

JOGOS ELETRÔNICOS, E-SPORTS E EDUCAÇÃO FÍSICA: APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS¹²

Recebido em: 07/05/2021

Aprovado em: 28/11/2021

Licença: 

*Bruna Santana Anastácio*³

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Florianópolis – SC – Brasil

*Gabriel Almeida Savonitti*⁴

Universidade de São Paulo (USP)
São Paulo – SP – Brasil

*Marcelo Alberto de Oliveira*⁵

Universidade de São Paulo (USP)
São Paulo – SP – Brasil

*Rafael Carvalho da Silva Mocarzel*⁶

Universidade do Porto (UP)
Porto – Portugal

RESUMO: Os jogos eletrônicos, os eSports e a Educação Física vêm se aproximando nos últimos tempos consideravelmente, na medida em que a tecnologia avançou e o corpo humano se estendeu às telas de computador. Para tanto, indaga-se: Quais seriam suas possíveis relações? O estudo teve como objetivo geral discutir as possíveis aproximações, distanciamentos e relações entre os eSports, jogos eletrônicos e a Educação Física, além de contextualizar esses fenômenos e discorrer sobre as relações entre Educação Física e o mercado desportivo. A pesquisa é de natureza qualitativa, utilizando a revisão narrativa de literatura. Foram encontradas algumas aproximações dos eSports com o campo da Educação Física, evidenciando que os eSports estão em crescente ascensão e alcançam grandes níveis de popularidade e, além disso, envolvem uma atmosfera de jogadores, atletas, espectadores, times, treinamentos, patrocinadores e altos valores financeiros.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Jogos eletrônicos. E-sports. Educação Física.

¹ Este estudo contou com o apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

² os autores agradecem as significativas colaborações dos revisores da revista durante o processo avaliativo de publicação desta pesquisa.

³ Doutoranda em Educação na linha de Educação e Comunicação do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.

⁴ Doutorando em Ciências pela Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.

⁵ Mestre em Ciências pela Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.

⁶ Doutor em Ciências do Desporto pela Universidade do Porto, Portugal.

**ELECTRONIC GAMES, ESPORTS AND PHYSICAL EDUCATION:
APPROACHES AND DISTANCES**

ABSTRACT: Electronic games, eSports and Physical Education have been getting considerably closer in recent times, as technology advanced and the human body extended to computer screens. Therefore, the question is: What would be their possible relationships? The study aimed to discuss the possible approaches, distances and relationships between eSports, electronic games and Physical Education, in addition to contextualizing these phenomena and discussing the relationship between Physical Education and the sports market. This is a qualitative research that also has a narrative literature review. Some approximations of eSports with the field of Physical Education were found, showing that eSports are on the rise and reach great levels of popularity and, in addition, involve an atmosphere of players, athletes, spectators, teams, training, sponsors and high financial values.

KEYWORDS: Game. Electronic games. E-sports. Physical education.

Introdução

A ludicidade faz parte da busca pelo prazer do ser humano em seu dia a dia, tendo a prática de jogos estado presente desde momentos primitivos da história da humanidade (RETONDAR, 2013). Nesse sentido, a própria concepção de jogo é ampla e controversa, pois resguarda aspectos culturais e históricos e, ao mesmo tempo, se apresenta em uma variedade de formatos de jogos existentes (HUIZINGA, 2002; ANASTÁCIO, 2016). O jogo é entendido como um elemento da cultura e reforça a ideia de ser uma atividade livre, portanto voluntária, separada no tempo e no espaço, incerta, improdutiva e governada por regras e faz de conta (CAILLOIS, 1990).

Para Allen Guttmann (1978), o termo jogo tem uma conotação diferente de brincadeira (*play*) – atividade física/intelectual não utilitária –, tendo em vista que o primeiro possui maior complexidade (maior organização, presença de regras, lúdico e não utilitário); já o segundo, se orienta por uma espontaneidade (maior liberdade), isto é, age na direção de uma prática despida de responsabilidade, no sentido da busca do prazer por brincar. O autor também interpreta o esporte (*sports*) como uma prática que indispensavelmente precisa ter, em seu enredo, a competição configurada em físicas e

mentais: as físicas relacionadas aos esportes e as mentais relacionadas ao intelecto. Por fim, a compreensão sobre o que é o esporte moderno perpassa sete conceitos, a saber: secularização, igualdade, especialização, racionalização, burocratização, quantificação e recorde (DURÃES; LESSA-JÚNIOR; MONTEIRO-JÚNIOR, 2015).

Em outras palavras, segundo Guttman (1978), a secularização é um fenômeno que perpassa os esportes modernos, isto é, o esporte é um fenômeno secular, uma vez que o secular e o sagrado foram paulatinamente quebrados com o tempo. A igualdade no esporte moderno pode ser evidenciada nos esforços para acabar com a segregação racial e na introdução da mulher no esporte. A característica da especialização diz respeito à otimização do tempo dos vários indivíduos que estão ligados ao esporte moderno, dado que a gama de profissionais acabou por ser altamente especializada, visando à vitória e ao espetáculo (atleta, preparador físico, fisioterapeuta, médico, nutricionista, analista de partidas, entre outros profissionais).

A racionalização diz respeito, por exemplo, ao controle e direção do rendimento do atleta, isto é, a performance é monitorada por métodos de treinamento e avaliações, inclusive fora do ambiente de treinamento – campo pessoal. A característica da burocratização se refere à forma como é gerido o esporte moderno em vários níveis (local, nacional e internacional), visto que uma modalidade esportiva segue uma regra que, muitas vezes, é utilizada em outros países. Além do mais, a organização de eventos, validação de recordes, comportamentos dos indivíduos são controlados (GUTTMANN, 1978).

A quantificação, segundo Durães; Lessa-Júnior; Monteiro-Júnior (2015, p. 36), “trata-se da intenção de converter qualquer atividade esportiva em algo que possa ser calculado e quantificado”. Em outras palavras, o esporte moderno está sob uma perspectiva em que é preciso medir, contar e registrar para que o esportista possa ser

configurado como o melhor, o mais rápido, o mais forte, o mais belo, o mais atlético, o vitorioso. Já a característica do recorde – ou seja, a busca pela quebra de recordes – Guttman (1978) acrescenta que ela é presente somente no esporte moderno.

Figura 1: Tabela de conceitos (adaptado)



Fonte: Guttman (1978, p. 2).

Nessa guisa, em conjunto com os jogos, as práticas esportivas competitivas transcendem tempos e fronteiras tanto geográficas quanto culturais (MANDELL, 1986; TUBINO, 1987). De acordo com tais afirmações, Tubino (1993) tece a seguinte reflexão histórica: “a história do desporto é íntima da cultura humana, pois por meio dela se compreende épocas e povos, já que cada período histórico tem o seu esporte e a essência de cada povo nele se reflete” (p. 12). Através desse raciocínio, entende-se como algo natural em que são possíveis mudanças e transformações dentro do meio esportivo/competitivo. Sobre tal pensamento, a contemporaneidade trouxe possíveis incorporações, práticas digitalizadas e virtuais às práticas esportivas, tanto para fins de lazer e ludicidade quanto para treinamentos competitivos. Não obstante, em alguns casos as referidas práticas digitalizadas e virtuais também assumiram o caráter competitivo desportivo de forma a se tornarem o fim e não o meio (LUPATINI, 2014), algo que se aproxima do entendimento de jogo difundido por Caillois (1990), que

destaca que uma das categorias do jogo envolve práticas competitivas em que assim se enaltece a importância do espírito agonístico do jogo para a cultura humana.

Logo, o uso das práticas digitalizadas e virtuais tornou-se uma ação protagonista, ao invés de ser apenas uma forma auxiliar de treinamento como de hábito. Deu-se aí a criação dos chamados eSports (ou *e-Sports*), termo definido para “diferenciar os jogos [digitais] casuais daqueles de natureza essencialmente competitiva” (LUPATINI, 2014, p. 10). Logo, os eSports poderiam ser entendidos como uma propagação do esporte convencional enquanto modalidade esportiva, onde o competidor encontra-se conectado a uma máquina e envolve aspectos competitivos, habilidades e engajamento cognitivo (MACEDO; FALCÃO, 2019). Além disso, fica entendido que os eSports representam um tipo de fusão entre os jogos eletrônicos, esportes, negócios e mídia (MARTONČIK, 2015).

A partir disso, entusiastas e praticantes dos eSports o defendem como uma prática esportiva. Então, percebe-se a necessidade de se compreender esse fenômeno, os eSports refletidos no universo multifacetário da Educação Física, onde é possível observar esportes de alto rendimento, atividades físicas para saúde, lazer e recreação. Portanto, indaga-se: Apesar do nome que recebeu, tal atividade se enquadraria realmente em um conceito acadêmico de esporte? E se isso ocorrer, quais seriam suas possíveis relações com a área da Educação Física? Existirão outras maneiras de concebê-los?

Desse modo, apresenta-se como objetivo geral deste estudo discutir as possíveis aproximações e relações entre os eSports, os jogos eletrônicos e a Educação Física. Para tanto, foram projetados os seguintes objetivos específicos: contextualizar os jogos eletrônicos e os eSports de modo a compreendê-los em suas instâncias históricas e

sociais; e ainda discorrer sobre as relações da Educação Física com o mercado desportivo dessa nova modalidade.

Nesse contexto, utilizou-se a revisão narrativa de literatura entendida como aquela apropriada para discutir o estado da arte de um determinado assunto, sob o ponto de vista teórico ou conceitual (ROTHER, 2007). É constituída por uma análise ampla da literatura, sem estabelecer uma metodologia rigorosa e replicável em nível de reprodução de dados e respostas quantitativas (VOSGERAU; ROMANOWSKI, 2014).

A pesquisa também se enquadra como básica e estratégica, tendo a finalidade de avançar em discussões complexas, servindo *a posteriori* para pesquisadores de diferentes áreas (história, filosofia, antropologia, sociologia do esporte, dentre outras). Não obstante, a revisão narrativa realizada possibilitou a consulta de trabalhos acadêmicos de diversas naturezas (livros, artigos, dissertações, teses e matérias jornalísticas de viés científico), o que permitiu a construção de um diálogo entre as referidas obras.

Na primeira seção deste trabalho, são abordadas questões de ordem histórica e social. Estas perpassam os jogos eletrônicos e os eSports, configurando-se como uma síntese da trajetória desses conceitos, bem como a descrição pela literatura, identificando especificidades. Também é abordado o desenvolvimento em alguns países proeminentes na temática (como, por exemplo, a Coreia do Sul) e como se manifesta o referido movimento no Brasil. Na segunda seção, exploram-se as aproximações com a Educação Física e o mercado desportivo. Realiza-se o levantamento de como são estruturadas questões de ordem monetária envolvendo organizações e jogadores de eSports. Abarca-se, ainda, como é feita a preparação dos jogadores e como se comportam no meio competitivo.

Contextualização: Os Jogos Eletrônicos e os E-Sports

Diante do universo das tecnologias permeado de avanços e novidades, destaca-se que os jogos eletrônicos trouxeram mudanças consideráveis nas formas de jogar. Esses jogos são entendidos como uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitados por regras e pelo universo do *game*, que resultam em uma condição final (SCHUYTEMA, 2008). Nesse sentido, carregam algumas características importantes, como presença de regras, objetivos a alcançar, participação voluntária e *feedbacks* (MCGONIGAL, 2012). “Outro avanço significativo foi a possibilidade de se jogar em rede, especialmente pela internet, que promove novas formas de socialização, corporeidade, diversidade e inclusão social, por exemplo” (MARCHI-JÚNIOR; ALMEIDA; SOUZA, 2019, p. 244).

Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos assumiram um papel importante na sociedade, seja de forma cooperativa ou competitiva. Dessa forma, jogar pode não ser uma tarefa fácil de ser realizada, pois é necessário fazer um bom uso de determinadas habilidades que são requisitadas para a superação dos desafios, pois os jogos da atualidade vêm apresentando um alto grau de complexidade desde as suas elaboradas narrativas, passando pelos gráficos de alta resolução, até as inúmeras teclas de atalho que possibilitam as ações a serem realizadas nos ambientes virtuais (ANASTÁCIO *et al.*, 2016).

O processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos durante a segunda metade do século XX foi significativo. Percebe-se no surgimento de marcas como a Nintendo, a SEGA, a SONY, o Atari e a promoção de diversos eventos como a *Electronic Entertainment Expo/E3* (EUA), *Gamescom* (Alemanha), *Tokyo Game Show* (Japão), *Paris Games Week* (França), *EB Games Expo* (Austrália), *China Joy* (China) e o *Brasil Game Show* (Brasil), reflexos da magnitude que tomou esse campo de entretenimento (OLIVEIRA *et al.*, 2018, p. 1).

Seguindo tal pensamento, Jensen (2017) tece alguns esclarecimentos. Inicialmente, aponta que os jogos eletrônicos assumem certa competitividade e

engajamento dos seus jogadores, que alcançam metas, respeitam regras e têm finalidades bem-definidas dentro do ambiente de jogo. Sequencialmente, aponta que, majoritariamente, os jogadores são despreziosos e almejam, em suma, apenas alcançar o sentimento e sensação de ludicidade, buscando aprimorar seus personagens por meio da superação das dificuldades encontradas nas aventuras lúdicas do jogo. Ali evoluem de nível, alcançando novas capacidades, tentando ainda concluir todas as fases do jogo. Contudo, por fim, a autora por sua vez destaca haver ainda outros jogadores que encaram o ato de jogar como algo mais sério, e buscam severa e dedicadamente aprimorar suas técnicas de jogo, testar suas habilidades, treinar suas estratégias, melhorar a *performance* e assumir as primeiras posições nos campeonatos.

A partir desse panorama, os conhecidos eSports são os esportes eletrônicos que, de forma geral, são competições organizadas de jogos eletrônicos, uma modalidade cada vez mais organizada e profissionalizada (BORSATO *et al.*, 2020). Entende-se, assim, que os eSports surgem como a consolidação de um fenômeno de profissionalismo dos jogos digitais e, conseqüentemente, a ascensão do esporte eletrônico (MACEDO; FALCÃO, 2019). Essa profissionalização transforma o eSport em um fenômeno competitivo, fazendo com que diversas transmissões internacionais sejam grandiosas (ROSELL-LLORENS, 2017).

De acordo com Jensen, Capraro e Moraes-e-Silva (2017, p. 422), os eSports “são competições que se baseiam principalmente nos jogos eletrônicos competitivos que ocorrem em arenas e estádios modernos que atraem público semelhante e constituem estruturas inteiramente ligadas às dos esportes tradicionais”. Nessa esteira, são como uma área de atividades desportivas em que os indivíduos desenvolvem e treinam as habilidades físicas e mentais utilizando tecnologias de informação e comunicação (WAGNER, 2006). Além disso, igualmente aos popularmente chamados desportos

tradicionais, o desporto (ou esporte) eletrônico atrai jogadores, equipes, patrocinadores, fãs e espectadores (SARAIVA, 2013). Se os eSports são entendidos como esportes legítimos, então seu crescimento representa um desafio significativo para o mundo do esporte, tanto para a prática esportiva quanto para sua governança (ROSELL-LLORENS, 2017).

Em uma perspectiva histórica, os eSports são um produto resultante de uma transformação cultural advinda de um desenvolvimento tecnológico dividido em cinco etapas: i) o surgimento dos arcades; ii) competições dentro de casa; iii) competições em *Lan Houses*; iv) o primeiro eSport; e v) a massificação dos eSport (PEREIRA, 2014). Resumidamente, o surgimento massivo dos arcades se deu nos anos de 1980, onde se popularizaram intensamente, proporcionando as primeiras competições digitais. Muito embora os arcades tenham sido os “artistas principais” da difusão dos jogos digitais e dado início às competições desse gênero, foi com a popularização da internet (e obviamente dos computadores em casa) que adeptos começaram a jogar de maneira organizada. Por conta de tal organização popular, deu-se início nos anos de 1990 à prática de jogos digitais em *Lan Houses – Local Area Network*, isto é, locais com computadores e internet, onde as pessoas pagam pelo uso e acesso em rede (PEREIRA, 2014).

Assim como no jogo e no esporte, uma competição de eSport é delimitada em um tempo e espaço, no qual os players que competem jogam individualmente ou em equipe. Existem duas possibilidades de realizações dessas competições: por meio da Internet, ou seja, em um mundo virtual online; ou por intermédio da chamada *Local Area Network (LAN)*. Trata-se de um conjunto de computadores que pertencem a uma mesma organização e que estão ligados entre eles numa pequena área geográfica por uma rede, frequentemente por meio de uma mesma tecnologia. As maiores competições, que ocorrem presencialmente, são realizadas em LAN's (JENSEN, 2017, p. 54).

No decorrer da década de 1990, a Coreia do Sul estruturou uma forte política de desregulamentação nas telecomunicações, gerando um altíssimo crescimento na infraestrutura de banda larga no país, proporcionando o surgimento da televisão digital e

dos jogos *online*. Acrescendo a isso, dois canais foram criados – OGN (anteriormente Ongamenet) e MBCGame – tendo uma programação exclusiva para a transmissão de partidas de jogos eletrônicos e eventos relacionados (PEREIRA, 2014).

Em síntese, Wagner (2006) aponta que tais questões acabaram por gerar uma cultura de jogos digitais, em que jogadores sul-coreanos conseguiam adquirir *status* de celebridade similar ao de populares atletas profissionais. No ano 2000, a Coreia do Sul novamente faz uma movimentação importantíssima para o crescimento dos eSports no mundo quando cria a “KeSPA (*Korea e-Sports Association*), organização fundada com o apoio do Ministério de Cultura, Esportes e Turismo local” (LUPATINI, 2014, p. 28). Por fim, na primeira década do século XXI, os jogos digitais e suas competições via internet ganharam o mundo com a globalização digital, atingindo picos de audiência e proporcionando premiações milionárias aos competidores.

Hoje, no Brasil, a prática dos eSports é bastante popular, com famosos criadores de conteúdo na internet, programas de televisão em rede aberta e fechada direcionados para tal conteúdo e mesmo grandes clubes esportivos formam e/ou patrocinam equipes para competições – como Fluminense, Flamengo, Ferroviária, Goiás, Cruzeiro, Remo, Avaí, Corinthians, Bragantino, Santos e Athletico Paranaense. Já ao redor do mundo, Gama (2005) afirma que algumas nações que são potências esportivas e olímpicas (como Estados Unidos da América, França, Inglaterra, Rússia e Coreia do Sul) consideram oficialmente os chamados “*cyber* atletas” como esportistas. Além disso, há alguns anos que brasileiros surgiram no cenário internacional e atualmente são nomes competitivos fortíssimos em categorias diversas como, por exemplo, Gabriel “FalleN⁷” e Epitácio “TACO⁸”.

⁷Sobre FalleN, ver: <https://pt.wikipedia.org/wiki/FalleN>

⁸Sobre TACO, ver: <https://www.techtodo.com.br/tudo-sobre/taco.html>

Nessa guisa, uma das atuais problemáticas efervescentes que cada vez mais intrigam a sociedade e teóricos que discutem a modalidade se dá com relação ao conceito de “eSports”. Héas e Moras (2003) afirmam que a prática dos eSports seria categorizada como “quase-jogos esportivos”, e mesmo perfazendo diversas características que o esporte habitualmente cumpre, os eSports não se encaixariam de todo no conceito “esporte”. Em contrapartida, de acordo com a compreensão do termo “esporte” (ou desporto) de Barbanti (2006):

Esporte é 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 (BARBANTI, 2006, p. 57).

Seguindo na análise da compreensão de esporte, Bezerra (2017) trabalha todo o contexto acerca dos esportes, em diferentes épocas (da Grécia antiga, perpassando os esportes modernos até os esportes contemporâneos digitais – os eSports) e afirma: “o conceito geral do esporte se modifica junto à cultura, acompanhando a evolução tecnológica e se reinventando ao longo das eras (...)” (BEZERRA, 2017, p. 36). Alguns elementos são preservados ao longo do tempo: a cultura, a competição, o entretenimento e o espetáculo (presentes no eSport). O autor avança nessa discussão, dizendo que não há como separar corpo e mente do *cyber* atleta, confirmando assim o movimento e, portanto, a condição esportiva do eSport. Para alguém que não conhece a atividade, um gesto que parece menor e “simples” pode ser algo grandioso como o drible de um jogador de futebol, que necessita coordenar o raciocínio e o gesto técnico para encontrar o melhor caminho e movimento para sua ação em um momento e local bem específico do jogo. No caso do *cyber* atleta, é preciso um olhar atento e uma interpretação visual rápida para se ter a resposta manual veloz para uma performance perfeita.

Apoiando esta lógica, Savonitti e Nishida (2019) acreditam que a definição clássica de esporte que remete à obrigatoriedade da atividade física se trata de uma

definição ancestral criada em uma época anterior à invenção do motor. Lembra-se aqui que o automobilismo, que teve sua primeira competição em 1894 na França, foi, por diversos anos, não reconhecido como esporte (por fazer uso de motores), segundo a Carta Olímpica de Portugal (COMITÊ OLÍMPICO DE PORTUGAL, 2001). Somente em 2011 a Federação Mundial de Automobilismo foi oficialmente reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), dando o então indiscutível *status* de esporte à modalidade. Destaca-se, assim, uma flexibilização e modernização do conceito de “esporte” segundo o COI, agregando inovação ao seu repertório.

Há também o exemplo do tiro ao alvo com pistola ou espingarda, que se assemelha em algum nível ao eSport, por conta da necessidade de uma elevada coordenação motora fina ao executar ações de grande precisão, não sendo necessária intensa força ou uma severa fadiga corporal. Todavia são práticas olímpicas. Poder-se-ia incluir aqui, ainda, a sinuca/bilhar e o tiro com arco (arco e flecha), práticas desportivas já largamente conhecidas e difundidas e que primam também pelo refino da coordenação motora fina, objetivando assim maiores precisões e acertos. A aceitação do automobilismo pelo movimento olímpico aponta uma mudança nos rumos do esporte. Formas de lazer e entretenimento atuais, possibilitadas pelos avanços tecnológicos, surgiram ao longo do século XX e começo do XXI, o que levou a um aumento de praticantes. Tal expansão da comunidade de jogadores levou à promoção de competições estruturadas em diferentes regiões do planeta, sem a necessidade da presença física dos competidores. Em pouco tempo, jogos com a simulação de cenários para tiro e as competições de videogame passaram a ser chamados de esporte ou eSport (SAVONITTI; NISHIDA, 2019).

De certa forma, os esportes de alto rendimento projetaram e se especializaram ao longo do século XX, isto é, expandiram suas relações com outros campos de

conhecimento – fisiologia do exercício, fisioterapia, medicina, psicologia, dentre outros (GUTTMANN, 2005).

Os esportes, hoje, são dominados pela participação de especialistas e pelos espectadores. Os atletas são obrigados a se dedicarem exclusivamente à participação de uma única modalidade ou um único evento, com objetivo de resultados. As competições se transformaram em mega espetáculo que fez aflorar o profissionalismo, modificando o tempo de trabalho do atleta em tempo de especialização (DURÃES; LESSA-JÚNIOR; MONTEIRO-JÚNIOR, 2015, p. 33).

Stefani (2017) compara o rol de esportes olímpicos e o aumento de modalidades e atletas nos últimos anos e aponta que diversos esportes voltados à recreação, como o surfe, o skate, a escalada, tornaram-se olímpicos por causa de seu apelo juvenil. O autor ressalta uma necessidade da separação dos eSports de jogos tradicionais e jogos mentais, apontando a possibilidade do reconhecimento dos eSports no programa olímpico nos próximos anos, acompanhando o movimento das modalidades citadas.

Savonitti e Nishida (2019) também apontam vantagens ao COI em tornar os eSports um esporte olímpico. Além dos eSports trazerem um grande público, *streaming* e diferentes modalidades e categorias, também apresentam um mercado milionário e uma tendência no mercado esportivo. Porém, tal inovação colide em alguns momentos com as posições do COI. Sob um olhar sociocultural, se os eSports pudessem hoje se tornar um esporte olímpico, possivelmente perderiam alguns pontos que os tornam fascinantes ao público consumidor atual, tais como a liberdade que os jogadores profissionais têm de colocar seus treinos ou partidas casuais em plataformas de *streaming*, conversando com seus fãs em tempo real e podendo receber doações, uma renda a mais a partir desta. Além disso, tanto Miah (2016) quanto Savonitti e Nishida (2019) acreditam que haverá grande mudança no referido esporte, assim como nos Jogos Olímpicos, com a expansão dos eSports, acompanhada da evolução tecnológica, do modo como são transmitidos, vistos e pesquisados/procurados.

Contudo, é importante ressaltar que finalmente em 2021 o próprio COI deu um importante passo para o avanço e aceitação da prática de eSport nos Jogos Olímpicos. O Comitê, anunciou em abril de 2021, a criação da *Olympic Virtual Series*, o primeiro evento com licença olímpica na história dos esportes voltado para eSports. A primeira edição ocorreu entre 13 de maio e 23 de junho de 2021. Destaca-se que, objetivando manter a imagem de uma prática esportiva “mais tradicional”, o evento apenas englobou jogos eletrônicos de simulação de esportes, tais como beisebol, ciclismo, remo, vela e esportes motorizados, não se aproximando dos eSports mais populares, como *Fortnite*, *LoL* ou *Counter-Strike* (que por sua vez simulam batalhas fantásticas e/ou guerrilhas), mas já observamos alguma aproximação com eSports bem aclamados, como o *Gran Turismo* (COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL, 2021; PALAR, 2021).

Todos os simuladores foram criados em parcerias do COI com federações esportivas internacionais (*World Baseball Softball Confederation* – WBSC), Federação Internacional de Automobilismo (FIA), União Ciclística Internacional (UCI), Federação Internacional de Vela (WS) e Federação Internacional de Sociedades de Remo (WR), e as editoras dos jogos. Cada simulador teve seu próprio evento feito de forma e conceito específico para cada jogo. As premiações para os vencedores foram troféus, ao invés de medalhas, ainda separando um pouco os eSports dos esportes olímpicos. Para o próximo evento, já se notam sinalizações que a FIFA, FIBA, ITF e WTF (federações de Futebol, Basquete, Tênis e Taekwondo) têm interesse em estar presentes, o que conta como uma aproximação com os eSports mais conhecidos, ainda que somente de simuladores de esportes (CARBONE, 2021; PACHECO, 2021). E, obviamente, o eSport passando a integrar futuramente o corpo de modalidades competitivas dos Jogos Olímpicos passará a ter também uma exponencial relevância aos olhos da Educação Física.

Aproximações com a Educação Física e com o Mercado Desportivo

Durante o processo de reflexão sobre aproximações dos eSports com a Educação Física, percebemos que estes têm ganhado destaque em pesquisas científicas, como: proposições para uso dos eSports na escola (FERREIRA; PIMENTEL, 2018), como prática esportiva (GODTSFRIEDT; CARDOSO, 2021) e em uma perspectiva de profissionalização dos jogos eletrônicos (OLIVEIRA; RIOS, 2016). Nesse sentido, Ferreira e Pimentel (2018) apresentam um estudo qualitativo que teve o objetivo de identificar as potencialidades dos eSports a partir das aulas de Educação Física no contexto da aprendizagem colaborativa e entendendo quais as implicações da incorporação dos eSports no componente curricular da Educação Física. Já o estudo de Godtsfriedt e Cardoso (2021) apresenta o eSport como uma prática esportiva atual, através de uma pesquisa teórica, pontuando que muitas pesquisas verificam o seu processo de espetacularização, suas características e as histórias que se misturam com a história do próprio esporte. Nessa perspectiva, o estudo de Oliveira e Rios (2016) promovem uma análise dos eSports a partir de entrevistas com atletas profissionais que evidenciam as semelhanças existentes entre os eSports e os demais gêneros esportivos. Em relação às aproximações dos eSports com as universidades, destaca-se o estudo de Siqueira (2020), que discute sobre a visão das universidades sobre os eSports, bem como as atléticas universitárias e as competições universitárias.

Indubitavelmente, os esportes transitam em diferentes campos de estudo e atuação. Todavia, é na área da Educação Física que majoritariamente eles repousam e se identificam com o que tange ao seu processo competitivo. Tentando observar se os chamados eSports são mesmo uma modalidade de esporte (e, conseqüentemente, transitariam pela Educação Física), tomou-se aqui a citação anterior de Barbanti (2006) como ponto de partida analítica. Outrossim, acresce-se ainda as pontuações de Bascón-Seda e Ramírez-Macías (2020), destacando o “esporte” como uma prática

institucionalizada, com regras fixas e comuns e envolvendo habilidades físicas próprias.

Sobre a prática competitiva ser institucionalizada, observa-se que hoje há algumas instituições que buscam colaborar na organização da prática dos eSports como esporte. A partir disso, a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) designa como esporte eletrônico qualquer atividade que, através de artefatos eletrônicos, caracterize uma competição entre dois ou mais participantes, como os consoles, jogos para computadores, celulares, *games on-line* via internet, fliperamas ou arcades, jogos envolvendo robôs etc. (BORSATO *et al.*, 2020).

O Brasil já possui, desde agosto de 2016, a Confederação Brasileira de eSports (CBeS)⁹ e, segundo o próprio site da referida entidade, sua criação foi estimulada e alicerçada pela união de executivos dos mercados de *games* eSports e os chamados esportes tradicionais, trazendo suas visões e entendimentos das idiossincrasias de cada modalidade, os limites que os separam e as nuances que os igualam como esporte.

No que tange à possibilidade da existência de regulamentos fixos e comuns, há de se ressaltar a necessidade de uma entidade internacional que passe a reger as competições de forma única e harmônica. Importante dizer: algo ainda não realizado pelos eSports. Outro ponto a ser destacado é a criação de novas categorias e eventos totalmente imersos em jogos recém-criados. Essa constante criação e recriação mercadológica cíclica e célere movimentam a milionária indústria dos jogos digitais em todo o mundo. Logo, novas regras são constantemente desenvolvidas, buscando enquadrar no cenário competitivo o sistema e *modus operandi* de cada jogo que surja. Portanto, ao se criar novos jogos com novas possibilidades de ação, entende-se

⁹ Disponível em: <<http://cbesports.com.br/>>. Acesso em: 20 ago. 2020. Informa-se que a referida entidade foi procurada algumas vezes através de e-mails, no intuito de se captar, por meio deles, mais informações sobre a temática. Contudo, nunca houve retorno da mesma.

intrinsecamente que novos modelos de regras se farão necessários.

Já ao refletir sobre a prática dos eSports, é compreensível que ao primeiro momento ocorra comparação com os chamados esportes tradicionais, estendendo tal comparação também aos seus atletas. Entende-se que o eSport traz certa inovação ao meio desportivo. Dessa forma, faz-se importante a busca por uma flexibilidade de certos moldes de entendimento de outrora às práticas esportivas mais hodiernas, abarcando assim, de maneira agregadora, o desenvolvimento de novos esportes na era digital (ROSELL-LLORENS, 2017).

Esclarece-se que muitas pessoas passaram recentemente a fazer uso da tecnologia digital para a prática de exercícios físicos, fato esse que se intensificou durante a pandemia mundial causada pela Covid-19 (ARAÚJO JÚNIOR; MENDONÇA; TOSCANO, 2020); (MOURA *et al.*, 2020). Em um âmbito desportivo-competitivo, cada vez mais atletas passaram a usar meios digitais para visualização e transmissão de treinamentos técnicos, táticos e preparações físicas (SILVA *et al.*, 2021). Hoje, já são populares diversos programas digitais de ciclismo, atletismo, golfe, dentre outros esportes em academias e residências. Contudo, os mesmos praticamente não são usados para a realização da competição propriamente dita, diferentemente dos eSports. Soma-se a isso que, aos olhos dos espectadores, as capacidades psicomotoras de atletas de eSports são visivelmente mais discretas que as de atletas dos esportes tradicionais, fato que provavelmente não contribui para que o eSport seja reconhecido massivamente de maneira oficial e popular como integrante da categoria “esporte”.

Todavia, ao analisar a prática dos eSports sob o prisma do treinamento desportivo, Pereira (2014) afirma que os jogadores competitivos de alto rendimento (chamados de “*pro players*”) passam aproximadamente 8 horas diárias praticando de 5 a 7 dias por semana, com alguns jogadores treinando entre 10 e 18 horas diariamente.

Lievitmurso (2018) afirma que para se manter em nível competitivo é preciso que o *cyber* atleta tenha uma constância de treinos, o que leva alguns jogadores profissionais a treinar entre 12 e 14 horas, chegando a jogar até 15 horas diárias antes de partidas importantes. É possível notar que o *cyber* atletas focam no aprimoramento intenso de algumas capacidades psicomotoras fulcrais à prática, tais como coordenação motora fina dos dedos das mãos, percepção espaço-temporal, velocidade de reação e lateralidade. Assim, os *cyber* atletas buscam o reconhecimento como esportistas, objetivando contratações por clubes, supervisão de agentes, apoio de equipes multidisciplinares e, obviamente, salários satisfatórios (ROSELL-LLORENS, 2017).

Segundo Alves (2021, p. 9), estabeleceu-se nesse meio a partir dos anos de 2010 a cultura *Gaming Houses* (ou GH), “[...] ou seja, casas onde os jogadores e treinadores de esportes eletrônicos moravam, treinavam e conviviam juntos”. Progressivamente, o modelo começou a ser revisto, pois tal situação implica (mesmo de maneira indireta) em residir no local de trabalho por longos períodos de tempo no ano, conviver constantemente com superiores profissionais e colegas de trabalho e ainda ter significativa perda de privacidade pessoal e social. Indubitavelmente, mesmo tendo em mente a existência de alguma folga semanal, o referido processo rotineiro de uma GH habitualmente proporciona limitações de espaço e desgaste de relações. Contudo, Alves (2021, p. 10) ainda destaca que hoje existe também o modelo *Gaming Office* (ou GO), “[...] ou seja, no lugar de pagar o aluguel e as contas de uma G.H., a empresa auxiliava os jogadores num local para que morassem sozinhos e no aluguel de uma sala que serviria como escritório”. A mesma autora ainda alerta que não se sabe quais as consequências e transformações que o cenário atual terá com a pandemia da Covid-19 no Brasil e no mundo.

Pereira (2014) afirma que o mundo dos eSports conta com muitas competições.

Observa-se que o mundo dos eSports se torna um campo altamente lucrativo, uma vez que os jogadores podem receber premiações de elevadas quantias. Tal mundo possivelmente favorece a internalização de comportamentos específicos nos jogadores, o que se caracteriza como *habitus* (BOURDIEU, 2007). Esse processo possivelmente colabora com a permanência desses jogadores nesse campo – tal discussão é semelhante aos estudos de Fry, Bloyce e Pritchard (2015) sobre jogadores de golfe, levando em consideração as premiações e comportamentos adquiridos.

Esse crescimento tem gerado um processo de profissionalização dos eventos, da gestão e dos jogadores semelhante ao que se vê em outras modalidades esportivas. Há ainda a expectativa de maiores investimentos nos próximos anos, tanto pela criação e popularização de novas tecnologias quanto pelo aumento do consumo em países em desenvolvimento (MARCHI-JÚNIOR; ALMEIDA; SOUZA, 2019, p. 244).

Como exemplo disso, tem-se a premiação do campeonato *Dota The International* de 2021, que chegou a 40 milhões de dólares. Os 5 jogos com maiores premiações são, respectivamente:

Quadro 1: Dados apresentados no site eSportsEarnings (2021)

Jogo	Prêmio (US\$)	Cyber atletas	Torneios
Dota 2	276,752,226.83	4145	1564
Counter-Strike: Global Offensive	128,709,412.74	14585	6041
Fortnite	111,159,316.05	4929	748
League of Legends	89,671,892.98	7963	2655
Playersunknown's Battlegrounds (Pubg)	42,825,518.01	3043	378

Fonte: Elaborado pelos autores (2021)

Tanto no universo dos eSports quanto dos esportes olímpicos, as marcas e mercadorias publicitárias dos clubes e equipes têm grande valor, proporcionando certa

estabilidade financeira para eles. Hoje, uma significativa parte dos times competitivos participantes de grandes torneios de eSports é patrocinada por grandes marcas, tanto de equipamentos eletrônicos e periféricos de computadores quanto de bens de consumo, como, por exemplo, *Monster Energy Drink* e *Axe*. Surpreendentemente, até a organização militar norte-americana *Air Force Reserve* se lançou como um dos patrocinadores de equipes de eSports (PEREIRA, 2014).

Hoje, os jogos digitais competitivos no formato de eSports com maior atenção da mídia são *Dota 2* e *LoL*, tendo sido lançados no fim da primeira década do século XXI. É natural que organizações dedicadas (exclusiva ou prioritariamente) a esses jogos sejam recentes. As organizações mais antigas, como *Evil Geniuses* (EUA) e *KT Holsters* (Coreia do Sul), foram fundadas em 1999 e tinham equipes de eSports mais antigas de *Counter-Strike* e *StarCraft* (LIQUIPEDIA, 2014). Dessa forma, Karakus (2015) entende que os fãs de eSports são mais atrelados a jogadores do que a times, pois periodicamente há migração dos atletas, e, por consequência, os fãs costumam trocar os times pelos quais torcem, dando suporte aos seus jogadores favoritos.

Comparativamente, Pereira (2014) aponta que a visibilidade dos astros de esportes olímpicos ocorre também nos eSports, em que tais atletas são corriqueiramente vistos em anúncios, construindo-se ainda, em alguns casos, certa idolatria por parte dos fãs. Hoje, sob um prisma mercadológico comercial, os jogadores profissionais dos eSports dão visibilidade às marcas de produtos periféricos usando suas imagens como garotos propaganda, criando, inclusive, suas próprias marcas de roupas e artigos.

Considerações Finais

Os eSports são os esportes eletrônicos, uma junção conceitual contemporânea de jogos eletrônicos e esportes conhecidos e difundidos em várias partes do mundo,

destacado fortemente pelo caráter agonístico. Através dos eSports, os jogadores desenvolvem e treinam diversas habilidades psicomotoras na utilização das tecnologias que envolvem equipes, patrocinadores, fãs e espectadores dessa modalidade. Os reflexos dessa tecnologia podem ser identificados no treinamento dos atletas, na interação de espectadores, na transmissão de eventos, nos equipamentos utilizados por praticantes amadores e como caminho de prática nos eSports (MARCHI-JÚNIOR; ALMEIDA; SOUZA, 2019).

Nesse contexto, como qualquer outra modalidade esportiva que siga a direção da profissionalização e espetacularização (BORSATO *et al.*, 2020; JENSEN, 2017), observa-se alguns fenômenos além da busca por marcas e recordes (GUTTMANN, 1978), já que “tem-se pautado no fortalecimento da globalização e [na] busca [por] uma disputa mercadológica entre grandes marcas e fornecedores, por se tratar de um fenômeno universal” (DURÃES; LESSA-JÚNIOR; MONTEIRO-JÚNIOR, 2015, p. 37 grifo nosso).

A partir desse estudo teórico, foram tecidas reflexões que buscaram discutir as aproximações e relações entre os eSports e a área da Educação Física. Nesse sentido, há uma trajetória de crescimento dos eSports, alcançando popularidade e patrocínio envolvendo verdadeiros profissionais da modalidade, os conhecidos *cyber* atletas, que por sua vez buscam melhores desempenhos nas suas modalidades através de treinamentos que podem ultrapassar 15 horas diárias em períodos pré-competição. Tais competições podem envolver altos valores financeiros, patrocinadores, diversos times e muitos espectadores. A popularidade dos eSports tem alavancado e impactado a indústria dos jogos e seus campeonatos têm prêmios que chegam a 40 milhões de dólares, como o campeonato *Dota The Internacional* em 2021.

No contexto brasileiro, já se faz existente a Confederação Brasileira de eSports, que intenciona colaborar na organização da referida modalidade em um viés esportivo-competitivo. De certa forma, há diversos fenômenos que acompanham esse e outros esportes em direção ao alto rendimento, posto que requerem um desenvolvimento tecnológico aliado ao incremento de aparelhos e condições para atletas que têm, muitas vezes, o esporte como principal ocupação. Isso facilita todo o processo de preparação para os eventos que, sintonizados à crescente especialização – com uma equipe multidisciplinar –, transformam o espetáculo em uma organização complexa (DURÃES; LESSA-JÚNIOR; MONTEIRO-JÚNIOR, 2015).

Destacaram-se as potencialidades dos eSports apresentados neste estudo, evidenciando aspectos do seu histórico e relações com os jogos eletrônicos, além do crescimento e difusão dos eSports na área do mercado desportivo que envolve os treinamentos e competições. E desse modo, podendo ser inserido na área da Educação Física, dada a sua relevância enquanto fenômeno sociocultural. Seguindo o conceito de esporte moderno de Guttmann (1978), alguns eSports de estratégia poderiam se encaixar em uma modalidade intelectual. Por outro lado, levando em consideração a ausência de atividade física vigorosa, fica difícil classificá-los como esportes modernos, mesmo possuindo regras próprias e tendo características de competição (disputa). Assim, quando observamos o aspecto dos *exergames*, nota-se maior proximidade com o conceito desse autor; porém, carece de avanços em seus processos de esportivização, com vistas a se institucionalizar. Também, é preciso levar em consideração que o conceito de esporte moderno sofreu, sofre e ainda sofrerá mudanças ao longo da história, dada às rupturas e descontinuidades que acontecem naturalmente (ELIAS; DUNNING, 1992).

Nesse contexto, o conceito de mercantilização ganha corpo em meio a essas mudanças históricas. Por exemplo, à medida que a mercantilização dos eSports avança, isto é, transforma-se em mercadoria, a modalidade se torna altamente rentável para diversos agentes desse campo esportivo. Todavia, há diferentes níveis de mercantilização, uma vez que cada modalidade esportiva possui um particular processo histórico. Observamos, por exemplo, em práticas como o futebol ou o golfe, abordado por Fry, Bloyce e Pritchard (2015), níveis distintos desse fenômeno.

Destarte, fica então aqui entendida uma espécie de linha hereditária de transformação em tempos contemporâneos, estimulada principalmente por meio dos avanços tecnológicos, do fenômeno “jogo” que, por sua vez, propiciou a criação dos fenômenos “jogos eletrônicos” e, por conseguinte, juntamente com o espírito agonístico humano, os “eSports”. Importantíssimo destacar que tais fenômenos se fazem práticas já inseridas (totalmente ou ainda parcialmente – como no caso dos eSports) como conteúdo do campo de estudo e atuação da Educação Física, em suas vertentes de alto rendimento, atividades físicas para saúde, lazer e recreação. Contudo, como a modalidade eSport ainda repousa à luz da inovação e vanguarda, é natural e compreensível que ainda necessite de tempo para a estruturação de estudos e práticas para sua consolidação pelo meio acadêmico da Educação Física. Por essa questão, recomendam-se mais estudos sobre a temática, explorando seus diversos potenciais de pesquisa, que por conta das limitações aqui estabelecidas não puderam ser aprofundados. Contudo, se fizeram reconhecidos, tais como: administração, gestão e *marketing* no universo dos eSports; preparação física e mental de *cyber* atletas; descoberta de talentos no eSport; estudos de gênero no eSport; possibilidades e potencialidades do eSport como prática nas aulas de Educação Física escolar; inclusão dos eSports nos Jogos Escolares e Jogos Universitários, entre outros.

REFERÊNCIAS

- ALVES, T. B. Técnica e aprendizagem: como funciona o método de aprendizagem no E-sport. **Esporte e Sociedade**, Niterói, n. 32, p. 1-18, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/esportesociedade/article/view/49491>. Acesso em: 05 maio 2021.
- ANASTÁCIO, B. S. **Contextos lúdicos de aprendizagem: uma aproximação entre os jogos eletrônicos e educação a distância**. 2016. 176 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- ANASTÁCIO, B. *et al.* Análise da experiência do jogador no World of Warcraft na perspectiva da psicologia cognitiva: a atenção, a resolução de problemas e a aprendizagem por recompensa. **Revista EducaOnline**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 19–36, 2016.
- ARAÚJO JÚNIOR, J. A.; MENDONÇA, G.; TOSCANO, J.O. Atuação das academias de ginástica durante a pandemia da Covid-19. **Scientia Plena**, São Cristóvão, v. 16, n. 10, 2020. Disponível em: <https://scientiaplenu.emnuvens.com.br/sp/article/view/5914/2338>. Acesso em: 12 dez. 2021.
- BARBANTI, V. J. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, Florianópolis, v. 11, n. 1, p. 54–58, 2006. Disponível em: <http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>. Acesso em: 11 ago. 2019.
- BASCÓN-SEDA, A; RAMÍREZ-MACÍAS, G. O eSports é um esporte? O termo “esporte” em xeque. **Movimento**, Porto Alegre, v. 26, p. e26048, jun. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/97363/57409>. Acesso em: 14 jul. 2020.
- BEZERRA, T. M. **Esporte: do olimpo até as telas**. 2017. 45 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.
- BORSATO, M. *et al.* Aspectos sobre a esportivização, mercantilização e espetacularização dos jogos eletrônicos. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 23, 2020.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARBONE, F. COI anuncia Olympic Virtual Series com cinco modalidades. **Ge.Globo**. Rio de Janeiro, 22, mar, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/coi-anuncia-olympic-virtual-series-com-cinco-modalidades.ghtml>. Acesso em: 09 dez. 2021.
- COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL. **International Olympic Committee makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual**

Series. 22 abr. 2021. Disponível em: <https://www.olympic.org/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>. Acesso em: 22 abr. 2021.

COMITÊ OLÍMPICO DE PORTUGAL. **Carta Olímpica**. 2001. Disponível em: <https://comiteolimpicoportugal.pt/movimento-olimpico/carta-olimpica/>. Acesso em: 10 abr. 2021.

DURÃES, G.M.; LESSA-JÚNIOR, A.; MONTEIRO-JÚNIOR, R.S. A lógica do esporte moderno segundo Allen Guttmann. **Revista Norte Mineira de Educação Física**, Montes Claros, v. 5, n. 6, 2015. Disponível em: <https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/article/view/652/651>. Acesso em: 12 abr. 2021.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Rio de Janeiro: DIFEL, 1992.

FERREIRA, J.L. PIMENTEL, F. C. E-Sports na escola: desafios e possibilidade para a Educação Física na cultura digital. **Revista EDaPECI**, São Cristóvão, v. 18, n. 1, p. 61-70, 2018.

FRY, J.; BLOYCE, D.; PRITCHARD, I. Professional Golf - A License to Spend Money? Issues of Money in the Lives of Touring Professional Golfers. **Journal of Sport and Social Issues**, Champaign, v. 39, n. 3, p. 179-201, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/276534280_Professional_Golf--A_License_to_Spend_Money_Issues_of_Money_in_the_Lives_of_Touring_Profession al_Golfers. Acesso em: 03 abr. 2021.

GAMA, D.R. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 26, n. 2, p. 163-177, 2005. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/154/163>. Acesso em: 11 ago. 2019.

GODTSFRIEDT, J.; CARDOSO, F. L. E-Sports: uma prática esportiva atual. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 1-14, 2021.

GUTTMANN, A. **From ritual to record: the nature of modern sports**. New York: Columbia University, 1978.

GUTTMANN, A. **Sports: The First Five Millennia**. Amherst: University of Massachusetts Press, 2005.

HÉAS, S.; MORAS, P. Le corps dans l'eSport. **Journées d'études Internet, jeu et socialization**, Paris, p. 131-146, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/267553379_Du_joueur_de_jeux_video_a_l_e_Sportif_vers_un_professionnalisme_florissant_de_l_elite. Acesso em: 11 ago. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: a study of the play element in culture**. Boston: Beacon Press, 2002.

JENSEN, L. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

JENSEN, L.; CAPRARO, A. M.; MORAES-E-SILVA, M. Jogos eletrônicos e corpo: as múltiplas identidades do indivíduo no espaço. **Licere**, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, 2017.

KARAKUS, E. C. **Comparing traditional sports and electronic sports**. 2015. 32 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências da Computação, University of Illinois, Urbana, 2015.

LIEVETMURSO, M. **A comparison between professional traditional sports and electronic sports**. 2018. 45 f. Monografia (Graduação) - Faculdade da Tecnologia da Informação, Oulu University of Applied Sciences, Oulu, 2018.

LIQUIPEDIA, ESports Wiki. **eSports wiki**. 2014. Disponível em: <https://liquipedia.net/>. Acesso em: 16 jul. 2020.

LUPATINI, L. **A cobertura midiática e a profissionalização dos eSports no Brasil: uma contribuição do feature radiofônico**. 2014. 69 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014.

MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-sports, herdeiros de uma tradição. **Revista Intexto**, Porto Alegre, n. 45, p. 246-267, 2019.

MANDELL, R. **Historia Cultural del Deporte**. Espronceda: Bellaterra, 1986.

MARCHI-JÚNIOR, W.; ALMEIDA, B. S. de; SOUZA, J. **Introdução à Sociologia do Esporte**. 1. ed. Curitiba: InterSaberes, 2019.

MARTONČIK, M. eSports: playing just for fun or playing to satisfy life goals. **Computers in Human Behavior**, Amsterdam, v. 48, p. 208–211, 2015.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MIAH, A. **Will eSports Become Olympic Games?** Rio de Janeiro International Sport Business Symposium, 2016. Disponível em: <https://www.blogs.uni-mainz.de/fb02-sport-rio2016/files/2016/08/16-06-22-Abstract-Book.pdf#page=33>. Acesso em: 15 abr. 2021.

MOURA, G. O. *et al.* A indústria fitness em tempos de pandemia: transformação digital nos centros de Cross Training. **Holos**, Natal, v. 5, dez. 2020. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/11419>. Acesso em: 12 dez. 2021.

OLIVEIRA, S. R.; RIOS, J.R. E-sports e a profissionalização dos jogos eletrônicos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39, 2016, São Paulo, **Anais...** São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016.

OLIVEIRA, M. A. *et al.* O karate nos jogos eletrônicos/digitais: aproximações e distanciamentos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE JOGOS ELETRÔNICOS E E-SPORTS, 1, 2018, Lavras, **Anais...** Lavras: Universidade Federal de Lavras, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333754894_Karate_in_Electronic_Games_ap

proximations_and_distancing_O_Karate_nos_Jogos_EletronicosDigitais_aproximacoes_e_distanciamentos. Acesso em: 10 ago. 2019.

PACHECO, M. Olympic Virtual Series leva esport para os Jogos Olímpicos. **Terra**. 03 jun, 2021. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/olympic-virtual-series-leva-esport-para-os-jogos-olimpicos,3b6c62c2dc78d1ee14fa99b7851475d3i26amjr4.html>. Acesso em: 09 dez. 2021.

PALAR, S. Olympic Virtual Series. Olympics. **Comitê Olímpico Internacional**, Lausanne, 21, jun, 2021. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>. Acesso em 09 dez. 2021.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte**: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. 122 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

RETONDAR, J.J. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

ROSELL-LLORENS, M. eSport gaming: the rise of a new sports practice. **Sport, Ethics and Philosophy**, Swansea, v. 11, n. 4, p. 464-476, 2017.

ROTHER, E. T. Revisión sistemática X revisión narrativa. **Acta paul enferm**, São Paulo, v. 20, p. 2, 2007.

SARAIVA, P. A. C. **E-sports**: um fenómeno da cultura digital contemporânea. 2013. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10071/7784>. Acesso em: 15 abr. 2021.

SAVONITTI, G.A.; NISHIDA, T. Entretenimento Moderno, eSport e o Não Esporte. *In*: RUBIO, Kátia (Ed.). **Do pós ao Neo Olimpismo**: esporte e movimento olímpico no século XXI. São Paulo: Laços, 2019. p. 283-299.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Company, 2008.

SILVA, A. L. *et al.* Treinamento de mulheres atletas: uma análise do instagram de jogadoras da seleção brasileira de futebol em tempos de pandemia. **Movimento**, Porto Alegre, p. e27007, jan. 2021. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/110137/60585>. Acesso em: 12 dez. 2021.

SIQUEIRA, M.S. **Esports e o ambiente acadêmico**: uma perspectiva sobre o cenário. 2020. 23 f. Monografia (Graduação) - Instituto de Computação, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2020.

STEFANI, R. E-sports, mind sports and the Olympics: What is a sport, anyway? **Significance**, Londres, 2017. Disponível em: <https://www.significancemagazine.com/sports/539-eSports-mind-sports-and-the-olympics-what-is-a-sport-anyway>. Acesso em: 15 abr. 2021.

TUBINO, M.J. **Teoria geral do esporte**. São Paulo: IBRASA, 1987.

TUBINO, M.J. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

VOSGERAU, D.S'A.; ROMANOWSKI, J.P. Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 14, n. 41, p. 165-189, 2014.

WAGNER, M.G. On the Scientific Relevance of eSports. *In*: Las Vegas Proceedings of the 2006 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING & CONFERENCE ON COMPUTER GAMES DEVELOPMENT, **Anais...** Las Vegas: CSREA Press, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Acesso em: 15 abr. 2021.

Endereço dos autores(as):

Bruna Santana Anastácio
Endereço Eletrônico: brunaanastacio@hotmail.com

Gabriel Almeida Savonitti
Endereço Eletrônico: gabrielsavonitti@gmail.com

Marcelo Alberto de Oliveira
Endereço Eletrônico: marcelo.alberto@alumni.usp.br

Rafael Carvalho da Silva Mocarzel
Endereço Eletrônico: professormocarzel@gmail.com