

Como é possível ser esportivo? Compreendendo a sociogênese do *e-sport* no Brasil.

Esse projeto tem como objetivo discutir a gênese do *e-sport*, um fenômeno social que, principalmente nos últimos dois anos, vem ganhando grande visibilidade no Brasil. Não nos preocupamos em definir, normativamente, o que é uma prática esportiva, mas percebermos como um conjunto de definições distintas sobre o sentido e a função das práticas esportivas entram em disputa, fazendo com que esses significados possam ser reiterados ou alterados. Ressaltamos isso porque a definição de jogos de videogame como uma prática esportiva não surge sem controvérsia dentro do campo esportivo, no qual agentes em diferentes posições mobilizam definições do que é ser esportivo na qual incluem, ao mesmo tempo que excluem, um certo conjunto de práticas como as práticas esportivas legítimas. Ao mesmo tempo em que existe um processo de re-significação do que é ser esportivo, o *e-sport* constitui-se como um novo mercado, com diversos agentes envolvidos em torno desse novo produto esportivo. O nosso trabalho tem como objetivo compreender esses dois aspectos do *e-sport*, tanto os significados que estão envolvidos nesse movimento de inclusão do videogame no esporte, como a configuração de um corpo de especialistas envolvidos direta ou indiretamente com esse prática. Para o desenvolvimento desse projeto nos orientamos, em grande medida, pelas contribuições teóricas e metodológicas de Bourdieu, mais especificamente pelo enfoque genético, pela teoria dos campos e pelo caráter plurimetodológico adotado pelo autor, visto que pretendemos desenvolver um conjunto de técnicas de coleta de dados.

Palavras-chave: *E-sport*; jogos eletrônicos; práticas esportivas; teoria dos campos; gênese das ideias.