, 1998). Isso nos remete ao surgimento das entidades internacionais como a FIFA e o COI, com o crescimento das associações internacionais de modalidades. Nos *e-Sports*, isso se vê na criação, também, de associações como a KeSPA, já citada no capítulo anterior. Internacionalmente, sabe-se da leSF, a *International e-Sports Federation* (Federação Internacional de e-Sports)³³⁷. A leSF busca o treinamento de árbitros e juízes, a realização de um programa anti-doping realizada em conjunto com a Agência Mundial Anti-Doping (WADA) (as substâncias proibidas são as mesmas da WADA) e a

³³⁷ O website da leSF está disponível em: <https://iesf.org/>. Acesso em 28 abr. 2022.

promoção de um campeonato mundial, chamado de *leSF eSports World Championship*, que acontece desde 2009. Ou seja, essas entidades são reflexo do surgimento da sociedade civil mundial por meio da globalização. Com exceção da KeSPA, com laços governamentais e com a regulamentação dos e-atletas sul-coreanos, ainda não se tem um órgão representativo internacional com um grande poder (como a FIFA é para o futebol, por exemplo). O que se vê, geralmente, são as empresas desenvolvedoras dos jogos trabalhando como esses órgãos dentro de seus próprios *games*. O desenvolvimento do Campeonato Mundial de LoL é um grande exemplo, ao que, por meio das ligas locais, a Riot Games consegue impor seu poderio, que se dá tanto pela regulamentação do campeonato (lembrando que, em certas regiões, esse poder é dividido com outras organizações, como acontece na Coreia do Sul, por exemplo) como pelo desenvolvimento do próprio jogo: é a Riot Games que decide as mudanças que serão ocorridas no *game*, nos *patches* que se alteram a cada duas semanas, objetivando a melhora do jogo, o aumento da competitividade, entre outros elementos.

Essas entidades culminam nos chamados megaeventos, um dos produtos do mundo global. Atualmente, os maiores exemplos seriam os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo, que atraem espectadores mundialmente e que resultam em uma mobilização global, ao que atletas de todas as partes do globo, escolhidos por meio de seletivas, se deslocam para participar. Nos *e-Sports*, as tentativas de eventos globais de tais magnitudes puderam ser vistas na WCG, principalmente pelo objetivo de a competição ser, explicitamente, uma olímpiada para os jogos eletrônicos. Ainda assim, os torneios que se desenvolvem de maneira mais assídua são os realizados pelas próprias empresas (às vezes em conjunto com outras organizações, como os campeonatos da Blizzard em parceria com a ESL e a Intel). Desta forma, o *The International* de DOTA 2, os circuitos de CS e os Mundiais de LoL se tornam, também, eventos globais — megaeventos que, embora já transmitidos em alguns canais de televisão como a ESPN, escoram sua espetacularização nos sites de *streaming*.

Ao adentrar essa discussão, pode-se pensar nas tentativas recentes de se incluir os *e-Sports* na programação global esportiva. Ainda, há uma resistência em fazê-lo, como evidenciado na matéria do GE (2022, não paginado): “apesar de diretor do Comitê Olímpico Internacional dizer que é questão de tempo para incluir esports em programa olímpico, entidade entende que apenas jogos com atividade física se enquadram em categoria”. Em 2021, houve uma aproximação do COI com a *Olympic*

Virtual Series (OVS) que teve “o objetivo de reunir o esporte virtual, esportes e entusiastas de video-game de todo o mundo” (PALAR, 2021). A OVS contou com cinco diferentes modalidades, com jogos de simulação de beisebol (em parceria com Confederação Mundial do Baseball e (em parceria com a União Internacional de Ciclismo, por meio do Zwift), remo (em parceria com a *World Rowing*), vela (em parceria com a World Sailing, por meio do simulador online Virtual Regatta) e automobilismo (em parceria com a *Fédération Internationale de l'Automobile*, com o jogo *Gran Turismo Sport*). Percebe-se a falta dos *games* considerados principais pela comunidade, como LoL, CS e DOTA, por conta da falta de fisicalidade.

Betti (1998, p. 128) citou a globalização do futebol espetáculo, que “destruiu as barreiras geográficas e tende a igualar as nações no plano técnico e tático”. Além disso, dissertou a respeito do fluxo de jogadores e técnicos pelo mundo, por meio de um mercado mundial de compra e venda. O jogador profissional virou cidadão do mundo. Além disso, embora saiba-se do papel hegemônico dos Estados Unidos, os países “periféricos” redefinem os valores secretados por meio da globalização. No esporte, por exemplo, se vê a reinvenção do próprio futebol, ao que surgiu o chamado “futebol arte”. Junto a isso, se tem a migração de atletas ao redor do mundo.

Isso pode ser visto dentro do próprio League of Legends. Primeiramente, pelo jogo ter surgido de uma empresa norte-americana (embora hoje a Riot Games seja pertencente à Tencent, empresa chinesa, o que, também, nos traz a ideia de globalização). A expansão do jogo para outras regiões permitiu o surgimento de uma comunidade mundial. Ao entrar na Coreia do Sul, o modo de se jogar é reinventado, incorporado pela cultura local, de modo a criar uma lacuna entre os jogadores sul-coreanos e “o resto”. Essa tendência de se igualar as táticas e técnicas, porém, foi vista conforme o jogo cresceu como *e-Sports*: o alcance da China e o desenvolvimento da Europa (com o vice-campeonato em 2018 e 2019 após seis anos sem conseguir chegar em uma final) demonstram isso. O uso de estádios esportivos dentro da Coreia do Sul, junto da construção de arenas exclusivas para os *e-Sports*, e todo o histórico estudado durante os capítulos anteriores, mostram essa redefinição de valores vindos de fora, incorporados dentro de uma cultura local — logo, gerando novos significados. No esporte, a virada para o século XXI trouxe um êxodo de atletas coreanos talentosos para mercados esportivos estrangeiros, particularmente os Estados Unidos, Japão e Europa (JOO, 2012, p. 56); isso também aconteceu no LoL, quando os atletas migraram para diferentes partes do mundo, principalmente a China em 2014.

Sabe-se da importância televisiva para a disseminação da globalização e do próprio esporte. Ao se falar dos *e-Sports*, porém, não se pode deixar de falar da Internet, meio pelo qual ele se articula de forma geral. Dessa forma, como meio de transmissão principal dos jogos, se tem as *live-streamings*, feitas por sites como Twitch, youtube, e plataformas próprias das empresas (os campeonatos de LoL são transmitidos em múltiplos sites e, inclusive, dentro do próprio website oficial do *game*). Para Castells (2010a, p. 437), a Internet é a “espinha dorsal” da comunicação global mediada por computadores por ligar a maior parte das redes — aqui, cita-se a *World Wide Web* (WWW), uma rede de alcance mundial flexível, formada por outras redes dentro da internet que permitem a criação de sítios (*sites*).

Taylor (2018), ao investigar a *live-streaming*, colocou três ondas dos jogos eletrônicos. A primeira, entre o início dos anos 1970 e o final dos anos 1980, se escorou nos fliperamas e nos *consoles* domésticos. A segunda, entre 1990 e 2010, se apoiou na internet e em jogos multijogadores, criando o cenário competitivo global. A terceira, em que nos encontramos atualmente, se baseia na *live-streaming*, que transforma os *e-Sports* num produto esportivo e num entretenimento. Deve-se considerar, segundo Jenkins (2006) que primeiramente houve a proliferação dos meios de comunicação por meio da TV aberta. A TV por assinatura, porém, abriu caminho para diversos canais especializados. Junto disso, surgiram diferentes formas de entretenimento: Internet, vídeo e videogames e é numa mistura desses três elementos que a *live-streaming* se baseia.

A Twitch³³⁸, um dos maiores sites de *streaming* hoje, é palco para diferentes jogos, dando a possibilidade de transformar o jogo privado em entretenimento público, e transmitir grandes torneios de *e-Sports*. Ao contrário da televisão, a *streaming* dá oportunidade para quem transmite de interagir com sua audiência em tempo real por meio de um bate-papo, oferecendo, assim, a oportunidade para profissionais de *e-Sports*, por exemplo, de construir um público, uma marca e também arrecadar dinheiro por meio de doações. Taylor colocou o sentimento de estar assistindo a algo sozinho, mas ao mesmo tempo junto de outras pessoas em tempo real (que se comunicam por meio do bate-papo), como algo poderoso. Ao falar sobre uma partida que acompanhou de StarCraft, a autora disse:

³³⁸ Website disponível em: <https://www.twitch.tv/>. Acesso em 28 abr, 2022.

Junto de outros mil espalhados pelo mundo, eu estava assistindo a essa partida em tempo real pela Internet. Em nossas telas, junto do vídeo transmitido de Paris, um fluxo de bate-papo acontecia com centenas de pessoas falando uma com as outras sobre o evento e torcendo por meio de texto e *emoticons* (TAYLOR, 2018, p. 87).

Assim, passa-se a criar produtos de entretenimento que misturam jogabilidade, humor, comentário e interação em tempo real com a audiência, mostrando-se como um exemplo de convergência de plataformas (JENKINS, 2006; TAYLOR, 2018). Por convergência, entende-se o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos em busca de entretenimento, conforme definido por Jenkins (2006, p. 29). As novas tecnologias, portanto, permitiram que o conteúdo fluísse por diversos canais diferentes e assumissem formas distintas no ponto de recepção (JENKINS, 2006, p. 38).

Jenkins defendeu que a era da convergência das mídias permitiu modos de audiência comunitários, que se contraporam ao individualismo (embora nem todo consumidor necessariamente interaja numa comunidade). Essas novas comunidades estão surgindo, definidas por “afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns” (JENKINS, 2006, p. 57): “na cultura da convergência, todos são participantes — embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência” (JENKINS, 2006, p. 189).

Por meio de live-streaming, e-atletas como Faker podem ser acompanhados jogando, tanto LoL como jogos casuais (como no caso quando os *players* da T1 se reuniram para jogar *Among Us*³³⁹). Assim, o jogo eletrônico se espetaculariza tanto por meio dos megaeventos, colocados em estádios, com shows de abertura, músicas temas oficiais com participação de artistas internacionais (Imagine Dragons fez o tema do Mundial de 2014³⁴⁰), e a participação ao vivo de torcida, como também por meio da narração e transmissão realizadas via *streaming*, que realizam, principalmente com a ajuda dos *casters*, a possibilidade de replay das melhores jogadas, a participação em bate-papo *on-line* ao vivo, um outro tipo de espetacularização. Em 2017, por exemplo, quando o Mundial foi para a China, um dragão de renderização em tempo

³³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nv56Z4bVKcE>. Acesso em 28 abr. 2022.

³⁴⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fml_Ndrxy14. Acesso em 27 abr. 2022.

real sobrevoou o estádio. Quem acompanhou presencialmente, precisou olhar pelo telão; aos espectadores *on-line*, a experiência quase pareceu real³⁴¹. O próximo subcapítulo, portanto, procura analisar, de forma breve, a espetacularização dos jogos eletrônicos, trazendo-os para as lentes globais.

5.3 DOS JOGOS ELETRÔNICOS AOS *E-SPORTS*: ESPORTIVIZAÇÃO, PROFISSIONALIZAÇÃO E ESPETACULARIZAÇÃO DOS *GAMES*

Norbert Elias se utilizou do termo *desportivização* (a partir daqui, colocado como esportivização) para se referir à transição dos passatempos aos esportes na sociedade inglesa. Em alguns desses *desporto* houve a uma alta exportação — como exemplo do próprio futebol, colocado por Ianni (1993) e Betti (1998) como produto mundial. Ao se pensar em um “esporte mundial”, uma análise breve dos *e-Sports* e seu desenvolvimento no último quinquênio mostra uma aproximação dos jogos eletrônicos aos esportes, principalmente por seu nome ser a abreviação para *esporte eletrônico*.

A discussão do COI e da possível entrada dos *games* nas Olimpíadas trazida anteriormente nos leva a questão do pertencimento ou não dos jogos eletrônicos dentro do fenômeno esportivo. De fato, o esporte moderno, que surge no século XIX com as práticas aristocráticas na Inglaterra, e suas diferentes tentativas de conceituação, atrela-se a, entre outros elementos, o movimento físico (GUTTMAN, 1978; ELIAS; DUNNING, 1995; COAKLEY, 2007). Com o fenômeno da globalização, porém, se fala de um esporte contemporâneo. Para se estudar o esporte, precisa-se estudar a sociedade e, o esporte como objeto sociológico, sendo histórico, se transforma no decorrer dos processos sociais (ORTIZ, 2002). Ou seja, o esporte é um fenômeno mutante que se altera junto da sociedade e, portanto, o dito esporte moderno do século XX já não é mais o mesmo ao se chegar no século XXI (FERREIRA, 2021). Importante frisar: não se nega a importância do movimento físico, mas, sim, se pensa que, com o desenvolvimento social e tecnológico, tem-se hoje novas formas esportivas que não se centram somente nele.

³⁴¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mP3fGkpmVM0>. Acesso em 27 abr. 2022.

Para falar do jogo eletrônico como passatempo, e compreender sua passagem para uma profissão e, conforme Elias, um *desporto*, deve-se, primeiramente, entender o próprio jogo — não o eletrônico, que já foi explorado nesta dissertação, mas o jogo colocado por Huizinga (1938) como elemento mais antigo que a própria cultura. Este jogo é posto como mais que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico. O jogo é algo voluntário, livre, “de ele próprio ser liberdade” (p. 10) — ou seja, participa-se deste voluntariamente. Para Callois (1958), a partir do momento em que se é obrigado a participar, a atividade deixa de ser jogo. Ou seja o jogador deve se dedicar “espontaneamente, de boa vontade e para o seu prazer, tendo sempre a total liberdade de escolher a retirada, o silêncio, o recolhimento, a solidão ociosa ou uma atividade produtiva” (CALLOIS, 1958, p. 37). Portanto, “o jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos” (CALLOIS, 1958, p. 39).

Para Huizinga, o jogo também não é vida “real”; trata-se, na realidade, de uma evasão da vida “real”, transferindo-a para um “faz de conta”. Tal afirmação torna-se interessante ao trazê-la para os esportes eletrônicos. Primeiro que o jogo eletrônico já se desvincula do mundo “real”. Seus desdobramentos acontecem no chamado “mundo virtual”, dentro das telas dos computadores e das televisões (ou das máquinas de fliperamas). Segundo que o próprio universo do jogo já é um grande faz de conta: dentro do LoL, joga-se com campeões que podem ser gatos que voam em livros mágicos, ou um guaxinim que atira dados venenosos, ou ainda uma mulher híbrida com raposa. Ainda assim, como será visto a seguir, embora se desloque do “real”, não é esse elemento que o classifica como jogo ou profissão; na realidade, o *pro-gaming* não entra em um mundo de *faz de conta* ao se profissionalizar.

Outra característica colocada por Huizinga foi a sua limitação, seu isolamento, pelo fato do jogo se distinguir da vida “comum”, ao que este é jogado até o fim conforme seu próprio desenvolvimento. “O jogo começa e, num momento preciso, termina” (HUIZINGA, 1938, p. 11). O jogo, também, além da sua limitação temporal, possui sua limitação espacial; portanto, existe no interior de um campo previamente delimitado, tanto materialmente como de forma imaginária. Desta forma, as regras se colocam como pontos principais; de acordo com o autor, todo jogo tem suas regras e são elas que determinam o que vale dentro desse mundo imaginário.

Para Callois (1958) o jogo é livre dentro do limite das regras estabelecidas. Assim, ele o coloca como uma atividade *livre* (jogador não pode ser obrigado), *separada* (limitado em espaço e tempo previamente definidos), *incerta* (o resultado

não pode ser obtido de antemão), *improdutiva* (não cria bens, nem riqueza), *regrada* (a instauração de uma legislação) e *fictícia* (consciência específica de uma realidade diferente). Em uma partida casual de LoL, tais elementos são percebidos. Primeiramente, uma vontade em se jogar (podendo ser por ideia própria ou por influência de amigos); o resultado é incerto, visto que os adversários não são escolhidos — tudo é feito pelo MMR. Não se tem um tempo máximo de jogo, mas ele acaba a partir do momento em que um dos *nexus* é destruído, e se desenvolve dentro da *Summoner's Rift*, sendo, então, separado. É, também, improdutivo, não se tendo a criação de bens — aqui, poderia se entrar na discussão das partidas ranqueadas serem ou não jogo, visto que criam, com o aumento do elo, um capital simbólico, mesmo para os elos baixos. É, também, regrada, de acordo com a programação do *game*, que coloca certos movimentos como impossíveis de serem realizados. Além disso, por meio do sistema de denúncia, pode-se controlar o comportamento dos *players* (por exemplo, caso se faça um comentário ofensivo, o sistema de denúncia serve como forma de punição). Além disso, assume-se, dentro do jogo, a posição de jogador, de *campeão*, entrando assim num universo fictício.

Resumindo as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 1938, p. 16).

Um dos elementos que surge é o agonístico: a competição. Ela possui todas as características formais e a maior parte das características funcionais do jogo. Seu resultado é de interesse daqueles que participam ou daqueles que são espectadores (HUIZINGA, 1938). *Agôn* é uma das classificações de jogo por Callois³⁴², em que a igualdade das oportunidades é artificialmente criada para que se tenha condições ideais entre os adversários. Desenvolve-se, assim, de uma rivalidade por uma qualidade (como rapidez, resistência, força, memória, entre outros) e o vencedor se

³⁴² Callois, junto do *Agôn*, coloca a *Alea* (desição que não depende do jogador), *Mimicry* (aceitação temporária de um universo fictício) e *Ilinx* (vertigem).

coloca como o melhor em determinada categoria — “o *agôn* se apresenta como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo” (CALLOIS, 1958, p. 51).

Ao passar a se esportivizar, porém, o jogo se torna cada vez mais sério, ao ponto de o fator lúdico sofrer uma atrofia quase completa. Nisso, a publicidade e a propaganda contribuem para promover o espírito de competição (HUIZINGA, 1938). Pode-se ver, nos *e-Sports*, as contradições ao jogo de Huizinga e Callois: primeiramente, o jogo eletrônico deixa de ser livre. A partir do momento em que se entra em ligas, se passa a ganhar salários e se vira um jogador profissional, as características lúdicas diminuem, fazendo com que haja uma ruptura com o jogo.

De acordo com Taylor (2012), a profissionalização dos jogos eletrônicos se estendeu para questões estruturais, institucionais e sociais, de modo a englobar organizadores de torneios, comentarista, donos, juízes, técnicos, patrocinadores e fãs. Ela é demonstrada por meio dos próprios corpos dos jogadores, os ombros tensos, olhos focados, a postura em inércia, e os movimentos, dos olhos e mãos naturalizados de forma a se tornar inconsciente pelo jogador. Somente desta forma o jogador pode se tornar um *pro player*. Pela discussão de movimento físico, acaba-se esquecendo dos corpos ao se falar dos *games*. Taylor, porém, considerou a ação do jogador como uma junção do corpo, tecnologia, contextos e o próprio jogo.

Taylor argumentou que o aspecto *multiplayer* dos *e-Sports* é essencial, mesmo que alguns jogos não o sejam, centrando-se na competição do *player versus* computador. O que chamou a atenção, porém, dos espectadores, foi o *player versus player* (pvp). Jogos como Starcraft, Warcraft, FIFA, não precisam ser jogados contra outros jogadores. O que Taylor colocou foi que, para muitos *players*, em algum ponto do jogo, jogar contra o computador já não era o suficiente. Passou-se a buscar o desafio de enfrentar outras pessoas. O *player*, que jogava com seus amigos, acabou batendo em um “muro”: seu nível de habilidade passou a se diferenciar muito de seus colegas e, enquanto estes se moveram para novos jogos e experiências, este *player* continuou focado em masterizar aquele jogo em específico. Uma das falas de um dos jogadores entrevistados por Taylor foi de que: “o negócio é que, quando você joga CS por diversão, em casa, tipo, é só por diversão. Mas então, quando você começa a ir aos torneios, você só quer vencer. As coisas meio que mudam, porque você não quer só se divertir, você quer se tornar melhor” (TAYLOR, 2012, posição 1758, tradução da autora).

Essa mudança, do hobby para a profissão, é algo frisado por Taylor ao dissertar que, o jogador casual, a partir do momento que vira profissional, às vezes não pode mais jogar com seus amigos e precisa praticar mesmo quando cansado, lidar com viagens e obrigações com o time e patrocinadores (TAYLOR, 2012). Ou seja, o *e-Sports* se diferem dos jogos por não serem mais lúdicos e já não representem o tempo de ócio, embora ambos possuam metas, objetivos e finalidades (JENSEN, 2017). Jensen argumentou que, geralmente, o jogo eletrônico é visto somente como fonte de entretenimento. Em um certo momento, porém, ele é tratado com mais seriedade: “aumentando a carga horária de sua prática, procurando melhorar suas habilidades, formando um time, participando de campeonatos, recebendo propostas de patrocinadores e sendo pago pela equipe que representa” (JENSEN, 2017, p. 38–39). Assim, o jogo (eletrônico) perde sua caracterização lúdica, tornando-se cada vez mais sério, transformando-se em esporte e trabalho.

Por se desenvolver em meio à globalização, os *e-Sports* já apresentam as características do fenômeno. Portanto, entram dentro de um contexto contemporâneo e, ao se esportivizar, adquirem as características esperadas do esporte no final do século XX e início do XXI. Junto do esporte, os *e-Sports* nesse contexto se espetacularizam, também, principalmente por conta da *live-streaming* e dos grandes eventos competitivos.

A contemporaneidade trouxe “novos cenários esportivos movidos também por diferentes estilos de vida, cujos espaços sociais e, principalmente, a relação dos indivíduos com o esporte foram alterados com o decorrer do tempo” (MARCHI JÚNIOR; ALMEIDA; SOUZA, 2019, p. 85). Desta forma, Marchi Júnior (2015) criou um modelo analítico para estabelecer uma comunicação melhor entre esporte e sociedade e pensar o fenômeno por meio de uma perspectiva ampliada, que leva em consideração a atual configuração do tecido social. Para o autor, o esporte não pode deixar de ser analisado por meio de 5 perspectivas (5 E’s): emoção, ética, espetáculo, estética e educação. Embora se considere todas importantes, por se trabalhar aqui a questão da televisão e do telespetáculo, será focado no E do Espetáculo³⁴³.

O espetáculo é a dimensão que disserta acerca da movimentação do contexto econômico e mercadológico, o apelo motivacional e emocional e a plasticidade e

³⁴³ Pode-se encontrar uma análise mais aprofundada dos 5 E’S nos *e-Sports* em Ferreira (2021).

viabilidade midiática, com a estetização do movimento, que se entrelaça com o E estético (de forma a colocar a beleza dos movimentos em destaque). Por meio, principalmente, da transmissão dos eventos, o espetáculo se manifesta. As modalidades esportivas, para se espetacularizar, passam por processos de amadorismo, institucionalização, profissionalização e mercantilização (MARCHI JÚNIOR, 2015).

Junto do desenvolvimento dos jogos eletrônicos, veio intrínseca a sua capacidade de espetacularização — nos fliperamas, consoles, PCs e na *live-streaming* —, visto que assistir aos outros jogar é algo atraente e divertido (TAYLOR, 2018). Taylor (2018, p. 764) colocou seis motivações para se assistir aos jogos nas *streams*: inspiração (relacionada a *fandom*), educação (aprendizagem) aspiração (querer ser um *gamer* melhor), entretenimento (prazer de se estar entretido), comunidade (experiência social) e atmosfera do ambiente (como plano de fundo). Segundo Jensen:

Podemos afirmar de maneira geral que essas competições eletrônicas são praticadas em um cenário espetacularizado – com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas gamers e/ou equipes profissionais – no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual. Portanto, se aproximam do esporte na medida em que se ligam às relações financeiras, as grandes audiências e as redes de televisão, como um jogo intelectual, competitivo e organizado (JENSEN, 2017, p. 98).

Dessa forma, com o gasto em transmissão de alta qualidade, transforma-se a competição em um grande espetáculo — como Marchi Júnior (2015) abordou, o esporte tem se tornado um produto globalizado e mercantilizado, definindo um *habitus* social de consumo. Jogadores que, em seu começo, eram somente jogadores comuns, ganham nome e passam a ser influência na área — Faker, Coldzera (CS:GO), N0tail (DOTA 2) e Bugha (Fortnite) viram nomes conhecidos pela comunidade de cada jogo.

Percebe-se, também, o envolvimento de marcas e times formais de esportes já conhecidos dentro do campo tradicional, o que muda a percepção em cima das equipes e dos próprios jogadores, visto que eles passam a representar nomes já consolidados — como, aqui no Brasil, o Flamengo e o Corinthians, ou ainda equipes

sul-coreanas patrocinada por grandes *chaebol*. Essa procura de estrelas para serem “o rosto” da empresa é assídua no campo esportivo e no *e-Sportivo*.

O próprio evento também vira um espetáculo, com shows de abertura e encerramento, junto de palcos decorados para as competições. Um grande exemplo disso é o K/DA, citado no capítulo anterior, um grupo de música criado com as próprias personagens do League of Legends, o que influenciou venda de *skins* e, também, o aumento de visualização no jogo. Não só isso, mas a final do mundial de 2018, que aconteceu na Coreia do Sul, contou com um show ao vivo utilizando-se de tecnologia avançada para uma renderização em tempo real das personagens virtuais (FERREIRA, 2021, p. 60-61). Isso converge ao que Coelho (2018, p. 36) defendeu, de que os espetáculos criados pelas grandes corporações “são imagens que orientarão o nosso comportamento em direção ao consumo dos seus produtos”.

Para Jenny e colaboradores (2018), o aumento da velocidade da Internet e o desenvolvimento dos *games* — que ficaram mais realistas, respondendo mais rápido e envolvendo mais estratégia — fizeram surgir, nos jogos *on-line*, a lacuna entre os jogadores competitivos/profissionais — conhecidos como *pro players*³⁴⁴ —, e aqueles que jogam somente por recreação — pode-se citar, também, o investimento em recursos gráficos e sonoros, por exemplo, que são fatores decisivos na escolha e preferência dos jogos (REIS, 2013). Passou a se gerar a valorização das habilidades e do estilo de jogo, desenvolvendo um cenário profissional, em que esses jogadores têm o jogo como seu trabalho e sua forma de vida (BRAUER; WAMBEKE-LONG, 2013; BURK, 2013). De acordo com Jensen (2017), essa diferenciação passou a ser realizada a partir da primeira década do século XXI. Existiam competições antes, mas não tinham participantes que eram considerados profissionais, além de não se referir aos torneios com a nomenclatura de *e-Sports*.

O jogo eletrônico virou profissional e se espetacularizou, portanto, quando passou a incluir “habilidade e domínio incorporados, instalações técnicas, domínio de jogos e sistemas, pensamento tático e estratégico, improvisação qualificada e habilidades sociais e psicológicas” (TAYLOR, 2012, p. 1817). Com a maior procura pelos jogos e com a criação de times e competições, passou-se a se estruturar um contingente demarcatório entre amadores e profissionais que iria se intensificar mais

³⁴⁴ Em português: jogadores profissionais (tradução da autora).

após a criação de instituições que passaram a regulamentar as competições internacionalmente (FERREIRA; MORAES; MARCHI JÚNIOR, 2021).

A passagem de um simples ato de jogar em salas compartilhadas e competir com outros jogadores ocasionalmente, para um evento de proporção grandiosa, com valores monetários envolvidos, jogadores treinados exaustivamente para esse único fim, em busca de vitória e reconhecimento, é o que objetivou-se apresentar nesse ensaio — demarcando, a partir daí, o processo de mercantilização, amadorismo, institucionalização e profissionalização dos e-Sports que, atualmente pode ser considerado um esporte reconhecidamente espetacularizado (FERREIRA; MORAES; MARCHI JÚNIOR, 2021, p. 619).

6 GOOD GAME: CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi analisar os agentes responsáveis e como se estabeleceu a supremacia sul-coreana dentro do jogo League of Legends. A Coreia do Sul passou por uma longa história de desenvolvimento antes de se tornar o país tecnológico como é conhecido hoje. As guerras por territórios, dinastias, desenvolvimento de um idioma único, conquistas, colônias e a divisão de um mesmo território em dois por questões políticas fomentaram e influenciaram a dita “cultura coreana”. O foco na tecnologia e no desenvolvimento da Internet foi um dos principais aspectos que formou a cultura de *e-Sports* no país. Isso, junto dos *PC bang* e dos jogos lançados no final dos anos 1990 que convergeram com os interesses da população jovem. O ambiente dos *PC bang* propiciou a profissionalização e espetacularização dos jogos eletrônicos na Coreia do Sul, de modo a trazer, com o StarCraft, a base para que o League of Legends pudesse se desenvolver depois de seu lançamento em 2011.

Torna-se importante citar o conceito de *hallyu*: a onda coreana. Segundo Jin e colaboradores (2021), o *hallyu*, termo originado dos jornais chineses para falar acerca do sucesso dos artistas sul-coreanos, corresponde à convergência da tecnologia e da cultura junto da conjunção cultural global-local. Simplificado, é o crescimento das indústrias culturais locais e a penetração da cultura popular coreana e das tecnologias digitais ao redor do mundo. O sucesso do BTS, grupo sul-coreano, por meio de plataformas como o youtube e o twitter, ou dos *doramas* e filmes sul-coreanos (como *Squid Game* e *Parasyte*) são exemplos deste fenômeno.

O *hallyu*, também, engloba os conteúdos de mídia como os jogos digitais e a cultura digital, o que inclui os *e-Sports*. Fala-se amplamente que a cultura de esportes eletrônicos, embora tenha se iniciado em outras partes do mundo, se desenvolveu de forma ávida primeiramente na Coreia do Sul — ou seja, mesmo não sendo o único país onde foi possível ver o crescimento dos *games*, foi a Coreia do Sul que liderou o movimento. Os *e-Sports* sul-coreanos, portanto, atraíram jogadores de fora, de forma a moldar o cenário atual. Pode-se pensar na influência sul-coreana dentro do *League of Legends* como uma das manifestações do *hallyu*, ao que as técnicas e táticas sul-coreanas passaram a ser difundidas, auxiliadas principalmente pelo desenvolvimento tecnológico e a facilidade ampliada ao acesso à informação — as partidas que

acontecem em todos os locais podem ser facilmente salvas e compartilhadas *on-line*; além disso, sites como o wikipedia e o gamepedia acabam por ser ambientes.

Essa é uma das respostas às questões atrelada ao movimento de contracorrente (contra a dominação cultural norte-americana). Ainda pode-se pensar em mais aspectos. A transição do RTS para o MOBA é uma questão interessante. O StarCraft foi um dos grandes sucessos na Coreia do Sul, de modo que foi jogado tanto casualmente quanto profissionalmente — isso pode ser visto pela popularidade do *game* nos PC *bang* e pelas vitórias em campeonatos oficiais da Blizzard, quase todas da Coreia do Sul. O jogo é caracterizado pela visão aérea do campo de batalha e o gerenciamento de recursos. Ao ser transferido para o MOBA, foi investigado que essa segunda característica é perdida para ser substituída pela presença de uma única unidade, o herói. Ainda assim, percebe-se, dentro do LoL e em outros MOBAs, que muitas características ainda continuam semelhantes.

Não se gerencia recursos, mas se gerencia o ouro, dinheiro ganho no meio da partida, utilizado para comprar itens que aumentam o poderio do campeão. Não é necessário gerenciar *cooldown* de construções, mas organizar quais itens comprar primeiro para que, durante a partida, possa-se conseguir vantagem; também, o *cooldown* das construções se transfere para o *cooldown* das habilidades, de forma que, o que o jogador gerencia, é quando utilizá-las para não ficar sem elas em um momento crucial. Ainda, a visão aérea continua presente em grande parte dos MOBAs (em jogos como Smite, não, visto que o MOBA é incorporado à visão de primeira pessoa como nos FPS), de forma muito semelhante ao StarCraft.

As diversas unidades do RTS foram substituídas pela presença de unidades de NPCs que, mesmo não sendo jogáveis, são passíveis de gerenciamento. Um conceito dentro do LoL, antes somente para os *rankings* mais altos, mas agora se espalhando para jogadores amadores, é o de *controle de wave* — ou controle da onda de *minions*. Não se controla o *minion* em si, mas se controla *onde* a onda das tropas ficará na rota — mais avançada, mais para trás, no meio —, qual a ordem de *minions* eliminados, quando voltar para a base, sempre pensando em quantos *minions* serão perdidos. Sem ouro, não se consegue comprar itens novos; sem itens novos, o personagem não se fortalece. Portanto, tem-se como objetivo básico de uma partida acumular ouro. Partindo dessa afirmação, questiona-se: *como* conseguir esse ouro? Como já discutido no subcapítulo 5.2, consegue-se esse ouro de três maneiras: (1) com o passar do tempo, (2) com a eliminação de objetivos neutros e (3) com a

eliminação de estruturas inimigas, o que incluem torres, inibidores, campeões e *minions*. Dos três modos, o terceiro é o mais importante e, dentre os modos de se conseguir ouro, eliminar *minions* é o principal.

Pode-se pensar até, por um momento, em um *nogada* dentro do LoL, pela tarefa repetitiva de se eliminar *minions*. A diferença, porém, é que, ao mesmo tempo em que se *farma* (ação de eliminar *minions*), o jogo se desenvolve ao redor: campeões ficam mais fortes, torres caem, campeões inimigos e aliados interferem nas rotas, é necessário obter objetivos neutros grandes para adquirir vantagem. Logo, a característica da velocidade acaba sendo a mais presente, principalmente ao se observar as *teamfights* — às vezes, há tanta informação ao mesmo tempo, que fica difícil reconhecer as ações (e por isso a importância dos *casters* nas transmissões). Milésimos de segundos de diferença entre a ativação de uma *skill* são capazes de definir a vitória ou a derrota em uma batalha em grupo. Portanto, a *ppalli ppalli munhwa* se vê, também, presente, ao que a característica das teclas apertadas rapidamente se move para o LoL — embora, no LoL, a importância do APM seja substituída pelo CS, *creep score*, a quantidade de *minions* eliminados.

Aproximações do LoL com o Lineage também são possíveis. No LoL, não se cria personagens como em um MMORPG, em que se pode alterar cor de cabelo, aparência, classe, nome etc. Ainda assim, uma diferenciação do MOBA para outros gêneros foi a instituição de personagens e dos contos. Cada personagem tem um nome, uma história e um design. Não se cria campeões, mas se joga com um que possui um passado dentro do mundo do jogo, o que incorpora, mesmo que de forma pequena, as características do MMORPG de representação de papéis. Esses contos se traduzem no meio do jogo, ao que os campeões ganham falas dubladas que são ativadas por interação, ajudando a moldar um ambiente não igual, mas próximo ao MMORPG, o que nos faz pensar no mundo do “faz de conta” de Huizinga.

Deve-se considerar também que, embora pudesse se jogar DOTA nos servidores do Warcraft III, as conexões eram ruins, visto que DOTA era apenas um *mod* dentro do *game* principal. O lançamento oficial do DOTA 2 como jogo único, desvinculado do Warcraft III, se deu somente em 2012 — três anos depois do LoL. Ou seja, o LoL foi o primeiro MOBA publicado e esse fato pode ser uma das razões de seu sucesso — se o DOTA 2 tivesse sido publicado antes, talvez a situação fosse contrária. No *The International* (TI), principal competição do *game*, inclusive, se vê uma grande presença europeia e chinesa nas finais de campeonato, além do

destaque aos valores expressivos dos prêmios em dinheiro (o TI de 2021 contou com um prêmio total de 40 milhões de dólares, sendo 18 milhões do time vencedor)³⁴⁵.

Esse não foi o único elemento que auxiliou no sucesso do *game*. O primeiro passo, e talvez um dos principais, para o surgimento de uma comunidade forte de LoL sul-coreana, foi a criação do próprio servidor coreano. Por mais que o inglês seja considerado a língua mundial, estando entre os três idiomas mais falados em todo o mundo, ainda assim, o idioma oficial do país é o coreano. Como já discutido no capítulo 5, as palavras do inglês são incorporadas no cotidiano, adaptadas ao alfabeto. O próprio jogo, *League of Legends*, é pronunciado como *rigi obeu raejendeu*, adaptando-se as faltas de alguns fonemas. Ainda assim, o servidor em inglês não permitiria — ou o faria, mas com mais dificuldade — uma aproximação com os *gamers* sul-coreanos.

A interface e as falas dos personagens permitem um entendimento maior do jogo, principalmente pensando que, no LoL, a comunicação é crucial. Um exemplo que pode ser dado é no Brasil. O servidor brasileiro só foi lançado em 2012 — ou seja, antes disso, quem quisesse jogar LoL, precisava jogá-lo em inglês e com *ping* (latência de rede) alto. Nesta época, criou-se uma estigmatização dos jogadores brasileiros, principalmente pela barreira linguística: os falantes do português e do inglês não conseguiam se comunicar. Não há registros encontrados de uma mesma estigmatização ocorrida com sul-coreanos — ainda mais se pensando que os melhores jogadores do servidor americano eram sul-coreanos —, mas pode-se inferir que a tradução permitiu criação de uma comunidade sólida. Portanto, o servidor coreano proporcionou o desenvolvimento de suas próprias indissociabilidades e de sua própria identidade. A comunidade, por não ter o inglês como idioma principal, acaba se fechando. Qualquer pessoa que não saiba falar coreano, teria dificuldades em adentrar o servidor — ainda mais considerando o alfabeto *hangul*, totalmente diferente do latino. A dificuldade se intensifica quando, para se criar uma conta, precisa de um número sul-coreano ou nacionalidade sul-coreana. O servidor, portanto, se isola — e *isolamento* é, talvez, uma das palavras-chaves para se falar da Coreia do Sul.

Seu isolamento iniciou no desenvolvimento do próprio país. O Reino Eremita recusava as aproximações estrangeiras. Ao se globalizar, porém, o país passa a se

³⁴⁵ Mais informações em: <https://www.oneesports.gg/dota2/the-international-all-ti-winners/>. Acesso em 28 abr. 2022.

abrir cada vez mais, ao ponto da exportação de atletas e e-atletas se tornar algo comum. O que é interessante, porém, é o isolamento visto dentro do *League of Legends*, a falta de jogadores e técnicos estrangeiros. Enquanto foi necessário a implementação de uma regra colocando o máximo de dois jogadores estrangeiros por equipe em 2015, após o início da migração em massa em 2014, o que fez diversos times que haviam contratado jogadores sul-coreanos terem que se adaptar, a Coreia não sofreu com o mesmo problema.

Segundo Freire (2014), a decisão foi tomada para manter o caráter regional de cada liga. Isso, de fato, aconteceu dentro da LCK. A migração de jogadores sul-coreanos, na realidade, pode ter auxiliado no aumento do nível do competitivo global, ao que as táticas e técnicas do país foram disseminadas. Uma igualdade técnica em algum momento já era esperada, por conta do fenômeno da globalização no esporte e suas consequências. Ainda assim, mesmo com regiões como a China já tendo se estabelecido como uma das maiores — e se discute hoje se não seria a maior — regiões de LoL do mundo, as vagas para estrangeiros — ao menos nos três times que ganharam os Mundiais de 2018, 2019 e 2021 — são ocupadas por sul-coreanos. É aqui um dos grandes exemplos do *hallyu*. Mesmo sendo um jogo majoritariamente em inglês, surgido nos Estados Unidos, a Coreia do Sul expandiu seus tentáculos, mostrando ideias de organização de times que vieram da experiência de longa data com o StarCraft.

A presença de fãs, que fazem com que surjam as estrelas dos *e-Sports*, os heróis com status de celebridades, foi de grande influência, também. Impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico que auxiliou a criação de comunidades *on-line*, a Internet teve papel importante nesse processo, como visto na análise do StarCraft e seus diversos nomes que se destacaram. No LoL, os seis Mundiais auxiliaram e foram, na realidade, ponto principal, para a criação da imagem de superioridade sul-coreana. O fato de metade delas terem sido realizadas pela T1 (antiga SK Telecom) e que, nesses três anos — e até a data deste trabalho —, Faker estava na *line-up* principal, deixa as coisas mais interessantes.

Em 2012 — um ano após a criação do servidor coreano —, já existia o pré-conceito de os coreanos serem “bons no LoL”, como evidenciado pela própria Riot Korea. O segundo lugar no Mundial daquele ano auxiliou na criação dessa identidade, concretizada pela vitória da T1 em 2013 — e o significado dessa identidade era a da superioridade sul-coreana. Junto disso, Faker foi colocado em um pedestal como

melhor jogador de LoL do mundo. A visão do *rei demônio imortal*, de fato, ironicamente, se immortalizou nos pensamentos da comunidade de LoL. Quase dez anos depois, em 2022, Faker continuou realizando feitos únicos dentro do *game*, ao conseguir, junto da T1 (com quem está desde 2013) uma “trajetória perfeita” no primeiro *split* da temporada: a T1 conseguiu a classificação para o MSI com vitória em todos os jogos, sem nenhuma derrota mesmo na fase de pontos (só foi perdida uma única partida na final da LCK contra a Gen.G). De acordo com Conner (2022), Faker é tão popular que é uma das razões do sucesso dos *e-Sports* na Coreia do Sul. Tais fatos são comentados e aclamados pelo público nas redes sociais e reforçados pela Riot Games nos vídeos promocionais. Faker foi colocado como uma lenda, sacralizado como os próprios personagens. Em certos vídeos promocionais, é colocado como o rei inalcançável em seu trono; em outros, é o “chefão” final; nos mais recentes, é um mentor para os novos jogadores. Sua influência, mesmo após quase uma década, continua presente.

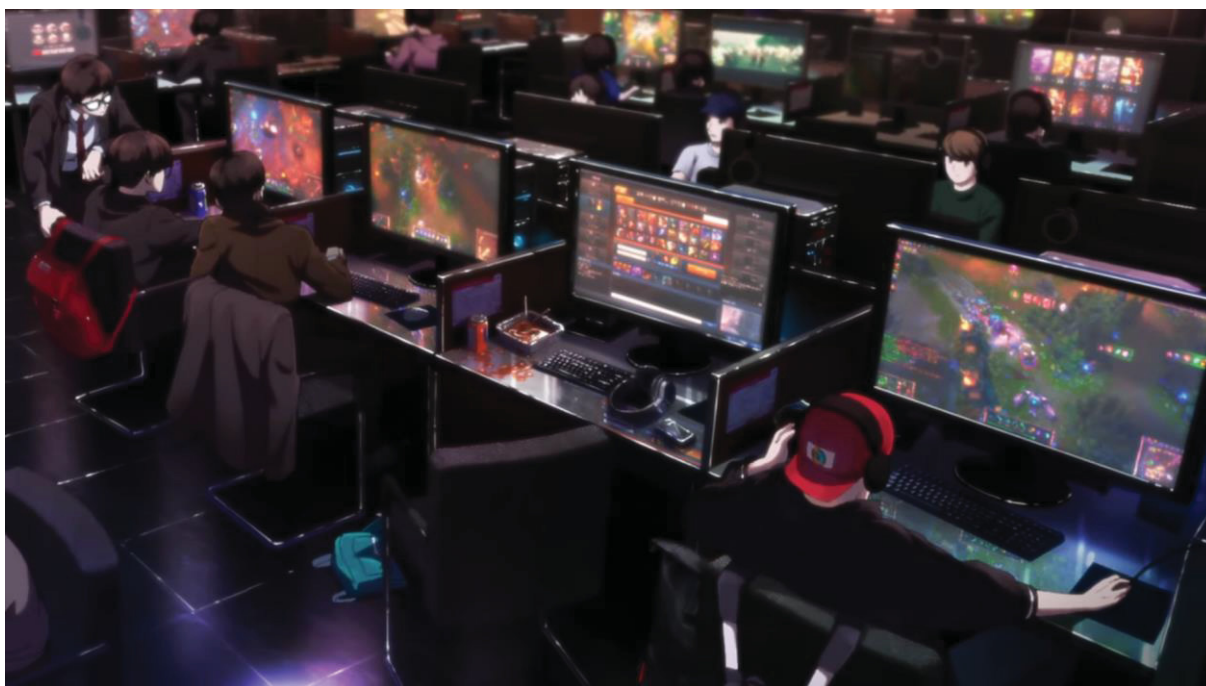
Outra razão foi a de, já no início do servidor coreano, terem sido anunciados os benefícios do PC *bang premium*. Ou seja, procurou-se manter a chamada “cultura de PC *bang*”, adaptando-se o jogo ao país. Isso é importante porque, ainda hoje, o PC *bang* é dominante. Para Conner (2022), são os PC *bang* um dos auxílios para o domínio sul-coreano nos jogos eletrônicos profissionais — e cerca de metade dos *gamers* que vão aos PC *bang* jogam LoL³⁴⁶. De acordo com Kim (2020), há, porém, uma *batalha* para os PC *bang* permanecerem relevantes. Antes, as pessoas estavam abertas a pagar taxas mais altas para jogar StarCraft. Atualmente, porém, os PC *bang* se adaptaram, mantendo suas taxas de uso baixas, mas colocando um sistema de restaurante dentro dos espaços — tendo que conseguir licenças do governo para isso. Além disso, por serem espaços essencialmente abertos 24 horas por dia, para não se gastar com *staff*, foram instalados totens para autoatendimento (KOREA HERALD, 2022).

A importância do PC *bang* pode ser vista na fala de MadLife, ex-jogador profissional de LoL:

³⁴⁶ De acordo com o Statista (2021), o LoL foi o jogo mais jogado em dezembro de 2021 em PC *bang*, com 44.8% do tempo de jogo sendo gasto com o LoL, seguido de Sudden Attack (7.81%) e FIFA (7.23%) online 4. Mais informações em: <https://www.statista.com/statistics/1113926/south-korea-most-popular-games-in-pc-bangs/>. Acesso em 28 abr. 2022.

Para muitos jovens que crescem na Coreia, o tempo livre é gasto em casa, na escola ou em um PC *bang*. Depois da escola, meus amigos e eu sempre fazíamos a mesma pergunta: ir para casa ou ir jogar? Você pode imaginar o que geralmente escolhíamos. Entrar em um PC Bang é como encontrar um oásis no deserto. A comida que eles vendem tem um gosto melhor, suas cadeiras são mais confortáveis e você pode sentir a energia daqueles que brincam ao seu redor. Há uma pequena taxa cobrada por hora, mas minha casa local oferecia um acordo — 5 dólares por 10 horas — que eu aproveitava. Você só precisava se lembrar de pagar por tempo suficiente antes de se estar 40 minutos de jogo e prestes a destruir o *nexus* inimigo. Meus amigos e eu começamos um sistema de classificação entre nós. Eu gostava de competir e impressionar os outros com minhas habilidades. Acabei passando tanto tempo no PC bang que melhorei nos jogos e comecei a levar isso mais a sério. Se eu não tivesse crescido em torno dos PC bang, acho que não estaria onde estou hoje (LoL ESPORTS, 2018, não paginado)³⁴⁷.

FIGURA 56 – A JORNADA DE UM PROFISSIONAL COREANO: O PC BANG



FONTE: LoL esports (2018).

Além disso, com a descontinuação da Pro League de StarCraft pela KeSPA em 2016 (ASHCRAFT, 2016), o LoL ganhou destaque dentro da associação. As informações das LCK e da LCK Academy (liga pré-profissional) podem ser acessadas rapidamente por meio do website da KeSPA, e os últimos eventos publicados são, em sua grande maioria, associados ao LoL, mostrando a dominância, hoje, do *game*. A WCS, competição de StarCraft promovida pela Blizzard, também foi descontinuada

³⁴⁷ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2yfwNELSsqY>. Acesso em 28 abr. 2022.

em 2019. Atualmente, as competições do *game* se desenvolvem por meio de circuitos promovidos pela ESL, a ESL Pro Tour³⁴⁸. Mostra-se, portanto, a queda de popularidade do *game*. Ainda assim, de acordo com Denani (2017), o StarCraft continua como um nicho ativo no país.

Outro modo de expansão de influência da Riot Games foi por meio do crescimento da empresa. Até 2019, ela era responsável apenas pelo League of Legends. Desde então, houve o lançamento do TeamFight Tactics (jogo de tabuleiro), Valorant (FPS), Legends of Runeterra (jogo de cartas) e o Wild Rift (o LoL versão *mobile*). De todos, somente o Valorant, um FPS, não se desenvolve no universo do LoL. Ou seja, buscou-se expandir o mercado de *games*. A Riot, porém, não parou. Primeiramente, a empresa passou a focar na confecção de músicas, visando a promoção dos campeonatos. Por meio de canções, expande-se o público atingido. Ainda, em 2021, foi lançado a série animada *Arcane*, se tornando uma das séries mais famosas do mundo segundo a Rolling Stone (2021). *Arcane*, em específico, se passa dentro do universo do LoL, contando a história na região de Pittover (uma das regiões dentro do universo). Já as músicas não necessariamente falam sobre LoL, mas abordam temas de vencer, superar medos e barreiras e, em seus clipes, faces do mundo profissional se tornam os próprios personagens, mesclando os dois mundos.

³⁴⁸ Mais informações em: <https://pro.eslgaming.com/tour/sc2/>. Acesso em 28 abr. 2022.

FIGURA 57 – ENEMY



FONTE: LoL esports (2018).

LEGENDA: Clipe para a música *Enemy*, gravada pelo Imagine Dragons e J.I.D para a série *Arcane*. Na foto, pode-se ver os quatro membros do Imagine Dragons em pé, J.I.D sentado e, ao seu lado, a Jinx (ou Powder), a garota de cabelo azul, personagem principal da série.

No meio de tudo, percebe-se que, ao contrário de outros países, procurou-se desenvolver os *e-Sports* na Coreia do Sul, provavelmente pela associação dos jogos eletrônicos ao próprio desenvolvimento tecnológico (que foi o que se buscava após a crise asiática de 1997). Isso pôde ser visto, também, pelo incentivo ao desenvolvimento da indústria doméstica de jogos. A explosão da cultura de jogos *on-line* na Ásia iniciou na Coreia do Sul no final dos anos 1990. A partir daquele momento, passou-se a produzir e exportar jogos sul-coreanos para outros mercados, principalmente para o leste e sudeste asiático. Neste período, a indústria cultural do país produzia muitos produtos, como programas de televisão, filmes e música, colocando-se como um grande exportador asiático (JIN, 2011).

O mercado de jogos se refere “ao gasto do consumidor em jogos de console, em jogos de computador, em jogos on-line e jogos sem fio” (JIN; CHEE, 2008, p. 21). A indústria de jogos envolve, portanto, o desenvolvimento, a publicação e a distribuição dos jogos, que podem ser funções combinadas ou separadas por uma empresa — ou seja, uma única companhia realiza um ou todos os processos. Tem-se que considerar, também, que a criação de *games* está dividida em três processos distintos: desenvolvimento (*design* e criação de *software*), publicação (financiamento, fabricação e promoção) e distribuição (envio do hardware e software dos jogos para as lojas). Uma companhia pode fazer apenas um desses processos, dois, ou todos os três (JIN, 2010).

O crescimento da indústria de jogos, segundo Chung (2008), é resultado do crescimento dos PC *bang* junto do serviço de banda larga, por não só oferecerem um local de socialização *on-line* e *off-line*, mas por trabalhar indiretamente com os desenvolvedores de jogos. Segundo o autor, duas políticas principais contribuíram para o desenvolvimento da indústria de jogos na Coreia do Sul: o programa de isenção militar e a política de promoção dos *e-Sports*, colocadas pelo Ministério da Cultura e Turismo. A política de isenção militar começou na metade dos anos 1990, como uma política que permitia aos programadores e engenheiros servir o serviço militar em companhias privadas de jogos, com treinos que proviam experiência aos jovens antes destes entrarem no mercado de trabalho — deve-se frisar que o alistamento e cumprimento do período militar de dois anos é obrigatório aos homens no país. Já a promoção dos *e-Sports* feita pelo MCT mostrou a intenção governamental de engajar com a indústria de jogos (CHUNG, 2008, p. 62).

A Nexon, uma corporação de jogos do país, introduziu o primeiro jogo produzido na Coreia do Sul: o *Kingdom of the Winds*, um MMORPG gráfico, em 1996. Segundo Jin e Chee (2008), isso colocou a Coreia em um papel central no mercado de jogos *on-line*. Dois anos depois, a NCSoft dominou esse mercado com o lançamento do MMORPG de fantasia medieval Lineage e, em 2003, com o Lineage II. Antes do lançamento de World of Warcraft em 2005 pela Blizzard Entertainment, o Lineage foi considerado uma das maiores comunidades de jogos do mundo (JIN; CHEE, 2008). Por meio de fatores políticos, econômicos e socioculturais, a indústria coreana começou a competir com outros desenvolvedores maiores, expandindo sua influência no mercado cultural e no mercado doméstico. Desta forma, o maior mercado para os jogos sul-coreanos é a Ásia, embora tenha-se tido a expansão para outros locais do mundo, principalmente os jogos de RPG e casuais. Pangya, por exemplo, desenvolvido pela HabitSoft, foi lançado em 44 países diferentes (JIN; CHEE, 2008, p. 21).

Em 1999, existia cerca de 694 companhias de jogos; em 2006, o número subiu para 3.631 (JIN; CHEE, 2008, p. 22). Jin (2010) colocou o desenvolvimento da Coreia do Sul como único em termos do crescimento da indústria de jogos *on-line* doméstica, da dominância dos jogos locais no mercado global e no nível pelo qual a cultura da juventude se apossou do jogo *on-line*. Os jogos sul-coreanos passaram a atuar como modelos paradigmáticos para o desenvolvimento de MMORPGs no leste asiático.

Volta-se, aqui, a questão dos jogos de *console*: países como Estados Unidos e Japão, e alguns da região da Europa, enfatizaram os jogos de *console* (fato marcado pela presença da Atari, Sony, Nintendo...). De fato, os *consoles* são os maiores em participação no mercado global de *games*. Ainda assim, a Coreia do Sul focou seu desenvolvimento nos jogos *on-line*. De acordo com Jin (2011, p. 130), “em seu estágio inicial de crescimento em 2000, as vendas nas indústrias domésticas de jogos foram avaliadas em US\$ 1 bilhão, e os jogos online representaram 22% de todo o mercado de jogos”.

Ainda em 2000, os jogos de *arcade* eram o maior gênero, e o setor *on-line* ficava com a segunda colocação. De 13% de representação, a indústria de *games on-line* chegou a 81% do mercado sul-coreano em questão de uma década e, em 2007, representava 46% de toda a participação de mercado na região da Ásia-pacífico e 32% no mercado mundial de jogos *on-line* (JIN, 2011). Aqui pode-se entrar na questão do crescimento da exportação dos jogos sul-coreanos. A “onda coreana” inicia com programas de televisão, depois filmes e música. A exportação de jogos *on-line*, porém, passaram a exceder a de outros setores culturais.

A Coreia desenvolveu jogos online baseados na maior velocidade de compartilhamento de informações por meio de serviços aprimorados de internet de alta velocidade, e os jogos coreanos são atualmente bem recebidos no mundo – não apenas na Ásia, mas também na América do Norte e na Europa. A onda digital coreana, portanto, refere-se ao aumento global da popularidade dos jogos online coreanos na última década [...] As exportações de jogos online coreanos foram 88 vezes maiores do que as exportações de filmes nacionais e 6,8 vezes maiores do que as exportações de programas de televisão. A indústria coreana de jogos online reinou como o gênero cultural mais significativo no mercado cultural global para a Coreia (JIN, 2011, p. 130).

Hoje, principalmente com o k-pop, a Coreia do Sul se tornou um centro de exportação de cultura. Não só os jogos produzidos, mas a *maneira de se jogar* faz parte do *hallyu*. Percebe-se, portanto, uma cultura de jogos, uma “cultura *gamer*” do país, estabelecida pela relação da população com os jogos eletrônicos. Essa cultura, e o sucesso nos campeonatos de jogos como StarCraft, OverWatch e League of Legends, fizeram surgir uma identidade, potencializada pela cultura e pela relação da Coreia do Sul com os *games*.

Os jogos eletrônicos, desenvolvidos em um mundo já globalizado, adquiriram características de esporte, ao ponto de, hoje, poder se dizer que foram esportivizados. Uma dessas características foi seu potencial de espetacularização, potencializado

pelos *streamings* e pela transformação das competições em megaeventos, transmitidos para diferentes locais do mundo. Na Coreia do Sul, essa transformação ocorreu mais cedo do que em outros lugares: a cultura de fãs, as competições televisionadas e a relação com a Internet já se davam no início do século XXI.

O *League of Legends*, ao ser traduzido ao coreano e ser lançado no país em 2011, encontrou a base para se desenvolver. Suas proximidades com o RTS permitiram sua potencialização, e a mercantilização por meio de produtos customizados também auxiliaram: primeiro, o lançamento da Ahri, personagem inspirada em lendas coreanas; as *skins* baseadas em Joseon; o lançamento da K/DA. Além disso, os programas de revitalização da cultura promovidos pela Riot Games Korea, para aproximar os *players* à cultura antiga, pode ser interpretado como uma maneira de “não se perder as raízes”. Em um mundo mundializado, onde não é mais o Estados Unidos o único potencializador das indústrias culturais, os *e-Sports* espalham-se da Coreia do Sul, e as maneiras de jogar sul-coreanas no LoL, também, de modo a disseminar a cultura coreana do jogo e a cultura gamer da Coreia do Sul. Percebe-se, portanto, que as tecnologias e as mídias convergidas auxiliaram esse processo e que, dessa forma, a identidade sul-coreana pôde ser criada.

REFERÊNCIAS

About Blizzard. Disponível em: <<https://www.blizzard.com/pt-br/company/about/b20/timeline.html>>. Acesso em 24 set. 2020.

About us. Disponível em: <https://www.atari.com/about-us/>. Acesso em: 18 mai. 2019.

ABREU, V. **Fortnite: curiosidades sobre Bugha, jogador milionário de 16 anos**, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/08/fortnite-curiosidades-sobre-bugha-jogador-milionario-de-16-anos-esports.ghtml>. Acesso em 02 out. 2020.

ABREU, V. **League of Legends é o jogo de computador mais popular do mundo; entenda**, 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/09/league-of-legends-e-o-jogo-de-computador-mais-popular-do-mundo-entenda-esports.ghtml>>. Acesso em 02 out. 2020.

AHN, H. [뉴스] 프리미엄 PC방에서 모든 챔피언 플레이 가능. Disponível em: <https://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?site=lol&idx=79157>. Acesso em 06 abr. 2022.

AIZU, I. A comparative study of broadband in Asia: Deployment and Policy. In: **Asian Economic Integration - Current Status and Prospects**, 2002, Tóquio.

AJVENTURES. **Every ‘League of Legends’ World Championship Finals (Part 1)**. Disponível: <https://gamezo.co.uk/every-league-of-legends-world-championship-finals-part-1/>. Acesso em 05 abr. 2022.

ALMUGHRABI, Z. **THE LONGEST LEAGUE OF LEGENDS GAMES IN HISTORY**. Disponível em: <https://www.hotspawn.com/league-of-legends/guides/longest-league-of-legends-games-ever>. Acesso em 02 abr. 2022.

Aprenda o básico. Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/?_gl=1*1woan15*_ga*ODc4OTYzMjkYLiE2NDMxOTcwMjE.*_ga_FXBJE5DEDD*MTY0ODkwMTM1Ni4yNy4wLjE2NDg5MDEzNTYuNjA. Acesso em: 02 abr. 2022.

ASHCRAFT, B. **The End Of An Era For StarCraft and South Korea**. Disponível em: <https://kotaku.com/the-end-of-an-era-for-starcraft-and-south-korea-1787917075>. Acesso em 14 ago. 2022.

BAEK, B. 라이엇, ‘신바람 탈 샤코’로 韓 문화재 사수. Disponível em: <https://zdnet.co.kr/view/?no=20121213123001>. Acesso em 06 abr. 2022.

BÁNYAI, F. et al. The psychology of esports: a systematic literature review. [s. l.], 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.49A1D957&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 6 maio. 2019.

BAYLISS, H. A. Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players. **Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice**, [S. l.], v. 22, p. 360-407, jun. 2016.

BERNARDO, K. **Microsoft anuncia compra da Activision Blizzard por US\$ 68,7 bilhões**. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/microsoft-anuncia-compra-da-activision-por-us-687-bilhoes/>. Acesso em 01 abr. 2022.

BETTI, M. **A janela de vidro**. Campinas: Papirus, 1998.

BETTI, M.; SILVA, E. G.; GOMES DA SILVA, P. N. Uma gota de suor e o universo da Educação Física: um olhar semiótico para as práticas corporais. **Kinesis**, p. 91-106, 2013.

BOROWY, M.; JIN, D. Y. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. [s. l.], 2013.

BORRIES, F. V et al. **Space Time Play – Computer Games, Architecture and Urbanism**: the next level. 495 pages. Berlim: Birkhauser Architecture, 2006.

BRAUER, J. T.; WAMBEKE-LONG, J. H. V. **Approaching growth in esports**. Worcester Polytechnic Institute, [S. l.], jan. 2014.

BOURDREAU, I. **The dota 2 International 2019 prize pool is now at \$30 million**. Disponível em: <https://www.pcgamesn.com/dota-2/international-2019-prize-pool#:~:text=The%20teams%20competing%20in%20The,biggest%20purse%20in%200esports%20history>. Acesso em 02 out. 2020.

BRUNCH. **일반인문 CLXXIX 빨리빨리문화?** Disponível em: <https://brunch.co.kr/@architect-shlee/1261>. Acesso em 14 ago. 2022.

BURK, D. L. Owning eSports: proprietary rights in professional computer gaming. **University of Pennsylvania Law review**, 2013.

BURROUGHS, B.; RAMA, P. The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures. [s. l.], 2015. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbaseAN=edsbas.DC0B D7A5&lang=pt-bresite=eds-live>. Acesso em: 15 abr. 2019.

But what about Aeon of Strife? Disponível em: https://www.reddit.com/r/dotamasterrace/comments/4n5jhd/but_what_about_aeon_of_strife/. Acesso em 01 abr. 2022.

BYUNGOH, B. [집중취재] 30대 PC방 주인, 게임 도중 심장마비 사망. Disponível em: <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3815306>. Acesso em 14 ago. 2022.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. 1 edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.

CAMPEONATO DE GAMES. **Explicando**. Netflix, 27 jun. 2018. Documentário.

CARBONIE, A.; GUO, Z.; CAHARICE, M. Positive Personal Development through eSports. [s. l.], 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.AFC0EC82&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 19 maio. 2019.

CARBONE, F. **LoL: como funciona o sistema de rankeds**. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/zantins/noticia/lol-como-funciona-o-sistema-de-rankeds.ghtml>. Acesso em 05 abr. 2022.

CARVALHO, F. **Especial Worlds 2017: Guia completo do mundial de League of Legends na China**. Disponível em: <https://www.torcedores.com/noticias/2017/10/especial-worlds-2017-guia-completo-do-mundial-de-league-of-legends-na-china>. Acesso em: 05 abr. 2022.

CARBONE, F. **LoL: Worlds 2020 tem pico de quase 46 milhões de espectadores simultâneos; veja números**. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-worlds-2020-tem-pico-de-quase-46-milhoes-de-espectadores-veja-numeros.ghtml>. Acesso em 05 abr. 2022.

CARVALHO, F. **Tudo sobre a final do Worlds 2018 de League of Legends**. Disponível em: <https://www.torcedores.com/noticias/2018/11/tudo-sobre-a-final-do-worlds-2018-de-league-of-legends>. Acesso em 05 abr. 2022.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 18 ed. São Paulo: Paz & Terra, 2010a.

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. 9 ed. São Paulo: Paz & Terra, 2010b.

CHALK, A. **League of Legends 2014 World Championship draws 27 million viewers**. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/league-of-legends-2014-world-championship-draws-27-million-viewers/>. Acesso em 05 abr. 2022.

CHEN, J. **League of Legends Worlds 2017 Watch**. Disponível em: <https://www.redbull.com/us-en/league-of-legends-worlds-2017>. Acesso em 05 abr. 2022.

CHONHEE, K. **10년만에... 부모와 함께 이용시간 자율선택**. Disponível em: <https://www.donga.com/news/Society/article/all/20220101/111040892/1#:~:text=%EA%B2%8C%EC%9E%84%20%EC%85%A7%EB%8B%A4%EC%9A%B4%EC%A0%9C%EB%8A%94%202011,%EC%B2%98%EB%B2%8C%20%EA%B7%9C%EC%A0%95%EC%9D%84%20%EC%82%AD%EC%A0%9C%ED%96%88%EB%8B%A4>. Acesso em 06 abr. 2022.

CHOUDRIE, J.; LEE, H. Broadband development in South Korea: institutional and cultural factors. **European Journal of Information Systems**, v. 13, p. 103–114, 2004.

CHUNG, P. The dynamics of new media globalization in asia: a comparative study of the online gaming industries in South Korea and Singapore. In: HJORTH, L.; CHAN,

D. **Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific**. New York: Routledge, 2009. p. 58–77.

COAKLEY, J. a. 9th edition. New York: Mc Graw Hill, 2007.

COELHO, C. N. P. Guy Debord e a crítica da sociedade do espetáculo. In: CIOCCARI, D.; DA SILVA, G.; ROVIDA, M. **A sociedade do espetáculo**. Curitiba: Appris, 2018. p. 33–44.

CONNER, P. **South Korea And Its PC Bangs Are Helping The Country Dominate Video Game Culture**. Disponível: <https://studybreaks.com/tvfilm/pc-bang-culture-south-korea-gaming/>. Acesso em: 14 ago. 2022.

CRITZ, P. I. WPI eSports Feasibility Study. [s. l.], 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbaseAN=edsbas.32720D94&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 6 ago. 2019.

DANNELLY, D. **The Origin of the MOBA: Aeon of Strife and Defense of the Ancients**. Disponível em: <https://www.artstation.com/blogs/daviddannelly/zjYm/the-origin-of-the-moba-aeon-of-strife-and-defense-of-the-ancients>. Acesso em 01 abr. 2022.

DE MENEZES, B. C. **Guia do Worlds 2020: times, datas, horários e tudo do Mundial de LoL**. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/guia-do-worlds-2020-times-datas-horarios-e-tudo-do-mundial-de-lol.ghtml>. Acesso em 05 abr. 2022.

DENANI, G. H. S. Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano. **Revista Metamorfose**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 296-317, maio 2017.

DOAN, K. D.; HOANG, D. C.; HOANG, L. T. **Lag of Legends: The Effects of Latency on League of Legends Champion Abilities**. 2017. Monografia (Bacharel em Ciências) - Worcester Polytechnic Institute, [S. l.], 2017.

EDWARDS, T. **ESports: A Brief History | Gaming | ADANAI**. ADANAI. N.p., 30 Apr. 2013. Web. 14 Oct. 2013.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1984.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **Deporte y ocio en el proceso de la civilización**. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

ERZBERGER, T. **Which League of Legends World Championship finals was the best?** Não paginado. Disponível em: <http://www.espn.com/esports/story/_/id/25143635/ranking-league-legends-world-championship-finals> . Acesso em: 31 jan. 2019.

ESPN. **2019 League of Legends World Championship: All you need to know**. Disponível: https://www.espn.com/esports/story/_/id/27752417/2019-league-legends-world-championship-all-need-know. Acesso em: 05 abr. 2022.

ESPORTS.NET. **LCS | LEAGUE OF LEGENDS CHAMPIONSHIP SERIES**. Disponível em: <https://www.esports.net/wiki/tournaments/lcs/>. Acesso em: 05 abr. 2022.

FAUST, K.; MEYER, J.; GRIFTHS, M. D. (2013). Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study. **International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning**, 3(1), 67–77.

FAVIE, C. J. III. **China Wins First Ever League of Legends World Championship**. Disponível em: <https://www.mineski.net/news/china-wins-first-ever-league-of-legends-world-championship>. Acesso em: 3 jan. 2019.

FERRARI, S. From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends. **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**, 2013.

FERREIRA, J. B. **“Bem-vindos à Summoner’s rift”: os eSports e a profissionalização do League of Legends**. 2019. 86 f. Monografia (Bacharel em Educação Física) – Departamento de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

FERREIRA, J. B. Os “E’s” dos e-Sports: uma análise polissêmica do esporte eletrônico. **The Journal of the Latin American Socio-cultural Studies of Sport**, v. 13, n. 2, p. 51–64, 2021.

FERREIRA, J. B.; MARCHI JÚNIOR, W. "Bem-vindos à Summoner's Rift": Apontamentos sobre o processo de profissionalização do League of Legends. **J. Phys. Educ.**, v. 32, e3267, 2021.

FERREIRA, J. B.; MORAES, L. C. L.; MARCHI JÚNIOR, W. **Do lazer à performance: uma revisão sócio-histórica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos**, 24 (2), 603–623.

Fnatic. Disponível em: <https://www.fnatic.com/>. Acesso em: 4 jan. 2019.

FUNK, D. C.; PIZZO, A. D.; BAKER, B. J. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. **Sport Management Review**, [s. l.], v. 21, n. 1, p. 7–13, 2018.

G1. **'League of Legends': Riot Games é comprada por chinesa Tencent**. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/12/league-legends-riot-games-e-comprada-por-chinesa-tencent.html>. Acesso em 02 abr. 2022.

GameMeca. **2022.06.15~06.21 기준포털 트렌드 , PC방 접속 , 게임방송 시청자 , 메카 유저 투표 기준**. Disponível em: <https://www.gamemeca.com/ranking.php>. Acesso em 23 jun. 2022.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

Get Involved. Disponível em: <<https://nacesports.org/get-involved/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. [s.l.] : Atlas, 2019. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat03330ae&AN=fpr.000393620&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 3 jun. 2019.

GINGOLD, C. Pac-man: a maze with multiple meanings. In: Borries, F.; Walz, S. P.; Bottger, M. **Space, Time, Play**. Berlin: Birkhauser, 2007.

GOETOMO, F. Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations. [s. l.], 2016.

GOOGLE ARTS & CULTURE. **Montanha Baekdu**. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/entity/m018x45?hl=pt>. Acesso em 28 jun. 2022.

GOSLIN, A. **More than 80 million people watched the Worlds 2017 semifinals**. Disponível em: <https://www.rifthermal.com/lol-worlds/2017/12/19/16797364/league-of-legends-worlds-viewers-statistics>. Acesso em 05 abr. 2022.

GOSLIN, A. **The 2018 League of Legends World Finals had nearly 100 million viewers**. Disponível em: <https://www.rifthermal.com/2018/12/11/18136237/riot-2018-league-of-legends-world-finals-viewers-prize-pool>. Acesso em 05 abr. 2022.

GUMBRECHT, H. A. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GUTIERREZ, B. **League of Legends | A final do Mundial 2015 e a expansão do esporte eletrônico**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/league-of-legends-a-final-do-mundial-2015-e-a-expansao-do-esporte-eletronico>. Acesso em 05 abr. 2022.

GUTTMANN, A. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports**. New York: Columbia University Press, 1978. (Ebook) E-ISBN 978-0-231-51707-2.

HARDENSTEIN, T. S. “Skins” in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling. **UNLV Gaming Law Journal**, [s. l.], n. 2, p. 117, 2017.

HARKER, G. Chinese team wins League of Legends World Championship final. Disponível em: <https://supchina.com/2019/11/16/chinese-team-wins-league-of-legends-world-championship-final/>. Acesso em 05 abr. 2022.

HEERE, B. Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. **Sport Management Review**, [s. l.], v. 21, n. 1, p. 21–24, 2018.

HEFFELFINGER, A. **What is the LPL? League of Legends in China**. Disponível em: <https://linemovement.com/2021/01/15/what-is-the-lpl/>. Acesso em 05 abr. 2022.

HINNANT, N. C. **Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of ESports**. 2011. Tese (Mestrado em Artes) - Georgia State University, [S. l.], 2013.

HJORTH, L.; CHAN, D. Locating the game: gaming cultures in/and the Asia-Pacific. In: HJORTH, L.; CHAN, D. **Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific**. New York: Routledge, 2009. p. 1–18.

HOEKSTRA, K. **What Is an RTS game? A Guide To Real-Time Strategy**. Disponível em: <https://www.historyhit.com/gaming/what-is-an-rts-game-a-guide-to-real-time-strategy/>. Acesso em: 01 abr. 2022.

HOLDEN, J.T.; KABURAKIS, A.; RODENBERG, R.M. Esports: Children, stimulants and video-gaming-induced inactivity. (2018). **Journal of Paediatrics and Child Health**, 54(8):830-831.

HOOK, B. M. Statistics in League of Legends: Analyzing Runes for Last-Hitting. [s. l.], 2016. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbaseAN=edsbas.7845EED7&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 22 out. 2019.

HOWARD, M. J. **Esport: professional League of Legends as cultural history**. 225 f. Dissertação (Mestrado em Artes em História). – Departamento de História, Universidade de Houston, Houston, Texas, 2018.

HOWELL, L. **League of Legends hosts 14.7 million concurrent viewers during Worlds**. Disponível em: https://www.espn.com/esports/story/_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers. Acesso em 05 abr. 2022.

HUHH, J. The “bang” where Korean online gaming began: the culture and business of the PC bang in Korea. In: HJORTH, L.; CHAN, D. **Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific**. New York: Routledge, 2009. p. 102–116.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 9 edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 1938.

HUMAN DEVELOPMENT REPORT. **Inequalities in human development in the 21st century**, 2019. Disponível em: <http://hdr.undp.org/sites/all/themes/hdr_theme/country-notes/KOR.pdf>. Acesso em 02 out. 2020.

HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. **NEW MEDIA AND SOCIETY**, [s. l.], n. 6, p. 851, 2008.

HWANG, K. M. **A history of Korea**. 2e. London: Palgrave, 2010.

IANNI, O. **A sociedade global**. 5 ed. Rio de Janeiro: Civilização brasileira – grupo record, 1993.

Invictus Gaming. Disponível em: https://LoL.gamepedia.com/Invictus_Gaming. Acesso em 4 jan. 2019.

JAMES, N. **Who owns League of Legends and Riot Games? We break it down.** Disponível em: [https://win.gg/news/who-owns-league-of-legends-and-riot-games-we-break-it-](https://win.gg/news/who-owns-league-of-legends-and-riot-games-we-break-it-down/#:~:text=In%20February%202011%2C%20Tencent%20made,been%20a%20s%20subsidiary%20of%20Tencent)

[down/#:~:text=In%20February%202011%2C%20Tencent%20made,been%20a%20s%20subsidiary%20of%20Tencent](https://win.gg/news/who-owns-league-of-legends-and-riot-games-we-break-it-down/#:~:text=In%20February%202011%2C%20Tencent%20made,been%20a%20s%20subsidiary%20of%20Tencent). Acesso em 02 abr. 2022.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2 edição. São Paulo: Aleph, 2006.

JENNY, S. E. et al. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. **Quest (00336297)**, [s. l.], v. 69, n. 1, p. 1–18, 2017.

JENNY, S. E. et al. eSports Venues: A New Sport Business Opportunity. **Journal of Applied Sport Management**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 34–49, 2018.

JENSEN, L. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

JEON, S. [뉴스] 리그 오브 레전드, PC방 점유율 1위 달성. Disponível em: <https://www.bodnara.co.kr/bbs/article.html?num=89580>. Acesso em 06 abr. 2022.

JIN, D. Y. Socioeconomic implications of broadband services: information economy in Korea. **Information, Communication & Society**, v. 8, n.4, p.503–523, 2005.

JIN, D. Y. **Korea’s online gaming empire**. Massachusetts, 2010.

JIN, D. Y. The Digital Korean Wave: Local Online Gaming Goes Global. **Media International Australia**, v. 141, n. 1, 2011.

JIN, D. Y; CHEE, F. Age of new media empires: a critical interpretation of the Korean online game industry. **Games and Culture**, v. 3, n.1, p.38–58, 2008.

JIN, D. Y.; YOON, K.; MIN, W. **Transnational hallyu: the globalization of Korean digital and popular culture**. London: Rowman & Littlefield, 2021.

JOO, R. M. **Transnational sport: gender, media, and global Korea**. London: Duke University press, 2012.

KELLY, M. **Worlds 2021 peak viewership numbers increase by 60 percent from 2020, break all-time record**. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/worlds-2021-viewership-increases-60-percent-from-2020-breaks-all-time-record>. Acesso em 05 abr. 2022.

KERE, J. **LoL Allstars, c’est quoi?** Disponível em: <https://www.ogaming.tv/news/lol-all-star-c-est-quoi/4291>. Acesso em 20 abr. 2022.

KIDSDONGA. [뉴스 속 시사 속]한국 인터넷 속도 ‘세계 최고’ ‘빨리빨리’ 문화가 만들었다. Disponível em:

<http://kids.donga.com/mobile/?ptype=article&no=90201503130593>. Acesso em: 14 ago. 2022.

KIM, B. **Survival diary of Korean internet cafes**. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20200226000913>. Acesso em 14 ago. 2022.

KIM, C. Y. **Shadow education and the curriculum and culture of schooling in South Korea**. New York: Curriculum studies worldwide, 2016.

KIM, J. et al. The Proficiency-Congruency Dilemma: Virtual Team Design and Performance in Multiplayer Online Games. [s. l.], 2015. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsarxeAN=edsarx.1512.08321&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

KIM, J. 리그오브레전드 한국진출, 개발자 인터뷰. Disponível em: <https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=38810>. Acesso em 06 abr. 2022.

KIM, M. **INSIDE LA'S BIGGEST NIGHT IN ESPORTS**. Disponível em: <https://www.inverse.com/article/23023-league-of-legends-world-2016-fans>. Acesso em: 05 abr. 2022.

KNEWS. [토론]학생들 PC방 이용 바람직한가?. Disponível em: <http://www.knnews.co.kr/news/articleView.php?idxno=269073>. Acesso em 14 ago. 2022.

KOLLAR, P. **League of Legends 2015 World Championship broke a bunch of records**. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/12/10/9886500/league-of-legends-2015-world-championship-records-viewership-numbers>. Acesso em: 05 abr. 2022.

KOLLAR, P. The past, presente and future of League of Legends studio Riot Games. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

KRIKKE, J. South Korea beats the world in broadband gaming. **IEE Computer Society**, 2003.

KWAK, H. D.; KO, Y. J.; KANG, I.; ROSENTRAUB, M. **Sport in Korea: history, development, management**. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2018.

LAGE, V. **Mundial de LoL 2020: como assistir à final do Worlds ao vivo**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/10/mundial-de-lol-2020-como-assistir-a-final-do-worlds-ao-vivo-esports.ghtml>. Acesso em 06 abr. 2022.

League of Legends. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-LoL/>>. Acesso em: 4 fev. 2019.

League of Legends: A origem. Direção: Leslie Iwerks. Produção de Iwerks & Co; Riot Games. 2019. Netflix.

SKT vs SSG Grand-Final ALL GAMES FULL | World Championship 2017 | SK Telecom T1 vs Samsung Galaxy – League of Legends Esports Highlights, 2017. 1 vídeo [5h 24 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Wq_vctA-v5M. Acesso em: 13 abr. 2022.

LEE, H.; O'KEEFE, R. M.; YUN, K. The growth of broadband and electronic commerce in south korea: contributing factors. **The Information Society**, v. 19, p. 81–93, 2003.

LEE, J. **Spending A Day At PC Bang & The Gaming Culture In Korea.** Disponível em: <https://www.creatrip.com/en/blog/10680>. Acesso em 14 ago. 2022.

LEE, S.; LEE, S. M. Information and communication minister Sanf-chul Lee on building e-Korea. **Academy of Management Executive**, b. 17, n. 2, p. 19–23, 2003.

LI, X. **Korea's reign over League of Legends is over.** Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/koreas-reign-over-league-of-legends-is-over>. Acesso em 06 abr. 2022.

LIEN, T. **League of Legends final attracts 8.2 million viewers, Season 2 Championships most-watched eSports event of all time.** Disponível em: <https://www.polygon.com/2012/10/23/3542424/league-of-legends-final-attracts-8-2-million-viewers-season-2>. Acesso em 05 abr. 2022.

LIMA, G. **KSV eSports compra o time de League of Legends da Samsung Galaxy.** Disponível em: <<https://maisesports.com.br/ksv-esports-samsung-lol/>>. Acesso em 02 out. 2020.

LIMA, K. **O que é o evento All-Star no LoL [League of Legends]?** Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-o-evento-all-star-no-lol-league-of-legends/>. Acesso em 05 abr. 2022.

LLORENS, M. R. Esport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport Ethics and Philosophy**, [S. l.], p. 1-13, abr. 2017.

LOLESPORTS STAFF. **Worlds 2017: finals news and updates, 2017.** Disponível em: <<https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/11/worlds-2017-finals-news-and-updates/>>. Acesso em 02 out. 2020.

LOL ESPORTS STAFF. **WORLDS 2017: FINALS NEWS AND UPDATES.** Disponível em: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/11/worlds-2017-finals-news-and-updates/>. Acesso em: 05 abr. 2022.

LOL ESPORTS STAFF. **2019 WORLD CHAMPIONSHIP HITS RECORD VIEWERSHIP.** Disponível em: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2019/12/2019-world-championship-hits-record-viewership/>. Acesso em: 05 abr. 2022.

LOL ESPORTS STAFF. **Worlds 2020 Primer**. Disponível em: <https://lolesports.com/article/worlds-2020-primer/blt065c89b2c6d7b75d>. Acesso em: 05 abr. 2022.

LU, Z. From E-Heroic to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. **International Journal of the History of Sport**, [S. l.], p. 1-21, ago. 2017.

MACEDO, T.; FILHO, O. A. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends. **Fronteiras: estudos midiáticos**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 231-247, ago. 2015.

MAKUCH, E. **32 million people watched League of Legends Season 3 World Championships**. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/32-million-people-watched-league-of-legends-season-3-world-championships/1100-6416259/>. Acesso em 05 abr. 2022.

MARCHI JÚNIOR, W. O esporte “em cena”: perspectivas históricas e interpretações conceituais para a construção de um modelo analítico. **The journal of the latin american socio-cultural studies of sport**, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 46–67, 2015.

MARCHI JÚNIOR, W.; DE ALMEIDA, B. S.; DE SOUZA, J. **Introdução à sociologia do esporte**. 1 edição. Curitiba: Intersaberes, 2019.

MARQUES, R. F. R.; GUTIERREZ, G. L.; ALMEIDA, M. A. B. de. O esporte contemporâneo e o modelo de concepção das formas de manifestação do esporte. **Conexões**, v.6, n.2, p. 42-61, 2008.

MATULEF, J. **League of Legends World Championships comes to London**. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/league-of-legends-world-championships-comes-to-london>. Acesso em 05 abr. 2022.

MCCREA, C. Watching StarCraft, Strategy and South Korea. In: HJORTH, L.; CHAN, D. **Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific**. New York: Routledge, 2009. p. 179–193.

MCTEE, M. E-Sports: More Than Just a Fad. [s. l.], 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.B332F225&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 17 out. 2019.

MEDEIROS, H. **LoL: DAMWON Gaming é a Grande Campeã do Worlds 2020**. Disponível em: <https://theclutch.com.br/league-of-legends/damwon-campea-worlds-2020/>. Acesso em 05 abr. 2022.

MELO, G. **Recorde de audiência: Quase 100 milhões de espectadores assistiram a final do Mundial de LoL deste ano**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/5069837/recorde-de-audiencia-quase-100-milhoes-de-espectadores-assistiram-a-final-do-mundial-de-lol-deste-ano. Acesso em 05 abr. 2022.

MILLER, J. A. **South Korea**. Minneapolis: Lerner Publications Company, 2010,

MITCHELL, R. **League of Legends championship draws nearly 1.7 million viewers**. Disponível em: <https://www.engadget.com/2011-06-22-league-of-legends-championship-draws-nearly-1-7-million-viewers.html>. Acesso em: 05 abr. 2022.

Linha do tempo. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/company/about/b20/timeline.html>. Acesso em: 19 jul. 2019.

MODERN SEOUL. **Incheon Football Stadium – The New Home of Incheon United**. Disponível em: <https://modernseoul.org/2012/05/03/incheon-football-stadium-the-new-home-of-incheon-united/>. Acesso em 4 jan. 2019.

MONTEIRO, R. **PC vs console: entenda as diferenças entre as duas plataformas**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/05/pc-vs-console-entenda-diferencas-entre-duas-plataformas-de-jogos.html>. Acesso em: 02 mai. 2019.

MOORE, K. **The Rise in College Esports Scholarships**, 2017. Disponível em: <https://esportsobserver.com/esports-scholarships/>. Acesso em: 17 out. 2019.

MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M.-Á. MOBA games: A literature review. **Entertainment Computing**, [S. l.], v. 26, p. 128-138, maio 2018.

MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M.-Á. Team efficiency and network structure: The case of professional League of Legends. **Social Networks**, [s. l.], v. 58, p. 105–115, 2019.

Most watched games on twitch and on youtube. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>. Acesso em: 20 mai. 2019.

MULKERIN, T. **eSports has a racism problem, 2016**. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/the-esports-racism-problem-2016-5>. Acesso em: 17 out. 2019.

MUSH. **LCK – the one team league?** Disponível em: <https://www.esportsheaven.com/features/lck-the-one-team-league/>. Acesso em 23 jun. 2022.

NERFPLZ.LOL. **Riot Releases Korean Shaco Skin for 1st Anniversary of K-server!**. Disponível em: <https://www.nerfplz.com/2012/12/riot-releases-korean-shaco-skin-for-1st.html>. Acesso em 06 abr. 2022.

NEWZOO. **Most popular core PC Games | Global**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>. Acesso em 02 out. 2020.

NEWZOO. **Most watched games on Twitch**. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch/>. Acesso em 02 out. 2020.

NOGUEIRA, H. **LoL: pico diário de jogadores de agosto ultrapassa marca impressionante de 8 milhões**, 2019. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/lol-pico-diario-de-jogadores-de-agosto-ultrapassa-marca-impressionante-de-8-milhoes>. Acesso em 02 out. 2020.

Números da temporada de 2018. Disponível em: <https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018>. Acesso em: 10 abr. 2019.

OH, S. **라이엇게임즈 국내 지사 설립 이유는?** Disponível: <https://www.mk.co.kr/news/it/view/2011/09/627834/>. Acesso 06 abr. 2022.

OK, H. New media practices in Korea. **International Journal of Communication**, v. 5, p. 320—348, 2011.

OHMYNEWS. [현장]PC방협회, 넥슨 요금제 반발 대규모 항의집회. Disponível em: http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000263875. Acesso em 14 ago. 2022.

OLIVEIRA, L. **NÚMEROS RECORDES DO CAMPEONATO MUNDIAL DE LOL.** Disponível em: <https://www.torredevigilancia.com/numeros-records-do-campeonato-mundial-de-lol/>. Acesso em 23 jun. 2022.

ORTIZ, R. **Ciências sociais e trabalho intelectual**. São Paulo: Olho d'Água, 2002.

ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. 1 edição. São Paulo: brasiliense s.a., 1994.

ORTIZ, R. **O próximo e o distante**. 1 edição. São Paulo: brasiliense s.a., 2000.

O'KEEFE, D. How Blizzard's StarCraft Became South Korea's National Pastime. Disponível em: <https://archive.esportsobserver.com/starcraft-ii-esports-essentials/>. Acesso em 14 ago. 2022.

PALAR, S. **Olympic Virtual Series**. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>. Acesso em 14 ago. 2022.

PARK, M. **‘와우’ 제친 그 게임 ‘리그오브레전드’ 오픈베타**. Disponível em: <https://gametoc.hankyung.com/news/articleView.html?idxno=313>. Acesso em 06 abr. 2022.

PARK, M. **라이엇, '신바람 탈 샤코' 판매금 6억 문화재청 기부**. Disponível em: <https://gametoc.hankyung.com/news/articleView.html?idxno=10073>. Acesso em 06 abr. 2022.

PAULO, F. **Riot Games vai impor limite de estrangeiros em equipes profissionais**. Disponível em: <http://selecter.com.br/League-of-Legends/noticia/Riot->

[Games-vai-impor-limite-de-estrangeiros-em-equipes-profissionais/](#). Acesso em 14 ago. 2022.

PEI, A. **This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger.** Disponível em: <https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>. Acesso em: 05 abr. 2022.

PEREIRA, W. LoL: **Em parceria com a ESL, Riot Games retoma a liga na Oceania.** Disponível em: <https://theclutch.com.br/league-of-legends/riot-games-retoma-liga-oceania-lol/>. Acesso em 05 abr. 2022.

PETRÓ, G. **Servidor brasileiro de “League of Legends” entra no ar nesta terça.** Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/02/servidor-brasileiro-de-league-legends-entra-no-ar-nesta-terca.html>. Acesso em: 17 ago. 2019.

PIZZO, A. D. et al. eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. **Sport Marketing Quarterly**, [s. l.], v. 27, n. 2, p. 108–123, 2018. Disponível em: <http://search.ebscohost.com>.

PONTES, I. **Worlds 2021 | Tudo sobre o Mundial de League of Legends.** Disponível: <https://canaltech.com.br/esports/worlds-2021-tudo-sobre-o-mundial-de-league-of-legends-197757/>. Acesso em 05 abr. 2022.

QURESHI, T. **Korea vs China – a League of Legends esports tale.** Disponível em: <https://www.gamingverdict.com/league-of-legends/news/korea-vs-china-a-league-of-legends-esports-tale/>. Acesso em 06 abr. 2022.

RAND, E. **League of Legends: LCK still struggling to adapt.** Disponível em: https://www.espn.com/esports/story/_/id/25925703/league-legends-lck-going-growing-pains-early-game. Acesso em 06 abr. 2022.

REA, S. C. Chronotopes and Social Types in South Korean Digital Gaming. [s. l.], 2019.

REDAÇÃO DO GE. **COI descarta jogos eletrônicos "tradicionais" em Olimpíadas.** Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/03/31/coi-descarta-jogos-eletronicos-tradicionais-em-olimpiadas.ghtml>. Acesso em 14 out. 2022.

REDAÇÃO DO GE. **Worlds 2021: Riot revela data e confirma Islândia como sede.** Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/worlds-2021-riot-revela-data-e-confirma-sede-na-islandia.ghtml>. Acesso em: 05 abr. 2022.

REIS, L. J. A. **Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no World of Warcraft.** 2013. 338 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

RIBEIRO, J. P. **Worlds 2021: EDG é Campeã Mundial de League of Legends.** Disponível em: <https://multiversomais.com/esports/worlds-2021-edg-e-campea-mundial-de-league-of-legends>. Acesso 05 abr. 2022.

RICE, E. **The evolution of government and politics in Orth & South Korea**. Hockessin: Mitchell Lane, 2010.

RIGON, D. **Final do Mundial de LoL teve pico de 3,7 milhões de espectadores, diz site**. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6310403/final-do-mundial-de-lol-teve-pico-de-37-milhoes-de-espectadores-diz-site. Acesso em 05 abr. 2022.

ROBERTSON, C. **Wandering the World without Leaving Your Chair: Crossing Borders Through eSports**. [s. l.], 2015. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.31F93474&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 12 ago. 2019.

ROCHA, R. **Como verificar seu MMR no League of Legends**. Disponível em: <https://dotesports.com/br/league-of-legends/news/como-verificar-seu-mmr-no-league-of-legends#:~:text=A%20Pontua%C3%A7%C3%A3o%20do%20Gerenciador%20de,jogador%20em%20League%20of%20Legends.&text=O%20MMR%20tamb%C3%A9m%20determina%20os,a%20for%C3%A7a%20de%20seus%20oponentes>. Acesso em 05 abr. 2022.

RODRIGUES, B. **Worlds 2020: Final bate recorde de audiência com mais de 45 milhões de espectadores**. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-worlds-2020-bate-recorde-de-audiencia-na-final/>. Acesso em 05 abr. 2022.

RODRIGUES, N. **Mundial de LoL teve mais de 80 milhões de espectadores em série única**. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/audiencia-mundial-2017-lol/>>. Acesso em 02 out. 2020.

ROLLING STONE. **Arcane: Série da Netflix supera Stranger Things e se torna uma das mais populares do streaming**. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/entretenimento/arcane-serie-da-netflix-supera-stranger-things-e-se-torna-uma-das-mais-populares-do-streaming/>. Acesso em 14 ago. 2022.

ROUNDINA, S. **Who is Dota 2 creator IceFrog, and what do we know about him?** Disponível em: <https://win.gg/news/who-is-dota-2-creator-icefrog-and-what-do-we-know-about-him-question-mark/>. Acesso em 01 abr. 2022.

ROSELL LLORENS, M. **eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice**. *Sport, Ethics e Philosophy*, [s. l.], v. 11, n. 4, p. 464–476, 2017.

ROX, M. **25 anos de Warcraft: a história que transcendeu dois gêneros nos videogames**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/188676-25-anos-warcraft-historia-transcendeu-dois-generos-videogames.htm>. Acesso em 01 abr. 2022.

RUNAS LOL. **Servidores LoL – Tudo o que você precisa saber**. Disponível em: <https://www.runas.lol/blog/servidores-lol/>. Acesso em: 02 abr. 2022.

Samsung Galaxy. Disponível em: <https://lol.gamepedia.com/Samsung_Galaxy>. Acesso em 02 out. 2020.

Samsung Galaxy (esports). Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Samsung_Galaxy_\(esports\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Samsung_Galaxy_(esports))>. Acesso em 02 out. 2020.

SALTER, C. L. **South Korea**. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 2003.

SANTANA, L. **LoL: Final do Worlds 2020 contará com presença do público; saiba como**. Disponível em: <https://baserush.com.br/final-do-worlds-contara-com-publico-saiba-como/>. Acesso em 05 abr. 2022.

SAPIENZA, A. et al. Individual performance in team-based online games. [s. l.], 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.F470D9A1&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

SARKAR, S. **How the new League of Legends Challenger league will create a pathway to the pros**. Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/10/3/4798414/league-of-legends-challenger-league-riot-games-coke-zero-esports>. Acesso em 05 abr. 2022.

SARKAR, S. **League of Legends Season 3 finals drew 32M total viewers**. Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/11/19/5121688/league-of-legends-season-3-world-championship-finals-viewers>. Acesso em 05 abr. 2022.

SARKAR, S. **League of Legends Season 3 final heads to Staples Center**. Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/7/11/4514840/league-of-legends-season-3-world-championship-final-staples-center>. Acesso em: 05 abr. 2022.

SEOULSPACE. **Top 10 Most Popular Esports in Korea – Best of 2022**. Disponível em: <https://seoulspace.com/top-10-most-popular-esports-in-korea-best-of-2022/>. Acesso em 23 jun. 2022.

SETH, M. J. **A brief history of Korea**. Tuttle, 2019.

SIEEESP. 18a viagem educacional do Sieeesp. **Escola Particular**. 2015.

SILVA, M. P.; SILVA, V. do N.; CHAIMOWICZ, L. Dynamic difficulty adjustment on MOBA games. **Entertainment Computing**, [s. l.], v. 18, p. 103–123, 2017.

SILVA, V. do N.; CHAIMOWICZ, L. A. A tutor Agent for MOBA Games. [s. l.], 2017a. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsarxe&AN=edsarx.1706.02832&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

SILVA, V. do N.; CHAIMOWICZ, L. A. MOBA: a New Arena for Game AI. **ArXiv**, [S. l.], 30 maio 2017b.

SK Telecom T1. Disponível em: <[https://lol.gamepedia.com/SK Telecom T1](https://lol.gamepedia.com/SK_Telecom_T1)>. Acesso em 02 out. 2020.

SMITH, D. **How the 'Michael Jordan of eSports' annihilated his opponents to win the 'League of Legends' World Championships — in GIFs.** Disponível em: <https://www.businessinsider.com/how-faker-skt-won-league-of-legends-world-championships-2015-2015-11>. Acesso em 06 abr. 2022.

SNIPER, S. **Mestre, Grão-Mestre e Desafiante: Os tiers mais altos.** Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/4405776545427-Mestre-Gr%C3%A3o-Mestre-e-Desafiante-os-tiers-mais-altos>. Acesso em 05 abr. 2022.

SPEZZY. **The Biggest League of Legends Tournaments.** Disponível em: <https://leaguefeed.net/biggest-lol-tournaments/>. Acesso em 05 abr. 2022.

SPORTV.COM. **Aos 16, Bugha leva R\$ 11,4 milhões por título mundial de Fortnite e entra no to 10 de premiados nos eSports,** 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/aos-16-bugha-leva-r-114-milhoes-por-titulo-mundial-de-fortnite-e-entra-no-top-10-de-premiados-nos-esports.ghtml>. Acesso em 02 out. 2020.

SOROKANICH, B. **South Korean University Now Accepts Gamers as Student Athletes.** Disponível em: <https://gizmodo.com/south-korean-university-now-accepts-gamers-as-student-a-1547111361>. Acesso em: 17 out. 2019.

South Korea Population. Disponível em: <<https://www.worldometers.info/world-population/south-korea-population/>>. Acesso em 02 out. 2020.

STATISTA. **Most played games in PC bangs based on time spent in South Korea as of December 2021.** Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1113926/south-korea-most-popular-games-in-pc-bangs/>. Acesso em 23 jun. 2022.

SUGASHITA, K. **Campus Knowledge of eSports.** 2013. Tese (Mestrado em Gestão de Esporte e Entretenimento em Gestão de Esporte e Entretenimento) - University of South Carolina Upstate, [S. I.], 2015.

SUN, Y. **Motivation To Play Esports: Case of League of Legends.** [s. I.], 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.3019F9C5&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

TASSI, T. **League of Legends Finals Sells Out LA's Staples Center In An Hour.** Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/08/24/league-of-legends-finals-sells-out-las-staples-center-in-an-hour/?sh=f1c647c32b80>. Acesso em 05 abr. 2022.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes: e-Sports and the professionalization of computer gaming.** Massachusetts: Cambridge, 2012.

TAYLOR, T. L. **Watch me play: twitch and the rise of game live streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.

TECHTUDO. **Warcraft 3: Reign of Chaos é um clássico dos jogos de estratégia**, 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/warcraft-iii.html>>. Acesso em 02 out. 2020.

TAKEAKI WADA. History of Japanese Role-Playing Games. **Annals of Business Administrative Science**, [s. l.], v. 16, n. 3, p. 137–147, 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bsueAN=123595404&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 22 abr. 2019.

The Evolution of eSports. Disponível em: <<https://dotesports.com/news/the-evolution-of-esports-7693>>. Acesso em: 06 mai. 2019.

The Faker Effect: Or why Faker is only the second most successful player in the world. Disponível em: <<https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-faker-effect-or-why-faker-is-only-the-second-most-successful-player-in-the-w-6052>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

TORRES, X. **LPL's history at the League of Legends World Championship**. Disponível em: https://www.espn.com/esports/story/_/id/17647202/lpl-history-league-legends-world-championship. Acesso em 05 abr. 2022.

TUDOR, D. **Korea: the impossible country**. Tuttle, 2018.

TUTING, K. **IG vs SKT MSI 2019 match goes down as the fastest competitive game in LoL history**. Disponível em: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/ig-vs-skt-msi-2019-match-goes-down-as-the-fastest-competitive-game-in-lol-history/>. Acesso em: 02 abr. 2022.

UOL. **Audiência da final mundial de "LoL" supera números da decisão da NBA 2016**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/12/07/audiencia-da-final-mundial-de-lol-supera-numeros-da-decisao-da-nba-2016.htm>. Acesso em 05 abr. 2022.

Valve. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/valve/>. Acesso em 01 abr. 2022.

VERA, J. A. C. La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-sports. **CC BY-NC-ND 4.0**, [S. l.], p. 39-51, 23 mar. 2015.

Video streaming processing using fog computing. **2018 International Conference on Advanced Science and Engineering (ICOASE), Advanced Science and Engineering (ICOASE)**, 2018 International Conference on, [s. l.], p. 140, 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edseeeeAN=edseeee.8548869&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

VINHA, F. **O que é Steam? Conheça a loja de jogos para PC da Valve**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/o-que-e-steam-conheca-a-loja-de-jogos-para-pc-da-valve.ghtml>>. Acesso em 02 out. 2020.

VINHA, F. **SSG desbanca SKT e vence em final história do Mundial de LoL 2018**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/11/ssg-desbanca-skt-e-vence-em-final-historia-do-mundial-de-lol-2018.ghtml>>. Acesso em 02 out. 2020.

VINUTO, J. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa. **Temáticas**, v. 22, n. 44, p. 203-220, 2014.

WAGNER, M. G. **On the scientific revelance of eSports**. Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.

Warcraft 3. Disponível em: <<https://www.blizzard.com/pt-br/games/war3/>>. Acesso em 02 out. 2020.

WACRAFT III. Disponível em: <https://playwarcraft3.com/pt-br/>. Acesso em 01 abr. 2022.

We are Rioters. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

WELLER, C. A new eSports scholarship will award \$20,000 to student gamers. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/new-esports-scholarship-for-student-gamers-2016-3>. Acesso em: 17 out. 2019.

WHAN TONG, B. A. . J. . A New Player Has Entered the Game: Immigration Reform for Esports Players. **Jeffrey S. Moorad Sports Law Journal**, [s. l.], v. 24, n. 2, p. 1–36, 2017.

WOLF, M. J. P. **The video game explosion: a history from pong to playstation and beyond**. Greenwood press, 2008.

YAKOBI, M. J. The Economic and Behavioral Success of Riot Games In an Undifferentiated Video Game Market. **Scripps College**, [S. l.], 24 abr. 2014.

YEE, D. **Witnessing The League of Legends Season 3 World Championship Finals**. Disponível em: https://www.legitreviews.com/league-legends-season-3-world-championship-finals_125661. Acesso em: 05 abr. 2022.

ZHOUXIANG, L. From E-Heroín to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. **International Journal of the History of Sport**, v. 33, n. 18, p.1–21, 2017.

APÊNDICE 1 – PARTICIPANTES DO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS ENTRE 2011 E 2021

CAMPEONATO DE 2011

REGIÃO	TIME	NICKNAME	NOME	PAÍS
Europa	Fnatic	CyanideFI	Lauri Happone	Finlândia
Europa	Fnatic	LamiaZealot	Manuel Mildenerberger	Alemanha
Europa	Fnatic	Mellisan	Peter Meisrimel	Alemanha
Europa	Fnatic	Shushei	Maciej Ratuszniak	Polónia
Europa	Fnatic	wewillfailer	Bram de Winter	Bélgica
Europa	Fnatic	xPeke	Enrique Cedeño Martínez	Espanha
Europa	Against All Authority	sOAZ	Paul Boyer	França
Europa	Against All Authority	Linak	Damien Lorthios	França
Europa	Against All Authority	MoMa	Maik Wallus	Alemanha
Europa	Against All Authority	YellOwStaR	Bora Kim	França
Europa	Against All Authority	Kujaa	Jerome Negretti	França
Europa	Team Gamed.De	CandyPanda	Adrian Wübbelmann	Alemanha
Europa	Team Gamed.De	kev l n	Kevin Rubiszewski	Alemanha
Europa	Team Gamed.De	Nyph	Patrick Funke	Alemanha
Europa	Team Gamed.De	Reyk	Wai Noch Shum	Alemanha
Europa	Team Gamed.De	Zylor	Christian Dietze	Alemanha
América do norte	Team Solomid	Chaox	Shan Huang	Canadá
América do norte	Team Solomid	Reginald	Andy Dinh	Estados Unidos
América do norte	Team Solomid	The Rain Man	Christian Kahmann	Estados Unidos
América do norte	Team Solomid	TheOddOne	Brian Wyllie	Canadá
América do norte	Team Solomid	Xpecial	Alex Chu	Estados Unidos
América do norte	Epik Gamer	Dan Dihn	Daniel Dinh	Estados Unidos
América do norte	Epik Gamer	Doublelift	Yiliang Peng	Estados Unidos
América do norte	Epik Gamer	Dyrus	Marcus Hill	Estados Unidos
América do norte	Epik Gamer	Salce	Trevor Salce	Estados Unidos
América do norte	Epik Gamer	Westrice	Jonathan Nguyen	Estados Unidos
América do norte	Counter Logic Gaming	bigfatlp	Michael Tang	Canadá
América do norte	Counter Logic Gaming	Chauster	Steve Chau	Estados Unidos
América do norte	Counter Logic Gaming	Elementz	Cody Sigfussone	Canadá
América do norte	Counter Logic Gaming	HotshotGG	George Georgallidis	Canadá
América do norte	Counter Logic Gaming	Saintvicious	Brandon DiMarco	Estados Unidos
Ásia	Pacific Esports	Dabe	Informação não encontrada	Filipinas
Ásia	Pacific Esports	Gibo	Informação não encontrada	Filipinas
Ásia	Pacific Esports	Iddo	Informação não encontrada	Filipinas
Ásia	Pacific Esports	Vy	Informação não encontrada	Filipinas
Ásia	Pacific Esports	Wormy	Jeffrey Cua	Filipinas
Ásia	Xan	Axion	Ngee Shern Tai	Singapura
Ásia	Xan	INtrigueD	Informação não encontrada	Singapura
Ásia	Xan	Radeon6870	Informação não encontrada	Singapura
Ásia	Xan	Vech	Tan Jun Yi	Singapura

Ásia	Xan	Zappy	Lim Zhi Ping	Singapura
------	-----	-------	--------------	-----------

CAMPEONATO DE 2012

TIME	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
Azubu Frost	Shy	Coreia do Sul	Top
Azubu Frost	CloudTemplar	Coreia do Sul	Jungle
Azubu Frost	RapidStar	Coreia do Sul	Mid
Azubu Frost	Woong	Coreia do Sul	Bot
Azubu Frost	MadLife	Coreia do Sul	Suporte
CLG Europe	Wickd	Dinamarca	Top
CLG Europe	Snoopeh	Estados Unidos	Jungle
CLG Europe	Froggen	Dinamarca	Mid
CLG Europe	yellowpete	Alemanha	Bot
CLG Europe	Krepo	Bélgica	Suporte
CLG	Volboy	Estados Unidos	Top
CLG	HotshotGG	Canadá	Jungle
CLG	Bigfatlip	Canadá	Mid
CLG	Doublelift	Estados Unidos	Bot
CLG	Chauster	Estados Unidos	Suporte
Dignitas	Crumbzz	Venezuela	Top
Dignitas	IWillDominate	Estados Unidos	Jungle
Dignitas	Scarra	Estados Unidos	Mid
Dignitas	imaqtpie	Estados Unidos	Bot
Dignitas	Patoy	Estados Unidos	Suporte
Invictus Gaming	PDD	China	Top
Invictus Gaming	illuSioN	China	Jungle
Invictus Gaming	Zz1tai	China	Mid
Invictus Gaming	Kid	China	Bot
Invictus Gaming	XiaoXiao	China	Suporte
Moscow Five	Darien	Russia	Top
Moscow Five	Diamondprox	Russia	Jungle
Moscow Five	Alex Ich	Russia	Mid
Moscow Five	Genja	Russia	Bot
Moscow Five	GoSu Pepper	Arménia	Suporte
NaJin Sword	MakNooN	Coreia do Sul	Top
NaJin Sword	Watch	Coreia do Sul	Jungle
NaJin Sword	SSONG	Coreia do Sul	Mid
NaJin Sword	PraY	Coreia do Sul	Bot
NaJin Sword	Cain	Coreia do Sul	Suporte
Saigon Jokers	QTV	Vietnã	Top
Saigon Jokers	Violet	Vietnã	Jungle

Saigon Jokers	NIXWATER	Vietnã	Mid
Saigon Jokers	Archie	Vietnã	Bot
Saigon Jokers	Junie	Vietnã	Suporte
SK Gaming	Kev1n	Alemanha	Top
SK Gaming	Araneae	Espanha	Jungle
SK Gaming	ocelote	Espanha	Mid
SK Gaming	YellOwStaR	França	Bot
SK Gaming	Nyph	Alemanha	Suporte
TSM	Dyrus	Estados Unidos	Top
TSM	TheOddOne	Canadá	Jungle
TSM	Reginald	Estados Unidos	Mid
TSM	Chaox	China	Bot
TSM	Xpecial	Estados Unidos	Suporte
Taiper Assassins	Stanley	Taiwan	Top
Taiper Assassins	Lilballz	Taiwan	Jungle
Taiper Assassins	Toyz	Taiwan	Mid
Taiper Assassins	bebe	Taiwan	Bot
Taiper Assassins	MiSTakE	Taiwan	Suporte
Team WE	Caomei	China	Top
Team WE	ClearLove	China	Jungle
Team WE	Misaya	China	Mid
Team WE	Weixiao	China	Bot
Team WE	FZZF	China	Suporte

CAMPEONATO DE 2013

TIME	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
Cloud9	Balls	Estados Unidos	Top
Cloud9	Meteos	Estados Unidos	Jungle
Cloud9	Hai	Estados Unidos	Mid
Cloud9	Sneaky	Estados Unidos	Bot
Cloud9	LemonNation	Estados Unidos	Suporte
Fnatic	Soaz	França	Top
Fnatic	Cyanide	Finlândia	Jungle
Fnatic	xPeke	Espanha	Mid
Fnatic	puszu	Estonia	Bot
Fnatic	YellOwStaR	França	Suporte
Gamania Bears	Steak	Taiwan	Top
Gamania Bears	Winds	Taiwan	Jungle
Gamania Bears	Maple	Taiwan	Mid
Gamania Bears	NL	Taiwan	Bot
Gamania Bears	SwordArt	Taiwan	Suporte

Gambit Gaming	Darien	Russia	Top
Gambit Gaming	Diamondprox	Russia	Jungle
Gambit Gaming	Alex Ich	Russia	Mid
Gambit Gaming	Genja	Russia	Bot
Gambit Gaming	Voidle	Estonia	Suporte
GamingGear.eu	NBS	Lithuania	Top
GamingGear.eu	Alunir	Lithuania	Jungle
GamingGear.eu	Mazzerin	Lithuania	Mid
GamingGear.eu	DeadlyBrother	Lithuania	Bot
GamingGear.eu	Inspirro	Lithuania	Suporte
Lemondogs	Zorozero	Dinamarca	Top
Lemondogs	dexter1	Alemanha	Jungle
Lemondogs	Nukerduck	Noruega	Mid
Lemondogs	Tabzz	Holanda	Bot
Lemondogs	Mithy	Espanha	Suporte
Mineski	Snoy	Filipinas	Top
Mineski	Kaigu	Filipinas	Jungle
Mineski	Yume	Filipinas	Mid
Mineski	Exo	Filipinas	Bot
Mineski	Tgee	Filipinas	Suporte
NaJin Black Sword	Expression	Coreia do Sul	Top
NaJin Black Sword	Watch	Coreia do Sul	Jungle
NaJin Black Sword	Nagne	Coreia do Sul	Mid
NaJin Black Sword	PraY	Coreia do Sul	Bot
NaJin Black Sword	Cain	Coreia do Sul	Suporte
Oh My God	Gogoing	China	Top
Oh My God	LoveLin	China	Jungle
Oh My God	Cool	China	Mid
Oh My God	san	China	Bot
Oh My God	bigpomelo	China	Suporte
Royal Club	GoDlike	China	Top
Royal Club	Lucky	China	Jungle
Royal Club	Wh1t3zZ	Hong Kong	Mid
Royal Club	Uzi	China	Bot
Royal Club	Tabe	Hong Kong	Suporte
SK Telecom T1	Impact	Coreia do Sul	Top
SK Telecom T1	bengi	Coreia do Sul	Jungle
SK Telecom T1	Faker	Coreia do Sul	Mid
SK Telecom T1	Piglet	Coreia do Sul	Bot
SK Telecom T1	PoohManDu	Coreia do Sul	Suporte
Samsung Ozone	Looper	Coreia do Sul	Top
Samsung Ozone	DanDy	Coreia do Sul	Jungle
Samsung Ozone	dade	Coreia do Sul	Mid
Samsung Ozone	imp	Coreia do Sul	Bot

Samsung Ozone	Mata	Coreia do Sul	Suporte
TSM	Dyrus	Estados Unidos	Top
TSM	TheOddOne	Canadá	Jungle
TSM	Reginald	Estados Unidos	Mid
TSM	WildTurtle	Canadá	Bot
TSM	Xpecial	Estados Unidos	Suporte
Team Vulcun	Sycho Sid	Estados Unidos	Top
Team Vulcun	Xmithie	Filipinas	Jungle
Team Vulcun	mancloud	Estados Unidos	Mid
Team Vulcun	Zuna	Estados Unidos	Bot
Team Vulcun	BloodWater	Bulgaria	Suporte

CAMPEONATO DE 2014

TIME	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
ahq eSports Club	GarnetDevil	Taiwan	Bot
ahq eSports Club	GreenTea	Taiwan	Suporte
ahq eSports Club	NAZ	Taiwan	Jungle
ahq eSports Club	Prydz	Taiwan	Top
ahq eSports Club	westdoor	Taiwan	Mid
Alliance	Froggen	Dinamarca	Mid
Alliance	Nyph	Alemanha	Suporte
Alliance	Shook	Holanda	Jungle
Alliance	Tabzz	Holanda	Bot
Alliance	Wickd	Dinamarca	Top
Cloud9	Balls	Estados Unidos	Top
Cloud9	Hai	Estados Unidos	Mid
Cloud9	LemonNation	Estados Unidos	Suporte
Cloud9	Meteos	Estados Unidos	Jungle
Cloud9	Sneaky	Estados Unidos	Bot
Dark Passage	Crystal	Turquia	Jungle
Dark Passage	fabFabulous	Turquia	Top
Dark Passage	HolyPhoenix	Turquia	Bot
Dark Passage	Naru	Turquia	Mid
Dark Passage	Touch	Noruega	Suporte
Edward Gaming	Clearlove	China	Jungle
Edward Gaming	Fzzf	China	Suporte
Edward Gaming	Koro1	China	Top
Edward Gaming	NaMei	China	Bot
Edward Gaming	U	China	Mid
Fnatic	Cyanide	Finlandia	Jungle
Fnatic	Rekkles	Suécia	Bot
Fnatic	Soaz	França	Top

Fnatic	xPeke	Espanha	Mid
Fnatic	YellOwStar	França	Suporte
KaBuM! e-Sports	Danagorn	Brasil	Jungle
KaBuM! e-Sports	dans	Brasil	Suporte
KaBuM! e-Sports	LEP	Brasil	Top
KaBuM! e-Sports	Minerva	Brasil	Bot
KaBuM! e-Sports	TinOwns	Brasil	Mid
LMQ	ackerman	China	Top
LMQ	Mor	China	Suporte
LMQ	NoName	China	Jungle
LMQ	Vasillii	China	Bot
LMQ	XiaoWeiXiao	China	Mid
NaJin White Shield	Ggoong	Coreia do Sul	Mid
NaJin White Shield	Gorilla	Coreia do Sul	Suporte
NaJin White Shield	Save	Coreia do Sul	Top
NaJin White Shield	Watch	Coreia do Sul	Jungle
NaJin White Shield	Zefa	Coreia do Sul	Bot
Oh My God	Cloud	China	Suporte
Oh My God	cool	China	Mid
Oh My God	DaDa777	China	Suporte
Oh My God	Gogogin	China	Top
Oh My God	Loveling	China	Jungle
Oh My God	san	China	Bot
Samsung Blue	Acorn	Coreia do Sul	Top
Samsung Blue	Dade	Coreia do Sul	Mid
Samsung Blue	Deft	Coreia do Sul	Bot
Samsung Blue	Heart	Coreia do Sul	Suporte
Samsung Blue	Spirit	Coreia do Sul	Jungle
Samsung White	Dandy	Coreia do Sul	Jungle
Samsung White	imp	Coreia do Sul	Bot
Samsung White	Looper	Coreia do Sul	Top
Samsung White	Mata	Coreia do Sul	Suporte
Samsung White	PawN	Coreia do Sul	Mid
SK Gaming	CandyPanda	Alemanha	Bot
SK Gaming	fredy122	Reino Unido	Top
SK Gaming	Gilius	Alemanha	Jungle
SK Gaming	Jesiz	Dinamarca	Mid
SK Gaming	nRated	Alemanha	Suporte
SK Gaming	Svenskeren	Dinamarca	Jungle
Star Horn Royal Club	Cola	China	Top
Star Horn Royal Club	corn	China	Mid
Star Horn Royal Club	inSec	Coreia do Sul	Jungle
Star Horn Royal Club	Uzi	China	Bot
Star Horn Royal Club	Zero	Coreia do Sul	Suporte

Taipei Assassins	Achie	Taiwan	Top
Taipei Assassins	BeBe	Taiwan	Bot
Taipei Assassins	Jay	Taiwan	Suporte
Taipei Assassins	Morning	Taiwan	Mid
Taipei Assassins	Winfs	Taiwan	Jungle
TSM	Amazing	Alemanha	Jungle
TSM	Bjersen	Dinamarca	Mid
TSM	Dyrus	Estados Unidos	Top
TSM	Lustboy	Coreia do Sul	Suporte
TSM	WildTurtle	Canadá	Bot

CAMPEONATO DE 2015

TIME	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
ahq e-Sports Club	Albis	Taiwan	Suporte
ahq e-Sports Club	Mountain	Taiwan	Jungle
ahq e-Sports Club	NA	Taiwan	Bot
ahq e-Sports Club	Westdoor	Taiwan	Mid
ahq e-Sports Club	Ziv	Taiwan	Top
Bangkok Titans	007x	Tailândia	Jungle
Bangkok Titans	G4	Tailândia	Mid
Bangkok Titans	Lloyd	Tailândia	Bot
Bangkok Titans	Moss	Tailândia	Suporte
Bangkok Titans	Warl0ck	Tailândia	Top
Cloud 9	Balls	Estados Unidos	Top
Cloud 9	Hai	Estados Unidos	Jungle
Cloud 9	Incarnat0n	Dinamarca	Mid
Cloud 9	LemonNation	Estados Unidos	Suporte
Cloud 9	Sneaky	Estados Unidos	Bot
Counter Logic Gaming	Aphromoo	Estados Unidos	Suporte
Counter Logic Gaming	Doublelift	Estados Unidos	Bot
Counter Logic Gaming	Pobelter	Estados Unidos	Mid
Counter Logic Gaming	Xmithie	Filipinas	Jungle
Counter Logic Gaming	ZionSpartan	Estados Unidos	Top
EDward Gaming	Clearlove	China	Jungle
EDward Gaming	Deft	Coreia do Sul	Bot
EDward Gaming	Koro1	China	Top
EDward Gaming	meiko	China	Suporte
EDward Gaming	PawN	Coreia do Sul	Mid
Flash Wolves	Karsa	Taiwan	Jungle
Flash Wolves	Maple	Taiwan	Mid
Flash Wolves	NL	Taiwan	Bot
Flash Wolves	Steak	Taiwan	Top
Flash Wolves	SwordArt	Taiwan	Suporte
Fnatic	Febiven	Holanda	Mid
Fnatic	Huni	Coreia do Sul	Top
Fnatic	ReignOver	Coreia do Sul	Jungle

Fnatic	Rekkles	Suécia	Bot
Fnatic	YellowStaR	França	Suporte
H2k-Gaming	Hjarnan	Suécia	Bot
H2k-Gaming	kaSing	Reino Unido	Suporte
H2k-Gaming	loulex	França	Jungle
H2k-Gaming	Odoamne	Romênia	Top
H2k-Gaming	Ryu	Coreia do Sul	Mid
Invictus Gaming	KaKAO	Coreia do Sul	Jungle
Invictus Gaming	Kid	China	Bot
Invictus Gaming	Kitties	China	Suporte
Invictus Gaming	Rookie	Coreia do Sul	Mid
Invictus Gaming	Zzitai	China	Top
KOO Tigers	Gorilla	Coreia do Sul	Suporte
KOO Tigers	Hojin	Coreia do Sul	Jungle
KOO Tigers	kurO	Coreia do Sul	Mid
KOO Tigers	PraY	Coreia do Sul	Bot
KOO Tigers	Smeb	Coreia do Sul	Top
KT Rolster	Arrow	Coreia do Sul	Bot
KT Rolster	Nagne	Coreia do Sul	Mid
KT Rolster	Piccaboo	Coreia do Sul	Suporte
KT Rolster	Score	Coreia do Sul	Jungle
KT Rolster	ssumday	Coreia do Sul	Top
LGD Gaming	Acorn	Coreia do Sul	Top
LGD Gaming	GODV	China	Mid
LGD Gaming	imp	Coreia do Sul	Bot
LGD Gaming	Pyl	China	Suporte
LGD Gaming	TBW	China	Jungle
Origen	Amazing	Alemanha	Jungle
Origen	Mithy	Espanha	Suporte
Origen	Niels	Dinamarca	Bot
Origen	sOAZ	França	Top
Origen	xPeke	Espanha	Mid
paiN Gaming	brTT	Brasil	Bot
paiN Gaming	Dioud	França	Suporte
paiN Gaming	Kami	Brasil	Mid
paiN Gaming	Mylon	Brasil	Top
paiN Gaming	SirT	Brasil	Jungle
SK Telecom T1	Bang	Coreia do Sul	Bot
SK Telecom T1	bengi	Coreia do Sul	Jungle
SK Telecom T1	Faker	Coreia do Sul	Mid
SK Telecom T1	MaRiN	Coreia do Sul	Top
SK Telecom T1	Wolf	Coreia do Sul	Suporte
Team SoloMid	Bjergsen	Dinamarca	Mid
Team SoloMid	Dyrus	Estados Unidos	Top
Team SoloMid	Lustboy	Coreia do Sul	Suporte
Team SoloMid	Santorin	Dinamarca	Jungle

Team SoloMid	WildTurtle	Canadá	Bot
--------------	------------	--------	-----

CAMPEONATO DE 2016

TIMES	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
ahq eSports Club	Albis	Taiwan	Suporte
ahq eSports Club	Chawy	Singapura	Mid
ahq eSports Club	Mountain	Taiwan	Jungle
ahq eSports Club	NA	Taiwan	Bot
ahq eSports Club	Westdoor	Taiwan	Mid
ahq eSports Club	Ziv	Taiwan	Top
Albus NoX Luna	aMiracle	Ucrania	Bot
Albus NoX Luna	Kira	Ucrania	Mid
Albus NoX Luna	Likkrit	Russia	Suporte
Albus NoX Luna	PvPStejos	Ucrania	Jungle
Albus NoX Luna	Smurf	Russia	Top
CLG	aphromoo	Estados Unidos	Suporte
CLG	Darshan	Canadá	Top
CLG	Huhi	França	Mid
CLG	Stixxay	Estados Unidos	Bot
CLG	Xmithie	Filipinas	Jungle
Cloud9	Impact	Coreia do Sul	Top
Cloud9	Jensen	Dinamarca	Mid
Cloud9	Meteos	Estados Unidos	Jungle
Cloud9	Smoothie	Canadá	Suporte
Cloud9	Sneaky	Estados Unidos	Bot
Edward Gaming	Clearlove	China	Jungle
Edward Gaming	Deft	Coreia do Sul	Bot
Edward Gaming	Koro1	China	Top
Edward Gaming	Meiko	China	Suporte
Edward Gaming	Mouse	China	Top
Edward Gaming	PawN	Coreia do Sul	Mid
Edward Gaming	Scout	Coreia do Sul	Mid
Flash Wolves	Karsa	Taiwan	Jungle
Flash Wolves	Maple	Taiwan	Mid
Flash Wolves	MMD	Taiwan	Top
Flash Wolves	NL	Taiwan	Bot
Flash Wolves	SwordArt	Taiwan	Suporte
G2 Esports	Expect	Coreia do Sul	Top
G2 Esports	milthy	Espanha	Suporte
G2 Esports	Perkz	Croácia	Mid

G2 Esports	Trick	Coreia do Sul	Jungle
G2 Esports	Zven	Dinamarca	Bot
H2k-Gaming	GORG1VEN	Grécia	Bot
H2k-Gaming	Jankos	Polonia	Jungle
H2k-Gaming	Odoamne	Romania	Top
H2k-Gaming	Tryu	Coreia do Sul	Mid
H2k-Gaming	Vander	Polonia	Suporte
I May	AmazingJ	Hong Kong	Top
I May	Athena	Coreia do Sul	Mid
I May	Avoidless	Hong Kong	Jungle
I May	BaeMe	Coreia do Sul	Mid
I May	Jinjiao	China	Bot
I May	Road	Coreia do Sul	Suporte
INTZ	Jockster	Brasil	Suporte
INTZ	micaO	Brasil	Bot
INTZ	Revolta	Brasil	Jungle
INTZ	tockers	Brasil	Mid
INTZ	Yang	Brasil	Top
RNG	Looper	Coreia do Sul	Top
RNG	Mata	Coreia do Sul	Suporte
RNG	Mixg	China	Jungle
RNG	Uzi	China	Bot
RNG	Xiaohu	China	Mid
ROX Tigers	Gorilla	Coreia do Sul	Suporte
ROX Tigers	Kuro	Coreia do Sul	Mid
ROX Tigers	Peanut	Coreia do Sul	Jungle
ROX Tigers	PraY	Coreia do Sul	Bot
ROX Tigers	Smeb	Coreia do Sul	top
Samsung Galaxy	Ambition	Coreia do Sul	Jungle
Samsung Galaxy	CoreJJ	Coreia do Sul	Suporte
Samsung Galaxy	Crown	Coreia do Sul	Mid
Samsung Galaxy	CuVee	Coreia do Sul	Top
Samsung Galaxy	Ruler	Coreia do Sul	Bot
Samsung Galaxy	Wraith	Coreia do Sul	Suporte
SK Telecom T1	Bang	Coreia do Sul	Bot
SK Telecom T1	Bengi	Coreia do Sul	Jungle
SK Telecom T1	Blank	Coreia do Sul	Jungle
SK Telecom T1	Duke	Coreia do Sul	Top
SK Telecom T1	Faker	Coreia do Sul	Mid
SK Telecom T1	Wolf	Coreia do Sul	Suporte
Splice	Kobbe	Dinamarca	Bot
Splice	Milkyx	Eslovenia	Suporte
Splice	Sencux	Dinamarca	Mid

Splyce	Trashy	Dinamarca	Jungle
Splyce	Wunder	Dinamarca	Top
TSM	Biofrost	Canadá	Suporte
TSM	Bjergsen	Dinamarca	Mid
TSM	Doublelift	Estados Unidos	Bot
TSM	Hauntzer	Estados Unidos	Top
TSM	Svenskeren	Dinamarca	Jungle

CAMPEONATO DE 2017

Região	Time	Nickname	Posição	País
CBLOL	Team oNe eSports	4LaN	Jungle	Brasil
CBLOL	Team oNe eSports	Absolut	Bot	Brasil
CBLOL	Team oNe eSports	Brucer	Mid	Brasil
CBLOL	Team oNe eSports	Marf	Mid	Brasil
CBLOL	Team oNe eSports	RedBert	Suporte	Brasil
CBLOL	Team oNe eSports	Vvvert	Top	Brasil
GPL	GIGABYTE Marines	Archie	Suporte	Vietnã
GPL	GIGABYTE Marines	Archie	Top	Vietnã
GPL	GIGABYTE Marines	Levi	Jungle	Vietnã
GPL	GIGABYTE Marines	Nevan	Top	Vietnã
GPL	GIGABYTE Marines	Noway	Bot	Vietnã
GPL	GIGABYTE Marines	Optimus	Mid	Vietnã
GPL	Young Generation	BigKoro	Bot	Vietnã
GPL	Young Generation	Naul	Mid	Vietnã
GPL	Young Generation	NhocTy	Top	Vietnã
GPL	Young Generation	Palette	Suporte	Vietnã
GPL	Young Generation	Ren	Top	Vietnã
GPL	Young Generation	Venus	Jungle	Vietnã
LCK	Longzhu Gaming	Bdd	Mid	Coreia do Sul
LCK	Longzhu Gaming	Cuzz	Jungle	Coreia do Sul
LCK	Longzhu Gaming	GorillaA	Suporte	Coreia do Sul
LCK	Longzhu Gaming	Khan	Top	Coreia do Sul
LCK	Longzhu Gaming	PraY	Bot	Coreia do Sul
LCK	Longzhu Gaming	Rascal	Top	Coreia do Sul
LCK	Samsung Galaxy	Ambition	Jungle	Coreia do Sul
LCK	Samsung Galaxy	CoreJJ	Suporte	Coreia do Sul
LCK	Samsung Galaxy	Crown	Mid	Coreia do Sul
LCK	Samsung Galaxy	CuVee	Top	Coreia do Sul
LCK	Samsung Galaxy	Haru	Jungle	Coreia do Sul
LCK	Samsung Galaxy	Ruler	Bot	Coreia do Sul
LCK	SK Telecom T1	Bang	Bot	Coreia do Sul
LCK	SK Telecom T1	Blank	Jungle	Coreia do Sul
LCK	SK Telecom T1	Faker	Mid	Coreia do Sul
LCK	SK Telecom T1	Huni	Top	Coreia do Sul
LCK	SK Telecom T1	Peanut	Jungle	Coreia do Sul

LCK	SK Telecom T1	Wolf	Suporte	Coreia do Sul
LCS	Cloud 9	Contractz	Jungle	Estados Unidos
LCS	Cloud 9	Impact	Top	Coreia do Sul
LCS	Cloud 9	Jensen	Mid	Dinamarca
LCS	Cloud 9	Ray	Top	Coreia do Sul
LCS	Cloud 9	Smoothie	Suporte	Canadá
LCS	Cloud 9	Sneaky	Bot	Estados Unidos
LCS	Immortals	AnDa	Jungle	Canadá
LCS	Immortals	Cody Sun	Bot	China
LCS	Immortals	Flame	Top	Coreia do Sul
LCS	Immortals	Olleh	Suporte	Coreia do Sul
LCS	Immortals	Pobelter	Mid	Estados Unidos
LCS	Immortals	Xmithie	Jungle	Filipinas
LCS	Team SoloMid	Biofrost	Suporte	China
LCS	Team SoloMid	Bjergsen	Mid	Dinamarca
LCS	Team SoloMid	Doublelift	Bot	Estados Unidos
LCS	Team SoloMid	Hauntzer	Top	Estados Unidos
LCS	Team SoloMid	MrRallez	Bot	Dinamarca
LCS	Team SoloMid	Svenskeren	Jungle	Dinamarca
LEC	Fnatic	Broxah	Jungle	Dinamarca
LEC	Fnatic	Caps	Mid	Dinamarca
LEC	Fnatic	Jesiz	Suporte	Dinamarca
LEC	Fnatic	Rekkles	Bot	Suécia
LEC	Fnatic	Soaz	Top	França
LEC	Fnatic	Special	Mid	Holanda
LEC	G2 Esports	Expect	Top	Coreia do Sul
LEC	G2 Esports	Hoang	Suporte	Dinamarca
LEC	G2 Esports	Mithy	Suporte	Espanha
LEC	G2 Esports	PerkZ	Mid	Croácia
LEC	G2 Esports	Trick	Jungle	Coreia do Sul
LEC	G2 Esports	Zven	Bot	Dinamarca
LEC	Gambit Esports	Blasting	Bot	Letônia
LEC	Gambit Esports	Diamondprox	Jungle	Rússia
LEC	Gambit Esports	Edward	Suporte	Armenia
LEC	Gambit Esports	Kira	Mid	Ucrânia
LEC	Gambit Esports	PvPStejos	Top	Ucrânia
LEC	Gambit Esports	Tauren	Bot	Rússia
LEC	Misfits Gaming	Alphari	Top	Reino Unido
LEC	Misfits Gaming	Hans Sama	Bot	França
LEC	Misfits Gaming	Hiiva	Suporte	Filândia
LEC	Misfits Gaming	IgNar	Suporte	Coreia do Sul
LEC	Misfits Gaming	Maxlore	Jungle	Reino Unido
LEC	Misfits Gaming	PowerOfEvil	Mid	Alemanha
LIGA LATINOAMÉRICA	Kaos Latin Gamers	Argentina	Bot	Argentina

LIGA LATINOAMÉRICA	Kaos Latin Gamers	Focho	Bot	Chile
LIGA LATINOAMÉRICA	Kaos Latin Gamers	Mantarraya	Top	Uruguai
LIGA LATINOAMÉRICA	Kaos Latin Gamers	Plugo	Mid	Chile
LIGA LATINOAMÉRICA	Kaos Latin Gamers	Slow	Suporte	Chile
LIGA LATINOAMÉRICA	Kaos Latin Gamers	Tierwulf	Jungle	Chile
LIGA LATINOAMÉRICA	Lyon Gaming	Genthix	Suporte	Argentina
LIGA LATINOAMÉRICA	Lyon Gaming	Jirall	Top	México
LIGA LATINOAMÉRICA	Lyon Gaming	MarioMe	Bot	México
LIGA LATINOAMÉRICA	Lyon Gaming	Oddie	Jungle	Peru
LIGA LATINOAMÉRICA	Lyon Gaming	Seiya	Mid	México
LIGA LATINOAMÉRICA	Lyon Gaming	Whitelotus	Bot	Argentina
LJL	Rampage	Dara	Suporte	Coreia do Sul
LJL	Rampage	Evi	Top	Japão
LJL	Rampage	Ramune	Mid	Japão
LJL	Rampage	TETE	Jungle	Japão
LJL	Rampage	Tussle	Jungle	Coreia do Sul
LJL	Rampage	YutoriMoyasi	Bot	Japão
LMS	Hong Kong Attitude	Gemini	Jungle	Taiwan
LPL	Edward Gaming	Audi	Top	China
LPL	Edward Gaming	ClearLove	Jungle	China
LPL	Edward Gaming	Deft	Bot	Coreia do Sul
LPL	Edward Gaming	Meiko	Suporte	China
LPL	Edward Gaming	Mouse	Top	China
LPL	Edward Gaming	PawN	Mid	Coreia do Sul
LPL	Royal Never Give Up	LetMe	Top	China
LPL	Royal Never Give Up	Ming	Suporte	China
LPL	Royal Never Give Up	Mixg	Jungle	China
LPL	Royal Never Give Up	Uzi	Bot	China
LPL	Royal Never Give Up	Xiaohu	Mid	China
LPL	Royal Never Give Up	Y1HAN	Jungle	China
LPL	Team WE	957	Top	China
LPL	Team WE	Ben	Suporte	Coreia do Sul
LPL	Team WE	Condi	Jungle	China
LPL	Team WE	Mystic	Bot	Coreia do Sul
LPL	Team WE	Xiye	Mid	China
LPL	Team WE	Zero	Suporte	Coreia do Sul
OPL	Dire Wolves	Chippys	Top	Austrália
OPL	Dire Wolves	Destiny	Suporte	Austrália
OPL	Dire Wolves	K1ng	Bot	Austrália
OPL	Dire Wolves	Phantiks	Mid	Austrália
OPL	Dire Wolves	Rippii	Jungle	Australia
OPL	Dire Wolves	Shernfire	Jungle	Malásia
PCS	ahq e-Sports Club	Albis	Suporte	Taiwan

PCS	ahq e-Sports Club	Chawy	Mid	Singapura
PCS	ahq e-Sports Club	Mountain	Jungle	Taiwan
PCS	ahq e-Sports Club	NA	Bot	Taiwan
PCS	ahq e-Sports Club	Westdoor	Mid	Taiwan
PCS	ahq e-Sports Club	Ziv	Top	Taiwan
PCS	Flash Wolves	Betty	Bot	Taiwan
PCS	Flash Wolves	Cyo	Top	Taiwan
PCS	Flash Wolves	Karsa	Jungle	Taiwan
PCS	Flash Wolves	Maple	Mid	Taiwan
PCS	Flash Wolves	MMD	Top	Taiwan
PCS	Flash Wolves	SwordArt	Suporte	Taiwan
PCS	Hong Kong Attitude	Godkwai	Jungle	Hong Kong
PCS	Hong Kong Attitude	Kaiwing	Suporte	Hong Kong
PCS	Hong Kong Attitude	M1ssion	Mid	Taiwan
PCS	Hong Kong Attitude	Riris	Top	Coreia do Sul
PCS	Hong Kong Attitude	Unified	Bot	Hong Kong
TAL	1907 Fenerbahçe	Frozen	Mid	Coreia do Sul
TAL	1907 Fenerbahçe	JAPONE	Suporte	Turquia
TAL	1907 Fenerbahçe	Move	Jungle	Coreia do Sul
TAL	1907 Fenerbahçe	Padden	Bot	Turquia
TAL	1907 Fenerbahçe	Thaldrin	Top	Turquia
TAL	1907 Fenerbahçe	WaenA	Mid	Túrquia

CAMPEONATO DE 2018

REGIÃO	EQUIPE	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
China	Edward Gaming	Clearlove	China	Jungle
	Edward Gaming	Haro	China	Jungle
	Edward Gaming	iBoy	China	Bot
	Edward Gaming	Meiko	China	Suporte
	Edward Gaming	NoFe	Coreia do Sul	Treinador
	Edward Gaming	Ray	Coreia do Sul	Top
	Edward Gaming	Scout	Coreia do Sul	Mid
China	Invictus Gaming	Baolan	China	Suporte
	Invictus Gaming	Duke	Coreia do Sul	Top
	Invictus Gaming	JackeyLove	China	Bot
	Invictus Gaming	Kim	Coreia do Sul	Treinador
	Invictus Gaming	Ning	China	Jungle
	Invictus Gaming	Rookie	Coreia do Sul	Mid
	Invictus Gaming	TheShy	Coreia do Sul	Top
China	Royal Never Give Up	Heart	Coreia do Sul	Treinador
	Royal Never Give Up	Karsa	Taiwan	Jungle
	Royal Never Give Up	Letme	China	Top
	Royal Never Give Up	Ming	China	Suporte
	Royal Never Give Up	Mixg	China	Jungle
	Royal Never Give Up	Uzi	China	Bot
	Royal Never Give Up	Xiaohu	China	Mid

Europa	Fnatic	Bwipo	Bélgica	Top
	Fnatic	Soaz	França	Top
	Fnatic	Broxah	Dinamarca	Jungle
	Fnatic	Caps	Dinamarca	Mid
	Fnatic	Rekkles	Suécia	Bot
	Fnatic	Hylissang	Bulgaria	Suporte
	Fnatic	Dylan Falco	Canadá	Treinador
Europa	Team Vitality	Cabochard	França	Top
	Team Vitality	Kikis	Polônia	Jungle
	Team Vitality	Jiizuke	Itália	Mid
	Team Vitality	Attila	Portugal	Bot
	Team Vitality	Jactroll	Polônia	Suporte
	Team Vitality	Dreams	Coreia do Sul	Suporte
	Team Vitality	YamatoCannon	Suécia	Treinador
Europa	G2 Esports	Wunder	Dinamarca	Top
	G2 Esports	Sacre	Croácia	Top
	G2 Esports	Jankos	Polônia	Jungle
	G2 Esports	Perkz	Croácia	Mid
	G2 Esports	Hjarnan	Suécia	Bot
	G2 Esports	Wadid	Coreia do Sul	Suporte
	G2 Esports	GrabbZ	Alemanha	Treinador
América do norte	Team Liquid	Impact	Coreia do Sul	Top
	Team Liquid	V1per	Canadá	Top
	Team Liquid	Xmithie	Filipinas	Jungle
	Team Liquid	Pobelter	Estados Unidos	Mid
	Team Liquid	Doublelift	Estados Unidos	Bot
	Team Liquid	Olleh	Coreia do Sul	Suporte
	Team Liquid	Cain	Coreia do Sul	Treinador
América do norte	100 Thieves	Ssumday	Coreia do Sul	Top
	100 Thieves	AnDa	Canadá	Jungle
	100 Thieves	Ryu	Coreia do Sul	Mid
	100 Thieves	Rikara	Estados Unidos	Bot
	100 Thieves	Cody Sun	Canadá	Bot
	100 Thieves	aphromoo	Estados Unidos	Suporte
	100 Thieves	pr0lly	Estados Unidos	Treinador
América do norte	Cloud9	Licorrice	Canadá	Top
	Cloud9	Svenskeren	Dinamarca	Jungle
	Cloud9	Blaber	Estados Unidos	Jungle
	Cloud9	Jensen	Dinamarca	Mid
	Cloud9	Sneaky	Estados Unidos	Bot
	Cloud9	Zeyzal	Estados Unidos	Suporte
	Cloud9	Reapered	Coreia do Sul	Treinador

Coreia do Sul	KT Rolster	Smeb	Coreia do Sul	Top
	KT Rolster	Kingen	Coreia do Sul	Top
	KT Rolster	Score	Coreia do Sul	Jungle
	KT Rolster	Ucal	Coreia do Sul	Mid
	KT Rolster	Deft	Coreia do Sul	Bot
	KT Rolster	Mata	Coreia do Sul	Suporte
	KT Rolster	Noexcuse	Coreia do Sul	Treinador
Coreia do Sul	Afreeca Freecs	Kiin	Coreia do Sul	Top
	Afreeca Freecs	Spirit	Coreia do Sul	Jungle
	Afreeca Freecs	Mowgli	Coreia do Sul	Jungle
	Afreeca Freecs	Kuro	Coreia do Sul	Mid
	Afreeca Freecs	Kramer	Coreia do Sul	Bot
	Afreeca Freecs	TusiN	Coreia do Sul	Suporte
	Afreeca Freecs	Ccomet	Coreia do Sul	Treinador
Coreia do Sul	Gen.G Esports	CuVee	Coreia do Sul	Top
	Gen.G Esports	Haru	Coreia do Sul	Jungle
	Gen.G Esports	Ambition	Coreia do Sul	Jungle
	Gen.G Esports	Crown	Coreia do Sul	Mid
	Gen.G Esports	Ruler	Coreia do Sul	Bot
	Gen.G Esports	CoreJJ	Coreia do Sul	Suporte
	Gen.G Esports	Edgar	Coreia do Sul	Treinador
Taiwan, Hong Kong, Macau	Flash Wolves	Hanabi	Taiwan	Top
	Flash Wolves	MMD	Taiwan	Top
	Flash Wolves	Moojin	Coreia do Sul	Jungle
	Flash Wolves	Maple	Taiwan	Mid
	Flash Wolves	Betty	Taiwan	Bot
	Flash Wolves	SwordArt	Taiwan	Suporte
	Flash Wolves	WarHorse	Taiwan	Treinador
Taiwan, Hong Kong, Macau	MAD Team	Lliang	Taiwan	Top
	MAD Team	Kongyue	Taiwan	Jungle
	MAD Team	Benny	Taiwan	Jungle
	MAD Team	Uniboy	Taiwan	Mid
	MAD Team	Breeze	Taiwan	Bot
	MAD Team	K	Taiwan	Suporte
	MAD Team	GreenTea	Taiwan	Treinador
Taiwan, Hong Kong, Macau	G-REX	PK	Taiwan	Top
	G-REX	baybay	Taiwan	Jungle
	G-REX	Empt2y	Hong Kong	Jungle
	G-REX	Candy	Coreia do Sul	Mid
	G-REX	Stitch	Coreia do Sul	Bot
	G-REX	Koala	Taiwan	Suporte
	G-REX	Wei	Taiwan	Treinador
	G-REX	Toyz	Hong Kong	Treinador
Vietnã	Phong Vu Buffalo	Zeros	Vietnã	Top
	Phong Vu Buffalo	Meliodas	Vietnã	Jungle
	Phong Vu Buffalo	XuHao	Vietnã	Jungle

	Phong Vu Buffalo	Naul	Vietnã	Mid
	Phong Vu Buffalo	BigKoro	Vietnã	Bot
	Phong Vu Buffalo	Palette	Vietnã	Suporte
	Phong Vu Buffalo	Ren	Vietnã	Treinador
Brasil	KaBuM! E-Sports	Zantins	Brasil	Top
	KaBuM! E-Sports	Ranger	Brasil	Jungle
	KaBuM! E-Sports	dyNquedo	Brasil	Mid
	KaBuM! E-Sports	Titan	Brasil	Bot
	KaBuM! E-Sports	Riyev	Brasil	Suporte
	KaBuM! E-Sports	Wos	Brasil	Suporte
	KaBuM! E-Sports	Hiro	Coreia do Sul	Treinador
Comunidade dos estados independentes	Gambit Esports	PVPStejos	Ucrania	Top
	Gambit Esports	Diamondprox	Russia	Jungle
	Gambit Esports	Seigimitsu	Russia	Jungle
	Gambit Esports	Kira	Ucrania	Mid
	Gambit Esports	Lodik	Russia	Bot
	Gambit Esports	Edward	Armenia	Suporte
	Gambit Esports	ATRemains	Latvia	Treinador
Turquia	SuperMassive e-Sports	fabFabulous	Turquia	Top
	SuperMassive e-Sports	Stomaged	Turquia	Jungle
	SuperMassive e-Sports	GBM	Coreia do Sul	Mid
	SuperMassive e-Sports	Secaf Reis	Turquia	Mid
	SuperMassive e-Sports	Zeitnot	Turquia	Bot
	SuperMassive e-Sports	Snowflower	Coreia do Sul	Suporte
	SuperMassive e-Sports	Irean	Coreia do Sul	Treinador
Japão	DetonationN FocusMe	Evi	Japão	Top
	DetonationN FocusMe	Steal	Coreia do Sul	Jungle
	DetonationN FocusMe	Ceros	Japão	Mid
	DetonationN FocusMe	Yutapon	Japão	Bot
	DetonationN FocusMe	Pink Bean	Japão	Bot
	DetonationN FocusMe	viviD	Coreia do Sul	Suporte
	DetonationN FocusMe	Kazu	Japão	Treinador
América Latina (região norte)	Infinity eSports CR	Relic	Venezuela	Top
	Infinity eSports CR	SolidSnake	Peru	Jungle
	Infinity eSports CR	Cotopaco	Colombia	Mid
	Infinity eSports CR	Renyu	Peru	Bot
	Infinity eSports CR	ottovaG	México	Bot
	Infinity eSports CR	Arce	Peru	Suporte
	Infinity eSports CR	Soren	México	Treinador
América Latina (região sul)	Kaos Latin Gamers	Nate	Argentina	Top
	Kaos Latin Gamers	Tierwulf	Chile	Jungle
	Kaos Latin Gamers	Plugo	Chile	Mid
	Kaos Latin Gamers	Fix	Argentina	Bot
	Kaos Latin Gamers	Zealot	Chile	Bot
	Kaos Latin Gamers	Slow	Chile	Suporte
	Kaos Latin Gamers	Pierre	Argentina	Treinador

Oceania	Dire Wolves	BioPanther	Austrália	Top
	Dire Wolves	Shernfire	Austrália	Jungle
	Dire Wolves	UDYSOF	Austrália	Jungle
	Dire Wolves	Triple	Austrália	Mid
	Dire Wolves	k1ng	Austrália	Bot
	Dire Wolves	Cupcake	Austrália	Suporte
	Dire Wolves	Sharp	Austrália	Treinador
Sudeste asiático	Ascension Gaming	Rockky	Tailandia	Top
	Ascension Gaming	Lloyd	Tailandia	Jungle
	Ascension Gaming	G4	Tailandia	Mid
	Ascension Gaming	SunSunSun	Tailandia	Mid
	Ascension Gaming	Niksar	Russia	Bot
	Ascension Gaming	Rich	Tailandia	Suporte
	Ascension Gaming	Chainarin	Tailandia	Treinador

CAMPEONATO DE 2019

EQUIPE	NICKNAME	PAÍS	POSIÇÃO
G2 Esports	Wunder	Dinamarca	Top
G2 Esports	Jankos	Polônia	Jungle
G2 Esports	Caps	Dinamarca	Mid
G2 Esports	Perkz	Croácia	Bot
G2 Esports	Mithy	Eslovênia	Suporte
Griffin	Sword	Coreia do Sul	Top
Griffin	Tarzan	Coreia do Sul	Jungle
Griffin	Chovy	Coreia do Sul	Mid
Griffin	Viper	Coreia do Sul	Bot
Griffin	Lehends	Coreia do Sul	Suporte
Cloud9	Licorice	Canadá	Top
Cloud9	Svenskeren	Dinamarca	Jungle
Cloud9	Nisqy	Bélgica	Mid
Cloud9	Sneaky	Estados Unidos	Bot
Cloud9	Zeyzal	Estados Unidos	Suporte
Hong Kong Attitude	3z	Taiwan	Top
Hong Kong Attitude	Crash	Coreia do Sul	Jungle
Hong Kong Attitude	M1ssion	Taiwan	Mid
Hong Kong Attitude	Unified	Hong Kong	Bot
Hong Kong Attitude	Kaiwing	Hong Kong	Suporte
FunPlus Phoenix	GimGoom	Coreia do Sul	Top
FunPlus Phoenix	Tian	China	Jungle
FunPlus Phoenix	Doinb	Coreia do Sul	Mid
FunPlus Phoenix	Lwx	China	Bot
FunPlus Phoenix	Crisp	China	Suporte
J Team	Rest	Taiwan	Top
J Team	Hana	Taiwan	Jungle
J Team	FoFo	Taiwan	Mid
J Team	Lilv	Taiwan	Bot

J Team	Koala	Taiwan	Suporte
GAM Esports	Zeros	Vietnã	Top
GAM Esports	Levi	Vietnã	Jungle
GAM Esports	Kiaya	Vietnã	Mid
GAM Esports	Zin	Vietnã	Bot
GAM Esports	Slay	Vietnã	Suporte
Splyce	Vizicsacsi	Hungria	Top
Splyce	Xerxe	Romênia	Jungle
Splyce	Humanoid	República Checa	Mid
Splyce	Kobbe	Dinamarca	Bot
Splyce	Norskeren	Noruega	Suporte
SKT	Khan	Coreia do Sul	Top
SKT	Clid	Coreia do Sul	Jungle
SKT	Faker	Coreia do Sul	Mid
SKT	Teddy	Coreia do Sul	Bot
SKT	Effort	Coreia do Sul	Suporte
Fnatic	Bwipo	Bélgica	Top
Fnatic	Broxah	Dinamarca	Jungle
Fnatic	Nemesis	Croácia	Mid
Fnatic	Rekkles	Suécia	Bot
Fnatic	Hylissang	Bulgária	Suporte
Royal Never Give Up	Langx	China	Top
Royal Never Give Up	Karsa	Taiwan	Jungle
Royal Never Give Up	Xiaohu	China	Mid
Royal Never Give Up	Uzi	China	Bot
Royal Never Give Up	Ming	China	Suporte
Clutch Gaming	Huni	Coreia do Sul	Top
Clutch Gaming	Lira	Coreia do Sul	Jungle
Clutch Gaming	Damonte	Estados Unidos	Mid
Clutch Gaming	Cody Sun	China	Bot
Clutch Gaming	Vulcan	Canadá	Suporte
Team Liquid	Impact	Coreia do Sul	Top
Team Liquid	Xmithie	Filipinas	Jungle
Team Liquid	Jensen	Dinamarca	Mid
Team Liquid	Doublelift	Estados Unidos	Bot
Team Liquid	CoreJJ	Coreia do Sul	Suporte
ahq e-Sports Club	Ziv	Taiwan	Top
ahq e-Sports Club	Alex	Taiwan	Jungle
ahq e-Sports Club	Apex	Taiwan	Mid
ahq e-Sports Club	Wako	Taiwan	Bot
ahq e-Sports Club	Ysera	Taiwan	Suporte
Invictus Gaming	TheShy	Coreia do Sul	Top
Invictus Gaming	Leyan	China	Jungle
Invictus Gaming	Rookie	Coreia do Sul	Mid

Invictus Gaming	JackeyLove	China	Bot
Invictus Gaming	Baolan	China	Suporte
DAMWON Gaming	Nuguri	Coreia do Sul	Top
DAMWON Gaming	Canyon	Coreia do Sul	Jungle
DAMWON Gaming	ShowMaker	Coreia do Sul	Mid
DAMWON Gaming	Nuclear	Coreia do Sul	Bot
DAMWON Gaming	BeryL	Coreia do Sul	Suporte
Lowkey Esports	Hani	Vietnã	Top
Lowkey Esports	DNK	Vietnã	Jungle
Lowkey Esports	Artifcat	Vietnã	Mid
Lowkey Esports	Celebrity	Vietnã	Bot
Lowkey Esports	Venus	Vietnã	Suporte
Royal Youth	Armut	Turquia	Top
Royal Youth	Closer	Turquia	Jungle
Royal Youth	Cyeol	Coreia do Sul	Mid
Royal Youth	Pilot	Coreia do Sul	Bot
Royal Youth	Tolerant	Alemanha	Suporte
Isurus Gaming	Buggax	Argentina	Top
Isurus Gaming	Oddie	Peru	Jungle
Isurus Gaming	Seiya	México	Mid
Isurus Gaming	Warangelus	Chile	Bot
Isurus Gaming	Slow	Chile	Suporte
Unicorns of Love	BOSS	Russia	Top
Unicorns of Love	AHaHaCiK	Russia	Jungle
Unicorns of Love	Nomanz	Russia	Mid
Unicorns of Love	Innaxe	Bulgária	Bot
Unicorns of Love	Edward	Armenia	Suporte
Detonation Focus me	Evi	Japão	Top
Detonation Focus me	Steal	Coreia do Sul	Jungle
Detonation Focus me	Ceros	Japão	Mid
Detonation Focus me	Yutapon	Japão	Bot
Detonation Focus me	Gaeng	Coreia do Sul	Suporte
MAMMOTH	Fudge	Austrália	Top
MAMMOTH	Babip	Austrália	Jungle
MAMMOTH	Triple	Austrália	Mid
MAMMOTH	k1ng	Austrália	Bot
MAMMOTH	Destiny	Austrália	Suporte
MEGA	Rocky	Tailândia	Top
MEGA	Lloyd	Tailândia	Jungle
MEGA	G4	Tailândia	Mid
MEGA	DeuL	Coreia do Sul	Bot
MEGA	PoP	Coreia do Sul	Suporte
Flamengo Esports	Robo	Brasil	Top
Flamengo Esports	Shrimp	Coreia do Sul	Jungle

Flamengo Esports	Goku	Brasil	Mid
Flamengo Esports	brTT	Brasil	Bot
Flamengo Esports	Luci	Coreia do Sul	Suporte

CAMPEONATO DE 2020

Região	Equipe	Nickname	País	Posição
China	Top Esports	369	China	Top
		Karsa	Taiwan	Jungle
		knight	China	Mid
		Jackeylove	China	ADC
		yuyanxia	China	Suporte
China	JD Gaming	Zoom	China	Top
		Kanavi	Coreia do Sul	Jungle
		Yagao	China	Mid
		LokeN	Coreia do Sul	ADC
		LvMao	China	Suporte
China	Suning	Bin	China	Top
		SofM	Vietnã	Jungle
		Angel	China	Mid
		huanfeng	China	ADC
		SwordArt	Taiwan	Suporte
China	LGD Gaming	Langx	China	Top
		Peanut	Coreia do Sul	Jungle
		xiye	China	Mid
		Kramer	Coreia do Sul	ADC
		Mark	China	Suporte
Europa	G2 Esports	Wunder	Dinamarca	Top
		Jankos	Polonia	Jungle
		Caps	Dinamarca	Mid
		Perks	Croácia	ADC
		Mikyx	Eslovênia	Suporte
Europa	Fnatic	Bwipo	Bélgica	Top
		Selfmade	Polonia	Jungle
		Nemesis	Eslovênia	Mid
		Rekkles	Suécia	ADC
		Hylissang	Bulgária	Suporte
Europa	Rogue	Finn	Suécia	Top
		Inspired	Polonia	Jungle
		Larssen	Suécia	Mid
		Hans sama	França	ADC
		Vander	Polonia	Suporte
Europa	MAD Lions	Orome	Romenia	Top
		Shad0w	Itália	Jungle
		Humanoid	República Tcheca	Mid

		Carzzy	República Tcheca	ADC
		Kiaser	Alemanha	Suporte
Coreia do Sul	Damwon Gaming	Nuguri	Coreia do Sul	Top
		Canyon	Coreia do Sul	Jungle
		Showmaker	Coreia do Sul	Mid
		Ghost	Coreia do Sul	ADC
		BeryL	Coreia do Sul	Suporte
Coreia do Sul	DRX	Doran	Coreia do Sul	Top
		Pyosik	Coreia do Sul	Jungle
		Chovy	Coreia do Sul	Mid
		Deft	Coreia do Sul	ADC
		Keria	Coreia do Sul	Suporte
Coreia do Sul	Gen.G	Rascal	Coreia do Sul	Top
		Clid	Coreia do Sul	Jungle
		Bdd	Coreia do Sul	Mid
		Ruler	Coreia do Sul	ADC
		Life	Coreia do Sul	Suporte
América do Norte	Team Solomid	Broken Blade	Túrcia	Top
		Spica	Estados Unidos	Jungle
		Bjergsen	Dinamarca	Mid
		Doublelift	Estados Unidos	ADC
		Biofrost	Canadá	Suporte
América do Norte	FlyQuest	Solo	Estados Unidos	Top
		Santorin	Dinamarca	Jungle
		PowerofEveil	Alemanha	Mid
		WildTurtle	Canadá	ADC
		Ignar	Coreia do Sul	Suporte
América do Norte	Team Liquid	Impact	Coreia do Sul	Top
		Broxah	Dinamarca	Jungle
		Jensen	Dinamarca	Mid
		Tactical	Estados Unidos	ADC
		CoreJJ	Coreia do Sul	Suporte
PCS	Machi Esports	PK	Taiwan	Top
		Gemini	Taiwan	Jungle
		M1ssion	Taiwan	Mid
		Bruce	Taiwan	ADC
		Koala	Taiwan	Suporte
PCS	PSG Talon	Hanabi	Taiwan	Top
		River	Coreia do Sul	Jungle
		Tank	Coreia do Sul	Mid
		Unified	Hong Kong	ADC
		Kaiwing	Hong Kong	Suporte
Brasil	INTZ	Tay	Brasil	Top
		Shini	Brasil	Jungle
		Envy	Brasil	Mid
		micaO	Brasil	ADC

		Redbent	Brasil	Suporte
Estados Independentes	Unicorns of Love	BOSS	Rússia	Top
		AHaHaCiK	Rússia	Jungle
		Nomanz	Rússia	Mid
		Gadget	Belarus	ADC
		SaNtAs	Rússia	Suporte
Japão	V3 Esports	Paz	Japão	Top
		Bugi	Coreia do Sul	Jungle
		Ace	Japão	Mid
		Archer	Coreia do Sul	ADC
		Raina	Japão	Suporte
América Latina	Rainbow7	Acce	Argentina	Top
		Josededeodo	Argentina	Jungle
		Aloned	Chile	Mid
		Leza	México	ADC
		Shadow	Argentina	Suporte
Oceania	Legacy Esports	Topoon	Coreia do Sul	Top
		Babip	Austrália	Jungle
		Tally	Austrália	Mid
		Raes	Austrália	ADC
		Isles	Austrália	Suporte
Túquia	SuperMassive Esports	Armut	Túquia	Top
		KaKAO	Coreia do Sul	Jungle
		Bolulu	Suécia	Mid
		Zeitnot	tur	ADC
		SnowFlower	Coreia do Sul	Suporte

CAMPEONATO DE 2021

Região	Equipe	Nickname	País	Posição
China	Edward Gaming	Flandre	China	Top
		Jiejie	China	Jungle
		Scout	Coreia do Sul	Mid
		Viper	Coreia do Sul	ADC
		Meiko	China	Suporte
China	Funplus Phoenix	Nuguri	Coreia do Sul	Top
		Tian	China	Jungle
		Doinb	Coreia do Sul	Mid
		Lwx	China	ADC
		Crisp	China	Suporte
China	Royal Never Give up	Xiaohu	China	Top
		Wei	China	Jungle
		Cryin	China	Mid
		GALA	China	ADC
		Ming	China	Suporte

China	LNG Esports	Ale	China	Top
		Tarzan	Coreia do Sul	Jungle
		icon	China	Mid
		Light	China	ADC
		Iwandy	China	Suporte
Europa	Mad Lions	Armut	Túrcia	Top
		Elyoya	Espanha	Jungle
		Humanoid	República Tcheca	Mid
		Carzzy	República Tcheca	ADC
		Kaiser	Alemanha	Suporte
Europa	Fnatic	Adam	França	Top
		Bwipo	Bélgica	Jungle
		Nisqy	Bélgica	Mid
		Bean	Alemanha	ADC
		Hylissang	Bulgária	Suporte
Europa	Rogue	Odoamne	Romania	Top
		Inspired	Polonia	Jungle
		Larssen	Suécia	Mid
		Hans sama	França	ADC
		Trymbi	Polonia	Suporte
Coreia do Sul	T1	Canna	Coreia do Sul	Top
		Oner	Coreia do Sul	Jungle
		Faker	Coreia do Sul	Mid
		Gumayusi	Coreia do Sul	ADC
		Keria	Coreia do Sul	Suporte
Coreia do Sul	Damwon Gaming	Khan	Coreia do Sul	Top
		Canyon	Coreia do Sul	Jungle
		Showmaker	Coreia do Sul	Mid
		Ghost	Coreia do Sul	ADC
		Beryl	Coreia do Sul	Suporte
Coreia do Sul	Hanhwa Life Esports	Morgan	Coreia do Sul	Top
		Willer	Coreia do Sul	Jungle
		Chovy	Coreia do Sul	Mid
		Deft	Coreia do Sul	ADC
		Vsta	Coreia do Sul	Suporte
Coreia do Sul	Gen.G	Rascal	Coreia do Sul	Top
		Clid	Coreia do Sul	Jungle
		Bdd	Coreia do Sul	Mid
		Ruler	Coreia do Sul	ADC
		Life	Coreia do Sul	Suporte
América do Norte	100 Thieves	Ssumday	Coreia do Sul	Top
		Closer	Túrcia	Jungle
		Abbedagge	Alemanha	Mid
		FBI	Austrália	ADC
		huhi	Coreia do Sul	Suporte
	Cloud9	Fudge	Austrália	Top

América do Norte		Blaber	Estados Unidos	Jungle
		Perkz	Croácia	Mid
		Zven	Dinamarca	ADC
		Vulcan	Canadá	Suporte
América do Norte	Team Liquid	Alphari	Reino Unido	Top
		Santorin	Dinamarca	Jungle
		Jensen	Dinamarca	Mid
		Tactical	Estados Unidos	ADC
		CoreJJ	Coreia do Sul	Suporte
PCS	Beyond Gaming	Liang	Taiwan	Top
		Husha	Taiwan	Jungle
		PK	Taiwan	Mid
		Doggo	Taiwan	ADC
		Kino	Taiwan	Suporte
PCS	PSG Talon	Hanabi	Taiwan	Top
		River	Coreia do Sul	Jungle
		Maple	Taiwan	Mid
		Unified	Hong Kong	ADC
		Kaiwing	Hong Kong	Suporte
Brasil	RED Canids	Guigo	Brasil	Top
		Aegis	Brasil	Jungle
		Grevthar	Brasil	Mid
		TitaN	Brasil	ADC
		Jojo	Brasil	Suporte
Estados Independentes	Unicorns of Love	BOSS	Russia	Top
		AHaHaCiK	Russia	Jungle
		Nomanz	Russia	Mid
		Argonavt	Ucrânia	ADC
		SaNtAs	Russia	Suporte
Japão	Detonation Focus Me	Evi	Japão	Top
		Steal	Coreia do Sul	Jungle
		Aria	Coreia do Sul	Mid
		Yutapon	Japão	ADC
		Gaeng	Coreia do Sul	Suporte
América Latina	Infinity Esports	Buggax	Uruguai	Top
		SolidSanke	Peru	Jungle
		cody	Chile	Mid
		WhiteLotus	Argentina	ADC
		Ackerman	Argentina	Suporte
Oceania	PEACE	Vizicsacsi	Hungria	Top
		Babip	Austrália	Jungle
		Tally	Austrália	Mid
		Violet	Hong Kong	ADC
		Aladoric	Austrália	Suporte
Túquia	Galatasaray Esports	Crazy	Coreia do Sul	Top
		Mojito	Túquia	Jungle

		Bolulu	Suécia	Mid
		Alive	Coreia do Sul	ADC
		Zergsting	Túrqúa	Suporte