

ENTRE INICIATIVAS “PIONEIRAS” E DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO: A HISTÓRIA DOS ESPORTS CONTADA A PARTIR DO NORTE GLOBAL

Tarcízio Macedo¹ e Gabriela Borges Sebastião²

RESUMO

Este artigo examina questões relacionadas à gênese dos *esports*, destacando como as narrativas hegemônicas do Norte Global, particularmente dos Estados Unidos da América (EUA) e do Japão, moldam a história desse fenômeno. Ao revisar a historiografia dos *esports* produzida sob uma perspectiva norte-centrada, argumenta-se que essas narrativas desconsideram outras contribuições regionais e reproduzem injustiças históricas e epistêmicas. Ao final, o trabalho conta com pesquisadores do Sul Global para desafiar essas imagens e discursos coloniais, valorizando experiências e práticas locais para reimaginar as culturas e as histórias dos *esports* pelo mundo.

Palavras-chave: *Game studies*. *Esports*. Competição. Cultura gamer. Historiografia.

ABSTRACT

This article examines issues related to the genesis of esports, highlighting how the hegemonic narratives of the Global North, particularly the USA and Japan, shape the history of this phenomenon. By reviewing the historiography of esports from a North-centric perspective, it argues that these narratives overlook other regional contributions and reproduce

-
- 1 Professor e pesquisador associado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM/UFF), em regime de pós-doutorado financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Pesquisador do Laboratório de Pesquisa em Culturas Urbanas e Tecnologias da Comunicação (LabCult/UFF), do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS) e do grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade (medialudens/UFF). *E-mail*: tarciziopmacedo@gmail.com.
 - 2 Mãe do Gael e pesquisadora de Gestão do Esporte no Centro de Pesquisa e Formação do Serviço Social do Comércio (CPF Sesc São Paulo). Mestranda em Ciências na Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo (EEFE/USP) e integrante do Laboratório de Pesquisa em Gestão, Políticas, Marketing e Comunicação em Esporte e Educação Física da Universidade de São Paulo (LAGECOM/USP). *E-mail*: gabriela_borges@usp.br.

historical and epistemic injustices. Ultimately, the work counts on researchers from the Global South to challenge these colonial images and discourses, valuing local experiences and practices to reimagine the cultures and histories of *esports* worldwide.

Keywords: Game studies. *Esports*. Competition. Gamer culture. Historiography.

INTRODUÇÃO

A evolução do esporte, desde suas manifestações mais tradicionais até o esporte entendido como moderno, está intrinsecamente ligada ao conceito de jogo, amplamente explorado por teóricos como Johan Huizinga (1996) e Roger Caillois (2017). Em sua obra seminal *Homo Ludens*, Huizinga (1996) destaca a importância do jogo na constituição da cultura humana, argumentando que se trata de uma atividade primordial que antecede e permeia o desenvolvimento da civilização. Ele vê o jogo como uma atividade livre, voluntária e estruturada por regras próprias, que proporciona um espaço de criação e inovação cultural.

Caillois (2017) expande as ideias de Huizinga ao categorizar os jogos em quatro tipos principais: *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). Ele argumenta que esses tipos de jogos são fundamentais para entender a diversidade das atividades lúdicas humanas e suas implicações na sociedade. A partir dessas perspectivas, este trabalho menos se importa em caracterizar ou não os esportes eletrônicos (*esports*) como esporte e mais se interessa em compreendê-los como uma extensão contemporânea do jogo – que, como tal, desempenha papel crucial na formação da cultura digital e na dinâmica social contemporânea.

Além de influenciar a cultura, o jogo, conforme descrito por Huizinga (1996), desempenha um papel central na forma como consumimos e nos envolvemos com as atividades lúdicas e, especificamente considerando este artigo, com a manifestação dos *esports*. O autor sugere, então, que o jogo compele mudanças em normas e comportamentos, permitindo que as pessoas desenvolvam uma certa dedicação à atividade. Essa interação pode refletir na maneira como os fãs consomem e valorizam os *esports*, dedicando tempo e, principalmente, recursos à prática, às competições e aos eventos ao longo dos anos.

Complementando essa visão, Caillois (2017) demonstra que os jogos promovem um profundo envolvimento emocional e social. No contexto dos *esports*, isso se traduz em comunidades ativas, tanto *on-line* quanto *off-line*, nas quais os indivíduos encontram um senso de pertencimento e de identidade compartilhada. Esse envolvimento não apenas reflete, mas

reestrutura a cultura social contemporânea, influenciando comportamentos, valores, linguagens e normas sociais. A ascensão dos *esports*, portanto, pode representar uma continuidade e uma transformação das tradições lúdicas analisadas por Huizinga e Caillois, adaptando-se ao mundo digital, midiático e globalizado (Hutchins, 2008; Macedo; Falcão, 2019) – sobretudo no contexto da mediação tecnológica contemporânea que tudo abarca, inclusive as próprias práticas esportivas. Esse crescimento vem sendo percebido há décadas, e procuraremos, nos próximos parágrafos, explorar alguns elementos que integram tal histórico a partir do lugar epistêmico enunciado por autores do Norte Global³.

Nosso objetivo neste artigo, portanto, não é reviver um intenso caminho que já rendeu um debate controverso em torno da ideia de *videogames* como esporte. Isso implicaria conceber, primeiramente, como e se a definição de *esport* se adequaria ao conceito de esporte moderno – ou, por outro lado, como ela tensiona preceitos e paradigmas existentes. Não que não seja um esforço necessário, e sim porque alguns sociólogos e filósofos do esporte (Besombes, 2016; Jonasson, 2013, 2016; Jonasson; Thiborg, 2010), incluindo pesquisadores do chamado Sul Global⁴ (Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019), já o empreenderam de forma competente.

Logo, ao invés de ampliar ainda mais a fileira de um debate semântico pouco frutífero e de uma polêmica desgastada, devido às próprias fragilidades da definição de esporte proposta por Allen Guttmann (1978) (cf. Macedo, 2023), nosso argumento se concentra na gênese dos *esports* em espaços concebidos como o berço desse fenômeno, em países como os Estados Unidos da América (EUA) e o Japão, e no que ela nos revela sobre como certas histórias locais são inventadas e implementadas como projetos globais (Mignolo, 2003) reproduzidos universalmente (Macedo, 2024).

3 A expressão “Norte Global” refere-se às nações de países considerados os mais “ricos” do mundo, que, segundo a projeção do cartógrafo Gerardus Mercator, representação cartográfica mais utilizada, estão geralmente situados ao norte do hemisfério do globo. Esse coletivo contrasta com um outro grupo de nações, em geral em desenvolvimento, que inclui também as regiões mais “pobres” do mundo, localizadas na porção sul do globo. Apesar de suas limitações, o termo “Norte Global” é aqui usado como uma metáfora para países, povos e culturas que possuem uma condição histórica compartilhada de poder e de privilégios econômicos, políticos, socioculturais e epistêmicos predominantes (Mignolo, 2003).

4 “Sul Global”, embora seja um termo com limitações e complexidades, é aqui utilizado como uma metáfora para povos, culturas e países que compartilham uma história de exploração, sofrimento, exclusão social e silenciamento pelo capitalismo, pelo (neo)colonialismo e pela colonialidade (Mignolo, 2003).

A HISTORIOGRAFIA DOS *ESPORTS* ATÉ AQUI

Desde o início, os jogadores de *videogames* pareciam atraídos pelo espaço competitivo proporcionado pela interação não apenas entre os sujeitos e a máquina, mas entre si (Taylor, T., 2012). Buscando o que acreditava ser uma origem mais precisa da formação do fenômeno dos *esports* nos EUA, a socióloga norte-americana T. L. Taylor (2012) reconstruiu parte da importância histórica das casas de *arcades*⁵ para a propagação da prática competitiva entre jogadores de *videogames* na década de 1980. Michael Borowy e Dal Jin (2023) são ainda mais específicos ao discutirem o desenvolvimento histórico dos *esports* durante esse período, também nos EUA. Ao examinarem a genealogia desse fenômeno como um evento comercializado e uma mercadoria experiencial, eles defendem que os anos 1980 representam uma era transitória, que contribuiu para diferentes fases nas áreas dos Esportes, das Tecnologias e do Marketing, influenciando a propagação da prática esportiva em *videogames*.

Os autores também definem o *esport* como uma atividade que integra diversos fatores, conectando uma cultura mais ampla entre os jogadores, a história dos esportes espetaculares, uma economia emergente baseada na experiência e uma série de práticas de consumo (Borowy; Jin, 2023). O crescimento da cultura competitiva e da indústria de *games*, à época da década de 1980, foi acompanhado pelo avanço do envolvimento dos jogadores e do marketing de eventos para fliperamas e consoles domésticos, crescimento esse responsável pela criação de uma série de torneios e campeonatos que serviram como ações voltadas para promover o consumo dos primeiros *videogames*.

Entre estudiosos, embora exista atualmente uma forte aceitação de que os *esports* não são, efetivamente, um fenômeno recente, Borowy e Jin (2013, p. 2.254, tradução nossa) argumentam que foi a partir do início dos anos 2000 que eles passaram a ser estimulados fortemente pela chamada “cultura geral do jogador”. Essa percepção se baseia, sobretudo, na ideia de que uma série de mudanças socioculturais e tecnológicas que remontam à década de 1990 colocaram, por meio do advento da internet, novas ferramentas à disposição dos jogadores, entre as quais estão grupos, fóruns, comunidades e *chats on-line*. Juntos, esses novos recursos em rede permitiram que essas competições chegassem a mais pessoas, ampliando sua popularidade. O argumento é pertinente e está intimamente relacionado a uma série de esforços conjuntos para institucionalizar os *esports*

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

profissionais – esforços esses que datam, pelo menos, dos anos 1970, em diferentes partes do mundo (Borowy; Jin, 2013; Macedo, 2023, 2024; Smith, 2013a, 2015a, 2015b).

Por muitos motivos e por considerável tempo, a historiografia dos *esports* costumava situar as primeiras atividades esportivas em *videogames* no decorrer da década de 1990, em geral graças à proliferação dos jogos multijogadores pela internet e ao apelo da política sul-coreana bem desenvolvida dentro desse cenário (Jin, 2010; Taylor, T., 2012). Uma série de autores, ao longo dos primeiros anos da pesquisa em *esports*, difundiram esse argumento, entre eles Kalle Jonasson e Jesper Thiborg (2010), Janina Maric (2011), Marcos Américo (2014), Michael Wagner (2006, 2007), Pedro Saraiva (2013) e Tomas Smith, Marianna Obrist e Peter Wright (2013), que são apenas alguns dos pesquisadores de base ampla que compartilham desse entendimento.

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

De fato, a década de 1990 ofereceu à historiografia dos *esports* alguns de seus episódios mais marcantes, o que, em parte, justifica sua permanência na memória coletiva (cf. Borowy; Jin, 2013, 2016; Macedo, 2018; Taylor, T., 2012). Não há dúvida, porém, de que, se as ideias dos *esports* encontraram seu momento de emergência durante a chamada “Era dos Arcades” e dos primeiros consoles domésticos – criando um cenário favorável à prática tanto na Europa e nas Américas quanto em outras partes do mundo –, seu apogeu e sua consolidação ocorreram alguns anos mais tarde, em meados de 1990, com o início dos jogos para computadores pessoais (PCs) e as primeiras incursões em rede. Fruto desse período, os jogos em *Local Area Network (LAN)*⁶ foram imprescindíveis para a constituição de várias comunidades de *esports* pelo mundo, permitindo o desenvolvimento de uma proeminente cultura competitiva.

6 Em livre tradução, significa “rede de área local”. No contexto dos *videogames*, uma LAN refere-se a uma rede local à qual vários jogadores conectam seus dispositivos para jogar juntos em um ambiente de alta velocidade e baixa latência.

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

Embora a prática esportiva em *videogames* tenha ampliado seu reconhecimento ao longo da segunda década deste século, com um significativo aumento da visibilidade midiática e acadêmica oferecida ao tema, reforçamos que sua história não é recente. O primeiro passo para começar a entender a genealogia dos *esports* pelo mundo se dá por meio da leitura sobre seus processos de esportivização e profissionalização, que estão em diálogo com a própria evolução e com o progresso histórico dos *videogames*, a eles imbricados. Não há como discutir sobre a história dos *esports* sem reconhecer o lugar e a importância da história dos *videogames* nesse processo – desde suas primeiras versões disponíveis em laboratórios, até as iniciativas inaugurais para promovê-los comercialmente durante as décadas de 1970 e 1980 (Macedo, 2018). Portanto, levar essas histórias locais em consideração é crucial para compreender o modo como imagens e imaginários coloniais viajaram pelo mundo por meio dos *esports*, criando discursos e narrativas baseadas em iniciativas “pioneiras” (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012) e na evolução tecnológica promovida por um pequeno grupo de atores em espaços hegemônicos.

Assim, à medida que nos debruçamos a respeito da historiografia desse fenômeno, podemos estabelecer que é necessário preencher as lacunas históricas da propagação dos *esports* em diferentes partes do mundo – reconhecendo, ainda, a importância dessas experiências locais para “sua constituição como um fenômeno sociocultural difundido globalmente” (Macedo, 2024, p. 20). Num esforço de recontar o desenvolvimento dos *esports* ao longo dos anos, várias autorias propuseram marcos iniciais – as primeiras, como dissemos, erraram ao situar o fenômeno no final do século XX, mas não foram as únicas; elas foram sucedidas por outras propostas. Veremos, a seguir, algumas das abordagens mais representativas sobre a origem dos *esports* dentro da literatura do Norte Global.

A GENEALOGIA DOS **ESPORTS** NO NORTE GLOBAL: ENTRE INICIATIVAS “PIONEIRAS” E DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO EM ESPAÇOS HEGEMÔNICOS

A competição – elemento mais básico do que viriam a ser os *esports* –, está presente desde o início da história dos *videogames*, ocorrido nos ambientes dos laboratórios universitários. Numa prova disso, aquele que é considerado o primeiro torneio de *videogames* de todos os tempos – pelo menos segundo a literatura norte-centrada (Brand, 1972; Good, 2012; Smith, 2013a) – ocorreu no Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford, na Califórnia, nos EUA. Durante o verão de 1972, no dia 17 de outubro daquele ano, ocorreu o *Intergalactic Spacewar Olympics*. Organizado por alunos da instituição, o evento reuniu competidores na disputa pelo prêmio de uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stone*.

Apesar desse marco, por vezes ignorado, a história dos *esports*, ao menos de acordo com aquela contada por T. Taylor (2012) e Borowy e Jin (2013), inicia-se com o desenvolvimento das casas de fliperama ao longo da década de 1980 – abordagem que contestamos em pesquisas anteriores (Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019). Ainda assim, se os jogos, em seus primeiros dias, eram reservados somente a laboratórios universitários, uma diversidade de novas possibilidades passou a se apresentar com a migração deles para os ambientes abertos dos fliperamas. Defendendo que a competição entre jogadores consiste em uma prática que remonta a várias décadas anteriores aos anos 1980, T. Taylor (2012) sublinha a importância da inserção de uma lista de pontuação como o primeiro vetor para que as pessoas adotassem um comportamento competitivo nas máquinas de fliperama. Essa simples, porém revolucionária decisão de *design*, transformou o jogo em uma competição contínua, impulsionando e impactando tanto a prática competitiva entre os jogadores quanto a formação da cultura *arcade* daquele período.

Para essa autora, os jogos de luta são, até hoje, saudados como o gênero precursor dos *esports*. Em pesquisas que fizemos anteriormente a este artigo, entretanto, criticamos esse argumento, apontando que, antes mesmo da criação desses tipos de jogo, alguns títulos de fliperamas e consoles (baseados principalmente em gêneros de tiro e espaçonaves, por exemplo), já anunciavam os *esports* no decorrer dos anos 1970 e 1980 (Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019). Argumentando em favor da relevância das casas de fliperama, Nicholas Taylor (2015) também esclarece que a experiência de assistir à prática esportiva em *videogames* remonta a esses ambientes e aos grupos de *LAN* nos anos 1980, tanto na América do Norte quanto na Europa – embora esse tipo de atividade (assistir jogadores jogando) esteja em todo canto, inclusive no Brasil, não somente nos locais indicados pelo autor (Macedo, 2024).

Ainda assim, o *esport* como uma atividade de jogadores e espectadores formais já existia desde meados de 1970 (Borowy; Jin, 2013), principalmente nos países asiáticos que começavam a sediar torneios como uma estratégia promocional para comercialização dos primeiros títulos de fliperama – na época chamados de “jogos de diversão na TV”⁷ (Sega..., 1974, tradução nossa). Na historiografia dos *esports*, havia (e, para alguns desavisados, ainda há) um tom quase uníssono de que os *esports* – e a própria competição em *videogames* de forma mais ampla – surgiram a partir dos jogos em rede pela internet e foram necessariamente fundados pelos promotores das primeiras ligas competitivas da década de 1990 (Taylor, T., 2012). Duas delas, em especial, costumam ser citadas: a *Evolution Fighting Game Tournament* (EVO) e a *Cyberathlete Professional League* (CPL). Para muitos autores – que desconhecem histórias locais dos *esports* em países de dimensões continentais como o Brasil (Macedo, 2024) – ligas como a CPL, por exemplo, criada pelo banqueiro Angel Muñoz, em 1997, foram pioneiras em competições profissionais de *esports*. Tais autores acreditam que essas ligas estabeleceram padrões de organização de eventos, lucros, parcerias corporativas e patrocinadores para esse campo (Taylor, T., 2012).

O trabalho de Borowy e Jin (2013) foi um dos primeiros a oferecer argumentos para questionar essa narrativa – que, conforme dito, foi amplamente reproduzida na literatura da época. Embora limitem sua revisão histórica ao cenário dos EUA e delimitem a criação dos *esports* ao início dos anos 1980, os autores apresentam uma breve menção ao contexto asiático. Isso nos permitiu, alguns anos depois (Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019), promover um deslocamento importante, à época, na historiografia dos *esports*: mover sua criação para as décadas de 1970 e 1980, nos EUA e no Japão, e situar a história e a raiz do fenômeno a partir do surgimento dos jogos competitivos presenciais em fliperamas.

O posicionamento da gênese dos *esports* na década de 1980 se fundamenta, tanto para T. Taylor (2012) quanto para Borowy e Jin (2013), no fato de que, embora os *videogames* comerciais existissem desde o início dos anos 1970, foi apenas no começo da década seguinte (1980) que a “explosão de *arcades*” lançou a indústria para o centro das atenções do público. Apesar de o argumento fazer sentido, é importante dar o devido reconhecimento às primeiras incursões realizadas em anos anteriores, porque elas efetivamente compõem uma primeira fase das histórias locais

7 Em 1974, nos EUA (Smith, 2013a) e no Japão (Sega..., 1974), os *videogames* de fliperama ainda eram frequentemente chamados de “*T.V. Games*” e “*television games*”. O termo “*videogames*” começou a ser usado por volta de 1973, mas demorou alguns anos para se tornar o padrão, com várias outras expressões diferentes sendo utilizadas nos primeiros anos, incluindo “*video skill game*” e “*TV Tennis game*”.

dos *esports* pelo mundo (Macedo, 2018). Assim sendo, as iniciativas realizadas nesse período merecem destaque, e as atividades esportivas em *videogames*, portanto, devem ter sua história (re)situada para tal época.

Sinalizando essa mudança de perspectiva, Borowy e Jin (2013) dão uma amostra de que, embora os esforços concentrados para institucionalizar os *esports* profissionais como esporte indicassem que eles eram um fenômeno exclusivo da década de 1980, já existiam precursores significativos de tal modalidade em anos anteriores. Durante esse período, era possível, inclusive, testemunhar tentativas de expandir a prática para fora do contexto estadunidense. O tópico a seguir descreve algumas dessas competições “pioneiras” de *esports*, ao menos até agora, de acordo com a historiografia baseada no Norte Global.

AS PRIMEIRAS COMPETIÇÕES DE VIDEOGAMES DOCUMENTADAS NO NORTE GLOBAL

Após o avanço das tecnologias – e a polêmica que houve no período de 1970 a 1980 em torno das casas de fliperama, tidas como lugares promíscuos (voltados para o público adulto, geralmente masculino) e inadequados para o público infantil seduzido pelo maquinário, o interesse em levar os *videogames* para os lares norte-americanos ganhou considerável crescimento. Nessa época, o jogo competitivo também foi transformado graças ao crescente apelo das versões domésticas dos *videogames*, os consoles. Com a interrupção da chamada “Era de Ouro dos *Arcades*”, nos EUA, em 1983, o ambiente do lar, eventualmente, passou a ser o ponto principal de encontro e competição entre amigos e familiares, momento em que a experiência multijogador também começou a ingressar com mais força nos jogos digitais. Com essa nova dinâmica, o aspecto competitivo dos *videogames* sofreu mudanças à medida que eles se desenvolviam e se tornavam uma atividade mais caseira (Taylor, T., 2012). Contudo, como dito, há indícios históricos suficientes para contrapor os principais argumentos da historiografia norte-centrada à disposição.

Se histórias necessitam de um começo, defendemos que a história do *esport* tem início em meados da década de 1970 (Macedo, 2018; Macedo; Falcão, 2019), no Japão e, em seguida, nos EUA. Um dos primeiros grandes torneios de fliperama (ao menos segundo os registros disponíveis até agora) foi realizado no evento *All Japan TV Game Championships* (figura 1) em Tóquio, no Japão, no ano de 1974. Patrocinado pela fabricante de *arcades* Sega e considerado um dos primeiros campeonatos de *videogames* do país, esse evento selecionou 16 finalistas entre um total de 300 campeões locais, em todo o Japão, para disputar as rodadas eliminatórias

finais no Hotel Pacific de Tóquio. Para Borowy e Jin (2013, p. 2.262, tradução nossa), a competição “prenunciou o *boom* do *e-sport* público nos anos 80 nos Estados Unidos”.

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

Figura 1: *All Japan TV Game Championships*, realizado em 1974, em Tóquio, no Japão.



Fonte: Smith (2015a, *on-line*).

Esses registros revelam que as condições embrionárias dos *esports* já estavam presentes há décadas na Ásia, antes mesmo do século XXI ou da propagação dada pelas ferramentas de conexão em rede no decorrer da década de 1990 (Borowy; Jin, 2016).

De volta ao continente americano: Sabrina Osment e Lynn Reid (figura 2), por exemplo, figuram entre as primeiras jogadoras de nível elite da história inicial dos *esports* nos EUA (Smith, 2013a, 2015b). No ano de 1977, em uma turnê publicitária para o *arcade Hustle*, da empresa americana *Gremlin Industries*, a equipe *Gremlin Girls* – formada por Osment e

Reid – tornou-se, provavelmente, uma das primeiras equipes profissionais ou semiprofissionais de *videogames* nos EUA (embora não haja clareza e precisão sobre isso).

Figura 2: A *Gremlin Girl*: Sabrina Osment, em 1977.



Fonte: Smith (2015b, *on-line*).

Vamos detalhar um pouco melhor esse acontecimento. Em 1977, a empresa *Gremlin*, um ano antes de ser adquirida pela Sega, apresentou seu novo jogo de fliperama, o *Hustle*. Para divulgá-lo, a *Gremlin* lançou uma estratégia de *marketing* inovadora para a época. A empresa conduziu uma turnê por 19 cidades (12 delas nos EUA e sete na Europa), na qual as *Gremlin Girls* enfrentaram todos os desafiantes do jogo. Durante a ação, a dupla venceu praticamente todos os competidores que encontravam, chegando à marca de 1.223 vitórias em um total de 1.230 jogos. Qualquer jogador que ganhasse duas das três partidas disputadas contra a equipe de Osment e Reid levaria para casa 100 dólares como prêmio. Apenas sete alcançaram esse feito (Drewis, 2018; Smith, 2013a, 2015b).

Uma década depois da primeira competição nacional de *videogames* de que se possui registro, os EUA e o Japão se uniriam para produzir “o evento de fliperama do ano [...] [n]uma escala inédita na indústria” (Sharpe, 1984, p. 49, tradução nossa), segundo descreveu Roger Sharpe na *Play Meter* de dezembro de 1984. Naquele ano, a instituição de caridade infantil norte-americana *March of Dimes International* e as fabricantes de *videogames* Konami e Centuri organizaram uma competição internacional chamada *Track & Field Challenge*, baseada no jogo para fliperama de

mesmo nome lançado em 1983. Realizado simultaneamente na América do Norte, na Alemanha e no Japão entre 30 de abril e 25 de maio, o evento atraiu mais de 1 milhão de competidores registrados (Guinness World Records, 2016; Sharpe, 1984; Smith, 2013b). Em 2016, o *Guinness World Records* (2016) reconheceu essa competição como a maior já organizada na história dos *videogames*.

Mesmo num período em que as ideias de marketing de eventos e economia da experiência ainda estavam começando a se formar (Borowy; Jin, 2013), os desenvolvedores de jogos e os administradores de fliperama já souberam utilizar estratégias associadas a esses conceitos para unificar a emergente comunidade de jogos. Eles estabeleceram eventos que conectavam fabricantes de jogos, proprietários de fliperamas e consumidores de *videogames*, independentemente de serem jogadores casuais ou competitivos. Essas ideias permaneceriam importantes para a indústria de jogos digitais que surgia e para a cultura *gamer* no decorrer das décadas de 1980 e 1990, em diferentes partes do mundo. Anos depois, no Brasil, produtores de jogos e proprietários de locadoras adotaram essas ideias, promovendo a construção e valorização de uma cultura “unificada” de jogadores. Eles anunciaram várias competições públicas de jogos, que acabaram se configurando como locais nos quais essa nova comunidade de jogadores poderia, finalmente, se reunir (Chiado, 2016; Chiado; Palma, 2017; Ferreira, 2017; Macedo, 2023, 2024).

Como mostraremos à frente, muitas das ações precursoras ao longo da década de 1980 são consideradas fundamentais para o desenvolvimento do cenário dos *esports* e para a ascensão da esportivização da atividade em todo o mundo, de acordo com a literatura produzida por autores norte-cêntricos. De fato, os jogos digitais competitivos, desde seu surgimento, continuam a desempenhar um papel relevante tanto na cultura do jogo quanto em sua indústria, especialmente nos dias atuais. E é também por volta dos anos 1980 – em especial, a partir do desenvolvimento dos *videogames* domésticos –, que a historiografia dos *esports* (Borowy; Jin, 2013, 2016; Taylor, T., 2012; Smith, 2012, 2013a, 2013b, 2013c, 2013d, 2014, 2015c) aponta ser possível observar as primeiras tentativas de impulsionar a prática – na época, apenas um fragmento da cultura do jogo – para um contexto *mainstream*.

Tanto T. Taylor (2012) quanto Borowy e Jin (2013) argumentam que parte considerável do enquadramento promocional dos jogos de *videogame* como esporte ocorreu em função de diversos fatores que aumentaram a profissionalização das competições públicas de jogos digitais. Por meio de uma análise dos argumentos apresentados pela literatura historiográfica sobre os *esports* no Norte Global, demarcamos e rastreamos, em pesquisa

anterior (Macedo, 2018) à elaboração deste artigo, cinco momentos decisivos para a promoção e aproximação dos *videogames* como uma modalidade esportiva nos EUA.

O “PIONEIRISMO” NORTE-AMERICANO: CINCO MOMENTOS PARA A PROMOÇÃO DOS VIDEOGAMES COMO ESPORTE NA DÉCADA DE 1980

Um dos movimentos pioneiros a sinalizar uma mudança em curso dentro do emergente cenário dos *videogames* – segundo documenta a historiografia dos *esports* nos EUA (Borowy; Jin, 2013, 2016; Smith; Obrist; Wright, 2013; Taylor, T., 2012) –, aconteceu a partir daquela que é considerada, para a abordagem norte-americana, a primeira competição de *videogames* em grande escala do mundo: o *National Space Invaders Championship* (figura 3), também conhecido como *Space Invaders World Championship*. Realizado em 1980 pela Atari, embora torneios menores já fossem vistos desde a década de 1970 (Smith, 2013a, 2015a, 2015b), incluindo a turnê da equipe *Gremlin Girls*, o evento foi uma das primeiras iniciativas de marketing voltadas à promoção da versão doméstica de um jogo de *videogame* – nesse caso, o *Space Invaders*, adaptado do fliperama para o console Atari 2600.

O campeonato foi realizado em novembro de 1980 e teve eventos regionais nas cidades de Los Angeles, San Francisco, Fort Worth, Chicago e Nova York. Os cinco vencedores regionais disputaram a final na sede do grupo *Warner Bros.*, em Nova York. Além disso, o evento recebeu ampla cobertura da imprensa e da televisão, sendo um dos primeiros e mais influentes torneios nacionais de *videogames* nos EUA e atraindo mais de 10 mil participantes (Borowy; Jin, 2013; Players..., 1982).

Figura 3: *National Space Invaders Championship* de 1980.

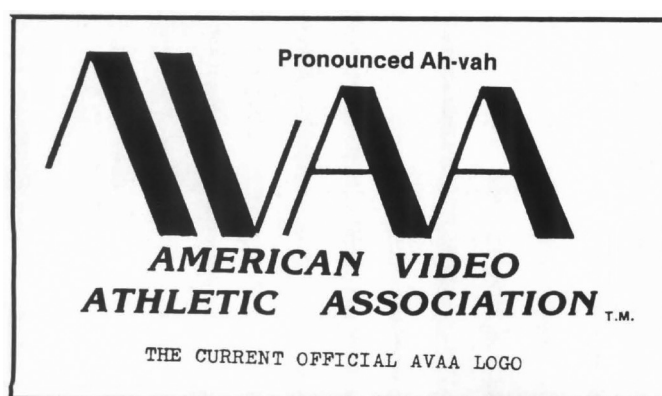


Fonte: Borowy e Jin (2013, p. 2.263).

O segundo desses momentos decisivos para promover, no contexto dos EUA, os *videogames* como esporte nos anos 1980 diz respeito à fundação, em 1981, do *Twin Galaxies Video Scoreboard*, intitulado o placar oficial dos jogos eletrônicos. Quem o fundou foi Walter Day, proprietário de um fliperama no estado norte-americano de Iowa. Por meio desse *scoreboard*, eram feitas a manutenção e coleta das pontuações e dos *rankings* mais altos, bem como de dados de torneios e de estatísticas, as quais eram baseadas exclusivamente em *videogames* da época, da mesma forma que outras publicações compilam estatísticas esportivas (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012). Para a maioria dos pesquisadores do Norte Global que se debruça sobre a historiografia dos *esports* (Borowy; Jin, 2013; Taylor, T., 2012), a constituição dessa entidade foi fundamental para o cumprimento de vários critérios exigidos para a institucionalização do fenômeno: manutenção de registros, definição de diretrizes e o incentivo e promoção à competição. Esse argumento, por sua vez, também tem sido reproduzido em larga escala entre estudiosos do Sul Global (Artuso; Albuquerque, 2022; Macedo, 2018).

O terceiro dos momentos decisivos está relacionado, segundo essa perspectiva histórica (Kurtz, 1983; Players..., 1982; Smith, 2014, 2015c), a uma das primeiras tentativas de se formar uma associação de *esport* e promover os *videogames* como prática esportiva no mundo: a *American Video Athletic Association* (AVAA) (figura 4) – ainda que sua relevância para a história, formação e institucionalização do *esport* nos EUA seja constantemente ignorada, até mesmo pela literatura norte-americana que se dedica a esse debate.

Figura 4: Logo oficial da *American Video Athletic Association* (AVAA).



Fonte: Kurtz (1983, p. 92).

Não há muita clareza, mas Keith Smith (2014) sugere que a AVAA, na verdade, era o nome mais conhecido da *Video Athlete Corporation*, ou fazia parte desta corporação mais ampla. A empresa foi criada em abril de 1982 na cidade de Madison, nos EUA, pelo americano John DeNure. No *Madison Wisconsin State Journal*, em maio do mesmo ano, há o registro

de um anúncio sobre um torneio de *videogame* organizado pela AVAA, com um total de seis jogos (Smith, 2014). Também há uma menção à criação da associação na edição de agosto de 1982 da *Play Meter*, uma revista americana com foco na indústria de fliperama (Snapshots..., 1982). Um anúncio (figura 5) da criação da AVAA também foi publicado em duas edições (de julho e de agosto de 1982) da revista *Electronic Games* (Players..., 1982), a primeira revista nos EUA a cobrir exclusivamente o cenário dos *videogames*. Nesses dois comunicados idênticos – que apresentavam a imagem do jogador Steve Juraszek e ofereciam uma associação de um ano na AVAA por 12,95 dólares americanos, além de várias outras contrapartidas –, figurava o seguinte *slogan*: “nós somos atletas de um tipo diferente – atletas de vídeo” (Players..., 1982, p. 26, tradução nossa).

Figura 5: Anúncio da AVAA veiculado nas edições de julho e agosto da *Electronic Games*, em 1982.



Fonte: Players... (1982, p. 26).

DeNure chegou a publicar, em 1983, um livro intitulado *The Age of the Video Athlete*, mencionado na edição de junho de 1983 da *Play Meter*. Um artigo assinado por Bill Kurtz (1983) na coluna *Our'Cades* descrevia a obra como um manual de 98 páginas sobre a promoção dos *videogames* como esporte, talvez um dos primeiros dos EUA. Nesse livro, DeNure oferecia inúmeros detalhes sobre a realização do que chamava de “festivals de *videogames*”, incluindo amostras de anúncios de rádio e outras informações.

O quarto episódio importante para a historiografia norte-centrada aconteceu em 1983, a partir da criação de uma equipe nacional de *videogames*, a *U.S. National Video Game Team*⁸, pelo também criador da *Twin*

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

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

O quinto e último momento se refere a um interesse crescente da mídia em competições de *videogames*, especialmente a partir da década de 1980. Isso incentivou o rápido avanço na realização desses campeonatos e tornou cada vez mais comum a cobertura de tais eventos e de seus jogadores em jornais, revistas especializadas (em *videogames*, consumo e marketing, principalmente) e programas de televisão de considerável circulação. No decorrer dos anos iniciais de 1981 e 1982, essas coberturas na mídia foram cruciais para o desenvolvimento local, nos EUA e no Japão, do cenário competitivo profissional nos *arcades* e nos primeiros consoles – auxiliando a solidificar as competições de *videogames* como novos eventos esportivos e novos constituintes de uma economia da experiência, que estava em desenvolvimento naquele período (Borowy; Jin, 2013).

Nessa época, era possível observar diversas tentativas de levar, por meio da televisão, os jogos de *videogames* a uma audiência maior. Os eventos de *esports* televisionados incluíram o programa *Starcade*, ativo de 1982 a 1984 na programação televisiva dos EUA e considerado um dos experimentos mais marcantes – entre vários outros durante aquela década –, para a integração entre uma nova forma de lazer, ou seja, os *videogames*; e uma mídia já existente: a televisão (Smith, 2012; Taylor, T., 2012). No *Starcade*, os competidores tentavam superar os recordes de pontuações uns dos outros em jogos de fliperama.

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

Com a ascensão dos torneios de fliperama e consoles nos Estados Unidos e no Canadá, incluindo as primeiras grandes disputas em cidades como Nova York, Toronto e Los Angeles, meios de comunicação impressa de grande circulação, como o jornal americano *New York Times* (NYT) e revistas populares como *Life* e *Times*, por exemplo, começaram a cobrir as competições. Em 1981, um artigo intitulado “For Fans of Video Games, Fast Fingers Are Big Help” (Montgomery, 1981) documentou pela primeira vez a natureza competitiva dos torneios de *videogames* para os leitores do NYT (Borowy; Jin, 2013). O reconhecimento e a retratação da celebração das conquistas de jogadores e de seu sucesso em competições – ao estamparem revistas e jornais de circulação nacional – atuaram como grandes motivadores para o *esport* profissional, além de reforçarem a aceitação social de competições públicas de *videogames* e as noções de que existiam jogadores experientes e maduros dessa modalidade, apontam Borowy e Jin (2013).

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

Alguns meses depois, em novembro de 1982, a revista *Life* (1983) visitou o fliperama *Twin Galaxies* para fotografar os melhores jogadores de *videogame* dos EUA. A ideia era compor sua edição especial “The Year in Pictures” de 1982 (Borowy; Jin, 2013; Dean, 2005; Life, 1983). A publicação dessa sessão de fotos, com a inclusão de jogadores de fliperama no contexto de um discurso sobre esporte e atletismo⁹, também desencadeou

9 Os jogadores da North Missouri State University também apareceram nessa sessão histórica (Smith, 2013c).

e influenciou um conjunto de movimentos para a profissionalização dos *esports* nos anos que se seguiram, bem como foi vista como um passo relevante para a indústria e para os jogadores. Além de atuar como incentivo para a promoção de novas competições e chamar a atenção de diversos atores sociais, essa sessão de fotos serviu de inspiração para a criação da mencionada *U.S. National Video Game Team* um ano depois, em 1983 (Dean, 2005).

Esse movimento, por parte da mídia, de incorporação de competições públicas de jogos resultou na criação de uma nova fase – prévia e midiaticizada – para os jogadores profissionais de *videogames* nos EUA. Já naquele momento, era possível que um jogador de fliperama profissional se tornasse uma celebridade, com patrocínio, fama e cobertura da imprensa. Borowy e Jin (2013, p. 2.255, tradução nossa) defendem que os requisitos necessários para transformar a atividade em um “esporte legítimo” já se encontravam firmemente estabelecidos até meados da década de 1980, incluindo a presença de um órgão de governança centralizado¹⁰, a definição de diretrizes, a promoção e o estímulo a uma competição justa e a manutenção de registros formais das competições.

A governança que aqui nos referimos é distinta da concepção que rege a área de gestão dos esportes contemporâneos, inclusive os próprios *esports*, embora ressoe com alguns dos princípios de abordagens mais atuais. Em 1980, ela dizia respeito principalmente às formas pelas quais alguns atores buscavam regulamentar os jogadores e equipes, as atividades relacionadas e as interações em suas infraestruturas competitivas, com o objetivo central de incentivar a atração de participantes, estimular a competição centralizada e manter algum equilíbrio entre os envolvidos.

Os cinco fatores citados culminaram na propagação, no incentivo e na consolidação do cenário profissional de *videogames* nos EUA – multiplicando consideravelmente o número de jogadores, equipes, competições e patrocinadores, expandindo o público atingido e mobilizando a atenção tanto da mídia, quanto de diversos atores –, durante os anos seguintes, principalmente na década de 1990. Aos poucos, ampliava-se o reconhecimento do *videogame* como uma competição esportiva dentro do contexto norte-americano. Mais relevante do que destacar datas e eventos é, contudo, compreender que as concepções históricas sobre a origem dos *esports* (especialmente nos EUA) são fundamentadas em um arranjo epistêmico específico que beneficia social, cultural e geograficamente apenas as

10 O Light Years Amusement Centre, no estado norte-americano da Carolina do Norte, por exemplo, era responsável por incentivar tentativas de atrair participantes e de estimular e regulamentar a competição centralizada. O espaço era gerenciado pelo jogador profissional de fliperama dos EUA Leo Daniels (Borowy; Jin, 2013).

experiências de jogo dos sujeitos do Norte Global – ou daqueles que compartilham de sua mesma perspectiva e de seu mesmo privilégio epistêmico (Canadá e Japão, por exemplo) (Mignolo, 2002, 2009; Macedo, 2023, 2024).

O argumento principal da literatura que se dedica a historicizar os *esports* em contextos hegemônicos do Norte Global costuma elogiar as ações pioneiras de um pequeno grupo – considerado, por essas autorias, “protagonista” e responsável por pavimentar as bases para um fenômeno que seria, posteriormente, exportado para diferentes regiões do mundo. A mesma alegação usada para sustentar uma narrativa histórica dos *videogames* – fundamentada em “pais fundadores” (Nooney, 2013) e na progressão tecnológica de um punhado de atores em espaços convencionais (De Paula, 2021) – é reproduzida no contexto dos *esports*. Esse argumento busca defender e promover, uma vez mais, o protagonismo e pioneirismo norte-americanos em detrimento de contribuições advindas de outros locais para a história dos *videogames* ou dos *esports*, como mostra, em relação à historiografia dos *videogames*, o trabalho de Bruno de Paula (2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS: UM MANIFESTO SOBRE REIMAGINAR AS HISTÓRIAS LOCAIS DENTRO DE PROJETOS GLOBAIS

Diante do exposto, é possível verificar que uma baixa atenção tanto é direcionada à compreensão da historiografia dos *esports*, quanto está relacionada a estudos realizados por pesquisadores(as) do Sul Global. Esse cenário evidencia uma lacuna epistemológica em relação ao surgimento, ao desenvolvimento e à institucionalização desse fenômeno. A maior parte da historiografia disponível sobre o fenômeno (Borowy; Jin, 2013; Dennis, 2005; Macedo, 2018; Smith, 2012, 2013a, 2013b, 2013c, 2013d, 2014, 2015a, 2015b, 2015c; Smith; Obrist; Wright, 2013; Taylor, N., 2015; Taylor, T., 2012) baseia-se no privilégio epistêmico (Mignolo, 2002, 2009) de nações hegemônicas, especialmente da América do Norte, do Leste Asiático e da Europa Ocidental. Definir os *esports* como um fenômeno oriundo de contextos colonizadores revela vieses dessa circunstância privilegiada. Nicholas Taylor (2015), por exemplo, reitera essa última leitura epistemológica ao sugerir que as comunidades de *esports* no Brasil começaram a surgir apenas na segunda década do século XXI, afirmação que é rebatida com fundamentos apresentados em estudos nacionais (Macedo, 2018; Macedo; Kurtz; Becka, 2024).

Ademais, a baixa presença de outras perspectivas regionais promove a manutenção de uma narrativa universalista, que posiciona o nascimento dos *esports* em regiões norte-centradas. Essa visão, reiterada e baseada em “iniciativas ‘pioneiras’ (Borowy; Jin, 2013; Taylor, 2012) e na evolução progressiva de um pequeno grupo de protagonistas em espaços hegemônicos”

(Macedo, 2024, p. 6), reproduz um discurso civilizatório dentro das culturas dos *videogames* e dos *esports*. A apresentação de tal narrativa como única reforça injustiças epistêmicas (Mignolo, 2002, 2009) e invisibiliza a possível diversidade histórica de iniciativas locais. Isso conserva a ideia de que os *esports* foram “exportados” dos centros (a princípio, Japão e EUA; e, em seguida, Coreia do Sul e Europa Ocidental) para as margens/periferias da cultura *gamer* global. A escassa representação documental retratando historicamente a formação, a manutenção e o fortalecimento das comunidades brasileiras de *esports*, por exemplo, reforça a reprodução de um discurso colonizado no Brasil, conforme outrora foi reproduzido por um dos pesquisadores que assina este artigo:

*A despeito de não ter sido um assunto verdadeiramente global, o discurso das competições de *esport* no início da década de 1980 e o apoio midiático obtido até então, especialmente em países como os Estados Unidos e Canadá, criou um ambiente propício ao seu desenvolvimento nos anos seguintes, sobretudo a partir da propulsão que as transformações tecnológicas possibilitariam à profissionalização da prática competitiva nos jogos digitais durante o decênio de 1990 – permitindo, em seguida, sua difusão para outros países do mundo* (Macedo, 2018, p. 88-89, grifo nosso).

Ao mesmo tempo em que esse cenário expõe a lacuna no debate sobre os *esports* no Sul Global, ele também oferece encaminhamentos e direções para futuras pesquisas. Tão importante quanto reconhecer os contextos hegemônicos na construção da prática esportiva em *videogames* é entender que esses processos de esportivização não ocorrem de forma isolada ou por meio de fluxos unidirecionais e centralizados. Não foram, afinal, apenas as equipes e os jogadores do Norte Global que se profissionalizaram enquanto outras regiões do mundo permaneciam como espectadoras das competições (Macedo, 2023, 2024), à espera de serem encontradas e incluídas no cenário de *esports*, mas foi assim que a história desse fenômeno se construiu: a partir de experiências e projetos locais, concebidos e elevados com design global (Mignolo, 2003), como se fossem os únicos possíveis.

O questionamento dessa perspectiva, no entanto, depende de um quadro que só recentemente passou a ser montado. Em trabalhos recentes (Macedo, 2023, 2024), é possível verificar que, na realidade, ao invés de os *esports* terem sido historicamente estruturados pelo Norte Global, “a atividade esportiva baseada em *videogames* [...] possui uma longa tradição no Brasil e na América do Sul, com comunidades engajadas e com rico histórico competitivo” (Macedo, 2024, p. 5-6). Nesse mesmo estudo, há o reforço de que “os *esports* [...] não foram ‘importados’ da América do Norte, do Leste Asiático ou da Europa Ocidental para o Brasil, mas surgiram, de

forma orgânica e estimulada, desde a chegada dessa mídia nos trópicos”. Em outra pesquisa, de forma mais abrangente, há a retratação de que “os *esports* se expandiram como uma prática natural dentro da história dos *videogames* em muitos países, a ponto de se tornarem um fenômeno global (Jin, 2021) com repercussões locais variadas” (Macedo, 2023, p. 201).

Preservar apenas as histórias locais do Norte Global nos *esports* pode facilmente reforçar o privilégio epistêmico desses cenários. Em vez de ser uma importação deliberada, o que esse conjunto de trabalhos brasileiros mostra é que o jogo conduz à competição. Essa natureza, afinal, não é uma particularidade das experiências de jogo daqueles que habitam as culturas de *esports* no Norte Global, e sim uma condição que está presente em grande parte da vida e da sociabilidade entre os sujeitos (Huizinga, 1996; Simmel, 1949), quer sejam eles do Norte, quer sejam do Sul. A competição, portanto, não está oculta, mas é uma condição essencial presente na sociedade em geral – e, assim, também presente na cultura dos *videogames*, em qualquer parte do mundo.

Fica posto, neste artigo, um convite para que pesquisadores de *videogames* e *esports* de distintas localidades contribuam com a construção narrativa em torno da história dos *esports*. Esperamos que, com isso, tais estudiosos possam preencher as lacunas desse mosaico e tensionar a realidade retratada em imagens, imaginários e em discursos colonizadores ainda vigentes – para que se possa, então, reimaginar, de maneira mais adequada, o contexto dos *esports* e os centros e as periferias de suas culturas ao redor do mundo.

REFERÊNCIAS

- 1983 – *O Ano dos Videogames no Brasil*. Direção: Marcus Chiado; Artur Palma. Produção de ZeroQuatroMídia. YouTube, 8 nov. 2017. 143 min. Disponível em: <https://youtu.be/BpYfeR7p8yw>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- AMÉRICO, M. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (*E-Sports*). *Estudos em Jornalismo e Mídia*, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014.
- ARTUSO, W; ALBUQUERQUE, R. A breve história dos *e-Sports* no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013. In: XXI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2022, Natal, Brasil. *Anais estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital [...] Natal: SBC, 2022*, p. 1-10.
- BESOMBES, N. *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*. 2016. 640 f. Thèse (Docteur en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives) – Ecole Doctorale 566: Sciences du sport, de la motricité et du mouvement humain, Université Paris Descartes. Paris, 2016.

- BOROWY, M; JIN, D. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.
- BOROWY, M; JIN, D. Mega-events of the future: The experience economy, the Korean connection, and the growth of eSport. In: GRUNEAU, R; HORNE, J (Ed.). *Mega-Events and Globalization: Capital and spectacle in a changing world order*. New York: Routledge, 2016, p. 206-219.
- BRAND, S. Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Burns. *Rolling Stone*, Stanford, dec. 1972.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.
- CHIADO, M. *1983+1984: quando os videogames chegaram*. 2 ed. São Paulo: Edição do autor, 2016.
- DEAN, P. U.S. National Video Game Team (1985). In: *Coin-Op World Records*. 2005. Disponível em: http://spyhunter007.com/us_national_video_game_team.htm. Acesso em: 17 jul. 2024.
- DE PAULA, B. "Emergent countries play, too!": The Zeebo console as a (partial) decolonial project. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 2, p. 1-14, 2021.
- DREWIS, D. The Little-Known Female Duo That Obliterated The Gaming Scene In The '70s. In: *Girl Boss*. 2018. Disponível em: <https://girlboss.com/blogs/read/2018-3-14-gremlin-girls-history>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- FERREIRA, E. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. *Sessões do Imaginário*, Porto Alegre, v. 22, n. 38, p. 72-84, 2017.
- GOOD, O. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. In: *Kotaku*. 2016. Disponível em: <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371>. Acesso em: 15 jul. 2024.
- GUTTMANN, A. *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press, 1978.
- GUINNESS WORLD RECORDS. *Most people in a videogame competition*. 2016. Disponível em: HYPERLINK "<http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/75067-most-people-in-a-videogame-competition>". Acesso em: 18 jul. 2024.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4 .ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, London, v. 10, n. 6, p. 851-869, 2008.
- JIN, D. *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge: MIT Press, 2010.

- JONASSON, K. *Sport Has Never Been Modern*. 2013. 89 f. Dissertation (Doctor of Philosophy in Food and Nutrition) – Department of Food and Nutrition, and Sport Science, University of Gothenburg. Nordenskiöldgatan, 2013.
- JONASSON, K. Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, London, v. 10, n. 1, p. 28- 41, 2016.
- JONASSON, K; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.
- KURTZ, B. A national arcade association may benefit operators. *Play Meter*, New York, v. 9, n. 10, p. 92, 1 jun. 1983.
- LIFE: *Special Issue 1982* – The Year in Pictures. New York: Time Inc., 1 jan. 1983.
- MACEDO, T. *Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-sport*. 2018. 300 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia) – Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do Pará. Belém, 2018.
- MACEDO, T. *Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esport no Brasil*. 2023. 430 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.
- MACEDO, T. Derivas do esport: tumulto teórico, privilégio epistêmico e perspectivas desde o Sul. *E-Compós*, Brasília, *Ahead of Print*, p. 1-27, 2024.
- MACEDO, T; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, 2019.
- MARIC, J. Electronic Sport: How pro-gaming negotiates territorial belonging and gender. *PLATFORM*, Melbourne, v. 2, n. 2, p. 6-23, 2011.
- MIGNOLO, W. The Enduring Enchantment (or the Epistemic Privilege of Modernity and Where to go From Here). *The South Atlantic Quarterly*, Durham, v. 101, n. 4, p. 927-954, 2002.
- MIGNOLO, W. *Historias locales/disenos globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Akal, 2003.
- MIGNOLO, W. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. *Theory Cult. Soc.*, London, v. 26, n. 7-8, 159-181, 2009.
- MONTGOMERY, P. For Fans of Video Games, Fast Fingers Are Big Help. *The New York Times*, New York, p. 45, 11 oct. 1981.
- NOONEY, L. *A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History*. *Game Studies*, Copenhagen, v. 13, n. 2, 2013. Disponível em: <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>. Acesso em: 16 jul. 2024.
- PLAYERS Guide To Electronic Science Fiction Games. *Electronic Games*, New York, v. 1, n. 2, p. 35-39, mar. 1982.
- SARAIVA, P. *E-sports: Um fenómeno da cultura digital contemporânea*. 2013. 43 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação) – Departamento de Sociologia, Instituto Universitário de Lisboa. Lisboa, 2013.

- SEGA sponsors all Japan TV game championships. *Vending Times*, New York, v. 14, n. 69, dec. 1974.
- SHARPE, Roger. 1984 - Every Which Way But Up. Play Meter, New York, v. 10, n. 23, 15 dez. 1984, p. 39-51.
- SIMMEL, G. The Sociology of Sociability. *American Journal of Sociology*, Chicago, v. 55, n. 3, p. 254-261, 1949.
- SMITH, K. Starcade. In: *The Golden Age Arcade Historian*. 2012. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2012/12/starcade.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. Early Video Game Tournaments and Players. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2013a. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/04/early-video-game-tournaments-and-players.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. More Golden Age Tournaments. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2013b. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/07/more-golden-age-tournaments.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. The US National Video Game Team and the North American Video Game Challenge. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2013c. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/03/the-us-national-video-game-team-and.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. That's Incredible - The North American Video Game Olympics. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2013d. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/02/thats-incredible-north-american-video.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. "The American Video Athletic Association/A Literary" History of the Golden Age of Video Games - Golden Age Video Game Books Part 9. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2014. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2014/11/a-literary-history-of-golden-age-of.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. Photo Odds and Ends. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2015a. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2015/01/photo-odds-and-ends.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. The Ultimate (So-Far) History of Gremlin Industries Part 2. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2015b. Disponível em: https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2015/09/the-ultimate-so-far-history-of-gremlin_25.html. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, K. More on the American Video Athletic Association. In: *The Golden Age Arcade Historian*, 2015c. Disponível em: <https://allincolorforaquarter.blogspot.com/2015/02/more-on-america-video-athletic.html>. Acesso em: 17 jul. 2024.
- SMITH, T; OBRIST, M; WRIGHT, P. Live-Streaming Changes the (Video) Game. In: 11th European Conference on Interactive TV and Video, 2013, Como, Italy. *Proceedings...* New York: Association for Computing Machinery, 2013, p. 131-138.

- SNAPSHOTS. *Play Meter*, New York, v. 8, n. 15, p. 31, 1 aug. 1982.
- TAYLOR, N. Professional Gaming. In: MANSELL, R; ANG, P (Ed.). *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. London: Wiley Blackwell, 2015, p. 987-990.
- TAYLOR, T. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2012.
- TIME. Time, New York: Time Inc., v. 119, n. 3, 18 jan. 1982.
- WAGNER, M. On the Scientific Relevance of eSport. In: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development, 2006, Las Vegas. *Proceedings...* Nevada, 2006.
- WAGNER, M. Competing in Metagame Space: eSport as the First Professionalized Computer Metagames. In: B, Friedrich; WALTZ, S; BÖTTGER, M (Ed.). *Space Time Play: Computer Games, Architecture, and Urbanism, the Next Level*. Berlin: Birkhauser Verlag, 2007, p. 182-185.