



E-SPORTS E ESPORTE: APROXIMAÇÕES ENTRE A CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO VIRTUAL E OS CIBER MEGAEVENTOS

Resumo - Os Jogos Eletrônicos estão ganhando cada vez mais poder de impacto cultural e econômico em nossa sociedade, até que chegaram a um ponto em que no início deste século elas começam a atrair a atenção de pesquisadores de diversas áreas, e dentre elas a educação física em suas diferentes vertentes de se ver o mesmo fenômeno. Este trabalho parte deste ponto, procurando fazer uma análise deste quadro atual a partir da produção cultural (literatura, internet, televisão), utilizando-se da hermenêutica como metodologia, ou seja, de buscar sentido naquilo que os jogos querem dizer. A possibilidade de jogar online, e o aparecimento do conceito de *e-sports* traz uma nova possibilidade dentro da cibercultura. Pessoas em lugares diferentes, com características diferentes, histórias diferentes, podem interagir dentro do ciberespaço sem carregar nenhuma das características da "vida real", e ao mesmo tempo, como consequência justamente dessa diversidade cultural, podem construir algo novo a partir da interação estabelecida mediada pelo ambiente virtual. Como essa situação requer movimento, não necessariamente um movimento físico, adotamos o termo "Cultura Corporal de Movimento Virtual" para trazer essa manifestação para a área da Educação Física. Está claro que estamos lidando com uma produção cultural do movimento humano, e está também claro que são as pessoas que estão produzindo esse conhecimento a partir de demandas lúdicas através das possibilidades permitidas pelo ciberespaço. O ponto culminante desse processo é o aparecimento dos *ciber* megaeventos. O entendimento e a apropriação deste quadro são fundamentais para que possamos compreender essa nova manifestação social dentro de suas próprias peculiaridades. Eles possuem características próprias que os diferenciam das manifestações culturais que conhecemos até então, e é a partir disso que precisamos iniciar nossa compreensão.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; E-sports; Cultura corporal.

ESPORTS AND SPORT: APPROACHES BETWEEN VIRTUAL MOTION BODY CULTURE AND CYBER MEGAEVENTS

Abstract – Electronic Games are gaining more and more power of cultural and economic impact on our society, until they reach a point where at the beginning of this century, they begin to attract the attention of researchers from various areas, including physical education. In its different aspects of seeing the same phenomenon. This paper starts from this point, trying to make an analysis of this current situation from the cultural production (literature, internet, television), using hermeneutics as methodology, that is, to seek meaning in what games mean. The possibility of playing online, and the emergence of the concept of *e-sports* brings a new possibility within cyberculture. People in different places, with different characteristics, different histories, can interact within cyberspace without carrying any of the characteristics of "real life", and at the same time, as a consequence of this cultural diversity, can build something new from the mediated established interaction. By the virtual environment. As this situation requires movement, not necessarily physical movement, we adopt the term "Virtual Movement Body Culture" to bring this manifestation to the area of Physical Education. It is clear that we are dealing with a cultural production of the human movement, and it is also clear that it is the people who are producing this knowledge from playful demands through the possibilities allowed by cyberspace. The culmination of this process is the emergence of cyber mega events. Understanding and appropriating this framework is fundamental for us to understand this new social manifestation within its own peculiarities. They have their own characteristics that set them apart from the cultural manifestations we have known so far, and this is where we need to begin our understanding.

Keywords: Electronic games; Esports; Body culture.

DEPORTES ELECTRÓNICOS Y DEPORTE: ENFOQUES ENTRE LA CULTURA CORPORAL DE MOVIMIENTO VIRTUAL Y LOS CIBER MEGAEVENTOS

Resumen - Los juegos electrónicos están ganando cada vez más poder de impacto cultural y económico en nuestra sociedad, hasta que alcanzan un punto en el que a principios de este siglo comienzan a atraer la atención de investigadores de diversas áreas, incluida la educación física. En sus diferentes aspectos de ver el mismo fenómeno. Este artículo comienza desde este punto, tratando de hacer un análisis de esta situación actual a partir de la producción cultural (literatura, internet, televisión), utilizando la hermenéutica como metodología, es decir, para buscar el significado de lo que significan los juegos. La posibilidad de jugar en línea y la aparición del concepto de *e-sports* brinda una nueva posibilidad dentro de la cibercultura. Las personas en diferentes lugares, con diferentes características, diferentes historias, pueden interactuar dentro del ciberespacio sin tener ninguna de las características de la "vida real" y, al mismo tiempo, como consecuencia de esta diversidad cultural, pueden construir algo nuevo a partir de la interacción establecida mediada por el entorno virtual. Como esta situación requiere movimiento, no necesariamente movimiento físico, adoptamos el término "Cultura Corporal de Movimiento Virtual" para llevar esta manifestación al área de Educación Física. Está claro que estamos tratando con una producción cultural del movimiento humano, y también está claro que son las personas las que están produciendo este conocimiento a partir de demandas lúdicas a través de las posibilidades permitidas por el ciberespacio. La culminación de este proceso es la aparición de mega eventos cibernéticos. Comprender y apropiarse de este marco es fundamental para que comprendamos esta nueva manifestación social dentro de sus propias peculiaridades. Tienen sus propias características que los distinguen de las manifestaciones culturales que hemos conocido hasta ahora, y aquí es donde necesitamos comenzar nuestra comprensión.

Palabras-clave: Juegos electrónicos; Deportes electrónicos; Cultura corporal.

Ludmila Dias dos Santos
Leal

Universidade Federal de
Lavras, Brasil

luddiasleal@hotmail.com

Raoni Perrucci Toledo
Machado

Universidade Federal de
Lavras, Brasil

raoni@ufla.br

[http://dx.doi.org/
10.30937/2526-
6314.v3.id69](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v3.id69)

Recebido: 22 Out 2019

Aceito: 28 Out 2019

Publicado: 18 Nov 2019

Introdução

Trazendo a história, até então muito recente dos jogos eletrônicos, com surgimento e massificação em meados das décadas de 70 e 80, fica nítido que um movimento tão atual, e que ainda experimenta os seus louros da infância, vamos assim dizer, crescer e se consolidar de maneira tão expressiva. Tal crescimento que emerge na sociedade, inserida nessa nova cultura virtual, também conhecida como cibercultura conhece e experimenta novas nuances e sensações sobre a viagem aos games, estabelecendo uma relação de prazer, felicidade e satisfação quando praticados. Tal mundo é tão vasto e recente que desembarcamos em uma área de sensações e desejos que até então, são ainda pouco exploradas. A esse meio mergulhou-se a prática esportiva virtual que, ainda aguça pesquisas sobre tal fenômeno, buscando respostas, por exemplo, para questões relacionadas à aderência cada vez maior de público e como tal movimento impactará na sociedade, visto que é um acontecimento recente, mas que já toma seu lugar de destaque mundialmente.

Para De Souza Lessa¹, a paixão que caracteriza a prática esportiva está bem consolidada e explicada na literatura, quer seja de maneira mais fisiológica ou psicológica. Sabemos a necessidade e prazer humano em competir, mover-se e fazer parte de um grupo específico de práticas corporais que, com suas peculiaridades, dão origem a mais vasta gama de modalidades esportivas.

Aquela sensação de se *transportar* ao mundo seja de uma partida de futebol, bem como jogos simuladores de vida real ou de fantasia, gera ao praticante a expectativa e realização de sentir no próprio corpo sensações de se estar ali, participando ativamente e vivendo as emoções que o jogo proporciona, passando-se por personagens conhecidos e importantes e, realizando o ato de estar conectado a uma rede mundial de pessoas que compartilham do mesmo ciberespaço.

Um ponto relevante que se faz necessário é a conceituação da cultura corporal, bem explicada por Betti² (p.156) como sendo “aquela parcela da cultura geral que abrange as formas culturais que se vêm historicamente construindo, nos planos materiais e simbólicos, mediante o exercício da motricidade humana”. Diante disso, é visto que os jogos eletrônicos são parte do arcabouço da motricidade humana, o que ainda hoje é bastante debatido e carente de melhores estudos no âmbito acadêmico e social. Fica clara essa premissa quando se observa os relatos dos alunos quanto ao

aprendizado de alguma técnica e processos de criação de movimento através de jogos eletrônicos. A reprodução das vivências não corporais em movimento, bem peculiares a realidade da criança (esporte, jogos) tramita entre uma cultura que se fortalece na infância e é carregada por toda vida.

Dessa forma, já podemos observar que os jogos eletrônicos são um importante mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, com uma significativa influência na cultura esportiva principalmente do público mais jovem, e por consequência, na cultura corporal de movimento virtual.

A incorporação de conceitos e formas de vivências esportivas que os games esportivos trazem a sociedade, em especial a crianças e jovens não podem mais serem negligenciados e/ou negados, exigindo assim de uma melhor postura dos professores de Educação Física sobre esses novos processos, visto que não cabem mais serem reduzidos a uma cultura lúdica infanto-juvenil³.

É necessário que se utilize dos jogos virtuais como um incentivo para que os alunos, imersos nessa cultura tecnológica possam tomar gosto e sentir vontade de experimentar fisicamente o esporte. Como citado no estudo de Araujo e Gestaldo⁴, observou-se uma maior tendência a aderência dos jogos eletrônicos de futebol, e seria interessante saber sobre como eles seriam capazes de influenciar na prática física de crianças e jovens em determinada modalidade esportiva, visto que é necessário e de direito dos mesmos a vivência das práticas corporais tanto físicas, quanto virtuais.

De toda forma, a ferramenta tecnológica dos jogos virtuais vem somando ainda mais no leque de aprendizado desses alunos que podem ter contato e aprender sobre as mais distintas modalidades esportivas de maneira fácil e rápida. Tanto a negação quanto a aceitação, muito bem discutida por Feres Neto⁵, existem riscos em se utilizar um instrumento de desenvolvimento cognitivo tão expressivo como os jogos eletrônicos, porém, desde que usado de forma equilibrada pode proporcionar um caminho interessante para a Educação Física

O movimento acentuado de *virtualização* transpôs o fenômeno esportivo para uma chamada *mutação de identidade*, gerando um processo de heterogênese onde o que chamamos de *esporte* não se esgota em sua prática, mas abrange outras possibilidades de vivenciá-lo, como sua vertente eletrônica. Hoje o esporte não se restringe mais a um local físico, ele transcende o físico para se fazer presente virtualmente pelas telas das

TV's e dos computadores⁵. Iniciamos uma nova era tecnológica que está transformando as formas de produção cultural do ser humano.

O fenômeno dos *e-sports*

O conceito de *e-sports* (abreviação do inglês de *eletronic sports*), assemelha-se muito ao do esporte convencional, no qual existe, em essência, a competição para se ter o vencedor. Desde a criação dos consoles nos anos 90 até a chegada dos jogos de confronto multiplayer, os praticantes iniciaram uma nova era de sensações e possibilidades com os jogos eletrônicos, transportando-os a uma realidade fictícia dos games e, proporcionando experiências únicas de um confronto online, capaz de interligar milhares de jogadores ao redor do mundo com um propósito único de divertir-se e colocar em prática aquilo que o jogo proporciona.

A transformação, ou até mesmo a reinvenção desses jogos é feita de forma que acompanhou o desenvolvimento tecnológico do ser humano, uma vez que o computador deixou de ser um oponente imaginário e a internet passou a ser uma aliada em potencial para novos desafios. Os jogos com o modo multiplayer online inovam o cenário e fazem uma nova configuração de jogo: mais atrativo, competitivo e tornando-se uma realidade em todo o mundo.

Aqui aparece a primeira grande questão, que é a discussão a cerca do “deixar de jogar com a máquina para jogar com o outro”. Esse fenômeno é crucial para iniciarmos a discussão sobre a expansão e grandiosidade dos e-sports no momento. A capacidade de transpor uma competição real e física, através da possibilidade tecnológica de um game corrobora e emoldura uma maneira do ser humano expandir o seu leque de experiências cinestésicas e/ou comportamentais de ordem intelectual. Para Saraiva⁶ “esta noção de competição e desafio é o que dá dinamismo ao fenômeno dos e-sports, que tem registado níveis de popularidade crescentes, tornando-se uma realidade desejada por muitos jovens jogadores de todo o mundo (p. 18)”.

Tal frase reforça o ponto levantado mais acima sobre o impacto que o simples fato de jogos simultâneos em tempo real foi capaz de causar para o ser humano, levando a uma nova possibilidade de movimento cultural, trazendo cada vez mais pessoas ao seu convívio e, construindo assim uma ferramenta importante relacionada a expressões corporais modernas.

Aliás, mesmo que os esportes eletrônicos sejam algo pertencente à modernidade, o esporte em si já não é mais tão moderno assim. Claus Tiedemann⁷ entende o esporte como

(...) um campo de atividades culturais onde indivíduos se engajam voluntariamente com outros, com o objetivo de desenvolver, treinar e comparar habilidades de importância cultural, dentro de um conjunto de regras comuns e sem prejudicar ninguém deliberadamente (p. 3)".

Diante a tal premissa, o mesmo autor discorre sobre a definição de e-sports como "uma área de atividades desportivas onde os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades mentais e físicas na utilização das tecnologias de informação e comunicação (p. 4)", traduzindo de maneira clara e direta a relação ímpar sobre esporte e e-sports.

O prazer, as necessidades motora/intelectuais e a capacidade que esse fenômeno proporciona ao ser humano é um braço do embrião desportivista. A geração X e, até a mais atual Z, possui em seu arcabouço uma rapidez e agilidades tecnológicas, onde toda a competição ocorre em ambientes construídos digitalmente e onde os confrontos são indissociáveis da tecnologia que providencia a plataforma para a competição.

Para Jensen⁸, os *e-sports* se relacionam com as perspectivas de jogo, esporte, espetáculo/profissionalização e por outro lado, possuem uma relação estereotipada de inatividade física, de sedentarismo e, também, de isolamento social nos videogames. No Brasil, os *e-sports* já são reconhecidos por muitas mídias como esportes eletrônicos de fato, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação. É certo que para o senso comum, os esportes tradicionais são socialmente encarados como uma *virtude*, enquanto os *e-sports* são vistos como um *vício*. Esses olhares encontram certo respaldo na literatura, vejamos.

Ainda existem muitos mitos e paradigmas quanto aos *e-sports*, tanto no meio acadêmico como no social. Existem aqueles que insistem que são jogos para preguiçosos, tornando as pessoas sedentárias. Por outro lado, existem aqueles que acreditam que o jogar vídeo game não é uma atividade passiva, visto que, o cérebro necessita integrar todas as ações aos comandos (muita das vezes sem nem olhar para o console) para configurar a vitória do jogador frente aos desafios do game.

E de fato, já se sabe que há uma deficiência em habilidades motoras básicas em crianças devido ao excesso da exposição a cultura eletrônico de jogos⁹.

Além disso, outro estudo¹⁰ observou uma correlação positiva entre a espessura cortical e o tempo em contato com os jogos no córtex pré-frontal dorsolateral esquerdo e o campo visual do lobo frontal esquerdo, indicando uma maior capacidade de lidar com diversas variáveis e suas implicações de forma imediata e à longo prazo. Estudos relacionados ao aumento significativo de publicações sobre o tema da dependência dos jogos eletrônicos em crianças e adolescentes também estão aparecendo com mais frequência¹¹, assim como os de comorbidades e de liberação de dopamina da via mesolímbica¹². Reforça o quadro o relatório do Ministério da Saúde que apontou que a porcentagem de obesos no país aumentou 67,8% entre os anos de 2006 a 2018¹³. Sendo assim, todas as possibilidades de se motivar e ampliar o repertório motor e incentivar a prática regular de atividades físicas são importantes e necessárias, o que pode fazer mais sentido, quando se percebe o potencial interesse sobre os jogos eletrônicos¹⁴.

Vimos que o ambiente virtual e o progresso tecnológico estão de fato causando impactos na vida social do ser humano. Diante a tal fenômeno, não é mais possível negligenciar a perspectiva de que os jogos eletrônicos possam ser uma peça fundamental no contexto da Educação Física¹⁴. Principalmente pela grandiosidade dos eventos que eles já estão proporcionando.

Os ciber megaeventos esportivos

A temática dos jogos eletrônicos possui forte presença na contemporaneidade e com bastante influência na vida das pessoas. Tal movimento gera uma atração em todas as faixas etárias e assim, proporciona uma nova perspectiva de opções para atividades a serem utilizadas no contexto escolar e de lazer. Dumazedier¹⁵ nos diz que o lazer é um fenômeno social cultural, fundamentado em características específicas, cujas atividades não fazem parte das obrigações humanas de trabalho, família ou social. Essas atividades então possuem por finalidade o descanso, a diversão e desenvolvimento, podendo assim promover a realização pessoal. Ainda mais necessário e crucial para nosso debate sobre a inserção do *e-sports* no contexto dos megaeventos esportivos, temos as subdivisões trazidas pelo mesmo autor que estratifica o interesse pelo lazer em cinco conteúdos culturais, sendo eles: físico-esportivo, manual, intelectual, social e artístico. Diante a tal

afirmação e, partindo do pressuposto que a prática esportiva, antes de ser vivida como um evento rentável com finalidade econômica e de trabalho, dotado de regras, metas e desfechos de cunho monetário, é um fenômeno cultural voltado ao lazer e bem-estar humano, com suas bases consolidadas na prática lúdica e de bem-estar social.

A partir desse ponto de vista, seria também prudente englobar os jogos eletrônicos que, em sua maioria fazem uma alusão clara e sólida às práticas esportivas, sendo baseados em sua maioria em disputas, com a presença de times, vencedores e perdedores, dentre outros aspectos como também produtos tecno culturais passíveis de serem englobados na cultura desportivista. Como observado por Pereira¹⁶, a força que os jogos eletrônicos traduzem esse momento da história é um fenômeno nunca antes visto. As associações envolvidas com relação a marketing, a conjuntura dos eventos, a criação de campeonatos, a distinção entre o profissional e o amadorismo e, sobretudo, o capital movimentado sobre essa nova gama de entretenimento humano desenharam uma linha tênue entre esporte e *e-sports*.

Os megaeventos esportivos, com seu maior exemplo, os Jogos Olímpicos são fruto da premissa de que seres humanos criam e interagem através de jogos¹⁷. Tais eventos passaram a fazer parte da rotina humana e, muito fortemente da sociedade brasileira. Já recebemos em nosso território diversos megaeventos esportivos como Jogos Sul-Americanos de 2002, passando pelos Jogos Pan-Americanos Rio 2007, até a chegada dos três maiores eventos esportivos, como a Copa do Mundo de Futebol FIFA 2014, Jogos Olímpicos e Paralímpicos¹⁸. A temática do legado que tais eventos, onerosos trariam em forma de benefício social veio à tona na sociedade e ganhou força por meio da imprensa local e internacional. Segundo Araújo e Gastaldo⁴, as referências de legados geradas a partir dos Jogos de Londres 2012, produziram um novo tipo de cobrança aos comitês organizadores e aos governos, no que se alude aos legados e as responsabilidades sociais. O que mais se discutiu foram os legados tangíveis ou estruturais, ou seja, aqueles que são ligados às instalações dos eventos. Entretanto os legados intangíveis ou imensuráveis são os que chamam a atenção pela diversidade e riqueza de oportunidades de exploração, e neste nicho se encontram os games e o envolvimento de novos stakeholders aos maiores megaeventos esportivos¹⁹.

Os Jogos Eletrônicos tornaram-se cada vez mais semelhantes ao esporte tradicional, tanto em sua organização, quanto a disseminação. A coletividade

abrangendo dezenas, centenas ou milhares de pessoas. O modo estratégico e a exploração das habilidades e técnicas dos jogadores. A conjuntura de se criar todo um arcabouço de treinamentos, centros, especialidades, ligas e competições com regulamentos previamente definidos e patrocínios, o aproxima mais ainda do esporte convencional. Como consequência, os jogos eletrônicos se tornaram mais interessantes, complexos e desafiadores. Dessa forma, o conceito de *e-sports* passou a fazer cada vez mais sentido. Para completar, criou-se um público interessado em acompanhar as competições, tal e qual assistimos partidas de futebol na televisão ou no estádio²⁰.

Um estudo realizado na Eslováquia levantou uma hipótese interessante sobre o perfil dos jogadores comparando os diferentes tipos de jogadores de *e-sports* da perspectiva de seus traços de personalidade e motivos explícitos e compará-los com jogadores casuais em objetivos de vida selecionados. Com uma amostra de 108 jogadores *atletas* e 54 jogadores casuais, o pesquisador observou que no grupo de jogadores de *e-sports*, apenas líderes de clãs diferiam significativamente no poder de objetivos de vida daqueles que não eram membros de nenhum clã. Também foram encontradas diferenças significativas entre jogadores de *e-sports* e jogadores casuais em termos de afiliação e desvio de objetivos de vida. O *e-sports* parece não ser apenas jogar jogos de computador, mas também pode servir como um meio de satisfazer a necessidade de pertencer. Eles fazem isso criando relacionamentos amigáveis através da participação em equipes de jogos e participação em partes da LAN, ou satisfazendo a necessidade de poder, mantendo a posição de um líder de equipe de jogos e determinando seu curso de ação²¹.

Contudo, algumas ponderações precisam ser feitas. Diante a leitura de Pereira¹⁶, ao comparar as instituições reguladoras do esporte tradicional com o do eletrônico ficam evidentes tais diferenças.

Primeiro porque muitos dos esportes mais populares foram criados há décadas, enquanto os e-sports mais antigos tem pouco mais de 10 anos de existência. Segundo porque no mundo todo foram criadas instituições – sejam federações, institutos ou ligas – que centralizam a organização de cada esporte de maneira nacional e global; no caso do esporte eletrônico, o surgimento de

instituições similares é restrito pela popularidade do jogo no país e pela produtora do jogo. Por último, nota-se que a categoria mais recente de esportes engloba jogos que potencialmente tem prazo de validade: à medida em que novas tecnologias são criadas e popularizadas, é provável que alguns deles se tornem obsoletos, como foi o caso de StarCraft e Dota. Essa característica diminui os incentivos para que instituições reguladoras mais perenes sejam criadas de maneira atrelada a cada jogo (p. 80).

Segundo Lupatini²², para que o esporte eletrônico se aproxime mais do tradicional, alguns passos precisam ser dados. Atualmente, há poucas organizações que regulamentam os torneios e os jogadores profissionais de esportes eletrônicos, sendo a única que faz parte de um governo é a sul-coreana KeSPA. Tal deficiência gera problemas como os escândalos de manipulação de resultados e falta de profissionalismo entre atletas e proprietários dos times. Outro ponto importante é a criação de mais equipes profissionais, com patrocínios e contratos que permitam remunerar os jogadores de maneira estável. Todavia, essa história está começando a mudar gradativamente conforme melhoram a tecnologia, a variedade de jogos e a cobertura. No começo dos anos 2000, os torneios já eram muito mais comuns, envolvendo uma grande variedade de títulos: FIFA 2000, *Half-Life: CounterStrike*, *Quake III Arena*, *Starcraft* e *Age of Empires II: Age of Kings* são apenas alguns dos jogos praticados naquela época. A receita é simples e não mudou desde a origem da prática competitiva: nenhum grande talento em um jogo passa despercebido na era da internet.

Segundo Jensen⁸, baseados no desempenho, os grandes jogadores de cada modalidade são eventualmente convidados a participar de torneios de cunho nacional e mundial, os quais recebiam patrocínios e ofereciam premiações cada vez mais vantajosas à medida que a popularidade crescia. Na Coreia do Sul, país onde a popularidade é exacerbada, frequentemente os *e-sports* são transmitidos na TV aberta e, nos demais países esses campeonatos geralmente são transmitidos via streaming pela internet. A remuneração também chega à casa dos milhões, sendo os ciberatletas líderes na remuneração mensal. Um dos mais antigos campeonatos de *e-sports*, o *World Cyber Games* (WCG) ofereceu 20 mil dólares em premiação em sua primeira edição, em 2000,

divididos entre os vencedores de todas as categorias. Em 2019, a mesma competição ofereceu aproximadamente 600 mil dólares em prêmios, além de receber quase que sete vezes mais jogadores de cerca de 90 países. Como podemos observar, a condição necessária para que aspirantes a profissionais possam jogar em alto nível é treinar regularmente e se dedicar integralmente ao *e-sport*, a estabilidade financeira cumpre um importante papel, necessitando assim de patrocínio. Então, diante a tais similaridades podemos observar o quanto os *e-sports* e os esportes tradicionais conversam entre si quanto a condições financeiras e de sobrevivência em si.

Uma das mais importantes transformações seria a necessidade da familiarização de outras parcelas da sociedade com essa modalidade de esporte para que então os *e-sports* possam se tornar um braço a mais dos megaeventos esportivos. Para Pereira¹⁶ ainda que jogos como *Dota 2* e *LoL* atraiam um nicho específico de entusiastas, um trabalho de desconstrução do estereótipo do gamer é necessário para que mais públicos possam experimentar ou se tornarem espectadores do *e-sport*, e que os próprios jogadores tenham mais incentivos sociais para jogar profissionalmente.

Devido a infinidade de games, e, sendo os mais citados devido ao sucesso de adesão como *Dota* e *LoL*, podemos observar que, mesmo sendo embasados na fantasia de mundos legendários, baseados em personagens mitológicos, dentre outros, a essência sempre será a dos esportes tradicionais. O combate, a emoção envolvida, a tradução de personagens que trazem alusão gregas, romanas, a finalidade da competição e do vencedor como mérito a ser alcançado, tudo desemboca nos valores dos esportes tradicionais. Outro ponto crucial são os games simuladores como *The Sims*, *FIFA*, dentre outros. Estes, como o próprio nome já diz, simulam situações de vida reais, proporcionando aos jogadores experiências de esportes distintos, e também de estilos de vida. Um ponto interessante discutido por Pereira²³ é que com a crescente dos jogos *FIFA* pelo Mundo, as crianças hoje se identificam mais com times esportivos internacionais do que nacionais, devido a rede de jogos virtuais que proporciona partidas com os melhores jogadores mundiais da atualidade e dos melhores times mundiais. No Brasil, a proporção de torcedores de ídolos e times internacionais entre crianças e jovens é crescente, deixando aquela cultura dos times tradicionais de cada estado para torcer a nível mundial e, também, jogar a nível mundial através dos games. Para Saraiva⁶ um dos fatores que talvez ajude a explicar o sucesso crescente dos *e-*

sports no Brasil e no mundo é a proximidade entre os atletas e o público. A teoria levantada é que quem é fã de um game e o pratica nas suas horas livres se identifica muito mais com um jogador profissional do que a pessoa que joga uma partida de futebol ocasionalmente se identifica com os ídolos mundiais como Neymar, Messi, Cristiano Ronaldo. De certa forma, a realidade dos gamers amadores é mais parecida com a dos profissionais, enquanto os jogadores de futebol parecem viver em um outro mundo.

Por fim, a maior dificuldade apontada diante a pesquisa literária e trabalho base estudado é a cultural quanto a inserir os *e-sports* no âmbito dos megaeventos esportivos. A adaptação de jogos requer envolvimento contínuo, tanto do profissional envolvido, no sentido de selecionar e adaptar, como dos alunos e ou praticantes de modo geral, ao terem que a experiência é algo inédito em suas atividades motoras. Existe então um pré-conceito acerca dos esportes de ser utilizar mais a mente do que o corpo, sim, caracterizando assim como apenas um hobby ou vício juvenil. Todavia, o que a atualidade nos mostra, como já citado em todo o texto é uma realidade bastante diferente, que desenha uma nova linha de esportes *tecnológicos* assim dizendo. Temos como comprobatório mais recente o grupo Goldman Sachs projetando receitas de quase US\$ 3 bilhões na modalidade em 2022, prevendo que os esportes eletrônicos alcançarão uma audiência similar à que a NFL (liga nacional de futebol americano) tem hoje, segundo dados de Gafford²⁴. Diante a tal, a desconstrução dos estereótipos enraizados na sociedade quanto a tradicionalidade esportiva e a nova era tecnológica *cyber* e dos *e-sports* é o grande desafio da atualidade. Trabalhar a nova geração que já nasce banhada a essa tecnologia e, em conjunto trabalhar a sociedade como um todo para novas maneiras e experiências esportivas levará a uma globalização dos *e-sports*, bem como botar fim a tabus acerca do que é considerado o esporte tradicional e o lúdico/lazer dos gamers, proporcionando assim uma evolução quanto a tocante esporte e suas experiências. Uma célebre frase de um dos mais importantes pensadores do século XX, Jean Piaget²⁵ conclui de maneira clara íntegra o momento vivido, no qual “O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram (p. 53)”.

Considerações finais

Por fim, entendendo a Educação Física como um componente curricular composto por elementos de organização curricular que possui como objetivo uma seleção de conhecimentos que, organizados e sistematizados, devem proporcionar uma reflexão acerca de uma dimensão da cultura, contribuindo com a formação cultural do aluno²⁶, não pode deixar de tratar dos jogos eletrônicos, que são uma parcela significativa da cultura lúdica, e um componente significativo da sociedade midiática e informática na qual nos inserimos hoje.

O trabalho conjunto que abarque tanto os conhecimentos e vivências físicas, quanto as virtuais desenha essa nova linha do saber moderno. Ciente dessas mudanças que sempre ocorrerão na sociedade, a promoção de um aprendizado que cative e transmita sempre o que há de melhor no meio é nosso dever. Como dizia Paulo Freire²⁷ “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção (p. 47)“, devemos sempre nos preparar para tais mudanças e, fazer disso a força motriz para sermos não somente mais um em meio a tantos, mas sim profissionais únicos e diferenciados que transmitem o conhecimento através de inovações, regados a uma gratidão e satisfação pelo ato de lecionar. A relação formada por essa nova era da tecnologia soma a nosso trabalho de maneira surpreendente, nos dando vários leques de opções para ensinar e também aprender. Pensamos que a educação é isso, em qualquer área onde se existe educadores, a existência da “*troca*” é fundamental. Sem isso nada é possível. Somos seres constituídos de culturas diferentes que, se socializam através de gostos, afeições e vontades distintas, e assim, construímos uma sociedade diversificada. Diante a tal, a importância de mergulharmos em novos desafios, como o ensino através do vídeo - game ser possível e necessário. Oportunizar novas vivências, desconstruir tabus e formar cidadãos íntegros com relação a sociedade que estão inseridos, é a missão a nós confiada. Realizar reflexões sobre a prática de e-sports e o uso do Videogame e os Exergames no processo ensino/aprendizagem e ambientá-los, oferecendo subsídios para a utilização no ensino da Educação Física é a nova roupagem dessa era.

Referências

1 De Souza Lessa F. Esporte na Grécia Antiga: Um balanço conceitual e historiográfico. *Recorde: Revista de História do Esporte*; 2008; 1(2): 1-18.

- 2 Betti M. Educação Física e Sociologia: Novas e velhas questões no contexto brasileiro. In Carvalho YM, Rubio K (Orgs.). *Educação Física e Ciências Humanas*. São Paulo: Hucitec; 2001. p. 155-169.
- 3 Da Silveira GCF, Torres LMZ. Educação física escolar: Um olhar sobre os jogos eletrônicos. *XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte*; 16-21 set. 2007; Recife, PE, Brasil. Recife: CBCE; 2007. p. 16-21.
- 4 Araújo S, Gastaldo L. Respeito, amizade e excelência: Valores olímpicos vivenciados no esporte escolar. *FIEP BULLETIN*. 2017; 84(1): 1-5.
- 5 Costa AQ, Betti M. Mídia e jogos: Do virtual para uma experiência corporal educativa. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 2006; 27(2): 165-178.
- 6 Saraiva PAC. E-sports: Um fenômeno da cultura digital contemporânea [dissertação]. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa; 2013 [citado 10 set. 2019]. Disponível em <http://hdl.handle.net/10071/7784>.
- 7 Tiedemann, C. Sport (and Culture of Human Motion) for Historians. An Approach to Precise the Central Term(s). IX International CESH-Congress; Crotone, Italy. Bordeaux: European Committee for Sports History; 2004.
- 8 Jensen L. E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas [dissertação]. Curitiba: Universidade Federal do Paraná; 2017 [citado 9 set. 2019]. Disponível em <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321?show=full>.
- 9 Neto AS, Mascarenhas LPG, Nunes GF, Lepre C, Campos Neto W. Relação entre fatores ambientais e habilidades motoras básicas em crianças de 6 e 7 anos. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*. 2004; 3(3): 135-140.
- 10 Kühn S, Lorenz R, Banaschewski T, Barker GJ, Büchel C, Conrod PJ. Positive association of video game playing with left frontal cortical thickness in adolescents. *PLoS ONE*. 2017; 9(3): e91506.
- 11 Breda VCT, Picon FA, Moreira LM, Spritzer DT. Dependência de jogos eletrônicos em crianças e adolescentes. *Rev. bras. psicoter.* 2014; 16(1): 53-67.
- 12 Berridge KC, Morten LK. Pleasure systems in the brain. *Neuron*. 2015; 86(3): 646-64.
- 13 Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Departamento de Análise em Saúde e Vigilância de Doenças não Transmissíveis. *Vigitel Brasil 2018: vigilância de fatores de risco e proteção para doenças crônicas por inquérito telefônico: estimativas sobre frequência e distribuição sociodemográfica de fatores de risco e proteção para doenças crônicas nas capitais dos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal em 2018 / Ministério da Saúde, Secretaria de Vigilância em Saúde, Departamento de Análise em Saúde e Vigilância de Doenças não Transmissíveis. – Brasília: Ministério da Saúde, 2019 [citado em 14 set. 2019]. Disponível em http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/vigitel_brasil_2018_vigilancia_fatores_risco.pdf.*
- 14 Novais IR. Adaptação de jogos eletrônicos para aulas de Educação Física [monografia]. Bauru: Universidade Estadual Paulista; 2012.
- 15 Dumazedier J. Lazer e cultura popular. São Paulo: Perspectiva; 1976.
- 16 Pereira SK. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais [tese]. Brasília: Universidade de Brasília; 2014.
- 17 Egenfeldt-Nielsen S, Smith J, Tosca S. Understanding video games: The essential introduction. *Mass Communication Research*. 2010; 102: 365-372.
- 18 Mataruna-Dos-Santos LJ, Wanick V, Guimarães-Mataruna AF. Legados de games, advergames e megaeventos esportivos: O caso Rio 2016. *Z Cultural*. 2016; 2(1):1-13.

- 19 Lee J, Park H, Wise K. Brand interactivity and its effects on the outcomes of advergame play. *New Media & Society*. 2013; 16(8): 1268-1286.
- 20 Baracho AFO, Gripp FJ, De Lima MR. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 2012; 34(1): 111-126.
- 21 Martončík, M. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*. 2015; 48: 208-211.
- 22 Lupatini L. A cobertura midiática e a profissionalização dos e-sports no Brasil: Uma contribuição do feature radiofônico [monografia]. Curitiba: Universidade Federal do Paraná; 2014.
- 23 Pereira RS. O futebol no mundo dos games: reflexões sobre as representações digitais de corpo, movimento e esporte. *Fonte*. 2009; 6(9): 87-919.
- 24 Gafford, T. Kami & Pain gaming advance to the International Wildcard Finals. *Gamespot*; 2013 [citado 6 set. 2019]. Disponível em <http://www.gamespot.com/league-of-legends/videos/kami-and-pain-gaming-advance-to-the-international-wildcard-finals-6413563/>.
- 25 Piaget J. *Psicologia e Pedagogia*. Rio de Janeiro: José Olympio; 1970.
- 26 Caparróz FE. Discurso e prática pedagógica: Elementos para refletir sobre a complexa teia que envolve a educação física na dinâmica escolar. In: Caparróz FE (org.). *Educação física escolar: Política, investigação e intervenção*. Vitória: Proteoria; 2001. p. 193-214.
- 27 Freire P. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra; 2003.