

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

WILLIAN RICARDO DE FRANÇA SANTOS

NÍVEL DE SIGNIFICÂNCIA DOS E-SPORTS COMO MODALIDADE ESPORTIVA  
PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Curitiba, PR

2019

WILLIAN RICARDO DE FRANÇA SANTOS

NÍVEL DE SIGNIFICÂNCIA DOS E-SPORTS COMO MODALIDADE ESPORTIVA  
PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC),  
apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Bacharel em  
Educação Física, no Curso de Educação  
Física do Departamento Acadêmico de  
Educação Física (DAEFI) da Universidade  
Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Paula Cabral  
Bonin Maoski

Curitiba, PR

2019



Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Campus Curitiba  
Departamento Acadêmico de Educação Física  
Curso de Bacharelado em Educação Física



---

---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### NÍVEL DE SIGNIFICÂNCIA DOS E-SPORTS COMO MODALIDADE ESPORTIVA PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

Por

**Willian Ricardo de França Santos**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi apresentado em 13 de junho de 2019 como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharelado em Educação Física. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho **aprovado**.

---

Profa. Dra. Ana Paula Bonin Maoski  
Orientadora

---

Prof. Dr. Gilmar Francisco Afonso  
Membro titular

---

Prof. Ms. Fabio Mucio Stinghen  
Membro titular

\* O Termo de Aprovação assinado encontra-se na coordenação do curso.

Dedico este trabalho aos meus pais, Aparecida e Sergio a quem eu devo tudo o que sou e tudo que um dia virei a ser.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus em primeiro lugar, por ser fonte de força e sabedoria para superar todas as barreiras e dificuldades em meu caminho durante a graduação, sempre olhando por mim e nunca me desamparando.

A minha família mais que meu agradecimento pela conclusão de uma jornada deixo aqui meu agradecimento por todo o esforço e dedicação de vocês, deixando aqui uma promessa de me esforçar o quanto puder para ser merecedor de todo esse amor que vocês me deram ao longo da minha vida Mãe, Pai, Eduarda, Vó Cleusa e Vô Oribes.

Agradeço também a Leticia, minha esposa, que me apoiou e incentivou tão carinhosamente nesta árdua reta final.

Meus mais sinceros agradecimentos também a Professora Ana Paula, que demonstra tamanha dedicação e amor pelo seu trabalho que me faz pensar "quero ser assim quando eu crescer", sendo para mim, na vida acadêmica, um dos melhores exemplos do que é ser um bom professor.

No geral gostaria de agradecer a Universidade Tecnológica Federal do Paraná, por me oferecer tamanha oportunidade de crescimento profissional de forma gratuita.

A todos os professores e colegas que contribuíram durante toda minha graduação. Muitas de suas qualidades e até mesmo simples falas de vocês para mim serão para sempre lembradas como uma inspiração Professores Gilmar, Bassan, Cintia, Raquel e Fabio e claro a meu colega e amigo Helrison com quem sempre concordo em discordar.

Menções honrosas: A todas as motos que atravessaram comigo tantas vezes Curitiba inteira, durante todos esses anos de graduação em mais de 80.000 quilômetros, com chuva, sol, calor e frio.

## RESUMO

SANTOS, Willian. Nível de significância dos e-sports como modalidade esportiva para a educação física. 72f. Monografia de Graduação (Bacharelado em Educação Física) – Departamento Acadêmico de Educação Física. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

Inseridos em nossa cultura a vários anos os jogos eletrônicos tem evoluído juntamente com a sociedade atraindo parcela significativa da população mundial bem como revolucionando o mercado mundial de entretenimento haja vista que tem um faturamento três vezes maior do que o cinema. Embora com dados promissores, verificamos uma tendência de dificuldade de aceitação dos e-sports como modalidade esportiva por parte da Educação Física o que pode acarretar em perda de mercado de atuação dos futuros profissionais nesta área. Sendo assim, o objetivo deste trabalho foi identificar o nível de aceitação das competições de e-sports como modalidades esportivas para a área da Educação Física. Enquanto procedimentos metodológicos este estudo caracterizou-se como quantitativo exploratório com enfoque descritivo. Foi aplicado um questionário online contendo 16 perguntas de múltipla escolha direcionadas a traçar um perfil dos participantes a partir do conhecimento de informações como idade, sexo, área de atuação, formação, prática de atividade física, plataformas e tempo que utilizam na internet, além de mensurar as opiniões referente a legitimidade dos e-sports como uma forma de esporte. A análise da amostra de 200 indivíduos, ocorreu através de estatística associada a distribuição de frequência. Os resultados apontam que 41% dos participantes tem idade entre 18 e 25 anos, 57% do sexo masculino, 47% graduandos em Educação Física, 43,5% atuam em academias de musculação e ginástica e 54% praticam atividade física na maior parte dos dias da semana. Quanto ao conhecimento do termo e reconhecimento da modalidade, verificamos que 78,5% conhecem o termo e-sport e 57% consideram-no como modalidade esportiva. 56,5% acreditam que as modalidades eletrônicas terão a mesma relevância que os esportes tradicionais enquanto que 54,5% concordam que jogadores e técnicos devem ser reconhecidos como profissionais. Quanto a esse reconhecimento em um âmbito geral, dos e-sports como uma modalidade esportiva não será benéfico apenas para os e-sports e seus profissionais já estabelecidos na área, como será para todas as profissões que podem vir a usufruir deste mercado tão promissor, pois, a grande ascensão das modalidades tem acontecido mesmo sem essa rotulação, chegando a um ponto em que parece apenas se tratar de semântica e classificação para este tipo de atividade.

**Palavras-chave:** Esportes eletrônicos. E-sports. Jogos Eletrônicos. Educação física.

## ABSTRACT

SANTOS, Willian. Level of significance of e-sports as a sport for physical education. 72lf. Undergraduate's monography (Bachelor Course in Physical Education) – Academic Department of Physical Education, Federal University of Technology – Paraná. Curitiba, 2019.

Inserted into our culture to many years, electronic games have evolved along with society attracting a significant portion of the world's population and revolutionizing the world entertainment market reaching earnings three times greater than the cinema. Although these promising facts, we observed an e-sports acceptance difficulty as a sport modality by Physical Education, which may result in loss of market performance of future professionals in this area. Therefore, the objective of this work was to identify the level of acceptance of e-sports competitions as sports modalities for the Physical Education area. As methodological procedures, this study is having an exploratory quantitative, descriptive approach. A questionnaire containing 16 questions, developed to draw a profile of participants based on knowledge of information such as age, sex, area of activity, training, physical activity practice, platforms and time expended in Internet, also to measure the opinions regarding the legitimacy of e-sports as a form of sport. The analysis of the sample of 200 participants occurred through statistics associated with frequency distribution. The results indicate that 41% of participants are aged between 18 and 25 years, 57% are male, 47% are graduates of Physical Education, 43.5% work in gym and gymnastics and 54% are practicing physical activity in most days of the week. As for the knowledge of the term and recognition of the modality, we found that 78.5% knew the term e-sport and 57% considered it as a sporting modality. 56.5% believe that electronic modalities will have the same relevance as traditional sports while 54.5% agree that players and coaches should be recognized as professionals. As for such recognition in a general scope, e-sports as a sporting modality will not only be beneficial to e-sports and its already established professionals in the field, as will be for all the professions that may come to enjoy this promising market, because the great rise of modalities has happened even without this labeling, reaching a point where it seems only to be about semantics and classification for this type of activity.

**Keywords:** E-sports. Electronic sports. Physical education. Eletronic games.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Tempo que o participante considera passar na internet.....	44
Gráfico 2 - Níveis de prática de atividade física dos participantes. ....	45
Gráfico 3 - Plataforma que o participante mais utiliza na internet. ....	47
Gráfico 4 - Frequência que o participante considera ter contato com jogos eletrônicos. ....	48
Gráfico 5 - Modalidades de e-sports conhecidas pelos participantes. ....	49
Gráfico 6 - 5 E's Importância do aspecto Educacional. ....	50
Gráfico 7 - Importância do aspecto Estético.....	50
Gráfico 8 - Importância do aspecto Espetáculo.....	51
Gráfico 9 - Importância do aspecto Ético.....	51
Gráfico 10 - Importância do aspecto Emoção .....	52
Gráfico 11 - Percepção de constituição física sobre jogador .....	57



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Escala de silhuetas. ....	56
--------------------------------------	----

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Características gerais dos participantes.....	43
Tabela 2 - Resultado de questões sobre o reconhecimento dos e-sports. ....	52

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAS	Court of Arbitration for Sports.
CBLOL	Campeonato Brasileiro de League Of Legendes.
COI	Comitê Olímpico Internacional.
CPL	Cyberathlete Professional League.
DOTA	Defense of the Ancients.
ESL	Eletronic Sports League.
E-SPORTS	Esportes Eletrônicos.
EUA	Estados Unidos da América.
FIFA	Federação Internacional de Futebol.
FINA	Federação Internacional de Natação.
FIV	Federação Internacional de Vôlei.
FPS	First Person Shooter.
LoL	League of Legends.
MET	Taxa metabólica de repouso.
MJL	Liga Americana de Beisebol.
MMA	Martial Mixed Arts.
MOBA	Multiplayer online battle arena.
MSI	Mid season Invitational.
NADA	Nationale Anti Doping Agentur.
NBA	Liga Americana de Basquetebol.
NFL	Liga Americana de Futebol Americano.
OGA	Online Gamers Association.
PLS	Projeto de Lei do Senado.
RTS	Real Time Strategy.
TCG	Trading Card Game.
TDAH	Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade.
UFC	Ultimate Fight Championship.
VAR	Arbitro de Vídeo.
WADA	World Anti Doping Agency.
WESG	World Electronic Sports Games.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
1.1	JUSTIFICATIVA.....	12
1.2	PROBLEMA E HIPÓTESE .....	14
1.3	OBJETIVO GERAL.....	14
1.3.1	Objetivos Específicos .....	14
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	15
2.1	CONCEITOS DE ESPORTE; DIMENSÕES DE ESPORTE; ESPORTE TRADICIONAL.....	15
2.2	E-SPORT: UM FENÔMENO GLOBAL.....	18
2.2.1	História dos E-sports .....	19
2.2.2	E-sports na atualidade.....	23
2.3	FERRAMENTA DE CLASSIFICAÇÃO DO E-SPORT .....	28
2.3.1	Emoção.....	28
2.3.2	Espetáculo.....	30
2.3.3	Ética.....	32
2.3.4	Estética .....	34
2.3.5	Educacional .....	36
2.4	PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO FÍSICA AOS E-SPORTS.....	36
<b>4.</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	43
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	58
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	61
	<b>GLOSSÁRIO</b> .....	67
	APÊNDICE A — QUESTIONÁRIO GOOGLE FORMULÁRIO .....	68

## 1 INTRODUÇÃO

O termo e-sport teve sua origem em meados dos anos 90 e foi publicado em primeira vez em 1999 em um comunicado oficial pela *Online Gamers Association* (Wagner, 2016). É a união entre dois vocábulos Eletronic e Sports. Traduzido de maneira livre o termo como esporte eletrônico, percebemos uma relutância em aceitá-lo quando visto o conceito ao qual é inserido, podendo gerar uma série de reflexões, pois, como é possível ser praticado um esporte através de um aparato eletrônico desprovido de qualquer movimentação. Categorizar os e-sports como modalidades esportivas pelo seu caráter competitivo é algo plausível visto que o único fator contrário a essa afirmativa apresentado como determinante é a falta de dispêndio energético durante a atividade, porém sendo essa conjectura uma polêmica buscar o entendimento através de estudos, ainda escassos, na área de educação física se faz necessário. Como será apresentado durante o texto iremos permear o conceito “polissêmico” do esporte como descrito por Marchi Jr. (2015), avaliando a necessidade que o esporte tem de contextualização da prática, aplicando estes conceitos buscando analisar o enquadramento dos e-sports nessas dimensões.

Milhões de jovens e adultos utilizam os jogos eletrônicos como uma fonte de entretenimento e lazer, tomando essas atividades como hobbies ou até mesmo como profissão. Essa profissionalização que vem ocorrendo nos últimos anos através do desenvolvimento dos e-sports, que tem direcionado grandes públicos a eleger suas equipes e modalidades favoritas para as quais vão torcer e se emocionar ao assistir suas partidas, se assemelhando em muito as modalidades esportivas tidas como tradicionais. Mas não são apenas os sentimentos que essas modalidades de competição são capazes de mobilizar. Inseridos em nossa cultura a vários anos os jogos eletrônicos tem evoluído juntamente com a sociedade, partindo de meros polígonos em seu surgimento, até os dias atuais em que apresentam gráficos indiscerníveis da realidade. Sendo claramente uma parcela mais do que significativa do mercado mundial de entretenimento com um faturamento total três vezes maior do que o cinema. Em 2018 ambas as indústrias atingiram seu ápice de faturamento, o cinema com 41,6 bilhões de dólares de acordo com a Comscore (2019), enquanto os mercados de jogos eletrônicos somados atingiram a marca de

134 bilhões de dólares Newzoo (2019). Ainda assim são alvos de preconceitos e estigmas não concernentes a realidade. Desmistificar esta modalidade de competição pode ser um grande avanço para o desenvolvimento dos e-sports que já vem caminhando a passos largos, além das profissões relacionadas que possam vir a usufruir desta gama de oportunidades oferecida pelos jogos eletrônicos. Dentro da área de educação física, durante toda a graduação, lidamos com um grande número de atividades esportivas aprendendo sobre suas particularidades e as muitas maneiras de obter bons resultados nas mesmas, algumas são de conhecimento geral outras nos são apresentadas durante a faculdade, porém, ao tratarmos sobre os e-sports parece haver uma divisão dentro da área da educação física sobre a real aceitabilidade dos e-sports quanto modalidades esportivas, trazendo a necessidade de estudos que ainda são escassos sobre o tema.

Com um mercado em exponencial crescimento, o Brasil é um celeiro de bons atletas e equipes, que estão carentes de metodologias de treinamento, periodizações e psicologias esportivas, colocando nosso país na lanterna de grande parte das competições dos e-sports, comparado a países onde as modalidades já são bem aceitas. O mercado esportivo futuro é uma incógnita, pois, com a sociedade e tecnologias que tem se desenvolvido em uma escala desmedida não podemos afirmar precisamente quais serão as modalidades esportivas dominantes em alguns anos, podemos apenas vislumbrar quais são as possibilidades, para nos anteceder as possíveis mudanças de mercado, como por exemplo a ideia de inclusão dos e-sports como modalidade olímpica.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

O presente estudo foi em muito motivado pela falta de conhecimento ou perspectiva que aparenta permear a área de educação física, dividindo opiniões e reduzindo oportunidades de mercado para os profissionais que tem interesse em trabalhar com este nicho de mercado dos e-sports.

O cenário esportivo e suas tendências, de uma maneira geral são um reflexo da sociedade e suas vontades de consumo. Baseado em três pilares o cenário esportivo como um produto se forma através de Mercantilização, Espetacularização e Profissionalização (MARCHI JR, 2015). Os e-sports geram grandes movimentações nesses três aspectos com mercados multimilionários e grandes

audiências, porém, devido ao caráter recente dessa forma de competição, sua profissionalização caminha a passos largos mas ainda não está suficientemente evoluída para acompanhar os demais pilares, a medida em que ainda é incerto para a sociedade qual a classificação desta modalidade tão semelhante aos esportes tradicionais entretanto tão 'diferente' pela falta de desgaste físico, dando a impressão de amadorismo à modalidade. Os e-sports utilizam estruturas de campeonatos das grandes ligas esportivas americanas para formular suas competições, apresentam exatamente a mesma estrutura dos esportes tradicionais em questão a apresentação das partidas com narradores, comentaristas, mesas redondas com jogadores e apresentadores, entrevistas pré e pós-jogos, além do caráter competitivo da ação, não existindo qualquer outra atividade que se assemelhe mais aos esportes tradicionais, porém ainda sim são escassas pesquisas que buscam elucidar os motivos para tamanha relação entre os e-sports e os esportes tradicionais e as possíveis reações de uma possível fusão entre essas formas de competição no futuro.

Desde muito novo tive contato com videogames e as suas histórias incríveis as quais me via imerso por participar da trama não ser apenas um mero espectador. Com nove anos ao ganhar meu primeiro *Playstation 2* com lágrimas nos olhos de alegria disse a minha mãe "é o dia mais feliz da minha vida". Conforme cresci o amor pelos jogos eletrônicos só aumentou, juntamente com a qualidade dos gráficos e suas histórias cada mais complexas e fascinantes, muitas amizades foram formadas durante a adolescência através do interesse por jogos eletrônicos, bem como na vida adulta em que quatro de meus melhores amigos atualmente eu conheci em partidas do jogo *League of Legends*. Hoje em dia acompanho regularmente o Cblol (campeonato brasileiro de *League of legends*), e torço com afinco em todo campeonato mundial pelas equipes brasileiras, além de assistir todas as finais de campeonato em estabelecimentos destinados a temática de e-sports, que abrem suas portas e lotam, inclusive nas madrugadas, para a transmissão das grandes finais. Esta breve narrativa descreve vagamente a minha relação com os jogos eletrônicos e e-sports, sei que este relato não é de exclusividade minha sendo muito semelhante a tantas outras pessoas, este contato com os jogos eletrônicos e e-sports tem acontecido cada vez mais cedo enraizando na sociedade a necessidade dos *games* e e-sports, sendo assim é importante

desenvolver estudos destinados a entender essas práticas para compreendermos como a educação física pode usufruir e auxiliar da melhor maneira esta modalidade.

Ao acompanharmos os campeonatos nacionais e mundiais de algumas modalidades de e-sports, percebemos claramente uma necessidade de trabalho psicológico esportivo no Brasil. Uma pesquisa realizada com jogadores de e-sports de diferentes modalidades na Universidade Estadual Paulista constatou que 92,9% dos participantes consideram a psicologia do esporte importante para os e-sports porém somente 46,5% tiveram algum tipo de vivência (LEMOS et al, 2017), demonstrando uma clara necessidade de mercado direcionada a área de educação física, porém, o conhecimento da psicologia esportiva apenas, não se faz suficiente, é necessário entender sobre a modalidade e suas características.

## 1.2 PROBLEMA E HIPÓTESE

Os profissionais de educação física consideram os e-sports com a mesma relevância dos esportes tradicionais?

## 1.3 OBJETIVO GERAL

Identificar o nível de aceitação das competições de e-sports como esportes no escopo tradicional para a área de educação física.

### 1.3.1 Objetivos Específicos

- 1) Identificar a existência de possíveis preconceitos com relação à prática dos e-sports;
- 2) Avaliar possíveis consequências da inserção dos e-sports aos Jogos Olímpicos de verão;
- 3) Analisar os e-sports através de ferramentas analíticas de classificação de esportes.



## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 CONCEITOS DE ESPORTE; DIMENSÕES DE ESPORTE; ESPORTE TRADICIONAL

As práticas físicas ganharam o cunho de entretenimento na Grécia antiga, sendo o primórdio das atuais competições que conhecemos como esporte propriamente dito. As modalidades esportivas têm evoluído a cada dia tanto em desempenho quanto em regras, ao abordar este tema devemos lembrar a relevância do ambiente em que as atividades são desenvolvidas (DUARTE, 2003). Na modernidade as práticas esportivas passaram por um processo de expansão e internacionalização das modalidades até então “populares” modificando-as e gerando inclusive, muitos outros esportes derivados das mesmas. Até hoje, constantemente a sociedade por efeito natural da evolução gera novos cenários e atividades competitivas que podem vir a se tornar modalidades esportivas, caso seja do interesse da sociedade e do mercado (MARCHI JR, 2015).

No que tange ao esporte, estamos tratando de um conceito polissêmico, cujo sentido da palavra se dá ao contexto em que a mesma está inserida isso reflete uma alta complexidade na definição do termo, visto que há inúmeras formas de se usufruir das atividades esportivas tanto como praticante como espectador.

Conceituar e distinguir o termo esporte, atividade física e exercício físico, é uma parte fundamental para entendermos o cenário esportivo atual e futuro. Ao vermos uma partida de futebol na televisão podemos facilmente classificar essa atividade como sendo uma prática esportiva na sua forma mais pura, porém, quando um grupo de crianças se encontra no parque para jogar futebol não podemos classificá-los como esportistas, pois, a essência da prática é lúdica caracterizando aquela atividade como um simples jogo, por exemplo. Sendo assim, contextualizar a ação é primordial para podermos entender o sentido dado à mesma e assim podermos classificá-la.

A atividade física é conceituada na literatura como qualquer movimento corporal produzido pelos músculos esqueléticos que resultem em gasto energético, não se preocupando com a magnitude desse gasto energético (CASPERSEN, 1985). A não preocupação com o gasto energético relacionado à definição de atividade física acaba por distingui-la dos exercícios físicos que por sua vez tratam

da intencionalidade de movimento que é planejado, estruturado para uma maior efetividade no treinamento, além do caráter repetitivo, tendo como propósito a manutenção ou a otimização do condicionamento e aptidões físicas (SHEPARD; BALARDY, 1999), impondo à máxima que todo exercício físico é uma atividade física, entretanto, nem toda atividade física é relacionada ao exercício físico. Tentar transferir essa mesma lógica para os esportes é algo complicado e extremamente polêmico, conceber que nem todo esporte precisa estar ligado a um exercício físico ou atividade física de grande dispêndio energético é uma concepção que vai de encontro ao senso comum do que “é esporte”.

A conceituação de esporte é complexa visto que é composta por suas dimensões e a contextualização da prática realizada, anteriormente tratada como o esporte polissêmico. Segundo Barbanti (2006) todo esporte deve apresentar três características; atividades específicas; condições específicas e objetivos de quem as praticam. As atividades específicas compreendem as habilidades motoras necessárias para a execução dos movimentos da atividade podendo ser em intensidade, complexidade ou ambas. Quanto às condições específicas, elas tratam da institucionalização da prática, ou seja, regras e condutas já preestabelecidas. Por fim, o objetivo de quem pratica a atividade deve estar relacionado à recompensa externa e não apenas pelo prazer da prática ou diversão, sendo assim apenas pode ser considerado esporte uma atividade que contemple a essas três características.

Por sua vez Tubino (2001) se aprofunda na classificação das atividades esportivas e divide o esporte em três grandes dimensões sociais: educacional, rendimento e lazer/participação. Essas foram as dimensões utilizadas para a elaboração do caminho a ser traçado para a área da educação física na reformulação da Constituição Federal do Brasil de 1988. O esporte educacional tem como intuito ensinar e auxiliar no desenvolvimento cognitivo, psicológico e motor, transmitindo valores humanos aos praticantes, além de ser realizado dentro dos estabelecimentos de ensino. O esporte de rendimento busca acima de tudo uma melhor performance do indivíduo ou grupo, profissionalmente ou não, enaltecendo recordes, medalhas, performance e competições. Já o esporte participação, tem um caráter de entretenimento do participante que busca a prática para se divertir nos momentos de lazer, além de estimular a inclusão social, por exemplo (MAIA, 2010).

É importante ressaltar que o conceito das dimensões é “social”, ou seja, qualquer uma das dimensões, é mutável de acordo com o ambiente e contextualização em que as práticas são realizadas, sendo assim, uma atividade esportiva pode ser praticada em qualquer âmbito podendo ter cunho pedagógico, por diversão e até mesmo profissionalmente, novamente invocando a polissemia encontrada no esporte, desde que apresente as características de competição com um objetivo final, uma atividade pode ser considerada esporte. O tamanho do público, praticantes e espaço de mercado que essa atividade pode atingir por sua vez não pode ser o único crivo para defini-la como esporte ou não (MARCHI JR, 2015).

O esporte enquanto produto, é constituído por três pilares, Mercantilização, Espetacularização e Profissionalização, todos estão diretamente relacionados e se retroalimentam gerando um ciclo onde o crescimento de um gera o crescimento subsequente assim como a sua queda (MARCHI JR, 2015). A competição é uma característica unânime quando lidamos com a prática esportiva, no seu sentido mais amplo é definida como “Disputa entre duas ou mais pessoas por algum prêmio ou gratificação” (COMPETIÇÃO, 2015). Uma característica em particular é muito clara na definição do termo competição e se repete, independente do contexto em que a palavra é aplicada, a comparação direta de resultados, pois, o sucesso na realização de uma atividade só pode ser medido quando uma contraparte executa a mesma atividade com regras e condições padronizadas.

Existem inúmeras atividades que podem ser esportivas, visto o caráter competitivo da ação, o esporte por si só não é capaz de se caracterizar e impor o que pode ou não ser assim intitulado, tudo cabe à contextualização do mesmo. O termo esporte em si não gera a mínima dúvida do que significa quando levado em conta o conhecimento popular como aponta, porém, do ponto de vista acadêmico, da educação física mais especificamente, esse termo pode e deve ser destrinchado para um melhor conhecimento daquilo que é de nossa competência profissional. (BARBANTI, 2012)

Para ilustrar o aspecto mutável das características que compõe os esportes populares e seus ambientes, podemos utilizar um dos eventos mais tradicionais do mundo, os Jogos Asiáticos, que contou com a participação de 45 comitês olímpicos nacionais no ano de 2018, com modalidades como Wushu, Sambo, Sepaktakraw

entre outras, que do ponto de vista ocidental não são nada tradicionais, novamente remetendo ao aspecto social de classificação do termo esporte. Dentre as modalidades contidas no evento, os e-sports tiveram seu espaço como esportes demonstrativos, contando com seis categorias de jogos.

## 2.2 E-SPORT: UM FENÔMENO GLOBAL

Os e-sports são um fenômeno mundial com um crescimento vertiginoso tanto em valores de mercado quanto de torcedores e praticantes, em diversas categorias e jogos eletrônicos. Ainda não existe clareza na sua classificação enquanto atividade, sendo por muitos, visto como esportes pelo seu caráter competitivo, porém, para uma parcela da sociedade é apenas uma atividade de entretenimento visto a falta de exigências relacionadas às valências físicas. As definições de esportes são muitas vezes relacionadas diretamente ao esforço físico para a execução das atividades desde o senso comum social até a própria definição do termo como é apresentada no dicionário Michaelis (2019) como “Prática metódica de exercícios físicos visando o lazer e o condicionamento do corpo e da saúde; desporte, desporto”. Não existe uma metodologia que comprovadamente elenque de maneira efetiva os critérios relacionados a níveis de atividade física que possam ser utilizados como critério mínimo para a classificação como um esporte ou não, considerando o esforço físico ou a falta dele. Como uma das fórmulas mais utilizadas para medir o gasto energético corporal utilizamos o *Metabolic Equivalent of Task* (MET), termo que se refere a Taxa metabólica de repouso, 1 MET é equivalente a Unidade de energia necessária para suprir as necessidades fisiológicas de um corpo em repouso, medido através do consumo de oxigênio, sendo multiplicado ao expormos o corpo a uma atividade física que necessite um maior consumo de oxigênio (GAIA, 2018). Atividades físicas no escopo tradicional dos esportes têm MET's variados, serão citadas algumas modalidades e seus MET's respectivamente com fins comparativos não correlacionais; badminton 7.0, boxe 12.0, esgrima 6.0, Futebol 10.0, Motocross 4.0. Podemos notar como os esforços físicos ligados aos esportes variam constantemente de uma modalidade para a outra (AINSWORTH et al., 2000).

Algumas definições referem-se ao esporte como uma atividade corporal de movimento com caráter competitivo, sendo que a partir de um momento histórico o

movimento se tornou a maior expressão da cultura do esporte (BRACHT, 1989, p. 69). Temos uma atividade esportiva olímpica que seria diretamente barrada por essa forma de classificação de esporte levando em conta apenas o dispêndio energético na execução da modalidade, o Tiro Desportivo disputado desde a primeira edição das olimpíadas modernas em Atenas, 1896. Segundo Lourenço (2013) o tiro desportivo é uma modalidade com exigências de valências motoras e cognitivas bem específicas como, destreza, equilíbrio e concentração. Em contra partida o equivalente metabólico de repouso dessa atividade se encontra por volta de 2,5 enquanto a modalidade arquearia de certa forma semelhante apresenta o equivalente a 3,5 MET's, são valores similares aos de tarefas como caminhar ou tocar piano respectivamente (AINSWORTH et al., 2000).

Até o momento não existem medições referentes aos MET's relacionados às atividades dos e-sports de forma ampla, existe apenas uma modalidade medida, com seus valores de 6,3 MET's, o jogo eletrônico *Zumba Fitness Rush* XBOX 360 (GIANCONTI, 2018). Atualmente existe muitas modalidades similares, que consistem na dinâmica de reproduzir os movimentos apresentados na tela, conhecidos como “*exergames*”, no cenário atual o principal jogo desta modalidade é *Just Dance* com campeonatos em todos os níveis de regionais a Mundiais. Porém, é um nicho muito específico dentro dos e-sports podendo não representar a totalidade dos valores de dispêndio energético que se encontra em grande parte das modalidades dos e-sports que são praticados em uma posição de <sup>1</sup>relativo repouso. Antes de nos aprofundarmos nas variáveis referentes a essas classificações devemos entender o contexto das modalidades esportivas eletrônicas.

### 2.2.1 História dos E-sports

O termo Esporte Eletrônico ou e-sport, como trataremos durante este trabalho, tem sua origem nos anos 90 sendo utilizado pela primeira vez em um comunicado de imprensa da *Online Gamers Association* (OGA). O comunicado consistia em um comparativo entre a nova modalidade esportiva com os esportes tradicionais. Essa associação foi uma das primeiras no mundo relacionada às

---

<sup>1</sup> Mesmo em posição de repouso a taxa metabólica basal se mantém elevada devido a frequência cardíaca elevada.

práticas de jogos eletrônicos como competições esportivas (WAGNER, 2006). Cabe ressaltar a diferença entre as estruturas dos jogos eletrônicos e e-sports.

Essa diferenciação entre jogos eletrônicos e e-sports é fundamental para entendermos as diferenças de contexto da prática, onde o esporte eletrônico é derivado de um jogo eletrônico, porém, fora do contexto competitivo um jogo eletrônico não pode ser denominado esporte eletrônico mesmo sendo criado para esse viés, assim como o exemplo supracitado da prática do futebol recreativo por simples diversão e o profissional envolvendo investimentos significativos, o teor competitivo e o objetivo final da prática são cruciais para a classificação.

e-sports são todos aqueles cuja estrutura permita competições e campeonatos, independentemente da plataforma utilizada, seja computadores, videogames ou celulares. Não se destinam também exclusivamente a jogos relacionados a esportes como FIFA (jogo de futebol), UFC (M.M.A) ou Madden (futebol americano) ou *exergames* cujo intuito seja a prática de exercícios como o já citado *Just Dance* (Jogo de dança), também se incluem no termo, jogos de tiro (F.P.S), jogos de estratégia em tempo real (R.T.S) e arenas de batalha (MOBA), jogo de cartas colecionáveis (TCG), além de muitas outras modalidades em ascensão, todos os jogos eletrônicos têm suas distinções bem claras e poucas vezes, características principais de uma categoria podem ser transferidas para outra sem a descaracterização do gênero do jogo eletrônico.

As competições de jogos eletrônicos antecedem a era digital, tendo seu início nos jogos de *arcade* (fliperama). Os *arcades* eram dispositivos eletrônicos que ao inserir fichas os jogadores ganhavam acesso ao jogo específico daquela máquina. Sendo esta a primeira etapa na evolução do que viria a se tornar os e-sports. 1982 foi o ano em que houve um crescimento exponencial do mercado dos *arcades* com jogos como *Pong*, *Space invaders*, *Pac Man* entre tantos outros que marcaram toda uma geração. Jovens competiam um por vez ou simultaneamente com outro jogador para atingir a maior pontuação das máquinas e quebrar seus recordes e o objetivo era o de se estabelecer como o melhor do seu bairro (GLINERT, 1990).

O fenômeno dos *arcades* fez com que a receita do mercado de jogos ultrapassasse 1 bilhão de dólares no seu auge (GLINERT, 1990). Com o sucesso, campeonatos começaram a surgir e em 1983 aconteceu o primeiro “Campeonato Mundial de *Games*” realizado nos Estados Unidos da América, a notoriedade dos

jogos se tornou tão grande que recordistas dos games tinham seus nomes levados ao *Guinness Book* – O livro dos recordes mundiais.

No início da década de 90 o mercado dos *arcades* já havia entrado em declínio dando lugar a uma segunda geração de jogos eletrônicos de entretenimento, com consoles como *Atari*, *Super Nintendo*, *Mega drive* e muitos outros que podiam ser jogados em casa (WAGNER, 2005).

Com o surgimento da internet, iniciou a segunda etapa da evolução dos e-sports, com uma maior facilidade de acesso a computadores nos Estados Unidos, as competições voltaram a atingir grandes públicos além do número maior de jogadores, que agora podiam aproveitar os jogos eletrônicos de diversas formas com as muitas plataformas criadas após o sucesso de mercado dos jogos eletrônicos da primeira etapa. Através de modificações na estrutura do jogo eletrônico DOOM (1995) chamadas de Mods, a comunidade de jogadores criou um modelo de jogo mais interessante para o viés competitivo do que a história linear de DOOM, difundindo então os jogos do gênero F.P.S (WAGNER, 2005). A mudança na estrutura do jogo pela comunidade foi crucial para que pudessem ser realizadas competições ocasionando o aumento no sucesso do jogo, Esse fato acabou por evidenciar a forte ligação entre os jogos eletrônicos e o espírito competitivo dos jogadores.

Com a evolução da tecnologia os jogadores buscaram se profissionalizar através da formação de organizações e ligas de “Cyber atletas”, termo utilizado pelos próprios jogadores para se denominar. Em 1997 foi criada a *Cyberathlete Professional League* (CPL), aplicando os modelos de campeonatos semelhantes ao das grandes ligas americanas de esportes tradicionais, NBA (liga de basquete), NFL (liga de futebol americano) e MLB (liga de beisebol). Ano após ano as premiações oferecidas pelos campeonatos da CPL aumentaram de forma expressiva, em 1997 o prêmio foi de 4 mil dólares e logo no ano seguinte o prêmio atingiu a quantia de 15 mil dólares, um aumento significativo de 300% do valor original da premiação. No ano de 2005 o total de premiação dos torneios da CPL atingiu o valor de 1 milhão de dólares, cabe salientar que essa era apenas uma das várias associações que surgiram nessa terceira fase dos e-sports; todas elas com suas premiações e normativas específicas. A CPL encerrou suas atividades em 2008, mas, deixou um

legado sem precedentes para a história dos e-sports (*Cyberathlete Professional League*, 2014).

Após essa breve apresentação histórica, chegamos à fase que alavancou os jogos eletrônicos no meio competitivo e os tornaram e-sports como conhecemos hoje. A quarta etapa dos e-sports teve seu início com o jogo *Warcraft* da produtora *Blizzard*, sendo um jogo de estratégia precursor de uma franquia de grande peso no cenário dos e-sports. O sucessor desta franquia, *StarCraft*, atingiu números inimagináveis de vendas principalmente na Coreia do Sul onde havia canais de televisão exclusivos para a transmissão dos jogos.

Esse fenômeno está diretamente relacionado à infraestrutura de internet sul coreana, muito bem desenvolvida para a época (WAGNER, 2005). Com todo esse sucesso, empresas de grande renome como Samsung e SK Telecomunicações começaram a patrocinar as equipes de e-sports impulsionando as ligas e incentivando jovens que sonhavam em obter o status de cyber atleta, posição de grande valor no país. Houve uma grande mudança de paradigmas dentro das produtoras de jogos, pois, a partir do sucesso de *StarCraft* o mercado dos e-sports passou a ser direcionado por um país asiático (WAGNER, 2005).

Contudo houve uma peça chave para o grande aumento das competições, premiações e adeptos dos e-sports em todo o mundo, chegando à grande notoriedade dos dias atuais: o jogo *Warcraft III*, lançado em 2002, que continha uma ferramenta que permitia ao jogador customizar os mapas e modos de jogo, esta funcionalidade acabou gerando jogos alternativos, entre eles o *Defense of the Ancients (DotA)*, gerando uma nova modalidade para os e-sports conhecida como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Hoje em dia o mercado dos e-sports tem sido liderado pela produtora *Riot Games* e seu MOBA, *League of Legends* jogo totalmente inspirado no *DotA*, com forma de jogo muito semelhante. Mesmo com um planejamento para a forma de jogo ser totalmente voltada e facilitada para o modo competitivo, o jogo *Warcraft III* teve sua estrutura de jogo totalmente modificada para uma segunda modalidade que acabou por atrair muito mais mercado do que o próprio jogo original.

Essas modificações dos jogos feitas para tornar a competição mais atraente, aconteceram com grande frequência no início dos e-sports, o jogo *Half-Life* deu origem ao *Counter-Strike*, *Warcraft* originou *DotA* e *Doom* cuja sua estrutura foi



completamente modificada para o competitivo, deixa claro que apenas o ato de entreter o jogador não é o suficiente para o sucesso de um jogo eletrônico, muitas vezes o sucesso do jogo eletrônico no mercado dos jogos competitivos acaba superando a ideia inicial do simples entretenimento linear de uma história. Atualmente muitas produtoras desenvolvem seus jogos já almejando o mercado das competições estruturando toda a forma e aparência de jogo para o e-sport, mas nem sempre é o suficiente para o sucesso. O investimento massivo das produtoras em e-sports se deve ao rendimento durável, sustentável e contínuo dos jogos que perduram seus lucros, diferente dos jogos eletrônicos que tem um declínio de faturamento após um certo tempo depois de seus lançamentos.

### 2.2.2 E-sports na atualidade

Os e-sports vivem um ótimo momento em que todas as perspectivas de mercado impõem um ritmo acelerado de crescimento e popularização das modalidades de acordo com as principais empresas de análise de mercado tecnológico como *NewZoo*, *Super Data Research*, *Web Peak* entre muitas outras empresas de aporte multinacional com o único intuito de análise e estimativa do mercado dos jogos eletrônicos, demonstrando o grande interesse de investidores nesse mercado almejando grandes lucros futuros como afirmam todas as pesquisas dessas empresas.

Esses números também não têm passado despercebido pelas grandes organizações esportivas além dos meios midiáticos que cada vez mais tem aberto espaço para os e-sports, como exemplo, podemos perceber um fenômeno cada vez mais crescente no Brasil onde grande parte das organizações, até certo tempo, recebiam nomes derivados de empresas relacionadas às áreas da tecnologia, porém, tem sido cada vez mais comum nos campeonatos surgirem organizações de e-sports pertencentes a times de futebol como Flamengo, Santos, Atlético Paranaense, Avaí entre muitos outros que partilham seus escudos e marcas com as equipes de e-sports. Isso pode ser um reflexo do que têm ocorrido no mundo todo onde *New York Yankees*, *Houston Rockets*, Robert Kraft e Magic Johnson realizaram investimentos multimilionários na aquisição de franquias dos jogos *League of Legends* e *Overwatch*, sendo essas franquias na média de valores entre 10 a 20 milhões de dólares, porém não foi um investimento arriscado visto que a

valor de mercado dessas franquias pode atingir de 50 a 80 milhões de dólares dependendo do País (OZANIAN, 2018).

No ano de 2017 foi aberta a discussão sobre os e-sports integrarem o escopo de modalidades olímpicas no evento de 2024 em Paris, a discussão ganhou mais força após a realização das partidas demonstrativas das modalidades do e-sport em 2018 nos jogos asiáticos dentre elas *League of Legends*, *Hearthstone*, *StarCraft II*, *Pro Evolution Soccer 2018*, *Arena of Valor* e *Clash Royale*.

O Presidente do Comitê Olímpico Internacional (COI), Thomas Bach se posicionou sobre o tema dos e-sports como parte integrante das olimpíadas em uma entrevista para a *Associated Press* no dia 1 de setembro de 2018, no encerramento dos jogos asiáticos dizendo “Não podemos ter no programa olímpico um jogo que promova violência ou discriminação”.

A violência encontrada em certas categorias dos e-sports é de fato, contraditória aos valores olímpicos, reproduzindo situações de conflitos armados de forma realista. *Counter-Strike: Global Offensive* é um Jogo de tiro com a perspectiva em primeira pessoa (F.P.S), em que as equipes são divididas entre “terroristas” e “contra terroristas”. Está entre as modalidades mais populares entre o público, seus valores de premiações são relevantes dentro do cenário competitivo dos e-sports com prêmios como o *World Electronic Sports Games (WESG) 2018*, que distribuiu mais de US\$890 Mil de premiação para esta modalidade (COUTINHO, 2018).

Dentro do jogo cada equipe possuiu um objetivo, a equipe chamada Terroristas deve arma bombas para um atentado em pontos específicos do mapa enquanto é função da equipe Contra Terroristas, impedir que essas bombas explodam. O público ser direcionado a torcer para que um atentado terrorista obtenha êxito, mesmo que de forma virtual, transmite uma mensagem de apologia à violência, mesmo não sendo a real intenção dos jogadores, que veem a categoria de F.P.S como um jogo de estratégia, velocidade de reação, coordenação motora fina, aspectos cognitivos entre outras valências exigidas pela modalidade.

Modalidades de F.P.S são extremamente populares no mundo dos e-sports, mesmo com as suas representações gráficas violentas expressas, de certa forma as emoções derivadas por esse tipo de conteúdo violento dentro dos jogos eletrônicos e e-sports não são de exclusividade do mundo virtual, sendo estudadas há muitos anos com a alcunha de catarse. A análise inicial desta característica foi feita por

Aristóteles entre 335 a.C e 323 a.C e posteriormente revisto por Freud no final do século XVIII, como “cartase” que se refere à projeção das emoções que levam ao alívio de tensões e que gere algum tipo de satisfação, como esclarece Norbert Elias e Eric Dunning (1992).

Le Breton (2009) por sua vez, transfere essa consciência do ser humano e suas tensões direcionando-as para o mundo virtual em suas colocações, sendo assim, utilizar os jogos eletrônicos para os alívios da pressão cotidiana é basicamente uma forma de manifestar sentimentos de raiva e violência reprimidos sem gerar confrontamentos físicos e de forma segura. Não buscando comparar as modalidades vistas às claras diferenças, mas a fim de gerar um paralelo entre os públicos, vemos eventos como *Ultimate Fight Championship* (U.F.C), *Belator* e *One Championship* com temáticas voltadas a agressão física entre os atletas, e que ainda assim são um sucesso de público, ao se utilizar mesmo que veladamente da catarse a fim da projeção dos sentimentos de violência internos.

Os e-sports apresentam diversas subcategorias e definir quais jogos eletrônicos podem fazer parte dos jogos olímpicos caso ocorra, será algo controverso e polêmico, visto que, alguns dos e-sports de maior sucesso foram descartados dos jogos asiáticos devido as suas temáticas violentas, por exemplo, *OverWatch* e o já citado *Counter-Strike: Global Ofenssive*, mesmo sendo o primeiro citado um jogo extremamente ‘cartoonizado’ e com um *background* fantasioso e futurista. Quais parâmetros utilizar para definir quais jogos de determinadas categorias de e-sports são merecedores de participar do programa olímpico seria outro agravante, visto que os jogos mais rentáveis para os atletas e mercado nem sempre são os mais populares em público, como exemplo *League of Legends* foi o MOBA escolhido para participar dos jogos asiáticos enquanto *DotA 2* não teve a mesma oportunidade mesmo sendo um jogo com a mesma dinâmica.

*DotA 2* possui premiações em seus campeonatos muito maiores que seu concorrente devido a sua abordagem mercadológica que consiste em converter um grande percentual de todo o valor arrecadado durante o ano em premiações para as equipes em seus campeonatos. A utilização do termo concorrente se deve realmente por se tratar de uma disputa de mercado, visto que as desenvolvedoras são empresas privadas que visam acima de tudo os lucros e são realmente concorrentes de mercado, o que nos leva a mais um ponto a ser ressaltado sobre os

e-sports nas olimpíadas: não se pode definir quanto tempo esses jogos teriam espaço dentro dos jogos olímpicos devido às questões de mercado visto que as produtoras como *Riot Games*, *Valve* e *Blizzard* estão em constante processo de desenvolvimento e atualização dos seus jogos a fim de manterem suas margens de lucro, muitas vezes lançando novos jogos para realmente substituir seus predecessores (ESTRADA, 2016)

A criação de um órgão regulamentador como uma federação para a organização dos e-sports poderia ser uma alternativa para facilitar a entrada da mesma dentro dos jogos olímpicos. Muitos países têm criado mecanismos para regulamentar os e-sports, países como Coreia e China tem ministérios exclusivos para a modalidade, Na Finlândia e Itália foram anexadas pastas a ministérios já existentes, o Brasil por sua vez se encaminha para o segundo modelo citado, em ambas as formas de abordagem, federações e confederações foram criadas, a fim de facilitar essa regulamentação (RIGON, 2018).

Como todos os esportes que constituem os Jogos Olímpicos e os grandes eventos esportivos mundiais, um órgão regulador é necessário, pois, existe um sistema hierárquico piramidal dentro da organização de um esporte. Como exemplo a organização do futebol, consiste em equipes de futebol que devem se reportar às Federações estaduais, que por sua vez são vinculadas à Confederação Brasileira de Futebol (CBF) e, por fim, à Federação Internacional de Futebol (FIFA), porém, muitas vezes nos passa despercebido, mas as federações esportivas existentes detêm um aspecto público, mas, na realidade são entidades privadas, tais como FIFA, FIV, FINA e o próprio C.O.I, são detentoras dos direitos de seus grandes eventos incluindo o registro de marcas símbolos e até mesmo palavras, por exemplo “Olimpíadas” cuja etimologia da palavra vem desde a Grécia clássica por volta de VIII a.C. e ainda assim não pode ser livremente utilizada sob pena de multa, visto os direitos de uso do C.O.I sob divulgação do termo (RUBIO, 2010).

Cabe a essas entidades regulamentar o esporte e instituir os valores a serem transmitidos pelas modalidades, sendo assim são detentoras de todo os controles das decisões tomadas dentro da modalidade, existem entidades que detêm certos poderes de intermediar disputas entre federações e comitês além de casos de doping e transferência de atletas com é o caso da *Court of Arbitration for Sports* (CAS), que ainda que detenha o poder de julgar certos casos não pode inferir nas

regras e funcionamento de jogo impostas pelas federações. Se adequar ou não a essas normativas é opcional às competições esportivas não ligadas às grandes confederações, porém, aos clubes cabe uma análise de quais competições eles querem participar e seguir o regulamento o que por sua vez acaba centralizando todos os poderes em um único lugar, gerando uma barreira quase que intransponível para qualquer outra organização que queira conquistar espaço no esporte (CASTRO, 2016).

Nesse aspecto, as empresas desenvolvedoras de E-sports não demonstram nenhum interesse em passar o domínio das regras do seu produto e organização dos seus campeonatos a uma segunda empresa, pois, todos os papéis cabíveis de uma federação já são muito bem regidos pelas desenvolvedoras, visto o sucesso de seus eventos individuais. Sendo assim, as federações sem apoio das desenvolvedoras não detêm grandes poderes dentro das modalidades. A regulamentação dos e-sports é necessária, porém, deve ser muito bem executada para que não haja perdas para o esporte eletrônico. Cabe as federações o papel no auxílio e na criação de leis que fomentem o cenário dos e-sports visando o apoio aos atletas e equipes e não focar no conteúdo do jogo propriamente, esse papel cabe à desenvolvedora e suas atualizações (RIGON, 2018).

As atualizações sempre constantes nos jogos eletrônicos para torná-los mais atrativos a novos públicos e manter o interesse dos jogadores antigos, são excelentes quando visto a evolução da experiência de jogo, pois, as produtoras corrigem erros, melhoram mecânicas de jogos, inserem novos personagens, modificam regras, tudo para que o jogador tenha a experiência mais agradável possível, entretanto, todas essas modificações são uma barreira para a classificação dos e-sports como esporte tradicional, pois, como já dito o esporte tem como base a execução da atividade pautada por regras e condições de jogo padronizadas pelas federações.

As mudanças de regras acontecem nos esportes tradicionais também, na maioria dos casos ocorrem para que haja a espetacularização da atividade. Segundo Neto (2004) o vôlei passou por uma série de modificações nas regras para que a transmissão televisiva fosse viável, para alguns foi a morte do esporte, porém, para o público foi algo de suma importância para a revitalização do esporte que vinha em declínio. Em outros casos a tecnologia é incorporada como uma

ferramenta a fim de assegurar uma competição justa, como o VAR (*Video-Assisted Referees*), árbitro de vídeo recentemente incorporado na Copa de Futebol de 2018 na Rússia, recurso esse já utilizado por muitas modalidades atualmente, mas que tem causado controvérsias em um esporte tão conservador como o futebol, mesmo sendo apenas um recurso para auxiliar as decisões do árbitro, que ainda mantém a subjetividade de suas decisões, como aponta Bershidsky (2018).

### 2.3 FERRAMENTA DE CLASSIFICAÇÃO DO E-SPORT

Buscando esclarecer o posicionamento dos e-sports como um esporte no modelo tradicional das outras modalidades, utilizaremos o modelo analítico dos 5 E's de Marchi Jr. (2015), modelo esse constituído de 5 dimensões que permeiam o esporte: Emoção, Estética, Ética, Espetáculo e Educacional. Esse modelo busca, de maneira didática, apresentar através de suas dimensões o que podemos compreender como aspectos relativos ao “que é esporte”, dessa forma podemos contemplar e-sports e suas principais adequações as dimensões constituintes do esporte dentro deste modelo analítico.

#### 2.3.1 Emoção

A dimensão “Emoção” se refere à capacidade da atividade esportiva em proporcionar o sentimento de satisfação ao superar desafios e vencer dificuldades. Ao tratar desse aspecto, Marchi Jr. (2015) utiliza o termo “descontrole controlado” a essa fusão de emoções proporcionadas pelas atividades esportivas como prática ou entretenimento assistido, à medida que supostamente perdemos o controle da ação, apresentando uma série de riscos controlados por fatores externos já estabelecidos na própria atividade ou sociedade em si, que mesmo sob controle é capaz de nos expor a emoções e situações de excitabilidade e satisfação proporcionais às dificuldades e riscos assumidos pela prática onde quanto maior o desafio maior a satisfação quando superado. Nesse sentido, não são incomuns nas grandes competições mundiais de e-sports cenas de choros de torcida e atletas pela alegria da vitória ou de tristeza pela derrota, sendo essa uma clara demonstração das emoções geradas pela modalidade.

Uma grande parte das ações de marketing das empresas desenvolvedoras e patrocinadores são direcionados a motivação, superação e busca pelos seus objetivos, transmitindo mensagens edificantes e de certa forma pedindo para que as pessoas não desistam daquilo que desejam, atingindo o espectador por um gatilho emocional facilmente estimulado. Visto o estigma ligado aos jogos eletrônicos, de ser apenas um passatempo e não passível de um grande futuro, essas ações são voltadas para incentivar a prática dos jogos eletrônicos através da emoção para que o jogador não desista e atinja o sonho de muitas crianças de poder trabalhar com e-sports buscando a fidelização dos adeptos dos jogos eletrônicos e de certa forma mudando um cenário em que durante muitos anos a vontade de toda criança era ser jogador de futebol.

Nos grandes campeonatos de e-sports, os fãs não medem esforços ou distâncias para acompanhar seus times favoritos ou para acompanhar as partidas das suas modalidades favoritas independente da equipe. Buscando a emoção e euforia características que só as competições esportivas podem proporcionar, esses sentimentos vistos nos esportes tradicionais assim como nos e-sports são ímpares. Muitas vezes, mesmo longe das arenas onde são realizados os grandes campeonatos, muitos entusiastas das modalidades pagam entrada para assistir as grandes finais nos bares e restaurantes destinados à temática *gamer* (termo utilizado para se referir aos jogadores assíduos de jogos eletrônicos) realizando verdadeiros *Fan Fests*. A final do *Mid Season Invitational 2018 (M.S.I)* de *League Of Legends* atingiu a marca de 127 milhões de espectadores segundo a *Esports Charts* empresa que analisa e coleta estatísticas de audiência de e-sports em diferentes plataformas, o MSI é um campeonato que ocorre no meio da temporada como o próprio nome sugere, não sendo o evento principal da modalidade e ainda assim conseguiu quebrar o recorde de *League of Legends* que antes detinha a marca de 106 milhões de espectadores simultâneos na final do Mundial de 2017, entre as equipes RNG e SKT.

Utilizar a audiência para medir o quanto de emoção uma partida de e-sport pode transmitir, parece subjetivo visto a falta de ferramentas para medir tal dimensão, mas, pode demonstrar que o público atingido por essa forma de competição pode não ser tão grande quanto de muitas das principais modalidades esportivas, mas, entretanto não é irrisório quando comparado às demais

modalidades em menor destaque na mídia, principalmente quando nos atentamos ao detalhe de que *League of Legends* é apenas uma dentre tantas modalidades e categorias dos e-sports, que tem públicos semelhantes em suas grandes competições. Outro ponto a ser levantado quando tratamos de e-sports é referente ao engajamento dos fãs, mais do que simplesmente assistir uma partida de um esporte eletrônico, os fãs buscam consumir o conteúdo relacionado de todas as formas, seja através dos programas de análises de jogos e entrevistas com os jogadores ou na compra dos mesmos itens utilizados por seus jogadores favoritos, um ponto é destacável entre os e-sports e os esportes no escopo tradicional é o engajamento nas *stream*, jogadores profissionais de e-sports recebem quantias significativas e patrocínios para transmitir seus jogos e treinos ao vivo.

### 2.3.2 Espetáculo

A dimensão Espetáculo é facilmente associada ao rendimento como aponta Marchi Jr. (2015), porém, esse rendimento não necessariamente está ligado ao espetáculo em si, pois, o conceito de esporte rendimento é a superação do estágio inicial do praticante, fazendo com que o termo rendimento possa permear desde o esporte profissional até o infantil e de terceira idade, o que claramente não os torna espetáculo. Algumas variáveis devem ser levadas em conta para essa classificação de espetáculo, como por exemplo: mobilizações de economia; mercado; gerações de oferta e demanda; apelos emocionais e motivacionais; viabilidade midiática; capacidade de comunicação e interferência global; mobilização populacional; entre outros. Todas as variáveis apresentadas por Marchi Jr. (2015) são descritas durante este texto e relacionadas diretamente ao e-Sport tendo em vista seu poder de gerar um espetáculo, pois, eles são previamente concebidos para isso, tornando uma tarefa de certa forma mais branda de atingir o ponto de espetáculo.

Em um primeiro momento, é impossível definir quais são as posições dos jogadores, objetivos e estratégias traçados em um jogo de futebol americano. A única coisa facilmente perceptível é a truculência contida no jogo ofuscando todo o resto para olhos leigos. Da mesma forma ocorre com os e-sports, em que a aparente falta de movimentação corporal dos jogadores não transmite uma fração de todas as ações que estão sendo realizadas, assim como analisar todas as informações contidas na tela durante uma partida parece ser algo impossível para quem



desconhece a modalidade, porém, o não entendimento de uma atividade não a invalida ou a diminui como espetáculo.

Os números dos e-sports são expressivos com relação ao público como aponta o *The Observer Esport* (2018), um dos jogadores profissionais mais populares em todo mundo, Tyler Blevins, conhecido como Ninja, em 2018 atingiu a marca de 227 milhões de horas assistidas no seu canal na plataforma *Twitch* com o jogo *Fortnite*. O segundo lugar ficou com a *Riot games*, desenvolvedora de jogos que alcançou a marca de 99 milhões de horas. Todas essas horas são totalizadas do público que assistiu a suas transmissões ao vivo demonstrando o poder de engajamento que esse Cyber atleta pode ter. Os números de horas alcançados pelo segundo lugar pela produtora Riot Games estão de certa forma defasados, tendo em vista que o *Twitch* é apenas uma das muitas plataformas utilizadas para a exibição de seus campeonatos, que contem números igualmente representativos no *Youtube*, e também as transmissões pela SporTV por exemplo, sendo assim a mobilização de grandes públicos é facilmente perceptível.

Em uma pesquisa realizada em 2017 no Brasil, o público de e-sports equivale a 8,5% da população brasileira (em média 17,7 milhões de pessoas), dividida em duas categorias: 7,8 milhões entusiastas dos e-sports e 9,9 milhões de espectadores ocasionais, que assistem ao menos uma vez por mês. A estimativa de público mundial entre espectadores ocasionais e entusiastas em 2016 foi de 323 milhões; 2017 cerca de 385 milhões e em 2020 estima-se que atinja 589 milhões segundo o NewZoo (2018).

Além da mobilização de grandes públicos, o espetáculo deve ser capaz de mobilizações de mercado. Nesse quesito, em 2016, segundo a empresa de análise de mercado *Superdata*, a soma de todo o mercado de *devices* e jogos eletrônicos atingiu a quantia de 91 bilhões de dólares, enquanto o cinema atingiu o faturamento de 38,6 bilhões no mesmo ano, segundo a Associação do Cinema dos EUA (MPAA). Em relação a receita exclusiva dos e-sports (incluindo propaganda, patrocínios, ingressos, *merchandising*, direitos de transmissão e premiações) exclusivamente nos campeonatos oficiais em 2016 chegou a 493 milhões de dólares e 696 milhões de dólares em 2017 podendo chegar a 1.4 bilhão de dólares em 2020 segundo NewZoo (2018).

Quanto à viabilidade midiática nos e-sports o seu principal meio de distribuição é a internet e suas plataformas de vídeo, porém os campeonatos de e-sports no Brasil tem adquirido mais espaço no mercado televisivo com as finais dos campeonatos mundiais e o campeonato brasileiro de *League of Legends* e *DotA 2* sendo transmitidos ao vivo pelo canal SporTV, com a mesma apresentação transmitida pelas plataformas da internet, utilizando os moldes encontrados nas modalidades tradicionais, com apresentadores, narradores, comentaristas e entrevistas com cyber atletas.

### 2.3.3 Ética

A dimensão Ética dentro dos e-sports é claramente um dos pontos chaves de preocupação e zelo das desenvolvedoras, transmitir bons valores, incentivar as condutas corretas além de prezar pelas regras inseridas nos jogos é algo cultivado a muito nos e-sports. Para Marchi Jr. (2015) a ética do ponto de vista do esporte é cabível de reflexão, pois, de maneira geral a grande maioria dos eventos esportivos segue o mesmo roteiro em seu início, desde as saudações patrióticas até as cordialidades entre os atletas, além dos juramentos e concordâncias das regras, porém, quando a disputa realmente se inicia ‘no apito do juiz’ os preceitos éticos são esquecidos e o que importa é a vitória. Esse fenômeno não se refere somente aos jogadores, pois, torcedores em meio ao seu descontrole controlado tornam-se violentos e por vezes tem atitudes agressivas verbal e fisicamente.

Talvez, tendo em vista a característica da modalidade em estar à margem do sentido tradicional do esporte, os e-sports não convivem com o cenário supracitado; por vezes provocações ocorrem durante as partidas, mas, agressões verbalizadas com o intuito de ofender, nunca foram relatadas durante as mesmas. As cobranças das empresas desenvolvedoras para com os jogadores e suas atitudes não são apenas durante os seus jogos, em 2018, a Riot Games anunciou que após investigações três jogadores e um técnico de *League of Legends* foram punidos com multas de 1.000 a 2.000 dólares por conduta antidesportiva em partidas não oficiais do jogo, além de punições referentes a posts nas redes sociais de jogadores. As punições para jogadores que não cumprem com a conduta correta pelo ponto de

vista da desenvolvedora acontecem com frequência devido à grande preocupação com a imagem dos seus produtos no caso o jogo eletrônico em si (FAVIERE, 2018).

Além das multas, outra forma de punição é banir, que consiste em impossibilitar o atleta de jogar por determinado tempo, alguns jogadores de nível profissional por *Elo-boosting*. Esse ato consiste em jogar partidas de nível ranqueado em nome de terceiros recebendo determinadas quantias em dinheiro para o mesmo, além de outros casos de racismo, linguajar e atos ofensivos fora de jogo, que ocorrem com menor frequência, mas, são mal vistos pela comunidade e punidos pelas desenvolvedoras a fim de sempre prezar a boa conduta e exemplo dos atletas (FAVIERE, 2018).

Nos conceitos éticos as organizações de e-sports são no mínimo eficientes, ao buscar sempre o bom exemplo dos seus atletas e incentivar o *fair-play* para os jogadores casuais, através de inúmeras mensagens sobre manter a calma, não ofender a sua equipe ou a adversária entre outras sempre recorrentes durante as partidas. Além dos sistemas de honra que bonificam os jogadores que mantêm o espírito esportivo durante as partidas. Certamente nem sempre as desenvolvedoras obtêm sucesso e alguns jogadores insistem em condutas “tóxicas” (termo utilizado nos e-sports para jogadores que ofendem e tem ações negativas no jogo), porém existem formas de denunciar e as punições acontecem com frequência, e podem ir desde uma suspensão da conta até o banimento do jogador (PRATA, 2018).

Do ponto de vista das produtoras é fácil de entender todo esse controle ético, afinal, seu produto é diretamente afetado à medida que o público consumidor desiste da atividade ao entrar em contato com reações negativas de terceiros que tendem a agir de formas agressivas. Coibir essas ações tóxicas e buscar a prevenção com incentivos a boas práticas dentro de jogo e uma maneira de deixar seu produto melhor quisto pelo mercado.

As medidas de controle ético têm evoluído no e-sport tendo em vista que em julho de 2015 foi aberta a discussão referente ao *doping* na modalidade, após atletas da organização Cloud9 confirmarem o uso da droga *Adderall* em entrevista para o canal ESWC. Essa droga é utilizada no tratamento de TDAH e gera o aumento exponencial da concentração do indivíduo. Nesse caso devido à falta de regulamento sobre o tema e o tempo decorrido desde a utilização da substância, seria impossível determinar se eles realmente estariam sob influência de doping,

não ocorrendo punições; porém, a Eletronic Sports League (ESL) fez parcerias com a *Nationale Anti Doping Agentur* (NADA) e a *World Anti Doping Agency* (WADA) além da realização de testes surpresas em suas principais competições: *Intel Extreme Masters*, *ESL One* e *ESL ESEA Pro League*.

#### 2.3.4 Estética

Esta dimensão está sempre relacionada ao âmbito da saúde no conhecimento popular como aponta Marchi Jr. (2015). A constante associação entre o esporte e saúde é perigosa à medida que em nível profissional das práticas esportivas, a obtenção de resultados se torna o objetivo real dos atletas, este é um conceito que tem perdurado dentro da própria educação física que por vezes tem seus profissionais impelidos a negligenciar a saúde de seus atletas e clientes para atender a obtenção de “bons” resultados em competição ou padrões sociais de consumo de beleza, tidos como os “aceitáveis”, tendenciosos a vigorexia e anorexia (SILVA, 2010).

A educação física está diretamente atrelada às mudanças corporais e aos padrões de beleza impostos pelo desejo de consumo social. Nós mesmos, enquanto profissionais, sofremos pela forma estereotipada de avaliação profissional, onde o corpo é uma espécie de currículo que relaciona a boa forma a qualidade profissional, como aponta Silva L. (2010).

Ainda tratando dos estereótipos e padrões popularmente ligados aos jogos eletrônicos, existe uma tendência de associação entre os entusiastas dos jogos eletrônicos ao sedentarismo, atitudes antissociais e sobrepeso. No dia 25 de fevereiro de 2019 um caso envolvendo a organização do Flamengo e-sports teve grande repercussão midiática, quando uma conselheira do Clube de Regatas do Flamengo, Marion Konczyk Kaplan, em sua página na rede social *Twitter* fez as seguintes declarações:

Quem diria, hein? Flamengo divulgando um nerd da pior espécie, símbolo do antiesporte, e nada do futebol feminino. Nem uma linha"; "Um nerd que fica horas na frente de uma tela, praticando algo que não é atividade física nem cultural. Não é ao ar livre e não serve para nada. Ou seja, se eu falar "nerd autista da pior espécie" ficou mais claro, não? (KAPLAN, 2019, s.p.).

As alegações feitas pela conselheira, aqui utilizadas como um exemplo, podem ser vistas como um reflexo dos preconceitos que rodeiam os e-sports mais especificamente aos seus jogadores, além da forma errônea de tratar o espectro autista como um adjetivo pejorativo. O Clube Flamengo em seu site publicou uma nota oficial onde esclareceu:

[...] As mensagens que ela postou em suas redes sociais refletem única e exclusivamente sua opinião pessoal e o Flamengo não compactua com estas ideias[...] Os esportes eletrônicos trazem infinitas possibilidades por oferecer uma enorme gama de estilos de jogos e por nos conectarem com o público jovem. Como tendência natural do mercado, já chamou atenção de outros clubes de futebol. O Flamengo eSports trabalha com um orçamento independente e é autossustentável, contando hoje com cinco patrocinadores de grande representatividade no mercado (FLAMENGO, 2019, s.p.).

Em 2018, a empresa Dell financiou uma pesquisa realizada pela *ResearchScape* que contou com uma amostra de 5.783 indivíduos de 11 países, sendo 580 brasileiros, a pesquisa com o intuito de traçar um perfil para os jogadores em um espectro mundial, apresentou índices referente a prática de atividade física, hábitos sociais e outros interesses, trataremos especificamente no aspecto relacionado à atividade física da pesquisa (DELL, 2018).

No Brasil 46% dos entrevistados praticam atividades físicas regulares, a média mundial apresentada pela pesquisa é de 35%. De acordo com o Vigitel (2017) 37% dos entrevistados nas capitais brasileiras e Distrito Federal, praticam no mínimo 150 minutos de atividade física durante o seu tempo livre, dado alarmante, pois, os valores apresentados indicam que menos da metade da população tende a praticar uma atividade física em seu tempo de lazer, demonstrando que a inatividade física é um problema geral dentro da população.

De acordo com uma pesquisa realizada em 2015, com uma amostra de 100 estudantes de escola privada e 100 estudantes de escola pública, não foi possível constatar relevância estatística entre tempo jogando videogame e a atividade física, dessa forma não foi apresentada uma correlação entre os fatores, a pratica de uma atividade não é uma barreira para outra (CARVALHO et al., 2015). Dentro do cenário dos e-sports uma grande parte das organizações abertamente enfatizam a obrigatoriedade da atividade física para seus jogadores, assim como alimentação balanceada em suas *gaming houses* (alojamento da organização). Esta cobrança

relacionada às práticas físicas dentro dos e-sports são diretamente relacionadas a saúde dos jogadores e rendimento dos atletas, não contendo fins estéticos prioritariamente. Cabe uma análise sobre as principais competições no cenário profissional onde ao assistirmos as partidas onde os atletas que apresentam sobrepeso são exceções dentro das equipes. Dentro do próprio esporte tradicional o conceito estético é um constructo variável, atletas abrem mão muitas vezes dos padrões sociais para um melhor resultado dentro da sua prática ou ignorando as modificações corpóreas vindas da mesma, com exceção daqueles esportes onde a estética é claramente o objetivo final da prática como o fisiculturismo por exemplo (SILVA, 2010).

#### 2.3.5 Educacional

O quinto 'E' das dimensões de Marchi Jr. (2015) trata da Educação, porém, não é utilizada o mesmo ponto de vista do Esporte Educacional já tratado nesse texto com a visão de Tubino (2001) e Maia (2010). Trata-se do esporte enquanto princípio formativo voltado a todas as dimensões, ética, estética, espetáculo e emoção. Todos os 5 E's devem conter uma intencionalidade formativa. A formação dita é referente a formação crítica e analítica das demais dimensões de maneira conjunta, no decorrer do capítulo o tema foi segmentado para uma melhor didática e entendimento.

### 2.4 PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO FÍSICA AOS E-SPORTS

Atualmente, tem sido controverso designar o termo atleta para definir os jogadores de e-sports. Aprovado em 5 de dezembro de 2018 pela comissão de educação, cultura e esporte, o projeto de lei com o intuito de validar a atividade como uma atividade esportiva e pôr um fim a discussão de enquadramento da atividade a PLS 383/2017:

Art. 1º A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta Lei.

Art. 2º Considera-se esporte eletrônico a prática desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§ 1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará às regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§ 2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

Art. 3º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro. Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico: SF/18807.96794-28 5

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (fair play), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Art. 4º O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto. Parágrafo único. Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

Art.5º Fica instituído o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art.6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação (Senador Roberto Rocha, 2017).

Passando por algumas poucas alterações com relação ao projeto inicial para uma melhor adequação, se tornando praticamente um complemento a Lei N° 9.615 também conhecida como Lei Pelé, que antes da PLS ser concebida já garantia aos jogadores profissionais de e-sports seus contratos enquadrados como atletas profissionais e direitos garantidos pela Lei Pelé.

Para a educação física as formas de se trabalhar com e-sport são ainda em partes obscuras, assim como para todas as áreas que rodeiam esta modalidade, devido ao cenário mundial que ainda está em desenvolvimento. As grandes organizações de e-sports são formadas por equipes multidisciplinares compostas por jogadores, técnicos, psicólogos, empresários, analistas estatísticos, representante de mídias sociais, administradores além, é claro, das profissões diretamente relacionadas às coberturas dos eventos: jornalistas, narradores, coordenadores de competição e marketing desportivo (COUTINHO, 2018).

As profissões supracitadas, como um exemplo da gama de profissionais que compõe o cenário do e-sport, permitem também associar a educação física a esse cenário à medida que muitas possuem disciplinas correlatas ao tema central deste

estudo tais como: marketing esportivo, psicologia esportiva, organização de eventos esportivos, técnicos, entre outras. Não existe um caminho já traçado para quem almeja trabalhar com os e-sports em qualquer área pelo perfil da modalidade que ainda é recente.

É possível constatar que a educação física é uma área muito plástica em seu ramo de atuação e direcionamento através dos tempos, sempre se adaptando aos contextos político-sociais do meio em que está inserida. Atualmente são relacionadas à educação física cinco fases cada uma com suas características próprias adaptadas aos aspectos sociais das suas respectivas épocas, as fases são classificadas como, higienista, militaristas, pedagógica, competitivista e popular (GHIRALDELLI, 1994). Todas essas mudanças foram naturais e ocorreram pela necessidade de adaptação, no cenário social, os números tem se demonstrado favoráveis as competições de e-sports como anteriormente apresentado, isso não significa a morte dos esportes no escopo tradicional e sim uma adaptação mercadológica natural, que tem introduzido novas formas de competição e espetáculo aos espectadores.

A educação física enquanto área científica já provou inúmeras vezes a eficácia dos exercícios físicos na melhora dos reflexos e sistema cognitivo, o condicionamento físico pode ter um impacto positivo na performance cognitiva de tarefas complexas como aponta Weingarten (1973). Sendo assim conhecer a modalidade para realizar um trabalho de periodização específico pode melhorar resultados nos atletas de maneira substancial, além do aspecto psicológico encontrado nos esportes em geral, em que não basta apenas o conhecimento da modalidade ou dos aspectos psicológicos do indivíduo, é necessário um conhecimento da psicologia esportiva para a otimização da performance do indivíduo em competição.

Avaliar quais são os caminhos possíveis a serem traçados pela educação física dentro dos e-sports pode garantir que a nossa área continue em constante evolução. Devemos entender que o ser humano não é constituído apenas de grupamentos musculares a serem trabalhados para ser um indivíduo mais forte ou mais rápido, não é essa a essência na beleza de uma prática esportiva; aspectos como estratégia, trabalho em equipe e espírito competitivo são também características para um bom espetáculo competitivo. Diante deste cenário o



presente estudo teve como objetivo mensurar a aceitação das competições de e-sports pelos profissionais de educação física.

### 3 METODOLOGIA DE PESQUISA

#### 3.1 TIPO DE ESTUDO

O estudo caracterizou-se como quantitativo exploratório com enfoque descritivo. Segundo Richardson (2012, p. 70) “estudo quantitativo caracteriza-se pelo emprego da quantificação tanto nas modalidades de coleta de informações, quanto no tratamento delas por meio de técnicas estatísticas”. De acordo com Cervo et al. (2007) o estudo exploratório descreve com precisão uma situação e o estudo descritivo descreve as características de um grupo e procura descobrir a frequência que os fatos ocorrem.

#### 3.2 PARTICIPANTES

Participaram do estudo 200 graduandos e graduados em educação física.

##### 3.2.1 Critérios de Inclusão

Participantes com idade igual ou superior a 18 anos de ambos os sexos;  
Acadêmicos ou profissionais da área da educação física.

##### 3.2.2 Critérios de Exclusão

Não ter preenchido o questionário de forma integral.

#### 3.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS

##### 3.3.1 Instrumentos

Os participantes foram convidados a preencher um questionário. “O questionário é a forma mais usada para coletar dados, pois possibilita medir com mais exatidão o que se deseja” (CERVO et al., 2007, p. 53). A ferramenta de Formulários Google foi a escolhida para a confecção do questionário, através de 16 questões de múltipla escolha. O tempo calculado para completar o questionário foi de 2 a 5 minutos, com perguntas direcionadas a traçar um perfil dos participantes partindo desde Idade, sexo, área de atuação, formação, prática de atividade física, plataformas e tempo que utilizam na internet, além de mensurar as opiniões referente a legitimidade dos e-sports como uma forma de esporte. As respostas ao

questionário se limitaram a uma por participante através do login Google, dessa forma não foi exigida a identificação do indivíduo, diminuindo os riscos de pesquisa inclusos como quebra de anonimato ou exposição do indivíduo.

### 3.3.2 Procedimentos

A presente pesquisa foi realizada no período de 8 a 20 de maio de 2019. A divulgação do questionário on-line foi feita através do link de pesquisa que por sua vez foi publicado em 12 grupos da rede social Facebook, dedicados a educação física incluído licenciaturas e bacharéis de todo o país, além de divulgação por e-mail para os discentes de bacharelado em educação física da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Durante os 12 dias de pesquisa foram obtidas 201 respostas ao questionário, desse total um questionário apenas foi invalidado por não preencher aos critérios de inclusão do estudo.

### 3.4 RISCOS E BENEFÍCIOS

Os participantes foram informados dos procedimentos do estudo e dos objetivos a qual a pesquisa respondeu. O principal risco do estudo que poderia ocorrer era o constrangimento por parte do participante, contudo, esse risco foi minimizado tendo em vista que o pesquisador garantiu sigilo dos dados obtidos, além das respostas que foram anônimas, o que garantiu que não haveria exposição do participante, mesmo assim caso o participante não se sinta confortável, poderia interromper sua participação a qualquer momento.

Os benefícios podem ser considerados pelo simples fato dos profissionais de Educação Física pensarem sobre suas percepções acerca dos e-sports bem como refletirem sobre os estereótipos que a própria profissão estabelece com relação aos esportes considerados “tradicionais” bem como a relutância em apropriar-se da evolução tecnológica e o surgimento de novos esportes o que pode gerar a perda de uma área de atuação.

### 3.5 ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados foram aplicados no Excel e a análise de dados dos questionários ocorreu através de estatística descritiva associada à distribuição de frequência, utilizando medidas de posição ou tendência central, como média, moda e mediana.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os valores apresentados foram obtidos de uma amostra (n) de 200 participantes de várias áreas de atuação da educação física, respectivamente 43,5% (83) profissionais que atuam em academias, 33,5% (67) em escolas e/ou colégios, 17% (34) profissionais de clubes sociais e esportivos, 11,5% (23) do setor público, 11% (22) recreação, 1% (2) atuam em spas. A Tabela 1 apresenta uma breve descrição de características gerais do grupo estudado.

Tabela 1 - Características gerais dos participantes.

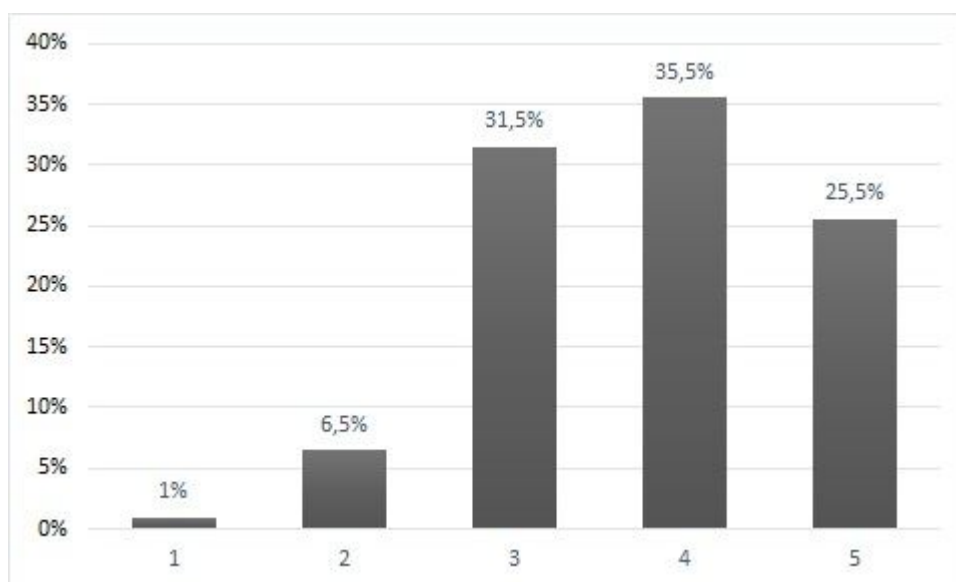
	%(N)	(N)
<b>Idade</b>		
18 a 25 anos	41,0	82
26 a 30 anos	20,5	41
31 a 35 anos	14,0	28
Acima de 36 anos	24,5	49
<b>Sexo</b>		
Feminino	42,5	85
Masculino	57,0	114
Prefiro não dizer	0,50	1
<b>Nível de formação</b>		
Graduando	47,0	94
Graduado	26,5	53
Pós-Graduado	26,5	53

Fonte: O autor (2019)

Algumas questões foram direcionadas para obtermos um melhor conhecimento sobre os hábitos, plataformas e tempo de utilização da internet dos profissionais de educação física, pois, o conhecimento de novas modalidades esportivas especialmente se tratando dos e-sports é facilitado, à medida em que o indivíduo utiliza diariamente os mesmos meios onde são transmitidas a maior parte das informações e bem como as ações de *marketing* relacionadas ao e-sport, a probabilidade de ter contato com algo relacionado ao tema tende a aumentar. Mesmo tendo ganho espaço gradualmente dentro da grade televisiva brasileira e mundial, a internet com suas plataformas de vídeos e notícias ainda é o principal meio de veiculação de informações dos e-sports.

Os dados do gráfico a seguir foram obtidos de questões que utilizaram escalas de 1 a 5 para as respostas de forma auto perceptiva, sendo 1 referente a passar "bem pouco" tempo na internet e 5 o participante considerar passar "Muito" tempo:

Gráfico 1 - Tempo que o participante considera passar na internet.



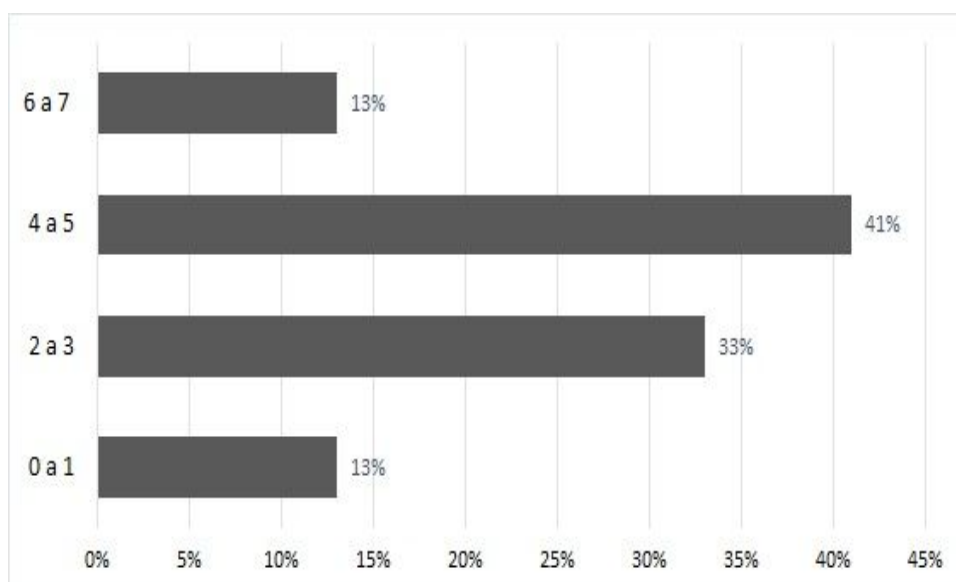
Fonte: O autor (2019)

O nível de prática de atividade física, indicado no gráfico 2, apresentou que 54% dos entrevistados praticam atividade física na maior parte dos dias da semana. O levantamento realizado gera um questionamento pertinente ao tema, visto que, unindo as duas últimas escalas do gráfico 1 obtemos o valor de 61% dos entrevistados que consideram tender a dispendir muito tempo na internet. Ainda assim a prática de atividade física se mostra presente na vida desses profissionais, apresentando um contraponto às afirmações de que jogadores de e-sports são sedentários por dispendir muito tempo online, pois, mesmo os profissionais de educação física passando muito tempo na internet como os próprios alegam, se mostram ativos fisicamente.

Devemos levar em conta a maior facilidade de acesso dos profissionais de educação física às mais variadas formas de atividade física onde muitas vezes não precisamos pagar a mensalidade para usufruir das estruturas das academias por trabalharmos nelas, o fato de estarmos presentes diariamente em ambientes de práticas esportivas também é um reforço considerável como forma de motivação a

atividade física, além das muitas modalidades como as *Step*, *Jump*, *Sppining* entre outras em que profissional de educação física tem que realizar as aulas juntamente aos alunos tornando as barreiras as práticas desproporcionais comparado as demais profissões.

Gráfico 2 - Níveis de prática de atividade física dos participantes.



Fonte: O autor (2019)

O comportamento sedentário é classificado pelo indivíduo em repouso, sentado ou deitado, considerando seu equivalente metabólico menor ou igual a 1,5 MET's (SEDENTARY BEHAVIOR RESEARCH NETWORK, 2012). Sendo assim não podemos afirmar que um indivíduo é menos ativo com base na atividade realizada durante o comportamento sedentário. Não é correto, por exemplo, julgar profissionais da área administrativa por passar muito tempo em comportamento sedentário em seus trabalhos, assim como é feito com jogadores de e-sports mesmo sendo igualmente uma profissão. Para ambos os exemplos devemos buscar maneiras de incentivar o aumento nos níveis atividade física o quanto for possível para amenizar os efeitos deletérios do comportamento sedentário advindos de suas profissões.

O gráfico 3 representa os dados sobre a utilização de plataformas de veículo de informações digitais. As plataformas apontadas como as mais acessadas pelos indivíduos contém uma variável de certa maneira que implica em uma barreira para o conhecimento de novas modalidades esportivas, pois, as redes sociais descritas

como as mais acessadas apresentam a característica de reforço social onde grande parte do que é compartilhado nessas mídias tende a ser direcionado a um conteúdo que já é de nosso interesse, seja pelas páginas que seguimos, escolhidas diretamente por nós para ter maior contato com aquele tipo de conteúdo ao qual já temos familiaridade ou pelas pessoas as quais acompanhamos nas redes sociais que tendem a frequentar os mesmos meios e círculos sociais que nós.

O termo “Personalização” é descrito por Eli Pariser (2012) para se referir a esses direcionamentos pessoais gerados pelos grandes sites que criam uma “bolha” para cada indivíduo com seus filtros direcionadores de conteúdo.

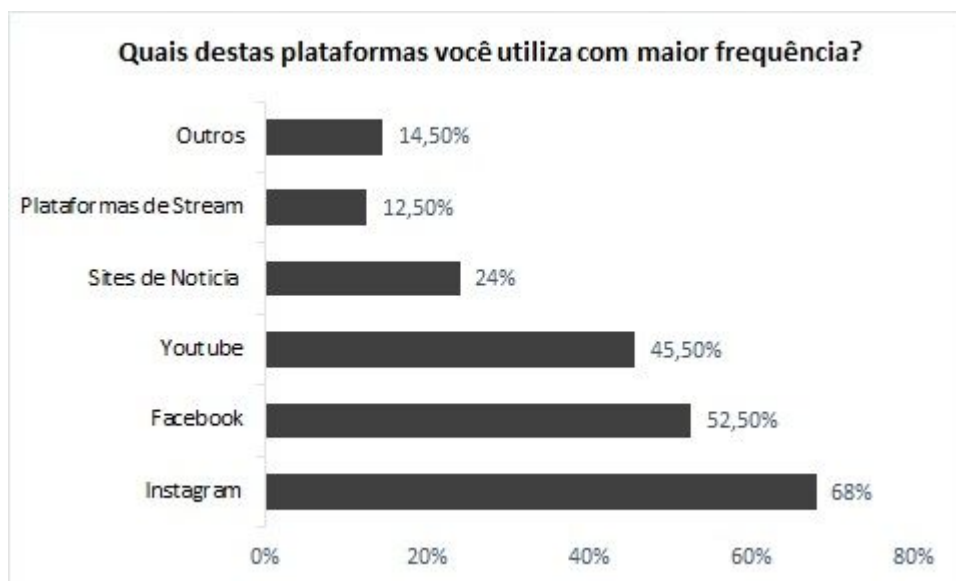
Tal qual uma lente, a bolha dos filtros transforma inevitavelmente o mundo que vivenciamos, determinando o que vemos e o que não vemos. Ela interfere na inter-relação entre nossos processos mentais e o ambiente externo. Em certos casos, pode atuar como uma lente de aumento, sendo muito útil quando queremos expandir a nossa visão sobre uma área específica do conhecimento. No entanto, os filtros personalizados podem, ao mesmo tempo, limitar a variedade de coisas às quais somos expostos, afetando assim o modo como pensamos e aprendemos (PARISER, 2012, pg. 77).

Esse fenômeno é facilmente exemplificado através dos *Cookies* presentes nos navegadores que buscam apresentar para o consumidor propagandas de *remarketing* oferecendo serviços, objetos de consumo e entretenimento com base nas suas informações de pesquisas, compras e conteúdos acessados pelos indivíduos em sites que aparentemente não tem qualquer ligação com aquela informação em questão. (PARISER, 2012)

Essas predileções geradas pelo nosso meio acabam por implicar em uma menor possibilidade de nos confrontarmos com novas ideias, à medida que ao não entender algo ou não concordar, atualizamos o *feed*, bloqueamos e simplesmente deixamos de ver aquele tipo de informação que não pertence ao nosso escopo de conhecimento. Esse fator de reforço faz com que por mais que passemos horas buscando nos informar através da internet, o que acaba acontecendo é um reforço de informação as quais já temos ao invés da obtenção de novos conhecimentos.



Gráfico 3 - Plataforma que o participante mais utiliza na internet.

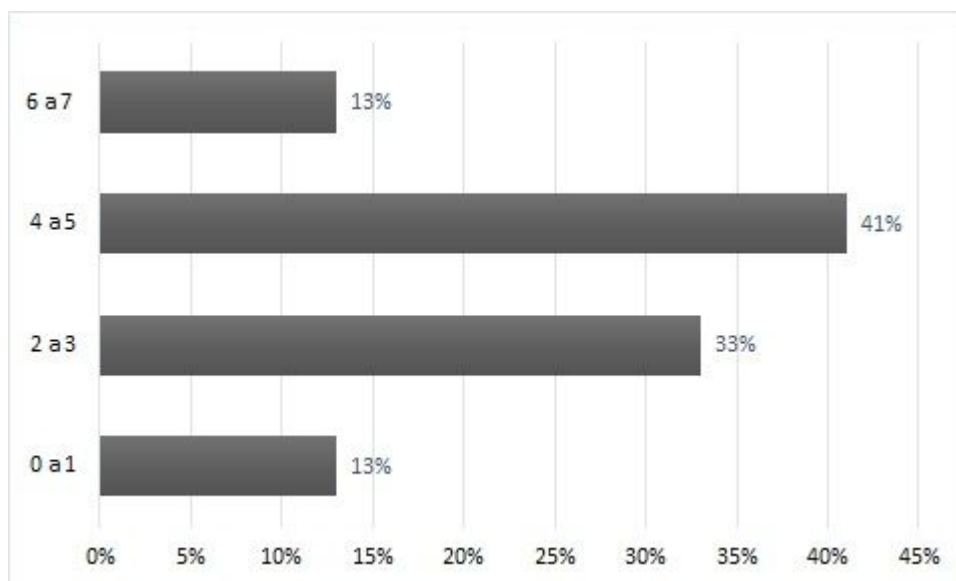


Fonte: O autor (2019)

Dessa maneira podemos correlacionar diretamente esta questão ao gráfico 3 que apresenta os dados da frequência com que os participantes têm contato com jogos eletrônicos. Ter afinidade ou não com um determinado tema é algo extremamente pessoal, contudo, o problema por trás dessa afinidade ou falta dela é gerado quando existe uma polarização exacerbada de ideias, onde indivíduos passam a defender um determinado lado por questões pessoais baseadas em empirismo, remetendo novamente ao reforço social cíclico criado pela internet onde quanto mais buscamos saber sobre um assunto mais esse assunto nos é apresentado, porém por vezes acaba por oprimir as demais informações.

Dentro dos valores apresentados sobre os participantes que selecionaram a escala 1 e 2 se aproximando mais a opção de “Nunca” ter contato com jogos eletrônicos constatamos que 32,7% (35) atestaram não conhecer o termo e-sport, à medida que o contato com jogos eletrônicos aumenta, o percentual relativo ao desconhecimento diminui, para as opções 3 e 4 foi de 11,8% (7) e na escala 5 o percentual foi de 2,9% (1) que alegaram desconhecimento.

Gráfico 4 - Frequência que o participante considera ter contato com jogos eletrônicos.



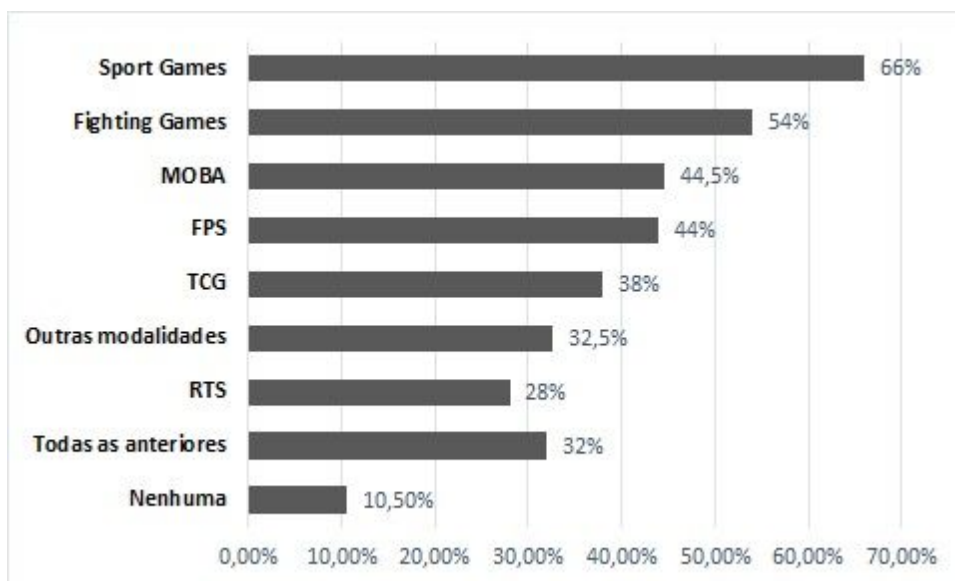
Fonte: O autor (2019)

Quanto a familiarização dos participantes em relação aos e-sports as duas categorias que apresentaram uma maior popularidade dentro da pesquisa são muito conhecidas por serem jogos casuais em destaque desde a segunda geração de jogos de entretenimento. Os resultados mostram que 132 participantes conheciam algum *Sport Game*, enquanto 108 alegaram conhecer *Fighting Game*, porém, no cenário dos e-sports essas modalidades não possuem a mesma representatividade em números quanto as outras categorias inseridas no questionário, desde público a premiações.

Mesmo sendo a categoria MOBA a mais representativa no momento para os e-sports de maneira geral, a diferença na pesquisa foi de 21,5% em relação aos simuladores de esportes. Essa diferença pode ter várias origens, por exemplo tratam-se de jogos que tem perdurado durante todas as gerações de consoles e jogos eletrônicos sempre se renovando através das grandes franquias, tendo inclusive certo apelo nostálgico.

Outro dado interessante a ser constatado é o percentual de participantes que assinalaram não conhecer nenhuma das modalidades 10,5% (21), neste grupo de participantes 95% (19) se enquadram na escala 1 e 2 do gráfico 3, sendo que 75% não acredita que os e-sports podem ser considerados uma modalidade esportiva.

Gráfico 5 - Modalidades de e-sports conhecidas pelos participantes.

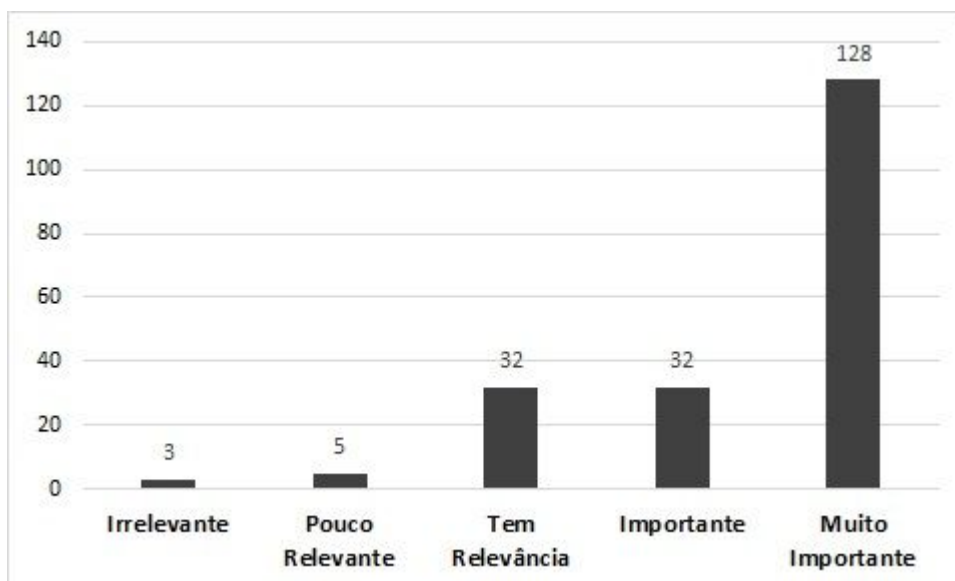


Fonte: O autor (2019)

Foram analisadas também informações sobre as características que os indivíduos julgavam mais ou menos importantes dentro do esporte. Os 5' Es descritos por Marchi Jr. (2015) foram dispostos de forma aleatória, aonde o participante deveria atribuir uma nota de 1 a 5 descritas respectivamente como, irrelevante, pouco relevante, tem relevância, importante e muito importante. O intuito desta questão foi avaliar quais aspectos são mais priorizados atualmente dentro da Educação física.

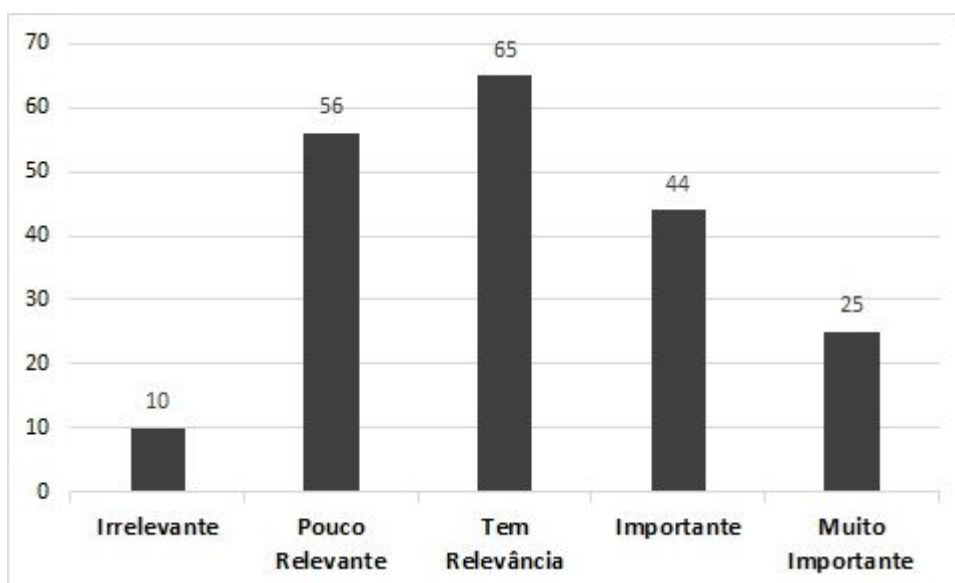
O aspecto Educacional com 64% (128) das respostas classificando-o como muito importante, seguido ao aspecto Ético cujo o resultado foi de 58,5% (117) e Emoção com 44% (88) foram as categorias priorizadas pelos participantes. Apresentando um contraponto os aspectos Estético com 28% (56) e Espetáculo 23% (46) de respostas que consideram estes aspectos como tendo pouca relevância dentro do esporte. Porém cabe salientar que independente do resultado apresentado a pouco, todas as dimensões tiveram uma maioria de respostas assinalando-as no mínimo como relevantes. Um apontamento interessante referente ao conceito de estética que se apresenta tão enraizado dentro de grande parte da cultura em diversas áreas da educação física e ainda assim não é considerado um dos conceitos mais importante para o esporte segundo os profissionais pesquisados.

Gráfico 6 - 5 E's Importância do aspecto Educacional.



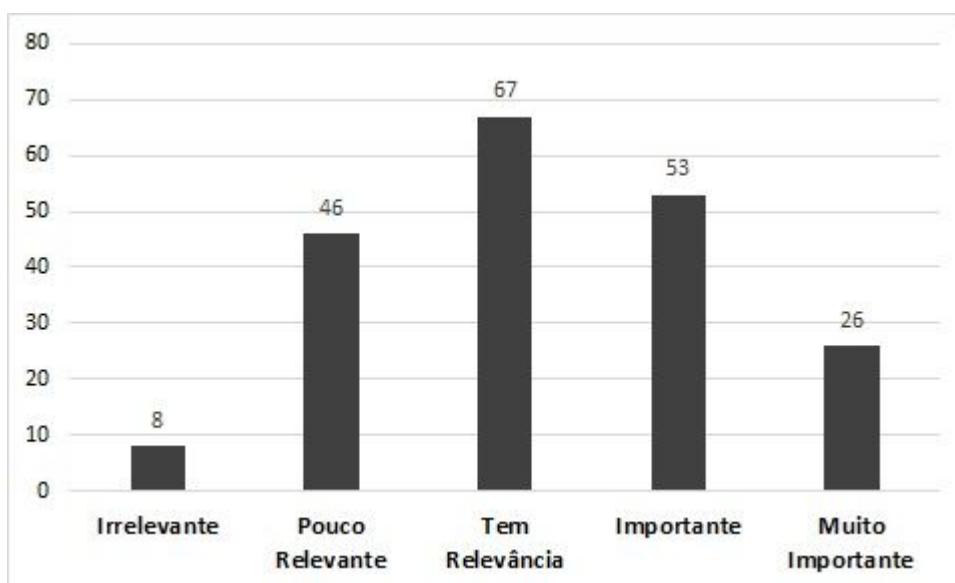
Fonte: O autor (2019).

Gráfico 7 - Importância do aspecto Estético.



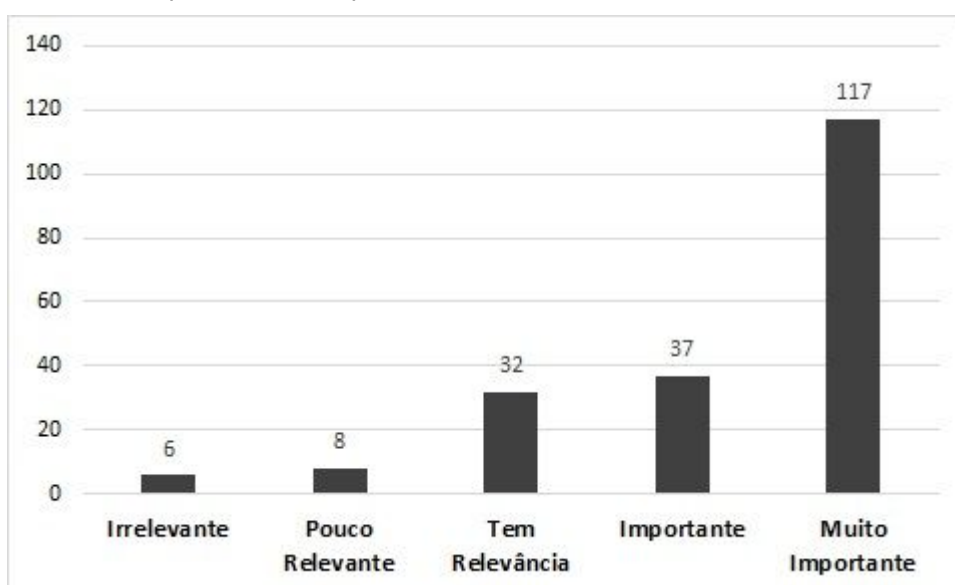
Fonte: O autor (2019).

Gráfico 8 - Importância do aspecto Espetáculo.



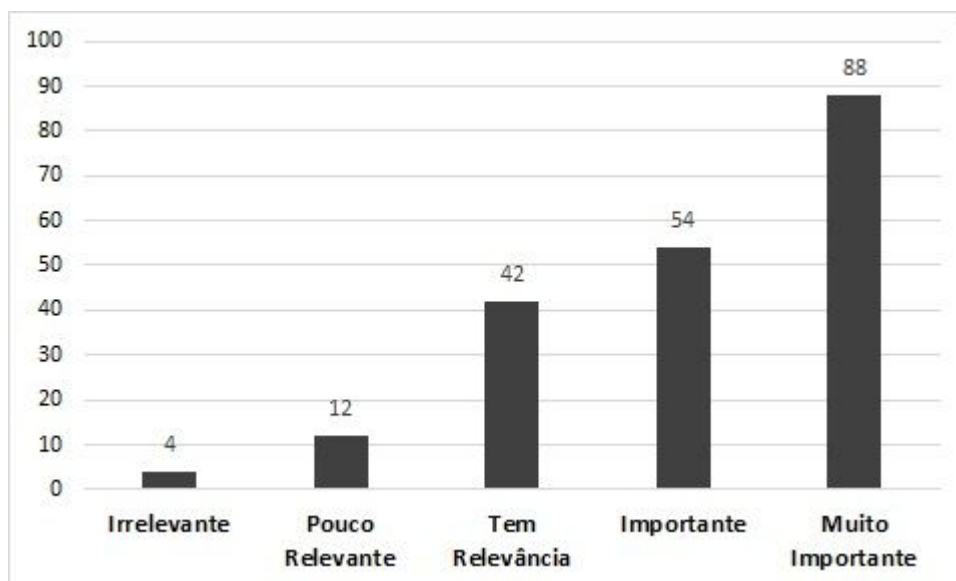
Fonte: O autor (2019).

Gráfico 9 - Importância do aspecto Ético



Fonte: O autor (2019).

Gráfico 10 - Importância do aspecto Emoção



Fonte: O autor (2019).

A seguir são apresentados os resultados referentes à relação entre e-sports e modalidades esportivas bem como a relevância de ambas as temáticas esboçadas através dos percentuais obtidos das respostas positivas e negativas dos participantes.

Tabela 2 - Resultado de questões sobre o reconhecimento dos e-sports.

	%(N)	N
<b>Conhece o termo e-sports?</b>		
SIM	78,5%	157
NÃO	21,5%	43
<b>Considera os e-sports uma modalidade esportiva?</b>		
SIM	57%	114
NÃO	43%	86
<b>Acredita que um dia os e-sports vão ter a mesma relevância que os esportes tradicionais?</b>		
SIM	56,5%	113
NÃO	43,5%	87
<b>Você acredita que o Brasil irá reconhecer como profissão os jogadores e técnicos de Esportes Eletrônicos?</b>		
SIM	54,5%	109
NÃO	45,5%	91

Fonte: O autor (2019)

Os resultados apresentados pela pesquisa demonstram o reconhecimento das modalidades dos e-sports como atividades esportivas com um percentual de 57% (114) enquanto as respostas negativas resultaram em 43% (86), o resultado de certa forma dividido esboça a polêmica sobre o tema dentro da educação física. Mesmo os e-sports sendo descritos pela maioria dos participantes como legitimamente uma modalidade esportiva, ainda seguem um viés a margem das atividades esportivas tradicionais sendo constantemente apresentados como uma novidade, algo que pode vir a ser uma modalidade esportiva, quanto a esse aspecto a pesquisa apresentou um resultado de 78,5% (157) dos participantes que alegaram conhecer o termo e-sports demonstrando que talvez a temática já não seja mais uma novidade como muitos acreditam.

As duas últimas questões tiveram um direcionamento voltado para entendermos qual a visão dos profissionais de educação física perante o futuro dos e-sports, sobre a relevância do e-sport no mercado 56,5% (113) acreditam que as modalidades eletrônicas serão igualadas as tradicionais, enquanto 43,5% (87) acreditam que não irá acontecer, com relação ao a perspectiva de profissionalização da área 54,5% acreditam que jogadores e técnicos serão reconhecidos como profissionais, enquanto 45,5% (91) apresentam opinião contrária.

O reconhecimento profissional dos atletas e técnicos, já é tido como uma realidade como já foi apresentado anteriormente sobre os contratos regidos pelas mesmas leis que vigoram nos esportes tradicionais, a visão de amadorismo para esta modalidade pode ser uma consequência pela associação da casualidade e infantilização ligada aos jogos eletrônicos. Mesmo apresentando um conjunto de dados com todos os números de público, premiações, renda gerada entre tantos outros fatores já descritos nos capítulos anteriores que demonstram que os e-sports já estão estabelecidos no mercado, ainda é evidente a cisão de opiniões sobre o tema.

Se este resultado da amostra de 200 participantes acima for exponencialmente aumentado abrangendo toda a população de profissionais de educação física, seria interessante para a área começar a direcionar este tema para as universidades de forma mais ampla para que possamos nos inserir e estabelecer neste nicho de mercado enquanto ainda em desenvolvimento. Como forma de comparativo também visto como um tema que divide opiniões e trata sobre espaço

de mercado é importante trazer nesse momento algumas modalidades onde a educação física perdeu espaço para outros profissionais, artes marciais, danças, tênis, yoga e técnicos de futebol cujo o conhecimento técnico é o bastante para exercer a função sem a necessidade de registro no CREF e formação em educação física, também referidos como provisionados.

Pelo entendimento da Justiça através de uma série de precedentes jurídicos, esses profissionais acabam atuando de forma puramente técnica, não desenvolvendo qualquer preparação física na prática do esporte. Será apresentado um trecho referente a decisão tomada pela Justiça da 11ª Vara Federal de Curitiba em 2018, em um processo movido pelo CREF-PR contra um profissional de Tênis alegando o exercício ilegal da profissão:

“A atividade ministrada pelo impetrante não está inserida nas elencadas nos arts. 1º a 3º da Lei nº 9.696/98, próprias dos profissionais de Educação Física, e tampouco na competência fiscalizatória do Conselho apelante” (Desembargador Federal Rogerio Favreto, 2018).

Apresentada pelo então Senador Gladson Cameli a PLS 369/2015, busca Alterar a Lei nº 8.650, de 20 de abril de 1993, impondo a obrigatoriedade de formação em educação física para os técnicos de futebol, porém, o atual relator do projeto senador Romário Faria rejeitou a proposta em Abril de 2019, convocando uma audiência pública referente ao tema que segue em tramitação no senado. O senador, em seu perfil oficial do *Facebook*, listou uma série de motivos pelos quais ele rejeitou o projeto de lei, sendo que nesta mesma postagem no dia 23 de abril uma pequena demonstração sobre a divisão gerada pelo tema é vista em grande parte dos comentários com as inúmeras discussões. Alguns dos comentários:

BARCELOS, Junior “Nunca li tanta bobagem numa só publicação , o Senador foi bem claro , agora quem nunca chutou uma bola nem no quintal de casa quer saber mais sobre futebol que o « Senador Mil gols « pelo amor de Deus, sou ex-profissional futebol tenho UEFA A na Bélgica continuo estudando para me aperfeiçoar ainda mais no Futebol e treino nas categoria de Base e confirmo só sabe ensinar futebol principalmente nas categoria de base que realmente jogou futebol me desculpem ,um professor de Educação Física não é Treinador específico de uma modalidade , um professor de Xadrez profissional precisa ser formado em Educação física ?” 23 abr. 2019, 19:33. Facebook.



NATIVIDADE, João “Senador. Tem que deixar claro, que isso deve ser feito no âmbito profissional. Na base tem que ter o profissional de educação física sim. E a exigência dos cursos da CBF deve ser o mínimo para poder trabalhar, senão vamos ficar mais 70 anos sem ganhar nada. O Brasil é o único país onde estudar vira deboche.” 23 abr. 2019, 12:54. Facebook.

CORREA, Jorge “É por isso que nosso futebol ta parado no tempo, por falta de profissionalismo, por falta de didática... Nao custa nada um ex atleta cursar uma faculdade e obter um diplona, isso é preguiça.” 23 abr. 2019, 12:57. Facebook.

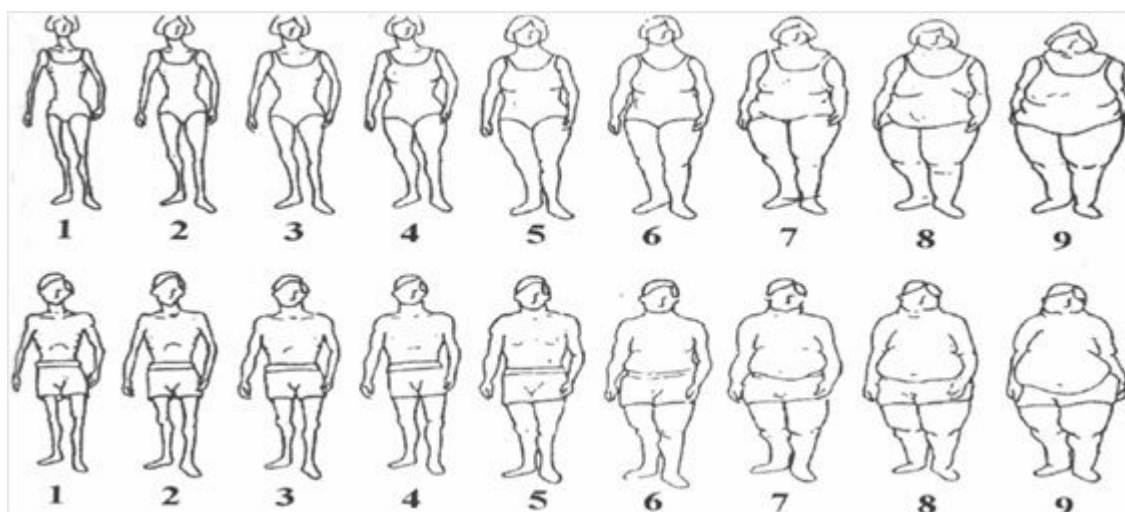
MEIRELES, João “O problema, Romário, é o professor sem formação que deixa atleta jogar sem atestado médico. O problema, Romário, é que o professor sem formação que não percebe questões de biomecânica, capacidade motora, etc. O problema, Romário, é que o Brasil não é só futebol e nem todas as modalidades são iguais ao futebol. Você já foi técnico, me lembro até do jogo. O time tava mal e você entrou como jogador pra ajudar. Que treinador é esse? Se as faculdades não formam treinadores, se as confederações não formam treinadores, você tem que cobrá-las, não liberar a todos que possa exercer as funções que bem querem.” 23 abr. 2019, 13:55. Facebook.

Dentro do meio acadêmico ainda não existem estudos formais tratando sobre o real impacto dos profissionais provisionados para a área de educação física e seu mercado de atuação, porém é clara a insatisfação dos profissionais que por anos buscam graduações e especializações para atuar na área desportiva, enquanto profissionais provisionados não necessitam deste aprofundamento teórico por possuir tempo de prática e se enquadram nos requisitos mínimos pela lei.

Obviamente ao relacionarmos este tema com os e-sports devemos considerar utópico empregar a obrigatoriedade de um profissional de educação física dentro dessas modalidades, porém trazer o tema para a universidade pode esclarecer muitos pontos ainda nebulosos sobre como seria possível a inserção da educação física nessas modalidades, além da possibilidade de mudar os resultados tão divididos apresentados neste questionário, pois, o conhecimento sobre esta forma de competição gera o entendimento, que por sua vez acaba extirpando preconceitos limitantes a evolução de nossa área. À medida que buscamos nos inserir neste nicho com psicologias esportivas, periodizações específicas de treinamento entre outras maneiras de abordarmos os e-sports garantiríamos nosso espaço em um bom momento de mercado dessa modalidade que mesmo em desenvolvimento já apresenta números representativos de renda.

O gráfico 11 foi obtido a partir das respostas dos participantes quanto à sua visão com relação as características físicas de um jogador profissional de e-sports. Foi utilizado o modelo de silhuetas de Stunkard (1983) representado pela figura 1 que, segundo Cortês (2013) esta escala é a mais utilizada dentre as escalas de silhuetas de avaliação corporal.

Figura 1 - Escala de silhuetas.



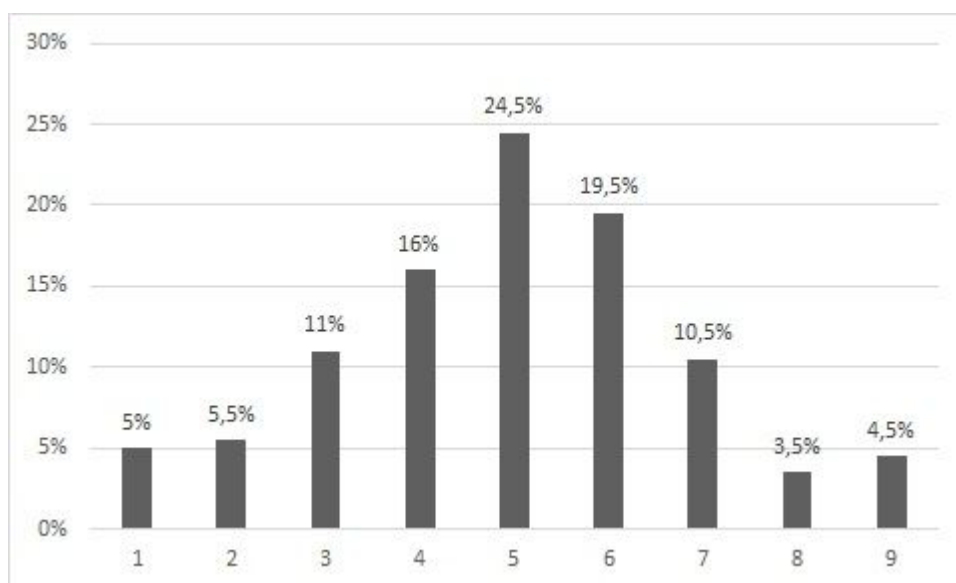
Fonte: Stunkard et.al. 1983.

Em geral ela é direcionada a auto percepção corporal do indivíduo, mas, para este estudo utilizamos esta ferramenta como uma forma de externar conceitos intrínsecos dos participantes, à medida que seria rudimentar avaliarmos este aspecto em uma escala escrita ou numérica de um conceito abstrato, inerente a visão pessoal direcionada a um grupo de pessoas heterogêneas ligadas apenas por uma determinada atividade.

Partindo da extrema magreza até a obesidade severa a escala demonstra exemplos do que seriam formas corporais de um mesmo indivíduo em diferentes composições corporais. As respostas que assinalaram ambos os extremos somaram 9,5% (19) do total. Avaliando as respostas dos participantes que apresentaram sua visão como uma das extremidades da escala, percebemos que 42% (8) também apresentaram no mínimo 3 respostas negativas na tabela anterior e assinalaram nunca ter contato com jogos eletrônicos de qualquer tipo, e nunca ter ouvido falar em nenhuma das modalidades. Ainda que seja uma parcela mínima de

4% (8) dos participantes da pesquisa este perfil de resposta é um sinal de alerta sobre preconceitos enraizados nos indivíduos que acabam extremando seus pontos de vista, sem o real entendimento do tema. A silhueta mais predominante foi a número 5 com 24,5 % (49) seguida pela 6 19,5 (39) que já apresenta aparente índice de sobrepeso.

Gráfico 11 - Percepção de constituição física sobre jogador



Fonte: O autor (2019).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos propostos por esta pesquisa permearam nas correlações entre os e-sports, sociedade e educação física, ponderando as relações entre os e-sports e os conceitos que “determinam” a legitimidade de uma atividade esportiva; esclarecendo estereótipos e preconceitos estabelecidos para com a modalidade em um todo; indicando as possíveis consequências advindas da inserção dos e-sports no meio esportivo tradicional e suas grandes competições. Sendo que todos esses objetivos buscaram apresentar a perspectiva da educação física em relação ao tema.

Todos os dados constataram uma tendência dos participantes a considerarem as modalidades dos e-sports como atividades esportivas, sendo vistas com o mesmo valor das modalidades esportivas tradicionais, ainda que de forma dividida. Este resultado é fundamental para corroborar a ideia de que é possível inserir essas modalidades como uma das áreas de atuação e conhecimento do profissional de educação física, visto que a maioria aceita a sua legitimidade como esportes. Quanto a esse reconhecimento em um âmbito geral, dos e-sports como uma modalidade esportiva não será benéfico apenas para os e-sports e seus profissionais já estabelecidos na área, como será para todas as profissões que podem vir a usufruir deste mercado tão promissor, pois, a grande ascensão das modalidades tem acontecido mesmo sem essa rotulação, chegando a um ponto em que parece apenas se tratar de semântica e classificação para este tipo de atividade.

Grandes ganhos para a educação física ocorreriam à medida que passássemos e entender que nossa área é extremamente plástica nos dando oportunidades de atuar de incontáveis maneiras em inúmeros campos de trabalho como, realização de eventos esportivos, marketing esportivo, psicologia, periodizações de treinamento entre tantas outras formas que fogem da visão monocrômica de trabalhos restritos a academias e escolas.

Cabe à área da educação física a ação de evoluir para acompanhar o desenvolvimento da sociedade, caso contrário, permaneceremos em uma zona de conforto apenas observando a evolução de mercado e também tecnológica, sem nos estimularmos quanto aos novos desafios e possibilidades de conquistas e

exploração de novas áreas de atuação. Cabe a nós, membros desta área do conhecimento, analisar as tendências de mercado e entender quais são as atuais ofertas e demandas da sociedade, para que possamos aproveitar das oportunidades que nos rodeiam; assim, nossa área demonstrará crescimento de mercado e não será oprimida por falta de profissionais qualificados em determinados nichos como tem acontecido.

Cogitar a inserção dos e-sports nos Jogos Olímpicos de verão já representa a grande importância que deve ser dada a essas modalidades, visto que esse é o maior evento poliesportivo do mundo, foco de estudos em diversas matérias nas grades curriculares de educação física.

Inserir os e-sports em grandes eventos esportivos ainda é algo muito distante. Mesmo seguindo os modelos das grandes ligas esportivas americanas os e-sports possuem uma agenda própria ditada por suas produtoras que detém todo o poder de como administrar seu produto. Ao se dispor a trabalhar juntamente ao C.O.I, por exemplo, as produtoras perderiam parte desse poder, além de parte do seu lucro à medida em que todo o jogo eletrônico é feito com o capital privado da produtora, que por sua vez estaria cedendo sua criação para que uma segunda entidade privada, no caso citado o C.O.I lucrasse sem qualquer participação nos custos de produção. Ainda que essas discrepâncias fossem sanadas de alguma forma devemos levar em conta o caráter mutável dos e-sports em constante desenvolvimento.

As modificações nos padrões dos esportes tradicionais ocorrem por vezes, porém, demandam tempo e não são periódicas como as atualizações nos jogos eletrônicos. Além disso, devem ser levadas em conta as idades dos esportes tradicionais, sendo grande parte dos conjuntos de regras no mínimo secular e adaptações são necessárias para a captação de novos públicos.

Tratar os e-sports da mesma forma, prezando o conservadorismo da manutenção dos jogos como eles foram concebidos e diminuir as modificações nos padrões de um jogo, pode ser a ruína de qualquer modalidade do e-sport, mais até do que modificar por completo o jogo, mesmo quando levado em conta que os e-sports já são previamente desenvolvidos para o espetáculo, atualizações são necessárias para que eles se mantenham em constante evolução na curva de espectadores e praticantes.

Apreciar ou não uma modalidade esportiva de qualquer cunho é algo inerente ao indivíduo, porém, é de responsabilidade do profissional de educação física extirpar estigmas idealistas que possam de alguma forma impedir o crescimento de nossa área. Durante o trabalho uma série de estereótipos ligados aos e-sports pela visão do profissional de educação física foram abordados, dentre eles os resultados relacionando a extrema magreza ou obesidade severa aos jogadores profissionais é um dado alarmante, apontando um dos maiores preconceitos que atingem as modalidades. A inserção dos e-sports no ramo de conhecimento da educação física já tem acontecido à medida que o tema é trazido a nós como uma forma de discussão sobre a sua legitimidade, ainda que seja um pequeno passo de apresentação do tema a muitos já é extremamente significativo, pois, o conhecimento é a antítese do preconceito.

O estudo apresentou limitações significantes em relação aos dados comparativos, visto que só foram abordados profissionais de educação física obtendo a sua perspectiva do tema, sem apresentação de um contraponto palpável, como a estrutura corporal por exemplo, que apenas foi mensurado a opinião do participante sem apresentar uma média real do tipo físico dos jogadores. Assim como uma série de outras características aqui tratadas, comportamento sedentário, níveis de prática de atividade física, níveis de sociabilidade entre outras. Alguns dos aspectos supracitados poderiam ser identificados através de questionários aplicados a jogadores profissionais de e-sports, devido a demanda de tempo, nesse caso apresentado como outra limitação de estudo, o levantamento, compilação e análise de tais dados seria inviável nesse estudo, abrindo a possibilidades de estudos posteriores comparativos.

## REFERÊNCIAS

- AINSWORTH, BARBARA E. et al. *Compendium of physical activities: an update of activity codes and MET intensities*. **Medicine & Science in Sports & Exercise**, n. 32, p. 498-516, 2000. Disponível em: <<https://partner.ergotron.com/portals/0/literature/compendium-of-physical-activities.pdf>>. Acesso em: 14 ago. 2018.
- ASIAN ELETRONIC SPORT FEDERATION. *Confirms 2018 Asian Games sports events*. **Asian Games 2018**. Hong Kong, 2018. Disponível em: <<https://asiangames2018.id/sportsdemonstration>>. Acesso em: 7 set. 2018.
- BARBANTI, Valdir. O que é esporte. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2012.
- BERSHIDSKY, Leonid. OPINIÃO: árbitro de vídeo melhora a Copa. **O Estado de S.Paulo**. 2018. Disponível em: <<https://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,opinio-arbitro-de-video-melhora-a-copa,70002377162>>. Acesso em: 17 dez. 2018.
- BRACHT, V. Esporte-estado-sociedade. Campinas: Revista brasileira de ciências do esporte, v. 10, n. 2, p. 69 – 73, jan. 1989.
- CARVALHO, Carolina A et al. Fatores sociodemográficos associados a prática de exercício físico, uso do computador, assistir à TV e jogar videogame entre adolescentes. **Adolescência & Saúde**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 17-28, junho 2015.
- CASPERSEN, Carl J; POWELL, Kenneth F; CHRISTENSON, Gregory M. *Physical activity, exercise and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research*. **Public Health Reports**, v. 100, n. 2, p. 126-131, abril 1985.
- CASTRO, Rodrigo R. A estrutura do futebol. **Migalhas**. 2016. Disponível em: <<https://www.migalhas.com.br/MeiodeCampo/109,MI240765,91041-a+estrutura+do+futebol>>. Acesso em: 13 fev. 2019.
- COMPETIÇÃO. **Dicionário online Michaelis**. 2015. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=29E2>>. Acesso em: 12 dez. 2018.
- CORTES, Marcela G et al. O uso de escalas de silhuetas na avaliação da satisfação corporal de adolescentes: revisão sistemática da literatura. **Caderno de Saúde pública**, Rio de Janeiro, v. 39, p. 427-444, março 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/csp/v29n3/a03v29n3.pdf>>. Acesso em: 17 abr. 2019.

COUTINHO, Beatriz. Cs:go: com premiação menor, wesg 2018 anuncia datas de qualificatórias no brasil. **Versus**.2018 Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/csgo-com-premiacao-menor-wesg-2018-anuncia-datas-de-qualificatorias-no-brasil>>.

COUTINHO, Beatriz. Guia de profissões: como e com o que trabalhar no mundo dos esports sem ser um pro player? **Versus**. 2018. Disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/guia-de-profissoes-como-e-com-o-que-trabalhar-no-mundo-dos-esports-sem-ser-um-pro-player>>. Acessado em: 15/06/2019.

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE. About CPL. **Cyberathlete Professional League**. Disponível em: <<http://thecpl.com/about-cpl/>>. Acesso em: 5 nov. 2018.

DUARTE, Orlando. **História do esporte**. 6. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

ESTRADA, Roberto. O caminho dos eSports para as Olimpíadas. **Jovem Nerd**. 2016. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/coluna-o-caminho-dos-esports-para-as-olimpiadas>>. Acesso em: 5 nov. 2018.

FARIA, Romário. Romário Rejeita projeto que exige diploma para ser técnico de futebol: 23 de abr. 2019. **Perfil Oficial Romário de Faria**. 2019. Disponível em: <<https://www.facebook.com/romariodesouzafaria/posts/2211915745570051:0>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

FARINATTI, Paulo. Apresentação de uma Versão em Português do Compêndio de Atividades Físicas: uma contribuição aos pesquisadores e profissionais em Fisiologia do Exercício. **Revista Brasileira de Fisiologia do Exercício**, Rio de Janeiro, v. 2, janeiro 2003. Disponível em: <<http://www.saudeemmovimento.com.br/revista/artigos/rbfex/v2n2a6.pdf>>. Acesso em: 9 jan. 2019.

FAVIERE, Marcelo. TÓXICOS! Jogadores do Mundial de League of Legends 2018 são punidos pela Riot Games. **Torcedores**. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2018/10/toxicos-jogadores-do-mundial-de-league-of-legends-2018-sao-punidos-pela-riot-games>>. Acessado em: 15/06/2019

GHIRALDELLI, Paulo. **Educação Física Progressista: A Pedagogia crítico-social dos conteúdos e a Educação Física Brasileira**. 10. ed. São Paulo: Loyola, v. 10, 1994.



GIANCOTTI, Giuseppe et al. *Energy expenditure and perceived exertion during active video games in relation to player mode and gender*. **Kinesiology**, v. 50, p. 18-24, junho 2018.

GLINERT, Ephraim P. **Visual Programming Environments: Paradigms and Systems**. 1. ed. Universidade de Michigan: IEEE Computer Society, 1990.

GUEDES, Dartagnan P; GUEDES, Joana E. Atividade física, aptidão física e saúde. **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, Londrina, v. 1, p. 18-35, 1995. Disponível em: <<http://rbafs.org.br/RBAFS/issue/view/34>>. Acesso em: 15 out. 2018.

IANDOLI, Rafael. E-Sports nas Olimpíadas? O debate sobre o que é esporte. **Nexo Jornal**. 2017. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/08/17/E-Sports-nas-Olimp%C3%ADadas-O-debate-sobre-o-que-%C3%A9-esporte1>>. Acesso em: 5 dez. 2018.

JESEN, Larissa; CAPRARO, André M; SILVA, Marcelo M. Jogos eletrônicos e corpo: As múltiplas identidades do indivíduo no espaço cibernético. **Licere**, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 402-425, Jun. 2017. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/318600604\\_Jogos\\_Eletronicos\\_e\\_Corpo\\_As\\_Multiplas\\_Identidades\\_do\\_Individuo\\_no\\_Espaco\\_Cibernetico](https://www.researchgate.net/publication/318600604_Jogos_Eletronicos_e_Corpo_As_Multiplas_Identidades_do_Individuo_no_Espaco_Cibernetico)>. Acesso em: 23 jan. 2019.

KUSTE JR, Milton. Técnico e Treinador não precisam de registro profissional no CREF para atuar com orientação. **Kuster e Machado Advogados**. 2018. Disponível em: <<http://www.kustermachado.adv.br/da-desnecessidade-de-inscricao-no-conselho-de-educacao-fisica-para-tecnicos-e-treinadores-de-esportes-com-raquete/>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

LEMOS, João, et. al. A importância da Psicologia do Esporte nos E-sports. **XVI Simpósio Paulista de Educação física**, Rio Claro, 2017. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/revistas/ciefmh/trabalhos/TRABALHO\\_EV083\\_MD4\\_SA6\\_ID207\\_EXT\\_10042017094022.pdf](https://www.editorarealize.com.br/revistas/ciefmh/trabalhos/TRABALHO_EV083_MD4_SA6_ID207_EXT_10042017094022.pdf)>. Acesso em: 5 jun. 2019.

LOURENÇO, Carla P; SILVA, André L. Controle postural e sistema vestibulo-oculomotor em atletas de tiro esportivo da modalidade pistola. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, São Paulo, v. 19, n. 5, outubro 2013.

MAIA, Maikon M. Dimensões sociais do esporte: perspectivas trabalhadas nas escolas da cidade de pau dos ferros. **EFDeportes**, Buenos Aires, n. 144, maio 2010. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd144/dimensoes-sociais-do-esporte-nas-escolas.htm>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

MARCHI JR., Wanderley. O esporte em "cena": Perspectiva histórica e interpretações conceituais para a construção de um modelo analítico. **The Journal of the Latin American Socio-cultural Studies of Sport**, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 46-67, 2015. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/43890/28770>>. Acesso em: 6 jun. 2018.

NETO, Silvestre C. A evolução das regras visando o espetáculo no voleibol. **EFDeportes**, Buenos Aires, n. 76, setembro 2004. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd76/volei.htm>>. Acesso em: 5 fev. 2019.

OZANIAN, Mike; SETTIMI, Christina; PEREZ, Matt. 12 empresas de eSport mais valiosas do mundo. **Forbes**. 2018. Disponível em: <<https://forbes.uol.com.br/listas/2018/10/12-empresas-de-esport-mais-valiosas-do-mundo/>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

PARISER, Eli. **O filtro invisível**: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

PRATA, Dori. Empresas se unem para combater o comportamento tóxico nos games. **Meio Bit**. 2018. Disponível em: <https://meiobit.com/382084/empresas-se-unem-para-combater-o-comportamento-toxico-nos-games/>>. Acessado em: 15/06/2019.

REBUSTINI, Flávio. Preparo físico para atletas de E-Sports: técnica e psicologia esportiva. **Portal da Educação física**. 2018. Disponível em: <<https://www.educacaofisica.com.br/blogs/blog-variedades-ef/atletas-de-e-sports-tecnica-e-psicologia-esportiva/>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

REUTERS. Presidente do COI: Não haverá esportes nas Olimpíadas até que a "violência" seja removida. **ESPN**. 2018. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/4729644/presidente-do-coi-nao-havera-esports-nas-olimpiadas-ate-que-a-violencia-seja-removida](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4729644/presidente-do-coi-nao-havera-esports-nas-olimpiadas-ate-que-a-violencia-seja-removida)>. Acesso em: 5 nov. 2018.

RIBEIRO, Brasil. O MET: o equivalente metabólico. **Revista Desportiva**. Vila Nova Gaia, 2018. Disponível em: <[http://www.revdesportiva.pt/files/PDFs\\_site\\_2018/1.jan\\_018/MET.pdf](http://www.revdesportiva.pt/files/PDFs_site_2018/1.jan_018/MET.pdf)>. Acesso em: 14 dez. 2018.

RIGON, Daniela. Afinal, o esporte eletrônico precisa de federações? **ESPN**. 2018. Disponível em: <[https://www.espn.com.br/esports/artigo/\\_/id/4929410/afinal-o-esporte-eletronico-precisa-de-federacoes](https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4929410/afinal-o-esporte-eletronico-precisa-de-federacoes)>. Acessado em: 15/06/2019

ROCHA, Roberto. Projeto de Lei do Senado n° 383, de 2017. **Senado Federal**. Brasília, 2017. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>>. Acesso em: 5 abr. 2019.

RUBIO, Kátia. Jogos Olímpicos da Era Moderna: uma proposta de periodização. **Revista brasileira educação física e Esporte**, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 55-68, março 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v24n1/v24n1a06.pdf>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

SEDENTARY BEHAVIOUR RESEARCH NETWORK. *Standardized use of the terms "sedentary" and "sedentary behaviours"*. **Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism**, v. 37, n. 3, p. 540-542, 2012.

SHEPHARD, Roy j; BALADY, Gary J. *Exercise as cardiovascular therapy*. **Circulation**. v. 99, p. 963-972, 23 fevereiro 99. Disponível em: <<https://www.ahajournals.org/doi/full/10.1161/01.CIR.99.7.963>>. Acesso em: 23 jan. 2019.

SILVA, Diego A et al. Nível de atividade física e comportamento sedentário em escolares. **Revista Brasileira de Cineantropometria e desempenho humano**, v. 11, p. 299-306, julho 2009. Disponível em: <[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/EDUCACAO\\_FISICA/artigos/Nivel\\_at\\_fisica\\_comportamento\\_sedentario.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/artigos/Nivel_at_fisica_comportamento_sedentario.pdf)>. Acesso em: 19 dez. 2018.

SILVA, Liege M; PORPINO, Karenine O. O sentido da beleza: Discutindo as aparências do corpo na educação física. **EFDeportes**, Buenos Aires, n. 144, maio 2010. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd144/as-aparencias-do-corpo-na-educacao-fisica.htm>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

STUNKARD, Albert J. et al. *Use of the Danish Adoption Register for the study of obesity and thinness*. **The genetics of neurological and psychiatric disorders**. Nova York, p. 115-120, 1983.

TEIXEIRA, Chandy. Conselheira do Flamengo rotula time de LoL como "nerds autistas", e brTT rebate: "Tem que se tratar". **SporTV**. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/conselheira-do-flamengo-rotula-time-de-lol-como-nerds-autistas-e-brtt-rebate-tem-que-se-tratar.ghtml>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

TUBINO, Manuel J. **Dimensões sociais do esporte**. 3. ed. São Paulo: Cortez, v. 21, 2001.

WAGNER, Michael G. *On the Scientific Relevance of eSports*. **Department for Interactive Media and Educational Technology**. Krems, 2006. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

WEINGARTEN, Gilad. Mental performance during physical exertion: The benefit of being physically fit. **International Journal of Sport Psychology**, v. 4, p.16-26.

## GLOSSÁRIO

Banir	Impossibilitar jogador de acessar o jogo por determinado tempo.
Cartoonizado	Tender a aparência caricata de desenhos animados.
Cyber Atleta	Jogador Profissional de e-sports.
Device	Dispositivo eletrônico.
Elo-boosting	Jogar partidas de nível ranqueado em nome de terceiros.
Exergames	Jogos que virtualizam os movimentos reais dos usuários.
Fair-play	Atitudes que demonstram espírito esportivo.
Fan Fest	Reunião de fãs que se reúnem para acompanhar um evento.
Gaming House	Alojamento de equipes de e-sports.
Lei pelé	Lei destinada a regulamentar contrato de atletas profissionais.
Mods	alteração de jogos feita pelos próprios usuários.
Nerd	definição ampla, para um grupo de indivíduos e seus hábitos.
Ranqueado	Posição de uma hierarquia entre jogadores de uma modalidade.
Tóxico	Jogador com atitude antidesportiva.
Twitch	Plataforma de streaming de vídeos e lives.

## APÊNDICE A — QUESTIONÁRIO GOOGLE FORMULÁRIO

03/06/2019

Esportes eletrônicos como uma forma de esporte tradicional

## Esportes eletrônicos como uma forma de esporte tradicional

Sou acadêmico do curso de Educação física na UTFPR (UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ), estou desenvolvendo uma pesquisa acadêmica de graduação para avaliar a visão do profissional de educação física sobre os e-sports. Neste sentido, solicito sua colaboração, respondendo às questões abaixo, sem a necessidade de se identificar, cujos dados e informações serão utilizados exclusivamente para a finalidade proposta e não serão revelados, mostrados ou comentados de forma individualizada. Desde já sou muito grato.  
Contato: [willian.ricardofs@gmail.com](mailto:willian.ricardofs@gmail.com) / (41) 99957-2548

\*Obrigatório

### 1. Concorda em participar da pesquisa? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim  
 Não

### 2. Idade \*

Marcar apenas uma oval.

- 18 a 25 anos  
 26 a 30 anos  
 31 a 35 anos  
 Acima de 35 anos

### 3. Gênero \*

Marcar apenas uma oval.

- Masculino  
 Feminino  
 Prefiro não dizer

### 4. Atualmente atua em que área da Educação física? \*

Marque todas que se aplicam.

- Academia  
 Spa  
 Clube Social/Esportivo  
 Escola/Colégio  
 Setor Público  
 Recreação

### 5. Sua formação atual é: \*

Marcar apenas uma oval.

- Graduando  
 Graduado  
 Pós-Graduado

03/06/2019

Esportes eletrônicos como uma forma de esporte tradicional

**6. Com que frequência pratica atividade física na semana? \****Marcar apenas uma oval.*

- 0 a 1
- 2 a 3
- 3 a 5
- 6 a 7

**7. Classifique a importância de cada aspecto para o esporte em sua opinião \****Marcar apenas uma oval por linha.*

	Irrelevante	Pouco Relevante	Tem Relevância	Importante	Muito Importante
Ético	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Educacional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Emoção	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Espetáculo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estético	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**8. Quanto tempo você considera passar utilizando a internet? \****Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	5	
Bem pouco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito

**9. Quais destas plataformas você utiliza com maior frequência? \****Marque todas que se aplicam.*

- Instagram
- Facebook
- Youtube
- Sites de notícia
- Plataformas de Stream
- Outro: \_\_\_\_\_

**10. Com que frequência tem contato com jogos eletrônicos para videogames, computadores e celulares? \****Marcar apenas uma oval.*

	1	2	3	4	5	
Nunca	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sempre

**11. Conhece o termo E-sports (Esportes eletrônicos)? \****Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Não

03/06/2019

Esportes eletrônicos como uma forma de esporte tradicional

**12. Considera o Esportes Eletrônicos uma modalidade esportiva? \****Marcar apenas uma oval.*

- Sim  
 Não

**13. Você acredita que o Esportes Eletrônicos tem condições para ser tão relevante quanto os esportes tradicionais? \****Marcar apenas uma oval.*

- Sim  
 Não

**14. Você acredita que o Brasil irá reconhecer como profissão os jogadores e técnicos de Esportes Eletrônicos? \****Marcar apenas uma oval.*

- Sim  
 Não

**15. Quais destas modalidades você já ouviu falar? \****Marque todas que se aplicam.*

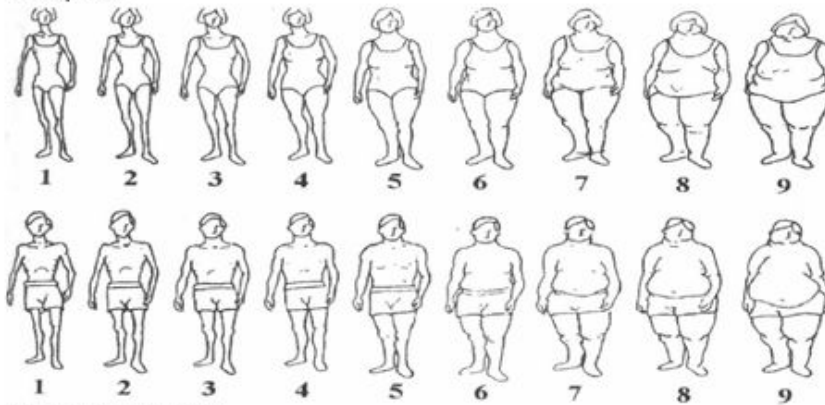
- MOBA (League of Legends, Dota, Smite)  
 FPS (Counter Strike, Crossfire, OverWatch, Rainbow 6, APEX Legends)  
 RTS (Starcraft, Warcraft)  
 Fighting Games (Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken)  
 Sport Games (FIFA, NBA 2K, Madden, UFC )  
 TCG (Magic, Yu gi oh, Pokémon TCG, Battle Scene e Hearthstone)  
 Outros ( World of tanks, PUB G, ClashRoyale, Free Fire)  
 Todas as alternativas anteriores  
 Nenhuma



03/06/2019

Esportes eletrônicos como uma forma de esporte tradicional

16. Em sua opinião, qual imagem melhor representa o Biotipo de um Jogador(a) profissional de E-Sports \*



Marcar apenas uma oval.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Powered by  
 Google Forms