

## Mesa de Ciberesportismo

Acabei de assistir o material da gravação da mesa de ciberesportes.

Como eu disse na abertura da mesa, essa era uma das mesas que mais me interessava. Sentia que esta ia ser bastante interessante, pois estou acostumado a acompanhar debates sobre games e educação, tenho estudado e desenvolvido um projeto sobre games e saúde mental, mas os meus contatos com o ciberesporte ainda não estão do jeito que eu realmente gostaria, apesar de estar acompanhando e recolhendo material sobre essa cena bem de perto. E acho que eu não estava errado. Os participantes da mesa, todos com pouca experiência em debates desse tipo, o público participativo e bastante interessado, e até pais de jogadores não deixaram a peteca cair, e tornaram essa mesa um grande acontecimento.

Ela deve entrar na ilha de edição semana que vem, e se houver aprovação dos participantes, devo colocá-la online em breve para que todos possam assistir uma hora de bate-papo, com direito à premiação dos times ganhadores, e de lambuja a abordagem de tópicos como:

- Gênero
- Identidade
- Trabalho em equipe
- Participação da Família e relação pais e filhos
- Educação
- Amadurecimento e crescimento pessoal com o auxílio do ciberesportismo
- Inutilidade do jogo
- Comportamento obsessivo, comparado ao vício e drogas
- Público gamer e público não-gamer

Pela quantidade de assuntos, não espere aprofundamento no tratamento de nenhum dele, mas essa falta de compromisso teórico não torna a mesa menos rica. Muito pelo contrário. A experiência única e pessoal desses 3 pontos de vista de um mesmo processo (a organização, a preparação, e os jogadores) são um material único e imprescindível de pesquisa e memória que deve ser disponibilizado e divulgado para toda a sociedade.

Infelizmente, algumas pessoas que dizem entender de games, não conseguiram ainda entender a importância dessas "competiçõezinhas", como eles às chamam, e criticaram duramente a inclusão delas no evento. E concordo que para a maioria dessas pessoas, que enxergam o videogame apenas em um universo reduzido de diversão pela diversão, com alguma possibilidade de trabalho, esse universo amplo seja realmente difícil de entender.

{multithumb thumb\_width=300 thumb\_height=200 caption\_pos=disabled watermark=0}Mas é nesse tipo de atividade competitiva, tal qual o bate-bola de fim de semana, que existe uma possibilidade única de se fazer uma auto-crítica, ou de ouvir as críticas de seus colegas de time, sobre a sua participação dentro de uma equipe. Conceitos como identidade, pessoal e do grupo, gênero, diferenças, autonomia, tomada de decisões, responsabilidades, e competências mil podem ser observados e discutidos durante e depois uma atividade rica como essa. Pelo "preço" de dois quilos de alimento, equivalente a uma hora ou duas de lan house, foi permitido a essa garotada, assim como seus pais e familiares que se propuseram a participar, jogar o dia todo e experimentarem um pouco desse universo. Todas essas possibilidades a partir do prazer único que apenas o jogo pode proporcionar.

E para fechar com chave de ouro, as pessoas foram convidadas a um bate-papo com 3 pontos de vista diferentes, de todas as etapas desse rico universo, dos eventos locais e independentes, aos grands eventos internacionais.

Representando o lado dos eventos internacionais, tivemos a gratificante presença de Rodrigo Moretz, que para quem não conhece, é o responsável pela participação do Brasil na WCG, World Computer Games, uma das 3 grandes cibercompetições do mundo. É difícil conseguir uma vaga em sua disputada agenda, repleta de viagens e compromissos com parceiros, e ele se mostrou presente, participativo, e de coração aberto para falar a todos os presentes da organização e importância social deste grande evento.

Para nossa tristeza, por um problema de última hora, o representante da ESWC não pode comparecer, e não tivemos a nossa esperada mesa com duas das maiores competições ciberesportivas do mundo. Muito obrigado ao Rodrigo, e a todo pessoal da agência Mkt Cell que não poupou esforços em conseguir a sua presença em nosso humilde evento, e cedeu entre ajuda, motivação e equipamentos, o juiz dos campeonatos, Leandro "Montoya" Estevam. Foi um prazer trabalhar com todos vocês nesse evento.

Do ponto de vista das classificatórias, e eventos menores, tivemos a participação de Vini Pineli, gerente da conceituada lan house Monkey Paulista, criador e organizador, junto com o Montoya, da competição ciberesportiva cultural Face 2 Face, e que acompanha de perto tantas outras como a Liga Monkey e a Liga Hive. As classificatórias pra eventos grandes como

a WCG às vezes acontecem em lan houses, e o conhecimento do Vini, dentro desse meio foi imprescindível para a mesa.

Os dois jogadores, Hammet e Rafael, apesar de falarem pouco, trouxeram uma colaboração importantíssima dentro dos jogos que eles conhecem e trabalham muito bem, o RTS (estratégia em tempo real) Age of Empires, e o FPS (first person shooter) Battlefield 2, respectivamente.

A única ressalva que eu faço a uma das colocações da mesa, é sobre um discurso comum que veio à tona, e já ouvi isso em diversos lugares, sempre discordando: a superioridade do equipamento do gamer. É certo que as competições ciberesportivas em muito se assemelham à Fórmula 1, e a outros diversos esportes profissionais e olímpicos. Isso inclui testes de novos hardwares, como mouses, placas de vídeo e até mesmo teclados. Se um hardware passar no teste de exigência de um profissional desses ele está mais do que recomendado, pois eles realmente exigem muito de um hardware, como precisão e confiabilidade, como poucas pessoas exigiriam. Mas não são os únicos, como foi dito. O hardware de games é específico para games, e pode contrinuir bastante em outras categorias domésticas e de entretenimento, mas cada categoria profissional apresenta suas exigências próprias. Sabemos que as placas de vídeo para games, por exemplo, tem de ter uma velocidade muito acima das outras, mas para conseguir essa velocidade a um preço acessível elas sacrificam algumas características, como render dos polígonos não-visíveis, aqueles que não são necessários no jogo, mas são necessários em aplicações técnicas e científicas, como realidade virtual, arquitetura, aplicações médicas e simulações. Por isso os games realmente puxam o desenvolvimento do hardware, mas não de todos, como ficou aparente na mesa. Cada categoria profissional têm suas exigências próprias, e o game é uma delas.

Eu disse que ia assistir tudo e dar notas à cada mesa? Disse! Nota dez com apenas essa ressalva.

Recomendo mais uma vez, aos estudiosos, familiares, e até aos "especialistas" gamers mais resistentes, uma atenção especial à cena ciberesportiva, em especial a brasileira, que apesar de emergente, vêm conquistando títulos e medalhas mundo afora, e mais do que isso, tem seguido e inovado na tradição dos esportes, em fazerem as pessoas trabalharem como time, amadurecerem como pessoas, se integrarem, e buscarem uma socialização sadia e fértil, como o esporte e a arte podem proporcionar.