

Jogar, competir e governar: problematizando subjettivações na Contemporaneidade a partir do jogo eletrônico *League of Legends*

Playing, competing and governing: problematizing subjectivities in the
Contemporaneity from the electronic game *League of Legends*

Leonardo Moura Campani

Mestrando na Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Rio grande do Sul, Brasil.
lmcampani@gmail.com – <https://orcid.org/0000-0002-2245-5247>

Elisabete Maria Garbin

Professora doutora Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul,
Brasil.
bethegarbin1409@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0001-9305-9164>

Recebido em 01 de junho de 2019

Aprovado em 06 de agosto de 2019

Publicado em 18 de novembro de 2020

RESUMO

Este artigo apresenta uma análise qualitativa de um artefato cultural: o jogo eletrônico *League of Legends*. Para isso, problematiza as práticas e as significações encontradas nas mecânicas e nas estratégias do jogo, relacionando-as com deslocamentos nas formas de condução na cultura contemporânea, a partir de artefatos culturais e suas pedagogias. O objetivo é inferir como se constituem novas subjetividades a partir e com o jogo eletrônico *League of Legends*. Percebe-se o quanto a racionalidade neoliberal, com ênfases na competição e no consumo, atravessa os artefatos culturais contemporâneos. Aponta-se para uma instantaneidade crescente na qual o jogo também se constitui como um espaço de aprendizado em constante mutação. Infere-se que a flexibilidade é uma capacidade importante para os sujeitos-jogadores se adaptarem da melhor forma possível a constantes mudanças. Destacam-se, na cultura do jogo, tanto por parte da empresa quanto dos jogadores, processos de normalização que diferenciam, homogêizam e hierarquizam os jogadores entre si, de acordo com suas performances e pontuações. Além disso, é possível perceber novas formas de governo, as quais apontam para atravessamentos e deslocamentos de uma sociedade com ênfase na disciplina para uma sociedade com ênfase no controle.

Palavras-chave: Artefatos culturais; Competição; Instantaneidade.

ABSTRACT

This paper presents a qualitative analysis of a cultural artifact: the electronic game League of Legends. To this end, it problematizes the practices and meanings found in the mechanics and strategies of the game, even relating to displacements in the ways we conduct ourselves in contemporary culture, from cultural artifacts and their pedagogies. Its purpose is to infer how new subjectivities are constituted from and with the electronic game League of Legends. It is perceived how neoliberal rationality, with emphasis on competition and consumption, crosses contemporary cultural artifacts. It is pointed to an increasing instantaneity in which the game also constitutes itself as a constantly changing learning space. It is inferred that flexibility is an important ability for the subject-players to adapt to changing conditions as best they can. Stand out in the culture of the game, both by the company and the players, normalization processes that differentiate, homogenize and hierarchize the players among themselves according to their performances and scores. In addition, it is possible to perceive new forms of governance, which point to crossings and displacements from a society with an emphasis on the discipline to a society with an emphasis on control.

Keywords: Cultural artifacts; Competition; Instantaneity.

Pedagogias culturais: aprendendo com os jogos eletrônicos

Nos últimos anos, o mercado de games lucrou mais do que as indústrias do cinema e da música somados (GLOBO, 2015). E, ao contrário do que comumente se pensa, os jogos eletrônicos deixaram de ser consumidos apenas por crianças e adolescentes, pois, segundo mostra a pesquisa anual *Games Brasil* (SIOUX, 2015), seus públicos vêm crescendo e se diversificando junto com o desenvolvimento tecnológico. Nutrindo-se do conceito de pedagogias culturais, compreendido aqui como “[...] qualquer instituição ou dispositivo cultural que, tal como a escola, esteja envolvido – em conexão com relações de poder – no processo de transmissão de atitudes e valores [...]” (SILVA, 2000, p. 89), pode-se dizer que os *games* vêm ensinando, moldando e constituindo subjetividades de nossos alunos antes mesmo deles entrarem na escola.

Contudo, apesar do amplo consumo dos *games* e sua influência crescente em nossa cultura, ainda são poucas as pesquisas na linha de Estudos Culturais em Educação, que analisam as significações e as práticas construídas a partir, nos e com

os jogos eletrônicos. E mesmo nesse campo de estudo, com inúmeras análises sobre as pedagogias presentes nas diversas mídias e seus artefatos, tais como música, televisão e cinema, ainda são incipientes as pesquisas que abordam o tema. Dessa forma, busca-se refletir e traçar alguns passos nessa direção.

Utiliza-se de um referencial teórico da perspectiva dos Estudos Culturais em Educação, o qual reconhece o papel constitutivo da linguagem e a centralidade da cultura, e de seus artefatos, na produção de significados (HALL, 1997). Neste viés, a pedagogia e a cultura são compreendidas como históricas, mutáveis e plurais (CAMOZZATO; COSTA, 2013), e o conceito de pedagogias culturais é considerado uma ferramenta útil de análise dos diversos espaços e artefatos que se multiplicam na Contemporaneidade (COSTA; ANDRADE, 2015).

Assim, toma-se como objeto de estudo um artefato cultural, o jogo eletrônico de computador *League of Legends* (ou LOL, sigla pela qual o jogo é conhecido pela comunidade de jogadores), que se mantém como um dos *games* mais jogados e lucrativos, mesmo após nove anos de seu lançamento. Criado em 2009, e com servidor no Brasil desde 2012, o *League of Legends* assumiu a liderança de jogo eletrônico de computador mais jogado no mundo em 2013 (GAUDIOSI, 2012), ao ultrapassar o famoso *World of Warcraft* (WOW), mantendo-se na posição de mais popular desde então (NEWZOO, 2018).

Figura 1 – Final mundial de LOL em 2017 no Estádio Nacional de Pequim, China



Fonte: LOL ESPORTS PHOTOS, 2017a.

Para situar sua popularidade, o LOL possui uma comunidade de mais de 100 milhões de usuários ativos no mundo todo, e os lucros anuais, em 2015 e 2016, estão acima de 1,6 bilhão de dólares (ESPN, 2016). Seus campeonatos são transmitidos em canais de televisão, aqui no Brasil através do *SporTv*, e as finais destes em redes de cinema. Uma das partidas de seu campeonato mundial, realizado na China em 2017, alcançou 106 milhões de espectadores através de plataformas *streaming*, sites que transmitem vídeos ao vivo pela internet, tais como *Youtube* e *Twitch* (ESC, 2017). Esse público superou, por exemplo, a audiência televisiva da final do *Superbowl*, a principal liga de futebol americano dos Estados Unidos da América realizada no mesmo ano (RICHWINE, 2018).

A exemplo do LOL, atualmente em nossa cultura audiovisual vários artefatos eletrônicos e digitais nos educam de algum modo, e é a partir da noção de que a cultura se estende a diferentes práticas e significados cotidianos que se pode dizer que os processos educativos ocorrem em vários locais além da escola (SOUZA, 2016). Portanto, é pelo papel constitutivo das práticas sociais que os jogos eletrônicos também são considerados pedagógicos, nos quais seus sujeitos-jogadores aprendem determinadas formas particulares de pensar e agir sobre si e sobre o mundo.

Com base nisso, este trabalho apresenta uma análise qualitativa de um artefato cultural, o jogo eletrônico *League of Legends*, problematizando práticas e significações encontradas no *game* a partir de conceitos como o de pedagogias culturais e o de governamentalidade. Nesse sentido, articulam-se dois eixos de análise: o da linguagem e cultura interna do jogo com o eixo teórico. Logo, a partir da descrição de mecânicas e estratégias experimentadas por seus jogadores, utilizando-se de imagens, vídeos e reportagens, reflete-se sobre condições e deslocamentos nas formas de condução na cultura contemporânea a partir de artefatos culturais e suas pedagogias.

Dessa forma, esta pesquisa situa-se na intersecção entre Estudos Culturais e Estudos Foucaultianos e o objetivo é inferir como se constituem novas subjetividades a partir e com o jogo eletrônico *League of Legends*. Ademais, busca-se relacionar as práticas e significações em seus jogos de poder, a fim de refletir sobre esses deslocamentos nas formas de ser e de nos conduzirmos na Contemporaneidade.

O jogo como um artefato cultural: constituindo subjetividades competitivas e consumistas

O próprio nome do jogo, Liga das Lendas em português, invoca uma imagem, uma ideia de um campeonato entre os melhores, o que nos permite inferir a competição como um dos significados centrais desse artefato cultural. Conforme afirmam Du Gay *et al.* (1997, p. 8, tradução nossa), “O significado é construído - dado, produzido - através de práticas culturais, não é simplesmente encontrado nas coisas.”. Destarte, os significados são relacionais e mutáveis, pois dependem da linguagem e das redes semânticas de nossa cultura para que seja possível diferenciar e atribuir sentidos a eles. Logo, é na participação de processos de construção de significados e práticas culturais que se compreende o *League of Legends* como um artefato cultural. Da mesma maneira, analisar o LOL culturalmente é estudar, a partir e com ele, as redes de significados e práticas que constituem e regulam nossa cultura Contemporânea.

Nesse intuito, a fim de problematizar esses significados e práticas que se constituem com e a partir do LOL, parte-se da apresentação dada pela própria empresa criadora do jogo, *Riot Games*, no tópico em seu site “O que é *League of Legends*?”:

League of Legends é um jogo online competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS com elementos de RPG. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco de campeões em constante expansão, atualizações frequentes e uma cena competitiva exuberante, *League of Legends* oferece diversão incessante para jogadores de todos os níveis de habilidade. (RIOT GAMES, c2016)

Conforme destacado, o LOL mistura elementos do subgênero RTS e do RPG. RTS é uma sigla derivada do inglês *Real-time Strategy*, um jogo de estratégia em tempo real, ou seja, os jogadores competem entre si tomando decisões e reações concomitantemente, devendo gerenciar recursos e planejar defesas e ataques com suas unidades, a fim de derrotar o oponente. Já o RPG, *Role-Playing Game*, jogo de interpretação de papéis, é um estilo de jogo no qual os jogadores assumem personagens com determinadas características e habilidades, que se desenvolvem

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

durante uma aventura (passam de níveis, adquirem equipamentos, ouro, experiências, ganham mais força, vida, etc) e contam uma história.

Na prática, em uma partida do LOL, dez jogadores em duas equipes de cinco cada tem como objetivo destruir o *nexus* da equipe inimiga, que é uma construção situada na base de cada time. Essa base é defendida por torres, pelos campeões, personagens controlados pelos jogadores, e por ondas de *minions*, soldados mais fracos administrados pela inteligência artificial e criados pelo *nexus* regularmente. A partir do *nexus*, os *minions* avançam em grupos em direção à base do time inimigo, tendo como objetivo inicial matar os *minions* e, quando possível, campeões de outro time. Matar um *minion* ou um campeão significa zerar suas vidas, o que ocorre utilizando os ataques ou habilidades únicas de seu campeão. No entanto, após alguns segundos esperando mortos, eles ressurgem na base com os *status* (características) e equipamentos que tinham no momento da morte.

Assim, ao decorrer do tempo, matar *minions* e campeões do time inimigo garantem vantagens para o jogador e para o seu time. Essas vantagens resumem-se em ouro e em experiência para os campeões. O ouro possibilita comprar itens os quais possuem diversas funcionalidades, como por exemplo recuperar a vida perdida, dar mais *status* permanentes (vida máxima, dano, defesa, velocidade de movimento, etc), efeitos específicos (como devolver porcentagem do dano recebido, deixar o inimigo lento a cada ataque, etc). Ressalta-se que quanto melhor o efeito do item mais ele custa, portanto, a compra de alguns itens pode ser arriscada porque devem ser comprados em partes ou exigem uma grande quantidade de ouro. A experiência faz com que o campeão suba de nível, o que além de melhorar as características gerais dele, possibilita avançar em uma das habilidades disponíveis (a cada partida o campeão escolhido começa no nível um e pode chegar até o 18). As habilidades são únicas de cada campeão e são o grande diferencial durante as batalhas, pois causam mais dano que os ataques comuns e geralmente possuem efeitos específicos como imobilizar o inimigo acertado. Contudo, por terem um tempo de recarga o qual impossibilita seu uso novamente durante esse período, exige dos jogadores que as utilizem sabiamente. Avançar uma habilidade é um dos objetivos principais no início, pois além de diminuir o seu tempo de recarga as tornam mais efetivas: aumentando o

seu dano e seus efeitos, como prender o inimigo por mais tempo ou deixá-lo mais lento. Já como objetivo intermediário, os jogadores têm de auxiliar nesse avanço das ondas de *minions*, destruindo progressivamente as estruturas do caminho em direção a base. Essas estruturas são as torres que atacam os campeões inimigos que atingiram campeões aliados, ou quando estes se aproximam sem estar acompanhados por algum *minion*. Nesse contexto, as torres são geralmente destruídas durante o tempo em que um ou mais campeões inimigos das rotas estão mortos e esperando que ressurjam na base. Ao destruí-la, o jogador garante dinheiro para toda a equipe, bem como uma vantagem no mapa, uma vez que a torre protege os jogadores contra o avanço da equipe inimiga.

Dessa forma, a lógica do jogo lembra a de um jogo de xadrez, no qual cada time avança lentamente derrubando as peças e se aproximando do *nexus* inimigo, o qual, ao ser destruído, tal como a peça do rei no xadrez, garante a vitória, mesmo quando o time que o destruiu esteja em uma desvantagem prévia, seja em número de torres ou em dinheiro, por exemplo. Igualmente, ao final de cada partida, o jogo recomeça do zero, levando-se para a partida seguinte apenas os aprendizados sobre o jogo e as experiências vivenciadas.

Ainda na explicação do jogo, feita pela *Riot Games* (c2016), encontram-se palavras-chaves, as quais em nossa sociedade midiaticizada vêm se tornando recorrentes, pois assumem posições de destaque, são elas: velocidade, intensidade, expansividade, mutabilidade e competitividade. Estas permeiam as relações nas diversas instâncias culturais e se proliferam com usos tão diversos quanto os interesses e jogos de poder. Nesse sentido, Camozzato e Costa (2013, p. 25) afirmam que os conceitos “[...] atendem a determinadas demandas, implicam certas práticas e fazem funcionar fecundas relações de poder.”.

Por conseguinte, tendo em vista que “[...] os artefatos midiáticos criam padrões, modelos desejáveis, que educam e produzem sujeitos constituídos segundo seus preceitos” (COSTA; ANDRADE, 2015, p. 852), dois conceitos atravessam esta análise: o de poder e o de governo, ambos compreendidos no viés pós-estruturalista como relacionais, uma vez que. “[...] o poder é entendido como uma ação sobre ações possíveis – uma ação sempre escorada em saberes –, o governo

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

manifesta-se quase como um resultado dessa ação [...]" (VEIGA-NETO; LOPES, 2007, p. 952). Além disso, é utilizado, também, no sentido de "[...] designar todo o conjunto das ações - dispersadas, disseminadas e microfísicas do poder - que objetivam conduzir ou estruturar as ações." (VEIGA-NETO; LOPES, 2007, p. 952).

Igualmente, os *games* pensados como produtos de nosso tempo articulam-se com as mudanças nas formas de nos conduzirmos em um mundo tão líquido, flexível e instável (BAUMAN, 2001). Nessa direção, Camozzato e Costa (2013, p. 23) sustentam que na condição contemporânea a pedagogia se multiplica pelos diversos espaços e “[...] integra a governamentalidade como um traço dela e, efetivamente, investe sobre nós para que governemos a nós próprios e aos demais.”. Sendo assim, o conceito de governamentalidade é entendido como um conjunto de instituições, de procedimentos e de práticas complexas de poder que se modificam na História de acordo com as racionalidades de uma época, articulando técnicas de governo de si e dos outros (FOUCAULT, 2008a). Logo, essa também é uma importante ferramenta analítica para problematizar as práticas de governo que se multiplicam através dos artefatos culturais e suas pedagogias.

Nesse sentido, Saraiva e Veiga-Neto (2009) defendem que essas mudanças nas formas de nos conduzirmos na cultura contemporânea, com seu presentismo e volatilidade, estão indissolivelmente imbricadas com as ressignificações que o liberalismo vem sofrendo na forma de neoliberalismo desde a década de 1980. Segundo os autores, há o deslocamento de uma governamentalidade liberal, com ênfase na produção e no mercado, para uma governamentalidade neoliberal, esta com ênfase na competição e no consumo. Cenário no qual, através de uma série de instâncias, a governamentalidade neoliberal “[...] intervirá para maximizar a competição, para produzir liberdade para que todos possam estar no jogo econômico” (SARAIVA; VEIGA-NETO, 2009, p. 189), ou seja, para que todos possam competir e consumir a partir das determinadas condições em que se encontrem.

Destaca-se que esse deslocamento e disseminação de uma racionalidade, uma forma de pensar e de agir, com ênfase crescente na concorrência de livre mercado foi explicitada por Foucault (2008b) em seu livro *Nascimento da Biopolítica*. Nas suas análises, o autor defende que a razão econômica neoliberal norte-americana ganhou

forças e se generalizou na sociedade ocidental. Essa racionalidade se opõe a regulação estatal da economia, defende o Estado mínimo, a desregulamentação de mercado e a soberania do indivíduo através da propriedade privada; uma governamentalidade que vai além de sua dimensão monetária, uma vez que "[...] funciona como princípio de inteligibilidade, princípio de decifração das relações sociais e dos comportamentos individuais." (FOUCAULT, 2008b, p. 384). Portanto, esses deslocamentos nas formas de nos conduzirmos e nos governarmos compõe um contexto em que cada vez mais, em inúmeros espaços, tudo e todos além de competirem entre si tornam-se objetos de consumo e consumidores, inclusive a própria Educação. Sibília (2012), ao refletir sobre aproximações e dispersões entre educação, cultura e a lógica do capital, aponta que o alunado contemporâneo cada vez mais se aproxima de um cliente, e a escola de um modelo empresarial, a qual deve oferecer práticas escolares úteis, divertidas e estimulantes. Nessa racionalidade "[...] todos os consumidores querem ser distintos e únicos, singulares, capazes de competir com os demais para se destacar com suas vantagens diferenciadas [...]" (SIBÍLIA, 2012, p. 132).

Dessa forma, esses espaços e suas pedagogias integram-se às práticas e aos significados que constituem subjetividades competitivas e consumistas na Contemporaneidade. Podemos identificar esses traços nas características dos *MOBAs* (sigla para *multiplayer online battle arena*), jogos do gênero ao qual o *LOL* pertence, sendo as principais delas: a facilidade de acesso e permanência, um alto nível de competição entre os jogadores e inúmeras possibilidades de consumo dentro dos jogos.

Relativo a facilidade de acesso e permanência, os *MOBAs* em sua maioria são gratuitos e não exigem computadores muito caros e potentes para que funcionem, sendo necessário apenas um cadastro e o *download* para jogá-los. Nesse quesito, o *game* da *Riot* tem três pontos fortes: investir constantemente em atualizações do sistema, a fim de torná-lo compatível até com computadores mais modestos, funcionar tanto no sistema operacional *Windows* quanto *Macintosh* e estar disponível em diversos idiomas, inclusive com dublagem em português. Esses elementos possibilitam ao jogo o crescimento constante em número de usuários e conexões a

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

longo prazo.

No que tece o alto nível de competitividade, este faz parte da lógica do gênero, principalmente em suas partidas ranqueadas, uma modalidade de jogo na qual os jogadores competem por pontos e posições em uma liga. No caso do LOL, existem sete *tiers* (camadas) nos quais os jogadores das partidas ranqueadas são distribuídos e classificados de acordo com os seus resultados. Os *tiers* são em ordem crescente das menores às maiores classificações: bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre e desafiante conforme a imagem abaixo:

Figura 2 – Tiers ranqueados e suas recompensas



Fonte: RIOT GAMES, 2014.

Destaca-se que ao final de cada temporada, com vigência anual, a posição dos jogadores na fila ranqueada recomeça, e os jogadores que participaram dessa modalidade ganham premiações específicas de acordo com a última classificação alcançada. Na nova temporada, as dez primeiras partidas servem de cálculo para a

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

posição inicial, somando-se a esse cálculo parte dos pontos acumulados durante a temporada anterior.

Entre as premiações das partidas ranqueadas estão as *skins* vitoriosas, roupas inéditas a cada ano para os personagens, *emotes*, símbolos gráficos que podem ser usados no *chat* durante a partida e ícones e molduras diferenciadas para cada *tier*. Sendo que os ícones ficam visíveis aos seus amigos no *chat* do jogo, enquanto as molduras aparecem durante a tela de carregamento das partidas. Porém, todos eles servem para indicar aos outros jogadores a última posição alcançada na temporada passada. Na figura 3 é possível observar as molduras na tela de carregamento que indicam as respectivas posições dos jogadores de seu time na fila ranqueada. Embaixo, da esquerda para direita: ouro, platina, ouro, sem moldura (quando o jogador não jogou na modalidade ranqueada) e ouro.

Figura 3 – Molduras na tela de carregamento das partidas



Fonte: BOARDS LEAGUE OF LEGENDS, 2016.

Sendo assim, pode-se considerar que esses símbolos marcam, homogeneizam e diferenciam a comunidade dos jogadores durante toda uma temporada, uma vez que ficam visíveis tanto no menu inicial quanto na tela de carregamento entre as

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

partidas. Além disso, podem ser exibidos durante um jogo como forma de demonstrar prestígio ou provocar o adversário. Assim, reflete-se que eles servem como normas dentro da comunidade de jogadores, ou seja, como “[...] um princípio de comparação, de comparabilidade, uma medida comum que se institui na pura referência de um grupo a si próprio [...]” (EWALD, 1993, p. 86). Portanto, a norma age de forma prescritiva dentro dos grupos sociais, no sentido de incluir a todos. Ademais, os símbolos provocam ações que homogeneízam ou que destacam as diferenças (VEIGA-NETO; LOPES, 2007), em um processo no qual essas normas são utilizadas para excluir quem está fora do centro e “[...] trazer para o centro quem está fora dele.” (THOMA, 2002, p. 63).

Contudo, ao servirem como referências nessa comunidade, apontando e distribuindo os usuários de acordo com suas habilidades e pontuações no jogo, reforçam essa cultura neoliberal competitiva, na qual as subjetividades e as organizações governam-se de novas formas “[...] numa frustrante sucessão de números, indicadores de desempenho, comparações e competições [...]” (BALL, 2002, p. 10). Logo, o LOL com sua competitividade exuberante também participa dos processos de normalização que saturam a sociedade contemporânea, cuja “[...] operação de normalização vai consistir em fazer essas diferentes distribuições de normalidade funcionarem umas em relação às outras e [em] fazer [...] que as mais desfavoráveis sejam trazidas às que são mais favoráveis” (FOUCAULT, 2008a, p. 82-83).

Ainda, segundo Thoma (2002, p. 64) "A norma é a forma contemporânea de regulação social e os artefatos culturais (como as mídias e o cinema), de um modo geral, funcionam como agentes de normalização." Assim, pode-se refletir que no jogo, a partir dessas normas, ocorrem as operações de normalização tanto por parte da empresa quanto dos usuários, tendo em vista que essas marcas se tornam registros das performances dos jogadores, destacando e separando aqueles que vão bem dos que vão mal. Por exemplo, esses que estão nas ligas mais baixas na ordem de classificação, como bronze e prata, não recebem ao final de cada temporada algumas das premiações, pois são destinadas apenas àqueles que alcançam *tiers* ouro ou superior, como as *skins* vitoriosas. Isso, além de marcar, distribuir e hierarquizar a

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

comunidade de jogadores, possibilita processos de normalização entre eles.

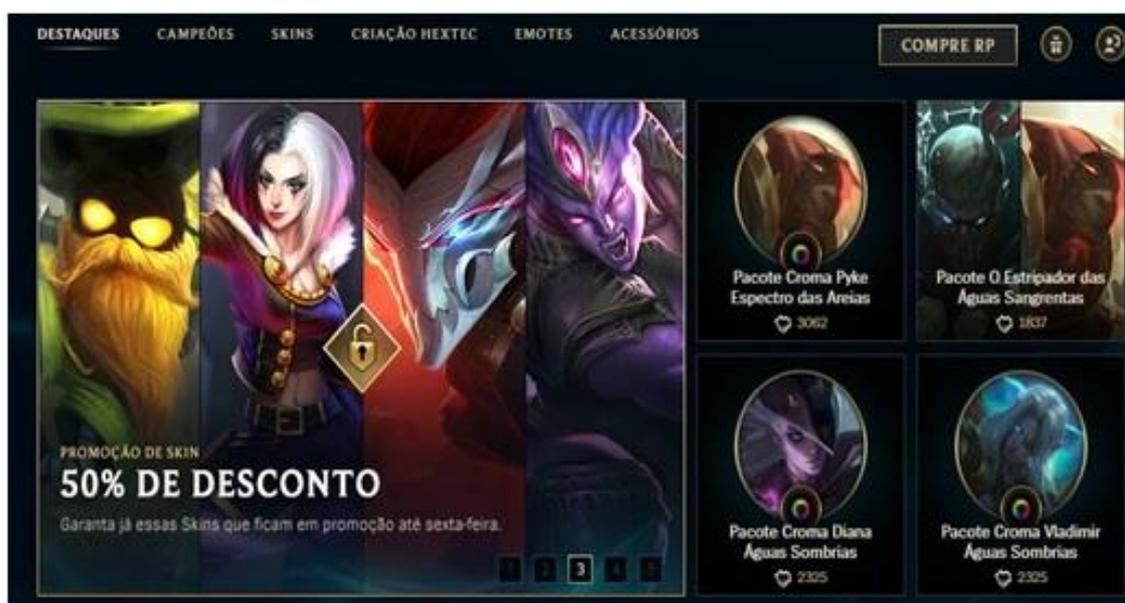
A título de exemplo, destaca-se que é comum encontrarmos no ambiente do jogo, ou em redes sociais sobre o mesmo, comentários que depreciem os jogadores posicionados nas camadas mais baixas. Inclusive, um dos canais mais visualizados no *Youtube* pelos jogadores de LOL é o *Bronziocre*, com mais de 765 mil inscritos, conhecido pela série de vídeos denominados Mistérios do Bronze 5. Nesses vídeos, há um compilado que narra as jogadas - com fins cômicos - do nível ranqueado do bronze 5, a camada mais baixa entre os *rankings* de LOL. Destaca-se que nos vídeos são utilizados comentários depreciativos das capacidades intelectuais e mecânicas dos jogadores que estão situados nessa posição nas filas ranqueadas. Comportamento presente também nos comentários dos usuários que visualizam seu canal, cito três deles: "Nem eu q nunca fui em uma ranqueada sou tão burro assim kkk"; "Aí meu deus K BURROS HAHHAHAH quando estou triste vejo isto é fico logo a rir ai aí eu adoro mesmo ver isto hahahah"; "Kkkkkk, isso é bulling!!! Já fui bronze!!" (MISTÉRIOS DO BRONZE 5, 2017).

Em relação ao consumo, ele atravessa o LOL em suas inúmeras opções de compra e diferenciação que se renovam e aumentam a cada mês, tendo no total dezenas de *emotes* e acessórios e centenas de *skins* e campeões almejados e disponíveis aos jogadores. As *emotes* são desenhos prontos que podem ser utilizados pelos jogadores no *chat* do jogo para comunicação entre as equipes, como por exemplo um pinguim que manda beijinhos ou uma menina que faz um sinal de afirmativo com a mão. Já as *skins* são as roupas, as imagens dos campeões, sendo que cada campeão adquirido pelo jogador possui uma *skin* padrão que é gratuita. Por exemplo a *skin* padrão do campeão *Maokai* é a de uma árvore que ataca os inimigos jogando batatas. No entanto, se estiver com a *skin* de natal adquirida e ativada antes da partida, sua imagem será a de uma árvore de natal com enfeites e suas batatas vêm embrulhadas em papel de presente. Todavia, ressalta-se que na prática esses produtos mudam apenas elementos estéticos dentro do jogo, não dando vantagem para os usuários durante uma partida. Porém, essas modificações possibilitam aos sujeitos o consumo e a diferenciação dos demais, características importantes em nossa sociedade de consumidores (BAUMAN, 2008).

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

Dentre esses objetos de consumo presentes na loja do jogo, destacam-se em quantidade e variedade as *skins*, as quais podem ser adquiridas com *Riot Points* (RP), moeda virtual do LOL comprada com dinheiro real. As *skins* têm o seu preço de acordo com a quantidade de efeitos audiovisuais que alteram na imagem padrão do campeão, e muitas delas são inspiradas em representações conhecidas de outros objetos populares, como: jogos, filmes, histórias em quadrinhos e livros. Ademais, essas *skins* em sua maioria são temáticas, e muitas delas podem ser adquiridas por tempo determinado, pois estão disponíveis na loja apenas durante eventos ou estações específicas. Isso interpela os usuários para que comprem os recursos o quanto antes, compondo um cenário de mercado no jogo, movido pelo curto prazo e por novidades constantes, no qual muitos dos produtos, pacotes e promoções podem ser adquiridos e utilizados por tempo limitado.

Figura 4 – Na loja do LOL é possível consumir para se diferenciar dos demais



Fonte: RIOT GAMES, 2018.

À vista disso, percebe-se que essas transformações nas formas de governamento articulam-se a novas formas de subjetivação em nossa sociedade, a partir e com os artefatos culturais e suas pedagogias. Portanto, o jogo como um artefato cultural também é pedagógico, uma vez que nele se aprendem ou se

modificam as relações que o sujeito estabelece consigo mesmo e com os outros. Assim, essa governamentalidade com ênfase na lógica de competição e consumo, atravessa o LOL, que também é um espaço pedagógico, no qual se aprendem modos de ser e agir, conectados aos princípios de uma racionalidade neoliberal.

Jogando na liquidez contemporânea: velocidade, mutabilidade e flexibilidade

Conforme ilustra Bauman (2001, p. 9), são as características dos líquidos como "[...] 'fluidez' ou 'liquidez' metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, e nova de muitas maneiras, na história da modernidade.". Segundo o autor, os fluidos movem-se facilmente, e associamos a eles mobilidade e inconstância, características que se tornaram condições permanentes nas formas como nos conduzimos na atualidade. Nesse contexto, Bauman (2001) afirma que as noções de espaço e de tempo foram as primeiras a se modificarem, uma vez que no universo líquido dos *softwares* "[...] o espaço pode ser atravessado, literalmente, em 'tempo nenhum' [...]" (BAUMAN, 2001, p. 136) e o tempo que era rotinizado, ligado ao solo e as instituições, tais como fábricas, escolas e hospitais, passa progressivamente a caminhar em direção a instantaneidade, compreendida por ele como uma "[...] realização imediata, 'no ato' - mas também exaustão e desaparecimento do interesse." (BAUMAN, 2001, p. 137).

Assim, problematiza-se o quanto essa mutabilidade da cultura Contemporânea, cada vez mais instantânea e relacionada à lógica de competição e consumo (e diversão), está presente na pedagogia de muitos jogos eletrônicos. Em especial no *League of Legends*, a ponto de poder inferir que sua capacidade de adaptação e de reengenharia, renovando-se com atualizações frequentes é um dos fatores do jogo se manter no auge dos mais populares por tanto tempo. O que se identifica a partir das mecânicas e estratégias do jogo sintetizadas pela *Riot Games* (c2016), na qual a empresa que criou e administra o LOL o apresenta como um jogo que está em constante expansão (em objetos de consumo, campeões, mapas, usuários, servidores, etc.), com atualizações frequentes (pequenas atualizações a cada duas semanas em média e uma grande atualização mensal) e um cenário competitivo

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

exuberante (além das partidas ranqueadas disponíveis a todos jogadores, possui campeonatos semestrais entre equipes profissionais a nível nacional e mundial, os quais são vistos por milhares de pessoas e movem milhões em recursos humanos e físicos). Logo, as atualizações frequentes no jogo renovam e expandem constantemente as mecânicas, aprendizados e diversidades estratégicas para jogá-lo. Por conseguinte, alimentam o cenário competitivo, que muda rapidamente, interpelando que os jogadores estejam sempre atentos para aprender e consumir as novidades lançadas a fim de se diferenciarem dos demais.

Por exemplo, a cada atualização podem ser lançados novos campeões (atualmente existem 145 os personagens escolhidos pelos jogadores antes de iniciar uma partida, dependendo de sua estratégia e de sua equipe. Destaca-se que esses campeões podem ser utilizados em funções variadas, as quais exigem um processo de aprendizado constante (devido as mudanças do jogo) para um domínio a nível competitivo. É comum, portanto, que os jogadores que buscam subir suas posições no *ranking* ou em campeonatos tornem-se especialistas em uma, ou no máximo duas funções, a exemplo: tanques, assassinos, magos, atiradores e suporte.

Os tanques são os responsáveis pela linha de frente nas lutas entre equipes, uma vez que os campeões desse tipo possuem mais vida e defesa que de outros. Por outro lado, os assassinos têm menos vida e causam um alto dano em pouco tempo, devendo eliminar os personagens mais frágeis rapidamente e se reposicionar em segurança o quanto antes. Já os magos além de possuírem pouca vida, costumam ter uma movimentação muito lenta, exigindo dos jogadores que saibam se posicionar muito bem. O diferencial dos magos, são suas habilidades, as quais costumam dar muito dano em área ou possuir efeitos úteis nas lutas. Cito a campeã Cassiopéia, uma mulher-cobra com cabeça de medusa que com uma única habilidade, quando bem utilizada, é capaz de imobilizar todos os campeões inimigos próximos a ela, os transformado em pedra e em alvos fáceis. Já o suporte e o atirador (ADC) são duas posições do jogo que geralmente jogam lado a lado, sendo a primeira responsável por proteger e curar a segunda, enquanto esta deve ficar em uma posição segura causando o maior dano possível ao longo do tempo. O estilo de jogo deste é parecido com o do mago, porém, em vez de dependerem de um bom uso de suas habilidades,

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

os atiradores causam mais dano à distância e ao longo do tempo com seus ataques comuns, sendo perigosos quando ficam em uma luta atacando livremente por um longo período.

Dessa forma, essas mudanças constantes possibilitam ao jogo o crescimento e a revigoração de tempos em tempos, constituindo, assim, um espaço no qual as subjetividades se fazem flexíveis, uma vez que no LOL a capacidade de adaptação às constantes e velozes mudanças, tanto em suas mecânicas, realizadas pela empresa, quanto da cultura estratégica, criada e modificada pelos jogadores a partir dessas mecânicas, é extremamente importante para que o jogador possa ir bem nas partidas, bem como se manter no topo das classificações. Esse sujeito é considerado flexível segundo Veiga-Neto (2008, p. 55) devido à sua capacidade de se adaptar a impermanência contemporânea, pois é “[...] permanentemente tático [...] e está sempre preparado para mudar de rumo, de modo a enfrentar melhor as mudanças” (VEIGA-NETO, 2008, p. 55).

Assim, a fim de apresentar e auxiliar no aprendizado dessas mudanças, a cada atualização a *Riot* discrimina todos os detalhes por uma nota em escrito, explicando os principais pontos através de um vídeo. Isso é divulgado no menu principal do jogo e em suas páginas oficiais, como demonstra a figura 5:

Figura 5 – As atualizações as quais os jogadores devem estar "ligados"



Fonte: RIOT GAMES, c2019.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

Percebe-se que essas novas formas de nos constituirmos e aprendermos na instantaneidade, em contextos e culturas que se modificam rapidamente como no LOL, vão ao encontro do que afirma Bauman (2001) sobre os deslocamentos na produção dos sujeitos do *tornar-se* para o *fazer-se*. Segundo o autor, enquanto o *tornar-se* da Modernidade Sólida era baseado em projetos ao longo da vida, com possibilidade de modificar-se ao ser pensado a longo prazo, o *fazer-se* da Modernidade Líquida trabalha a curto prazo e em decisões momentâneas e individuais de acordo com as necessidades. Para o autor, isso torna elos sociais, aprendizados e estruturas duráveis ou permanentes um fator de risco. Portanto, os sujeitos nessa materialidade devem ser cada vez mais flexíveis e se autofabricarem constantemente (BAUMAN, 2008).

Logo, para exemplificar como essa velocidade e mutabilidade se relacionam a uma competitividade exuberante no LOL, constituindo subjetividades flexíveis, destaca-se trechos da reportagem do portal de tecnologia da Globo, o *Techtudo*, sobre a trajetória e a “A queda do maior time da história do *League of Legends*, a equipe sul-coreana *SK Telecom T1 (SKT)*”:

A SK Telecom T1, considerada a melhor equipe do cenário competitivo de *League of Legends* da história, enfrenta um momento crítico de incertezas e turbulências. [...] É bem verdade que a SK Telecom T1 sempre soube lidar com mudanças no elenco. [...] sempre apresentou um poder de reconstituição muito grande. Mesmo com a saída de peças importantes e a entrada de caras novas, o time sul-coreano manteve o padrão de jogo, a força no cenário nacional e a hegemonia nos torneios globais. Até 2017. [...] O poder de reconstrução da SKT falhou desta vez. [...]. Os reflexos da grande derrota no mundial se traduziram, mais uma vez, em mudanças [...] se viu mais uma vez obrigado a recomeçar. [...] A campanha inicial na liga nacional, entretanto, foi um desastre. (PUIATI, 2018)

Com base nisso, argumenta-se que a SKT ficou famosa e se consagrou campeã três vezes, pois conseguia se adaptar a essas constantes mudanças. Nas palavras do repórter, “[...] a dança das cadeiras [...]”. Porém, segundo ele “[...] o fim do império [...]” era esperado, e por falhar em sua reconstrução no ano passado, a SKT perdeu a final do último mundial de LOL, realizada em outubro de 2017, para a principal equipe também sul coreana, *Samsung Galaxy*. Salienta-se que os times profissionais de LOL têm e adotam o nome de seus patrocinadores, muitos deles

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

grandes empresas internacionais, como a *Intel* e a *Mercedes-Benz*. Já no Brasil, são exemplos as empresas Vivo e Havan, e os clubes de futebol do Flamengo e do Santos.

Destarte, depreende-se o quanto essas características, apresentadas na reportagem sobre a trajetória de uma equipe profissional de LOL, vão ao encontro das apontadas sobre as subjetividades e organizações flexíveis na atualidade, as quais precisam se adequar às mudanças culturais, sociais e econômicas em um ritmo acelerado. É possível identificar tais características na cultura competitiva e instantânea do LOL, uma vez que segundo a reportagem:

É praticamente impossível se manter no topo das competições por toda a história. Pode-se encarar o declínio da SKT como parte do ciclo natural competitivo. O estilo de jogo da SKT que impressionou o mundo agora já não é segredo. Ainda mais em um game tão volátil como o League of Legends, sempre propício a atualizações, estilos de metagame e surgimento de novos talentos. (PUIATI, 2018)

Dessa forma, percebe-se que competências de reconstrução e de adaptação em condições competitivas e de incertezas são exigências nos espaços pedagógicos da Contemporaneidade, inclusive nos dos jogos eletrônicos, os quais em suas mecânicas e estratégias também se inserem nos deslocamentos para uma governamentalidade neoliberal, na qual essa competição, instantaneidade e incerteza podem ser vivenciadas tanto pelos jogadores e pela equipe profissional de LOL, quanto por um trabalhador e uma empresa no mercado de trabalho.

Figura 6 – A queda da SKT



Fonte: LOL ESPORTS PHOTOS, 2017b.

Sendo assim, infere-se que nas diversas instâncias e espaços de nossa cultura, sejam eles os artefatos culturais ou a escola, há uma ênfase progressiva no aprender a aprender, o que segundo Saraiva e Veiga-Neto (2009, p. 199) significa "[...] tornar-se empresário de si, colocando-se num processo de gestão daquilo que [...] é chamado de capital humano pelo neoliberalismo.". Os aprendizados e planejamentos na atualidade são válidos e voltados para o presente e segundo Sennet (2009), *correr riscos* ou *viver no limite* passam a compor uma gramática muito comum na cultura do novo Capitalismo, uma vez que os sujeitos e as organizações dessa cultura competitiva de racionalidade neoliberal além de estarem dispostas a aprender constantemente devem ser flexíveis para lidarem com as mais diversas situações e com contextos em veloz e constantes mudanças.

Comportamento tóxico: sobre a ansiedade gerada na competição entre a disciplina e o controle

O LOL destaca-se pelo alto nível de competição entre as equipes, inclusive dentro dos próprios times (de acordo com a eficiência e resultados que apresentam durante as partidas). Essa competitividade central para o jogo alimenta uma individualização e concorrência entre os seus jogadores, uma vez que a responsabilidade individual de cada jogador é importante para o sucesso em uma partida, isto é, os erros recaem em cima dos sujeitos, os quais, sob pressão constante de aprenderem e se adaptarem a esse espaço flexível, acabam se culpando ou culpando aos outros quando falham. Desse modo, esse estado de risco vivido em culturas competitivas, segundo Sennet (2006) geram um alto nível de estresse e ansiedade. No caso do jogo, percebe-se que essa ansiedade é constantemente gerada pela competição no problema reconhecido e criticado tanto pela comunidade dos jogadores, quanto pela empresa criadora do LOL, ou seja, o comportamento tóxico.

Esse comportamento tóxico é recorrente entre os usuários, que vai desde provocações mais leves, como críticas as habilidades de determinado jogador, até ações preconceituosas, atacando a intimidade dos jogadores quando estes jogam

mal. Essas ofensas são comuns e podem ser encontradas tanto no *chat* dentro de uma partida do LOL, quanto em discussões em páginas nas redes sociais. Em um vídeo oficial da *Riot* disponível no *Youtube* da série chamada Central de Aprendizado (CDA), que tem como finalidade ensinar mecânicas básicas do jogo a novos jogadores, há comentários como: "[...] agente inicia salva faz tudo o possível e o impossível e o adc doente começa a chamar o suporte de babaca idiota retardado só por que o próprio adc se suicidou."; "Seria tão legal jogar de suporte se não fossem os adcs dementes..."; "SÓ PEGO TIME LIXO"; "Quem dera as pessoas q jogassem lol fossem tão legais assim." (CDA, 2015). Logo, a amplitude desse problema é reconhecida pela própria *Riot*, que cria e atualiza frequentemente ferramentas de controle desse comportamento e elabora campanhas através de vídeos a fim de tentar minimizar tais conflitos.

A mais antiga dessas ferramentas de controle era o Tribunal, já desativado, um sistema no qual a própria comunidade julgava as infrações dos jogadores reportados durante uma partida com base em dados e *logs* de conversa armazenados no banco de dados. No entanto, aparentemente como dependia dos próprios usuários entrarem na página oficial, analisarem esses dados e votarem, não demonstrava rapidez e eficiência nos julgamentos. Sendo assim, progressivamente substituído por sistemas automáticos que calculam o histórico, a quantidade e a frequência de denúncias de um jogador, os quais, dependendo das infrações e recorrências, recebem penas como suspensão temporária por dias, semanas, meses (o que já aconteceu inclusive com alguns jogadores profissionais), ou por tempo indeterminado.

As campanhas contra o comportamento tóxico acompanham o jogo desde sua criação e são divulgadas de tempos em tempos pela empresa. Entre essas, pelo seu cunho prescritivo e exemplificativo, destaco outro vídeo da série chamada CDA com o título de *A Mentalidade Vencedora* que trata especificamente sobre esse comportamento ofensivo entre os jogadores e as posturas consideradas ideais para evitar problemas. Segundo o vídeo, é importante ter a mentalidade certa para aumentar suas chances de vitória, uma vez que:

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

League é um jogo de trabalho em equipe e decisões rápidas, por isso mesmo, estar com a mentalidade certa quando for jogar faz toda a diferença. [...] tenha calma e não fique discutindo! [...] A primeira decisão errada que você pode tomar quando está de cabeça quente é jogar. Você já diminui as suas chances de acertar as jogadas e até mesmo a tolerância com erros da sua própria equipe. Se você acabou de sair de uma partida que rolou discussão ou se estressou porque jogou mal, não entre de cara em outra. League não é um cassino! [...] League é um jogo competitivo que exige muitos conhecimentos, mas o principal é sobre você mesmo. Saber a hora de parar e respirar para depois voltar com tudo, é o que vai te diferenciar dos demais! Perder faz parte, então respeite o seu ritmo. E te espero quando estiver pronto para tentar de novo. (CDA, 2016)

Assim, com base nesse trecho, pode-se sintetizar e inferir o que se discutia até então, da necessidade de *fazer-se* um aprendizado constante, bem como o quanto a ansiedade gerada pelo LOL está relacionada ao seu ambiente competitivo. O discurso acima destaca, também, a importância da disciplina, do governo de si, de sua própria conduta e a gestão de aprendizados para se obter sucesso no jogo. Se induz ainda, a partir desses apontamentos, o quanto essa nova ordem, que enfatiza o risco e a flexibilidade, impõe novas formas de controle e de vigilância.

Portanto, na cultura do LOL, os sujeitos-jogadores têm suas condutas governadas pelos outros e por si mesmos tanto durante quanto após as partidas, uma vez que eles são questionados pelo desempenho apresentado durante o jogo através do *chat* e marcados pelos símbolos analisados como molduras, ícones e *skins*. Além disso, o jogo permite um controle das performances dos jogadores (quantidade de vitórias, derrotas e notas alcançadas nas últimas partidas, etc) e sua comparação posterior a partir de um histórico que fica registrado no banco de dados, conforme a figura 7:

Figura 7 – A Controlando o seu desempenho a partir do histórico das partidas



Fonte: RIOT GAMES, 2018.

Igualmente, esses elementos permitem identificar, nesse artefato, as formas de regulação das *sociedades de controles* com sua ação continuada e infinita de registros e armazenamentos conforme teorizadas por Deleuze (1992). Ademais, possibilitam perceber as articulações destas com as formas de regulação das *sociedades disciplinares*, em sua vigilância contínua, individualizante e hierárquica. Logo, conforme afirma Veiga-Neto (2008, p. 52), "Isso não significa dizer que as disciplinas desaparecerão nem que o controle é algo novo. O que está acontecendo é uma mudança de ênfase, em que a lógica disciplinar está sendo recoberta pelas técnicas de controle [...]", na qual a cultura competitiva, a vigilância e o controle se sobrepõem, constituindo novas relações de poder e subjetividades.

Algumas considerações

A partir das práticas e significados analisados no *League of Legends* foi possível refletir sobre o quanto a racionalidade neoliberal, com ênfases na competição

e no consumo, atravessa os artefatos culturais contemporâneos. Nessa lógica, que se articula a mudanças nas noções espaço-temporais, apontando para uma instantaneidade crescente, o jogo também se constitui como um espaço de aprendizado em constante mutação. No qual a flexibilidade é uma capacidade importante para os sujeitos-jogadores se adaptarem da melhor forma possível a essas mudanças e se manterem no topo das classificações e comparações presentes no jogo.

Ademais, infere-se que essa capacidade de adaptação e de reengenharia do LOL, renovando com atualizações frequentes, é um dos fatores que o mantém por tanto tempo no auge dos jogos mais populares. Essas características vão ao encontro dos desejos de consumo e competição tão voláteis em nossa governamentalidade neoliberal, na qual as subjetividades se constituem e se governam em um *fazer-se* constante no curto prazo das novidades.

Igualmente, ao problematizar as mecânicas do LOL percebe-se que na cultura do jogo tanto por parte da empresa quanto dos jogadores ocorrem processos de normalização, os quais diferenciam, homogeneizam e hierarquizam os jogadores entre si de acordo com suas performances e pontuações. Esses processos são exemplificados a partir da modalidade das partidas ranqueadas, nas quais os usuários são marcados durante todo um período por símbolos como molduras e *skins*, que os interpelam para que continuem aprendendo e jogando, a fim de melhorarem suas posições nas temporadas seguintes.

Portanto, destacam-se novas formas de governo do mundo atual a partir dos artefatos culturais, entre eles os jogos eletrônicos, os quais apontam para deslocamentos e atravessamentos de uma sociedade com ênfase na disciplina para uma sociedade com ênfase no controle. Esta exige que os sujeitos sejam flexíveis, e que tenham subjetividades adaptativas, isto é, aprendam a aprender em um contexto competitivo, alimentado por uma instantaneidade crescente. Na qual os sujeitos-jogadores dessa cultura jogam no risco e na incerteza, o que pode gerar ansiedade e um comportamento agressivo com os seus erros e com os dos outros a sua volta. Todavia, por outro lado, possibilitam a esses sujeitos-jogadores repensarem suas estratégias e aprendizados constantemente, a fim de buscarem outras possibilidades

e escolhas.

Referências

BALL, Stephen John. Reformar escolas/reformar professores e os terrores da performatividade. **Revista Portuguesa de Educação**, Braga, v. 15, n. 2, p. 3-23, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BOARDS League of Legends. **Loading screen banners look off**. [S.l.], 19 jan. 2016. Disponível em: <https://boards.na.leagueoflegends.com/en/c/bug-report/Esdn3zIA-loading-screen-banners-look-off>. Acesso em: 04 de jun. 2018.

CAMOZZATO, Viviane Castro; COSTA, Marisa Vorraber. Vontade de pedagogia: pluralização das pedagogias e condução de sujeitos. **Cadernos de Educação**, Pelotas, n. 44, p. 22-44, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/2737>. Acesso em: 27 jul. 2019.

CDA: **tipos de suporte - conta comigo**. [S. l.: s. n.]. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal League of Legends BR, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=duBeQW7hNI8&list=PLorRHLEoxRIJXwTXe6x83yIVA776tdRQI&index=13>. Acesso em: 13 de jun. 2019.

CDA: **a mentalidade vencedora**. [S.l.: s.n.]. 1 vídeo (2m 51s). Publicado pelo canal League of Legends BR, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cqs3-Bkww-M>. Acesso em: 20 abr. 2018.

COSTA, Marisa Vorraber; ANDRADE, Paula Deporte de. Na produtiva confluência entre educação e comunicação, as pedagogias culturais contemporâneas. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 33, n. 2, p. 843-862, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2015v33n2p843>. Acesso em: 25 jul. 2019.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Coleção TRANS. São Paulo: Trinta e Quatro, 1992.

DU GAY, Paul. *et al.* **Doing cultural studies: the story of the Sony Walkman**. Londres: Sage, 1997.

ESC. **League of Legends 2017 World championship**. [S.l.], 2017. Disponível em: <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>. Acesso em: 3 fev. 2018.

EWALD, François. **Foucault, a norma e o Direito**. Lisboa: Vega, 1993. (Comunicação & Linguagens; 7).

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

ESPN. **League of Legends' terá quase US\$ 1,8 bilhão de lucro em 2016, afirma estudo.** São Paulo, 20 out. 2016. Disponível em: http://www.espn.com.br/noticia/640435_league-of-legends-tera-quase-us-18-bilhao-de-lucro-em-2016-afirma-estudo. Acesso em: 03 fev. 2018.

FOUCAULT, Michel. **Segurança, território e população: curso dado no Collège de France (1977-1978).** São Paulo: Martins Fontes, 2008a. (Coleção Tópicos).

FOUCAULT, Michel. **O Nascimento da Biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979).** São Paulo: Martins Fontes, 2008b. (Coleção Tópicos).

GAUDIOLI, John. Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World. **Forbes**, Nova York, 11 jul. 2012. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/johngaudioli/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/#2c244616718b>. Acesso em: 10 mai. 2018.

GLOBO. **O mercado do games fatura mais do que o cinema e música somados.** São Paulo, 25 maio 2015. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>. Acesso em: 15 abr. 2018.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71361>. Acesso em: 25 jul. 2019.

LOL ESPORTS PHOTOS. **Flickr**, Los Angeles, 4 nov. 2017a. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/38160463331/in/album-72157687976877391/>. Acesso em: 29 abr. 2018.

LOL ESPORTS PHOTOS. **Flickr**, Los Angeles, 4 nov. 2017b. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/37450280834/in/album-72157687976877391/>. Acesso em: 29 abr. 2018.

MISTÉRIOS DO BRONZE 5. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (10 min). Publicado pelo canal Bronziocre. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?index=33&v=qzI0vUUPFUc&list=PLrNMgibdXNoQ98dJkHzb65M17ncEQVa3i&app=desktop>. Acesso em 13 de jun. 2019.

NEWZOO. **Most Popular Core Games.** Amsterdam, 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>. Acesso em: 10 maio 2018.

PUIATI, Julio César. A queda da SKT, maior time da história do LeagueofLegends. **Techtudo**, São Paulo, 21 mar. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/a-queda-da-skt-maior-time-da-historia-do-league-of-legends.ghtml>. Acesso em: 1 abr. 2018.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

RICHWINE, Lisa. Super Bowl draws 103 million viewers, down 7 percent from 2017. **Reuters**, Londres, 5 feb. 2018. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/us-football-nfl-superbowl-ratings/super-bowl-draws-103-million-viewers-down-7-percent-from-2017-idUSKBN1FP21O>. Acesso em: 29 de maio 2018.

RIOT GAMES. **League of Legends**. Patch 8.13, digital download, Windows 7. Los Angeles: 2018.

RIOT GAMES. **Notas de atualização mais recentes**. São Paulo, c2019. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/patch>. Acesso em: 05 jun. 2018.

RIOT GAMES. **O que é League of Legends?**. São Paulo, c2016. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>. Acesso em: 19 jan. 2018.

RIOT GAMES. **Temporada 2014**. São Paulo, 2014. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/page/recompensas-do-fim-da-temporada-e-o-novo-tier-mestre>. Acesso em: 30 maio 2018.

SARAIVA, Karla; VEIGA-NETO, Alfredo. Modernidade Líquida, Capitalismo Cognitivo e Educação Contemporânea. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 34, n. 2, p. 187-201, 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoe realidade/article/viewFile/8300/5538>. Acesso em: 25 jul. 2019.

SENNET, Richard. **A cultura do Novo Capitalismo**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

SENNET, Richard. **A corrosão do caráter**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SIBÍLIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SIOUX. **Pesquisa game Brasil 2015**. São Paulo: [s.n.], 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2108318/mod_folder/content/0/Perfil%20do%20Gamer%20Brasileiro%20-%20Sioux.pdf?forcedownload=1. Acesso em: 14 abr. 2018.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SOUZA, Nadia Geisa Silveira de. Discutindo práticas implicadas na produção do corpo. In: CAMOZZATO, Viviane Castro; CARVALHO, Rodrigo Saballa de; ANDRADE, Paula Deporte de (Orgs.). **Pedagogias Culturais: a arte de produzir modos de ser e viver na contemporaneidade**. Curitiba: Appris, 2016.

ISSN: 1984-6444 | <http://dx.doi.org/10.5902/1984644438411>

THOMA, Adriana da Silva. **O cinema e a flutuação das representações surdas:** “que drama se desenrola neste filme? Depende da perspectiva...” 2002. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

VEIGA-NETO, Alfredo; LOPES, Maura Corcini. Inclusão e governamentalidade. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 100, p. 947-963, 2007. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-73302007000300015&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 25 jul. 2019.

VEIGA-NETO, Alfredo. Crise da modernidade e inovações curriculares: da disciplina para o controle. In: ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO, 14., 2008, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: PUCRS, 2008.

Correspondência

Leonardo Moura Campani — Universidade do Vale do Rio dos Sinos — Av. Unisinos, 950 - Cristo Rei, CEP 93022-750, São Leopoldo, Rio grande do Sul, Brasil.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)