

JOGOS ELETRÔNICOS: UMA NOVA MODALIDADE ESPORTIVA?

ELETRONIC GAMES (eSPORTS): A NEW MODALITY OF SPORT?

Victor Vargas Sol Loçasso¹

Ludmila Salomão Venâncio²

Resumo:

Os jogos eletrônicos (*e-Sport*) sofreram significativas modificações ao longo do tempo. Criados na década de 1960, tinham como objetivo principal o entretenimento, mas dados recentes apontam para uma reconfiguração do seu significado, passando a figurar na mídia com seus campeonatos, premiações, atletas e gerando discussões acadêmicas sobre a sua profissionalização e a sua espetacularização (REIS; CAVICHIOILLI, 2008; JENSEN, 2017). Embora venha recebendo espaço e atenção pelo número de participantes no seu cenário competitivo, o *e-Sport* tem sido criticado pela inatividade física de grandes grupamentos musculares, pelo sedentarismo dos jogadores e pelo isolamento social por ficar longos períodos ao vídeo game. A discussão sobre os jogos eletrônicos ser ou não uma prática esportiva já vem sendo abordada internacionalmente, mas os estudos sobre essa temática no território nacional ainda são escassos. Neste contexto, considerando que o esporte é uma construção social passível de mutabilidade, este artigo apresenta uma pesquisa que busca responder à seguinte questão: Quais características validam o e-sport como uma prática esportiva e o que o difere dos esportes tradicionais? Para tanto, objetiva identificar e descrever as características e as críticas em relação aos jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva, ao comparar o treinamento dos ciberatletas com o de atletas de esportes tradicionais, os campeonatos e competições, a espetacularização da mídia, o reconhecimento cultural, a institucionalização e as atividades físicas e os benefícios sociais, culturais e físicos de ambos. Conclui-se, através das comparações realizadas, que o e-Sport pode ser identificado como uma modalidade esportiva, ao ser considerado o esporte como prática cultural e social, mutável através das influências sofridas pela sociedade.

Palavras-chave: e-Sports; Esportes Eletrônicos; Jogo Intelectual; Vídeo Games; Jogos Eletrônicos.

¹ Licenciado em Educação Física pela Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, e-mail: victor.v-sol@outlook.com

² Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Professora do Departamento de Educação e Ciências Humanas da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG-Ibirité e Professora do Departamento de Teoria e Gestão da Informação da Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais - ECI-UFMG, e-mail: ludmilasalomao@gmail.br

Abstract:

Electronic games (eSport) passed through significant changes over time. Created in the 60s, their main objective was entertainment, but recent data point to a reconfiguration of its meaning, starting to appear in the media with its championships, awards, athletes and generating academic discussions about its professionalization and spectacularization (REIS; CAVICHIOLO, 2008; JENSEN, 2017). Although it has been receiving space and attention for the number of participants in its competitive scenario, eSport has been criticized for the physical inactivity of large muscle groups, the sedentary lifestyle of players and the social isolation for being long periods of video game. The discussion about electronic games being a sport or not is already being approached internationally, but studies on this theme in the national territory are still scarce. In this context, considering that sport is a mutable social construction, this paper presents a research that seeks to answer the following question: What characteristics validate eSport as a sport practice and what differs it from traditional sports? To this end, it aims to identify and describe the characteristics and criticisms regarding electronic games as a sport, by comparing the training of cyberathletes with traditional sports athletes, championships and competitions, media spectacularization, cultural recognition, its institutionalization and his physical and social activities, cultural and physical benefits of both. It is concluded, through the comparisons made, that eSport can be identified as a sport, considering the sport as cultural and social practice, changeable through the influences suffered by society.

Keywords: eSports; Electronic Sports; Intellectual Game; Video Games; Electronic Games.

Introdução

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas e parte essencial para formação das crianças e dos jovens. Os jogos sofrem alterações de acordo com o cenário histórico e cultural em que se encontram, tornando-se uma manifestação da sociedade por desenvolver também habilidades motoras e sociais.

Com o desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), passamos por uma transição da Sociedade Industrial para a chamada “Sociedade da Informação”, que tem como base, as comunicações, as informações e a tecnologia. Castells (1999) afirma que esse termo é utilizado para designar a sociedade contemporânea, caracterizada e impulsionada pelo avanço da tecnologia e das telecomunicações.

Os jogos alteraram-se ao longo do tempo, principalmente devido à própria evolução das TICs. Assim, os jogos eletrônicos ganharam espaço no cotidiano das crianças e dos jovens. Eles são jogos construídos como nova forma de interação das crianças com os brinquedos modernos, videogames, computadores e celulares, mantendo-se as características lúdicas. Ao longo da história dos jogos eletrônicos, ele veio se aproximando aos esportes tradicionais em premiações e espetacularização. Santaella e Feitoza (2009) argumentam que a indústria dos jogos eletrônicos é a terceira mais lucrativa do mundo, ultrapassando a indústria do cinema e ficando atrás somente da indústria bélica e automobilística. No entanto, por ser uma prática nova, alguns preconceitos ainda são atribuídos a ele, alegando que o *e-Sport*, denominação dos jogos eletrônicos competitivos, não pode ser caracterizado como um esporte.

Neste contexto, este artigo apresenta uma pesquisa que busca responder a seguinte questão: Quais características validam o e-sport como uma prática esportiva e o que o difere dos esportes tradicionais?

Para tanto, esta pesquisa teve por objetivo geral identificar e descrever as características e as críticas em relação aos jogos eletrônicos como um esporte. Objetivou-se ainda: (i) analisar os jogos e brincadeiras e a influência das tecnologias da informação e as comunicações nos jogos, (ii) apresentar a história dos jogos eletrônicos e definir o que é *e-Sport*, e (iii) comparar o *e-Sport* com o esporte tradicional, destacando similaridades e diferenças.

A escolha do tema sobre os jogos eletrônicos serem ou não uma modalidade esportiva foi motivada pela escassez de estudos sobre o *e-Sport* no Brasil (JENSEN, 2017; PEREIRA, 2014; REIS; CAVICHIOLLI, 2008). Jensen (2017) afirma que, na Educação Física, o tema é negligenciado pelo fato de tal atividade não envolver elevado gasto energético e por, muitas vezes, afastar as crianças e jovens de outras atividades físicas. Porém, o *e-Sport* ao se desenvolver e popularizar-se, vem se tornando um fenômeno que se aproxima dos esportes convencionais viabilizando desta forma a validade de tal objeto de estudo.

Este artigo estrutura-se da seguinte forma: nas próximas seções, apresentam-se uma conceituação de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras, suas alterações pelas Tecnologias da Informação e Comunicação para se transformar em Jogos Eletrônicos e suas competições. Na quinta seção, discutem-se sobre as características necessárias para uma modalidade ou atividade física ser considerada um esporte. Na sexta seção, efetua-se uma comparação entre *e-Sport* e os esportes tradicionais, através de suas características, similaridades e diferenças. Por fim, no apontam-se algumas considerações finais sobre o estudo.

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras

Os jogos e brincadeiras tiveram, ao longo do tempo, um papel primordial para a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades motoras e sociais. Huizinga (2003) propõe que jogos e brincadeiras possam ser definidos como atividade lúdica, fantasiada dentro dos limites estabelecidos pelos praticantes, muito além do fenômeno físico; sendo um ato voluntário executado como evasão da vida real.

As crianças começam a produzir cultura não só através das suas experiências com os adultos e as responsabilidades da vida adulta, mas também por meio das relações entre si, nas intimidades dos grupos que participam. O ato de brincar que as crianças apresentam, se mostra sempre com base em determinada brincadeira ou jogo, pouco ou muito estruturado. É que o brincar se define justamente diante das convenções, parâmetros e regras com as quais as brincadeiras vão se estruturar. Alguns desses parâmetros, regras e convenções vão ter origem na vida adulta, e é assimilado pelas crianças, que os exercitam, adaptando-os e questionando-os através das suas condições e interesses como crianças. Os jogos e brincadeiras se mostram, então, como ferramentas potentes da assimilação da cultura e do mundo real (SPRÉA; GARANHANI, 2014).

Nesse sentido, Spréa e Garanhani (2014) afirmam que o termo jogo pode ser entendido como atividade que segue uma estrutura de regra definida, com uma sequência de etapas e uma lógica que se repete. Assim, o jogo cumpre uma função de ser suporte para que a brincadeira aconteça, deixando para as crianças alterarem os rumos que a brincadeira toma, ajustando as condições lúdicas e o interesse por ela. Tomem-se como exemplos se transformar no Homem-Aranha, comer

para ficar muito forte, voar, alterando o que quer ser, de acordo com suas razões, suas vivências e conexões socioafetivas. Ao brincar, a criança irá utilizar todas essas referências a sua volta, para que o jogo e o brincar sejam substanciais na compreensão de sua natureza e na realização dos seus desejos.

As regras aparecem como um dos fundamentos da brincadeira e dessa criação dos mundos do jogo lúdico. Spréa e Garanhan (2014) afirmam que por mais livres, improvisados, imaginários e fantasiosos sejam todos esses jogos e brincadeiras, eles incluem regras, explícitas ou ocultas, e diante destas regras as crianças se deparam com objetificações reais e padrões sociais que encontram na cultura a qual pertencem.

As regras construídas pelas crianças nos seus grupos são tomadas nas regras do meio social em que o grupo é inserido, sofrendo influência de tudo que as cercam, “a criança aprende a moldar o seu comportamento pelos modelos de ação imperantes na sociedade global” (FERNANDES, 2004, p. 19), mas sempre moldado ao que ela se identifica. Entende-se, assim, o jogo como construção cultural, em que a criança é líder de si própria, tomando modelos dos adultos, mas passando todos estes modelos pelos filtros do que ela acha “certo” ou “errado”, “que deve ser” e “o que não deve” (FERNANDES, 2004).

Desta forma, algumas correntes teóricas argumentam que o jogo constitui uma preparação da criança e do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá dele, outras, no entanto, afirmam que trata-se de um exercício de autocontrole para o indivíduo ou um impulso para exercer uma faculdade e um desejo de competir e dominar. Há, ainda, correntes de pensamentos que consideram os jogos e as brincadeiras um válvula de escape para impulsos prejudiciais ou realizações dos desejos. Observa-se assim, um ponto comum em todas essas linhas de pensamento – todas partem de um pressuposto que o jogo está ligado a algo que não seja o próprio jogo, tentando dar uma finalidade biológica ou física (HUIZINGA, 2003).

Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos surgiram como uma nova forma de interação entre os usuários e as brincadeiras. Através de três grandes suportes utilizados para o uso dos games ou jogos eletrônicos, Santaella e Feitoza (2009) os classificam como:

Jogos para consoles, que são construídos para consoles específicos de videogames, com visualização em monitores de televisão, como Playstation e GameCube, e entre os quais incluímos também os jogos para consoles portáteis, como GameBoy e Nintendo DS; jogos para computador, que são desenvolvidos para processamento em micro-computares pessoais, conectados em rede ou não; jogos em arcade, [...] que são máquinas integradas (console-monitor) disposta em lugares públicos (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, não paginado).

Os jogos eletrônicos e os videogames ressignificaram os jogos, brinquedos e brincadeiras na Sociedade da Informação. As brincadeiras foram remodeladas com a nova era da tecnologia e comunicação: polícia e ladrão, brincar de carrinho, dirigir aviões, brincar de casinha, de escolinha. Todas essas brincadeiras e jogos infantis lúdicos, hoje, tomaram formas digitais e com o avanço das TICs utilizam recursos gráficos, sonoros e tecnológicos.

De acordo com Santaella e Feitoza (2009), os jogos eletrônicos surgem, assim, como um produto cultural, enquanto mídia, arte e um novo ícone da cultura pop, sendo uma das indústrias mais expressiva em movimentação financeira, ultrapassando a música e cinema juntos (SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

Assim, os jogos eletrônicos se aperfeiçoaram ao longo do tempo, para satisfazer e atender a preferência das crianças, jovens e adultos.

e-Sport: os jogos eletrônicos como competição

O *e-Sport* pode ser definido como uma forma de esporte onde os aspectos primários de suas atividades são facilitadas por sistemas eletrônicos (HAMARI; SJOBLÖM, 2017).

A primeira competição que se tem indícios ocorreu nos anos de 1970, mais precisamente no ano de 1972, na Universidade de Stanford. Os participantes jogaram o *Spacewar!* competição que recebeu o nome de Olimpíadas Intergaláctica de *Spacewar* (*Intergalactic Spacewar Olympics*). Com a premiação de 1 ano de assinatura da revista *The Rolling Stones* e o título de campeão de *Spacewar!*. Também na década de 70 foram criados os primeiros jogos, os jogos de tiro em primeira pessoa, que hoje são um dos nichos dos e-Sports.

Na década de 80 foi realizado o primeiro grande campeonato por uma empresa de jogos eletrônicos. A Atari realizou o *The Space Invaders Championship* contando com a participação de vários jogadores de todas as partes dos Estados Unidos, cerca de 10.000 participantes.

Os jogos começaram a tomar realmente um caráter competitivo na década de 1980. Começaram a se popularizar os ambientes onde se jogavam fliperamas, com o objetivo de zerar os jogos e bater os recordes de outros jogadores. A competitividade cresceu e todos tentavam se tornar os melhores do jogo, bar, fliperama, bairro. Assim começaram a surgir os órgãos que buscavam registrar esses recordes, com objetivo de ranquear os jogadores.

Em 1990, a Nintendo promoveu a *Nintendo World Championship*, o maior campeonato até então de jogos eletrônicos. Milhares de competidores jogaram *Super Mario Bros*, *RadRacers* e *Tetris*. A Nintendo disponibilizou como prêmio US\$10.000 e uma televisão, a maior premiação até então de jogos eletrônicos.

Nos anos de 1990, o cenário do esporte eletrônico começou a dar passos mais largos devido à maior acessibilidade dos jogadores a internet e a computadores, o que resultou em um crescimento dos jogos para computadores, como *Warcraft*, *Quake* e *Counter-Strike*. Em 1997, a Microsoft patrocinou um campeonato de *Quake* na cidade de Atlanta para 2000 participantes, o *RedAnnihilation*, com um carro Ferrari como premiação. Com o grande sucesso da competição, foi fundada a Liga Profissional de Cyber-Atletas, que pretendia incentivar mais jogadores a competir no mundo dos games, organizando mais campeonatos, com maiores premiações.

Com a passagem do século, a década de 2000 representou um marco para os jogos eletrônicos. O mercado de computadores e a maior facilidade do acesso a internet, juntamente com a quantidade de *lanhouses*, possibilitou aos jogadores e amantes dos games acesso a jogos como *Starcraft*, *Warcraft*, *Quake*, *Counter-Strike*, *Age of Empires* e *Fifa*, fazendo com que a *World Cyber Games* (WCG) fizesse uma parceria com a Samsung e a Microsoft. Assim, inspirados nos jogos olímpicos, realizaram uma olimpíada internacional dos jogos eletrônicos. Em 2000, a sua primeira edição foi disputada em Yongin, Coréia do Sul, país da empresa WCG, reunindo 174 jogadores de 17 países diferentes. A WCG manteve o plano de anualmente realizar os jogos, sempre com mais investidores

e participantes. Em 2009, a empresa reuniu na China 600 participantes de 65 países, sendo a maior edição da WCG. Entretanto em 2014, a empresa anunciou o fim das atividades.

Em 2000, foi criada na Europa a *Eletronic Sports League* (ESL) promovendo grandes campeonatos até a atualidade por toda Europa. Na etapa de Dota 2, em 2018, em Birmingham, na Inglaterra, a equipe vencedora recebia US\$500mil como premiação. No ano de 2002, foi criada a *Major League Gaming* (MLG), umas das maiores organizações de jogos eletrônicos, organizada com objetivo de profissionalizar o esporte eletrônico nos EUA e Canadá. A empresa realiza competições como a *MLG Columbus* de 2016, que teve como premiação total US\$1 milhão para as melhores equipes de Counter-Strike: Global Offensive. Competições essas que fizeram tanto sucesso que chegaram a ser televisionadas por canais como a ESPN. Ao longo destes anos, as premiações cresceram assim como o cenário competitivo dos jogos. Para servir de comparação, no ano de 2000 foram realizados cerca de 10 torneios na temporada e, em 2010, a realização chegou a passar de 250 torneios.

Esporte

Barbanti (2006) afirma que há três condições para uma definição de esporte: (i) o esporte se refere a tipos específicos de atividades, (ii) o esporte depende das condições sob as quais as atividades irão acontecer, e (iii) o esporte depende da orientação subjetiva dos participantes envolvidos, ou seja, o seu propósito com a atividade.

Historicamente, o esporte tradicional é caracterizado pela atividade física e atlética contida nele. Nos esportes olímpicos têm-se alguns esportes como levantamento de peso, ginástica artística e o atletismo em que são claras as demonstrações físicas. O futebol, basquete e tênis, por exemplo, já apresentam aspectos físicos, táticos e estratégicos mais complexos. Existem esportes que priorizam aspectos físicos e resistência, como o handebol; a força bruta, como o arremesso de peso; equilíbrio e flexibilidade, como a ginástica olímpica; a precisão, como o tiro ao alvo; e o tempo de reação, como as lutas olímpicas.

Muitas definições incluem o esporte com a noção de atividades motoras, proeza ou esforço físico, portanto, coloca o esporte como atividade física. É importante delimitar o conceito porque distintas atividades vão conter várias caracterizações de esforço físico, como por exemplo, o xadrez, que contém esforços físicos mínimos, mas que apresenta uma possibilidade de desgaste devido a partidas longas, cansativas emocional e fisicamente. No entanto, o xadrez não envolve esforço físico vigoroso e nem habilidades motoras complexas, não sendo, portanto, considerado um esporte por essas características.

Barbanti (2006) cita outra atividade difícil de classificar como modalidade esportiva – a corrida de carros, pois ela envolve uma combinação de pessoa e máquina, exigindo uma concentração mental intensa e conhecimento sobre a máquina, no caso, o carro, além de habilidades como reações rápidas e coordenações olho-mão altamente aguçadas. Barbanti (2006) afirma que:

A atividade física exigida é cada vez menor e não necessita de um programa de treinamento como aqueles usados pelos participantes de outras atividades esportivas mais vigorosas, no entanto exige uma prática considerável para conseguir a velocidade de reação e as habilidades motoras necessárias para dirigir o carro. Nesse caso pode-se argumentar que a corrida de carros é um esporte

porque envolve o uso de habilidades motoras complexas. (BARBANTI, 2006, p. 55)

Habilidades motoras complexas são representadas por coordenação, equilíbrio, precisão, rapidez, força, velocidade e resistência, ou a combinação das três últimas.

Mas o esporte não pode ser classificado só pelo fato de conter atividades físicas vigorosas. Para que uma atividade seja classificada como esporte ela deve conter um conjunto de circunstâncias. Algumas correntes teóricas afirmam que o esporte deva contemplar competições sob regras formais e organizadas, ou seja, o esporte deve envolver atividades físicas e institucionalizadas.

Para que seja classificada como uma atividade institucionalizada, ela geralmente deve incluir, de acordo com Barbanti (2006): (i) regras padronizadas para a atividade; (ii) cumprimentos das regras por instituições oficiais; (iii) aspectos técnicos e organizacionais importantes, – os jogadores e treinadores deverão desenvolver táticas, treinamentos e estratégias para aumentar a chance de sucesso; e (iv) aprendizagem das habilidades mais formalizada, – devido a organização das regras e padronização, a prática se torna mais complexa, e como a preocupação para obter sucesso aumenta, os participantes irão procurar orientações de especialistas.

Desta forma, o esporte transforma a atividade física em atividade padronizada e regularizada passando por um processo de institucionalização. Barbanti (2006, p. 57) define então o esporte como “uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos”.

O esporte contém, assim, diferentes definições, mas aqui ele é compreendido como um fenômeno cultural e social que é influenciado pela sociedade e a influencia de várias maneiras.

Comparações entre e-Sports e esportes tradicionais: similaridades e diferenças

Nesta seção, são apresentadas as principais diferenças e similaridades entre os *e-Sports* e os esportes tradicionais. Para tanto, a comparação é estabelecida com base nas seguintes categorias: treinamento, campeonatos e competições, espetacularização da mídia, regulamentação do *e-Sport*, atividade física, reconhecimento cultural e benefícios sociais, culturais e físicos (PEREIRA, 2014; TASSI, 2014; HUTCHINS; ROWE, 2012; BONEMARK, 2013; KOWERT; OLDMEADOW, 2012; TAYLOR; SALLIS; NEEDLE, 1985; GRIFFTHS, 2002; GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2013; JONASSON; THIBORG, 2010)

Treinamento

A maioria dos ciberatletas treinam pelo menos 8 horas por dia, de 5 a 7 dias por semana. Alguns ciberatletas chegam a treinar de 10 a 12 horas por dia, ou até mesmo o caso do jogador profissional de StarCraft 2, Lee “Marine King” Jung-hoon que treinava até 18 horas por dia. No esporte tradicional, como comparação, tem-se o caso do time de futebol americano, Denver Broncos, que treina em um tempo similar ao dos esportes eletrônicos, incluindo o treinamento físicos, revisão de jogadas através de replays e reuniões com o treinadores.

No *e-Sport*, os times marcam treinos contra outras equipes, que normalmente também se encontram no cenário profissional, para testar novas táticas, estratégias e melhorar o entrosamento dos ciberatletas. Outro treino importante dos ciberatletas são os jogos públicos, ou *pubs*, que são partidas em que os ciberatletas jogam sem o resto da equipe, para treinar as técnicas do jogo e os aspectos individuais. Assim como nos esportes tradicionais, os ciberatletas também dedicam uma parte do treino para a análise de *replays* de jogos dos adversários e dos seus próprios, para que possam ver os erros cometidos. Esses times também utilizam técnicos para ajudar na análise das táticas, das técnicas e dos erros corrigindo-os junto à equipe.

Portanto, o *e-Sport* em relação à carreira e à rotina dos seus ciberatletas, se aproximam dos atletas do esporte tradicional.

Campeonatos e competições

É possível comparar as competições eletrônicas com as competições de esportes tradicionais. Em termos de premiações totais, o futebol americano, *baseball* e futebol superam os *e-Sports*. Pereira (2014, p. 92) afirma que:

Considerando a maior premiação total que uma equipe de esportes eletrônicos já recebeu – 5 milhões de dólares para o primeiro colocado no The International 4, o time Newbee – a quantia parece pequena. Os vencedores do Super Bowl, da World Series de baseball e da Champions League de futebol receberam 11 milhões, 19 milhões e 65 milhões, respectivamente. No caso do futebol, a diferença é ainda maior quando consideramos que a premiação total da Copa do Mundo da FIFA somou 576 milhões de dólares. (PEREIRA, 2014, p. 92)

Entretanto, se a pesquisa for realizada com a perspectiva de premiação por jogador, o *e-Sport* se destaca. Cada jogador da equipe da Newbee no The International 4, recebeu 1 milhão de dólares por ser campeão, já os jogadores da Alemanha, campeões da Copa do Mundo FIFA de futebol, receberam individualmente, pouco mais 400 mil dólares em premiações. Ao comparar com esportes menos massificados, como ciclismo, o *e-Sport* também se destaca, o Tour de France, maior evento de ciclismo do mundo, com premiação de 3 milhões de dólares, distribui ao campeão cerca de 615 mil dólares (PEREIRA, 2014).

Além das exuberantes premiações, outro fator que se destaca nas competições de *e-Sport* é a presença física. Na maioria das realizações, os *e-Sports* são realizados através da internet, de forma online; quando feito de forma presencial, os *e-Sports* atraem grandes públicos. No campeonato mundial de *League of Legends*, a empresa desenvolvedora do game, escolheu como local do evento o *Seoul World Cup Stadium* e alcançou um público de 45 mil espectadores (TASSI, 2014).

Do ponto de vista quantitativo em relação às premiações, os *e-Sports* conseguem se comparar aos esportes menos massificados, como o ciclismo, golfe e surfe, e campeonatos de menor expressões de esportes mais famosos como, futebol, baseball e basquete. O *e-Sport* ainda não consegue competir com as principais premiações dos esportes tradicionais, como a Copa do Mundo FIFA de futebol e a UEFA *Champions League*, campeonato europeu de clubes de futebol. A maior diferença entre as competições são a presença física dos jogadores nos eventos, que no *e-Sport* em sua maioria são realizadas online.

Espetacularização da mídia

A audiência do *e-Sport* se assemelha bastante a dos esportes tradicionais. Existem espectadores que assistem a jogos casuais em suas casas, outros que procuram assistir todos os jogos possíveis e até mesmo o fã que procura assistir os jogos presenciais e viajam atrás da sua equipe favorita (PEREIRA, 2014).

Os torneios online são transmitidos também pela internet e contam com grande participação dos fãs de *e-Sport*. Hutchins e Rowe (2012) entendem que o futuro das transmissões esportivas está na interação entre as telas, televisão e internet, através das mídias sociais. Portanto, é possível notar que o *e-Sport* já está mais avançado neste ponto. Como a transmissão é online os espectadores podem comunicar-se em tempo real.

Regulamentação do *e-Sport*

Ao comparar as instituições do esporte e do *e-Sport* há uma grande disparidade entre as instituições que regulamentam os esportes tradicionais. Primeiramente, os esportes tradicionais foram criados há décadas, enquanto *e-Sport* mais antigo não chega há 10 anos de existência. Outro fator é a criação das ligas e instituições pelo mundo, que regulam e organizam competições em âmbito nacional e global, facilitando a regulação do esporte. Já o *e-Sport* tem a institucionalidade restrita pela empresa produtora do jogo e da popularidade no país.

A Coréia do Sul é o único país que possui uma instituição reguladora do *e-Sport* em geral, com ajuda de instituições também para modalidades específicas. Há uma organização que tenta regular o *e-Sport* internacional, a *International e-Sport Federation* (IeSF) fundada em 2008. Ela conta com membros de 46 países, além de organizar anualmente torneios e campeonatos com diferentes jogos eletrônicos, conseguindo aproximar o *e-Sport* de competições de várias federações internacionais dos esportes tradicionais (PEREIRA, 2014). É evidente, assim, a carência do *e-Sport* devido as suas instituições e organizações, se comparadas com as organizações internacionais dos esportes tradicionais.

Atividade física

Bornemark (2013) aponta que, ao contrário do xadrez, que é um esporte mental, o esporte eletrônico e os jogos necessitam de uma precisão, coordenação olho-mão e tempo de reação aguçado.

O tempo de reação é tão importante no mundo dos esportes eletrônicos que é hoje o principal motivo da aposentadoria dos ciberatletas antes dos 30 anos. Já a coordenação olho-mão requer tanta precisão e velocidade, que alguns cliques fora do lugar e do pixel certo podem significar uma vitória ou derrota (BLAKE, 2013).

Outro aspecto físico a ser considerado no esporte eletrônico são as lesões recorrentes do treino. Jogadores de alto nível do *e-Sport* já se afastaram das atividades por lesões, como Waikin "Toyz" Lau, ex-jogador de *League of Legends*, que se afastou devido a Síndrome do Túnel Carpal. Tal síndrome é caracterizada pela dormência, dor muscular, fraqueza e formigamento na mão causado por compressão de um nervo no punho, mais comum no punho que o jogador utiliza o mouse. Já Clinton "Fear" Loomis, jogador da equipe Evil Geniuses, abandonou, por um tempo, a vida de ciberatleta devido a uma Síndrome do Túnel Radial, causada pela compressão do túnel radial no antebraço, que acarreta dor e enfraquecimento dos dedos e músculos.

Estas lesões, assim como os aspectos físicos do *e-Sports* (coordenação olho-mão), poderiam ser

acusadas como esforço físico, entretanto fica evidente o distanciamento físico entre o *e-Sport* e os esportes tradicionais, sendo a maior diferença entre eles a presença física em disputas e partidas. Como os *e-Sports* são praticados *online*, através de máquinas (computadores, videogames e celulares), não é possível considerá-lo, em relação às atividades físicas, com os esportes e modalidades tradicionais.

Reconhecimento cultural

O *e-Sport* e os seus ciberatletas ainda enfrentam a falta de reconhecimento pela sociedade devido ao estereótipo do *gamer* – vistos como “viciados, solitários, socialmente incapazes, isolados, imaturos, violentos, competitivos e jovens” (KOWERT; OLDMEADOW, 2012, p. 5). Estereótipos esses que são reforçados pelos jornais esportivos.

Algumas matérias da mídia relacionam os jogos eletrônicos com a violência, vinculando-os, por exemplo, ao massacre escolar de Columbine em 1999, ao incidente escolar de Connecticut, ao atirador norueguês em 2013 e ao caso brasileiro do garoto de 13 anos suspeito de matar os pais policiais. Neste contexto, começaram a surgir, na mídia, debates sobre a influência da violência dos jogos e dos *e-Sports* na formação da criança, assim como debates sobre a inatividade física proporcionada por horas exageradas em frente às telas de videogame.

Pereira (2014) afirma que atualmente, o *e-Sport* parece reverter essa situação preconceituosa em que é reconhecida, devido à atenção que vem gerando para a sociedade de forma geral. Todavia, é claro que o esporte tradicional como o futebol, basquete e vôlei tem um reconhecimento muito maior se comparado aos *e-Sports*, devido a sua aceitação pela população e espetacularização da mídia em torno destes esportes.

Benefícios sociais, culturais e físicos

Sobre o esporte tradicional, seus aspectos positivos são os ganhos mentais, sociais e físicos que ele proporciona. Um relatório da Organização das Nações Unidas associou a prática de esportes à prevenção de doenças do coração, diabetes, hipertensão arterial, controle de peso e prevenção da osteoporose. No aspecto mental, notaram relação do esporte com aceitação social, melhoria da autoestima e a autoconsciência, redução dos níveis de ansiedade e depressão, aumento da capacidade cognitiva (TAYLOR; SALLIS; NEEDLE, 1985). Já no aspecto social foi observado que houve melhoria nas habilidades de liderança, trabalhos em grupos culturalmente diversos e nas relações e interações sociais (ARTINGER *et al.*, 2006).

Já sobre o *e-Sport*, inúmeras pesquisas ressaltam que os videogames e os jogos proporcionam melhorias na visão, aspectos de atenção, aumento na velocidade de processamento e resposta do cérebro, melhorando o tempo de reação dos jogadores através de avanços como a coordenação olho-mão (GRIFFTHS, 2002).

Estudos também apontam um aumento na capacidade cognitiva por meio de uma melhora na capacidade espacial do *gamer*, além de propor que, por meio das comunidades sociais encontradas nos jogos, comportamentos sociais positivos têm sido transportados para fora das telas e dos jogos (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2013). Contemplando também aos *e-Sports* ganhos mentais, sociais e físicos.

Grande culpa desta incerteza dos benefícios dos jogos eletrônicos ainda ocorrem por serem vistos como causa de problemas maiores, devido a alguns aspectos negativos estereotipados como: comportamento agressivo, isolamento social, vício, inatividade física e baixo desempenho

acadêmico. Porém, nenhum destes aspectos contém apoio empírico substancial, já que outros estudos mostram que crianças e adolescentes que jogam videogames são tão fisicamente ativos como as que não jogam. Além disso, os games são capazes de desenvolver relacionamentos sociais e familiares, habilidades especiais e auxiliam no comportamento escolar e no distanciamento de drogas lícitas e ilícitas (JONASSON; THIBORG, 2010).

Considerações Finais

Este artigo teve por objetivo identificar e descrever as características e as críticas em relação aos jogos eletrônicos como um esporte. Os jogos sofreram significativas mudanças ao longo tempo. Um marco importante foi o desenvolvimento das TICs que possibilitaram uma reconfiguração dos jogos eletrônicos trazendo-os ao patamar em que se encontram hoje. Assim, o *e-Sport* hoje é objeto de estudos de pesquisas acadêmicas que buscam analisar o seu processo de espetacularização, suas características e sua história, se misturando com a história do próprio esporte.

Ao considerar o esporte como uma construção social em constante mutabilidade, é impossível negar que o *e-Sport* não tenha características do esporte tradicional, e de maneira geral, que eles se assemelham mais do que se diferem aos esportes tradicionais. Apesar de conter hoje uma institucionalização difícil de realizar, devido à popularidade dos jogos em diferentes regiões e pelos jogos eletrônicos serem de certo modo produto de uma empresa privada, o *e-Sport* apresenta, ainda assim, características de modalidades esportivas consideradas pela mídia atualmente.

Para compreender melhor o futuro do *e-Sport* podem-se analisar os três cenários, propostos por Jonasson e Thiborg (2010), que se destacam como o futuro do *e-Sport*: (i) *e-Sport* como contracultura ou alternativa ao esporte moderno; (ii) *e-Sport* aceito como parte do esporte convencional e (iii) o *e-Sport* como o futuro do esporte convencional.

No Brasil, o *e-Sport* estaria mais atrelado à primeira visão dos autores, pois ele faz contracultura/alternativa do esporte tradicional moderno, já que é um fenômeno mal aceito no campo esportivo. Cenário esse, que pode modificar daqui alguns anos devido à aceitação do *e-Sport* nas mídias, à criação de competições no território nacional e às premiações, salários e melhores condições financeiras para se trabalhar na área.

Sob a perspectiva de Barbanti (2006) que assinala que o conceito de esporte pode ser alterado para trazer os benefícios e as suas circunstâncias positivas para seus praticantes, o *e-Sport* estaria no segundo cenário de Jonasson e Thiborg (2010). Pois, se o esporte tende a mudar de acordo com a sociedade e a cultura é questão de tempo para que o *e-Sport* seja aceito como esporte e prática esportiva na sociedade moderna.

Ainda, considerando o cenário em que o *e-Sport* possa superar o esporte tradicional devido aos números financeiros, de participantes e de espectadores, pode se então tornar real o cenário 3 de Jonasson e Thiborg (2010), e se tornar o futuro do esporte tomando o lugar dos esportes convencionais.

Assim, o *e-Sport* sendo uma modalidade de interação entre indivíduo e máquina, apresenta diferenças e similaridades com os esportes tradicionais e pode ser entendido como uma modalidade esportiva e como prática cultural e social, passível de mudanças influenciadas pela época em que se encontra.

Ressalta-se, por fim, as contribuições deste estudo ao realizar comparações entre as duas práticas, apresentando suas similaridades e diferenças; e ao proporcionar reflexões acerca da utilização de jogos eletrônicos, especificamente no âmbito da Educação Física.

Referências

- ARTINGER, L. *et al.* The Social Benefits of Intramural Sports. **Journal of Student Affairs Research and Practice**, v, 43, n. 1, 2006.
- BARBANTI, V. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v.11, n. 1, p. 54-58, 2006.
- BLAKE, M. **In case you missed:** Dota 2 International roundup. IGN, 2013. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2013/08/30/in-case-you-missed-it-dota-2-international-roundup>. Acesso em: 14 nov. 2018
- BONEMARK, O. Success factors for e-sport games. In: PROCEEDINGS OF UMEA'S 16TH STUDENT CONFERENCE IN COMPUTING SCIENCE. **Anais...** USCCS, 2013, p. 1-12.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FERNANDES, F. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. São Paulo: M. Fontes, 2004.
- GRANIC, I. ; LOBEL, A.; ENGELS, R. C. M. E.. The Benefits of Playing Video Games. **American Psychologist**, v. 69, n. 1, p. 66-78, 2013.
- GRIFFITHS, M. The educational benefits of videogames. **Education and Health**, v. 20, n. 3, p.47-51, 2002.
- HAMARI, J.; SJOBLÖM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, v. 27, n. 10, p. 211-232, 2017.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- HUTCHINS, B.; ROWE, D. **Sport beyond television: the internet, digital media and the rise of networked media sport**. 1. ed. Nova Iorque: Routledge, 2012.
- JENSEN, L. **E-SPORT: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and his impact in future sport. **Sport in Society**. v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.
- KOWERT, M.; OLDMEADOW, J. The stereotype of online gamers: new characterization or recycled prototype. In: DIGRA NORDIC 2012 CONFERENCE: LOCAL AND GLOBAL – GAMES IN CULTURE AND SOCIETY, **Anais...**, The University of York, 2012.
- TAYLOR, C. B.; SALLIS, J. F.; NEEDLE, R. The relation of physical activity and exercise to mental health. *Public Health Rep.*, n. 100, v. 2, p. 195-202, 1985.
- PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122f. Monografia (Bacharel em Comunicação Social), Universidade de Brasília, 2014.
- REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, R. F. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. Movimento ESEFID, UFRGS, 2008.
- SANTAELLA, L. ; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SPRÉA, N. E.; GARANHANI, M. C. A criança, as culturas infantis e o amplo sentido do termo brincadeira. **Rev. Diálogo Educ.**, v. 14, n. 43, p. 717-735, 2014.

TASSI, P. **ESPN Boss Declares eSports 'Not A Sport'**. 2014. Disponível em: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/09/07/espn-boss-declares-esports-not-a-sport/>. Acesso em: 24 nov. 2018.