

O processo de esportivização dos e-sports e a importância do profissional de educação física no condicionamento físico de cyber atletas

A indústria dos jogos eletrônicos começou um processo de esportivização, dando início ao chamado esporte eletrônico, ou e-sport. E-Sports estão expostos a estresse e tensões fisiológicas durante as competições, por isso pesquisas estão sendo feitas com o intuito de promover uma melhor visão do esporte e assim apresentar participação do profissional de educação física no preparo do condicionamento físico desses atletas. Este artigo busca refletir sobre a importância do profissional de Educação Física no acompanhamento do atleta de jogos online para atuar nessa emergente realidade, bem como suas possibilidades de atuação.

Palavras-chave: E-sport; Condicionamento físico; Jogos online.

The sportivization process of e-sports and the importance of the physical education professional in the physical conditioning of cyber athletes

The electronic games industry began a process of sportivization, giving rise to the so-called electronic sport, or e-sport. E-Sports are exposed to stress and physiological tensions during competitions, so research is being done in order to promote a better view of the sport and thus present the participation of the physical education professional in the preparation of the physical conditioning of these athletes. This article seeks to reflect on the importance of the Physical Education professional in monitoring the athlete of online games to act in this emerging reality, as well as their possibilities of action.

Keywords: E-sport; Fitness; Online games.

Topic: **Práticas Esportivas e de Lazer**

Received: **10/04/2022**

Approved: **23/09/2022**

Reviewed anonymously in the process of blind peer.

Murilo Cavalcante Morello 
Faculdade de Tecnologia São Francisco, Brasil
<http://lattes.cnpq.br/9170549073510432>
<https://orcid.org/0000-0003-0098-089X>
muriloc.morello@outlook.com

Marcelo Morello 
Faculdade Vale do Cricaré, Brasil
<http://lattes.cnpq.br/4216554849714354>
<https://orcid.org/0000-0002-7957-0019>
m.marcelomorello@gmail.com

Mikael Mansur Martinelli 
Instituto Federal do Rio de Janeiro, Brasil
<http://lattes.cnpq.br/0605249527890186>
<https://orcid.org/0000-0003-3342-0039>
mansurmartinelli.m@gmail.com



DOI: 10.6008/CBPC2674-6654.2022.001.0002

Referencing this:

MORELLO, M. C.; MORELLO, M.; MARTINELLI, M. M.. O processo de esportivização dos e-sports e a importância do profissional de educação física no condicionamento físico de cyber atletas. *Humanum Sciences*, v.4, n.1, p.9-15, 2022. DOI: <http://doi.org/10.6008/CBPC2674-6654.2022.001.0002>

INTRODUÇÃO

Na busca por novos mercados e uma forma diferenciada de motivar receitas, a indústria dos jogos eletrônicos começou um processo de esportivização deste meio, dando início ao chamado esporte eletrônico, ou e-sport, este processo de esportivização foi impulsionado por diversos jogos, dentre eles o League of Legends, mais conhecido pela sigla LOL. Assim, o e-sport se caracteriza como torneios disputados em jogos de vídeo game em que os gamers atuam como atletas profissionais e são acompanhados por telespectadores do mundo todo, seja on-line ou plateia, contudo os jogadores de E-Sports estão expostos a estresse e tensões fisiológicas durante as competições, por isso pesquisas estão sendo feitas com o intuito de promover uma melhor visão do esporte e assim apresentar participação do profissional de educação física no preparo do condicionamento físico desses atletas.

A problemática desta pesquisa se guia a partir da recém-popularidade que os jogos eletrônicos vêm tendo nos últimos anos, sua visibilidade e o processo de esportivização do mesmo. Refletir sobre a importância do profissional de Educação Física no acompanhamento do atleta de jogos online para atuar nessa emergente realidade, bem como suas possibilidades de atuação. Para os específicos são: apresentar conceitos de e-sports e condicionamento físico, realizar uma revisão de literatura sobre a importância preparo físico de jogadores online, produzir resultados e apresentar discussões acerca do tema.

Para referencial teórico optou-se pela pesquisa bibliográfica com levantamentos de informações por meio de artigos publicados na internet, e revistas da área de Educação Física e informática. A pesquisa se torna importante pois, com o surgimento de federações, campeonatos, equipes, atletas, treinamento e por consequência uma transmissão dos jogos online, gerando o esporte moderno, as pessoas se interessam mais por ele, surgindo questionamentos que devem ser apresentados por meios de estudos das diversas áreas.

Esportes eletrônicos ou E-Sports trazem uma nova perspectiva da expressão esportiva. Hamari et al. (2017) definem como “uma forma de esportes em que os principais aspectos do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipes, bem como a saída do sistema E-Sports são mediadas por interfaces homem-computador”.

Nessa perspectiva a pesquisa se torna importante, pois segundo Newzoo¹ os jogos eletrônicos na atualidade têm movimento cerca de 100 bilhões de dólares anualmente, trazendo holofotes para a sua prática, por isso a tendência de esportivização deste esporte, fazendo com que a área da Educação Física também se preocupe e esteja atrelada.

A pesquisa se torna importante pois, com o surgimento de federações, campeonatos, equipes, atletas, treinamento e por consequência uma transmissão dos jogos online, gerando o esporte moderno, as pessoas se interessam mais por ele, surgindo questionamentos que devem ser apresentados por meios de estudos das diversas áreas.

¹ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2017-light>

METODOLOGIA

Para referencial teórico optou-se pela pesquisa bibliográfica com levantamentos de informações por meio de artigos publicados na internet, e revistas da área de Educação Física e informática. “Para que um conhecimento possa ser considerado científico, torna-se necessário identificar as operações mentais e técnicas que possibilitam a sua verificação” (GIL, 1999), nesse sentido pretende chegar aos resultados por meio da análise documentais e citações de jogadores online, onde a observação onde o relato deste se torna imprescindível para o entendimento de todo o processo em volta do tema do estudo, assim a pesquisa quantitativa se faz necessária na elaboração dos resultados.

REVISÃO TEÓRICA

Definição de esporte

Para Barbanti (2006) o esporte é definido em há três condições para se desenvolver uma definição de esporte, onde a primeira é a especificação da atividade desenvolvida, depois se analisa as condições sob as quais as atividades acontecem e terceiro e último se relaciona a orientação subjetiva dos participantes envolvidos nas atividades. Assim os exemplos das três são condições são: (1) corrida no atletismo que envolve habilidades motoras complexas; (2) atividade que obrigatoriamente desenvolvida sob forma de competição ou condições organizadas por uma federação; (3) prática da atividade em que se tem a cobrança de uma performance por um treinador frente aos adversários, ou seja, o fator extrínseco é predominantemente contra o fator intrínseco (prática por lazer).

Matos et al. (2005) informam que o esporte é um desporto advindos de atividades corporais conscientes, que envolvem principalmente um confronto com algum adversário humano ou com o próprio indivíduo, tendo suas regras estabelecidas e reguladas por federações a nível mundial e comuns a todos os países.

E-Sports, jogos eletrônicos e jogo moderno

Wagner (2006) informa que o e-sport tem suas primeiras visões no começo do século XXI na Coreia do Sul com a criação da Korea sport Association (KeSPA) e a International esports Fededation (IeSF) ambas as federações tendo como meta a promoção dos esportes eletrônicos como um verdadeiro esporte.

A KeSPA foi fundada nos anos 2000 tendo como primado o suporte aos jogadores e equipes amadoras e profissionais, promovendo torneios e regulamentando os esportes ao qual controla dando visão aos esportes que controla.

Assim o e-sport é “uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (WAGNER, 2006). O e-sports é uma sigla que caractere as competições de videogames, tornando-os uma prática competitiva, sendo confirmada essas mudanças por Huizinga (2000) no qual faz uma leitura do jogo ao esporte, quando o jogo perde o aspecto recreativo, não deixa de ser jogo, contudo ganha um aspecto mais esportivo, ou seja, os e-

sports são jogos eletrônicos competitivos, considerados um desporto.

Segundo Griffiths (2017) o jogo eletrônico competitivo profissional inclui jogadores que competem regularmente em torneios organizados, mu denominados de cyberatletas. Devido à popularidade dos jogos eletrônicos Whalen (2013), informa que lançamentos como jogos multiplayer de diferentes gêneros tais como First-person shooter (FPS), real time strategy (RTS) e multiplayer online battle arena (MOBA) tem se tornado febre, uma vez que o jogador pode interagir com outros jogadores humanos no ciberespaço. Nesse contexto Griffiths (2017) apresenta um novo conceito, a desterritorialização, onde, os jogadores não necessitam estar presente no espaço fisicamente como em uma quadra de voleibol para jogarem juntos.

Nessa perspectiva Lévy (1999) traz em seus estudos, ainda na década de 90 quando o computador apenas tinha surgido e era um “bebê”, que com o surgimento de uma cibercultura, o meio virtual estaria intimamente ligado ao real. Por isso Wagner (2006) apontou que a partir da globalização e da mecanização de grandes indústrias a maneira de se comunicar, trabalhar, ter relações sociais, viver, estaria em processo de mudança com relação a década anterior, trazendo para a vertente presente uma tecnologia cada vez mais acessíveis para as pessoas, não deixando de lado os jogos eletrônicos, que de qualquer forma estão ligados ao meio digital.

Assim, a frente o crescimento da cibercultura os esportes eletrônicos na atualidade vêm ganhando espaço e adeptos. De acordo com o mercado dos esportes eletrônicos “o mercado global contava com 161 milhões de entusiastas do esporte eletrônico e 162 milhões de visualizadores ocasionais, tendo uma tendência de atingir no ano de 2020 a marca de 303 milhões de entusiastas do esporte eletrônico e 286 milhões de visualizadores ocasionais, sendo a sua maior parte de consumidores midiáticos (aproximadamente 50% do total) formadas por jovens de 21-35 anos, e a outra grande parcela (aproximadamente 20% do total) de jovens entre 10-20 anos. Este fenômeno pode ser explicado pelo fato desta faixa etária da população ser de nativos da internet e ao meio digital.

Destaca-se nesse sentido que os cyberatletas possuem diferenças para com os jogadores casuais. De acordo com Ma et al. (2013) o jogador de jogo eletrônico é um profissional que joga pela competição, tendo o jogo eletrônico como seu trabalho, já jogadores casuais tem a diversão como principal anseio e busca pelos jogos eletrônicos.

Ainda nessa linha de raciocínio Strigger (2005) traz consideração acerca da modernidade dos jogos, onde os jogos eletrônicos têm passado por um processo de esportivização pelos quais outros jogos como voleibol, atletismo, boxe, judô entre outros passaram em momentos históricos anteriores.

Para Stigger (2005) o esporte moderno é uma identificação do esporte moderno através do entendimento do que não é moderno nos esportes de épocas anteriores, onde o autor sustenta-se em sete características por ele estabelecidas, pelas quais compara os esportes praticados em diferentes contextos históricos (esporte primitivo, esporte grego, esporte romano, esporte medieval).

Pro-players incorporam atividades físicas na rotina dos jogadores online

League of Legends (LOL) é classificado como um jogo eletrônico do gênero multiplayer online battle

arena², desenvolvido e publicado pela Riot Games para Microsoft Windows e Mac OS X. É um jogo gratuito para jogar e inspirado no modo Defense of the Ancients de Warcraft III: The Frozen Throne.

Assim, jogadores profissionais de LOL tecnicamente não correm, não pulam, não chutam ou nem mesmo se movimentam durante as partidas no mundo virtual, ou seja, o esforço jogadores online é principalmente mental, contudo, atualmente a literatura principalmente estrangeira aponta a preparação física como de grande valor para esses atletas, onde o entendimento de jogadores de videogames não se preocupa com a saúde mental e física (GRIFFITHS, 2017).

Segundo Medeiros (2018) no cenário brasileiro, a importância dos exercícios físicos que incluam atividades esportivas no dia a dia dos jogadores tem sido relativamente estudada e apontada como promissora para os desenvolvimentos de cyberatletas. No CNB e-Sports Club, a prática de exercícios é obrigatória, fazendo parte da rotina de preparação, que conta ainda com atividades de ativação mental, discussões táticas e treinamentos contra outras equipes.

Medeiros (2018) ainda destaca que a decisão de introduzir os exercícios na rotina do time de LOL, partiu da premissa atividade física tem uma série de benefícios para os cyber-atletas: estimula a criação de neurônios no cérebro, principalmente no hipocampo, região responsável por transformar memórias novas em memórias de longo prazo, o que influencia no aprendizado e no tempo de reação do pensamento; produz um "estresse positivo" no corpo, deixando-o mais saudável e pronto para novos estímulos; libera endorfina, o hormônio do "prazer", que ajuda a regular tensões negativas; e evita problemas provocados pela repetição excessiva de movimentos. Tudo para melhorar as performances.

Griffiths (2017) salienta que as atividade aeróbicas mais indicadas para os jogadores online devido a redução do risco de doenças cardíacas, bem como problemas emocionais como a depressão e ansiedade, ao passo que por passarem algumas horas na frente do computador ou de telas a socialização com meio fica prejudicada desencadeando doenças relacionadas ao mental, pois ao praticar atividades principalmente aeróbicas a mente esvazia deixando o estresse do jogo e da vida pessoal para o lado e apenas relaxando.

Medeiros (2018) acredita que corpo e mente devem estar 100% para rendimentos positivos ao máximo nas partidas de jogos eletrônicos, ao passo que a motivação é pensar em estar mais preparado do que o adversário para ser campeão, tanto mentalmente quanto fisicamente.

Importância do preparo físico para atletas de e-sports

Griffiths (2017) informa que ainda existem órgãos esportivos que não reconhecem de forma integral os e-Sports, porém é notório a tendência a ampliação como forte motivação do mercado, fazendo com que canais como ESPN, SPORTV, BANDSPORT e FOX criem programas que dediquem aos e-Sports, bem como promover a transmissão de competições e premiações ao vivo, gerando mídia para o esporte.

Contudo Witkowski (2012) destaca que os e-atletas estão fisicamente envolvidos de maneiras

² Traduzido ao pé da letra como "arena de batalha multijogador online", que de acordo com Griffiths (2017) é um gênero de jogos eletrônicos onde o jogador controla um personagem em uma batalha entre dois times cujo objetivo é derrotar a base principal inimiga.

diferentes na prática do esporte do que para ganhar mídia. Por exemplo, um cybeathleta tem um ídolo de futebol e por isso joga os jogos online utilizando o avatar do seu ídolo, porém, a pessoa física não imita os movimentos de seu avatar, tendo uma atuação sem desenvoltura frente ao teclado e mouse. Diante desse exemplo que se torna fundamental compreender que há complexas relações de habilidade motoras finas requeridas na prática dos e-Sports.

Mesmo que ocorram diferenças nos movimentos eletrônicos dos reais, o objetivo do e-sports é desenvolver habilidade complexas e coordenadas, além de capacidade de “deslocar” o corpo e/ou ferramenta que é utilizada para deslocar ou objeto (HILVOORDE, 2016).

Além disso, Griffiths (2017) informa que é necessário um bom nível de tomada de decisão devido as dinâmicas impostas pelo jogo eletrônico. Nos jogos que exigem uma formação em equipe as habilidades psicossociais são diversas e não diferem dos esportes tradicionais, tais como: comunicação, liderança, coesão, foco e concentração, tomada de decisão em equipe, velocidade de raciocínio, velocidade de reação, coordenação motora finas e complexas.

Por isso Rudolf et al. (2016) são extremamente expostos a estresse e tensões fisiológicas durante as competições, por isso as razões por trás dos níveis de exercícios físicos relativamente altos de e-atletas de elite não são tanto em seu desejo de melhorar o desempenho competitivo, mas sim em sua maior conscientização sobre os benefícios de estilos de vida saudáveis

Cabe ao momento, refletir sobre o tipo de campo profissional que o profissional do esporte deve atuar, bem como suas possibilidades de atuação, atrelando a participação do profissional de Educação Física como integrador das práticas de atividade física mais orientadas, em razão dos efeitos da preparação física e psicológica sobre a concentração, foco, resistência ao estresse, qualidade da recuperação física, entre outros (MEDEIROS, 2018).

De forma sintetizada, o professor de Educação Física e demais profissionais que atuam com os E-Sports devem além da buscar aprofundar os conhecimentos sobre a área esportiva, necessitam compreender como as tecnologias afetam os atletas e praticantes de e-Sports, para dessa forma, promover efetivamente um treinamento que seja comparado a um preparo físico de atleta de futebol (RUDOLF et al., 2016).

REFERÊNCIAS

BARBANTI, V. J.. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**. v.2, p.54-58, 2006.

GRIFFITHS, M. D.. The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming and eSports. **Casino & Gaming International**, v.28, p.59-63, 2017.

HUIZINGA, J.. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LÉVY, P.. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

MA, H.; WU, Y.; WU, X.. Research on essential difference of e-sport and online game. In: DU, W.. **Informatics and management science V**. London: Springer, 2013.

MATOS, D. C.; SILVA, J. E.; LOPES, C. S.. **Dicionário de**

educação física, desporto e saúde. Rio de Janeiro: Rubio, 2005.

MEDEIROS, J. P. A.. **Esportivização dos jogos eletrônicos: os e-sports são esportes?** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

STIGGER, M. P.. **Educação física, esporte e diversidade**. Campinas: Autores Associados, 2005.

WAGNER, M. G.. On the scientific relevance of eSports. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING. **Anais**. Las Vegas, 2006.

WHALEN, S. J.. **Cyberathletes' lived experience of vídeo**

game tournaments. Tese (Doutorado em Filosofia) - University of Tennessee, Knoxville, 2013.

Sport” With Networked Computer Games. **SAGE Journals**, v.7, n.5, 2012.

WITKOWSKI, E.. On the Digital Playing Field: How We “Do

Os autores detêm os direitos autorais de sua obra publicada. A CBPC – Companhia Brasileira de Produção Científica (CNPJ: 11.221.422/0001-03) detêm os direitos materiais dos trabalhos publicados (obras, artigos etc.). Os direitos referem-se à publicação do trabalho em qualquer parte do mundo, incluindo os direitos às renovações, expansões e disseminações da contribuição, bem como outros direitos subsidiários. Todos os trabalhos publicados eletronicamente poderão posteriormente ser publicados em coletâneas impressas ou digitais sob coordenação da Companhia Brasileira de Produção Científica e seus parceiros autorizados. Os (as) autores (as) preservam os direitos autorais, mas não têm permissão para a publicação da contribuição em outro meio, impresso ou digital, em português ou em tradução.

Todas as obras (artigos) publicadas serão tokenizadas, ou seja, terão um NFT equivalente armazenado e comercializado livremente na rede OpenSea (https://opensea.io/HUB_CBPC), onde a CBPC irá operacionalizar a transferência dos direitos materiais das publicações para os próprios autores ou quaisquer interessados em adquiri-los e fazer o uso que lhe for de interesse.



Os direitos comerciais deste artigo podem ser adquiridos pelos autores ou quaisquer interessados através da aquisição, para posterior comercialização ou guarda, do NFT (Non-Fungible Token) equivalente através do seguinte link na OpenSea (Ethereum).

The commercial rights of this article can be acquired by the authors or any interested parties through the acquisition, for later commercialization or storage, of the equivalent NFT (Non-Fungible Token) through the following link on OpenSea (Ethereum).



<https://opensea.io/assets/ethereum/0x495f947276749ce646f68ac8c248420045cb7b5e/44951876800440915849902480545070078646674086961356520679561157728537011027969>