

Vitórias e derrotas do esporte eletrônico no documentário *Free to Play*

Victories and defeats of electronic sports at Free to Play documentary

Paulo Henrique SERRANO¹

Resumo

Toda a euforia promovida pelo primeiro torneio mundial de jogadores profissionais de Dota 2 e as dificuldades e angústias de ser um jogador profissional é apresentada em sequências alternadas no documentário *Free to Play* (2014). Este trabalho procura analisar como a sequência de narrativas alternadas constrói o sentido de instabilidade e insegurança da carreira de jogador profissional.

Palavras-chave: Dota 2. Narrativa audiovisual. Documentário.

Abstract

All the euphoria promoted by the first world tournament of professional players of Dota 2 and the difficulties and anxieties of being a professional player is presented in alternating sequences in the documentary *Free to Play* (2014). This paper analyzes how the sequence of alternating narratives builds the meaning of instability and insecurity of the professional gamer career.

Keywords: Dota 2. Audio-visual narrative. Documentary.

Introdução

Ciberesportes, esportes eletrônicos ou *e-sports* são termos gerais que descrevem competições em jogos de videogame, a prática competitiva dos jogos eletrônicos não é recente, remonta a sua origem na década de 1980 quando os jogos eram jogados em fliperamas, em locais pouco iluminados, geralmente no fundo de bares ou garagens e frequentados por grupos escusos. Nos anos 1990 os jogos em consoles começam a se popularizar e as competições começam a ser conduzidas em auditórios e arenas, mas é na década de 2000 com a popularização dos jogos de computador e a evolução das

¹ Doutorando em Administração – Marketing, pela UFPB. Professor do Departamento de Comunicação em Mídias Digitais. E-mail: paulohsms@gmail.com

tecnologias de transmissão de dados na Internet que os *e-sports* tornam-se mundiais. O crescimento é enorme em relação ao número de telespectadores e ao valor das premiações em décadas passadas.

O documentário “Free to Play” lançado em 19 de março de 2014 conta a história de três jogadores profissionais de diferentes partes do mundo e seus desafios em busca de uma premiação milionária oferecida no primeiro torneio internacional de Dota 2 realizado na Alemanha. O filme tem 75 minutos de duração e foi produzido pela Valve, empresa que distribui e produz jogos eletrônicos, responsável também pela distribuição do filme através da sua plataforma de distribuição de jogos online Steam.

Em meio à todo o fascínio promovido pelo primeiro torneio mundial os jogadores profissionais nos apresentam uma história de superação diante de dificuldades provocadas pelas frustrações da carreira que decidem seguir, por conflitos com a realidade que vivem e por divergências com os desejos de seus familiares e amigos para os seus futuros profissionais.

A montagem dessa narrativa é o grande destaque do filme, alternando momentos de sucesso e fracassos, sorte e revés e contando a história do campeonato em uma sequência cronológica que cria bastante expectativa para a descoberta de quem ganhou o grande prêmio de 1 milhão de dólares.

Um documentário em dois volumes

O documentário Free to Play (2014) é montado com imagens referentes aos jogos que foram transmitidos ao vivo nas redes online e pela própria interface do jogo no primeiro campeonato internacional de Dota 2, áudio dos narradores do campeonato, entrevistas com os jogadores e seus familiares e depoimentos de entusiastas e participantes da cena cultural também são parte do conjunto de opiniões, explicações e perspectivas trazidas por Free to Play (2014).

A construção da narrativa parte de uma lógica argumentativa acerca da profissão de jogador de Dota 2 e das diferentes compreensões da profissão que é retratada.

No cinema de ficção, as filmagens são norteadas por uma lógica de continuidade para que, na montagem, a ação pareça ter ocorrido sem interrupções. Em outras palavras, no cinema ficcional é adotada a montagem em continuidade, visando camuflar os cortes entre as

tomadas. Já o documentário se prende muito mais às relações entre fatos históricos do que à continuidade da ação filmada, e é na montagem que são feitas as pontes que ligam estes fatos entre si, evidenciando estas relações. (ROCHA, 2012, p.15)

O documentário baseia sua narrativa em uma sequência cronológica de acontecimentos que acompanham os desdobramentos do campeonato internacional. Esse foco cronológico é bem trabalhado no sentido de criar a expectativa para se descobrir quem ganha o campeonato ou se os personagens acompanhados atingem o sucesso que esperam. A montagem intercalada depoimentos e entrevistas conduzidas em períodos anteriores e posteriores com as cenas dos desdobramentos do campeonato internacional.

A intercalação das cenas marca os altos e baixos característicos de qualquer carreira esportiva e são reforçados pela trilha sonora trabalhada por Mark Adler, que também atuou como editor de som em *O Poderoso Chefão III* (Francis Ford Coppola, 1990). Nota-se a música transmitindo o tom de sofrimento e pesar nas cenas em que os problemas familiares são apresentados e o contentamento e euforia nas músicas escolhidas para compor a trilha das cenas que se passam durante o campeonato internacional, acompanhadas pelo entusiasmo do narrador Toby Dawson, ou quando é apresentada a perspectiva asiática, onde o público de *e-sports* é enorme e o jogador profissional tem uma carreira.

Após apresentar essa perspectiva inspiradora com uma ótima perspectiva para a profissão, o corte leva para o depoimento de Karen Loomis, mãe do jogador Fear que depõe sobre a sua preocupação em ver o filho seguir um caminho pouco tradicional no ocidente, onde não se tem sequer referências de outras pessoas que seguiram esse caminho.

E assim segue a montagem. Em um outro momento fãs asiáticos se aproximam de um jogador da chinesa equipe EHOME, muito famosa e uma das favoritas do torneio, pedindo autógrafos aos jogadores que aparecem em competições televisionadas. “Quando todos olham para EHOME, é como se um rei estivesse entrando.”

O corte dessa cena leva para o jogador Hyhy falando que o campeonato acontecerá na mesma época de suas provas e do sacrifício que precisará fazer para participar já que a escola não considerou o campeonato um motivo justificável para a

ausência do jogador, fato que provocou tensões familiares.

A função de diretor não é expressa nos créditos, mas é clara a condução de uma entrevista no registro do depoimento dos participantes e nas cenas que ilustram os depoimentos. Em um momento em que Hyhy se apresenta surpreso por não esperar que o cigarro lhe fosse fazer bem, o documentarista entra em cena afirmando a coincidência do período em que Hyhy começou a fumar com o fim de seu relacionamento com a sua namorada. E essa correspondência destacada pelo cineasta ajuda a compor a imagem do quanto a influência das paixões atuam sobre Hyhy.

As “pessoas” são tratadas como atores sociais: continuam a levar a vida mais ou menos como antes sem a presença da câmera. Continuam a ser atores culturais e não artistas teatrais. Seu valor para o cineasta consiste não no que promete uma relação contratual, mas no que a própria vida dessas pessoas incorpora. Seu valor reside não nas formas pelas quais disfarçam ou transformam comportamento e personalidade habituais, mas nas formas pelas quais comportamento e personalidade habituais servem às necessidades do cineasta. (NICHOLS, 2005, p.31)

O editor chefe Scott Balcerek, conhecido por seus trabalhos de produção e edição em documentários esportivos como *Born to Lead: The Sal Aunese Story* (George Antonopoulos, Lara Anne Slife, 2014) e *Mais do Que um Jogo* (Kristopher Belman, 2008), em sua montagem intercalada consegue transmitir um pouco da tensão e expectativa depositada sobre os personagens retratados, a frustração desencadeada pelos fracassos no decorrer da competição e a alegria dos momentos de sucesso. Essa composição deixa claro aquilo que verdadeiramente está em jogo. Para aquelas pessoas não é apenas a vitória do campeonato, o dinheiro ou o troféu, mas a corroboração da decisão de se tornar um jogador profissional.

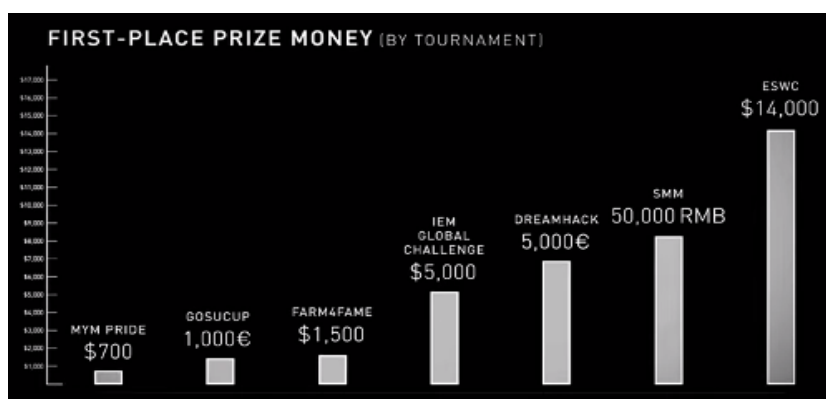
Em determinados momentos algumas jogadas do campeonato são misturadas à efeitos visuais em 3D muito bem elaborados por Jeff Unay que trabalhou em *Avatar* (James Cameron, 2009), *King Kong* (Peter Jackson, 2005) e *Hellboy* (Guilherme del Toro 2004).

São momentos críticos da narrativa, ou jogadas decisivas que ao serem retratadas com esses efeitos facilitam a compreensão da ação pelo público que não conhece Dota 2. Quando o herói controlado por Dendi elimina o herói de Hyhy a visão

natural, mais afastada do jogo, se aproxima na cena através dos efeitos visuais para a perspectiva no nível do cenário em que o combate acontece fazendo com que o espectador se sinta naquele lugar, participando do acontecimento e compartilhando da mesma emoção dos que estão ali representados.

O documentário apresenta ainda infográficos explicativos, a exemplo do que aparece no Gráfico 1, para ajudar no entendimento e aumentar o impacto das informações numéricas apresentadas.

Gráfico 1: Infográfico com os valores oferecidos às equipes primeiras colocadas nos torneios anteriores ao TII



Fonte: Documentário Free to Play.

Um letreiro de referência, para registrar o momento cronológico do que está sendo reproduzido, também aparece no início das partidas do campeonato que são apresentadas e compõe a atmosfera de tensão e euforia sobre o acontecimento.

Bill Nichols (2005) apresenta em seu livro *Introdução ao Documentário* os seis modos de representação do real que podem ser identificados nos documentários: poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático.

Os modos adquirem importância num determinado tempo e lugar, mas persistem e tornam-se mais universais que os movimentos. Cada modo pode surgir, em parte, como reação às limitações percebidas em outros modos, como reação às possibilidades tecnológicas e como reação a um contexto social em mudança. Entretanto, uma vez estabelecidos, os modos superpõem-se e misturam-se. Os filmes, considerados individualmente, podem ser caracterizados pelo modo que mais parece ter influenciado sua organização, mas também podem combinar harmoniosamente os modos, conforme a ocasião. (NICHOLS, 2005, p.63)

Free to Play (2014) caracteriza-se pela predominância do agrupamento histórico de fragmentos em uma estrutura retórica, utilizando-se de uma lógica argumentativa que apresenta as considerações favoráveis e desfavoráveis ao estilo de vida retratado. O estilo expositivo é, portanto, mais hegemônico no documentário. O modo observativo também aparece em algumas situações, como na Figura 1, em que como recurso emocional os documentário adota uma postura de afastamento do mundo histórico apresentado para aproximar o espectador da dimensão real do que está sendo retratado.

Figura 1: Fear lamenta a eliminação de sua equipe Online Kingdom no TII.



Fonte: Documentário Free to Play

O documentário assume uma posição marginal no sistema de distribuição de filmes. A exceção de períodos históricos específicos como na Segunda Guerra Mundial servindo à agenda política e ideológica das nações em conflito, através de políticas públicas ou em circunstâncias muito específicas em que uma audiência enorme é conquistada. Frequentemente os documentários simplesmente não estão nas salas de cinema e precisam encontrar seu próprio percurso até o público.

As salas de cinema são um caminho que poucos alcançam, a televisão é muito importante por sua abrangência, mas é na internet que os cineastas podem encontrar exposição e visibilidade para seus filmes, a grande dúvida é como tornar esse processo financeiramente favorável.

A forma como o documentário Free to Play (2014) foi distribuído pode trazer uma nova possibilidade para esse cenário. Em 19 de março de 2014 a plataforma de entretenimento e jogos Steam estaria promovendo a estreia do documentário no mesmo

formato de distribuição aplicado aos jogos eletrônicos que vende², pela internet e através do download do arquivo do filme que ficaria listado como um jogo na biblioteca do usuário da plataforma.

Além disso, um “pacote de expansão” é oferecido com comentários, imagens por trás das câmeras, trilha sonora e também um conteúdo adicional de itens cosméticos³ do jogo Dota 2 ao custo de aproximadamente 17 dólares, dos quais 25% são revertidos para os jogadores evidenciados no filme e colaboradores.

A solução apresentada pela plataforma Steam para a distribuição do seu documentário Free to Play pode se configurar como uma solução eficiente para os cineastas que desejam seguir carreira e ter uma compensação financeira para o esforço empregado na realização de seus filmes.

O documentário inevitavelmente serve aos propósitos de marketing da desenvolvedora Valve para o jogo Dota 2, foi, portanto, distribuído também no site mais popular de vídeos do mundo, o Youtube. Quanto mais pessoas assistirem o documentário, mais poderão vir a jogar Dota 2 ou querer tornar-se jogador profissional.

A crença é encorajada nos documentários, já que eles frequentemente visam exercer um impacto no mundo histórico e, para isso, precisam nos persuadir ou convencer de que um ponto de vista ou enfoque é preferível a outros. A ficção talvez se contente em suspender a *incredulidade* (aceitar o mundo do filme como plausível), mas a não-ficção com frequência quer instilar crença (aceitar o mundo do filme como real) , É isso o que alinha o documentário com a tradição retórica, na qual a eloquência tem um propósito estético e social. Do documentário, não tiramos apenas prazer, mas uma direção também. (NICHOLS, 2005, p.29)

Free to Play (2014) ou em tradução livre: “Livre para Jogar”, trás uma referência à gratuidade do jogo, que pode ser instalado e jogado sem nenhum custo financeiro. Mas é ao acompanhar a vida dos jogadores profissionais que percebe-se o tempo como principal moeda de troca para a aquisição das competências necessárias para se divertir

2 A página da loja em que o filme pode ser assistido está disponível em: <<http://store.steampowered.com/app/245550>> .

3 Itens cosméticos não exercem influência na mecânica do jogo, servem apenas para decorar o herói com um estilo diferente. Um novo chapéu, uma espada com outra coloração. Tem como objetivo principal customizar a experiência do jogo.

e vencer jogando Dota 2.

A profissão jogador de Dota 2

As motivações dos jogadores profissionais apresentados em *Free to Play* (2014), aquilo que os mantém determinados à jogar e vencer, são bem distintas, o que aumenta a possibilidade de identificação do público com as aspirações pessoais dos profissionais ou com aquilo que também os motiva enquanto jogadores amadores ou casuais de videogame.

“O dia que transformei em um adulto foi o dia que comecei a jogar Dota.” afirma o jogador de Singapura Benedict “Hyhy” Lim, que é retratado como um jogador motivado pelo desejo de satisfação, paixão e orgulho. “Uma forma de esquecer da dor é se dedicando completamente a alguma coisa, então, jogos de computador. Para mim, isso foi tudo.” diz Danil “Dendi” Ishutiv, jogador da Ucrânia que encontrou em Dota uma forma de lidar com a dor provocada pela morte do pai. O terceiro jogador evidenciado no filme, Clinton “Fear” Loomis natural dos Estados Unidos, é motivado pelo desejo de ter uma carreira de sucesso e afirma: “Sucesso ao meu ver, é como os outros veem você. Aos olhos do público. Depende deles.” (*Free to Play*, 2014)

Esses jogadores se dedicam à prática e à competição de jogos eletrônicos em uma época em que jogar profissionalmente não é uma atividade comum. Um futuro desconhecido e incerto. Perspectiva que é reforçada pelos discursos dos parentes desses jogadores. A mãe de Fear que considera um exagero o tempo que ele gasta jogando e o expulsa de casa, a família de Hyhy questionando-o sobre as notas baixas e cobrando um melhor desempenho na escola e a mãe de Dendi que não o questiona por enxergar as práticas do filho como uma forma de lidar com a morte do pai.

A decisão de se tornar jogador profissional é apresentada sob duas perspectivas contrárias representadas na montagem através da alternância de cenas.

A primeira visão é eufórica e apresenta: toda a estrutura do evento, arquitetado para se parecer com o mapa do jogo; o valor de nunca antes visto como premiação de qualquer jogo online, totalizando 1,6 milhões de dólares em premiações; a torcida encorajando os jogadores (Figura 2); as vibrações das vitórias; entre outros.

Figura 2: Visão geral da estrutura montada para a disputa. As duas equipes no palco em cabines à prova de som enquanto os espectadores torcem.



Fonte: Documentário Free to Play

A outra perspectiva apresenta uma visão mais realista, habitual, fora da virtualidade do jogo e da intensidade das sensações que o evento pode proporcionar, apresenta aquilo que os jogadores precisam renunciar para conquistar a habilidade necessária para o nível profissional; as inseguranças da família que não os apoia ou não confia plenamente nas suas decisões (Figura 3); as dificuldades em conciliar o elevado tempo de treinamento ou os horários desses treinos com os estudos.

Figura 3: Hyhy em primeiro plano e a sua família atrás em uma posição superior sorrindo enquanto Hyhy aparenta angústia



Fonte: Documentário Free to Play

A conquista da maestria do jogo exige muito tempo de dedicação uma vez que requer um domínio técnico considerável se for levado em consideração a variação de escolhas e resultados possíveis no jogo.

Em Dota 2, o jogador controla apenas um herói com 4 habilidades, parte de um time com quatro outros heróis aliados e controlados por outros jogadores, em um território com três caminhos entre florestas e áreas com criaturas neutras, contra outros cinco oponentes que iniciam o jogo do outro lado do mapa. Para derrotar a equipe adversária, deve-se destruir seu “Ancient”, uma grande estrutura que fica em cada uma das bases e é guardada por diversas torres armadas e hordas enviadas periodicamente para o outro lado do mapa que enfrentam-se em defesa de cada um dos dois times. Os heróis podem adquirir dinheiro matando as hordas e comprar itens capazes de ajudá-los na conquista do adversário.

O sucesso no jogo é obtido através de condições muito variáveis. São mais de 110 personagens para escolher com 4 habilidades distintas cada um, 137 itens e aprimoramentos⁴, podendo carregar até 6 itens por vez e cada item altera o tipo de atuação de cada personagem. Em uma partida com 10 jogadores são mais de 30 mil variações apenas de itens e habilidades possíveis⁵.

Raph Koster (2013: 40) afirma que a “diversão dos jogos surge da maestria. Surge sem explicação. É o ato de resolver desafios que faz os jogos serem divertidos. Em outras palavras, com jogos, aprender é a droga.”⁶ Dota 2 é um jogo que está a todo instante ampliando essa curva de aprendizagem com as novas possibilidades trazidas pela sua variância e pelas decisões dos outros 9 jogadores. Além disso, a todo instante os jogadores precisam escolher ações e reagir rapidamente ao que se passa na tela.

Os jogos forçam você a tomar decisões. Os romances podem ativar nossa imaginação, e a música pode invocar emoções poderosas, mas os jogos forçam você a decidir, a escolher, a priorizar. Todos os benefícios intelectuais do jogo resultam dessa virtude fundamental, porque aprender como pensar, em última análise, tem a ver com aprender a tomar a decisão certa: pesar a evidência, analisar situações, consultar suas metas a longo prazo e, então, decidir. [...] De fora, a atividade básica de um jogador se parece com uma fúria de cliques e tiros, que é o motivo de se focar tanto nas coordenações visual e motora. Mas se você vasculhar a mente do jogador, a atividade básica acaba sendo completamente outra: tomar decisões,

4 Observados em 25 de maio de 2015, as atualizações costumam alterar o número total de itens e heróis.

5 Esse valor não leva em consideração a decisão de escolha dos 10 personagens, nem as decisões estratégicas durante a partida. Apenas habilidades e itens possíveis durante uma partida com 10 heróis.

6 Tradução livre: “Fun from games arises out of mastery. It arises out of comprehension. It is the act of solving puzzles that makes games fun. In other words, with games, learning is the drug.” (KOSTER, 2013: 40)

algumas delas julgamentos precipitados, outras, estratégias de longo prazo. (JOHNSON, 2005, p.34)

O foco do documentário fica claro na argumentação que busca apresentar ao público que a decisão mais importante dos jogadores retratados não é aquela tomada em jogo, que definiria a vitória ou derrota na partida e sim a decisão de seguir a carreira de jogador profissional de *e-sports*.

Considerações finais

Free to Play tem uma grande importância pois relata um momento único na história dos jogos eletrônicos, iniciado em 2011 com as grandes premiações nos *e-sports*. Dota 2 realiza em 2015 a quinta edição do campeonato The International com um total de mais de 9 milhões de dólares em prêmios⁷ além dos outros campeonatos que sucederam o TII com premiações milionárias.

É também uma visita ao lado humano do esporte, sobre dedicação e perseverança em circunstâncias desfavoráveis, pela simples decisão de ser um jogador profissional de um jogo de computador sem um futuro conhecido.

Nichols (2013) fala que alguns documentários são feitos para atingir um certo público ou mercado que compartilha o interesse do que está sendo documentado. Free to Play (2014) segmenta a sua audiência para as pessoas interessadas no universo dos jogos eletrônicos competitivos. A distribuição do filme online através da plataforma de distribuição de jogos Steam e a falta de uma explicação detalhada das cenas de combate que intercalam a sequência - desnecessária para quem conhece um pouco desse universo - permitem distinguir o filme como um produto audiovisual direcionado, que busca apresentar os problemas e dificuldades comuns aos jogadores: conciliar os jogos com os estudos; incompreensão dos pais; o jogo como fuga da vida real.

Associar esta profissão com diversão e irresponsabilidade pode ser um equívoco. De acordo com Raph Koster:

Diversão, como eu defino, é a resposta que o cérebro nos dá quando

7 Informação de 27 de maio de 2015, as arrecadações continuam durante a competição.

está absorvendo padrões para propósitos de aprendizagem. A lição aqui é que diversão é contextual. As razões do porque estamos realizando uma atividade importa muito. Bernard Suits chama isso de “aproximando-se das coisas uma uma atitude lúdica,” que significa em parte colocar a atividade no círculo mágico da inconsequência. (KOSTER, 2013, p.96⁸)

O que nos leva a crer que a partir do momento que deixa de ser inconsequente Dota 2 deixa de ser tão divertido assim. Aproxima o videogame competitivo à outras atividades esportivas, por suas angústias, dificuldades e necessidade de superação.

O filme não retrata um deslumbre sobre os E-sports como um caminho seguro de conseguir fama e fortuna. As competições profissionais de jogos eletrônicos incluem-se em uma indústria de alto risco, alta recompensa, em que o vencedor leva tudo sem nenhuma garantia de estabilidade.

Referências

ROCHA, Patrício. “Montagem e modos de representação no documentário de Eduardo Coutinho”. In: LIRA, Bertrand. **Documentário e modos de representação do real**. João Pessoa, PB: Marca de Fantasia, 2012.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas, SP: Papius, 2005.

_____. **"Documentário e distribuição" XavanteVê entrevista Bill Nichols**. Laboratório Terra Mãe. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GgB1VwI2ZyE>>. Acesso em: 25 de maio de 2015.

FREE to play. Valve, 2014. (75 min.), color (HD), legendado.

KOSTER, Raph. **Theory of fun in game design**. Estados Unidos: Paraglyph Press, 2013.

8 Tradução livre: Fun, as I define it, is the feedback the brain gives us when we are absorbing patterns for learning purposes. The lesson here is that fun is contextual. The reasons why we are engaging in an activity matter a lot. Bernard Suits called this “approaching things with a lusory attitude,”* which in part means putting the activity into that “magic circle” of lack of consequence.