



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Elias Junior Batista Rocha

**O IMPACTO DO CAPITAL SOCIAL SOBRE OS JOGADORES DE E-SPORTS:
UMA REVISÃO DE LITERATURA**

Belém/PA

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Elias Junior Batista Rocha

**O IMPACTO DO CAPITAL SOCIAL SOBRE OS JOGADORES DE E-SPORTS:
UMA REVISÃO DE LITERATURA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal
do Pará, como requisito parcial para obtenção do título de
Licenciado (a) em Educação Física.
Orientador (a): Dr(a). CARLA ISABEL PAULA DA
ROCHA DE ARAUJO

Belém/PA

2022

**O IMPACTO DO CAPITAL SOCIAL SOBRE OS JOGADORES DE E-SPORTS:
UMA REVISÃO DE LITERATURA**

Data da Defesa: ____/____/ 2022.

Banca Examinadora

Prof. Dra. Carla Isabel Paula da Rocha de Araujo
Orientadora – UFPA

Prof. Esp.
Edna de Oliveira Evaristo – UFPA

Prof. Dr.
Willian Lazaretti da Conceição – UFPA

AGRADECIMENTOS

Agradeço acima de tudo primeiro a Deus por ter me dado forças até aqui, em momento de ir contra os planos dele, com pensamentos de desistência, desânimo, ele me deu forças para continuar de lugar onde eu menos imaginava, justo no ano onde eu entrei 2018 foi o ano mais concorrido onde a faculdade de Educação Física estava em primeiro lugar de 130 para 1 vaga, já não havia mais esperanças, Deus foi lá e me mostrou que havia sim luz no fim do túnel, consegui e passei.

A minha Rainha, meu anjo eterno dona Domingas Rocha por ser a incentivadora número um e acreditar que eu era capaz, me deu o suporte em todo o processo da graduação, fez o possível e impossível com apenas um salário-mínimo, onde os gastos financeiros de um vestibulando são praticamente desde quando se pisa na universidade. E ainda, por nunca ter desistido de mim e nem ter descreditado do meu sonho, lembro das minhas primeiras palavras de quando eu passei no vestibular disse “Mãe é pela Senhora, eu vou te dar muito orgulho!” e o processo está se concretizando.

Aos meus familiares, na qual sempre me incentivaram muito, me dando alegria e coragem para seguir a graduação de Educação Física, colocando sempre em minha mente que estava em uma Universidade Federal muito conceituada em que todos pleiteiam e querem estar, em especial ao meu primo Raí Rocha que me ajudou e me ajuda em todo suporte acadêmico falando por qual caminho devo ir e seguir norteando nessa jornada estudantil e de vida, em um processo crítico e didático, que contribuiu bastante para minha formação.

Agradeço a todos meus amigos, parceiros e professores da Faculdade de Educação Física – FEF na qual seguimos esse processo de formação juntos e foi fundamental para meu crescimento pessoal e profissional aprendi muito com todos e com certeza vou levar para o resto da vida. Agradeço a Universidade Federal do Pará - UFPA de fazer parte dessa história e contribuir para a sociedade mediante de tudo que aprendi e desenvolvi em termos de conhecimento e produção científica, estão no meu DNA agora, “uma vez Federal sempre Federal”.

Em especialmente, a minha Orientadora Professora Dr.^a Carla Rocha, por sempre me dar as devidas orientações em toda caminha do processo do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), por sempre estar puxando minha orelha, em relação a trabalhos acadêmicos, estágios, disciplinas, projetos de extensão, agradeço muito pela parceria e pela paciência, onde com certeza vou levar para minha vida profissional seus

ensinamentos e incentivos diários, já a tinha como um exemplo desde que entrou na FEF, hoje levo como referência. Obrigado!!!

RESUMO

Este estudo examina sobre os impactos causados pelo Capital Social nos jogadores de jogos eletrônicos denominados de *e-Sports*, através de uma base de dados de referenciais teóricos focado nessa temática, tem como objetivo analisar e refletir sobre as literaturas correlacionada com o Capital Social no que concerne ao esporte e aos jogadores de *e-Sports*. Os jogos coletivos eletrônicos, ganham uma popularidade ao passar do tempo, penso nisso, o estudo foca nos pontos cruciais, sobre a definição do Capital Social, que o grande causador do movimento participativos de todos a equipe, promove espontaneamente a solidariedade, cooperação, tolerância, solidariedade e reciprocidade, fundamentais para uma participação social em todos de uma comunidade de *e-Sports*, dependendo das relações, elas podem ser fracas (ponte) e fortes (vínculo). O *e-Sports* desde seu surgimento com finalidade recreativas e de lazer, até se tornar uma modalidade esportiva e sua primeira competição como esporte. O Capital Social no âmbito (d)esportivo tem importância, pois, é ele que dar acesso lucrativa, com investidores e fornecedores de serviços e afins, de uma equipe e com isso a importância do capital social dentro dos *e-Sports*. Para levantamento dos artigos à cerca do assunto, foi realizada uma busca nas bases de dados Google Scholar, Scupira em inglês e português, com horizonte do tempo de 15 anos. Entre janeiro a junho de 2022. É coordenado pela professora Dr.^a Carla Rocha Araujo da Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal do Pará – Campus Belém e o Professor Tiago Miguel Ribeiro, da Faculdade de Motricidade Humana (FMH), da Universidade de Lisboa. Conclui-se, portanto, que a participação social é um fator que por consequência traz muitos benefícios às equipes de *e-Sports*, pois promovem uma boa relação entre os jogadores, sua participação cívica dentro da equipe e o empenho dado.

PALAVRA-CHAVE: *Capital Social. e-Sports. Esporte.*

ABSTRACT

This study examines the impacts caused by Social Capital on players of electronic games called e-Sports, through a database of theoretical references focused on this theme, it aims to analyze and reflect on the literature correlated with Social Capital in what concerns sport and e-Sports players. Electronic collective games gain popularity over time, I think about it, the study focuses on the critic's points, on the definition of Social Capital, which the great cause of the participatory movement of all the team, spontaneously promotes solidarity, cooperation, tolerance, solidarity and reciprocity, important for social participation in all of an e-Sports community, depending on the relationships, they can be weak (Bridging) and strong (Bonding). E-Sports since its inception with recreational and leisure purposes, to become a sport and its first competition as a sport. Social Capital in the (s)sports field is important because it is what gives profitable access, with investors and service providers and the like, of a team and with that the importance of social capital within e-Sports. To survey the articles on the subject, a search was carried out in the Google Scholar, Scopus databases in English and Portuguese, with a time horizon of 15 years. Between January to June 2022. It is coordinated by Professor Dr. Carla Rocha Araujo from the Faculty of Physical Education, Federal University of Pará – Campus Belém and Professor Tiago Miguel Ribeiro, from the Faculty of Human Motricity (FMH), from the University of Lisbon. It is concluded, therefore, that social participation is a factor that consequently brings many benefits to e-Sports teams, as they promote a good relationship between players, their civic participation within the team and the commitment given.

KEYWORDS: *Social Capital. e-Sports. Sport*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fluxograma do processo de seleção dos artigos pesquisados em inglês, espanhol e português	23
--	----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Mapeamento de artigos pesquisados	24
--	----

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

CS	Capital Social
FMH	Faculdade de Motricidade Humana
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MMOs	Massively Multiplayer Online
OGA	Online Gamers Association
UFPA	Universidade Federal do Pará
UKPCGC	UK Professional Computer Gaming Championship

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Justificativa e Relevância	12
1.2 Objetivos da pesquisa.....	12
1.2.1 Objetivo Geral	12
2. REVISÃO DE LITERATURA	13
2.1 Entendendo sobre o capital social	13
2.2 O capital social no âmbito (d)esportivo	16
2.3 Definição de e-Sports	17
2.4 A importância do Capital Social dentro dos e-Sports.....	20
3 METODOLOGIA	23
3.1 Elaboração do questionário	26
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	29

1. INTRODUÇÃO

Devido à grande popularidade dos vídeos games no mundo, surgiu diversas tendências, jogos cada vez mais atraentes e tomando uma legião de novos jogadores adeptos dos *e-Sports* (jogos que exigem estratégias, cooperatividade, trabalho em equipe etc.). “Os jogos digitais estão rapidamente se tornando uma atividade de lazer líder entre uma ampla gama de jovens. Em 2019, aproximadamente dois terços da população global online jogavam jogos digitais” (Newzoo, 2019 apud Mandryk; Frommel; Armstrong & Johnson, 2020).

De acordo, com um estudo de 2013 da Entertainment Software Association, quase 68% dos jogadores jogam socialmente. Os jogos online facilitam diferentes níveis e tipos de interações entre os jogadores envolvidos com jogos em seus smartphones, computadores ou consoles de jogos designados (Williams et al., 2008). Jogadores motivados por socialização, imersão e realização, três motivadores-chave dos jogos online, demonstraram se envolver em vários graus de comportamentos pró-sociais durante o jogo (Dalisay, 2014; Yee, 2006) apud (MOLYNEUX, et al., 2015 p.383).

Então, este estudo, pretende esclarecer em seus aspectos específicos e amplos sobre a correlação de Capital Social, especificamente o que é necessário nas ações para causar o mínimo de engajamento cívico, seja em atitudes simples até a maximização desses movimentos na qual geram Capital Social, através das experiências compartilhadas da conexão dos jogadores e o acúmulo de resultados será a mediação importante entre essas experiências, fazendo uma reflexão da hipótese de estimulação dessas relações sociais com os *e- Sports* no território nacional brasileiro.

O caminho por onde se obterá essas informações é por meio desta revisão de literatura, que norteará durante o avanço do estudo, nas quais estão relacionados ao universo dos *games players*¹. Pois, “do ponto de vista social-científico geral, a popularidade em ascensão do engajamento de jogadores no *e-Sports* demonstra a relevância que essa agenda de pesquisa merece por si só nos próximos anos” (MACEDO, 2018, p. 23).

Tendo em vista a pequena quantidade de estudos sobre essa temática e com o intuito de suprir essas lacunas é que essa revisão de literatura foi pensada. O objetivo consiste em analisar quais as relações se dão nas mediações importantes pelas experiências compartilhadas por meio do Capital Social para com os jogadores de *e-*

¹ Termos a se referirem a jogadores de *e-Sports*, *e-games*, *gamers*, *game players*.

Sport. E saber mais sobre este universo do *e-Sports* e o que envolve o seu entorno, onde os jogadores são denominados *e-gamer*, o caráter a ser estudado seria sobre o Capital Social dos jogadores.

1.1 Justificativa e Relevância

Buscamos com este estudo esclarecer um pouco mais sobre o universo dos *e-Sports*, em especial no que concerne ao capital social. Pois existem poucos referenciais teóricos e estudos voltados para esta área. Logo, é importante sabermos mais sobre o funcionamento desta modalidade, daí ser de extrema importância uma revisão de literatura sobre esta temática. Buscamos desta forma saber como o Capital Social (CS) pode ser relevante para os *e-gamers* (jogadores de *e-Sports*), saber com as equipes agem para o engajamento social das comunidades de jogadores online.

Desta forma é importante saber como as relações, dos jogadores de *e-Sports*, junto com a equipe técnica e de gestão (equipe geral), são estabelecidas por meio do Capital Social entre esses departamentos e se estas promovem ações negativas ou positivas para os jogadores, as equipes, os investidores e tudo o que está envolto do universo dos *e-Sports*.

1.2 Objetivos da pesquisa

Visto que o é importante verificar as análises das atividades sobre o Capital Social, principalmente, suas articulações diante de um jogo competitivo e organizado, o tamanho e proporcionalidade em que essa modalidade esportiva vem crescendo ao longo do tempo, saber sobre os impactos causados nos *gamers* pelo Capital Social é o objetivo da pesquisa, mas, com uma baixa produção científica de estudos especificamente sobre essa temática.

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar e refletir sobre as literaturas correlacionada com o Capital Social no que concerne ao esporte e aos jogadores de *e-Sports*

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Entendendo sobre o capital social

O Capital Social vem sendo especulado recentemente por não se saber sobre sua real definição mais profunda. A “teoria do Capital Social tem sido criticada por ser inconsistentemente definida e conceituada” (Zhong, 2011 p.2354). Pois bem, independentemente do mecanismo pela qual o engajamento online ocorre e os resultados sociais são realizados, é possível que o Capital Social desempenhe um papel mediador, pois, alguns autores explicam que ele é responsável pela maioria das ações obtidas dos jogadores de jogos eletrônicos (Kaye, Kowert & Quinn, 2017).

Zhong (2011), apontou que o Capital Social pode ser discutido tanto ao nível individual quanto ao nível coletivo.

O que chama a atenção para o uso atual do termo capital social faz menção ao fato de que o desenvolvimento socioeconômico, que inclui dentre outros fatores o bem-estar físico e mental, não está apenas e unicamente relacionado a formas monetárias de capital, e sim à sua variabilidade de fatores que, definitivamente, englobam recursos provenientes da vida social. Essa variabilidade induz que ações nas mais diversas esferas, derivadas de objetivos comuns, favorecem seu acúmulo e proporcionam a instituição de princípios, valores, normas e condutas aceitas em determinado espaço/tempo. (Bendrath, 2016 p.221).

Segundo Molynuex et al. (2015), o Capital Social é um construto multinível que inclui aspectos psicológicos e fatores sociológicos, e evidências disso podem ser encontradas nos níveis macro, meso e micro de medição, e essa comunicação interpessoal e a confiança são fundamentos óbvios dos laços entre os indivíduos. Deste modo, além da identidade do jogador outro mecanismo importante que pode mediar a ligação de engajamento em jogos online e os resultados psicossociais é o Capital Social derivado dessas experiências (Kaye et al., 2017).

No entanto, Capital Social no nível individual refere-se aos recursos e apoios fornecidos pelas redes sociais de ligação e ponte (Zhong, 2011). Já o Capital Social de nível coletivo refere-se ao engajamento cívico/vínculo das pessoas (Zhong, 2011).

Todavia, estes mecanismos de mediação das ligações estão,

especificamente em consonância com a ideia de que os jogos online estimulam as relações sociais, o capital social concentra-se em dois componentes semelhantes, mas não relacionados, os de “ponte” e os de “vinculação”. Enquanto o capital “vinculativo” refere-se àqueles laços mais fortes, por exemplo, com aqueles que podem oferecer novas experiências ou perspectivas (Putnam, 1995). O acúmulo de capital social de ambos os tipos foi associado a uma série de resultados positivos, incluindo aumento da satisfação com a vida

(Putnam, 2000), aumento da autoestima e bem-estar físico e psicológico geral (Helliwell & Putnam, 2004; Helliwell, 2006 apud Kaye, et al., 2017, p. 217).

Assim, igualmente Putnam (1995, apud Zhong, 2011)² “fez uma distinção entre dois tipos de Capital Social que são, respectivamente, enraizados em laços fortes e laços fracos: capital social de vínculo/ligação e Capital Social de ponte.” E essas relações do CS separadas em ponte/*Bridging* e vínculo/*Bonding*, inerentemente indispensáveis no mundo dos *e-gamers* pois estão atreladas a uma sociedade que vivencia conexões reais e/ou virtuais dando uma fluidez ao processo globalização do mundo e refletindo nas relações sociais dos jogadores.

Entretanto, a vinculação do capital social ocorre em grupos fortemente vinculados ou homogêneos que frequentemente trocam apoio emocional ou substancial. O capital social de ponte acontece com pessoas fracamente vinculadas, de origens socialmente heterogêneas; eles ajudam uns aos outros para ampliar horizontes sociais e visões de mundo, ou abrir oportunidades para novas informações e novos recursos (Williams, 2006b apud Zhong, 2011 p. 2354).

Ademais para Zhong (2011) o Capital Social de ponte online refere-se ao Capital Social que cresce a partir de laços sociais fracos produzidos de forma on-line, onde as relações ficam somente no jogo virtual. O Capital Social do vínculo online é inerente aos laços fortes na qual são formados por pessoas que se encontram e mantêm contato próximo na internet, e as relação vão muito além dos jogos online envolve um apelo afetivo.

Já no contexto do MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, Multijogador massivo Jogo de RPG on-line*)³ capital de nível coletivo pode ser entendido como a participação em grupos ou guildas⁴ (Zhong, 2011). Este autor ainda revela que a utilização de avatares⁵ nas mesmas guildas ou grupos pode gerar a noção de pertencimento, de estar junto na mesma comunidade e dar origem ao sentimento de proximidade que potencializa a produção de Capital Social de vínculo online (Zhong, 2011).

² ZHONG, 2011, usa o termo “Capital Social ligação” que é o mesmo que “Capital Social de vínculo”.

³ MMORPG é um estilo de jogo praticado simultaneamente com vários jogadores online e com objetivo de cumprir diversas tarefas em conjunto com sua equipe, comunidade.

⁴ Guilda são grupos formados pelos jogadores de e-Sports com o respectivo nome das equipes

⁵ Avatares são bonecos ou animais personalizados virtuais

O MMORPG é composto de esquadrão online (*squad*)⁶ e o trabalho em equipe é feito até avançarem nas etapas dos jogos, mas não de forma cívica e participativa de construção de relações fortes, diferente dos estilos de MMOs com finalidades impostas pelas missões dos jogos nesse estilo de modalidade em equipe, fortalecendo ainda mais esses laços em comunidade competidora dos videogames e construindo um forte vínculo emocional com os outros jogadores. Desta maneira, o movimento cívico em torno é tão grande a ponto de um ajudar o outro, rompendo barreiras e preconceitos na qual os videogames eram muitas vezes vistos como uma fonte de distração ou pior, como um fator negativo (Molyneux et al., 2015).

Então, os videogames multiplayer são diferentes em pelo menos um aspecto fundamental. Os jogadores desses jogos vão além da interação social para participarem de tarefas e objetivos compartilhados dentro do mundo virtual onde se encontram. As mídias sociais podem ser consideradas um terceiro espaço onde as pessoas podem se encontrar e interagir, mas não fornecem o mesmo tipo de mundo alternativo que é o cenário de muitos videogames. Dentro desses mundos, os jogadores se tornam parte de hierarquias sociais que frequentemente colaboram para atingir os objetivos do jogo. Os jogadores devem desenvolver habilidades, executar tarefas e completar missões para progredir ainda mais na narrativa do jogo ou o que Salen & Zimmerman (2005) chamam de jogo significativo (Gee, 2011 apud Molyneux, et al. 2015 p.383).

Segundo Molyneux et al. (2015), existe o terceiro espaço de interação dos jogadores e que possivelmente é o mais importante. No entanto, esse espaço faz a mediação do *feedback* dos laços fortes e laços fracos, pois o movimento no qual é feito o trabalho em grupo é gerado e refletido na comunidade dos *e-gamers*. Um movimento que se foca na união entre os jogadores e a relação perpassa aos jogos online, sem contar sobre esse magnetismo de positividade na colaboração das ideias que são trocadas, tornando um ambiente cada vez mais atrativo para os jogadores atingirem objetivos de forma conjunta, aprendendo táticas para resolverem problemas em que os jogos os impõem, uns com os outros.

Essa sintonia é um facilitador para atingirem a confiança e alcançarem objetivos comuns, já que essas relações vão para além do campo dos *e-gamers* e chegam a todos os nichos e conseqüentemente a outras redes sociais. Efetivamente “as mídias sociais podem ser consideradas um terceiro espaço onde as pessoas podem-se encontrar e interagir, mas não fornecem o mesmo tipo de mundo alternativo que é o cenário de muitos videogames” (Molyneux et al., 2015 p.383).

⁶ Os termos para se referirem a uma equipe podem ser: *squad*, *guilda*, *time*, *clã* etc.

2.2 O capital social no âmbito (d)esportivo

A Carta Europeia do Desporto do Conselho da Europa afirma que desporto é, “todas as formas de atividade física que, através da participação casual ou organizada, visam expressar ou melhorar a aptidão física e o bem-estar mental, formando relações sociais ou obter resultados na competição em todos os níveis” (Conselho da Europa, 2001, s/p, citado por Hallmann & Giel, 2017).

A atividade física pode ser desenvolvida e ampliada a partir de ações cotidianas em situações variadas da vida coletiva, sendo fomentadas a partir da criação e manutenção de redes de relacionamentos sociais que tendem a se solidificar com o tempo (Bendrath, 2017)⁷. No entanto, os relacionamentos se fortificam, devido ao convívio social com outras pessoas.

Argumentou-se que dois fatores devem estar sempre presentes em um esporte: deve (a) envolver atividade física e (b) ser praticado para fins recreativos. Idealmente, o esporte deveria incluir mais dois fatores, que são (c) envolver um elemento de competição e (d) ter uma estrutura de organização institucional (Rodgers, 1977 apud Hallmann & Giel, 2017 p.15)⁸. Todos estes elementos são centrais para se definir um esporte.

O Capital Social tem importância para o esporte pois possibilita dar um retorno às equipes, pois,

Os princípios de volume e intensidade do capital social fundem-se nos demais insumos da vida social, proporcionando um fluxo multilateral nas mais diversas estruturas, influenciando ações e resultados, seja ele na esfera individual ou coletiva. Tais processos de confiança mútua dentro de redes de relações interpessoais tornaram-se primordiais após a segunda guerra mundial e o imediato objetivo de reconstrução global (Bendrath, 2016 p.222).

Além disso, as relações interpessoais com mais intensidade gerar Capital Social em vários movimentos distintos, assim como no âmbito do (d)esportivo, sua articulação é evidenciada na educação, segurança, saúde, colocando ação da vida social em um espécie de interligação social. Com o enfoque voltado para qualquer área do esporte, seja lúdico, pedagógico ou de rendimento/competição, esta é a área na qual o CS é produzido com mais veemência, pois, exige um peso em todos os elementos compostos pelas equipes, tais como a confiança, a solidariedade, a reciprocidade, a tolerância e a

⁷ Bendrath, 2017, cita as relações interpessoais, caracterizadores do Capital Social, como a cooperação, tolerância, reciprocidade, solidariedade e a confiança em comunidade e grupos.

⁸ Devido ao tempo cronológico da citação, em tempos atuais no século XXI esses fatores já foram inseridos no esporte.

cooperação, além da participação cívica. Dependendo do *feedback* do engajamento do CS este trará uma economia benevolente a todos ao seu redor.

Bendrath (2016) afirma que a atividade física e o estado de saúde podem ser considerados fatores resultantes do acúmulo de Capital Social. Todavia a atividade física é um dos elementos principais do esporte e resultante de saúde, válidos com planejamento e estruturado no treinamento para melhorar os componentes físicos. Então, a base para se apreciar o Capital Social no âmbito esportivo são basicamente essas caracterizações das relações interpessoais com a tolerância, a cooperação, a solidariedade, a confiança e a reciprocidade.

Entretanto, o esporte de rendimento/competição é o maior construtor de CS, seja pelo esporte coletivo ou individual. O esporte de rendimento traz ações de ganho que ajudam na ascensão e crescimento de uma equipe (d)esportiva, assim como o capital econômico dispara, com novos investidores, financiadores, bancos, lucros etc. “Partindo da premissa de que o capitalismo gera atitudes, valores e comportamentos individualistas e competitivos, a construção do capital social torna-se um desafio ainda maior, pois implica numa mudança cultural da sociedade” (Castanheiro & Lima, 2008, p.2).

2.3 Definição de e-Sports

Segundo Wagner (2014), o termo “esportes eletrônicos” ou “*e-Sports*” remonta ao final dos anos noventa, onde ocorria um grande crescimento e expansão tecnológica pelo mundo, dando um “*boom*” em novos usuários de computadores. Após a revolução industrial, a disparidade no desenvolvimento tecnológico foi algo incalculável e isso se reflete constantemente no século XXI e tende a não parar e continuar pelas próximas gerações.

Com o passar dos tempos, a utilização dos computadores passou a ter outras finalidades, além de ser usado em pesquisas científicas, nas calculadoras e para fins a trabalhistas, os computadores tomaram outros significados com os jogos digitais. Hoje, os jogos online estão cada vez mais latentes na sociedade e são praticados em vários cenários, tais como o de lazer. Estes jogos já foram até considerados vilões do passatempo, mas hoje ressurgem como “esporte eletrônico” ou “*e-Sports*”. (Hallmann & Giel, 2017)⁹.

⁹ Hallmann & Giel 2017; Wagner, 2014, utilizam “esportes eletrônicos” ou “eSports”, Martoncyik, 2015, utiliza o termo “jogos eletrônicos”, entre outros autores.

Uma das primeiras fontes confiáveis que usam o termo “e-Sports” é um comunicado de imprensa de 1999 sobre o lançamento da Online Gamers Association (OGA) no qual o então evangelista da Eurogamer Mat Bettington comparou os e-Sports aos esportes tradicionais (OGA, 1999). Naquela época, a discussão esportiva também foi alimentada por uma tentativa fracassada da organização do UK Professional Computer Gaming Championship (UKPCGC) 1999 de ter o jogo competitivo reconhecido como esporte oficial pelo Conselho de Esportes Inglês (Knox,1999) citado por (Wagner 2014, n.p).

Os *e-Sports* se consolidaram e se tornaram uma área no (d)esporte(o), assim como o xadrez, sinuca, pôquer, dardos (Wagner,2006), e vêm-se se consolidado um esporte conceituado no presente cenário nacional. Adicionalmente, “a atividade física em si tem várias definições” (Hallmann & Giel, 2017, p.15). O esporte é conceituado como toda e qualquer atividade realizada pelas ações do movimento corporal, ou seja, todos as ações humanas e mecânicas, tais como correr, andar, agachar entre outros.

Todavia, se, por um lado, os esportes são, tipicamente, competições puramente físicas, e que o xadrez, por outro lado, é estritamente intelectual, em que local no contínuo desses dois ideais os *e-Sports* deve ser colocado? Em relação a determinados esportes, como o futebol ou handebol, por exemplo, o esporte eletrônico pode ser menos exigente fisicamente, no entanto, em relação ao atletismo de esportes finos de habilidade motora os *e-Sports*, definitivamente, preenchem um vazio na família esportiva ao privilegiarem uma coordenação de dedos e mãos. (Macedo, 2018 p.101).

Ocasionalmente pelas habilidades motoras da modalidade, estimulando os conhecimentos corporais e treinos táticos e técnicos, além do treino físico para obter mais condicionamento as horas de duração modalidade em competições, na qual pode durar horas. Definição essas onde os esportes eletrônicos apresentam como modalidade esportiva.

Wagner (2006, p.3), definiu *e-Sports* como "uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação". Sendo protagonista as habilidades mentais do que as físicas, ficando em segundo plano de execução corporal das habilidades motoras finas, como o movimento de pinça, de pegar e o utilizado para manusear as tecnologias. “Os e-Sports representam uma espécie de fusão entre jogos eletrônicos, esportes, negócios e mídia”. (Wagner, 2006 citado por Martonczyk, 2015, p. 208).

Assim como, em qualquer esporte com estratégias no planejamento do preparo físico e mental, foco na preparação dos atletas, com planejamentos do ciclo de treinamento, até chegar o calendário de competições das equipes,

A primeira competição de videogame pode ser rastreada até 19 de outubro de 1972, no Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford, no qual cerca de duas dúzias de estudantes competiram jogando Spacewar (Li, 2016). Um dos primeiros torneios competitivos reconhecidos em videogames foi quando a Atari realizou uma competição em várias cidades que ofereceu a 10.000 participantes a chance de se tornar um campeão mundial em Space Invaders (“Guia dos Jogadores”, 1982). Desde então, a forma como os videogames foram jogados mudou. A evolução dos *e-Sports* agora é conhecida como videogame competitivo (Li, 2016), citado por (Kane & Spradley, 2017 p.02).

Todavia, é necessário realizar o debate sobre se é possível ou não considerar os *e-Sports* como um tipo de esporte. “O jogo competitivo tem algumas semelhanças com o desporto, como o treino regular, o trabalho em equipe ou a execução perfeita de táticas previamente planejadas” (Hutchins, 2006), citado por (Martoncýik, 2015 p.208). Com o passar do tempo os *e-Sports* têm ganho um número maior de adeptos e competidores. Para se tornar um jogador de *e-Sports* o indivíduo tem que ser um dos melhores, além de ter uma boa relação com sua equipe e se tornar parte integrante dessa comunidade de jogadores massivos. Os e-gamers podem ser considerados atletas de alto rendimento, visto que existe um *ranking* de escala dos melhores *gamers* (a nível dependendo da competição nacional ou mundial).

No *e-Sports* existe modalidade de jogos online, como os MMORPG e os MMOs. O *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) é um jogo online especial que permite que centenas ou milhões de jogadores distribuídos geograficamente joguem simultaneamente na internet (Barnett & Coulson, 2010; Hsu, Wen, & Wu, 2019 apud Zhong, 2011). Os objetivos dos MMORPG são somente naquele momento online do jogo em realizar as tarefas, com relações dos *games players* na base da superficialidade, lugar de desconhecidos e as relações são liquidadas.

E, os jogos *Massively Multiplayer Online* (MMOs), são ambientes de jogos virtuais ricos e diversificados que podem promover uma variedade de experiências sociais para os jogadores (Kaye, et al. 2017). Tendo como objetivo executar missões, tarefas e cumprir fases em conjunto, totalmente um trabalho em equipe. Essa modalidade é as mais utilizadas pelas equipes de *e-Sports*.

As duas modalidades de jogos têm estilos e objetivos parecidos, a diferença é que o MMORPG é voltado para a recreação dos *gamers* em processos de participação social rápidos. E os MMOs é construído uma solidez do relacionamento afetivamente com os outros jogadores, no entanto, a questão de resolver missões é em equipe e a finalidade é almejada por etapas/fases do jogo com o trabalho em grupo, no entanto, quando se é garantido premiações ou dinheiros virtuais para confecção dos avatares ou benefícios durante o jogo, as relações devem ser de uma bagagem vinculativa. Os MMORPG, são basicamente compostos por um mundo virtual, com uma grande quantidade de jogadores simultâneos, e geralmente eles se defendem com armas brancas, ou de fogo para matar os oponentes. Os MMOs são jogos em processadores mais fiéis, onde os jogos têm intuito de realizar o avanço das fases, pois, os mapas, paisagens e até as características do inimigo.

2.4 A importância do Capital Social dentro dos e-Sports

Com base nas literaturas dessa área de pesquisa sobre os *e-Sports* e na qual o avanço científico é feito, trazendo uma maior consistência ao conhecimento sobre a importância do Capital Social em meio aos *gamers* e importante também para o empenho da equipe, estimulando um engajamento cívica e participativo. A competência social percebida refere-se à percepção que a pessoa tem da sua capacidade de lidar eficazmente com situação ou interações sociais (Rose Krosnor, 1997 apud Kaye et al., 2017).

Ademais, as interações sociais entre todos eles (jogadores, equipe geral, torcida, investidores e afins), é um ponto chave para a competência social, cujo as equipes estimulam para ampliar seu engajamento, seja de reconhecimento dentro do mundo *e-Sports*, do mesmo modo, é um dos esportes que mais cresce atualmente nesta década, quando no alcance midiático, para uma popularidade maior em sociedade.

Zhong (2011) afirma que o jogo coletivo influencia positivamente o Capital Social de ligação¹⁰ online dos jogadores, pois, de forma simultânea as relações acontecem e a comunicação se estabelece. Já o Capital Social de ponte¹¹ online também é estabelecido, mas não como o de ligação que constrói os laços mais fortes com outro jogador e engajamento cívico, este vai para além do âmbito dos videogames. E o efeito do jogo coletivo na ligação offline e o Capital Social de ponte não é significativo (Zhong, 2011, p.2352). No entanto, Capital Social ao nível individual refere-se aos recursos e

¹⁰ “Capital Social de Ligação” é a mesma coisa que “Capital Social de Vínculo” e que “laço forte”.

¹¹ O Capital Social de Ponte” significa o mesmo que o termo “laço fraco”.

apoios fornecidos pelas redes sociais de ligação e ponte, enquanto o Capital Social de nível coletivo refere-se ao engajamento cívico/vínculo das pessoas (Zhong, 2011).

Mediante estes fatores, o Capital Social dentro dos *e-Sports* vai além do que se pensa. Os jogos online e seus indicadores envolvem questões de bem-estar psicológico, tais como a autoestima, ajuda na redução da solidão e depressão dos jogadores (Kaye, Kowert & Quinn, 2017; Mandryk, Frommel, Armstrong & Johnson, 2020). Também o envolvimento e a relação consolidada com as comunidades e as suas respectivas guildas facilitam no processo de pertencimento às equipes e de acolhimento dos jogadores. Há a salientar a recém-descoberta que afirma que a atividade do bate-papo online dos jogos online e das redes sociais em si está relacionada a aumentos na autoestima e apoio social percebido¹² e reduções na solidão e depressão (Shaw & Gant, 2002 apud Kaye, et al., 2017).

Então é fundamental o capital social para o *e-Sports* por estas movimentações nas relações dos jogadores, na melhoria dos resultados psicossociais, nos aspectos de engajamento cívico, participativo, no *marketing* etc. Putnam (2006 apud Bendrath, 2016 p. 221) remete o conceito de capital social a fatores ligados às estruturas sociais de cooperação, solidariedade, confiança e tolerância. Para este autor, a comunidade cívica possui papel fundamental na definição do estado democrático das sociedades.

Assim, também havendo contraponto entre cujo estilo da modalidade dos *e-Sports* proverá Capital Social as equipes, porque,

Nem todos os tipos de videogames multiplayer devem produzir capital social para os jogos. Alguns videogames multiplayer são jogados de forma assíncrona (no modelo offline), e outros jogos apenas colocam indivíduos uns contra os outros. Os jogos com maior probabilidade de produzir capital social são aqueles jogos multiplayer que dão aos jogadores oportunidades de trabalhar juntos, incluindo os estilos do MMOs, jogos multiplayer online battle arena (MOBA) como League of Legends e jogos baseados em (*squad*) esquadrões como Counter Strike: Global Offensive. Vemos esses jogos multiplayer (entre os tipos mais populares do mundo) como o principal cenário em que a interação social dos jogadores e a construção colaborativa da comunidade podem levar à construção de comunidades sociais específicas como as *equipes*, *guildas*, *times*, *clã*, *squad*. O capital econômico é gerado quando todos os jogadores participam de forma ativa de suas equipes. (MOLYNEUX, et al., 2015 p. 385).

¹² Incentivos sociais de otimismo, é confiança

No entanto, o jogo de MMORPG envolve colaborar uns com os outros para cumprir tarefas conjuntas, ajudarem-se uns aos outros quando precisam de ajuda, ingressar nas comunidades virtuais para atingirem objetivos coletivos etc. (Zhong, 2011). Dessa forma, todos estes apontamentos dão um sentido mais definido sobre a importância do Capital Social nos *e-Sports*, tornando os laços mais fortes e sólidos ou fracos e líquidos, depende do empenho de cada jogador na participação ativa para que essas relações estabelecidas.

O movimento das transições econômicas em que o Capital Social vai gerar, torna-se imprescindível para as relações da equipe em geral, pois, é ela que dará o retorno em investidos, fornecedores de serviços, na venda dos produtos da equipe, com uma boa estratégia de *marketing* e afins para as equipes de *e-Sports*. A área esportiva gera lucros e ganhos aos jogadores e toda a organização orçamentaria e gestora, então cabe a uma boa gestão das equipes para se obter frutos benéficos cujo pode ser proporcionado com o Capital Social, lógico, onde todas as movimentações estão interligadas e uma puxa a outra, então a participação social dentro da comunidade é fundamental.

3 METODOLOGIA

O processo metodológico de seleção dos artigos foi árduo e um trabalho bem criterioso no sentido, de que há poucas literaturas referentes a temática de proposta deste presente estudo sobre a revisão de literatura dos impactos do Capital Social sobre os jogadores de *e-Sports*. Tornando as referências biográficas limitadas sobre o processo de criação científico.

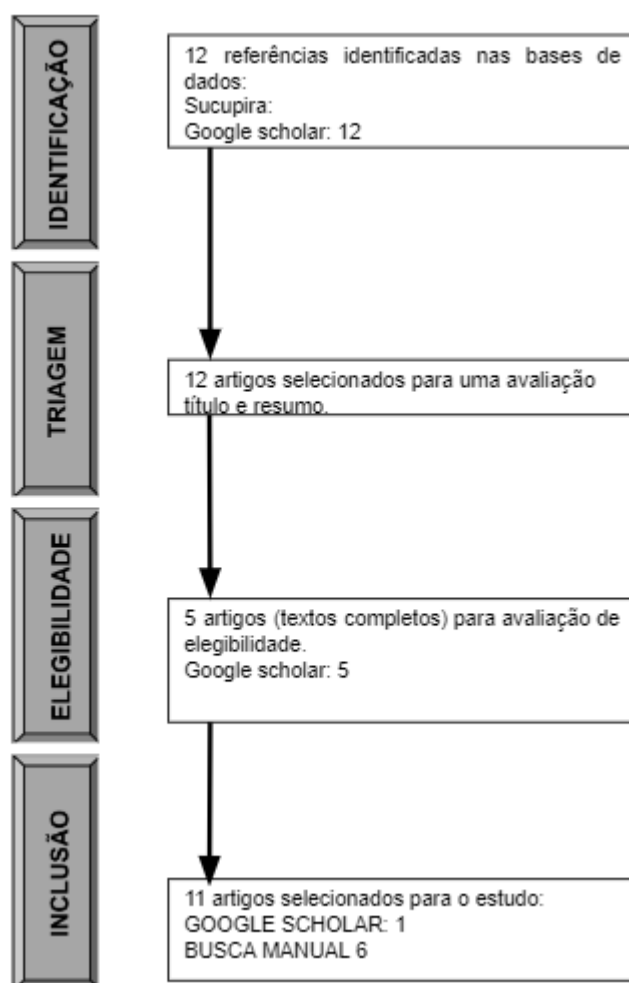
Para levantamento dos artigos à cerca do assunto, foi realizada uma busca nas bases de dados Google Scholar, Sucupira em inglês e português, com horizonte do tempo de 15 anos. Entre janeiro a junho de 2022. A busca foi feita utilizando uma combinação de palavras-chave com operador booleano AND e que resultaram na seguinte estratégia de busca: “*Capital Social*” and “*e-Sports*” and “*Esporte*”.

Foram feitas buscas como critério de inclusão era necessário o artigo abordar sobre Capital Social e *e-Sports*. Na plataforma do *Google Scholar* foram encontrados 12 artigos, porém apenas 5 tinham relação com o tema. Na plataforma *Sucupira* nenhum artigo foi encontrado. Na busca manual de artigos recomendados por especialistas nesta área, 6 artigos foram incluídos na presente revisão de literatura.

Para a inclusão dos artigos, foram empregados os seguintes critérios: estudos publicados em periódicos na língua inglesa, portuguesa ou espanhol, com textos disponíveis na íntegra. Após a consulta à base de dados e a aplicação das estratégias de busca, foram lidos todos os resumos resultantes de 18 artigos no total.

Nos casos em que a leitura do resumo não era suficiente para estabelecer se o artigo deveria ser incluído, considerando-se os critérios de inclusão definidos, o artigo foi lido na íntegra para determinar sua elegibilidade. Ao final 11 artigos foram incluídos na presente revisão de literatura.

Figura 1 - Fluxograma do processo de seleção dos artigos pesquisados em inglês, espanhol e português



Fonte: Elaborado pelo autor, 2022.

Quadro 1 - Mapeamento de artigos pesquisados

AUTORES	ARTIGOS	ANO	PLATAFORMA
BENDRATH, Eduard Ângelo.	NOTAS INTRODUTÓRIAS SOBRE A RELAÇÃO ENTRE A TEORIA DO CAPITAL SOCIAL E ATIVIDADE FÍSICA.	2016	Artigos recomendados por especialistas nesta área.
CASTANHEIRA, Maria Auxiliadora Villar; SOUZA-LIMA, José Edmilson	Educação Em Valores: A Cooperação Para Formação De Capital a Partir Do Esporte Voleibol.	2008	Google Scholar
HALLMANN, Kirstin; GIEL, Thomas	Competitive sports or recreational activity?	2018	Google Scholar
KANE, Daniel; SPRADLEY, Brondon D.	Recognizing ESports as a Sport.	2017	Artigos recomendados por especialistas nesta área.
KAYE, Linda K.; KOWERT, Rachel; QUINN, Sally	The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players.	2017	Artigos recomendados por especialistas nesta área.
MACEDO, Tarcízio	Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport.	2018	Google Scholar
MANDRYK, Regan L; FROMMEL, Julian; ARMSTRONG,	How passion for playing World of Warcraft predicts in-game social capital,	2020	Google Scholar

Ashley & JOHNSON, Daniel	loneliness, and wellbeing.		
MARTONCYIK, Marcel	e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?	2015	Google Scholar
MOLYNEUX, Logan; VASUDEVAN, Krishnan; GIL DE ZÚÑIGA, Homero	Gaming social capital: Exploring civic value in multiplayer video games.	2015	Artigos recomendados por especialistas nesta área.
WAGNER, Michael G.	On the Scientific Relevance of eSports.	2017	Google Scholar
ZHONG, Zhi-Jin	The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital.	2011	Artigos recomendados por especialistas nesta área.

Fontes: Elaborado pelo Autor, 2022

3.1 Elaboração do questionário

O público-alvo da pesquisa em questão é constituído por pessoas que sejam brasileiras, tenham idade superior a 16 anos e joguem ativamente qualquer tipo de jogo online, independente do gênero.

A coleta de dados está sendo realizada desde 5 de janeiro de 2022 e ainda estamos coletando dados, através de um questionário no Google Forms que contém um total de 32 perguntas. O questionário foi utilizado duas vezes, uma por outro autor em Portugal, e outra por nós da Universidade Federal do Pará – UFPA Campus Belém, ele foi adaptado para o português do Brasil e está foi a única alteração realizada no atual questionário. Este estudo é coordenado pela professora Dr.^a Carla Rocha Araujo e o Professor Tiago Miguel Ribeiro, da Faculdade de Motricidade Humana (FMH), da Universidade de Lisboa.

Escolheu-se trabalhar com esse formato de questionário para a coleta de dados em virtude da praticidade, já que não há necessidade de deslocamento e por conta das normas de distanciamento social em vigência em virtude das condições sanitárias oriundas do novo Coronavírus. Para, além disso, através desse formato é possível preencher rapidamente e facilitando a sua divulgação através das redes sociais.

O questionário tem o objetivo, analisar se os jogadores se sentem parte ativamente de alguma comunidade/equipe de *e-Sports* de algum dos jogos online de qualquer jogo, finalidade a parâmetros de inclusão, as perguntas desse cunho começam desde a questão 19 até a questão 28, totalizando 9 perguntas, sobre a vida dos jogadores e o que os levam a um vínculo mais forte, e analisar esses laços fortes e laços fracos das comunidades de *e-games*.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O seguinte trabalho analisado, tem como características os aspectos principais para se obter Capital Social em uma gama em conjunto, ou seja, para os jogadores estabelecerem suas relações mais fortes eles necessitam de fatores das relações interpessoais, como o trabalho de cooperatividade, de solidariedade, exercer a tolerância, a confiança uns aos outros, a reciprocidade e firmar sua participação cívica nos treinos, campeonatos e para além dos *e-Sports*, firmados na sociedade.

Outros aspectos para a importância de gerar o engajamento cívico proveniente do Capital Social é saber se as relações perpassam os jogos online. Uma relação denominada fraca fica somente durante a ponte do jogo online em relações liquidas entre os jogadores, sem envolvimento mais profundos com outros jogadores. E, as relações fortes são as entregues da participação do dia a dia, um envolvimento afetivamente sólido. No entanto, muitos autores apontaram as redes sociais como uma forte construtora e impulsionadora dessas relações mais sólidas, tendo contato direto com outros jogadores, até chegar o contato humano, das relações de vínculo chegando ao físico e pessoal.

Então, esses aspectos são fundamentais para construir uma socialização entre os jogadores de *e-Sports*, visando que Capital Social é todo e qualquer movimento de relações pessoais, seja afetivo, comunicativo, participativo em um determinado grupo, equipe, comunidade, entre outras, ou seja, são as relações pessoais em meio à sociedade.

Conclui-se, portanto, que a participação social é um fator que por consequência traz muitos benefícios às equipes de *e-Sports*, pois promovem uma boa relação entre os jogadores, sua participação cívica dentro da equipe e o empenho dado. Para além de atraírem patrocínios, estes chamam a torcida para perto, estimulam o empreendedorismo e movimentam os lucros dos *marketings*, pois, os recursos de geradores de Capital Social são provenientes do movimento na qual esse item tão importante é capaz de proporcionar em alcances longos, com o propósito de torna essa prática esportiva comentado por um longo prazo nos meios de comunicação em massa e redes sociais e afins.

Desta maneira, o impacto que o Capital Social lança sobre o universo dos *e-Sports*, nas relações dos jogadores é de extrema importância, devido a todo o benefício que estes promovem, seja em termos de expansão social ou no que concerne ao capital econômico que é movimentado entorno dos jogadores, dando impulsos cada vez mais altos.

REFERÊNCIAS

- BENDRATH, Eduard Ângelo. NOTAS INTRODUTÓRIAS SOBRE A RELAÇÃO ENTRE A TEORIA DO CAPITAL SOCIAL E ATIVIDADE FÍSICA. **Pensar a Prática**, Goiânia, v.19, n.1, jan/mar. 2016.
- CASTANHEIRA, Maria Auxiliadora Villar; SOUZA-LIMA, José Edmilson. Educação Em Valores: A Cooperação Para Formação De Capital a Partir Do Esporte Voleibol. **1º Encontro da Alesde “Esporte na América Latina: Atualidade e Perspectivas”**. UFPR – Curitiba, Paraná – Brasil. 2008.
- HALLMANN, Kirstin; GIEL, Thomas. eSports – Competitive sports or recreational activity? **Sport Management Review**, v.21, p.14-20, 2018.
- KANE, Daniel; SPRADLEY, Brondon D. Recognizing ESports as a Sport. **ResearchGate**. U.S. Sports Academy. Uploaded By Kane Daniel on 31 july, 2017.
- KAYE, Linda K.; KOWERT, Rachel; QUINN, Sally. The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. **Computers in Human Behavior**, v.74, p. 215-223, 2017.
- MACEDO, Tarcízio Pereira. Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport — 2018. 300 f.: il. Color Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCom), Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- MANDRYK, Regan L; FROMMEL, Julian; ARMSTRONG, Ashley & JOHNSON, Daniel. How passion for playing World of Warcraft predicts in-game social capital, loneliness, and wellbeing. **Frontiers in Psychology**, p. 1-17, 2020.
- MARTONCYIK, Marcel. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? **Computers in Human Behavior**, v. 48, p. 208-211, 2015.

MOLYNEUX, Logan; VASUDEVAN, Krishnan; GIL DE ZÚÑIGA, Homero. Gaming social capital: Exploring civic value in multiplayer video games. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 20, n. 4, p. 381-399, 2015.

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. **ResearchGate**. Uploaded by Wagner Michael G. On 17 may 2017.

ZHONG, Zhi-Jin. The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. **Computers in human behavior**, v. 27, n. 6, p. 2352-2363, 2011.