

COISA DE CRIANÇA OU SONHO DE ATLETA? UMA ANÁLISE QUALITATIVA SOBRE CARACTERÍSTICAS SIGNIFICANTES DOS ESPORTS

Ellber Rodrigo Santos Albuquerque
Cae Rodrigues
Afrânio de Andrade Bastos

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão/SE, Brasil

RESUMO

Esporte eletrônico, ou *Esports*, é a nomenclatura utilizada para intitular competições de jogos eletrônicos. Essas disputas são organizadas em diversas modalidades, semelhante aos esportes “tradicionais”, cada uma possuindo regulamentos específicos. O *Esports* é um fenômeno global em crescente processo de popularização e profissionalização, com competições que crescem em estrutura e passam a oferecer calendários regulares com prêmios milionários. Nesse processo, emergem novas relações sociais que passam a ser objeto de estudo acadêmico. Essa pesquisa teve como objetivo analisar a popularização do *Esports* no Brasil, compreendendo algumas de suas características significantes a partir da visão de jogadores sergipanos. Utilizamos o método de análise textual qualitativa, caracterizado por análise de textos já existentes ou de material produzido por meio de novas observações de campo. Os resultados da pesquisa indicam que uma das principais influências para a popularização do *Esports* parte da perspectiva da maior abordagem pela mídia e a sua aproximação com os esportes tradicionais, sendo esse acontecimento, em grande parte, também responsável pela crescente legitimação do *Esports* como “esporte”. Destaca-se também na pesquisa a importância dos avanços tecnológicos e da gratuidade de acesso às principais modalidades para o desenvolvimento do *Esports*. Desta maneira geral, observa-se a emergência do *Esports* na perspectiva de uma nova fase dos esportes como mercadoria de uma cultura midiática, adequando-se às características do chamado esporte moderno e indicando observação da mídia às transformações do jogo na era da informação.

Palavras-chave: Esporte. Esports. Profissionalização. Mercado esportivo. Mídia esportiva.

CHILD PLAY OR ATHLETE’S DREAM? A QUALITATIVE ANALYSIS OF SIGNIFICANT ATTRIBUTES OF ESPORTS

ABSTRACT

Electronic sport, or *Esports*, is the term used to name electronic game competitions. These disputes are organized in different modalities, similar to “traditional” sports, each with specific regulations. *Esports* is a global phenomenon in growing process of popularization and professionalization, with competitions that grow in structure and offer regular calendars with high money prizes. In this process, new social relations emerge, becoming the object of academic study. This research aimed to analyze the popularization of *Esports* in Brazil, understanding some of its significant characteristics from the perspective of players from the state of Sergipe (Northeast Brazil). We used the method of qualitative textual analysis, characterized by analysis of existing texts or material produced through new field observations. The results of the research indicate that one of the main influences for the popularization of *Esports* is the greater coverage by the media and its proximity to traditional sports, these “happenings” being also responsible, in great part, for the increasing legitimacy of *Esports* as “sports”. The research also highlights the importance of technological advances and free access to the main modalities for the development of *Esports*. Generally, the emergence of *Esports* is observed in the perspective of a new phase of sports as a commodity of the media culture, adapting to the characteristics of the so-called modern sport and indicating that the media is observant to the transformations of games in the age of information.

Keywords: Sports. Esports. Professionalisation. Sport market. Media.

INTRODUÇÃO

O jogo está presente na sociedade há muito tempo, projetando-se em diversos contextos, inclusive, como potencial para o desenvolvimento do ser, da cultura e das instituições sociais a partir das possibilidades essenciais do lúdico. Como advento da evolução tecnológica nas sociedades modernas, os jogos eletrônicos são desenvolvidos e inseridos em diversos contextos sociais, possuindo características que o popularizaram globalmente, resultando no universo específico das competições organizadas de “esporte eletrônico”, ou *Esports*, foco dessa pesquisa.

As disputas de *Esports* são organizadas em diversas modalidades, cada uma possuindo regulamentos específicos, semelhante à maneira como ocorrem as distinções entre modalidades esportivas “tradicionais”. O *Esports* se torna mais popular a cada dia em todo o mundo em diversas faixas etárias tendo um crescimento significativo na última década, alcançando uma população estimada de 143 milhões de espectadores em 2017 (GARCÍA-NAVEIRA, 2019; PLUSS *et al.*, 2019). Com isso, se torna uma opção de carreira profissional principalmente entre adolescentes e jovens adultos (BÁNYAI *et al.*, 2019).

Recentemente, após uma revisão sistemática, Pedraza-Ramirez *et al.*, (2020) apresentaram a definição dos *Esports* como atividades competitivas que proporcionam desenvolvimento pessoal ou profissional ao jogador por meio de competições casuais ou organizadas em sistemas eletrônicos, videogames, computadores, telefones celulares ou tablets, em que equipes e jogadores praticam ou competem em torneios locais, ou de forma *on-line*, em níveis amadores ou profissionais, existindo sistemas de classificações nos jogos e ligas oficiais que regulamentam as competições; com isso, fornecem aos jogadores estrutura e a possibilidade de domínio e especialização em habilidades cognitivo-perceptivas e de coordenação motora fina, especialmente, em níveis mais altos de desempenho. Complementando essa definição e considerando as possibilidades de pesquisa no tema, Pluss *et al.*, (2019) definem os *Esports* como competições que envolvem indivíduos ou equipes em interações humano-computador combinando habilidades cognitivo-perceptivas e habilidades físicas, oferecendo um campo oportuno de pesquisas relacionadas ao desenvolvimento humano no mundo moderno.

García-Naveira (2019) observou semelhanças na rotina de jogadores profissionais de *Esports* com atletas de esportes tradicionais que incluíam características gerais de treinamento e de estados físicos e mentais. O autor observou que os atletas de *Esports* também precisavam desenvolver suas habilidades psicológicas, como confiança, motivação, concentração e controle do estresse, considerando que as atividades relacionadas aos *Esports* estão associadas a uma alta exigência mental. Apontou também que os *Esports* possuem as características principais dos esportes tradicionais, como a presença de instituições para organização de competições regulamentadas em âmbito nacional e internacional, a presença de clubes profissionais com a participação de equipes administrativas e técnicas que buscam o desempenho esportivo e produtividade nos negócios; a principal diferença seria o espaço na realização de cada atividade.

Nos *Esports* as modalidades do gênero *First Person Shooter*, representada esportivamente pelo jogo *Counter-Strike*, sempre tiveram muita popularidade, mas atualmente disputam espaço com jogos do tipo MOBA - *Multiplayer Online Battle Arena*, como *Defense of the Ancients* (DOTA) e *League of Legends* (BÁNYAI *et al.*, 2019). Este último é um jogo composto por duas equipes em que cada um dos cinco jogadores em cada time controla um dos personagens com características únicas escolhidos antes do início da partida, buscando montar a melhor estratégia para vencer a equipe adversária invadindo seu território (PÉREZ-RUBIO; GONZÁLEZ; GARCÉS DE LOS FAYOS, 2017). Nosso destaque ao *League of Legends* se justifica pelo fato do jogo ter se destacado no âmbito esportivo, chamando atenção, inclusive, de pesquisadores interessados nos *Esports*.

O *League of Legends* foi lançado pela empresa *Riot Games* em 2009 e aparece em grandes competições no mundo desde 2011 com um número crescente de telespectadores em suas principais competições (PÉREZ-RUBIO; GONZÁLEZ; GARCÉS DE LOS FAYOS, 2017). No campeonato mundial de 2019, realizado nas cidades de Berlim, Madri e Paris, a grande final foi assistida por 44 milhões de espectadores, sendo transmitida oficialmente em 16 idiomas em mais de 20 plataformas (RIGON, 2019). Em 2012, a *Riot Games* passou a organizar no Brasil o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL). Nesse período, o cenário dos *Esports* passou por um grande processo de profissionalização em que as competições passaram a oferecer calendários regulares com premiações melhores e as equipes passaram a possuir estruturas melhores, aumentando o número de pessoas que acompanhavam os principais campeonatos. Atualmente, o setor dos *Esports* possui um alto nível de profissionalismo em que as equipes contam com diversos tipos de profissionais, como treinadores, psicólogos, nutricionistas, além de grandes investimentos em publicidade e infraestrutura, principalmente no *League of Legends* (PÉREZ-RUBIO; GONZÁLEZ; GARCÉS DE LOS FAYOS, 2017).

Com a popularidade do CBLOL no Brasil, no início de 2017 o canal SporTV, do Grupo Globo, assinou contrato para transmitir as partidas do campeonato e, com o sucesso das transmissões, renovou o contrato de transmissão no início de 2019 por mais três anos, além da produção de diferentes tipos de conteúdos relacionados à modalidade. A empresa também criou, em 2017, o evento “Prêmio eSports Brasil” com o objetivo de premiar os atletas profissionais, organizações e personalidades que representaram o Brasil nos *Esports*. Além disso, em 2019, a Globo ampliou sua participação nos *Esports* firmando parceria para realização do Campeonato Brasileiro de *Counter-Strike* em um formato de franquias, com uma premiação de R\$ 800 mil (PACETE, 2019).

No Brasil, estima-se uma audiência aproximada de 30 milhões de pessoas movimentando cerca de 1,5 bilhões de reais nos próximos anos (PACETE, 2019). O CBLOL anunciou que em 2019 teve uma média de 565 mil espectadores diários em suas transmissões e que em 2021 mudará o formato da competição para o modelo de franquias, semelhante às ligas americanas de futebol e basquete, objetivando a expansão de suas competições com uma maior produção de conteúdo (FABER, 2020). O sucesso do esporte eletrônico no país tem, inclusive, atraído investimentos de equipes de esportes tradicionais, principalmente clubes que tradicionalmente investem em times profissionais de futebol, alguns já tendo criado seus próprios departamentos de *Esports*.

Apesar da expressão de popularidade atual e crescente potencial para o desenvolvimento dos *Esports* em âmbito global, ainda são poucas as pesquisas que buscam investigar os diversificados aspectos de interesse do universo dos *Esports*, como diferentes perspectivas sobre a organização das competições, sobre o campo profissional e a formação de novos profissionais para esse campo, sobre as habilidades específicas que são desenvolvidas e necessidades específicas de treinamento (inclusive em diferentes modalidades), sobre a organização mercadológica que emerge conjuntamente com o processo de esportivização dos jogos eletrônicos, sobre o tratamento de lesões e condições específicas, sobre as possibilidades pedagógicas, sobre as “novas” perspectivas de percepção corporal e de percepção de mundo que emergem, entre muitas outras. Nesse contexto de carência, objetivamos nesse artigo analisar o processo de popularização dos *Esports* no Brasil, compreendendo algumas das suas principais características a partir da análise mais específica da visão de jogadores sergipanos.

MÉTODOS

A metodologia utilizada nesse trabalho se caracteriza como uma análise textual qualitativa, tendo como corpus de análise textos já existentes e material produzido por meio de novas observações e entrevistas. O método possibilita a compreensão do fenômeno investigado a partir de observação detalhada dos dados adquiridos, tendo três fases básicas de procedimento: (a) desmontagem dos textos; (b) estabelecimento de relações; (c) captando o novo emergente (MORAES, 2003, p.191).

Participaram do estudo: (a) jogadores de duas equipes sergipanas da modalidade do *League of Legends*, sendo todos do sexo masculino e com idade entre 17 e 23 anos; (b) dois indivíduos envolvidos com o cenário sergipano de *Esports*, sendo um fundador de um time de *Esports* e o outro diretor da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico (FESEEE). Em relação à inclusão dos jogadores na pesquisa, estabeleceu-se os seguintes critérios: deveriam ter mais de um ano de experiência com os *Esports* e estar participando de competições realizadas pela Federação no estado de Sergipe. Mensagem-convites para participação na pesquisa foram enviadas a seis times do estado de Sergipe; representantes de quatro times retornaram as mensagens, mas apenas dois times aceitaram participar de todas as etapas da pesquisa. Em conformidade com os aspectos éticos e legais em pesquisas com seres humanos, todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido da pesquisa. O estudo foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa sob o número CAAE: 59985916.7.0000.5546.

Para a coleta dos dados o instrumento escolhido foi a entrevista estruturada. No contato inicial com as equipes de *Esports* sergipanas e com a FESEEE foram encaminhadas mensagens contendo: (a) informações dos pesquisadores; (b) objetivos da pesquisa; (c) aprovação da pesquisa no Comitê de Ética; (d) procedimentos que seriam adotados para coleta dos dados, com ênfase no roteiro estruturado para as entrevistas cujas questões norteadoras compreenderam, basicamente, três eixos principais, sendo eles: (a) compreensão dos *Esports* e sua popularização; (b) perfil do jogador; (c) *Esports* em Sergipe. Foram desenvolvidos três roteiros de perguntas, sendo um deles destinado aos jogadores, o segundo ao fundador de uma das equipes e o terceiro ao diretor da FESEEE.

As entrevistas foram transcritas na íntegra com o auxílio do editor de texto *Microsoft Office Word* e os dados resultantes de cada entrevista foram submetidos à análise textual qualitativa proposta por Moraes

(2003). Os materiais resultantes dessa pesquisa têm um caráter descritivo, com base nas entrevistas em interlocução com a literatura revisada, sendo o objetivo central identificar, a partir de uma amostra de realidade local, características significativas e significantes dos *Esports*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da análise textual qualitativa do corpus da pesquisa apresentaremos nessa seção, em forma de tópicos, características significantes dos *Esports*. Nesse trabalho de tipificação consideramos o contexto local dos participantes da pesquisa e as possibilidades de transferência (não generalização) dessas características para o contexto mais amplo dos *Esports* no mundo, sempre reconhecendo a importância de potenciais transferências serem realizadas levando em consideração as particularidades geo-culturais/históricas de cada contexto.

Caracterização dos Esports

A partir das entrevistas pudemos compreender que os *Esports* são competições disputadas em computadores, videogames e celulares em diferentes modalidades. Cada jogo possui seus regulamentos e padrões específicos de campeonatos, como jogos individuais e em equipe. Em virtude dos avanços tecnológicos, alcançaram um público maior, conquistando mais espaço através de diversos investimentos que ocorreram nos últimos 4 anos, visto que movimentam uma grande quantidade de dinheiro no mercado que o envolve. Os participantes da pesquisa citam que o crescimento dos *Esports* se deu, principalmente, a partir de uma maior abordagem pela mídia, pois notícias e campeonatos começaram a ser transmitidos com frequência em canais esportivos tradicionais de televisão por assinatura. Reforçam também a influência dos avanços tecnológicos, em especial, dos *smartphones* e da internet, possibilitando que um público maior tivesse acesso às transmissões das competições online. Atualmente, os jogos das principais modalidades são gratuitos (*League of Legends*, *DOTA* e *Counter-Strike*), facilitando o acesso do público, principalmente entre os mais jovens.

De maneira geral, observa-se nas entrevistas diversos elementos que caracterizam os *Esports* como esportes: (a) atletas que possuem uma rotina de treinamento, incluindo preparação física, técnica e tática; (b) regras e regulamentos que regem as competições; (c) equipes estruturadas (materialmente; financeiramente; simbolicamente – legitimadas socialmente); (d) campeonatos em níveis locais, regionais, nacionais e mundiais; (e) torcidas organizadas (com estrutura de identificação); (f) premiações (milionárias). Apesar disso, os entrevistados citaram que muitas pessoas ainda não acreditam na legitimidade dos *Esports* como esporte, especialmente por acharem que não trazem nenhum tipo de benefício físico. Neste ponto, trazemos o estudo de Macedo e Falcão (2019), que retrata que a discussão sobre os *Esports* no Brasil não se restringe apenas ao campo acadêmico, mas representa uma discussão social mais ampla, tanto nos meios de comunicação, como no princípio de aceitação mais abrangente dessa atividade. Após uma investigação do esporte nos seus aspectos sociais e históricos, os autores apresentam que o conceito de esporte depende do seu contexto histórico, caracterizando, assim, um processo dinâmico de conceituação. Caracterizam os *Esports* como uma modalidade esportiva que exige muita habilidade corporal e cognitiva, mediada tecnologicamente com base nas performances dos jogadores. Situam os *Esports* (contextualmente/historicamente) como fenômeno de “esportificação” dos jogos eletrônicos que agrega as dimensões do esporte moderno, sendo produto de uma cultura midiática. Com isso, evidenciam a necessária reflexão do conceito de esporte diante desta nova cultura digital.

A ascensão das competições no Estado de Sergipe

Os participantes da pesquisa citam que em Sergipe o cenário dos *Esports* ainda é uma novidade para muitos, porém, que cresce rapidamente, de modo que existiam equipes fundadas há um “bom tempo” que só estão ganhando visibilidade agora, participando de campeonatos nacionais e tendo jogadores sendo chamado para times da elite brasileira. Apesar de haver um aumento no número de campeonatos, os participantes dizem que ainda é necessário mais investimento, principalmente nas premiações e competições presenciais. Com isso, os *Esports* no contexto sergipano poderão se tornar mais popular, atrair mais jogadores e incentivar a melhora geral da estrutura para os *Esports*, inclusive como campo de atuação profissional.

Os campeonatos em Sergipe estão crescendo rapidamente e a cada dia ganhando mais visibilidade na sociedade a partir da entrada de grandes empresas patrocinadoras. Uma das primeiras competições de grande destaque ocorreu em outubro de 2018, organizada pela TV Sergipe, afiliada da Globo e maior

emissora televisiva local, que promoveu um evento de *Esports* chamado de *Arena Gamer*, com dezenas de competidores nas modalidades de *League of Legends* e *Counter-Strike*. O evento contou com uma premiação de R\$ 4.500,00 e foi organizado em um sistema de qualificatórias, fase de grupos, seguida de eliminatória e a grande final realizada no dia 25 de novembro de 2018 num grande espaço de eventos na cidade de Aracaju.

A competição foi bastante divulgada pela emissora com notícias em seus sites, além de 20 reportagens transmitidas nos seus principais programas, abordando temas como o que seria os *Esports*, quais eram os times participantes (inclusive com destaque para uma equipe formada apenas por mulheres), além de matérias especiais sobre a grande final. Em 2019, a TV Sergipe realizou a segunda edição dessa mesma competição na praça de eventos de um shopping da cidade, co-patrocinador do evento, que teve um aumento no número de participantes em 95% e a inclusão das modalidades de FIFA e *Street Fighter*, divididas em nível principal e amador. Em 2020, duas grandes competições já foram realizadas: uma organizada por uma instituição de ensino superior particular do estado chamada de *Sergipe Gamer* e outra organizada pela Prefeitura de Aracaju nos dias 1º e 2 de fevereiro durante o Projeto Verão, chamada de *ESerigy Summer*, que contou com 6 modalidades individuais e coletivas. Tais investimentos evidenciam a ascensão da popularização dos *Esports* no estado de Sergipe.

Figura 1 - À esquerda, a primeira edição do *Arena Gamer* e à direita a segunda edição do mesmo evento.



Fonte: Arquivos particulares dos autores e Marcos Bezerra.

O início das instituições de *Esports*

As principais competições em Sergipe são realizadas através da Federação do Estado de Sergipe de Esporte Eletrônico, que foi fundada em 2016 com o objetivo de profissionalizar e incentivar os *Esports*, aumentando a visibilidade do cenário sergipano. Existem outras instituições no Brasil, como a Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esporte Eletrônico (FERJEE), a Federação do Estado da Paraíba de Esportes Eletrônicos e a Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos, esta última inclusive com certificação da Secretaria Especial do Esporte do Ministério da Cidadania.

Em 2019 a Paraíba foi o primeiro estado a oficializar os *Esports* como modalidade esportiva, após sanção do Governo. Com isso, os jogadores passaram a ser reconhecidos como atletas. Além disso, foi instituído por lei a data de 27 de junho como o Dia Estadual do Esporte Eletrônico. A lei tem o objetivo de estimular a prática do *Esports* na Paraíba e define como competição as atividades em dispositivos eletrônicos disputadas por dois ou mais participantes. O autor da lei justifica que o projeto é de interesse público e que fomentará as características do esporte, como a cidadania, o respeito na prática esportiva, o *fair play*, o esporte educativo e a construção de identidades, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e motor do indivíduo através desse cenário de virtualização esportiva (NUNES, 2019).

Envolvimento com os *Esports*

Segundo observado nas entrevistas com os participantes da pesquisa, o conhecimento sobre os jogos eletrônicos e *Esports* parte de alguns pontos em comum: a presença dos jogos eletrônicos no ambiente familiar e a vivência infanto-juvenil nas *lan houses*, que se tornaram bastante populares, principalmente, a partir da década de 1990. Porém, a presença dos *Esports* na vida dos participantes da pesquisa parte, principalmente, da influência de pessoas próximas, como pode ser visualizado em alguns trechos das entrevistas: [...] “meu irmão assistia aos campeonatos com os amigos e com isso comecei a acompanhar” [...]; [...] “através de um primo meu” [...]; [...] “conheci através de um amigo que sempre estava na casa dele” [...]. Além do incentivo

de pessoas próximas, o gosto pela competição, a possibilidade de melhorar as habilidades e trabalhar em equipe, e o bom desempenho nos jogos eletrônicos são fatores que levaram os participantes da pesquisa a ingressar nas competições dos *Esports*. Ao serem questionados do que seria necessário para se tornarem jogadores profissionais, obtivemos como resposta dois pontos principais que estão diretamente ligados, se complementando: habilidade e empenho, pois, os participantes responderam que é necessário ter dedicação, animação, esforço, habilidade, tempo e *mindset*.

A preparação em um período de competição também é muito similar, visto que está relacionada, principalmente, em “preparar a mente”, o que é evidenciado em trechos das entrevistas, tais como: [...] “busco ficar com a mente limpa” [...]; [...] “principal é estar com a mente leve” [...]; [...] “conversar com o time e preparar o psicológico” [...]. Esses exemplos nos evidenciam o modo em que a performance psicológica é valorizada nos *Esports*. A organização no período de competições envolve reuniões com os integrantes do time para realização de treinamentos mais intensos, principalmente antes dos jogos, bem como assistir partidas anteriores do adversário para discutir táticas que serão utilizadas no jogo.

Na perspectiva do aspecto psicológico que destacou-se nas entrevistas, evidenciamos o estudo realizado por Gong *et al.*, (2019) que analisaram a relação da experiência de jogadores de *League of Legends* com a plasticidade neural e puderam identificar que os melhores jogadores apresentavam níveis mais altos de conectividade funcional local nas áreas executivas; com isso, possuíam índices melhores de memória e planejamento, habilidades essenciais para definição de estratégias na modalidade. Já Li *et al.*, (2020) apontaram em sua pesquisa que os melhores jogadores de *League of Legends* possuíam melhores habilidades em atividades cognitivas, pois apresentavam melhor controle impulsivo e de resoluções de problemas quando comparados a jogadores de classificação mais baixa, porém, com o mesmo tempo de experiência no jogo.

As principais dificuldades dos jogadores

O cenário dos *Esports* é composto, principalmente, por jovens. Com isso, uma das principais dificuldades apontadas pelos participantes da pesquisa é o fato de ter que conciliar o cotidiano de estudante com o de jogador. Nesse sentido, não há grande distinção dos esportes tradicionais, que promovem a inserção contínua de jovens atletas que dependem, em grande parte, do apoio familiar para poderem ter a chance de iniciação em uma possível carreira profissional. São poucos os atletas que conseguem se manter apenas com a carreira de jogador; em nossa amostra de jogadores, somente metade havia recebido algum tipo de quantia em dinheiro por participar de competições.

Outra dificuldade destacada pelos participantes da pesquisa é o fato de que muitas empresas locais ainda não enxergam o *Esports* como forma de investimento, em virtude de ser algo desconhecido para muitos. Isso gera dificuldades de patrocínios que seriam convertidos em uma fonte fixa de renda para os jogadores. Diante dessa dificuldade, os jogadores e times dependem, exclusivamente, do dinheiro das premiações. Esse é um problema que afeta outros estados do Nordeste por não possuírem um cenário de *Esports* tão desenvolvido como o estado de São Paulo, por exemplo, que abriga os times da elite e as principais competições.

Isto posto, os participantes apontaram que o apoio familiar é outra grande dificuldade, principalmente pelo pouco conhecimento que os pais têm dessa atividade que ainda é emergente. Um dos participantes da pesquisa destaca em sua fala que seus pais se preocupam muito pelo fato de quererem que ele tenha um futuro bom, não enxergando os *Esports* como algo que poderá lhe garantir isso. Entretanto, com o desenvolvimento dos *Esports* nos últimos anos, essa realidade altera-se em algumas regiões; por exemplo, o site *Versus*, especializado na cobertura dos *Esports*, publicou matéria em 2018 intitulada de “Mulheres executivas nos esports”, mostrando ações de mães de atletas que buscavam profissionalizar os *Esports* no Brasil a partir da formação de um grupo de mulheres que tem como iniciativa a promoção de negócios e a busca de soluções e debates sobre temas importantes para a profissionalização do mercado (COUTINHO, 2018).

Preconceitos existentes

Percebemos que a emergência de novos contextos sociais pode gerar, em geral, por desconhecimento de uma larga parcela da sociedade, certos preconceitos em relação a sua prática, uma vez que todos os participantes da pesquisa citaram que já sofreram algum tipo de discriminação, por exemplo: [...] “que seria uma perda de tempo por ficar horas na frente de um computador ou videogame em jogos” [...]; que os *Esports* são [...] “uma ‘brincadeira de criança’, pois a maioria dos jogadores são jovens com idade entre os 16 e 24 anos” [...]; que os envolvidos são desocupados e que deveriam buscar um “emprego de verdade”; e que muitos veem os *Esports* com maus olhos por “o desconsideram como um esporte”.

Esses preconceitos acabam gerando dificuldades, pois as empresas que poderiam ser patrocinadoras acabam não querendo dar apoio. Porém, os participantes da pesquisa citaram que com o desenvolvimento dos *Esports*, essa discriminação vem diminuindo, gradativamente. É importante entendermos que muitos veem os jogos eletrônicos como perda de tempo ou “coisa de criança” refletindo certo estigma que existe sobre o videogame, uma vez que tal aparato foi direcionado, inicialmente, ao público infantil, sendo os jogos “brinquedos”. Em uma análise mais aprofundada, podemos considerar a realidade mais ampla da oposição conceitual (transposto do e ao existencial) entre o jogo lúdico e o trabalho (conceito primário em estudos de lazer).

Apesar dos preconceitos ainda existentes, os participantes da pesquisa possuem perspectivas otimistas em relação ao esporte eletrônico, acreditando que os *Esports* se tornarão em algo que as pessoas conhecerão, respeitarão, participarão cada vez em maior número e incentivarão os envolvidos neste cenário conforme se acentua o seu desenvolvimento e a sua popularidade. A transmissão de diferentes competições e notícias sobre os *Esports* em canais tradicionais, conforme citado anteriormente, ajuda na difusão de seu entendimento e em sua legitimação, inclusive como campo de atividade profissional.

Esports e competições tradicionais

Nos últimos anos, os *Esports* repercutiram em diversos meios de comunicação, surgindo discussões no âmbito esportivo sobre a legitimidade dessas competições. A principal questão de repercussão gira em torno da suposta necessidade de esforço “físico” para a caracterização de uma atividade esportiva, gerando longos debates sobre a potencial inclusão dos *Esports* em competições tradicionais, sendo as Olimpíadas o principal foco desta discussão.

Em 2017, após reunião realizada na Suíça entre o Comitê Olímpico Internacional (COI) e membros do Movimento Olímpico, o COI divulgou uma nota citando que os *Esports* poderiam ser considerados uma atividade esportiva, pois os jogadores envolvidos se comparavam a atletas dos esportes tradicionais, treinando e se preparando com intensidade semelhante. Porém, para serem reconhecidos como esporte, os *Esports* deveriam cumprir os “valores olímpicos”. Já em 2018, Thomas Bach, presidente do COI, deu uma declaração ao final dos Jogos Asiáticos realizados na Indonésia citando que os *Esports* não teriam lugar nas Olimpíadas se os jogos envolvidos promovessem algum tipo de discriminação ou violência.

Os Jogos Asiáticos de 2018 contaram com um evento de demonstração de seis modalidades de *Esports*. Na próxima edição dos Jogos Asiáticos, que será realizada em 2022 em Hangzhou, na China, os *Esports* serão incluídos no programa oficial, passando a valer medalha. Os Jogos Asiáticos são considerados o segundo maior evento de esportes do mundo. Com isso, a China investiu R\$ 1 bilhão para construção de um complexo com 14 instalações para os *Esports* que incluem um hotel para os jogadores, centro de treinamento, hospital e um parque de diversão. Até 2022, o governo local pretende realizar um investimento adicional de R\$ 8.5 bilhões nesse complexo esportivo em uma área de 17 mil metros quadrados (SPORTV, 2018).

O presidente do Comitê das Olimpíadas de 2024, que serão realizadas em Paris, França, anunciou que estudará a possibilidade de inclusão dos *Esports* nos jogos, realizando reuniões com o COI e com representantes dos *Esports* para entender as razões do enorme sucesso dessas competições e a sua possível integração em competições tradicionais. A possível abertura das Olimpíadas aos *Esports* pode ser explicada, pelo menos em parte, pela queda na audiência das Olimpíadas nas últimas edições, principalmente entre os mais jovens, sendo os *Esports* uma possível aposta para reverter esse cenário.

CONCLUSÕES

A pesquisa em questão possibilitou analisar os *Esports* segundo as percepções de jogadores sergipanos. A partir da análise dos resultados, evidenciamos um importante processo de popularização dos *Esports* nos últimos anos, sendo responsável pela emergência de novos contextos e relações sociais que, ao mesmo tempo, influenciam e são influenciadas por outras práticas sociais, configurando-se em uma nova fase dos esportes que está diretamente associada como mercadoria de uma cultura midiática, adequando-se às características do chamado esporte moderno. Nesse contexto, verificamos que uma das principais influências para a popularização dos *Esports*, além dos avanços tecnológicos na rede de internet e em aparelhos celulares e o acesso fácil e gratuito para sua prática, parte, exatamente, da perspectiva da maior abordagem pela mídia, sendo esse acontecimento, em grande parte, responsável pela crescente legitimação dos *Esports* como “esporte”.

Destaca-se também na pesquisa como, apesar da crescente legitimação na sociedade contemporânea, ainda há um movimento de desqualificação dos *Esports* como esporte decorrente, principalmente, de dois motivos: de que o esporte deve estar relacionado à exigência de esforço físico e de que os jogos eletrônicos são “coisa de criança”, concepção que surge da premissa de que os jogos (lúdicos) são brinquedos e de que brinquedos são objetos particulares do universo infantil. Apesar dos estigmas identificados, o crescente investimento de clubes do esporte tradicional e a também crescente inserção dos *Esports* em competições tradicionais vêm ajudando a legitimar essa prática, o que pode ser um incentivo para que novos jogadores ingressem neste cenário na condição de atuação profissional. Um dado significativo nesse sentido da profissionalização dos *Esports* no contexto brasileiro é a grande diferença estrutural em diferentes regiões do país e a superioridade estrutural na região Sudeste, principalmente no estado de São Paulo, que abriga as principais competições nacionais. Assim, ainda são poucos os jogadores que realmente conseguem viver exclusivamente dos *Esports*, sendo uma das principais dificuldades destacadas pelos jogadores sergipanos que fizeram parte dessa pesquisa a falta de estabilidade financeira, impossibilitando a dedicação integral aos *Esports*.

Por fim, reconhecemos as limitações do presente estudo com base em publicações anteriores sobre o tema, notícias publicadas em domínios públicos e entrevistas com atores locais, atuantes em uma única modalidade de *Esports*. No entanto, também reconhecemos o valor do presente relato a partir da organização dos dados analisados focando a discussão sobre características significativas e significativas dos *Esports*, assim como o valor das narrativas de jogadores que vivem uma realidade restrita à geografia de Sergipe, mas que são atores envolvidos diariamente no contexto geral, amplo e complexo, dos *Esports*. Nesse sentido, o presente relato integra um corpo crescente de publicações em uma região ainda carente do universo acadêmico, de pesquisas relacionadas ao emergente campo dos *Esports*. Desse modo, concluímos expressando a importância de novas pesquisas que aprofundem as análises desse novo contexto social que poderão trazer contribuições diversas para diferentes campos do conhecimento, destacando-se em nossa análise particular as possibilidades específicas para a área da educação física, tanto na perspectiva de novas compreensões sobre o corpo como origem das significações de mundo, como na perspectiva da atuação profissional associada aos *Esports*.

REFERÊNCIAS

- BÁNYAI, F.; GRIFFITHS, M.D.; KIRÁLY, O.; DEMETROVICS, Z. The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. **Journal of Gambling Studies**, v.35, n.2, p.351-365, 2019.
- COUTINHO, B. **Mulheres executivas nos esports**: conheça o grupo formado por mães de Yoda, Rakin, Fallen e mais. 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/mulheres-executivas-nos-esports-conheca-o-grupo-formado-por-maes-de-yoda-rakin-fallen-e-mais>>. Acesso em: 15 mar. 2020.
- FABER, R. **League of Legends**: CBLol confirma transição para franquias em 2021. 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/lol/noticia/league-of-legends-cblol-confirma-transicao-para-franquias-e-revela-planos-para-2020.ghtml>>. Acesso em: 12 mar. 2020.
- GARCÍA-NAVEIRA, A. MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. **Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico**, Madrid, v.4, n.1, p.1-11, 2019.
- GONG, D.; MA, W.; LIU, T.; YAN, Y.; YAO, D. Electronic-Sports Experience Related to Functional Enhancement in Central Executive and Default Mode Areas. **Neural Plasticity**, v.2019, p.1-7, 2019.
- LI, X.; HUANG, L.; LI, B.; WANG, H.; HAN, C. Time for a true display of skill: Top players in League of Legends have better executive control. **Acta Psychologica**, v.204, p.1-14, 2020.
- MACEDO, T.; FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n.45, p.246-267, maio/ago. 2019.
- MORAES, R. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Ciência & Educação**, v.9, n.2, p.191-211, 2003.
- NUNES, A. **Adeptos de jogos eletrônicos passam a ser reconhecidos como atletas na Paraíba**. 2019. Disponível em: <http://www.jornaldaparaiba.com.br/vida_urbana/adeptos-de-jogos-eletronicos-passam-a-ser-chamados-de-atletas-na-paraiba.html>. Acesso em: 22 fev. 2020.

PACETE, L.G. **Grupo Globo lança campeonato brasileiro de Counter Strike**. 2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/07/03/grupo-globo-lanca-campeonato-brasileiro-de-counter-strike.html>>. Acesso em: 15 mar. 2020.

PEDRAZA-RAMIREZ, I.; MUSCULUS, L.; RAAB, M.; LABORDE, S. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. **International Review of Sport and Exercise Psychology**, p.1-34, 2020.

PÉREZ-RUBIO, C.; GONZÁLEZ, J.; GARCÉS DE LOS FAYOS, E. J. Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. **Cuadernos de Psicología del Deporte**, v.17, n.1, p.41-50, 2017.

PLUSS, M. A.; BENNETT, K. J. M.; NOVAK, A. R.; PANCHUK, D.; COUTTS, A. J.; FRANSEN, J. Esports: The Chess of the 21st Century. **Frontiers in Psychology**, v.10, n.156, p.1-5, 2019.

RIGON, D. **Final do Mundial de LoL bateu recorde com 44 milhões de espectadores simultâneos**. 2019. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/6434215/final-do-mundial-de-lol-bateu-recorde-com-44-milhoes-de-espectadores-simultaneos>. Acesso em: 15 mar. 2020.

SPORTV. **Só o começo**: China investe R\$ 1 bilhão em cidade de eSports com parque de diversão e 17 mil m². 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/so-o-comeco-china-investe-r-1-bilhao-em-cidade-de-esports-com-parque-de-diversao-e-17-mil-m.ghml>>. Acesso em: 5 mar. 2020.

Universidade Federal de Sergipe
Departamento de Educação Física
Av. Marechal Rondon, s/n
Jardim Rosa Elze
São Cristóvão/SE
49100-000