

Tarcízio Macedo

Universidade Federal

Fluminense – UFF

E-mail:

tarcizopmacedo@gmail.com



Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright (©):

Aos autores pertence o direito exclusivo de utilização ou reprodução

ISSN: 2175-8689

**O que se fala, o que se escreve:
etnografia, deslocamentos
epistêmicos e trabalho de campo em
esports**

*What is spoken, what is written: ethnography,
epistemic displacements, and fieldwork in
esports*

*Lo que se dice, lo que se escribe:
etnografía, desplazamientos epistémicos y
trabajo de campo en esports*

Macedo, T. O que se fala, o que se escreve: etnografia, deslocamentos epistêmicos e trabalho de campo em *esports*. Revista Eco-Pós, 27(3), 329–355. <https://doi.org/10.29146/eco-ps.v27i3.28365>

RESUMO

Este artigo problematiza algumas experiências de pesquisa que atravessaram uma etnografia com 42 jogadores de um cenário comunitário de *esport* no Brasil. Examinando as transformações nas relações de saber-poder postas na condução daquele estudo, o trabalho explora o papel central desempenhado por deslocamentos epistêmico-metodológicos que demandaram pôr a pesquisa em movimento e discussões sobre uma etnografia *feita* decolonial. A partir de algumas experiências de campo que ilustram esses episódios, defende-se que essas vivências compartilhadas funcionaram como momentos formadores que, por essa razão, estimulam o trabalho de campo em *esports* como processo formativo e como encontro e diálogo (inter)epistêmico.

PALAVRAS-CHAVE: *Esports; etnografia; decolonialidade; metodologia; epistemologia.*

ABSTRACT

This article problematizes some research experiences that traversed an ethnography with 42 players from a community esports scene in Brazil. Examining the transformations in the knowledge-power relations outlined in the conduction of that study, the works explores the central role played by epistemic-methodological displacements that required putting the research in motion and discussions about a decolonial ethnography *done*. Based on some field experiences that illustrate these episodes, it is argued that these shared experiences functioned as formative moments that, for this reason, encourage fieldwork in esports as a formative process and as an (inter)epistemic encounter and dialogue.

KEYWORDS: *Esports; ethnography; decoloniality; methodology; epistemology.*

RESUMEN

Este artículo problematiza algunas experiencias de investigación que atravesaron una etnografía con 42 jugadores de un escenario comunitario de *esports* en Brasil. Al examinar las transformaciones en las relaciones de saber-poder presentes en la conducción de ese estudio, el trabajo explora el papel central desempeñado por los cambios epistémico-metodológicos que exigieron poner la investigación en movimiento y debates sobre una etnografía *hecha* decolonial. A partir de algunas experiencias de campo que ilustran estos episodios, se argumenta que estas vivencias compartidas funcionaron como momentos formativos que, por ello, estimulan el trabajo de campo en los *esports* como proceso formativo y como encuentro y diálogo (inter)epistémico.

PALABRAS CLAVE: *Esports; etnografía; descolonialidad; metodología; epistemología.*

Submetido em 22 de julho de 2024.
Aceito em 14 de novembro de 2024.

Introdução

A rápida evolução dos componentes de hardware e software em dispositivos móveis na última década possibilitou que esses aparelhos suportassem gêneros e formatos de jogos antes restritos a outras plataformas. Com o tempo, surgiram versões adaptadas de títulos populares em computadores e consoles, bem como jogos desenvolvidos especificamente para dispositivos portáteis. *Free Fire (FF)*, por exemplo, é um deles. Criado e distribuído pela Garena desde 2017, o jogo foi rapidamente apropriado no Brasil, especialmente por jogadores de menor poder aquisitivo, devido a duas características principais: a gratuidade e a flexibilidade relativa no acesso à sua experiência.

Com o passar dos anos, *FF* assumiu um protagonismo crescente e expandiu-se para um fenômeno global com repercussões locais variadas. Esse cenário rapidamente levou a ascensão de equipes profissionais e aspirantes no país, além de mobilizar uma quantidade significativa de atores envolvidos nesse processo. De jogadores entusiastas e profissionais até organizadores de eventos e competições em diferentes escalas, inúmeros sujeitos de comunidades de base compõem aquilo que chamo, ao longo deste artigo, de *Movimento brasileiro de esport¹ em FF²*. Um *movimento* competitivo é aqui definido como um grupo de jogadores formados com o objetivo de promover práticas de competição esportiva em *videogames*.

Por ora, podemos defini-lo como um ato coletivo de resistência às formas epistêmicas de policiar o conhecimento, a competição esportiva em *videogames* e o profissionalismo nos *esports*. Por um lado, esse *movimento* se caracteriza por múltiplas delimitações temporais e contornos espaciais (conectados e atravessados pela internet), pela ausência de limite quanto ao que pode compô-lo (pessoas, equipes, comunidades, eventos, torneios, entre outros) e pelo compartilhamento de uma ética comum. Por outro, é habituado a qualquer tentativa de totalização (como equipes, grupos, comunidades), ainda que escape a toda investida de

¹ *Esport* é uma abreviação da expressão inglesa *electronic sports*, utilizada para designar o fenômeno da profissionalização e esportivização dos jogos digitais.

² A palavra *Movimento*, grifada em itálico e com inicial maiúscula, é uma expressão móvel que uso para caracterizar o cenário de *FF* – isto é, o conjunto articulado de comunidades brasileiras do jogo, incluindo todas as suas comunidades e configurações sociais (bricolada, profissional, comunitária e escolar) (Macedo, 2023). Já *movimento*, grifado em itálico e com inicial minúscula, refere-se especificamente à configuração comunitária brasileira. Quando grafado sem qualquer tipo de destaque, o termo alude às ações/conexões de cada jogador dentro desse *movimento* ou de suas múltiplas comunidades.

homogeneização, e por ser formado por incontáveis outros *movimentos*³ que moldam várias comunidades. Essa configuração faz com que qualquer jogador envolvido não só componha múltiplos *movimentos* ao mesmo tempo em diferentes cidades, mas também migre continuamente de um para outro.

Inserido nesse contexto, busco promover neste artigo uma reflexão retrospectiva sobre posturas epistêmico-metodológicas que atravessaram uma etnografia com 42 jogadores do cenário comunitário de *FF* no Brasil. Realizada de junho de 2020 a janeiro de 2023 e baseada em fundamentos dos campos da comunicação, dos *game studies*, da antropologia e dos estudos decoloniais, aquela pesquisa (Macedo, 2023) concentrou-se em compreender as práticas de conhecimento⁴ e os modos de fazer, ser e (re)inventar um *movimento* competitivo por jogadores de diferentes periferias brasileiras.

À medida que caminhava para dentro daquele *movimento*, não apenas minha questão principal foi deslocada, mas me vi diante de uma outra: como, afinal, produzir uma etnografia sobre o cenário comunitário de *FF* sem reproduzir uma relação colonial? Ou, para ser mais preciso, como desfazer a colonialidade e a recolonização do imaginário e da mente (Cusicanqui, 2021) da etnografia que começava a escrever? Pensava que o modelo formulado seria suficientemente decolonial. Não o era.

Ao examinar as transformações nas relações de saber-poder postas na condução daquela pesquisa, tanto na prática do trabalho de campo etnográfico quanto na relação com os jogadores, exploro neste artigo o papel central desempenhado pelos deslocamentos epistêmico-metodológicos que demandaram, entre seus desdobramentos, pôr a pesquisa em movimento e discussões sobre uma etnografia *feita* decolonial. Apresento, a partir disso, algumas das estratégias usadas para acompanhar os caminhos percorridos pelos meus interlocutores, que se movem por comunidades que geralmente não se restringem a espaços fixos — sem que com isso ignorem a relevância dos espaços onde jogam —, que recorrem a tecnologias e táticas que garantem sua continuidade no *movimento* e que desenvolvem formas particulares para lidar com os seus desafios, saltando de uma comunidade a outra e criando, a todo tempo, novas direções.

³ Poucas foram as vezes nas quais ouvi os jogadores chamarem a cena de *FF* de *movimento*. Contudo, essas menções esparsas foram as brechas que encontrei para trabalhar, teórica e metodologicamente, um campo em movimento.

⁴ No contexto da discussão que apresento, não estabeleço uma diferenciação hierárquica entre *saber*, *conhecimento* e *pensamento*. Aqui, essas expressões serão consideradas equivalentes.

Sabendo que a História Oral em perspectiva decolonial e a etnografia são “[...] um fazer que se aprende, sobretudo, fazendo” (Júnior, 2019, p. 359), narro nas seções a seguir algumas experiências de campo que ilustram esses encontros e deslocamentos. Defendo que essas vivências compartilhadas funcionaram para mim como momentos formadores⁵ que, por essa razão, estimulam o trabalho de campo em *esports* como ato e processo formativo e como encontro e diálogo (inter)epistêmico (Júnior, 2019). Através dessa experiência, cheguei à conclusão de que era necessário desaprender o que aprendi sobre ciência (Mignolo, 2008; Santos, 2010), produção de conhecimento e *esports* para, em seguida, reaprender tudo de novo.

Os jogadores com os quais convivi não apenas me ajudaram a desconstruir o que assimilei no processo de colonialidade do conhecimento (Castro-Gómez, 2007; Mignolo, 2008), mas me conduziram a uma decolonização do saber e do ser de práticas das quais estava inicialmente cego. Esses movimentos decoloniais, como sugere Castro-Gómez (2007), tornaram o diálogo de saberes possível. Menos do que a produção de um manual de recomendações sobre como construir uma pesquisa de *videogames* seguindo a perspectiva decolonial, minha intenção, mais modesta, é mostrar como uma investigação pode ser levada a participar deste projeto político, desde que a pessoa pesquisadora esteja disposta a experimentar processos formativos de deslocamento e decolonização.

Em vez de indicar caminhos para mobilizar a gramática decolonial estabelecida hoje, o que apresento aqui também é como uma pesquisa, que não foi pensada decolonialmente, pode assim ser *feita* no decorrer do trabalho de campo. Por esse motivo, os *game studies* e as questões que dão origem ao *movimento* narrado, por assim dizer, até por vezes são menos enfatizados do que as reflexões desenvolvidas ao longo do artigo. Por conta disso, este artigo também é um lembrete de que a experiência de uma pesquisa *feita* decolonial pode ser, sobretudo, incômoda àqueles que pesquisam, ao mesmo tempo que abre caminhos para sua experiência formativa.

De maneira específica, a partir da angulação epistêmico-metodológica proposta com os campos da comunicação, da antropologia, dos *game studies* e do pensamento decolonial, sugiro neste trabalho quatro contribuições aos estudos de *videogames* e *esports*: (i) o reconhecimento

⁵ Entendo a experiência formadora no sentido proposto por Josso (2004), onde uma experiência se torna formativa quando é vista através da perspectiva da aprendizagem. Ela se sobressai com uma intensidade particular em comparação a outras experiências, proporcionando reflexão e compreensão sobre o que vivemos e os sentidos que atribuímos às nossas vivências.

das práticas e experiência dos jogadores como forma de conhecimento, não apenas como fonte de dados; (ii) o exercício de deslocamento epistêmico-metodológico como atitude que permite o desenvolvimento de diferentes metodologias e abordagens de pesquisa sobre *videogames* e *esports*; (iii) o estímulo à integração de práticas e conhecimentos das comunidades de jogadores com os modelos acadêmicos, propondo diálogos entre o conhecimento científico e perspectivas locais; (iv) e, por fim, o entendimento do trabalho de campo em *videogames* e *esports* como experiência formativa para o/a pesquisador(a) e como encontro e diálogo (inter)epistêmico.

1 As metodologias dos oprimidos, a pesquisa feita movimento e a etnografia que se move

A comunidade de *FF* é particularmente fechada, uma característica, aliás, comum a muitas outras. Além disso, considerando que até mesmo a indústria de *esports* é reconhecida por sua frequente dinâmica e instabilidade (Taylor, T., 2012; Taylor, N., 2015), é esperado que em cenários regionais e locais — situados no que poderia se considerar uma periferia dos *esports*, *locus* privilegiado daquele trabalho — essas características sejam ainda mais acentuadas. Na época em que iniciei meu trabalho de campo em Belém, capital do Pará (PA), e em Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul (RS), os cenários de *esports*, que já enfrentavam dificuldades, sofreram ainda mais com a chegada da pandemia de covid-19.

Essa circunstância mudava consideravelmente quando se tratava de *FF*, jogo que desfrutou de particular visibilidade durante o período pandêmico. Sua diferença em relação a outros cenários de *esports* consistia num apelo comunitário que populava a cena com uma quantidade considerável de campeonatos e torneios entusiastas e semiprofissionais. Os patrocínios para equipes eram difíceis, mas não impossíveis de se conseguir, e contratos de representação eram comuns, sobretudo com equipes que conquistavam o acesso a alguma das divisões (A, B ou C) da Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF), a principal competição oficial do jogo no Brasil entre 2020 e 2023.

De fato, durante o primeiro ano do meu trabalho de campo, em 2020, o diagnóstico do cenário competitivo brasileiro com os jogadores do *movimento* indicava que o país vivia um momento de ascensão do título da Garena. Essa repercussão, que deu seus primeiros sinais em 2018, consolidou-se de fato a partir de 2019, quando obteve significativa visibilidade nacional

nos dois anos subsequentes, 2020 e 2021, graças ao apelo mais amplo de *FF* em públicos locais, à expansão do jogo no cenário nacional e ao contexto pandêmico.

Desnecessário argumentar que conduzir um mapeamento ou radiografia de um cenário deste tamanho é praticamente inviável, senão impossível. Para contornar o problema do contato com os jogadores, acreditava que participar das atividades na cena competitiva (espaços *on-line*, eventos e campeonatos) contribuiria para o meu próprio entendimento prático do jogo e dos jogadores. Mas se o cenário de *FF*, como dito, é composto de inúmeros *movimentos* que respondem a diferentes delimitações espaciais e limites temporais, por onde começar? Por qual deles entrar? Onde me fixar quando o próprio objeto não se fixa? Como, afinal, vê-lo? Alguns caminhos se colocavam diante de mim.

O primeiro, a escolha mais tradicionais da antropologia (Biondi, 2014) e coincidentemente a mais prática naquele momento, consistia em me estabelecer a partir de uma comunidade e ver o que se passava naquele *movimento*. A estratégia era aparentemente simples: acompanhar de perto tanto uma cena competitiva sendo operada pelos jogadores quanto se construindo ali, buscando assimilar o que acontecia. A ideia de um lugar familiar, que oferecesse menos resistência à minha entrada, mas que permitisse um contato prévio com os circuitos que constituem o jogo, logo se mostrou interessante.

A opção mais óbvia também não tardou a se revelar: a comunidade de *FF* no Pará, na capital Belém, lugar onde tenho um histórico de participação competitiva. Essa alternativa, porém, vinculava o trabalho de campo a um espaço e limitava a observação do cenário de *FF* ao que por ali passava — pensava. Outro caminho seria seguir os jogadores e, dessa forma, soltar-me dos lugares para tentar acompanhá-los. Isso implicava assumir que a cena do jogo também é posta em movimento (ou feito *Movimento*) por jogadores, o que vinculava a pesquisa de campo a eles. Afinal, são eles que sustentam a existência do cenário de *FF* e suas comunidades. A ideia era, a partir deles, seguir seus movimentos em direção a outros *movimentos*.

Resolvi apostar em ambas as possibilidades. Adianto que nenhum dos investimentos ocorreu de forma tranquila ou rápida. Também posso afirmar que nenhuma das alternativas foi efetivamente levada a cabo. Isso se deve, em parte, à resistência encontrada por alguns dos jogadores com quem mantive contato, mas principalmente devido às características do próprio fenômeno. Como na pesquisa de campo somos guiados a conhecer apenas aquilo que nos é oferecido e permitido (Biondi, 2014), tanto a base espacial quanto a pessoal se revelaram

insuficientes e inadequadas separadamente. Meu próprio tema de pesquisa me arrancava dessas bases e me mostrava os caminhos pelos quais o cenário se movia – e quais seriam os mais adequados para acompanhá-lo, inclusive metodologicamente.

A introdução no cenário paraense e belenense de *FF* me colocou em contato com uma amostra da diversidade configuracional dos *esports* no Brasil (Macedo, 2023). Ela também deu a tônica dos tipos de encontros que me aguardavam em outras partes do país, a partir da entrada no circuito que envolve a Taça das Favelas *Free Fire* (TFFF) em 2021, evento organizado pela Central Única das Favelas (Cufa) desde o ano anterior. Dessa posição percebi que era preciso seguir o *Movimento*, trilhar seus próprios rumos na tentativa de melhor entendê-lo. Como jogador de *FF* desde seu lançamento, em 2017, embora tivesse me distanciado da cena competitiva em 2019, parecia claro para mim que seria necessário usar as estratégias, os recursos comunitários em rede e as técnicas produzidas pelas práticas dos jogadores que tentava acompanhar.

A ciência moderna, no entanto, exigia que eu desse um nome para essa estratégia metodológica – e eu, efetivamente, não sabia que nome dar. Mesmo aparando as arestas para tentar encaixar o que fazia com o que ensinavam os manuais metodológicos, chamei aquilo de *observação participante*, embora não satisfeito. Quando tive contato, algum tempo depois, com a *metodologia do oprimido* de Sandoval (2000) aquilo que fazia ficou claro para mim. Para autora, essa é uma perspectiva que visa a renovação, a reconstrução social e a emancipação, além de também ser fonte importante de criatividade metodológica.

A perspectiva decolonial tem defendido, ao longo dos anos, que as metodologias dos oprimidos (Leal; Strohmayer; Krüger, 2021; Sandoval, 2000; Smith, 2021), as suas práticas ou modos de fazer ou existir, também devem ser vistas pelo que são: como um conjunto de métodos de comunidades posto em ação por diferentes saberes populares. No campo, uma forma possível de navegar por esse caminho, no sentido de transitar pelas comunidades de *FF* e ver suas perspectivas, foi me situar naquilo que os jogadores fazem constantemente: me mover. Meu plano, então, foi reconhecer e situar as formas de construção de conhecimento dos jogadores com quem trabalhava no mesmo nível das desenvolvidas na academia. Jogar, conversar sobre o jogo, usar os recursos de comunicação, zapear pelas suas comunidades *on-line* e se mover de uma para outra, de um torneio para outro, por exemplo, são algumas das táticas colocadas em prática pelos jogadores. Passei a usá-las também.

Se assumo que o cenário de *FF* é posto em movimento (ou feito *Movimento*) pelos seus membros e que essa característica atrela a pesquisa de campo a eles, nada mais justo do que me colocar em movimento (ou fazer *movimento*) também. Passei a chamar, portanto, minha etnografia no *movimento* de *etnografia movente* ou *que se move* como uma alusão à minha própria movimentação pelo cenário competitivo de *FF* no Brasil. Ela foi a resposta que ofereci a um campo dinâmico e multissituado. Se meus interlocutores estavam em movimento no *movimento*, segui-los implicava adotar sua metodologia: pôr a pesquisa em movimento (ou fazê-la *movimento*) parecia a resposta mais justa e adequada.

Essa percepção me levou a compreender que o cenário de *FF* é caracterizado por *movimentos* indefinidos e potencialmente infinitos, obedecendo a distintos limites físicos que se interconectam em espaços adjacentes (*on-line* ou não) – jogo, eventos, torneios, *lan houses* e campeonatos contíguos como a TFFF, por exemplo. Esse aspecto, assim como o contexto pandêmico à época vigente, deslocou minha pesquisa de suas bases territoriais e me levou a procurar a superação, também metodológica, dos espaços físicos tradicionais do trabalho de campo. No meu caso, isso reforçava a necessidade de pensar a territorialidade do meu campo.

Como resposta, a pesquisa *se fez movimento* para lidar com a interseção de diferentes temporalidades e espacialidades, a articulação entre diferentes comunidades, a união entre localidades e a conexão entre elas que constantemente as faziam se remeter umas às outras. Iniciei este percurso em Belém (PA), mas ao seguir as conexões e os *movimentos* em torno da TFFF, aos poucos, cheguei à Porto Alegre (RS), Pendências (Rio Grande do Norte, RN), Campo Grande (Mato Grosso do Sul, MS), Paranaguá (Paraná, PR), Aracaju (Sergipe, SE), Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP) e Boa Vista (Roraima, RR). Essas cidades compõem o campeonato da Cufa e são os locais onde residem dez dos 42 jogadores que permaneceram em contato comigo até o final da pesquisa.

2 Repensar as margens, redefinir os centros: o fetichismo do método e os encontros (inter)epistêmicos

O projeto que deu origem àquela pesquisa parecia bem preciso: meu contato com os jogadores seria feito para identificar as mediações presentes em suas experiências com *FF*, de modo mais abrangente, e com a TFFF, de forma específica. Com isso, minha ideia era ampliar o entendimento sobre quais seriam os elementos que caracterizam as mediações dos *esports* e

como eles dialogam com o contexto da prática esportiva em dispositivos *mobile*. Após estabelecer contato e conquistar intimidade com os jogadores, o intuito era realizar o que chamava de *entrevistas semiestruturadas* pela plataforma *Zoom*, onde pudesse *coletar* — a palavra que usava era essa — narrativas que permitissem conhecer melhor as mediações articuladas pelos jogadores e ir mais afundo a respeito de várias questões que me moviam.

Embora buscando construir uma etnografia experiencial, havia, em muitos sentidos, fetichizado o método etnográfico, a técnica de entrevista e a própria comunidade de *FF*. Assimilar essa experiência de campo foi um duro golpe pessoal e emocional, porque significava reconhecer, mesmo após ser introduzido ao pensamento decolonial durante o doutoramento, que ainda estava colonizado. Ler sobre decolonialidade me ajudou a entender meu conflito para encaixar meu trabalho nos discursos existentes. Mais que isso, permitiu-me assimilar que apenas reconhecer a diversidade epistemológica dos jogadores não era o bastante. O método, no final das contas, restava como um discurso normativo; e era necessário compreender como eu fetichizava o método e a comunidade de *FF* a partir de determinadas preconcepções.

O argumento dos jogadores era claro: não são apenas pesquisadores do Norte Global, colegas ou superiores em instituições e organizações acadêmicas que excluem outras formas de conhecimento. Essa também pode ser uma atitude que nós mesmos adotamos ao trabalhar com outras comunidades e subalternizá-las a partir das nossas próprias abordagens específicas (Leal; Strohmayer; Krüger, 2021). É importante reconhecer que todos nós, em diferentes contextos, podemos contribuir para essa exclusão e subalternização, inclusive por meio de atitudes individuais. Mas não foram com as referências acadêmicas que aprendi sobre o papel instrumentalizador da universidade e dos pesquisadores; jogadores de *FF* já o haviam teorizado, e foi isso que eles me ensinaram.

Quando comecei a trabalhar com as comunidades do jogo, com o projeto devidamente revisado para atender às demandas do Comitê de Ética em Pesquisa da universidade, pensava em aplicar métodos qualitativos específicos com os quais estava familiarizado, baseando-me no emprego de técnicas de questionamento formalizado (entrevistas semiestruturadas). Estava impondo etapas e ferramentas particulares envolvidas em perspectivas científicas muito protocolares. Levei algum tempo, e longa reflexão teórica, para perceber que essa forma de trabalhar era completamente diferente de como os jogadores atuavam em seu cotidiano — a

partir de conversações mais livres —; e que eu estava, de fato, impondo minhas ideias de maneira semelhante ao modo como alguns pesquisadores têm trabalhado.

Minha proposta inicial era que as entrevistas fossem conduzidas por meio de um roteiro semiestruturado, construído com base em eixos que focavam em uma abordagem das múltiplas mediações (Orozco, 1994) em *FF* e na *TFFF*. Nos primeiros contatos com os jogadores, porém, frequentemente o roteiro de perguntas era deixado de lado. Assim como levava o caderno de anotações e o aplicativo de gravação, os pesquisadores costumam portar em campo “uma espécie de ‘pacote’ epistêmico, metodológico, corporal e sócio-histórico” (Júnior, 2019, p. 363). Esses privilégios que carregava, incluindo as impressões que tinha típicas de quem olha de fora, foram desafiados e eu, o pesquisador, deslocado de minha biogeografia da razão (Júnior, 2019).

Uma das preconceções que nutria, de acordo com os termos que já estavam definidos no debate corrente sobre *FF*, era baseada na ideia de que o jogo profissional se mostrava mais acessível e inclusivo nesse jogo *mobile* do que em outros *esports* disponíveis — o que presumia que as tecnologias de mídia móvel, como os *smartphones* e as redes de telefonia celular, também o eram (Ingraham; Grandinetti, 2023; Ling, 2012). Uma segunda girava em torno da reprodução de um juízo de valor que associava *FF* a *jogo da periferia* ou *jogo de pobre*. A terceira era de que o circuito competitivo originado em regiões periféricas e contextos específicos das Regiões Norte e Nordeste, por exemplo, era marginal e pouco relevante ao cenário brasileiro de *FF*.

Em contraste, o circuito do Sudeste, em especial de cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, seria central e importante — um axioma que se sustenta na ideia de que a Garena, a desenvolvedora do jogo, mantém sua estrutura e concentra suas ações em São Paulo, incluindo competições oficiais como a extinta série A da LBFF, jogada presencialmente na cidade até 2023. Estava hierarquizando o *Movimento* quando ele costuma rejeitar hierarquias, dada a circulação e mobilidade de seus membros entre comunidades. Começarei, então, um relato do processo de decolonização destas percepções a partir da última — um exercício estimulado não por mim, mas pelos encontros e diálogos com os próprios jogadores.

Como descrito por Švelch (2021), os contextos periféricos, muitas vezes, são percebidos como contrapartes secundárias dos espaços centrais, onde as fronteiras entre centro e periferia são moldadas conforme as normas estabelecidas pelo centro. Em relação aos

esports, o cenário brasileiro tende a ser classificado a partir dos atores que habitam as cidades do eixo Sudeste, notadamente São Paulo e Rio de Janeiro. Esses espaços costumam ser apontados como representações quase que exclusivas quando nos referimos ao chamado *cenário brasileiro de esports*, enquanto outras localizações são empurradas para um contexto periférico. Essa classificação se baseia, sobretudo, em métricas ou arranjos institucionais que envolvem, por exemplo, a concentração de uma significativa infraestrutura administrativa em tais lugares.

Em campo, aprendi que essas métricas, porém, são insuficientes para abranger a complexidade e a disseminação dos *esports* como uma prática diversificada em todos os contextos ao redor do mundo. Cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, de fato, concentram uma abundância de insumos tanto à propagação da prática quanto à sua profissionalização e o diagnóstico anterior é, em certo sentido, verídico quando nos debruçamos sobre os circuitos de *esports* profissionais de jogos para computadores. No entanto, as particularidades do cenário *mobile* de *FF* mostram uma configuração que permite certa mobilidade e interação entre comunidades e jogadores de base com o circuito profissional.

Num diálogo com um dos campeões nacionais da TFFF, natural de Campo Grande (MS), em dado momento a conversa caminha em direção à visibilidade que o campeonato da Cufa proporciona aos jogadores. Nesse momento, ele destacou a invisibilidade de favelas do Centro-Oeste em contraste ao que define como *favelas de grandes centros*. Nesse exercício de percepção do lugar que seu corpo ocupa no mundo e na cadeia colonial (Cusicanqui, 1987), menciona, por exemplo, Bahia e Amazonas como grandes centros competitivos de *FF* no Brasil:

Se seu objetivo é jogar uma série A, uma série B, você jogando a Taça e se destacando, a oportunidade pode aparecer. Então, é uma visibilidade muito grande, é muito bom quem fez isso. Mas [...] dependendo [*sic*] da onde você vive, dependendo [*sic*] da onde você mora. Em grandes centros, favelas de grandes centros, sim, o evento é uma baita vitrine, uma baita oportunidade. São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Paraná, Minas Gerais, a própria Bahia, lá do Nordeste, é uma grande vitrine. Amazonas também é um grande centro, viu? É muito bom lá também.

É nítido que meu interlocutor possui um letramento espacial mais apurado. Ele não só percebe a incidência de mediações referenciais e espaciais (Orozco, 1994) se materializando em sua frente, como enxerga, da sua posição de campeão nacional da TFFF, os entraves às suas

tentativas de profissionalização. Seu pensamento, que condensa muitos outros ouvidos durante minha pesquisa, aponta uma crítica a uma divisão territorial que pouco importava a um *Movimento* onde não havia uma hierarquia nesses termos em seu interior. No entanto, essas frases costumavam vir acompanhadas de outras que destacavam a falta de visibilidade de quem não estava nos *centros mais polarizados*. A ausência de uma disposição hierárquica com relação ao espaço pelo qual flui o *movimento* não significa, pois, a inexistência de mediações espaciais. O segundo colocado da TFFF em SE e um dos vencedores da repescagem para a competição nacional, por exemplo, complementa:

Não é a mesma coisa comparada ao Sudeste, porque querendo ou não a Garena [sic] tá no Sudeste. No Norte eu sei que a galera é muito [sic] foda em Manaus, no Amazonas, por exemplo, [...] que tem muita gente boa jogando lá, mas não é tão fácil se colocar no Nordeste.

O ponto de vista do *movimento*, portanto, questiona os limites de categorizar lugares como Amazonas e Bahia como uma periferia dos *esports* — uma prática comum nos cenários de jogos para consoles ou computadores —, já que isso acaba ofuscando a diversidade de modalidades desses lugares. Historicamente, em termos de arranjos representativos, institucionais e infraestruturais, há o predomínio de uma percepção de que as regiões periféricas do Brasil ocupam um papel secundário no cenário de atividades esportivas em *videogames*. No entanto, no âmbito sociocultural, o *esport* nesses espaços se destaca como uma prática amplamente disseminada, apresentando características locais que o torna distinto, mas não inferior a outras regiões consideradas mais centrais. Essas duas narrativas — a periferia dependente e o lugar de jogo culturalmente rico — não são mutuamente excludentes, pois ambas explicam o jogo (Paula, 2021) e os *esports* no Brasil.

Além disso, desde os primeiros contatos com jogadores do cenário competitivo, e de forma recorrente, também fui imediatamente confrontado com um ponto de vista segundo o qual *FF* estava longe da acessibilidade que o senso comum professa aos quatro cantos da internet, incluindo influenciadores digitais e o próprio jornalismo de *games*. De fato, embora meus interlocutores reconheçam que a prática do *esport* seja mais acessível no título da Garena, principalmente quando comparada a jogos de outras plataformas, quando me debruçava sob o cenário competitivo — especialmente aqueles interessados em trilhar uma

carreira profissional — essa questão rapidamente se adensava: o tom das respostas mudava de imediato. “Hoje em dia não tá tanto [acessível] não”, disse um jogador do interior do RN, numa crítica ao que parecia ser consenso entre pessoas que observam o *Movimento* à distância. Ele completa: “ainda continua sendo um bom jogo, mas quando você parte [sic] pro competitivo, no caso do competitivo da TFFF, campeonato, essas coisas, aí ele já não é tanto, tem que ter um [sic] celularzinho bom”.

A mesma frase, com uma ou outra alteração, foi dita por diversos jogadores com quem conversei, inclusive em momentos em que sequer expus minhas opiniões predeterminadas sobre *FF*. “Ah, ele já foi muito mais do que é hoje, ele já foi muito mais inclusivo”, comentou um jogador de Campo Grande (MS). Outro campeão nacional da TFFF e bicampeão estadual pelo MS, quando falava sobre o que achava do jogo, proferiu as seguintes palavras:

[...] de uns tempos [sic] pra cá começou a ficar muito pesado, então não roda mais em celular mais simples, mais antigo. Agora ficou mais pesado. Então, só iPhone mesmo [sic] pra jogar, praticamente [...], pra não travar”.

Quando perguntei se *FF* seria democrático e inclusivo, este interlocutor falou com convicção, sem titubear por um segundo: “Não. Não funciona mais assim. Isso foi *marketing* logo no início do jogo. A partir de 2021 começaram umas atualizações e o jogo começou a pesar mais”. Meu interlocutor de Aracaju (SE) comentou algo similar:

Ele deixou de ser [inclusivo] agora [...]. Tá [sic] acho que com quatro pra cinco gigas já [...]. Acabou que com algumas atualizações, uma boa parte do público não tem um telefone tão acessível pro desempenho que o jogo fornece ao celular. Já não é mais aquela acessibilidade como 2017, 2018. Já vai afastando aquela galera que tinha um [sic] celularzinho mais simples, aquela coisinha mais despojada. Agora tem que ter um [sic] celularzinho melhor até [sic] pra quem quer ir competitivo.

Muitos dos jogadores que acompanhava explicaram que o fim da pandemia e o retorno às aulas não são os únicos índices que justificam o êxodo do público de *FF*. Parte significativa também foi causada pela própria mudança de *ritmo* que a Garena impôs ao jogo, principalmente a partir da política de microtransações que sustenta seu modelo de receita (Hamari; Lehdonvirta, 2010). “[*FF*] Não deixa de ser ainda [inclusivo], porque todo mundo pode ter o acesso, mas devido às atualizações, crescimento, essas coisas assim de tamanho [sic]

pra você caber em um celular acessível, ele acaba perdendo o que era antes”, completa um dos interlocutores do MS.

Atualizações constantes, novos mapas, armas, itens, eventos sazonais e excesso de bens virtuais — itens comprados e vendidos no ambiente de jogo (Hamari; Lehdonvirta, 2010) — transformaram *FF* e deslocaram compulsoriamente inúmeros jogadores que gostariam de permanecer, impedindo-os de frequentar o circuito competitivo. “Acho que o gráfico, o jogo em si, não é mais um jogo tão leve. No começo eu jogava no [Samsung Galaxy] J7, e, hoje em dia, se eu tentar jogar no meu celular que eu comecei, não consigo mais entrar é no avião, praticamente. O jogo pesou muito”, reforçou outro interlocutor, campeão estadual da TFFF no Rio de Janeiro.

Sobre o impacto dessas alterações no público de jogadores, um dos campeões nacionais foi categórico: “afastou muita gente, muita gente parou de jogar”. O interlocutor de Pendências, no interior do RN, foi outro que também relatou essa mudança de percepção em relação à *FF* e como a transformação do *ritmo* imposta pela Garena colaborou para o apagamento de parte das comunidades de prática envolvidas no competitivo. Do dia para noite muitos deles, literalmente, tiveram suas atividades encerradas por uma atualização. Essa virada de perspectiva no *movimento*, entretanto, não foi acompanhada pelo discurso midiático ou acadêmico corrente:

[J1] *FF*, no começo, ele tinha [*sic*] aquela pegada do quê? Roda em qualquer celular. *FF* rodava em tudo! Quando começou o competitivo, que é a galera que jogava mais em alto nível, aí já tinha que comprar um celularzinho melhor pra não dar aquela [*sic*] *lagada*. E foi evoluindo os gráficos, muita *skin*, muita coisa. Deu uma certa pesada no jogo e tirou um pouco daquela pegada de ser um jogo [*sic*] pra todo mundo. Hoje em dia, se você for jogar o competitivo de *LoL*, você tem que ter um PC. [...] E o *FF* era o único jogo que tinha um competitivo grande *mobile*. Através da chegada de muito mapa, muita *skin* e tudo mais, foi pesando o jogo e foi tirando um pouco de uma galerinha. Veja, tinha uma galera que mantinha canal no YouTube, fazia “*pro-play* do J1”, que era a galera que jogava no J1⁶. Aí depois, hoje em dia, você não acha mais essa galera. Ou a pessoa compra um celular intermediário ou *FF* vai dar uma pesada legal; e a galera não quer jogar mais só pra tá perdendo.

Outro jogador de Campo Grande (MS) foi mais enfático ao ser questionado a respeito da imagem associada à *FF* como *jogo de pobre* ou *jogo da periferia*, frequente mesmo entre

⁶ A expressão faz alusão ao aparelho de entrada Galaxy J1, lançado em 2016 pela *Samsung*. Ela diz respeito aos jogadores de *FF* que usavam este dispositivo.

pesquisadores e jornalistas. Ele não apenas foi menos amistoso como também fez críticas ao que chamou de *peças desinformadas*, que falam sobre a comunidade e o jogo sem conhecimento suficiente. “Isso não tem fundamento. Eu acho que quem fala isso não conhece sobre o jogo e não se informou direito, ou talvez queira demonstrar uma maneira de debochar, mas eu acho que é falta de informação”.

Os jogadores com quem conversei não só se mostraram contrários às ideias de que a acessibilidade é dada como certa em *FF*, à marginalidade das comunidades do Norte e Nordeste e ao juízo de valor que considera *FF* um jogo da periferia ou de pobre, como identificam, neste último argumento, uma forma de preconceito contra quem o joga. Nesse processo, também afirmavam o protagonismo da comunidade na própria produção e circulação do conhecimento do *movimento*, inclusive sobre si mesmos. Esses exemplos são apenas alguns de muitos em que os jogadores não aceitaram as biogeografias da razão (Júnior, 2019) (im)postas sobre aqueles encontros.

Com o tempo, e após as leituras, isso implicava levar a cabo uma importante precaução metodológica: reconhecer que aqueles com os quais falava tecem ricas reflexões sobre suas próprias existências e práticas de jogo, assim como elaboram pensamentos e metodologias que sustentam e orientam suas vidas, inclusive durante interações com jogos e suas comunidades. Ao perceber que havia fetichizado a etnografia, as entrevistas e o *movimento*, cheguei à conclusão de que era necessário compreender como eu atribuía ao método um valor exagerado e como o colocava em um pedestal, quase como um objeto de culto.

Com consequência da minha intransigência metodológica, alguns jogadores também negaram o pedido de *entrevista*, principalmente por conta da timidez — ao menos era o que me diziam. De início, a recusa em participar dessa técnica de *coleta de dados*, assim como a minha insistência em seguir as regras do método nas primeiras incursões à campo, se vincula, além daquilo que Mignolo (2002) chama de *cegueira epistêmica*, a uma *fetichização das regras do método*, nos termos definidos por Gordon (2008, 2013). Isto é, quando o método, de uma possibilidade de caminho, é absolutizado pelos praticantes de uma certa disciplina e se torna um “manual de regras a ser seguido a todo custo, o único meio para a produção de saber válido, e como garantidor das hierarquias epistêmicas colocadas sobre o terreno” (Júnior, 2019, p. 366).

O contato com os jogadores, as críticas aos termos que já estavam definidos naquilo que se fala no debate corrente sobre *FF* e os constantes pedidos para que as conversas pudessem ser feitas em outros espaços, mais familiares e confortáveis a eles, levou-me a mudar a forma como conduzia a pesquisa e aquilo que escrevi. Os jogadores, os jornalistas e os acadêmicos, afinal, tecem redes absolutamente diversas entre si a respeito do que é *FF* ou *esport* — e travam disputas de sentidos sob diferentes ideias, nem sempre convergentes. Exatamente por isso, essas relações precisam ser cuidadosamente construídas, especialmente por meio do que é dito e do que é escrito sobre aqueles com quem se interage. Ao visibilizar três percepções divergentes daquelas compartilhadas pelos meus interlocutores no *movimento*, pela proximidade e confiança que privei, eles rapidamente ressituararam os episódios na *economia das trocas simbólicas locais*.

Nesse período, entrava em contato com propostas inovadoras e radicais sobre a interseção entre ética, política e epistemologia nas ciências sociais, a partir de textos de autorias decoloniais (Castro, E., 2019; Castro-Gómez, 2007; Curiel, 2020; Cusicanqui, 1987, 2021; Júnior, 2019; Leal; Strohmayer; Krüger, 2021; Mignolo, 2002, 2008; Sandoval, 2000; Smith, 2021; Santos, 2010). A leitura dos trabalhos e as críticas recebidas me incentivaram a abandonar a entrevista como técnica para *coleta e extração de dados* — a expressão que usava era essa — pelo que passei a chamar de *encontros epistêmicos*. Essa proposta, inspirada nos trabalhos de Cusicanqui (1987) e Júnior (2019), era baseada em conversas desestruturadas que fundamentam a forma como os jogadores interagiam. Aqui vale resgatar a provocação feita por Martín-Barbero (2012) sobre a necessidade de se perder o objeto para ganhar em processo.

Isso me guiou a um posicionamento político e epistemológico radical. Um que se seguiu de uma mudança semântica que privilegiou o uso de termos como *experiências, epistemologias, pensamentos e metodologias* em contraponto às ideias de *dados*; e, portanto, de *diálogos interepistêmicos* ao invés de *análise de dados*. De forma prática, também renunciei ao uso exclusivo do *Zoom* como plataforma de registro. Se o enfoque espacial da minha pesquisa teria como resultado a deformação do *movimento* que pretendia descrever, excluir os meios pelos quais ele flui teria um efeito semelhante. Logo, omitir em minhas descrições os *smartphones*, as aplicações que os jogadores utilizam e tudo aquilo que possibilitam, ativam e dirigem

significaria interromper minha descrição e perder toda a complexidade que esses meios trazem.

Além disso, dado que meus interlocutores não classificam ou hierarquizam as diferentes formas de fluxo do *movimento* comunitário (seja através do *WhatsApp*, *Discord*, *Instagram*, *Telegram*, *Facebook* ou do jogo), não havia razão para que eu o fizesse. Essa perspectiva também se aplica aos momentos em que estive em diálogo com eles. Afinal, devido às condições sanitárias da época e à própria natureza do *movimento*, seria inviável conduzir uma pesquisa etnográfica sem aproveitar os dispositivos onde as comunidades se reúnem, interagem e negociam.

Assim, optei por conversar com os jogadores pelos ambientes e serviços dedicados a apoiar suas próprias comunidades, incluindo os canais mencionados antes. Eles compõem uma rede de comunicação *on-line* com características personalizáveis e flexíveis, permitindo que os usuários construam espaços para uma infinidade de propósitos que ultrapassam as atividades de jogo. Muito mais do que características inerentes à pesquisa, os usos dessas tecnologias de comunicação e de jogo definem o próprio *movimento*. Visto sob outro ângulo, a própria dinâmica do *movimento* comunitário de *FF* passou, ela mesma, a ter um impacto direto sobre a maneira como conduzia minha pesquisa.

3 A formação do pesquisador e a pesquisa *feita* decolonial

Apesar de defender uma abordagem de pesquisa experiencial, haviam pressupostos teórico-metodológicos que disciplinavam minha perspectiva, o que, por vezes, limitava minha percepção de evidências óbvias. No campo decidi por abandoná-los. Os atos de desobediência epistêmica (Mignolo, 2008) dos meus interlocutores me levaram rumo a um desprendimento epistemológico da minha própria pesquisa e a mudar a forma com a construía. Desse movimento epistêmico, fui levado a empreender uma pesquisa de campo *feita* decolonial e *feita* movimento no *movimento*, na tentativa de seguir seus próprios rumos. Digo *feita*, porque não estava nos meus planos iniciais a realização de um trabalho seguindo esta abordagem. Foi somente com o tempo, e depois de longa reflexão, à medida que caminhava *Movimento* à dentro e meus interlocutores assumiam o controle da pesquisa, que fui levado a trilhar este caminho. Por eles e com eles fui guiado a um exercício de decolonização que me encaminhou não apenas a uma emancipação epistemológica, mas, acima de tudo, metodológica.

Pelo contato com o pensamento decolonial fui levado a desfetichizar a comunidade (Leal; Strohmayer; Krüger, 2021), as regras do método (Gordon, 2013) e a renunciar aos privilégios epistêmicos que ainda me restavam. O envolvimento com esses jogadores moveu-me em direção a uma reflexão profunda: as narrativas a partir das quais tomava nota não apenas faziam *sentido*, mas também geravam conhecimento, indo além da representação. Era crucial abrir os olhos para essa questão. Para meus interlocutores, suas narrativas não eram apenas uma representação, como geralmente tratamos metodologicamente as narrativas orais — algo a ser usado como *fonte* e delas *desconfiar* por carregar uma enunciação situada e comprometida em meio à vivência dos fatos que o narrador experienciou e que o pesquisador busca conhecer (Júnior, 2019).

A partir de suas narrativas e ações, os jogadores procuravam estabelecer um conhecimento legítimo sobre o passado, o presente e o futuro. Tão legítimo que era capaz de mostrar para mim *quem eles eram e almejavam ser*. Os encontros não apenas proporcionavam acesso ao significado das experiências dos jogadores, mas também faziam parte de suas práticas de produção de conhecimento. Havia ali um outro regime de saber sobre o presente, o passado e o futuro do qual estava inicialmente cego. Percebi que era essencial abordar os jogadores e suas narrativas de uma maneira diferente, reconhecendo-os como sujeitos que não apenas vivenciam sua própria história, mas também contribuem ativamente para a produção de sua *História*. A partir delas, lutam pelo controle sobre suas vidas e narrativas, que são transmitidas seguindo regras e formas próprias de produção e preservação.

Para isso, procurei seguir os atores, considerar os termos e expressões que empregavam como conceitos e, assim, introduzir seus pontos de vista. Ao questionar a centralidade das biogeografias da razão (Júnior, 2019) (minha e da ciência) como critérios primordiais de validação, assim como os poderes a elas associados, as contribuições dos jogadores me incentivaram a buscar a superação, também metodológica, da cegueira epistêmica mencionada por Mignolo (2002), da fetichização do método e da comunidade sugeridas por Júnior (2019) e Leal, Strohmayer e Krüger (2021), respectivamente, e a seguir um caminho decolonial que propõe um *desengajamento epistemológico* (Curiel, 2020) e político em relação à forma como produzia conhecimento.

Ao reorganizarem as relações de saber-poder que estavam postas no campo, com interações que me forçavam a abandonar o roteiro de perguntas e minhas preconcepções sobre

FF, os jogadores com quem conversei tomaram para si o controle da relação de saber que iniciava e me propuseram produzir conhecimento a partir dos termos locais ou em diálogo com eles — considerando, assim, o próprio léxico usado pela comunidade e as questões que eles se interessavam. Enfrentei essa questão várias vezes nos meses seguintes.

Cada interação com um jogador mudava o modo como faria as próximas e, assim, transformaram inúmeras vezes a minha forma de pensar e fazer etnografia. Isso fez com que as histórias sobre a vida dos jogadores no jogo, e para além dele, emergissem dos encontros, assim como me permitiu o acesso a outros materiais etnográficos (vídeos, imagens, fotos, capturas de tela e até contratos de trabalho). Registrar os movimentos produzidos em suas histórias e divulgar seus relatos era um desejo que vinha de cada um e foram questões com as quais tive que lidar inúmeras vezes.

Essa vivência, que para mim foi formadora, significou deslocar o foco de atenção do que acreditava ser o meu problema — as mediações que incidem sobre o *esport* móvel — para outro: os movimentos, as histórias e as narrativas dos jogadores de *FF*. Ao ouvi-los, nos encontros e nos diálogos, o problema real do *movimento* surgiu: a visibilidade de suas experiências e práticas. Dar destaque e evidência às suas percepções era o que mais lhes interessava — afinal, muito do que faziam se resumia a falta e a busca incessante por essa visibilidade. Com o tempo, parecia clara a necessidade de mudança do problema daquela pesquisa. Em vez de identificar as mediações, precisava, primeiro, entender o que era o *movimento* e como, afinal, ele existia no mundo.

A tomada de consciência a partir dessas experiências de campo levou-me a mudar o meu problema de pesquisa das mediações para os modos de fazer, ser e se (re)inventar um *movimento* comunitário. Mais que isso, mostrou, inclusive, o caminho mais adequado para acessar aquilo que achava ser meu problema: as mediações. Ao invés de forçar um caminho até elas por meio de questionários formalizados, deveria, de fato, ouvir as narrativas daqueles que acompanhava. A partir desse caminho, meu objetivo se deslocou para avançar na compreensão dos trânsitos e dos diferentes *ritmos* que o *fazer-FF* percorre ao atravessar continuamente jogadores, organizadores, a Garena e o sistema de *FF* no contexto do seu *movimento* comunitário.

A escuta ativa, com o uso da História Oral em perspectiva decolonial (Cusicanqui, 1987; Júnior, 2019), permitiu-me mais do que o acesso às mediações que atravessavam seus

movimentos em suas tentativas de se estabelecerem como profissionais. Ela me colocou em contato com os modos de fazer o *movimento*, permitiu-me ver como o cenário brasileiro de *FF* e suas comunidades são colocadas em movimento — ou feitas *movimento* — pelos jogadores e como eles compõem os *movimentos* ao mesmo tempo em que conferem a ele existência. No exercício de escuta de suas histórias vi a composição, o formato e o alcance de cada cena, como seus diferentes membros vivenciaram a ascensão e a queda de *FF* (do sucesso meteórico até a crise que levou ao cancelamento do sistema de divisões da LBFF, tanto no sentido material quanto emocional) e como essas experiências afetaram suas percepções sobre *esports*, relações de trabalho e abriram caminhos para que construíssem outras alternativas frente a esse contexto.

Por outro lado, ainda tinha interesse em entender alguns dos temas que as perguntas endereçavam no roteiro de perguntas — e os jogadores também se mostravam receptivos aos diálogos que delas provinham. Como acadêmico decolonial, porém, a escolha mais adequada era renunciar às minhas perguntas para permitir que suas falas fossem ouvidas, e não apenas responder às minhas questões ou dar voz às suas necessidades — porque eles não são, afinal, emudecidos. Para ser justos ao tanto que me ofereceram, segui a indicação dos jogadores como uma forma de retribuir seus apoios inestimáveis ao meu projeto. Ao negociar com eles, também substituí as perguntas por conversas mais abertas, como costumam fazer no *Movimento*, onde pudessem falar com maior liberdade sobre o que lhes fosse mais interessante, conduzindo, assim, os encontros. Por outro lado, isso significou que eu estivesse aberto e preparado para que um diálogo fosse construído a qualquer momento quando um deles me chamasse para conversar durante alguma oportunidade.

Isso me leva a outra característica fundamental da etnografia que conduzi: a adoção de uma postura que Biondi (2011) denominou de *uma vida em estado de campo*. Além de me manter em contato com as comunidades, as equipes e os jogadores, realizando constantes *visitas* aos seus perfis em plataformas digitais e me informando sobre o que ocorria por lá, essa “manutenção da pesquisa” (Biondi, 2014, p. 53) me fez permanecer atento e à disposição para receber quaisquer mensagens, áudios, chamadas e convites para partidas ou eventos de meus interlocutores.

As informações críticas e as interações que tive acesso nos encontros, em maior ou menor grau, também me levaram a abandonar a subordinação do meu material etnográfico a

contextos mais abrangentes e a rejeitar, nesse sentido, algumas das determinações derivadas dessas contextualizações. Isso implicou diretamente em renunciar a questões baseadas em premissas que eram dadas como certas no senso comum ou no debate sobre *esports* e *FF*, especialmente, no que diz respeito aos três argumentos colocados antes. Ao esvaziar a definição de campo de suas conotações analíticas exteriores (aquilo que se fala), busquei preenchê-lo e expandi-lo etnograficamente (Biondi, 2014) ao compor minha escrita (aquilo que se escreve). Nessa circunstância, o campo adquiriu uma natureza principalmente etnográfica; conceitual, mas também metodológica.

Adotando as sugestões de Biondi (2014), conduzir uma etnografia do *movimento* comunitário de *FF* em um campo que é, ele próprio, movimento, exigiu a produção uma etnografia que também estivesse em constante movimento. Isso implicava documentar e descrever os caminhos que percorri, em vez de simplesmente focar nos pontos de origem ou destino, assim como as conexões que surgiram ao longo do percurso. Portanto, pela opção decolonial o chamado *movimento* comunitário de *FF* produz o seu próprio pensamento (teoria) e metodologia. Meu propósito foi reconhecer, no contexto das vivências subalternizadas desses jogadores, elementos como conceitos, categorias e pensamentos (ou teorias) que frequentemente surgem de forma coletiva. Essas construções me ofereceram generalizações sem cair na armadilha da universalização, permitindo compreender realidades diversas e contribuir para romper a visão limitada de que esses conhecimentos são restritos a contextos locais, individuais e incomunicáveis (Curiel, 2020).

Inspirado pelo conceito de “campo existencial” proposto por Biondi (2014), concebi os *movimentos* que percorri como um “lugar de produção de modos de vida singulares” (Biondi, 2014, p. 100), por mais que esse lugar se consolide, sobretudo, nas frequências e nas redes disponibilizadas pelas operadoras de telefonia tanto quanto nos espaços locais onde se constroem. Esse ambiente relativamente mais permeável trouxe consigo uma série de desafios à condução da pesquisa. No entanto, esses desafios, por si só, destacam características essenciais do *movimento* comunitário de *FF*, representando condições com as quais os próprios membros da comunidade lidam em seu cotidiano.

Considerações finais

Naquela pesquisa (Macedo, 2023), as comunidades de FF do Pará e de Belém foram o ponto de partida inicial até outros cenários competitivos brasileiros; e o circuito da TFFF, evento organizado pela Cufa, o ponto de chegada em termos de trabalho de campo. Das questões colocadas pelo meu campo fui levado a empreender uma inversão do olhar (Castro, E., 2019). Ainda que o processo de análise de jogos e da cultura dos jogadores dependa essencialmente de quem são os pesquisadores e dos seus objetivos, mais relevante do que essas capacidades é a ética da investigação, o que inclui o respeito aos interlocutores e o cuidado para não reproduzir reiteradamente violências epistêmicas.

Com o tempo, meu trabalho de campo, os encontros e os diálogos que construí no *movimento* passaram a ser guiados por essa perspectiva, por relações baseadas em preocupações de reciprocidade e retribuição. As metodologias de de(s)colonização (Cusicanqui, 1987, 2021; Júnior, 2019; Leal; Strohmayer; Krüger, 2021; Mignolo, 2002, 2008; Sandoval, 2000; Smith, 2021) oferecem, assim, uma alternativa ao permitir uma abordagem que busca reverter o domínio colonial e promover uma representação mais justa e empoderada das vozes marginalizadas daqueles com quem nos relacionamos nas pesquisas.

Não pretendo sugerir aqui, contudo, uma desqualificação das teses que apontam a presença de uma relação de autoridade envolvida no trabalho antropológico, muito menos invalidar a aplicação metódica de metodologias para este fim. Ainda assim, convém destacar, como outros de certo modo já o fizeram (Biondi, 2011, 2014; Castro-Gómez, 2007; Cusicanqui, 1987; Gordon, 2008, 2013; Júnior, 2019; Leal; Strohmayer; Krüger, 2021; Mignolo, 2002; Sandoval, 2011; Smith, 2021), que os termos das relações de poder estabelecidas nessa prática não são sempre iguais, nem deveriam ser considerados homogêneos.

Reconheço, porém, a relevância de se considerar, de forma mais aprofundada e com maior modulação, que o emprego sistemático de certos métodos não deve ser reduzido ao arbítrio ou ao fetiche: a rigidez analítica, no fim das contas, também visa garantir a possibilidade de replicação e comparação dos estudos — inclusive para que uma pesquisa com uma amostra reduzida de participantes seja desenvolvida em diferentes contextos. Essa reprodutibilidade busca não só aumentar a precisão, mas também permitir que o mesmo

método alcance uma maior diversidade de sujeitos⁷. A existência de algumas regras basilares, portanto, são também indispensáveis em qualquer pesquisa, inclusive àquelas que se propõem decoloniais.

Dito isto, as críticas dos interlocutores à minha epistemologia e ao método científico vinculam-se a um descentramento das biogeografias da razão (Júnior, 2019) e a uma desobediência epistêmica (Mignolo, 2008); elas surgiram como uma demanda urgente e cada vez mais problematizada por eles. Ao longo dos encontros, enfrentei essas questões repetidas vezes. Essas experiências de campo se transformaram, para mim, em um exemplo de crítica decolonial aos mitos da ciência e às suas formas normativas de controle do conhecimento *científico*. Os domínios do conhecimento do jogo, ou da epistemologia de *FF*, permite que os jogadores entrem no debate argumentando a partir de regras de conhecimento desvinculadas das regras autoimpostas por mim e pela ciência. O resultado, com isso, é a construção de um argumento (ou melhor, pensamento) decolonial baseado na epistemologia fronteira daqueles que jogam sob outras estruturas de saber-poder.

Essas provocações elevaram a discussão sobre métodos na minha pesquisa não apenas a um terreno epistêmico, mas também político e ético. Os atos de desobediência epistêmica dos jogadores escancararam as minhas próprias lacunas de conhecimento como acadêmico e a necessidade de *desescolarizar* (Illich, 1985) e *desaprender* (Mignolo, 2008) minhas visões de mundo. Mas serviram, principalmente, como um lembrete para me aproximar “[...] do ideal de uma antropologia enquanto exercício de descolonização permanente do pensamento e propor um outro modo de criação de conceitos que não o ‘filosófico’” (Castro, E. V., 2015, p. 32). As narrativas dos jogadores ajudam a recontar, na diversidade e na diferença, as implicações políticas e epistêmicas sobre os modos de fazer, ser e se (re)inventar um *movimento* competitivo no Brasil.

Este artigo mostra, portanto, como a opção decolonial não representa apenas uma preferência de cunho intelectual ou acadêmico, não se limita a um campo de *estudo*, mas se

⁷ O fetichismo do método, no entanto, diz respeito a instâncias subjetivas muito específicas da forma como um pesquisador lida e se relaciona com métodos de pesquisa. Um método não é, em si mesmo, fetichizado. A aplicabilidade de diferentes formulações depende e está condicionada aos usos dados pelos pesquisadores. Neste sentido, a reflexividade e a operacionalização do fetichismo do método apresentadas aqui são direcionadas a uma autocrítica da forma como eu, consciente ou inconscientemente, tentava impor etapas e ferramentas particulares envolvidas em perspectivas científicas com um grau de formalidade que julgava inicialmente necessário à época. Neste artigo, contudo, debato menos a operacionalização metodológica daquela pesquisa em si e mais sobre as questões epistêmicas que apoiaram sobremaneira esta construção. Para mais detalhes sobre essa estratégia metodológica, ver Macedo (2023).

torna uma escolha de vida, uma maneira de se pensar e de se fazer (Mignolo, 2008). Também mostrei como alguns desses encontros e diálogos (inter)epistêmicos me moveram em direção a uma série de exercícios formadores que levaram a “aprender a desaprender [o aprendido], [...] aprender a reaprender” (Mignolo, 2008, p. 305) e a “des-pensar para poder pensar” (Santos, 2010, p. 11) a cada passo que dava dentro do cenário de *FF*.

A perspectiva epistemológica com a qual fui confrontado durante meu trabalho de campo considera as experiências não como uma *fonte* de dados, mas como uma produção de conhecimento em si mesma, como atuação do e no mundo. Essa abordagem, que para mim foi formativa, ajudou-me a repensar os *videogames*, os *esports* e suas histórias a partir de outros pontos de vista. Levou-me a abandonar a *arrogância do ponto zero* (Castro-Gómez, 2007) e o *pacote epistêmico* (Júnior, 2019) com os quais fui a campo. O desafio dos pesquisadores de *esports*, porém, é reconhecer e transformar os encontros epistêmicos — ao menos dentro do uso da História Oral e da etnografia — em um diálogo interepistêmico (Júnior, 2019).

Em meu caso particular, encontrar cada um dos jogadores foi, simultaneamente, desafiante e formador. Os diálogos — às vezes duros — que com eles travei mudaram minha percepção sobre etnografia, jogo, *esports* e produção de conhecimento. O contato com suas epistemologias e cosmopercepções não só transformou minha leitura sobre ciência e etnografia de fenômenos em movimento, mas também como enxergo os *videogames* e os *esports* hoje. Com eles me vi diante de um desafio intelectual que vale o esforço, porque pode guiar ao amanhã dos *game studies*.

Referências

- BIONDI, K. Um mundo de “considerações”: Alguns apontamentos sobre relações de força no trabalho de campo. In: BARREIRA, C.; SÁ, L.; AQUINO, J. (Orgs.). *Violência e dilemas civilizatórios – as práticas de punição e extermínio*. Campinas: Pontes Editores, 2011, p. 129-146.
- BIONDI, K. *Etnografia no movimento: território, hierarquia e lei no PCC*. 2014. 336 f. Doutorado em Antropologia Social – CECH, UFSC, São Carlos, 2014.
- CASTRO, E. *Pensamento crítico Latino-americano*. São Paulo: Annablume, 2019.
- CASTRO, E. V. de. *Metafísicas Canibais*. São Paulo: CosacNaify, N-1, 2015.
- CASTRO-GÓMEZ, S. *La hybris del punto cero: ciencia, raza e ilustración en la Nueva Granada (1750-1816)*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005.

CURIEL, O. Construindo metodologias feministas a partir do feminismo decolonial. In: HOLLANDA, H. (Org.). *Pensamento feminista hoje: perspectivas decoloniais*. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2020, s./p.

CUSICANQUI, S. El potencial epistemológico da História Oral: de la lógica instrumental a la decolonización de la historia. *Temas Sociales*, La Paz, n. 11, p. 49-64, 1987.

CUSICANQUI, S. *Ch'ixinakax utxiwa: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores*. São Paulo: n-1 Edições, 2021.

GORDON, L. Not always enslaved, yet not quite free: philosophical challenges from the underside of the new world. *Philosophia*, v. 36, n. 2, p. 151-66, 2008.

GORDON, L. *Decadencia disciplinaria*. Quito: Abya-Ayala, 2013.

HAMARI, J.; LEHDONVIRTA, V. Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. *IJBSAM*, London, v. 5, n. 1, p. 14-29, 2010.

ILLICH, I. *Sociedade Sem Escolas*. Petrópolis: Vozes, 1985.

INGRAHAM, C.; GRANDINETTI, J. The privilege of taken for grantedness: On precarity and mobile media. *New Media Soc.*, London, v. 25, n. 4, 756-775, 2023.

JOSSO, M. *Experiência de vida e formação*. São Paulo: Cortez, 2004.

JÚNIOR, D. Encontros epistêmicos e a formação do pesquisador em História Oral. *História Oral*, Rio de Janeiro, v. 22, n. 1, p. 359-372, 2019.

LEAL, D.; STROHMAYER, A.; KRÜGER, M. On Activism and Academia: Reflecting Together and Sharing Experiences Among Critical Friend. In: ACM CHI, 2021, Yokohama. *Proceedings...* New York: ACM, 1-18.

LING, R. *Taken for Grantedness: The Embedding of Mobile Communication into Society*. Cambridge: MIT Press, 2012.

MACEDO, T. *Quem não sonhou em ser jogador de videogame? Free Fire, movimento e as mediações do esporte no Brasil*. 2023. 430 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Fabico, UFRGS. Porto Alegre, 2023.

MARTÍN-BARBERO, J. De la comunicación a la cultura: perder el “objeto” para ganar el proceso. *Signo y pensamiento*, Bogotá, v. 30, n. 60, p. 76-84, 2012.

MIGNOLO, W. El pontencial epistemológico de la historia oral: algunas contribuciones de Silvia Rivera Cusicanqui. In: MATO, D. (Org.). *Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder*. Caracas: CLACSO, 2002, p 1-16.

MIGNOLO, W. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. *Cadernos de Letras da UFF*, Niterói, n. 34, p. 287-324, 2008.

OROZCO, G. Recepción televisiva y mediaciones: La construcción de estrategias por la audiencia. *Cuadernos de Comunicación y prácticas sociales*, México, n. 6, p. 69-88, 1994.

PAULA, B. de. "Emergent countries play, too!": The Zeebo console as a (partial) decolonial project. *Contracampo*, Niterói, v. 40, n. 2, p. 1-14, 2021.

SANDOVAL, C. *Methodology of the oppressed*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

SANTOS, B. *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Montevideo: Ediciones Trilce, 2010.

SMITH, L. *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples*. 3 ed. London: Zed Books, 2021.

ŠVELCH, J. Promises of the Periphery: Producing Games in the Communist and Transformation-Era Czechoslovakia. In: SOTAMAA, O.; ŠVELCH, J. (Eds.). *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021, p. 237-256.

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.

Tarcízio Macedo - Universidade Federal Fluminense – UFF

Doutor em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia, Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Comunicação Científica na Amazônia, Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (UFPA). Graduado em Comunicação Social – Jornalismo (UFPA). Pesquisador e docente associado à Universidade Federal Fluminense (UFF), em regime de pós-doutorado financiado pelo CNPq.

E-mail: tarciziopmacedo@gmail.com.