

JOGOS ELETRÔNICOS COMO ESPORTE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Carlos Eduardo Correa Silverio¹; Renato dos Santos Siqueira²; Isabela Cascão³

1. Estudante do Curso de Educação Física; e-mail: Kadu.correasilverio@outlook.com
2. Estudante do Curso de Educação Física; e-mail: renato.siqueira@live.com
3. Professora da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: isabelacascão@umc.br

Área do Conhecimento: **Educação Física**

Palavras-chaves: eSports; Cultura Corporal; Esporte; Cybercultura; Cyber-atletas.

INTRODUÇÃO

O primeiro grande torneio de esportes eletrônicos (eSports) que se tem notícia foi o National Space Invaders Championship realizado pela empresa Atari em 1980, o torneio recebeu 10 mil participantes. Outros torneios mais antigos também são de conhecimento do público, o mais antigo é o Intergalactic Spacewar Olympics, realizado na Universidade de Stanford em 17 de outubro de 1972. Nos anos 2000 foi fundada a World Cyber Games (WCG) que organizou torneios pelo mundo todo até 2014 quando foi anunciado o fim da empresa, a primeira edição da WCG foi realizada em 2000 na Coreia do Sul, com 174 cyber-atletas de 17 países diferentes. Em 2009 a WCG chegou ao seu ápice contando com 600 participantes de 65 países. Foi após o ano de 2010 que os Jogos Eletrônicos (J.E) explodiram de forma extraordinária, graças à popularização das streams, transmissões ao vivo realizadas por sites como YouTube, Azubu, Twitch.tv, entre outras, com isto ficou mais fácil para os espectadores assistirem aos campeonatos e também aos seus ídolos. A Game XP 2019, no Rio de Janeiro, recebeu 95 mil visitantes ao longo de quatro dias. Com várias atrações disponíveis, o ponto alto do evento ficou mesmo com os campeonatos de Counter-Strike, Global Offensive, Rainbow Six Siege e showmatches de League of Legends. As disputas, que contaram com a presença dos melhores times do país, encheram as arenas e confirmaram que os J.E competitivos estão cada vez mais atraindo públicos de diversas idades e de localidades diferentes. O mercado global de eSports vai alcançar, pela primeira vez, a marca de 1 bilhão de dólares em 2019. A afirmação é da Newzoo, empresa especializada em análise de games e eSports. Desse total, em torno de 82% (\$897.2 milhões) pertence a investimentos em direitos de mídia, publicidade e patrocínios, segundo o relatório da Vivi Werneck da empresa Newzoo. Segundo Barbante (2006) o esporte refere-se a tipos específicos de atividades, que depende das condições sob as quais acontecem e das orientações subjetivas dos participantes envolvidos, ou seja, para ser esporte, a atividade precisa estar sendo praticada obedecendo a um conjunto de regras determinadas por um órgão fixo, como por exemplo, a FIFA. Além disso, é necessário estar sendo praticado com intuito competitivo entre os participantes em geral, o futebol quando praticado por garotos na quadra de um bairro e o futebol praticado entre duas equipes profissionais no Morumbi, são totalmente diferentes devido as orientações subjetivas, pois no primeiro contexto o que os garotos estão praticando é uma atividade física, todavia os jogadores do segundo contexto estão praticando um esporte. Vale ressaltar que se tratando de cultura corporal Daolio (1995) afirma que o homem, por meio do seu corpo, pode assimilar e se apropriar de certos valores, normas e costumes sociais, num processo de identificação. Essa vivência nada mais é do que o processo pelo qual os seres humanos passam a aderir em seus corpos os valores sociais que estão contidos na sociedade. O corpo passa a ser compreendido como uma evolução pessoal, a partir de suas experiências e suas vivências.

OBJETIVOS

Promover a reflexão por acadêmicos da Educação Física e esporte nacional, sobre a cultura corporal do esporte incluindo os J.E como parte integrante da mesma. Entrevistar os responsáveis pela organização dos principais torneios de JE no Brasil. Correlacionar as opiniões dos entrevistados sobre este tema.

METODOLOGIA

Para realização da pesquisa foram contatados trinta acadêmicos entre mestres e doutores atuantes na área de Educação Física. Dentre eles sete se disponibilizaram em participar da pesquisa, os demais por motivos e interesses profissionais negaram sua participação no estudo. Na área de eSports foram enviadas mensagens para vinte e nove pessoas dentre eles atletas e jornalistas, entretanto não obtivemos retorno da maioria dos contatados, três casos disseram que nos concederiam entrevista, porém até junho de 2019 não foi possível a realização das mesmas. Foram contatados seis diretores de eSports no Brasil dentre esses nenhum demonstrou interesse em colaborar com nosso estudo. Para a realização das entrevistas foi utilizado um questionário formulado pelos pesquisadores deste estudo, composto por 13 perguntas abertas. Foi usado um gravador digital para gravação das entrevistas. Todos os participantes assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido, as entrevistas foram realizadas por meios digitais, como Skype, Team Speak e pessoalmente. Todas as entrevistas realizadas foram gravadas e posteriormente transcritas para que pudessem ser realizadas as análises.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados aqui divulgados são as respostas dos 7 acadêmicos que nos cederam entrevistas. As repetidas leituras do material transcrito permitiram-nos aproximar as respostas comuns, gerando assim algumas categorias de análise. Na Tabela 1 demonstramos o que nossos entrevistados pensavam sobre os torneios de J.E, se eles deveriam ser ou não considerados esportes.

Tabela 1 – Torneios J.E e a esportivização

Justificativas	N	%
Não aceitação e preconceito	6	37,50
Regulamentação	4	25,00
Profissionalização	5	31,25
Falta de demanda motora	1	6,25
TOTAL	16	100

Na Tabela 1 pudemos apurar que dentre os sete entrevistados, seis pensam que os J.E não são considerados esporte pela população em geral pela falta de aceitação e pelo preconceito quanto à modalidade, totalizando 37,50%. Embora tenham relatado isso, os mesmos acreditam que os J.E são esporte, inclusive os participantes relatam em 31,25% das respostas que alguns jogos já estão profissionalizados e em 25,00% das repostas reforçam o fato dos jogos já terem suas federações. O que nos despertou curiosidade, foi o baixo índice de respostas sobre a falta de demanda motora, que ficou com 6,25%, sendo citado apenas por um participante. Nesse sentido as respostas obtidas vão de encontro com Barbante (2006) quando defende que o fenômeno esporte engloba uma atividade física competitiva que é institucionalizada.

Na Tabela 2 exibimos o que nossos entrevistados manifestaram quando questionados sobre a inserção dos J.E no currículo da educação física escolar.

Tabela 2 – J.E nas aulas de educação física escolar

Respostas	N	%
Mesmo grau de importância que outras disciplinas	6	75,00
Valores do esporte	1	12,50
Tira a identidade da educação física	1	12,50
TOTAL	8	100

Na Tabela 2 observamos que a maior incidência de apontamentos é ligada à *Mesmo grau de importância que outras disciplinas* 75,00%, significando que sim, os J.E poderiam ser inseridos nas aulas de educação física escolar desde que a eles fossem atribuídos o mesmo valor que outras modalidades como futebol, vôlei, dança, luta entre outros. Como aponta um dos entrevistados, quando afirma que os professores têm que trabalhar os J.E como um tema de suas aulas, ou seja, com quantidade de aulas a serem aplicadas organizadas no planejamento curricular. Observamos que quando questionados a respeito dos valores do esporte e a respeito de tirar a identidade da educação física as respostas foram indicadas com mesma frequência, representadas por 12,50%, os entrevistados apontam que é para aplicarmos esta prática de forma objetiva e com o cuidado de que esta não influencie na ausência do movimentar-se humano dentro das aulas.

CONCLUSÃO

Se tratando dos J.E a maioria dos entrevistados consideram-nos como esporte, por já possuírem uma federação gerando profissionalização. Apenas um dos pesquisados não o considera da mesma forma, alegando falta de demanda motora em sua prática. Muitos voluntários também acham que os cyber-atletas deveriam ser incorporados a nossa cultura corporal como atletas legítimos. Foi grande a manifestação de que os J.E poderiam ser incorporados ao currículo escolar como ferramenta de ensino na educação física desde que se preservasse a movimentação corporal dos alunos envolvidos.

REFERÊNCIAS

- ALCANTARA, Lucas, **MyCNB**: Final do CBLol 2016 teve mais audiência na TV do que em Streams Ago 2016. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/4475-final-do-cblol-2016-teve-mais-audiencia-na-tv-do-que-em-streams>. Acesso em: 22 mai. 2017 11:52:00
- CIFALDI, Frank, **IGN**: The story of the first Nintendo World Championships Maio 2015. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2015/05/13/the-story-of-the-first-nintendo-world-championships>. Acesso em: 03 mai. 2017 20:01:00
- DAOLIO, Jocimar: **Movimento**: Os significados do corpo na cultura e as implicações para a Educação Física. Ano 2 – N.2. 1995
- Equipe Hawkon, **Academia Hawkon**: A história do e-Sports Mundial Out 2015. Disponível em: <http://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 03 mai. 2017 20:40:00
- VALDIR, Barbanti, **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**: O que é esporte. p. 54 –58. Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/RBAFS/article/view/833/840>. Acesso em: 23 mai. 2017 23:51:00

SMITH, Keith, **The Golden Age Arcade Historian**: Early Video Game Tournaments And Players Abril 2013. Disponível em:
<http://allincolorforaquarter.blogspot.com.br/2013/04/early-video-game-tournaments-and-players.html> . Acesso em: 03 mai. 2017 19:37:00

SUMARES, Gustavo, **Olhar Digital**: Final de League of Legends teve mais audiência que final da NBA Jun 2016. Disponível em: <https://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/noticia/final-de-league-of-legends-teve-mais-audiencia-que-final-da-nba/59614>. Acesso em: 07 mai. 2017 9:18:00

TUNHOLI, Murilo, **Tech Tudo**: Mundial de Lol 2018 bate recorde de audiência em final do campeonato. Dez 2018. Disponível em:
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/mundial-de-lol-2018-bate-recorde-de-audiencia-em-final-do-campeonato-esports.ghtml>. Acesso em 03 ago. 2019 19:20

WERNECK, Vivi, **Tecnoblog**: Game XP 2019 confirma sucesso dos eSports no Brasil. Set 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/300445/game-xp-2019-confirma-sucesso-dos-esports-no-brasil/>. Acesso em 03 ago. 2019 20:20