

**LINE UP: ENTRE NEWBIE'S; NOOB'S; NERD'S E NPC'S.
REVERBERAÇÕES ANTROPOLÓGICAS SOBRE UM BAR E-SPORTS EM
CURITIBA¹**

*José Ricardo Pacheco (PUCPR)²
Deiler Raphael Souza de Lima (UFPR)³*

RESUMO

Este artigo decorre de uma etnografia realizada na cidade de Curitiba-PR, entre o período de julho de 2018 a junho de 2019. A pesquisa foi conduzida a partir da observação de um estabelecimento de lazer noturno, especificamente, o bar de E-Sports⁴ Cooldown. A priori, tendo como objetivo compreender as questões motivacionais que orientam o público denominado Gamers a frequentar o bar referido, bem como, as relações de sociabilidades e os entrelaçamentos que se estabelecem entre o público frequentador comum, os gamers e o ambiente de jogabilidade. Diante das inferências que circundam esse campo, tais como: construções de identidades e usufruto da vida social a partir do uso das tecnologias e virtualidades. Ademais, há uma intersecção entre o usufruto da vida social e o uso das tecnologias nesse estabelecimento, promovido, por meio de competições/disputas de diversos jogos virtuais, tornando-se um denominador importante, que contribui para a sociabilidade, visto que, há um público específico para cada categoria de jogos.

Palavras-chave: E-sports; Etnografia; Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Este artigo decorre de uma etnografia conduzida a partir da observação de um estabelecimento de lazer noturno, especificamente, o bar de E-Sports Cooldown. A priori, tendo como objetivo compreender as questões motivacionais que orientam o público denominado Gamers a frequentar o bar referido, bem como, as relações de sociabilidades e os entrelaçamentos que se estabelecem entre o público frequentador comum, os gamers e o ambiente de jogabilidade. Diante das inferências que circundam esse campo, podemos então visualizar que a partir do uso das tecnologias e do ambiente estar em contexto com a cena geek⁵, tanto aqueles que trabalham no estabelecimento, como aqueles que o

¹ Trabalho apresentado na 33ª Reunião Brasileira de Antropologia, realizada entre os dias 28 de agosto a 03 de setembro de 2022.

² Graduado em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Pós-Graduado na Especialização em Antropologia Cultural pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). E-mail: josericardopacheco@hotmail.com.

³ Graduado em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Mestre em Direitos Humanos e Políticas Públicas pelo Programa de Pós-Graduação em Direitos Humanos e Políticas Públicas - PPGDH-PUCPR. Doutorando em Antropologia e Arqueologia do Programa de Pós-Graduação em Antropologia e Arqueologia da Universidade Federal do Paraná – PPGAA-UFPR. E-mail: deilersouza91@hotmail.com.

⁴ Refere-se ao termo utilizado para classificar competições de jogos virtuais.

⁵ Refere-se ao conhecimento e consumo de tecnologias e suas extensões, como jogos eletrônicos, bem como, adeptas da cultura pop, estabelecida principalmente, por animes, quadrinhos, mangas, produções hollywoodianas e/ou estadunidenses.

frequentam como consumidores, assumem, em certa medida, papéis tais como: Newbie's, Noob's; Neerd's e NPC's. Construindo esta identidade a partir do uso das tecnologias e virtualidades.

O AMBIENTE COOLDOWN: SALÃO, AQUÁRIO, CANTO DOS FLIPPERS ESALA DE STREAMING

Os estabelecimentos de lazer, como os bares, são alguns dos ambientes de sociabilidades em Curitiba-PR, frequentados principalmente, por jovens-adultos. Nesse sentido, este trabalho se constitui a partir da descrição do bar E-sports Cooldown, considerado como uma das alternativas de encontro para o público Geek⁶. Sobretudo, porque, organiza-se a partir de temáticas que remetem a essa cena, dispondo de equipamentos tecnológicos e jogos eletrônicos, bem como, produtos da cultura pop e suas extensões, como animes e quadrinhos.

A taberna, como é comumente chamada pelo público frequentador, dispõe de quatro áreas⁷ internas, sendo respectivamente: o salão, o aquário, o canto dos Flippers e a sala de streaming. Apesar de dispostas num mesmo ambiente, são marcadas por algumas distinções e consonâncias entre si. É pertinente ressaltar, a estrutura e ordenamento interno do estabelecimento, com o intuito de contribuir para a compreensão da dinâmica do ambiente.

⁶ Refere-se a pessoas identificadas pelo conhecimento e consumo de tecnologias e suas extensões, como jogos eletrônicos, bem como, adeptas da cultura pop, estabelecida principalmente, por animes, quadrinhos, mangas, produções hollywoodianas e/ou estadunidenses. Sendo assim, os tidos como Nerds e Gamers são classificações específicas da cena Geek.

⁷ Ver imagens a seguir.

Figura 1 - Salão



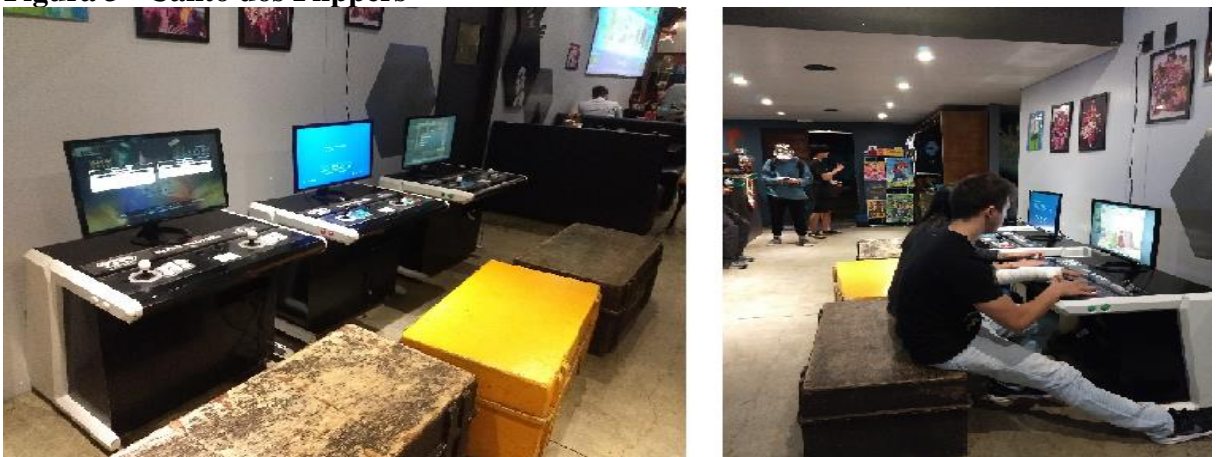
Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Figura 2 – Aquário



Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Figura 3 - Canto dos Flippers



Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Figura 4 - Sala de streaming



Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Ao adentrar no local, há o salão, espaço comum da casa, composto pelo bar, além das mesas e assentos distribuídos por toda sua extensão. Desde a entrada, o ambiente é decorado com grafias, quadros e objetos que remetem às diversas Histórias em Quadrinhos (HQs). Seguindo pelo salão, fixados nas extremidades das paredes, há dois telões, utilizados para transmissão, tanto, das partidas internas ocorridas no estabelecimento, quanto, para as disputas externas de E-sports.

No que se refere à iluminação, cabe salientar que, as luminárias dispostas no teto formam uma constelação, em referência a um anime clássico, chamado Cavaleiros do Zodíaco. No centro do salão, um lustre quadrado, que assume um destaque na decoração, pois, detém em sua estrutura o mapa de um MOBA⁸, conhecido como Summoners Rift do jogo League of Legends (LOL).

Ao fundo do salão, localiza-se o caixa, assim como, o canto dos Flippers, composto por quatro emuladores de fliperama, constituídos por um monitor de 24” (polegadas) de led, conectados aos consoles de Play Station 4 (PS4). Ao lado, estão dispostos os sanitários, seguido do magazine, local destinado a venda de equipamentos eletrônicos, de marcas que patrocinam o estabelecimento, além de vestuários com a logomarca do bar, assim como, de personagens de HQ’s e souvenirs.

No piso superior, logo acima desse local, estão as duas salas de streaming. Uma delas, considerada de uso privativo e/ou exclusivo e outra aberta ao público. Isto é, a sala exclusiva é utilizada para realização de Live Stream, tanto, por alguns gamers vinculados

⁸ Categoria de jogos cuja principal característica é uma arena de três rotas, onde os jogadores controlam os personagens específicos, auxiliados pelo programa do jogo.

ao bar, quanto, por funcionários responsáveis pela divulgação, que por meio das “Lives” promovem eventos e competições internas ou externas vinculadas ao estabelecimento.

Por sua vez, a sala aberta é destinada aos demais frequentadores, porém, para usá-la é necessário o agendamento prévio. Em ambas as salas, existem poltronas e PC’s gamers com dois monitores 24”, sendo um deles, utilizado para a disputa das partidas, enquanto o outro, passa a transmiti-las para além das salas.

Em relação à configuração física destes ambientes, nota-se que na sala privativa mantém a proposta de decoração temática, que remete tanto, às tecnologias, quanto, às HQs. Ao longo da sala, estão dispostos tubos coloridos de neon nas paredes, que contribuem para a iluminação do local. Além do mais, há painéis na parede em frente aos monitores, que referenciam circuitos de placas de computadores e, também, uma moldura em alto relevo, com cores fortes com um símbolo triangular que representa “dar play” e ao centro deste símbolo, encontra-se a palavra “Live”, em destaque. Em contrapartida, na sala aberta, não há decorações e detalhes como na anterior, contendo apenas os PC’s e sua estrutura para jogo, permeada, por um cenário de coloração opaca. Apesar destas distinções, ambas, compartilham de uma vista ampla para o salão, através de um painel de vidro.

Na extremidade oposta às salas de streaming, próximo da entrada, está localizada a arena e/ou aquário⁹, uma sala envidraçada composta por doze PC’s gamers, dispostos em uma bancada e ordenados um de frente para o outro, distribuídos seis em cada lado. Além dos PC’s, a bancada possui outros acessórios eletrônicos para as partidas, como headsets, mouse, mousepad, teclado mecânico e monitor 24”. Além das cadeiras gamers, anatômicas e ergométricas e, que, possibilitam aos jogadores maior conforto durante as disputas.

Nesse local, há pouca iluminação, de modo que, as únicas luzes observáveis são aquelas provenientes dos monitores e demais equipamentos eletrônicos e componentes dos PC’s.

No que se refere à acústica do local, cabe salientar que, devido à estrutura de vidro, há um isolamento em relação aos demais ambientes, ao passo que, os únicos barulhos e/ou ruídos que se podem ouvir, são aqueles oriundos dos próprios movimentos dos

⁹ Esse termo assume uma perspectiva dual, pois, a arena remete-se às partidas e batalhas disputadas no local. Ao passo que, aquário se refere à imersão dos jogadores no ciberespaço e suas nuances, afastando-se dos demais ambientes do bar. Considerando essas características do campo, utilizarei daqui por diante a palavra aquário.

jogadores e de seus equipamentos de jogos, principalmente, dos teclados mecânicos, “clicks frenéticos” dos mouses e as turbinas (coolers) de resfriamento dos PC’s, acionados a partir de temperaturas elevadas.

ENTRE NEWBIE’S; NOOB’S; NERD’S E NPC’S

Em relação ao público frequentador, é pertinente reiterar que são predominantemente jovens-adultos, tidos com Newbie’s; Noob’s; Nerd’s e Npc’s. Os Newbie’s, são o público que, apesar de vinculados à cena Geek, são iniciantes. Por isso, geralmente, são espectadores dos eventos e atividades ocorridas ou transmitidas no estabelecimento, podendo também, participar das competições internas.

Portanto, assemelham-se aos “curiosos”, frequentadores que utilizam principalmente, o salão, interessados no happy hour e outras sociabilidades, como transmissões de jogos de futebol e demais esportes ocorridos durante a semana.

Enquanto os Noob’s, são pessoas também vinculadas à cena Geek, mas que, diferente dos Newbie’s, são conhecedores da cena. Raras vezes, participam dos campeonatos eletrônicos e, quando o fazem, não é de maneira competitiva e, sim, como diversão. Em grande medida, se interessam em participar de alguns dos eventos realizados pelo bar, como, exibição e competição de Cosplayers¹⁰ e jogos relacionados aos quadrinhos e produções cinematográficas (True Nerd Quizz¹¹ e Jogos de Tabuleiro). Os Noob’s, são uma categoria de transição entre os Newbie’s e os Nerd’s, percorrendo ambas as categorias, de acordo com as situações. Isto é, o Noob passa a ser Nerd quando assume um papel de competitividade nas disputas e/ou partidas on-line e off-line no bar, mas, retorna como um Newbie, quando de maneira desinteressada, não interage com seus pares e com as atividades Geeks. Portanto, os Noob’s são uma categoria híbrida, compartilhando dos elementos de ambas as categorias.

Por fim, os Nerd’s, são caracterizados pela proximidade e utilização dos equipamentos eletrônicos (PC’s e consoles), para realização de partidas on-line e off-line. Em muitos casos, reúnem-se no bar, apenas para a participação e/ou assistir as disputas e campeonatos internos e externos de E-sports. É o público com maior predominância no

¹⁰ Refere-se a pessoas que se fantasiam de forma correta, com acessórios e outros artigos, representando um determinado personagem da cena geek.

¹¹ Refere-se a um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre a cena geek. Neste sentido, sempre que acontecia este evento no bar, o quizz, era específico de determinadas obras como: Pokemon, Star wars, Super Mario entre outros.

estabelecimento, visto que, há promoções de competições semanais voltadas para os Esports.

Os NPC's (No Player Control), como são conhecidos os funcionários do bar, fazem referência aos jogos de RPG¹², em que estas personagens são encontrados nas tabernas e têm a função nos jogos de auxiliar os jogadores na resolução de problemas, entregar-lhes recompensas e tarefas a serem realizadas durante as fases e níveis dos jogos. Neste sentido, os NPC's do bar assumem esta proposta, servindo e interagindo com o público no decorrer de sua estadia.

Apesar da existência dessas categorias da cena Geek, durante a permanência no estabelecimento, há aproximações entre esse público, uma vez que, ambos, compartilham de interesses comuns, como constitutivos do Ciberespaço e suas extensões, como inteligência coletiva¹³ e virtualidades, leia-se, proximidades com equipamentos e jogos digitais.

HABITANDO O REAL E O VIRTUAL

Nesta seção, abordaremos algumas teorias Socioantropológicas que podem nos ajudar a compreender melhor o ambiente que foi pesquisado, assim como, todos os entrelaçamentos que são constitutivos deste ambiente, já que foram através destes plexos que experienciamos e percebemos as relações existentes no Bar. E, foram através destas experimentações e percepções em campo, aliadas com o arcabouço teórico, que foi consultado ao longo e após a pesquisa de campo, que conseguiremos entender como ocorrem as sociabilidades dentro do ambiente do bar.

Sendo assim, devemos observar que o bar não é apenas um estabelecimento no qual os indivíduos simplesmente frequentam como local comum (aleatório) para encontro, mas sim, um ambiente¹⁴ amplo de sociabilidade, isto é, que possibilita aos frequentadores (Geeks), interagirem entre si, bem como, com os elementos presentes no ambiente, dentre os quais, estão os dispositivos eletrônicos e o próprio cenário temático do estabelecimento.

¹² Refere-se a Role-Playing Game, gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

¹³ [...] Uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências". (LÉVY, 2003, p. 28).

¹⁴ Por Ambiente, o autor considera como "um domínio de emaranhamento. É dentro desse emaranhamento de trilhas entrelaçadas, continuamente se emaranhando aqui e se desemaranhando ali, que os seres crescem ou "emanam" ao longo das linhas das suas relações". (2015a:120).

Essa interação¹⁵ entre os frequentadores e os elementos referidos, aproximasse da compreensão de Ingold (2015a), acerca da noção de pessoa-organismo, ao passo que, não há como dissociar *organismo* da pessoa ou mesmo *organismo* do ambiente, pois, essa interface corresponde a um movimento contínuo. Em outras palavras, pode-se atribuir esse movimento como decorrente do entrelaçamento¹⁶ destacado pelo autor, entre as coisas¹⁷.

Sendo assim, desde a entrada dos frequentadores na taverna, ainda que, estes não utilizem os dispositivos eletrônicos, estão em processo contínuo com o ambiente, haja visto que, são elementos imbricados no campo relacional, ou seja, correspondem a “teia” de relações, experiências e percepções presentes na malha. Cabe destacar que, a malha, segundo Ingold (2015a:111), é “um emaranhado de linhas de vida, crescimento e movimento”, composto por seres vivos, humanos e não humanos. Habitar, então, coloca-se como uma forma de produções de histórias e caminhos trilhados por esses seres vivos ao longo da vida. Isso porque, a malha constituída por linhas reverbera as interfaces entre percepção e ação. Dito de outra forma, o estabelecimento apresenta-se como uma linha contínua de vida a partir da cena Geek, um movimento de Habitar o mundo Real e Virtual. É pertinente destacar que, para Ingold (2000:242, tradução nossa), o mundo:

Não é pré-montado para ser ocupado pela vida [...] caminhos da vida não são predeterminados como rotas a serem seguidas, mas têm que ser continuamente elaborados sob nova forma. E esses caminhos, longe de serem inscritos sobre a superfície de um mundo inanimado, são os próprios fios a partir dos quais o mundo vivo é tecido.

Portanto, Habitar o mundo, são produções de histórias e caminhos trilhados por esses seres vivos ao longo da vida. Dessa forma, a linha mencionada entre o mundo Real e Virtual é a intersecção entre os frequentadores e a taverna, isto porque, nesse estabelecimento, o mundo Real e Virtual, são unívocos. De acordo com Lévy (1996:05), o mundo real, “seria da ordem do "tenho", enquanto o virtual seria da ordem do "terás", ou da ilusão o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização¹⁸”. Neste caso, em relação as áreas do bar, pode se considerar

¹⁵ Para Goffman (1999:28), interação, corresponde ao todo contato “que ocorrer em qualquer ocasião, quando, num conjunto de indivíduos, uns se encontram na presença imediata de outros”.

¹⁶ Nas palavras de Ingold (2015a:105), entrelaçamento, advém de um movimento de acoplamento entre percepção e ação. Considerado como “multissensorial e, que, estabelece a destreza e o controle que são as principais características da prática qualificada”.

¹⁷ De acordo com Ingold (2012), as coisas estão vivas e correspondem não apenas as pessoas, como também aos materiais.

¹⁸ Para Lévy (1996:07), “a virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma "elevação à potência" da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas

que, comportam concomitantemente, tanto o mundo Real como o mundo Virtual, pois, mesmo que de maneira voluntária/espontânea ou não, o público frequentador interage com elementos da cena Geek, que por sua vez, são oriundos das Virtualidades. Isto é, decorre de produções cinematográficas, audiovisuais, quadrinhos, mangás, jogos, músicas, entre outros, que são consumidos, assimilados, compartilhados e experienciados cotidianamente/frequentemente por seus adeptos (Newbie'b; Noobs e Nerds).

Considerando a relação contínua entre pessoa-organismo; Real-Virtual e Online – Offline, este último, compreendido segundo Kjastrup (2003;145, tradução nossa), como o “modos operandi”, por assim dizer, de nossas vidas, ao passo que, “a vida online não é necessariamente muito diferente do que vivemos offline, é apenas ‘o mesmo de uma maneira diferente”, portanto, o modo On e o modo Off, são um processo contínuo que corrobora para a aprendizagem ininterrupta dos seres vivos.

A partir desta perspectiva, em relação aos frequentadores da taverna pode-se dizer que, por mais que, haja a separação entre as áreas do estabelecimento (o salão, o aquário, o canto dos Flippers e a sala de streaming), há um plexo entre os locais, de modo que, essa intersecção produz uma relação contínua de atualizações e aprendizados entre os partícipes. Ou seja, por mais que, as pessoas estejam em ambientes distintos no interior do bar, ainda sim, estão interagindo umas com as outras e, por conseguinte, por meio da percepção/ação, atualizando-se em relação as pessoas e materiais do ambiente.

Como exemplo, pode-se citar os partícipes jogadores do bar, que mesmo não participando de determinadas partidas, sejam elas no aquário ou no canto dos flippers, ainda sim, permanecem interagindo com os jogos, pois, enquanto aguardam sua vez observam seus adversários e, com isso, aprendem em relação a seus oponentes, o que, pode ser considerado como uma atualização¹⁹, visto que, durante este processo adquirem conhecimento, novas táticas e estratégias de jogo.

Outro exemplo que pode ser elucidado, são as pessoas que se encontram no salão, essas em certa medida, passam pelo processo de observação enquanto estão interagindo

uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma "solução"), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular”.

¹⁹ Para Lévy (1996;10) “a atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. a atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. acontece então algo mais que a a dotação de realidade a um possível ou que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas, uma transformação das ideais, um verdadeiro devir que alimenta e volta o virtual”.

com os colegas que se encontram em sua mesa e observando os telões que estão dispostos nas paredes do salão, os quais, sempre estão transmitindo competições de diversos jogos e streaming. Sendo assim, por mais que as pessoas que estão no salão não sejam competidores, estes, estão se atualizando constantemente, não apenas pelas conversas que tem com seus colegas nas respectivas mesas, mas também, pelos jogos que observam nos telões. Podemos analisar também o True Nerd Quizz, que acontece no salão, neste jogo cada mesa do salão se torna uma equipe competidora, como já explicamos anteriormente neste trabalho, o True Nerd Quizz, consiste em um jogo de pergunta e respostas, e a equipe que fizer mais pontos ganha.

Neste sentido, quando observamos como cada equipe se comporta compreendemos que existem algumas táticas para se ganhar o jogo, a mais utilizada, é aquela em que os competidores da mesma equipe se reúnem para conversar sobre a pergunta, tiram dúvidas com seus pares e, assim, dão a resposta.

Também existem equipes que esperam os adversários levantarem suas placas de respostas, para que assim, possam visualizar a resposta das outras mesas competidoras, tendo uma chance menor de perder na competição. Em suma, estes exemplos reverberam a interface entre percepção/ação e habilidade/atenção, estas últimas, descritas por Ingold (2015a:110), como no caso da habilidade, sendo: a “capacidade de improvisação [...] e, criativamente reincorporar as peças em suas próprias esferas da vida”. Isto é, um processo de aprendizagem, que envolve treinamento e prática. Por sua vez, a atenção é compreendida também para Ingold (2015b:27), no sentido prático, como disposição de “atenção onde pisa, e, também ouvir e sentir. Em outras palavras, seguir o caminho é menos intencional do que atencional”. Em síntese, equivale proferir que, o corpo é em si um dispositivo sensório, de modo que, por mais que estejamos distraídos, ainda assim, estamos produzindo conhecimento.

No caso dos frequentadores do bar, especificamente, os jogadores/gamers mesmo não estando competindo, ou seja, realizando outras atividades no estabelecimento, ainda assim, estão num movimento contínuo de aprendizagem e troca com os materiais que coadunam com a cena Geek.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse artigo, percebeu-se que, as relações de sociabilidades existentes no bar advêm das virtualidades, isto é, dos plexos/interações entre o público frequentador e as tecnologias digitais, compreendidas ou expressas pelos dispositivos eletrônicos

disponíveis ao longo das determinadas áreas do estabelecimento. Todavia, visto a multiplicidade entre os frequentadores, sendo composta por streamers, gamers, apreciadores de revistas em quadrinhos, mangás, animes, filmes de gêneros variados que englobam magia, tecnologia e mundos fictícios, cosplayers dentre outros, todos convergem a partir de três categorias, por assim dizer, sendo especificamente, os Newbie's; Noobs e Nerds.

Tais categorias, apesar de distintas, confluem para um denominador comum, nesse caso, a cena Geek, que por sua vez, constitui em sua gênese concomitantemente, o mundo On-line e Off-line, isso porque, é composta por elementos tanto digitais, quanto analógicos.

Entretanto, embora distintos, não são excludentes e, estão em movimentos contínuos de aproximação/entrelaçamento. Isso ocorre em virtude, do que denominamos em outrora como virtualidade/atualização, tido como um processo, ao qual, denota para a fluidez entre mundos e/ou perspectivas, tornando materiais analógicos, como: livros, quadrinhos, mangás e jogos de tabuleiro, em materiais digitais, como: produções hollywoodianas, animações, animes e jogos de Console/PC. Cabe destacar que, esses movimentos não possuem uma linearidade/regularidade, isto porque, são trocas entre os ambientes On e Off. Como exemplo desses movimentos, podemos destacar tais produções analógicas que se tornaram digitais ou vice-versa: Dragon Ball Z, Street Fighter, Super Mario, Mortal Kombat, Power Rangers e Star Wars.

Dessas relações e/ou movimentos, no bar, advêm as jogabilidades e proximidades do público frequentador com os dispositivos eletrônicos, nesse caso, consoles e PC's, bem como, seus jogos. No que diz respeito a essas relações, pode-se inferir que, ao longo das partidas ocorrem dois fenômenos, um durante a interação entre gamers e PC's e, outro, durante a interação entre gamers e Flippers. Na primeira, embora, trate-se de jogos On-line, que ocorrem especificamente, no aquário, nota-se, que ao longo das partidas há um processo de movimentos fluidos entre jogador-jogo, de modo que, o gamer apesar de estar em fruição na line/linha, em interação com os demais jogadores, dispersa-se, por assim dizer, da área do bar, avocando para o modo Off, perante o ambiente do estabelecimento. Em contrapartida, os jogadores dos Flippers, durante as disputas que são realizadas em plataformas de jogos Off-line, ao longo das partidas permanecem no modo On, em relação ao ambiente do bar e os demais frequentadores.

Nesse sentido, pode-se dizer que, no ambiente do bar, há concomitantemente, entre os frequentadores, relações On/Off, que ocorrem de maneira fluida e, que, seguem

movimentos inversos das plataformas aos quais os gamers estão jogando. Assim, os modos On/Off, denotam para circularidades distintas entre os frequentadores, ao passo que, dependendo da área em que os participantes estejam, terão experiências específicas, versando, com o que, se designa como, percepções do mundo On-line e do mundo Off-line.

Contudo, pode-se dizer que, os ambientes digitais/interativos presentes no bar, corroboram para as múltiplas vivências dos frequentadores, simultaneamente, na vida real e digital, sobretudo, instigado pelas potencialidades imbricadas nas jogabilidades, bem como, nas virtualidades.

Em suma, o estabelecimento em si é um ambiente aberto, envolto por processos contínuos de materiais, sejam eles humanos ou não-humanos, ao passo que, as relações e interações constituídas neste local, são oriundas do ciberambiente²⁰, este, que é, constitutivo tanto da existência, quanto da permanência da cena Geek, bem como, seus correlatos. Podemos então, dizer que, o bar é um elemento contínuo que reverbera as múltiplas maneiras de Ser/Estar e Habitar o mundo, dentre as quais está a virtualização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1999.

INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição**. São Paulo: Vozes, 2015a.

_____. O dédalo e o labirinto: caminhar, imaginar e educar a atenção. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, ano 21, n. 44, 2015b, p. 21-36. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ha/v21n44/0104-7183-ha-21-44-0021.pdf> >. Acesso em: 10 jun 2022.

_____. **The perception of the enviroment. Essays on livelihood, dwelling and skill**. Londres: Routledge, 2000.

_____. Trazendo como coisas de volta à vida: emaranhados criativos em um mundo de materiais. **Horizontes Antropológicos**. Porto Alegre, v. 18, n. 37, 2012, p. 25-44. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832012000100002&script=sci_arttext >. Acesso em: 10 jun 2022.

KLASTRUP, Lisbeth. **Towards a Poetics of Virtual Worlds: Multi-User Textuality and the Emergence of Story**. 2003. Thesis (Doctor of Philosophy) – Department for

²⁰ (STOCKINGER, 2003).

Digital Aesthetics and Communication, IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2003.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

STOCKINGER, Gottfried. **Para uma Teoria Sociológica da Comunicação**. S.I, 2003. Disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/stockinger-gottfried-teoria-sociologica-comunicacao.pdf> >. Acesso em: 10 jun 2022.