

Estado da publicação: O preprint não foi submetido para publicação

# ETHOS DE JOGADOR: A CONSTRUÇÃO SOCIAL NOS JOGOS ONLINE

Rodrigo Eiras

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.9814>

Submetido em: 2024-09-10

Postado em: 2024-09-13 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

## ETHOS DE JOGADOR: A CONSTRUÇÃO SOCIAL NOS JOGOS ONLINE

**Rodrigo Eiras**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-1840-7444>

[drigo.eiras@gmail.com](mailto:drigo.eiras@gmail.com)

Universidade Federal de Pernambuco. Recife, Pernambuco (PE), Brasil.

**RESUMO:** Este estudo investiga como a prática de jogar videogames é transformada em uma atividade profissional, que não só é monetizada, mas também fomenta a construção de um ethos distintivo entre os jogadores. O objetivo é explorar como as culturas dos jogos online reforçam características que moldam um ethos compartilhado, caracterizado por honra, prestígio e competição. Utilizando o método etnográfico, adentramos nas comunidades de jogos online e analisamos as interações dos jogadores dentro dessas plataformas e nas redes sociais associadas. Nosso método envolveu observações participantes e entrevistas com jogadores, permitindo um entendimento mais aprofundado das dinâmicas e práticas que contribuem para a construção de identidade e status dentro do universo dos jogos online. Descobrimos que, assim como nas profissões tradicionais, há uma ética de perseverança e autoaperfeiçoamento que desafia os jogadores a se reinventarem continuamente. Essa prática permite que estas pessoas se destaquem e ganhem reconhecimento, não apenas localmente, mas também em uma escala global. Constatamos que as plataformas de jogos online e as redes sociais associadas funcionam como verdadeiras escolas sociais, proporcionando um espaço para a reinvenção pessoal e a construção de uma identidade que transcende o anonimato ou os ganhos financeiros, promovendo um tipo de ascensão social dentro da comunidade virtual.

**Palavras-chave:** ETNOGRAFIA, JOGOS ONLINE, TRABALHO, SUBCULTURA, PLATAFORMAS.

## PLAYER ETHOS: THE SOCIAL CONSTRUCTION IN ONLINE GAMING

**ABSTRACT:** This study investigates how the practice of playing video games is transformed into a professional activity that is not only monetized but also fosters the construction of a distinctive ethos among players. The objective is to explore how online gaming cultures reinforce characteristics that shape a shared ethos characterized by honor, prestige, and competition. Using ethnographic methods, we delved into online gaming communities and analyzed player interactions within these platforms and associated social networks. Our approach involved participant observations and interviews with players, allowing for a deeper understanding of the dynamics and practices contributing to identity and status within the online gaming world. We found that, similar to traditional professions, there is an ethic of perseverance and self-improvement that challenges players to continually reinvent themselves. This practice enables individuals to stand out and gain recognition, not just locally, but on a global scale. We observed that online gaming platforms and associated social networks function as true social schools, providing a space for personal reinvention and identity construction that transcends anonymity or financial gains, fostering a form of social ascent within the virtual community.

**Keywords:** ETHNOGRAPHY, ONLINE GAMES, WORK, SUBCULTURE, PLATFORMS.

## Introdução

Nenhuma história pode ser tão excitante quanto a de um herói esmagando um crânio de algum monstro alienígena, de um determinado demônio que foi libertado após algum ritual mágico de invocação ou de qualquer outro ser animalesco visto como maléfico ou até mesmo perigoso. Estas histórias, comumente presentes em livros, contos, mitos e principalmente em videogames não têm somente ação, elas geralmente são permeadas pela figura de algum herói que mata, liberta ou elimina o suposto mal da face da galáxia, do planeta terra, de algum país, de uma cidade, vizinhança ou mesmo de nossa casa.

Todos nós já ouvimos uma história como essa, sobre espadas, lanças, armas que matam, armas que libertam, armas que aprisionam. A nossa cultura por muito tempo foi explicada através destas imagens fantásticas, mitos com humanos, deuses, semideuses, demônios, animais. Entretanto, apesar de não abordarmos parte desta história aqui, esta não é a particularidade que pretendemos destacar, pois de uma forma ou de outra, todos nós já conhecemos alguma fábula como essa. Diante disso, nos debruçamos em outro tipo de narrativa, no tema e nas palavras que ainda são pouco conhecidas, a história de quem ainda vive destes contos fantásticos em jogos online. Ao invés de focarmos no herói destes mitos, vamos buscar conhecer melhor os seus porta-vozes, isto é, os seus jogadores, que serão questão central desta narrativa não tão fantástica assim, já que visamos buscar observar como o fenômeno cultural, social e laboral acontece dentro desse universo dos jogos eletrônicos, que permeado por histórias fantasiosas, enxergamos o cotidiano de uma vida comum.

Durante quatro anos, analisei o universo do simulador de cartas online chamado Magic Online (ou MODO – Magic Online and Digital Objects – participando de uma rotina intensa ao lado de outros jogadores, amadores e profissionais, participando de cerca de três a seis sessões por semana, com durações variadas de horas. Com dedicação, me submeti a todas as fases da rigorosa rotina de preparação, desde os treinamentos diários, passando pelos jogos comuns do cotidiano, até os treinamentos com outros jogadores, além de muita reflexão sobre as estratégias mentais que empregaria ao enfrentar as centenas de oponentes possíveis. Para minha surpresa e a dos amigos mais próximos, fui, aos poucos, me tornando um jogador melhor, a ponto de passar grande parte do meu tempo escrevendo, jogando ou refletindo sobre o jogo.

Em um determinado momento, atingi um nível em que sabia como lidar com mais de 100 arquétipos diferentes, tendo um plano específico para cada um e não sendo pego de surpresa por nenhuma dessas diferentes escolhas. Não sei se isso é algo comum entre os antropólogos que começam a se fundir com seus objetos de estudo, como Wacquant menciona ao refletir que, por um momento, pensou em largar a vida de pesquisas antropológicas para se tornar um boxeador profissional. Da mesma forma, eu também cheguei a considerar essa possibilidade no auge da minha imersão no objeto de estudo, mantendo uma rotina intensa de treinamentos e estudos sobre as diferentes abordagens ao jogo, enquanto conseguia ganhar algum dinheiro. Em minha etnografia, esta experiência de profundo envolvimento não apenas me permitiu compreender melhor a cultura e as práticas dos jogadores, mas também me transformou em um participante ativo, que vivencia e contribui para a dinâmica do grupo estudado. Este processo de tornar-se parte integral do ambiente observado proporcionou uma perspectiva única sobre os desafios e as recompensas inerentes ao mundo dos jogos, algo que apenas uma abordagem etnográfica tão intensa poderia revelar.

Devemos conhecer o Magic Online pelo seu aspecto mais impressionante: a rotina rigorosa de treinamentos diários, a intensa preparação, e como muitos podem ser iludidos por seu caráter virtual, acreditando erroneamente que a parte física é de menor importância. A preparação não é menos física quanto emocional e psicológica, acompanhando as diversas partidas disputadas. A concentração intensa e prolongada causa uma fadiga intensa, já que os jogadores precisam focar em detalhes minuciosos em tela por longos períodos, além do raciocínio quase ininterrupto. A luminosidade do monitor, a necessidade de ler cartas e tomar decisões rápidas aumentam ainda mais essa tensão sensorial. Além disso, a pressão mental das partidas competitivas eleva o nível de estresse, podendo provocar insônia e outros distúrbios de sono. Isso cria um ciclo vicioso de cansaço, onde alguns jogadores demonstraram não descansarem adequadamente, afetando sua saúde e seu desempenho em suas rotinas de treinamento ou competição.

Apesar da imagem frequentemente evocada de um campeão de um jogo online sugerir algo trivial ou fácil, é fundamental compreender que nada é simples em uma competição de alto nível no ambiente virtual. Observando de perto a realidade dos jogadores, fica claro que as exigências são imensas, desafiando tanto o corpo quanto a mente. Os campeões não alcançam o topo por acaso; cada vitória é resultado de um rigoroso regime de treino, intensa preparação e a capacidade de enfrentar as demandas físicas e psicológicas que acompanham as partidas competitivas. Por trás de

todo resultado, há alguém treinando diariamente, dedicando-se intensamente, ao lado de um oceano inteiro de outras pessoas fazendo o mesmo, com menor ou maior sucesso. Esse é o contexto habitual do Magic Online.

Utilizando a etnografia, junto com uma participação observante (WACQUANT, 2004), todo o material produzido não foi solicitado - a não ser por entrevistas agendadas, formalmente marcadas, após o período de imersão no campo. Os comportamentos observados são os dos jogadores em suas respectivas rotinas, em seus habitats naturais, e não representações teatralizadas que podem ser percebidas em enunciações altamente romantizadas ou descontextualizadas. Essa abordagem etnográfica permitiu uma observação que considero genuína, capturando a autenticidade de suas interações e práticas diárias. Ao contrário de narrativas que reproduzem o senso comum, os dados coletados refletem a realidade vivida pelos jogadores no ambiente do jogo, sem distorções sobre aquilo que pude ver por suas experiências e pela minha própria. Por meio dessa imersão e observação direta, foi possível documentar comportamentos e práticas que são intrínsecos ao cotidiano dos jogadores, oferecendo uma visão mais acurada e fiel da dinâmica presente no universo do universo online em questão. Essa metodologia ressalta a importância de entender os jogadores em seu contexto natural, revelando a complexidade e a autenticidade de suas vivências dentro do jogo.

Assim como não poderíamos compreender quem são, por exemplo, os Yanomamis sem um estudo detalhado de sua organização social, também não podemos entender o significado e o enraizamento do Magic Online na vida de seus jogadores na sociedade contemporânea sem uma análise cuidadosa de suas relações sociais e das formas físicas e simbólicas que se estabelecem em suas rotinas diárias no universo dos jogos online. As análises deste método revelam como o Magic Online se integra profundamente na vida de seus participantes, influenciando suas relações sociais e moldando suas experiências diárias. Sem essa perspectiva detalhada e contextualizada, perderíamos a complexidade e a profundidade do impacto dos jogos online na sociedade contemporânea. A etnografia nos permite ver além da superfície do mundo virtual, capturando as sutilezas e significados que o jogo assume para seus jogadores. Assim, compreendemos não apenas o jogo em si, mas também como ele se torna uma parte intrínseca da vida dos indivíduos, influenciando suas dinâmicas sociais e seus modos de interação tanto no mundo virtual quanto no mundo físico.

## **Magic Online: Um Esporte de Alto Rendimento**

O Magic Online é uma instituição complexa e polissêmica, repleta de funções e significados que escapam ao observador à primeira vista, mesmo que este já tenha sido alertado sobre a natureza do ambiente. Afinal, o que poderia ser mais banal e evidente do que um simples jogo online? No entanto, à medida que jogamos, o brilho da tela do computador ajusta-se lentamente aos nossos olhos, revelando um cenário vibrante que vai além da superficialidade aparente. O som constante dos cliques do mouse e o ruído do teclado preenchem o ambiente, enquanto os murmúrios dos streamers e a música da Twitch criam um pano de fundo que intensifica a experiência. Entre vitórias e derrotas, sentidas profundamente no corpo, esse espaço digital se transforma em um santuário imersivo, onde a concentração é quase ritualística, carregada de uma tensão palpável, moldada pelo que está em jogo.

Embora eu esteja jogando sozinho em minha casa, sinto-me profundamente conectado a diversos elementos: ao próprio jogo, ao meu oponente, através das interações no jogo, às mensagens que trocamos, e à transmissão que assisto simultaneamente, uma prática comum entre muitos jogadores. Enquanto o chat da transmissão vibra com perguntas e diálogos, a sensação de agitação é intensa. Estou fisicamente sozinho em minha casa, mas a experiência é marcada por uma forte sensação de presença e interatividade, ilustrando a complexa rede de conexões que caracteriza o ambiente de jogo online. A diversidade de sons virtuais é bem evidente: o barulho das cartas sendo jogadas, os efeitos sonoros das habilidades ativadas, e as vozes dos streamers em tempo real. Cada clique e cada movimento são executados com precisão metódica, refletindo a intensidade de uma partida em andamento. O tempo dilui-se nesta energia, com jogadores concentrados, mãos ágeis e suadas, enquanto mensagens digitadas criam uma complexa rede de interação social que transcende o espaço físico. Interajo com o streamer que assisto enquanto jogo, envio mensagens no Discord, e meu oponente troca insultos comigo pelo chat.

Nesta penumbra digital, os jogadores são tanto indivíduos quanto parte de um coletivo maior, conectados por fios invisíveis de competitividade, camaradagem e, ocasionalmente, toxicidade. Cada partida de Magic Online é um microcosmo de estratégias intrincadas, decisões rápidas e constante adaptação às surpresas do jogo. O ambiente, simultaneamente tenso e eletrizante, captura a essência de um mundo onde a realidade física se entrelaça com a virtual, criando uma experiência imersiva.

Como veremos, o Magic Online se configura como um espaço que molda o jogador, funcionando como uma espécie de oficina que fabrica a competição. É nesse ambiente que se podem desenvolver habilidades técnicas e conhecimentos estratégicos, e onde o confronto com outros jogadores forma um desejo competitivo que pode surpreender os desavisados. No entanto, a competitividade não é o único atributo cultivado neste universo. Além de desempenhar um papel extraordinário em um cotidiano comum, o Magic Online também é um espaço de ética de trabalho, à la Weber, que promove um espírito de disciplina, superação, colaboração, respeito e confiança.

Essas características contribuem para a formação do que chamo de ethos do jogador, realizando uma remodelagem pessoal dentro deste universo que carrega consigo uma série de insígnias de distinção social, no sentido bourdieusiano, onde encontramos honra masculina, prestígio e competição. Assim como nos esportes tradicionais, existe uma ética de perseverança que convida os jogadores ao desafio, promovendo uma contínua descoberta e remodelagem de si mesmos. Este processo permite que os indivíduos se destaquem do anonimato, atraindo assim a admiração e aprovação da comunidade local, nacional e até internacional.

Magic Online, portanto, não é apenas um jogo; é um campo de práticas e valores que contribuem para a construção de identidades, promovendo uma ética de trabalho e um desejo de excelência que são centrais para a experiência do jogador. A plataforma facilita uma interação complexa entre habilidades, estratégias e valores sociais, criando um ambiente onde os jogadores não só competem, mas também se desenvolvem como indivíduos e como membros de uma comunidade competitiva e socialmente distinta.

Para captar as diversas facetas do Magic Online e identificar os ganhos conquistados ou perdas sofridas, é essencial acompanhar os desafios diários e submeter-se, junto aos jogadores, ao rigoroso regime, simultaneamente mental e corporal, que define suas identidades no universo online. Foi exatamente isso que fiz durante quatro anos, a partir do meu humilde notebook, onde dei os primeiros passos no ofício. Ao me conectar com outros jogadores através de relações de amizade, pude observar a gênese social e o desenvolvimento das trajetórias desses jogadores. Este mergulho etnográfico me permitiu não apenas observar, mas também participar ativamente do processo, experimentando as mesmas demandas e recompensas que moldam a vida destas pessoas. Ao lado deles, vivenciei a rotina intensa de treinos e competições, e pude compreender de forma profunda como suas identidades são construídas e transformadas nesse ambiente virtual, além da monetização.

Através dessa imersão, foi possível documentar as dinâmicas sociais e as complexas interações que ocorrem no Magic Online, oferecendo uma visão detalhada das práticas e significados que emergem desse mundo digital. O cerne deste artigo reside em apresentar dados etnográficos relativamente precisos, derivados de uma observação intensiva e participativa, sobre um universo social frequentemente mal compreendido, porém amplamente difundido através de representações comuns e estereotipadas. A partir desta base documental, vamos elucidar alguns dos princípios que organizam esta atividade complexa, tal como é praticada, lançando luz, sobretudo, sobre a interseção entre aspectos laborais e culturais que permeiam sua rotina. Buscamos desvendar uma nova lógica, revelando como esta perspectiva renovada pode enriquecer nossa compreensão desta prática específica.

Esta pesquisa etnográfica parte do pressuposto de que a imersão profunda no contexto do Magic Online é essencial para uma compreensão holística da experiência do jogador. Através da observação participante e do envolvimento direto com os jogadores, foi possível capturar não apenas os aspectos superficiais do jogo, mas também as nuances mais sutis que informam suas práticas e significados. Ao examinar de perto a interação entre o jogo e o trabalho, revelamos uma dinâmica complexa que desafia as dicotomias convencionais entre lazer e produtividade. Ao destacar os princípios organizadores subjacentes ao Magic Online, esta pesquisa contribui para uma compreensão mais profunda das atividades e relações que compõem este universo digital. Além disso, ao oferecer uma nova lente através da qual examinar esta prática, esperamos abrir espaço para uma discussão mais ampla sobre o papel dos jogos online na sociedade contemporânea e as implicações mais amplas de sua integração ao cotidiano dos jogadores.

Antecipando um aspecto central da discussão que busco abordar, o que observei entre os jogadores "mais sérios" ou "mais competitivos" - embora muitos deles possam não ser considerados profissionais, na prática possuem as habilidades necessárias para tal - é a prevalência de uma ordem prática que remonta à ética weberiana. Os jogadores reproduzem essa ética através de uma gestão racional do corpo e do tempo, transmitindo-a de forma prática e mediada por uma reflexão teórica sobre o que foi aprendido ao longo do tempo e da experiência diária do jogo. Apesar do Magic Online ser um jogo individual, onde os confrontos são geralmente entre duas pessoas - ou "um versus um", como é comum em jogos eletrônicos ou não -, a aprendizagem é profundamente coletiva. O desenvolvimento das habilidades de um jogador não é apenas um processo individual,

mas é também moldado e influenciado pela comunidade e pela cultura na qual ele está inserido. Essa dinâmica coletiva é essencial para entender como os jogadores se tornam proficientes no jogo, uma vez que compartilham conhecimentos, estratégias e experiências, enriquecendo assim o aprendizado de todos os membros da comunidade.

O universo aparentemente fechado do Magic Online não pode ser plenamente compreendido sem considerar o contexto humano e ecológico no qual está enraizado e as possibilidades sociais que ele oferece. É nessa interseção entre as realidades desafiadoras dos jogos online e os cotidianos intensos dos jogadores que o regime do jogo se estabelece. Ao examinar o Magic Online dentro deste contexto mais amplo, torna-se evidente que suas dinâmicas não são isoladas, mas sim influenciadas e moldadas por uma série de fatores externos. Desde as interações sociais entre os jogadores até às demandas e pressões do mundo físico que permeiam suas experiências virtuais, cada aspecto do jogo é intrinsecamente conectado a uma rede complexa de relações sociais. É essa relação entre o universo do Magic Online e o contexto mais amplo que revela a verdadeira natureza do regime do jogo. Ao reconhecer a interdependência entre o mundo virtual e o mundo material, podemos compreender mais profundamente as forças e os sistemas que moldam a experiência dos jogadores e, por extensão, o próprio significado e impacto de jogos e de sociabilidade online na sociedade contemporânea.

Assim como nas realidades das situações de desemprego, onde a monetização da plataforma oferece uma alternativa em relação à estrutura de oportunidades de vida disponibilizadas - ou negadas - pelo sistema que perpetua a mobilidade social. Isso se reflete, por exemplo, nos diplomas que legitimam ou dificultam a entrada de certos indivíduos em determinados espaços, muitas vezes resultando em um mercado de trabalho com oportunidades desqualificadas ou escassas. Nesta dinâmica, o Magic Online emerge como um espaço onde os jogadores negociam não apenas estratégias e vitórias, mas também suas próprias identidades e possibilidades de realização. Ao oferecer uma alternativa ao desemprego e à falta de oportunidades, o jogo se torna mais do que apenas uma atividade de lazer; torna-se um meio de resistência e adaptação em face das limitações impostas pelo sistema social e econômico, desafios típicos do neoliberalismo contemporâneo. É através dessa lente que podemos compreender a seriedade e o comprometimento dos jogadores com o jogo, que muitas vezes transcende os limites do entretenimento para se tornar uma forma de sobrevivência e auto expressão em um mundo repleto de desigualdades e desafios.

Antes de adentrarmos mais profundamente na análise desses jogadores, é essencial esboçar brevemente um retrato do que consideramos como típico dentro dessa comunidade. Contrariando a suposição inicial, esta comunidade está longe de ser a mais próspera entre aqueles que fazem parte dos jogos online. Similarmente aos trabalhos da economia uberizada ou em outros serviços por aplicativos, muitos jogadores utilizam o Magic Online como uma forma de complementar sua renda, combinando os ganhos obtidos com outras ocupações mais tradicionais. Por outro lado, há aqueles que priorizam o jogo como sua atividade principal, retirando do Magic Online o sustento necessário para sobreviver no dia a dia.

Esta dualidade na relação dos jogadores com o Magic Online reflete não apenas a diversidade de experiências e realidades socioeconômicas presentes na comunidade, mas também a complexidade das estratégias de sobrevivência e adaptação adotadas em meio a um contexto de incertezas e desafios. Essa análise preliminar nos prepara para uma compreensão mais profunda das motivações, aspirações e dificuldades enfrentadas por esses jogadores em sua jornada dentro do universo do Magic Online.

Neste contexto, não é surpreendente que este cenário esteja intrinsecamente ligado às dinâmicas mais amplas da sociedade, incluindo a precariedade do trabalho contemporâneo, a falta de segurança social e a crescente desigualdade e escassez de oportunidades, que antes eram mitigadas pela presença de uma cobertura social mais robusta. É interessante observar como muitos dos jogadores brasileiros de Magic Online já estiveram envolvidos com a modalidade física do jogo, utilizando cartas reais e frequentando locais muitas vezes marginais, como lojas apertadas em subúrbios e periferias urbanas, às vezes até mesmo em cenários associados à prostituição, uso e venda de drogas. Embora muitos jogadores possam não estar cientes disso, Magic: The Gathering, antes de sua versão virtual, era parte de uma cultura profundamente underground.

As escassas lojas especializadas em jogos como este enfrentam grandes desafios para se manterem em funcionamento no Brasil. Há dificuldades enfrentadas por esses estabelecimentos para garantir sua sustentabilidade em meio a um mercado competitivo e às mudanças nas preferências e hábitos dos jogadores. Esse contexto revela as origens humildes e muitas vezes marginalizadas do Magic: the Gathering, bem como sua evolução de uma subcultura suburbana para um fenômeno globalmente reconhecido em sua plataforma digitalizada. A Caverna do Dragão, uma loja de longa data para jogadores de Magic em Recife, tem uma história marcante que se estende por vários anos,

culminando em sua recente reabertura em 2022. Localizada em Boa Viagem, um bairro de classe média da cidade, a loja sempre esteve imersa em um ambiente caracterizado por suas profundas desigualdades sociais.

Apesar de estar situada em uma área de classe média, a Caverna do Dragão compartilha suas proximidades com vários pontos de prostituição e áreas ocupadas por pessoas desabrigadas. Nestas áreas, camas improvisadas se erguem e pessoas compartilham bebidas e cigarros, enquanto o lixo se acumula nos arredores. Os comércios próximos à loja frequentemente mantêm-se trancados com fortes cadeados, refletindo o medo e o sentimento de falta de segurança, em uma área que enfrenta desafios sociais evidentes. Essa descrição revela não apenas a complexidade do ambiente físico em que a loja está inserida, mas também a interseção de diferentes realidades sociais que coexistem lado a lado. Para os frequentadores da Caverna do Dragão, esse contexto social variado pode influenciar suas experiências e percepções enquanto participam do universo do jogo.

Antigamente nos eventos presenciais era comum observar alguns jogadores bebendo e outros fumando nos intervalos entre as partidas. Quando eu era mais jovem, percebia uma tensão no ar devido aos frequentes relatos de furtos e assaltos em parte destas áreas. Essa atmosfera era permeada pelo medo não apenas de ser vítima de roubo, mas também de ser enganado por outros jogadores em relação às regras do jogo ou até de ter objetos subtraídos de suas coleções. Era intrigante frequentar um local onde a violência social era uma presença constante, contribuindo para um clima de apreensão, embora fosse paradoxal que o meu maior receio estivesse relacionado aos próprios membros da comunidade de jogadores. Isso me leva a questionar se essa dinâmica é específica desse ambiente, marcado pela presença de prostituição e uso de drogas, ou se seria encontrada em qualquer outro lugar.

Para muitos jogadores que iniciaram sua jornada com o Magic no formato físico, o convívio com diversas formas de interações marcadas pelo medo era uma experiência comum desde cedo. Nesse ambiente, todos, de alguma forma, já enfrentaram situações imprevisíveis e entrelaçadas pela atmosfera de apreensão. Em contraste, o espaço do Magic Online representa uma espécie de refúgio de ordem e estabilidade - embora relativo. Apesar das mensagens de ódio durante as partidas e da instabilidade ocasional da plataforma devido a manutenções, o ambiente virtual oferece uma sensação de estabilidade relativa. A plataforma atua como intermediária do jogo, impedindo que as regras sejam burladas da mesma forma que no jogo físico. Por outro lado, existem alguns "bugs" -

em um contexto de jogos online, um "bug" pode ser definido como uma falha ou anomalia no sistema do jogo que resulta em comportamentos inesperados ou inadequados - que podem surgir de diversas maneiras, desde erros de programação até problemas de comunicação entre o cliente e servidor. Quando os bugs ocorrem, podem afetar negativamente a experiência do jogador, causando frustração, interrupções no jogo ou até mesmo vantagens injustas para alguns jogadores. Embora os desenvolvedores de jogos geralmente se esforcem para corrigir esses problemas por meio de atualizações e correções de software, alguns bugs podem persistir por longos períodos de tempo, especialmente em jogos complexos ou em plataformas com uma base de usuários em constante expansão.

Para os jogadores, a descoberta e exploração de bugs pode se tornar uma parte integrante da experiência de jogo, com alguns buscando ativamente maneiras de se beneficiar dessas falhas para obter vantagens competitivas. No entanto, é importante destacar que o aproveitamento de bugs para obter vantagem injusta muitas vezes é considerado uma violação das regras do jogo e pode resultar em punições por parte dos desenvolvedores e administradores do jogo, que podem ser explorados por jogadores tentando obter vantagem injusta e muitas vezes ilegal. Aqueles que são identificados nesse comportamento são sujeitos a punições. Como resultado, pressões externas, como a desconfiança em relação ao comportamento do oponente, apesar de existirem, são menos prevalentes no ambiente online.

O Magic Online se insere em uma vasta rede global, conectando jogadores ao redor do mundo e estabelecendo laços transnacionais. Embora seja difícil quantificar o número exato de jogadores envolvidos, diversos grupos se formam, realizando uma variedade de atividades que incluem análises de desempenho, exercícios de prática e orientação para novatos. Estes serviços são financiados pelos próprios jogadores, que buscam aprender, participar e apoiar o trabalho desses grupos. Embora essa atividade não enriqueça financeiramente, muitos jogadores encontram valor nessa participação, seja pela sensação de contribuição ou pela ajuda no orçamento mensal. Em contraste com situações de desemprego ou marginalização econômica e social, essa atividade pode ser vista como uma forma de inclusão e empoderamento. Alguns jogadores compartilham que encontraram no Magic Online uma oportunidade de contribuir para o sustento da família, como expresso por um jogador: "Comecei a jogar Magic Online quando estava desempregado e essa foi a maneira que encontrei para ajudar minha mãe". Esses relatos destacam a importância e o significado

que essa atividade pode ter para os jogadores, transcendendo os aspectos puramente recreativos e revelando seu potencial para gerar impacto e transformação nas vidas daqueles que participam dela.

É interessante observar como os estereótipos em torno dos jogos online - como a crença de que a maioria dos participantes dos jogos online é financeiramente abastada - vão sendo desafiados à medida que adentramos mais profundamente na comunidade. Muitos desses jogadores percebem o jogo como uma metáfora da sobrevivência: a vitória em um torneio pode garantir seu sustento pelos próximos dias ou semanas. Por meio de uma aprendizagem contínua e proativa, esses indivíduos cultivam talentos e habilidades que se tornam fontes de autoestima e reconhecimento dentro da comunidade. Essas habilidades, apesar de oferecerem gratificação imediata, não necessariamente abrem portas para oportunidades futuras, fazendo com que o caminho adiante permaneça incerto. Nesse contexto, como já podemos esperar, o jogo online não é apenas uma forma de entretenimento, mas também um espaço onde os jogadores encontram significado, uma certa realização pessoal e a possibilidade de construir recompensas imediatas, desafiando assim as percepções convencionais sobre sua identidade e motivações.

Nos lares desses jogadores, os espaços dedicados ao jogo ocupam uma parte significativa, muitas vezes encontrando moradia em seus quartos ou salas de estar. Alguns modificam esses espaços para transformá-los em pequenos estúdios improvisados, onde podem transmitir suas partidas para uma audiência online, convertendo o ambiente privado em entretenimento público (TAYLOR, 2018). Em uma conversa com um jogador, senti um certo constrangimento ao perguntar em qual cômodo de sua casa ele realizava suas transmissões, talvez devido à natureza íntima do assunto. O cômodo em questão se assemelhava muito ao quarto da filha do jogador, o que sugeria uma sobreposição entre os espaços domésticos e as atividades de jogos online.

De fato, é comum ver crianças fazendo aparições nas transmissões, enquanto seus pais tentam equilibrar o jogo com as demandas familiares, evidenciando a coabitação dos jogos online com a vida doméstica. Essa dinâmica parece ser mais prevalente em transmissões “amadoras”, onde as fronteiras entre o privado e o público se tornam fluidas. Por outro lado, nas transmissões consideradas “profissionais”, há uma clara distinção material e espacial, com os jogadores utilizando espaços dedicados exclusivamente para esse fim, que não se assemelham a ambientes infantis, mas sim a estúdios e escritórios. Essas observações destacam a interseção complexa entre o mundo dos jogos online e o espaço doméstico, revelando as múltiplas camadas de significado e prática que

caracterizam a vida dos jogadores. Quando mencionamos que transmissões “amadoras” frequentemente mostram essa mistura entre o espaço doméstico e o público, o conceito de "amadorismo" não deve ser atrelado necessariamente à presença de crianças ou à responsabilidade parental. Isso pode ser visto em termos da informalidade da configuração técnica ou do ambiente não dedicado exclusivamente ao jogo. Enfatizo que a questão é sobre a configuração do espaço e não sobre gênero ou a presença de crianças em si.

Ao observar várias transmissões de jogos na Twitch ao longo dos anos de minha pesquisa, deparei-me com quartos cujas paredes exibiam sinais de desgaste, com tintas descascadas e tons amarelados, sugerindo o passar do tempo. A qualidade pixelada da imagem transmitida também indicava que o equipamento utilizado para as transmissões talvez não fosse dos mais sofisticados. No entanto, ao contrapormos essa imagem ao talento do jogador em questão, a sensação de precariedade do cenário de fundo não se refletia em sua habilidade. Pelo contrário, o contraste entre a qualidade material do ambiente e a destreza demonstrada pelo jogador era evidente. Apesar das limitações físicas do espaço, sua habilidade era inquestionável, sendo reconhecido como um dos melhores - senão o melhor - jogador do mundo em seu arquétipo escolhido. Essa discrepância entre a qualidade do ambiente e a excelência do desempenho do jogador ilustra de forma vívida a complexidade das experiências dos jogadores de elite, que muitas vezes conseguem superar as adversidades do contexto em que estão inseridos para alcançar o sucesso em seu campo de atuação.

Esse jogador brasileiro em questão possui uma base de seguidores no Twitter que não é inferior a dois mil seguidores, dedicando-se exclusivamente ao universo do Magic Online. Seus tweets abrangem desde dicas úteis até serviços de consultoria para aqueles interessados em seu estilo de jogo específico. Embora o número de seguidores possa parecer modesto quando comparado às estrelas dos esportes convencionais, posso atestar que alcançar esse patamar como jogador brasileiro não é uma tarefa fácil. Essa presença nas redes sociais não apenas destaca a popularidade do jogador dentro da comunidade do Magic Online, mas também revela o alcance global e a influência que ele exerce, mesmo em um contexto em que os jogadores brasileiros enfrentam desafios únicos em termos de visibilidade e reconhecimento internacional.

Mais do que o número de seguidores, são as representações simbólicas que conferem poder, significado e prestígio aos jogadores. É evidente que essa dinâmica se manifesta no prestígio atribuído aos campeões, que ocupam um lugar de destaque na hierarquia social do jogo e são

reconhecidos internacionalmente por jogadores de diversas nacionalidades. Essas percepções revelam uma associação que transcende o local, conectando os jogadores que se encontram regularmente nas lojas físicas de suas cidades aos campeões, que não apenas demonstram habilidades excepcionais, mas também acumulam recompensas financeiras significativas por meio de premiações. Essa dinâmica de prestígio e reconhecimento reflete não apenas a excelência técnica dos jogadores, mas também a maneira como suas conquistas são valorizadas e celebradas dentro e fora das comunidades virtuais do Magic Online.

Dessa forma, podemos observar claramente a existência de uma hierarquia social dentro do jogo: há uma progressão que vai desde o jogador anônimo nos circuitos locais ou regionais mais modestos até um tipo de "estrelato" - ou pelo menos algum nível de reconhecimento, mesmo que não venha acompanhado de luxo - em uma escala internacional. Esse status é conquistado, medido e aprimorado por meio das métricas fornecidas pela própria plataforma do jogo, o que pode render popularidade ao nome dos jogadores e até mesmo intimidar alguns adversários. É como se os jogadores de Magic Online seguissem a mesma lógica que Wacquant (2004) descreve em relação aos boxeadores, que todos compartilham de uma essência comum, mas é a dedicação e a determinação individuais que decidem quem dos menos conhecidos se tornará um grande nome. Essa estrutura reforça a crença de que há uma hierarquia simbólica capaz de elevar os jogadores da base até o topo da cadeia alimentar do Magic Online e em outros esportes mais tradicionais.

Não é surpresa que o tema predominante nas conversas online seja o próprio jogo, discutido intensamente entre os jogadores. Termos como "o circuito do Pro Tour," "o caminho para o MOCS," "jogar o Showdown," e "vencer o RPTQ" são frequentemente mencionados, especialmente quando esses eventos envolvem a participação de um conhecido ou de jogadores mais populares. As discussões giram em torno das habilidades e performances desses competidores. Esses campeonatos, que variam de caráter regional à internacional, são regularmente transmitidos pela Twitch, pelo canal oficial da empresa que produz o jogo, ou por lojas e patrocinadores específicos, e às vezes até por jogadores independentes. Essas transmissões fornecem material essencial para as discussões, sociabilidade e engajamento dentro da comunidade, tornando-se temas extremamente comentados. O restante das interações, como já mencionei, gira em torno de treinamento, criação e divulgação de novas estratégias, ou aprimoramento de ideias mais antigas. Os jogadores trocam conselhos e dicas, enquanto se atualizam sobre novos eventos onde poderão colocar essas

habilidades em prática. Esses debates e trocas de experiência revelam que alguns jogadores possuem um conhecimento enciclopédico sobre os baralhos que escolheram jogar. Eles sabem como "navegar" as partidas, sequenciar suas jogadas, tomar decisões em diferentes cenários, calcular as probabilidades dos inúmeros cenários hipotéticos que surgem, e identificar qual baralho ou carta está bem posicionado no momento. Essas interações demonstram um nível profundo de expertise e uma dedicação intensa à prática e ao estudo do jogo, destacando a complexidade e a sofisticação da cultura do Magic Online

Apesar de toda a qualidade, investimento de tempo, energia e dinheiro, alguns jogadores não alcançam a mesma popularidade. Muitos dos jogadores mais frequentemente comentados pertencem a um circuito mais midiático, predominantemente nos EUA e na Europa. É nesses momentos que a conversa desliza do jogo e recai em debates sobre a má distribuição de vagas para torneios globais, como o circuito profissional e o próprio campeonato mundial, e como isso afeta jogadores fora dos circuitos norte-americano ou europeu. Sob esta perspectiva, muitos profissionais acabam comentando questões sobre as desigualdades inerentes ao sistema competitivo adotado. Essas opiniões funcionam como um palco no qual cada um pode concordar ou discordar, exercendo algum tipo de capital cultural ou social quando esses debates são tramados, especialmente no contexto da percepção de um sistema profissional de jogo desigual.

As interações no Magic Online são altamente ritualizadas, refletindo uma hierarquia distinta entre os interlocutores e suas interações diretas. A posição que cada jogador ocupa no espaço social delinea uma estrutura particular e complexa, que se assemelha ao mercado simbólico das relações sociais encontradas em outros espaços, sejam eles online ou offline. Essas interações ritualizadas não apenas definem as dinâmicas internas da comunidade, mas também ecoam os padrões de status e prestígio observáveis em contextos sociais mais amplos.

É perceptível como novos integrantes se inserem nessas comunidades com o objetivo de aprender e socializar, mas enfrentam uma espécie de teste implícito: devem provar seu valor antes de poder criticar ou opinar livremente. Há uma regra tácita de que, antes de questionar a opinião de alguém, é necessário demonstrar contribuições significativas, evitando assim um clima de "quem é você para me criticar?". Essa dinâmica reflete a função simbólica de cada membro na comunidade. Existem lugares de liderança e autoridade que exercem influência e poder, gerenciando as relações sociais de maneira estruturada e hierárquica.

A importância dessas regras e interações é significativa, pois elas são completamente virtuais tanto em sua execução quanto em seu estabelecimento. Essas normas não estão escritas em nenhum lugar, mas são comunicadas aos aprendizes e novatos como parte do ethos de jogador. É através dessas interações, entre uma mensagem e outra sobre um jogo ou jogada específica, que são transmitidos valores, ensinamentos e categorias de entendimento sobre o universo do jogo. Essas formas de transmissão de conhecimento estão intrinsecamente ligadas a categorias esportivas tradicionais. Há uma mistura de desconfiança individual e solidariedade em grupo, semelhante à dinâmica de muitas equipes esportivas. Os jogadores aprendem a navegar essa dualidade, compreendendo que, embora cada partida seja um teste de habilidade pessoal, o apoio e a troca de informações dentro da comunidade são essenciais para o desenvolvimento e o sucesso contínuo. Dessa forma, a comunidade do Magic Online perpetua um sistema de valores e práticas que, embora virtuais, têm um impacto profundo e tangível na experiência e na evolução dos jogadores.

### **A formação de um Ethos**

Contrariando o senso comum e o imaginário popular, muitos jogadores de Magic Online vêm de meios populares, das classes mais baixas. Esse ambiente revela uma grande diversidade geográfica, com jogadores de várias regiões do Brasil, de diferentes raças, mas predominantemente do gênero masculino. A “ascensão” – ou reconhecimento no campo dos jogos, dependendo do ponto de vista – é perceptível tanto economicamente quanto socialmente. Participações em grandes torneios funcionam como uma tradução da ideia de mérito, refletindo aqueles que conseguem alcançar o topo das competições.

Nesse contexto, podemos observar o talento de jogadores brasileiros em campeonatos diários, frequentemente dominados por jogadores daqui e de outras origens latinas. Isso indica como alguns levam a atividade a sério, conseguindo ganhos relativamente altos para os padrões das classes baixas, embora ainda insuficientes para as classes mais altas. Essa dinâmica lembra a situação dos trabalhadores em empregos uberizados, que trabalham em horários variados seguindo seus próprios calendários, demonstrando uma diversidade intrínseca mesmo entre os membros das camadas mais baixas da sociedade. A estrutura do Magic Online, portanto, reflete um microcosmo da realidade social brasileira, onde a habilidade no jogo oferece uma forma de mobilidade econômica e social limitada, mas significativa.

Em uma tentativa de corroborar - ou ao menos sugerir - essa hipótese, conduzi entrevistas com vários jogadores, e a maioria deles transmitiu a impressão de não possuir qualificações educacionais elevadas o suficiente para ingressar em empregos mais qualificados. Mesmo entre aqueles que possuíam tais credenciais, ouvi relatos de dificuldades em encontrar oportunidades de trabalho compatíveis com suas credenciais educativas. Evitei perguntas diretas sobre renda mensal, pois acreditei que as nuances culturais e sociais seriam mais reveladoras do que o valor literal de seus ganhos. Por outro lado, é importante ressaltar que, apesar de desafiar a noção comum (de que dedicar tempo aos jogos online é algo reservado aos mais abastados), os jogadores de Magic Online no Brasil não representam necessariamente as camadas mais marginalizadas da sociedade. Em vez disso, são muitas vezes parte da classe trabalhadora, o que Jessé Souza (2010) denomina de "batalhadores", indivíduos que subsistem por meio de árduo trabalho, à margem de uma integração socioeconômica plena.

Observo, então que, para alguém optar por buscar lucro no jogo, é necessário que essa pessoa não faça parte das camadas mais desfavorecidas da sociedade, pois, obviamente, é preciso dispor de recursos que os mais marginalizados não têm, como habitação, computadores, acesso à internet e a competência cultural para acessar bens e serviços online, como comprar, vender e alugar artefatos digitais, além de ter conhecimentos básicos de inglês. Em minha experiência pessoal, a maior barreira não foi a monetária, apesar de representar um custo significativo. Para mim, a barreira cultural do mundo online foi ainda mais desafiadora: senti muita dificuldade em aprender a negociar com bots online, onde adquirir as cartas, como registrar um cartão de crédito, bem como dominar a própria interface digital e conhecer os atalhos para jogar online. É nesse sentido que percebo como as práticas virtuais do MOL podem excluir pessoas que não têm os recursos financeiros necessários, mas também um tipo de capital cultural que não pode ser adquirido por indivíduos marcados por instabilidades socioeconômicas ou diversas desigualdades sociais. É preciso uma certa estabilidade emocional e social para tornar a atividade viável e desenvolver as características essenciais para construir um ethos de jogador, com sucesso e aprendizado contínuo.

A análise preliminar dos perfis dos 20 jogadores entrevistados, com idades entre 18 e 40 anos e engajados em algum nível de atividade no Magic Online, confirma - ou, mais uma vez, sugere, dada a natureza da amostra limitada - que essas pessoas pertencem a um estrato social relativamente estável. Todos eles receberam auxílio social durante a pandemia da COVID-19; por exemplo, 14

deles estiveram desempregados ou enfrentaram o desemprego durante seu envolvimento com o jogo, e 100% dos entrevistados consideraram jogar para tentar ganhar algum dinheiro. O restante mantém uma renda convencional por meio de empregos tradicionais. Todos completaram o ensino médio, embora apenas metade possua diploma universitário.

Esses dados provavelmente serão relevantes para futuras pesquisas que visem fortalecer comparações com estudos semelhantes. Podemos inferir que o perfil socioeconômico e educacional desses jogadores que encaram o Magic Online como uma ocupação remunerada é substancialmente mais elevado do que o perfil médio das classes mais baixas. Com base em nossas observações de campo e nos relatos dos jogadores, parece que a maioria que frequentam o jogo e as comunidades online provém de pessoas com melhores condições sociais ou menos precárias. Portanto, essas pessoas estão longe de serem encontradas em situações de desespero, mas sim de enfrentarem desafios. Tudo indica que esses jogadores se distinguem por uma integração social relativa e um certo capital cultural, mas ainda enfrentam incertezas significativas em suas vidas.

Os jogadores dedicaram grandes esforços para solidificar um status profissional, imbuindo a atividade de um valor e reconhecimento que a elevam a um nível de proficiência, prontamente difundido dentro do ambiente online. Essa dedicação oferece a perspectiva de ganhos financeiros significativos em um período relativamente curto, mas intenso de preparação. A grande maioria dos jogadores entrevistados está envolvida em uma variedade de profissões, incluindo nutricionistas, motoristas de ubers, técnicos em informática, professores, entre tantas outras. Embora essas ocupações não sejam consideradas as mais precárias, como muitas das encontradas em grupos marginalizados em empregos altamente precários – como aqueles experienciados por imigrantes, por exemplo -, elas servem como uma fonte adicional de renda, complementando os ganhos mensais e auxiliando na sobrevivência financeira. Não encontrei nenhum jogador que estivesse vivendo em situação de extrema precariedade ou dependendo permanentemente de assistência social. Apesar dos desafios enfrentados, pareciam estar lidando adequadamente com suas respectivas circunstâncias.

Além disso, como mencionado anteriormente, muitos jogadores são casados e alguns têm filhos, o que significa que precisam conciliar sua atividade de jogar com outras responsabilidades familiares. A dinâmica familiar no contexto do Magic Online pode ser ambígua: como em outros esportes, a família pode fortalecer os laços esportivos e competitivos dos jogadores, proporcionando responsabilidade e motivação para a prática. No entanto, por outro lado, uma conexão familiar

muito forte pode representar um obstáculo, já que a família pode competir com o tempo e o foco necessários para treinar e praticar, atuando como uma espécie de concorrente direto.

O contingente de jogadores no Magic Online (MOL) é altamente volátil, com flutuações grandes de público, às vezes ultrapassando 10 mil jogadores online simultaneamente. Por meio de relatos próximos, observei que muitos ingressam na plataforma, mas uma parcela considerável também a abandona ao perceber o alto nível de competição e a dedicação exigida, que pode ser demasiadamente intensa em relação aos benefícios percebidos. Assim, enquanto me situava nesse ambiente, testemunhei a entrada, permanência e partida de muitos jogadores, deixando a possibilidade de um retorno posterior em aberto.

Os jogadores mais assíduos, conhecidos como grinders, são os mais engajados na comunidade, liderando grupos, compartilhando conhecimento e serviços, o que lhes confere um status relativo e reconhecido. Eles mantêm uma rotina intensa, jogando diariamente, todas as semanas, sem exceção. Esse comprometimento reflete em suas preparações intensivas para as competições. Por outro lado, há aqueles que jogam ocasionalmente para ganhar algum dinheiro extra, sem se imergir completamente no jogo: "quero juntar dinheiro para comprar uma moto, então jogo de vez em quando para ganhar algum trocado", explicou um deles. Alguns jogam para manter o contato social e permanecerem atualizados na cultura compartilhada, mantendo-se em contato com amigos ou, como alguns expressaram, "não enferrujar", aprimorando sua compreensão do jogo.

A comunidade de jogadores de videogame se divide internamente, estabelecendo uma distinção clara entre aqueles que se dedicam seriamente à prática, conhecidos como grinders, e os jogadores mais casuais, que equilibram de forma ainda mais evidente o jogo com outras responsabilidades cotidianas e são submetidos às exigências da vida familiar e profissional. Entre os entrevistados, o mais jovem tem 18 anos e o mais velho 40. Todos são homens, e os canais de comunicação refletem uma energia predominantemente masculina. No entanto, isso não significa que mulheres não joguem; pelo contrário, há grandes comunidades exclusivamente femininas. Porém, não foi possível determinar se alguma mulher está entre os jogadores mais sérios nas comunidades analisadas.

Assim, quando uso o termo "os jogadores", não estou generalizando de maneira normativa e sexista, mas refletindo a predominância masculina nas minhas interações. Durante minha observação

e interação com a comunidade, quase todas as minhas interações pareciam ser com homens. No entanto, essa percepção é incerta, pois a identidade de gênero é fluida no ambiente virtual. Atrás de um avatar, a identidade de gênero pode ser irrelevante, seja homem, mulher ou nenhum dos dois. A elasticidade do gênero no espaço virtual é significativamente maior. É muito provável que eu tenha interagido com algumas mulheres, mas essa suposição nunca poderá ser confirmada com precisão.

Entre os jogadores, a principal divisão é entre os grinders - ou jogadores sérios - e os jogadores comuns. Esses dois grupos coexistem no mesmo universo, mas suas experiências são muito diferentes. Um jogador comum pode passar anos jogando ao lado dos grinders sem compartilhar o ethos que define esses jogadores mais dedicados, como ganhos monetários ou reconhecimento subjetivo, como status e prestígio. Mesmo assim, muitos campeonatos diários e competições mais competitivas não fazem essa distinção, permitindo que amadores e grinders se enfrentem regularmente. Para os jogadores mais sérios, o objetivo é acumular play points, qualifier points, dinheiro e treinos de experiência. Para os jogadores comuns, o objetivo máximo é obter um resultado razoável enquanto tentam se divertir, uma vez que possuem menos habilidades. Como observou um amigo: "no Magic Online, se você for um desavisado, você vai ser 'atropelado' quando enfrentar os grinders. Parece que lá é outro jogo. É outro nível". A grande maioria dos jogadores não se torna grinder, mas existe uma clara transição para aqueles que adotam um ethos mais forte, aumentando suas chances de "subir" na categoria.

À medida que os aprendizes melhoram e evoluem, começam a compartilhar desse novo ethos que se forma. Alguns passam a jogar mais horas por dia, outros realizam treinos para não apenas melhorar, mas também testar novas estratégias e cartas. Há aqueles que se engajam na comunidade, compartilhando pensamentos e resultados, enquanto outros buscam com regularidade o cenário competitivo, tornando-se parte mais séria do jogo ou, de fato, um grinder. A diferenciação também é visível nos investimentos feitos pelos jogadores: alguns compram imediatamente as cartas de que precisam, enquanto outros optam por planos de aluguel de cartas. Geralmente, os jogadores mais sérios possuem suas próprias cartas, adotando um baralho e dedicando-se a ele por longos períodos. Por outro lado, os grinders frequentemente utilizam o aluguel de cartas, pois a troca rápida de baralhos é crucial em um cenário competitivo virtual, onde tudo muda constantemente. No entanto, essa observação não é uma regra rígida. O inverso também pode ser verdadeiro, embora eu tenha observado menos casos dessa natureza.

O aluguel de cartas representa um custo relativamente alto para aqueles que optam por essa modalidade. Diversos serviços oferecem aluguel de cartas, todos situados no Norte Global, como América do Norte e Europa. Os planos de aluguel variam: quanto menor o número de cartas disponíveis, mais barato é o serviço; quanto maior a quantidade de cartas disponíveis, mais caro é o serviço. O aluguel opera com base na "capacidade de empréstimo". Por exemplo, o plano mais básico custa 40 dólares americanos por mês, permitindo alugar cartas com um valor total máximo de 400 dólares. O segundo plano custa 65 dólares americanos, com uma capacidade de empréstimo de até 850 dólares em cartas. O plano mais caro, a 110 dólares por mês, permite alugar cartas até um total de 1250 dólares. Existem muitos outros planos, mas esses valores fornecem uma boa base para entender como o serviço funciona.

A compra de cartas é uma prática comum entre os jogadores, mas muitos preferem o aluguel devido à percepção de instabilidade no mercado. O aluguel oferece a liberdade de usar as cartas disponíveis nos serviços contratados. Às vezes, não posso deixar de fazer uma comparação, possivelmente inadequada dado que são atividades bastante distintas, com os trabalhadores do iFood que dependem de bicicletas alugadas para realizar suas entregas. Apesar de serem funções bem diferentes, acredito ainda que isso seja um reflexo da nossa crescente dependência com a tecnologia e com suas economias digitais para participar ou competir em campos sociais distintos.

Nesse contexto, a cultura dos jogos online incorpora valores que, juntos, formam um ethos que atribui profundo significado à atividade de jogar. Esta prática não é apenas um entretenimento isolado, mas uma construção social que permite aos jogadores aplicar e expandir seus conhecimentos, muitas vezes incorporando elementos do mundo real. A interação entre o jogo e a comunidade cria uma relação contínua, complexificada pelo intenso regime de dedicação e busca por aprendizado, caracterizado pela rigorosa adesão a qualidades específicas. A moral, ética e comportamento dos jogadores sugerem que este é um exemplo de instituição social total, que regulamenta quase todas as experiências dos jogadores: desde o uso de seu tempo literal até os ganhos financeiros, as recompensas emocionais, suas ambições e desejos.

Assim, ao meu ver, o Magic Online – e, quem sabe, outros jogos online - define-se como uma relação significativa com o restante da sociedade. Além de oferecer um regime de grande esforço e dedicação, fundamentado em ideais de mérito e perseverança da cultura mais ampla, ele também reflete aspectos variados que transcendem o empreendedorismo digital. Estes jogos

abrangem camadas culturais, sociais, competitivas e de lazer, cada uma contribuindo de maneira única para a experiência dos jogadores. Essa complexidade se estende além das simples dinâmicas econômicas, ilustrando sua influência multifacetada na vida dos seus participantes, tanto no universo digital, quanto em “nosso” mundo material.

## **Considerações Finais**

No ambiente online, encontramos um espaço onde a maioria dos jogadores que acompanhamos são homens, predominantemente de classes sociais mais baixas – porém não entre os mais precários - e de diversas regiões do Brasil, que constroem suas identidades e buscam algum reconhecimento social e econômico por meio das competições online, embora essa realização nem sempre se concretize de forma plena. O jogo ultrapassa o mero entretenimento, funcionando como uma estratégia de resistência e adaptação às restrições sociais e econômicas. Muitos jogadores utilizam os jogos online como uma fonte complementar de renda, de forma semelhante à economia informal e aos trabalhos em aplicativos, com alguns chegando a depender deles como principal meio de sustento. A progressão no jogo, evidenciada pelo desempenho em grandes torneios, se torna uma via para reconhecimento e conquistas econômicas e sociais. Jogadores brasileiros destacam-se em competições diárias, obtendo ganhos significativos em relação aos padrões das classes mais baixas. O envolvimento dos jogadores vai além do lazer, transformando-se em uma forma de sobrevivência e expressão de uma ética de trabalho contemporânea.

O conceito de trabalho não-clássico (DE LA GARZA TOLEDO, 2017) tornou-se parte fundamental para compreender o universo dos jogos como uma atividade que transcende os paradigmas tradicionais do trabalho. Quando exploramos o engajamento com videogames, estamos lidando com uma forma de trabalho não convencional, permeada por relações laborais complexas e influências significativas de diversos atores, sejam eles laborais ou não. Esta realidade assume relevância numa cultura laboral digital, configurando um cenário antropológico onde indivíduos constroem, apoiam-se e reinventam-se por meio da interação com outros. Ao focar nas dimensões simbólicas do trabalho, este estudo contempla elementos culturais, econômicos e simbólicos, destacando a busca por reconhecimento e mérito em competições. Justificamos a relevância da temática abordada ao ampliarmos a compreensão do trabalho, englobando práticas que são expressões de identidade, justificando o uso do conceito de trabalho não-clássico nesta produção.

## **Bibliografia**

BOELSTORFF, T., NARDI, B., PEARCE, C. & TAYLOR, T.L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds*. Princeton University Press.

DE LA GARZA TOLEDO, Enrique. ¿Qué es el trabajo no clásico? *Revista Latinoamericana de Estudios del Trabajo*, 2017.

NARDI, Bonnie. *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press, 2010.

SOUZA, Jessé. *Os Batalhadores Brasileiros*, UFMG, 2010.

T.L TAYLOR. *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press. 2018.

WACQUANT, L. 2004. *Body & Soul: Notebooks of an Apprentice Boxer*. Oxford: Oxford University Press.

**DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIDADE DE DADOS DA PESQUISA:** Todo o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

**FINANCIAMENTO:** O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ).

**CONTRIBUIÇÃO DO AUTOR:** O autor é responsável por todo o conteúdo desenvolvido durante a pesquisa e pela escrita integral do artigo.

**DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE:** O autor declara que não há conflito de interesses a mencionar.

**MINIBIOGRAFIA DO AUTOR DO PAPER:** Rodrigo Eiras é doutorando em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), mestre em Sociologia também pela mesma universidade e atua como professor de Sociologia do Colégio de Aplicação (CAp) da UFPE.

## Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.