



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E
TECNOLOGIAS**

**ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIRTUALIZAÇÃO DO
ESPORTE: MÍDIA, NOVAS TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO FÍSICA**

RÔMULO DANTAS ALVES

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E
TECNOLOGIAS**

**ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIRTUALIZAÇÃO DO
ESPORTE: MÍDIA, NOVAS TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO FÍSICA**

RÔMULO DANTAS ALVES

Orientador: Prof. Dr. Rubens Venditti Júnior

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências do campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias

A474e Alves, Rômulo Dantas
Esportivização dos jogos eletrônicos e a virtualização do esporte: Mídia, Novas Tecnologias e Educação Física / Rômulo Dantas Alves. -- Rio Claro, 2022
166 p. : il., tabs.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientador: Rubens Venditti Júnior

1. Esporte. 2. Esportes Eletrônicos. 3. Esportivização e Virtualização. 4. Educação Física. 5. Desenvolvimento Humano e Tecnologias. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: **ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIRTUALIZAÇÃO DO ESPORTE: MÍDIA, NOVAS TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO FÍSICA**

AUTOR: ROMULO DANTAS ALVES

ORIENTADOR: RUBENS VENDITTI JUNIOR

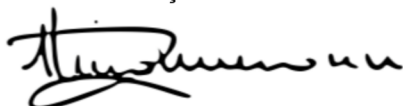
Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, área: Tecnologias nas Dinâmicas Corporais pela Comissão Examinadora:



Prof. Dr. RUBENS VENDITTI JUNIOR (ParticipaçãoVirtual)
Departamento de Educação Física/ UNESP - Faculdade de Ciências de Bauru - SP



Prof. Dr. ALFREDO FERES NETO (ParticipaçãoVirtual)
Faculdade de Educação Física / UNB - Universidade de Brasília - DF



Profa. Dra. ANA CRISTINA ZIMMERMANN (ParticipaçãoVirtual)
Departamento de Pedagogia do Movimento do Corpo Humano/ USP- Escola de Educação Física e Esporte- São Paulo/SP

Rio Claro, 14 de outubro de 2021.

AGRADECIMENTOS

Iniciar os agradecimentos é sempre uma tarefa difícil, é preciso recordar toda uma trajetória, retomar momentos e situações que foram vivenciadas com tantas pessoas, evocar emoções há muito sentidas, é trazer tudo que passou pelo caminho. E olha que esse caminho é longo, se passaram anos desde o início dessa estrada, um percurso que por vezes é confuso, sofrido, intenso, desafiador e entre tantas outras coisas, boas e ruins. Ao chegar perto do fim, fica difícil discernir os sentimentos, entre tantos momentos memorizados. Uma coisa é certa, são todos inesquecíveis, indispensáveis e até inenarráveis.

Deste modo, agradecer se torna uma etapa de reconhecimento, do que se passou, de quem participou, do que se sentiu. Nesse sentido, reconhecer a importância dos meus familiares é essencial, pois são eles que formam a base, que torna essa história possível. Meu pai Luis, minha mãe Nadjla e meu irmão Thales a vocês dedico, o obrigado mais profundo que poderia dar.

Durante a jornada existiram muito encontros, e foi em um desses imprevisíveis encontros que a gente se esbarrou e nunca mais desgrudou. Preciso dizer, que se não fosse você, talvez eu não estivesse aqui. E para além do meu agradecimento, você tem todas as minhas formas de amor, Isabella.

A jornada traz consigo muitas experiências, e é no meio de tantas situações que nos inspiramos, e descobrimos qual trilha perseguir nessa jornada, e com qual propósito. Se não fosse a Atlético Unesp Bauru, talvez nunca me ocorreria executar tal investigação, se não fossem as pessoas envolvidas naquele processo, talvez nunca conhecesse o mundo dos esportes eletrônicos. Além da experiência como atleta, não poderia deixar de citar a experiência como atleta universitário na modalidade esportiva, que sem sombra de dúvidas me proporcionou as mais intensas emoções, o Handebol Unesp Bauru. Ambas têm seus lugares reservados na memória e no coração. Obrigado por tudo.

Aos amigos, escolhi um poema que pode retratar a todos, sem esquecer de ninguém, àqueles que cruzaram por esse percurso, desde a infância até a adolescência, de curso e de república. Repúblicas Santo Líquido, Moleque Solto e Tcheca, foi um enorme prazer dividir os dias com vocês.

“Eu escolho meus amigos não pela pele, ou por outro arquétipo qualquer, mas pela pupila. Têm que ter brilho questionador, e tonalidade inquietante. A mim não interessam os bons de espírito, nem os maus de hábitos. Eu fico com aqueles que fazem de mim louco e santo. Deles eu não quero resposta,

eu quero o meu avesso. Que me tragam dúvidas e angústias, e aguentem o que há de pior em mim. Para isso só sendo louco. Eu quero-os santos, para que não duvidem das diferenças e peçam perdão pelas injustiças. Eu escolho meus amigos pela alma lavada e pela cara exposta. Eu não quero só o ombro e o colo, eu quero também a sua maior alegria. Amigo que não ri junto, não sabe sofrer junto. Meus amigos são todos assim, metade bobeira, metade seriedade. Eu não quero risos previsíveis, nem choros piedosos. Eu quero amigos sérios, daqueles que fazem da realidade sua fonte de aprendizagem, mas lutam para que a fantasia não desapareça. Eu não quero amigos adultos, nem chatos, quero metade infância e a outra metade velhice. Crianças, para que não esqueçam o valor do vento no rosto, e velhos, para que nunca tenham pressa. Eu tenho amigos para saber quem eu sou, pois, ao vê-los loucos e santos, bobos e sérios, crianças e velhos, nunca me esquecerei que a normalidade é uma ilusão imbecil e estéril. " – Oscar Wilde.

Uma hora a jornada chega ao fim, e é preciso lembrar que na etapa final, andei lado a lado com grandes colegas de laboratório e pesquisadores, e que ajudei a construir um laboratório incrível. Obrigado Laboratório de Atividade Motora Adaptada, Psicologia Aplicada e Pedagogia do Esporte (LAMAPPE). Aos colegas de pós-graduação, Débora, Leticia, Rodolfo, Taís e José Vinicius, obrigado por terminarem essa etapa comigo, foi um prazer trilhar esse caminho com vocês. Ao meu orientador Prof. Dr. Rubens Venditti Júnior, obrigado pela confiança, em aceitar um tema incomum, e por acreditar em uma nova ideia e depositar energia e esforço na investigação que lhe propus. Por fim, agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (DHT), ao Instituto de Biociências de Rio Claro (IB/RC) e a Universidade Estadual Paulista (UNESP). O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, no período de março de 2020 até setembro de 2021.

EPÍGRAFE

*“O corpo é o lugar onde o mundo é questionado”
– David Le Breton*

RESUMO

O esporte, as técnicas (saber fazer) e as tecnologias são aspectos que tem transpassado a civilização no decorrer dos séculos, e tem transformado as sociedades e a vida humana. Conforme avançam em funcionalidades e acessibilidade, os dispositivos tecnológicos se enraízam na vida cotidiana das pessoas. Ao longo dos anos, o desenvolvimento de práticas esportivas e as revoluções industriais e tecnológicas pelos quais a civilização passou, transformaram a concepção do esporte, passando de uma prática puramente de rendimento, para torná-lo direito de todos, em dimensões diferentes, o esporte tem aspectos que envolvem, performance, participação e educação. Em paralelo, as técnicas e tecnologias modificaram a vida humana, encurtando distâncias, alterando as formas de comunicação, prolongando a vida e facilitando o cotidiano da humanidade, é neste cenário de transformações constantes que surge a temática do estudo. O esporte eletrônico ou *eSports* emerge em um contexto de ampliação da cibercultura e do ciberespaço na sociedade, onde cada vez mais a espécie humana se encontra em mutação de ambientes, por diversos objetos, entidades, instituições e até mesmo o corpo humano se encontram em processo de virtualização e atualização de suas formas. Desta maneira, o estudo investigou as características deste fenômeno social que agrega tecnologia, mídia, esportivização e virtualização, entrevistando atores sociais que compõem o contexto dos *eSports*, treinadores, jogadores, dirigentes e outros profissionais que se encontram inseridos neste fenômeno. Sendo assim, em meio a esse rol de transformações está o corpo humano e o conceito de esporte. Em síntese, a pesquisa abordou os elementos do conceito de esporte e as características dos *eSports*, por meio das falas dos entrevistados e do diálogo com a literatura existente. Os relatos deixam claro que os *eSports* se apropriaram das características do esporte convencional, e introduziram um novo elemento no conceito de esporte. Este atributo é o virtual, que traz outras possibilidades de existência para os elementos que compõem o conceito de esporte, criam um processo de virtualização e atualização do esporte. Deste modo, identificou-se que conceito de esporte tem se modificado devido ao surgimento e popularização das tecnologias na sociedade. Por fim, a Educação Física sendo área do conhecimento que engloba o esporte, necessita se apropriar deste fenômeno social e cultural, passando a considerá-lo como espaço de manifestação esportiva.

Palavras-Chave: Desenvolvimento Humano e Tecnologias; Esporte; Esporte Eletrônico; Esportivização; Virtualização; Educação Física.

ABSTRACT

Sports, techniques, and technologies are aspects that have passed through civilization over the centuries and have changed societies and human life. As functionality and accessibility advance, technological devices take root in people's daily lives. Over the years, the development of sports practices and the industrial and technological revolutions that civilization has undergone have changed the concept of sports as a simple activity accessible for everyone in different dimensions. Sports have some aspects such as performance, participation, and education. At the same time, techniques and technologies have modified human life, reducing distances, modifying forms of communication, extending life and making easier the daily life of humanity. So, in this scenery of constant changes that our object of study emerges. Electronic sports or *eSports* appear in a context of expansion of cyberculture and cyberspace in society, where the human species is increasingly changing the environment, the various aspects of society and even the human body take part in the process of virtualization and updating of their forms. In this way, the study investigated the characteristics of this social phenomenon that brings together technology, media, sports and virtualization. Our research interviewed social members that made up the context of *eSports*, such as coaches, athletes, managers, and other professionals who take part in this phenomenon. Thus, in the midst of this whole list of transformations is the human body and the concept of sport. In summary, the research covered the elements of the concept of sports and the characteristics of *eSports* according to the opinion of the interviewers and the dialogue with the literature of reference. The reports made it clear that *eSports* appropriated the characteristics of conventional sport and introduced a new element in the concept of sports. This new element is the virtual sport which connects with itself other ideas and conceptions of sports, creating a process of virtualization and modifying the view and idea of sports. Thus, it was identified that the concept of sport has to be modified due to the insertion of new technologies in society. Finally, as Physical Education is an area of knowledge that covers all types of sports it is also necessary that it approaches this social and cultural phenomenon.

Keywords: Human Development and Technologies; Sport; Electronic Sport; Sportsmanship; Virtualization; Physical Education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Tríade relacional entre as três áreas que compõem o estudo	22
Figura 2 Tríade relacional entre brincadeira, jogos e esporte	26
Figura 3 Exemplificação da organização de Suits sobre brincadeiras, jogos e esportes	27
Figura 4 A inter-relação de brincadeira, jogo esporte segundo Meier (1988)	29
Figura 5 Elementos do conceito de esporte.....	33
Figura 6 Processo de virtualização e mutação da identidade.....	39
Figura 7 Estrutura do Ciberespaço.....	42
Figura 8 Interconexões do Ciberespaço.....	43
Figura 9 Intersecção interdisciplinar nos <i>eSports</i>	44
Figura 10 Compreensão e exemplificação dos <i>eSports</i>	50

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Função de cada entrevistado no momento da entrevista.....	53
-----------------	---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CBLOL – Campeonato Brasileiro de *League of Legends*

COA – Comitê Olímpico Asiático

COI – Comitê Olímpico Internacional

CS:GO – Counter-Strike: Global Offensive

DOTA 2 – Defense of the Ancients: Allstars 2

EA Sports – ElectronicArts

EF – Educação Física

eSports – Electronic Sports

FIFA – Football International Federation Association

FPS – First Person Shooter

LEC – Liga Europeia de *League of Legends*

LoL – League of Legends

HOS – Heroes of the Storm

MADDEN – Futebol Americano

MOBA - Multiplayer Online Battle Arena

NBA 2K20 – National Basketball Association 2020

TÊNIS – Tennis World Tour

WoW –World of Warcraft

SUMARIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 O FENÔMENO SOCIAL DO ESPORTE: DO JOGO AO ESPORTE.....	24
3 TECNOLOGIAS E SEUS EFEITOS.....	34
3.1 O que é o quê? Diferenças entre o Virtual e a Virtualização do Real	36
3.2 Cibercultura e Ciberespaço.....	40
4 ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: OS ESPORTES ELETRÔNICOS (<i>eSports</i>).....	45
5 OBJETIVOS.....	51
5.1 Objetivo Geral.....	51
5.2 Objetivo específico.....	51
6 MATERIAIS E MÉTODOS	52
6.1 Tipo de pesquisa	52
6.2 Participantes.....	53
6.3 Instrumentos.....	54
6.4 Procedimentos	55
6.5 Análise de Dados.....	57
7 RESULTADOS E DISCUSSÃO	58
7.1 Atividade Humana	58
7.2 Regras	62
7.3 Atividade Física, Fisicalidade e Habilidade.....	66
7.4 Competição.....	72
7.5 Aceitação Pública.....	76
7.6 Institucionalização e Estabilidade	79
7.7 Virtual	84
8 SE O VIRTUAL ESTÁ NO ESPORTE, O <i>eSPORT</i> O QUE É?	88
8.1 Afinal, para onde podemos prosseguir?	93
8.2 Limitações e Situações da Pesquisa com relação ao momento pandêmico	94
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
REFERÊNCIAS.....	98
APENDICE A	106
APENDICE B	108

ANEXO A 160
ANEXO B 163

1 INTRODUÇÃO

Um professor de Filosofia, quando questionado sobre o entendimento do conceito de esporte e se tal conceito pode ser considerado um problema filosófico, respondeu de forma afirmativa, mencionando que alguns autores se aproximam dessa questão. Nesse sentido, é preciso pensar sobre tais conceitos, uma vez que, não são simples compreensões, pois "tem necessidade de personagens conceituais que contribuam para sua definição" (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p.8). Mas conceitos remontam a questões-problema, se não, não haveria motivo de tê-los, problemas que precisam de soluções para aquele determinado plano, e, é partindo desse ponto que se pode ir de um conceito a outro. Os conceitos têm componentes, não apenas um, vários, e tais componentes se remetem a outros conceitos, e podem os próprios componentes serem conceitos. (DELEUZE; GUATTARI, 2010).

Os conceitos não são eternos, e os que já estão postos também podem ser revistos, visto que eles respondem a determinados problemas de certos tempos, se surgem novos problemas em outros tempos, é preciso criar ou substituir os antigos, por novos conceitos. Mas como dito anteriormente, os conceitos podem partir de um para o outro, e se reavivar e inspirar o surgimento de novos conceitos. Noutro sentido, a existência de um conceito, pode evitar a criação de novos conceitos, ou até mesmo ser necessário o desaparecimento de um para o nascimento de outro. Sendo assim, é necessário pensar, para qual problema os conceitos trazem a solução, em qual plano, e função. Pois, ao incluir um componente em um conceito, este entra em mutação, indo a outro plano, sobre outro problema (DELEUZE; GUATTARI, 2010).

Deste modo, a filosofia, ao se debruçar sobre o conceito de esporte busca resolver dissonâncias e divergências sobre o entendimento do conceito de esporte, baseado baseando-se no pensamento crítico, reflexivo e racional. Pautado em argumentos fundamentados nos ramos da filosofia, que são: a metafísica, a epistemologia, a axiologia e a lógica, trazendo esclarecimento conceitual para as questões problemas advindos desse fenômeno. Assim sendo, é plausível abordar o conceito do esporte na contemporaneidade para entender o que realmente é esporte, passando pelo conhecimento do filosófico ao conhecimento científico da Educação Física e mais especificamente ainda, das ciências do esporte. (EDGAR, 2015).

Para abordar o conceito de esporte, primeiro é preciso pensar “O que é o esporte?”, é preciso traçar quais elementos fazem parte deste conceito, e o que são esses elementos que formam esse conceito. São propriedades que precisam ser identificadas para o que é conhecido como esporte, sendo um grupo de elementos que juntos dão as condições necessários para ser um esporte e ligam-se entre si. Tal como Bernard Suits (2017) apresenta em *A Cigarra Filosófica. A vida é um jogo?* Para a questão do que é jogar jogos. (HURKA, 2017).

O esporte como conceito, possui diversos componentes, que em algum momento ou sobre determinado plano também são conceitos, desde: jogo, regra e competição até muitos outros, sua criação trouxe uma serie de soluções, para diversos problemas. Desta forma, o conceito de esporte apresenta uma multiplicidade, tanto em seu sentido, como em sua representação, marcada pelas diferentes disposições de seus componentes, pelos acontecimentos que ele invoca (DELEUZE; GUATTARI, 2010; DIAS, 2007). Porém, como definem Deleuze e Guattari (2010, p. 42), o conceito “não se confunde com o estado de coisas no qual se encarna”.

Posto isto, tem sido um desafio pensar o esporte, pois este fenômeno sociocultural tem assumido diversas formas através dos tempos, e se conectando com outros movimentos, conceitos e valores. Diversos autores vão teorizar sobre o esporte, partindo de pontos diferentes de pensamento, e área diferentes do conhecimento. Perspectivas históricas, antropológicas, sociológicas e pesquisadores de educação física buscam compreender o fenômeno esportivo, entendendo diferenças culturais que modificaram o esporte em cada país e compreendendo os elementos que fazem parte do fenômeno, estabelecendo uma padronização de elementos que fazem parte das representações esportivas (HOLT, 2014).

Deste modo, pode-se falar de esportes tradicionais que envolvem jogos e práticas esportivas tradicionais de uma determinada cultura, como práticas folclóricas, jogos de caça, lutas específicas, modalidades de tiro, práticas acrobáticas e entre outras. Esse grupo de jogos e esportes tradicionais fazem de parte da identidade regional de cada povo e cultura, sendo uma rica herança cultural da humanidade, capaz de encontros geracionais e culturais. Tais jogos e esportes foram considerado pela UNESCO patrimônio imaterial cultural (HOLT, 2014; UNESCO, 2015).

Assim, o esporte está vinculado ao tempo e ao mundo em que ele existe,

contextualizado na sociedade em que se encontra. O esporte moderno é produto das sociedades do século XVIII, XIX e XX, predominância de valores burgueses, que priorizam o esforço individual, desafios, liderança e vitórias. Sendo, seus componentes os mesmos até os dias atuais. Comparação de desempenho, funções específicas, regras fixas, institucionalização e entre outros (BRACHT, 2003; GOELLNER, 2005).

Por consequência histórica, o esporte moderno está ligado ao movimento olímpico, que ressurgiu no final do século XIX, refundado pelo Barão de Coubertin. Transformando os Jogos Olímpicos da Era Moderna, em uma das maiores expressões do esporte, deste modo, essa questão será ampliada mais a frente (RUBIO, 2011). O esporte, como área de conhecimento, engloba uma série de áreas que buscam entender, otimizar e aplicar o conhecimento científico ao esporte, sendo denominada Ciências do Esporte. No âmbito nacional o esporte está vinculado à Educação Física (EF), pelo ensino das práticas corporais esportivas e suas ramificações, na pesquisa a EF é responsável muitas produções científicas na área de Ciências do Esporte, e ambos os campos de pesquisa tem se integrado pelas suas similaridades (BRASIL, 2018; MOREIRA; FRANCHINI, 2017).

A Educação Física (EF) é a grande área do conhecimento responsável por toda a cultura corporal do movimento, englobando tudo que se refere a práticas corporais, desde brincadeiras, danças, lutas, ginástica, jogos, práticas corporais adaptadas, conceito de corpo, saúde, beleza, lazer, mídia e os esportes (SÃO PAULO, 2008). O esporte, um dos temas de maior destaque que compõem a cultura corporal de movimento e consequentemente da EF. Pode ser visto de duas perspectivas paradigmáticas: A primeira delas, segundo Tubino (2000, p. 131) se configura quando o esporte era perspectivado apenas pelo rendimento; já o segundo paradigma, “quando o esporte, a partir da aceitação de que a prática esportiva era um direito de todos, somou a sua perspectiva de rendimento as perspectivas da participação e formações” (TUBINO, 2000, p. 131).

A partir desses dois paradigmas, podemos entender o esporte moderno como um fenômeno cultural e um produto social, reflexo das muitas revoluções industriais e tecnologias que ocorreram no último século. Resultando em uma transformação, tanto em número de modalidades, quanto em finalidade. Ao ser popularizado e difundido, o esporte em suas diversas formas é adotado por diferentes povos e regiões, tornando-se um entretenimento multicultural e simbólico. Um espetáculo a

ser consumido pela sociedade, meios de comunicação e toda uma indústria que começa a ser formar em volta desse fenômeno. A partir desse ponto é preciso considerar uma cultural esportiva e o esporte espetáculo. (BETTI, 1993).

Sendo assim, surgem três dimensões sociais do esporte: esporte-performance, que busca o rendimento em uma estrutura institucionalizada e formal; esporte-participação, visando a prática voluntária e de bem-estar de todas as pessoas e o esporte-educação, que se destina a trazer princípios socioeducativos, formando cidadãos para o lazer. (TUBINO, 2000; TUBINO, 2011). O esporte-performance é justamente o esporte espetáculo que é utilizado de forma massiva pelos meios de comunicação, reduzindo o esporte a essa visão unidimensional do rendimento e de produto midiático. Porém, este fenômeno vai além de tal enquadramento, sendo prática de lazer, promotor de saúde, socialização e democratização. Essas tendências do esporte estão ligadas as dimensões do esporte-participação e o esporte-educação, sendo papel da educação física escolar, integrar tais aspectos para tornar os indivíduos capazes de usufruir do esporte de forma crítica e prazerosa, seja como consumidor ou esportista (BETTI, 1993).

O esporte passa a ser considerado fenômeno sociocultural do mundo moderno, tendo sua estrutura, normas, princípios e códigos próprios, obrigando os sujeitos dessa prática a seguirem esse padrão. Mas para além dessas características, o esporte é reflexo da sociedade à qual pertence, e refém de sua origem histórica do século XVIII e XIX. Em sua origem, o esporte traz a competição, hierarquia social, rendimento máximo, luta pela vitória, regras fixas e recompensas externas como características iniciais, que acarretam no aprimoramento de capacidades físicas e motoras, que não mais estão vinculadas a interesses pessoais, mas socioculturais (BETTI, 1989).

As principais características desse fenômeno sociocultural, são geralmente, apresentadas em alguns aspectos, que são: Habilidades Motoras (esforço); Competição; Regras fixas; Institucionalização; Valores compartilhados; Especificidades de papéis; Sistematização de treinamentos e entre outros. Existem divergências entre alguns autores, e dentro dessas perspectivas pode-se colocar o esporte sob diferentes olhares. Seja sob o ponto de vista da educação, do movimento olímpico, da cultura, do tipo de prática esportiva desenvolvida ou do tipo de jogo praticado (BETTI, 1997; PARRY, 2006; SUITS, 1988). Nesse sentido, será necessário apresentar essas visões ao decorrer do estudo, para assim levantar os

questionamentos sobre o que pode ser considerado esporte?

Suits (1988) traz os questionamentos sobre as temáticas de *play*, *games* e *sport*, que podem ser traduzidos de forma livre em: brincadeira, jogos e esporte, respectivamente. Porém, o termo *play* também ganha o sentido de jogo e jogar. Suits separa o *play* em: brincadeira primitiva (*primitive play*) e brincadeira sofisticado (*sophisticated play*), sendo que o primeiro tem o fim em si mesmo, e o segundo teria algo a mais. Nota-se que o *primitive play* está mais próximo da brincadeira, e o jogo sofisticado quando começa a ganhar um significado em sua experiência, começa a se aproximar de um jogo organizado (*games*) (SUITS, 1988).

Neste ponto, é possível perceber uma aproximação entre os conceitos de brincadeira e jogo apresentados por Helal (1990). Que apresenta brincadeira, jogo e esporte, pelo olhar da sociologia do esporte, que coloca a primeira como uma atividade espontânea, voluntária e livre de regras. A segunda, se diferencia pela inclusão de regras e de uma organização com algum sentido, e por fim, a terceira atividade, respectivamente, apresenta características únicas, que não estão presentes no jogo, e vão para além dele (HELAL, 1990). São os elementos que Suits (1988) compreende que estão presentes no Jogos Olímpicos.

Sobre o esporte, Suits (1988) se restringe ao que é apresentado nos Jogos Olímpicos para entender o esporte, sendo então, a organização de eventos competitivos, no uso e demonstração de habilidade físicas associadas a outras habilidades humanas. Existem dois tipos de eventos competitivos, um associado a performance e outro governado por regras, sendo exemplos dessas modalidades, respectivamente: a ginástica e nado sincronizado e jogos como handebol e futebol.

Suits (1988) ainda questiona de onde surgem as habilidades dessas duas práticas, segundo sua sugestão, nos jogos as habilidades surgem segundo barreiras que precisam ser superadas, e nas performances as habilidades surgem a partir de idealizações sobre o que pode ser desempenhado. Nas performances, o resultado se dá pela análise de juízes e no jogo governado por regras, o arbitro apenas faz cumprir a regra. Baseado nesse entendimento, Suits (1988) cria uma tríade de relações entre *play*, *games* e *sports*, apresentando onde estão alocados os jogos, as performances, o esporte amador e profissional, assim como os jogos olímpicos, nessa tríade relacional. Tal rede de relacionamentos será apresentada durante o estudo.

Para além das características e condições apresentadas acima, o

entendimento sobre o que é o esporte pode ser mais amplo, na perspectiva de que conceituar um fenômeno sociocultural tão vasto, é na verdade, reduzi-lo a uma forma que não irá abarcar todas as práticas denominadas esportivas. Em síntese, é preciso entender que o esporte possui atributos específicos e que lhe conferem similaridade, mas ao mesmo tempo é interpretado de diferentes formas em ambientes diferentes e por grupos que possuem práticas diversificadas. Assim sendo, a prática esportiva ganha os contornos do contexto social, que pode apresentar uma gama infinita particularidades (STIGGER, 2011).

No decorrer dos anos, várias modalidades esportivas que surgiram, práticas corporais que envolviam desempenho, jogos de confronto e competição, foram esportivizados. Estabeleceram um conjunto de regras formais e específicas, tiveram seus eventos competitivos organizados e realizados por e sobre esses parâmetros das condições mencionados acima. Isso foi descrito por Tubino (2000), quando o esporte ganha um caráter global de socialização, educação, participação, se popularizando em diferentes práticas de atividade físicas envolvendo natureza, manipulação de objetos, desempenho individual e novas tecnologias.

Criam espaços de práticas esportivas, novos mercados para serem explorados pela sociedade. Dentre esses novos espaços de práticas esportivas, é possível identificar o espaço virtual, que se torna outro conceito importante que deve ser esclarecido nesse estudo: o que é virtual? O que é virtualização?

A disseminação dos jogos eletrônicos e videogames como prática social e midiática é algo presente em nossa sociedade há algumas gerações, pessoas cresceram submersas nesse contexto composto pelos jogos eletrônicos; e tem configurado novos movimentos sociais, como o fenômeno dos esportes eletrônicos ou *Eletronic sports* (*eSports*), que nada mais é do que a virtualização do jogo e do esporte (ARANHA, 2004; FERES NETO, 2003; SARAIVA, 2013; WAGNER, 2006).

O fenômeno dos *eSports*, surge no Estados Unidos e na Coreia do Sul em meados da década de 90 com competições de jogos online, na Coreia do Sul no ano de 2000, é lançada uma forma de institucionalizar os *eSports*, é fundada a Associação Coreana de *eSports* que passa a organizar a atividade no país. (SARAIVA, 2013). Os jogos eletrônicos então passam de atividade recreativa de lazer, para uma prática com características esportivas, isso pode ser visto como a virtualização do esporte. (FERES NETO, 2003).

Essa virtualização do esporte ocorre em paralelo com a esportivização dos

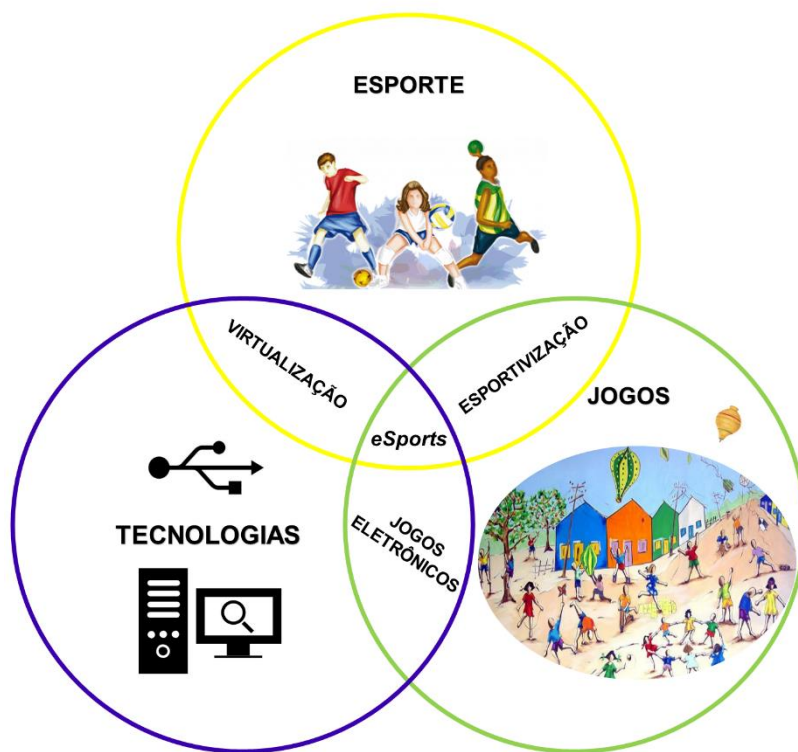
jogos eletrônicos, como disse Gonzalez e Fensterseifer (2014, p. 265) “encontramos a expressão ‘esportivização’ referida à incorporação da lógica do esporte de rendimento e/ou espetáculo em espaços sociais fora do campo das práticas corporais”. Os *eSports* então ao assumir os elementos do esporte, passam por um paradoxo, eles podem ser considerados esporte? Eles são considerados esportes intelectuais ou esportes físicos? A partir disso os questionamentos podem ser múltiplos, desde como se apresentam os elementos do conceito de esporte no esporte eletrônico, até sobre onde está realmente o paradoxo entre os elementos do conceito de esporte e a sua representação no esporte eletrônico.

Neste caminho, o estudo adentrou cada um desses elementos do conceito de esporte, apresentando suas definições e compreensões no conceito de esporte, e partindo para exemplificação de como estes elementos do esporte estão representados no esporte eletrônico. (LLORENS, 2017; PARRY, 2019; SUITS, 2018).

Posto isto, o estudo buscou primeiramente investigar o contexto dos *eSports* por meio de diferentes metodologias. Inicialmente, com a pesquisa bibliográfica e documental para entender o atual estado da área e quais lacunas, problemas e discussões têm sido relevantes nessa temática. A pesquisa bibliográfica permitiu a definição de uma base teórica e referencial para estruturar o estudo e assim determinar a técnica adequada para os objetivos e variáveis do estudo, e assim adentrar à pesquisa de campo sobre os *eSports* (MARCONI; LAKATOS, 2016).

No âmbito das ciências do esporte, o estudo se aprofundou na pesquisa em sociologia e filosofia do esporte, analisando e identificando suas características e buscando comparar com o contexto dos *eSports*, entendendo a esportivização dos jogos eletrônicos e a virtualização do esporte. Porém, os estudos sobre *eSports* na literatura são vastos, envolvem desde as ciências do esporte, sobre conceituação dos *eSports*, a motivação dos espectadores para assistir ao jogo, aspectos relacionados a psicologia do esporte, sociologia do esporte e gestão do esporte e entre outros. Até estudos de mídias sociais, modelo de negócio, legislação, propriedade intelectual, ciência da computação e entre outras áreas (CRANMER et al., 2021; REITMAN et al., 2019). Na figura 1, logo abaixo, é proposto uma tríade relacional que o estudo aborda, nas áreas que estudo se aprofundou para caracterizar o fenômeno do *eSports*:

Figura 1 – Tríade relacional entre as três áreas que compõem o estudo.



Fonte: Elaborado pelo autor

O interesse acadêmico sobre o esporte eletrônico tem vindo de diversas áreas do conhecimento. Pesquisas sobre o fenômeno dos *eSports*, investigando o sucesso de uma modalidade específica, no caso o *League of Legends* (LLORENS, 2017), outros estudos investigam a institucionalização dos *eSports* (ABANAZIR, 2019), a comparação entre o *eSport* com o esporte tradicional (MCCUTCHEON; HITCHENS; DRACHEN, 2018), a esportivização da sociedade e as características polissêmicas do esporte, buscando definir os *eSports* (HEERE, 2018).

Estudos relacionando *eSports* e aspectos psicológicos, como o estudo de Perez-Rubio, Gonzalez, Garcés de Los Fayos (2017), no qual foram avaliados o conjunto de características de personalidade e síndrome de *burnout* em 42 jogadores de *League of legends* da liga profissional da Espanha. E uma revisão da psicologia nos *eSports*, onde foram encontrados trabalhos em três categorias (1) o processo de se tornar um jogador de *eSport*; (2) características mentais e motivacionais de jogadores de *eSports*; e (3) a motivação dos espectadores de *eSports* (BÁNYAI et al., 2018). Deste modo, é possível perceber que a ciência tem se interessado cada vez mais nos *eSports* e sua interdisciplinaridade.

Tais estudos são de suma importância para uma área recente como o campo dos *eSports*, e tendo em vista as modificações que esse fenômeno traz para sociedade é imprescindível a realização de estudos interdisciplinares com o *eSports*. Sendo assim, o presente estudo é relevante ao investigar esse fenômeno tecnológico relacionando o campo dos esportes e dos jogos, e entendendo o impacto dessas tecnologias na Educação Física.

2 O FENÔMENO SOCIAL DO ESPORTE: DO JOGO AO ESPORTE

Este é um capítulo essencial, onde serão apresentados e discutidos os conceitos de brincadeira, jogo e esporte, com foco especial nos dois últimos, as diferenças entre os jogos, e os esportes e suas diversas manifestações e compreensões, apresentadas por diversos autores da sociologia, filosofia e ciências do esporte em geral.

A palavra jogo, carrega em si diversos usos, desde: jogo de cartas, jogo de peças, jogo de cintura, os sentidos são variados, mas acabam refletindo (CAILLOIS, 2017):

Esta noção de totalidade fechada, completa no início e imutável, concebida para funcionar sem outra intervenção externa além da energia que a põe em movimento certamente constitui uma inovação preciosa em um mundo essencialmente móvel, cujos dados são praticamente infinitos e, por outro lado, transformam-se constantemente (CAILLOIS, 2017 p.17).

O jogo, deste modo, se mostra como algo civilizatório, possuindo sentidos e significados instrutivos. Transformando algo desorganizado em algo organizado, o jogo traz ideias como limite, criatividade, criação, amplitude, risco, liberdade, espaço, tempo, sentido e entre muitas outras ideias. Segundo Caillois (2017 p. 20):

É o jogo que subsiste entre os diversos elementos que permitem o funcionamento de um mecanismo. Por outro lado, esse jogo não deve ser exagerado, pois a máquina enlouqueceria. Por isso esse espaço cuidadosamente avaliado impede que ela se bloqueie ou se desregule. Jogo significa, portanto, a liberdade que deve permanecer no seio do próprio rigor, para que este adquira ou conserve sua eficácia. Aliás, todo mecanismo pode ser considerado como uma espécie de jogo em um outro sentido da palavra que o dicionário delimita da seguinte maneira: 'ação regular e combinada das diversas partes de uma máquina'. Uma máquina, com efeito, é um quebra-cabeça de peças concebidas para se adaptarem umas às outras e para funcionar em harmonia. Mas no interior desse jogo, absolutamente exato, intervém, dando-lhes vida, um jogo de outra espécie. O primeiro é combinação rigorosa e relojoaria perfeita; o segundo, elasticidade e margem de movimento (CAILLOIS, 2017 p. 20).

Os jogos são inúmeros e de variados tipos, existem jogos de habilidades, de paciência, de apostas, de cooperação, de cartas, de cenas e entre muitos outros, e estão presente nos mais diferentes contextos. E por si só não produzem nada, os jogos de azar, não produzem riqueza, apenas a transferem, entre apostadores/jogadores. Sendo o jogo então, o uso de tempo, engajamento,

habilidade, recursos e energia de forma pura, que tem fim em si mesmo, e não produz nada. Quem joga, por resultado, recompensa ou premiação, deixa de ser jogador, para ser profissional e este jogo é um outro jogo (CAILLOIS, 2017).

Deste modo, é possível perceber uma fertilidade cultural de possibilidades nos jogos, pelo seu caráter civilizatório, este carrega uma carga de virtudes, como autocontrole, tolerância, aceitação, igualdade, esforço, espontaneidade, prazer, perseverança e entre outros. Desta fecundidade, também surgem os jogos de competitivos, de imitação, de força e de azar, que são expressos culturais de seus povos de origem. E cada jogo ressalta algum aspecto físico ou intelectual, tornando o jogo capaz de desenvolver habilidades, facilitando o jogar (CAILLOIS, 2017).

Seguindo neste entendimento, os jogos podem ser orientados por regras ou ficções, o ambiente do jogo regrado, retira complexidade do dia a dia, da cotidianidade, e tais regras são suportadas pela realidade, e são levadas a sério. Já os jogos de ficções, são, o faz de conta, e são irreais em relação a cotidianidade. Paradoxalmente, a regra também cria um faz de conta, mas na ficção o que tem que ser levado em conta é a ludicidade da realidade, e no ambiente criado pelas regras é a constituição desses conjuntos de normas, que serve como guia para o jogador exercer sua liberdade e criatividade, diante dos limites impostos (CAILLOIS, 2017).

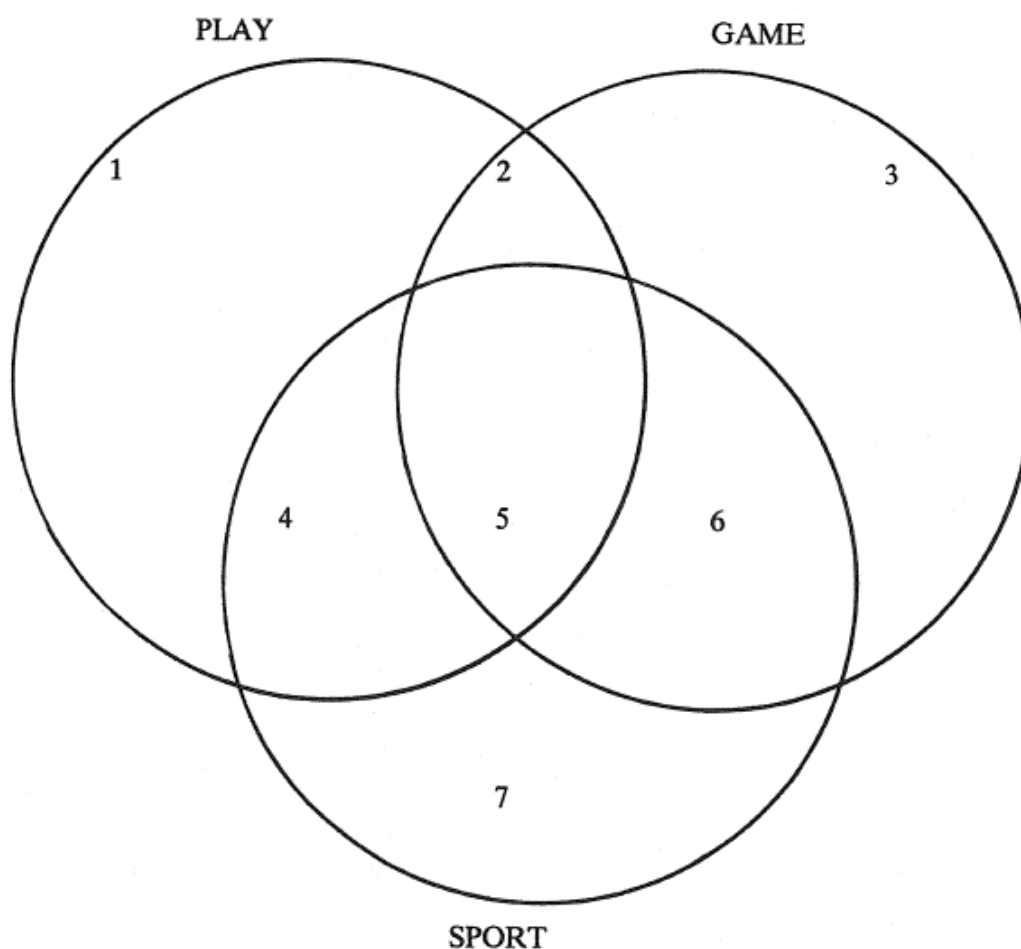
Por outro lado, a definição de jogo de Suits (2017), onde o autor define que os jogos são atividades que tem um engajamento voluntario, que visa alcançar condições específicas para atingir o fim, tais condições só podem ser atingidas utilizando-se dos meios proporcionados pelas regras. Porém, as regras não permitem o uso dos meios mais eficientes, proporcionando o uso de meios menos eficientes, deste modo a aceitação de tais regras é o que permite o surgimento de jogo (SUITS, 2017). Na perspectiva de Suits (2017 p.82), “jogar um jogo é procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários”.

Posto isto, o Suits (2007), define que todos os esportes são jogos, e que para serem esportes, necessitam ter quatro características, que são: (1) ser um jogo de habilidade; (2) habilidades físicas; (3) ter aceitação pública; (4) ter estabilidade. Porém, posteriormente Suits muda sua visão a respeito, de todos os esportes serem jogo, como é apresentando logo abaixo.

Como mencionado na introdução, Suits (1988) apresenta a questão da brincadeira, jogos e esporte, apontando que existem as brincadeiras primitivas, que tem fim em si mesma, e tais brincadeiras podem se transformar, em alguns casos,

em brincadeiras sofisticadas, e assim se aproximam dos jogos, e quem sabe, esportes. Deste modo, existe uma tríade relacional entre brincadeira, jogos e esportes. Onde pode-se alocar os jogos mais organizados, brincadeiras, esportes amadores, esportes profissionais e esportes olímpicos (SUITS, 1988). A tríade relacional é apresentada na figura 2 abaixo.

Figura 2 – Tríade relacional entre brincadeira, jogos e esporte.

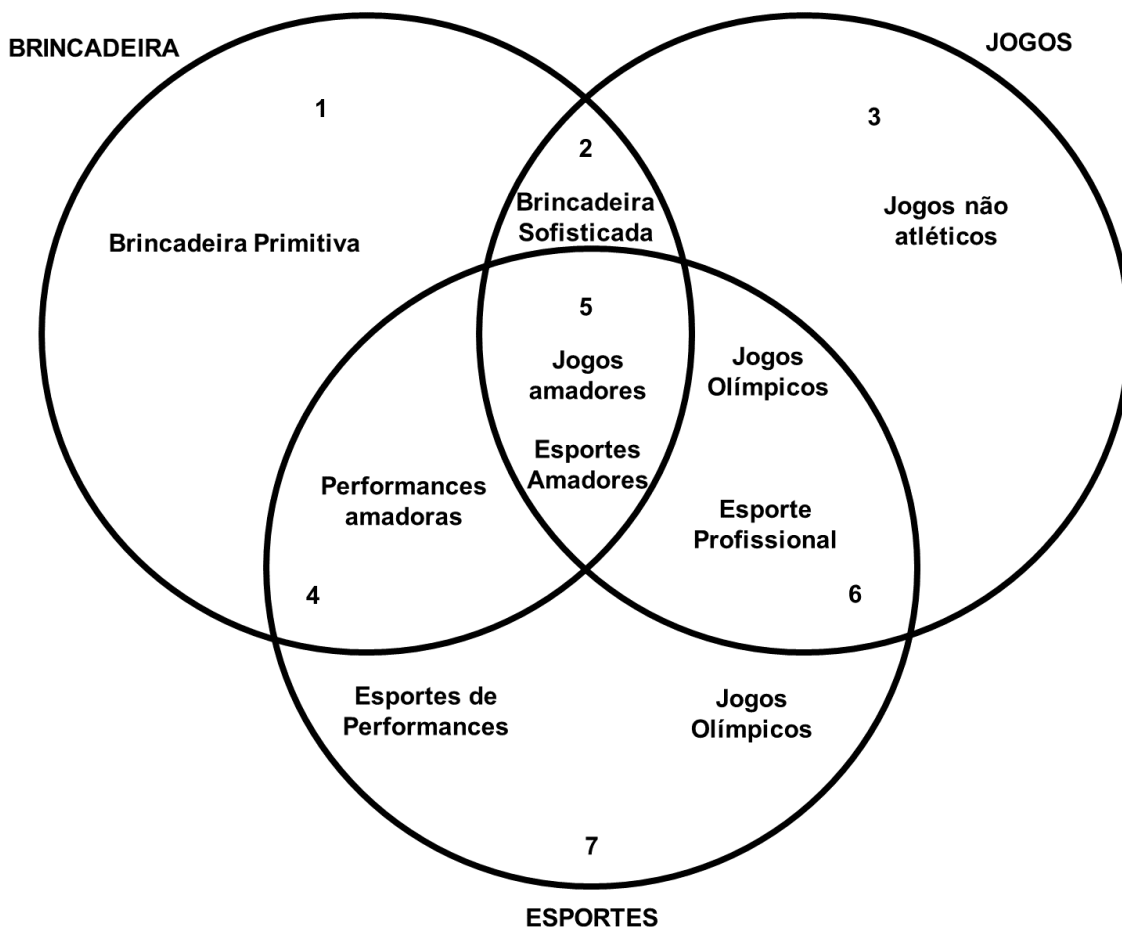


Fonte: Elaborada por Suits em *Tricky Triad: Games, Play, and Sport*. 1988.

Neste ponto, Suits (1988) elabora uma organização das brincadeiras primitivas e sofisticadas, das atividades de performance que não são jogos, dos jogos, dos esportes amadores, profissionais e dos jogos olímpicos, enquadrando cada uma dessas atividades em um quadrante específico da rede de relações acima. Para esse enquadramento, Suits (1988) aponta noções de amador e profissional, sério e não sério, trabalho versus jogos (hobby) e instrumental e não instrumental. No intuito de contrapor atividades que tem fim em si mesmo, e

atividades que vão além disso, ao recompensarem o jogador com algo, seja salário, glória, fama, medalha ou outra coisa. A figura 3 abaixo mostra uma exemplificação da organização e entendimento de Suits.

Figura 3 – Exemplificação da organização de Suits sobre brincadeiras, jogos e esportes.



Fonte: Adaptado de Suits (1988).

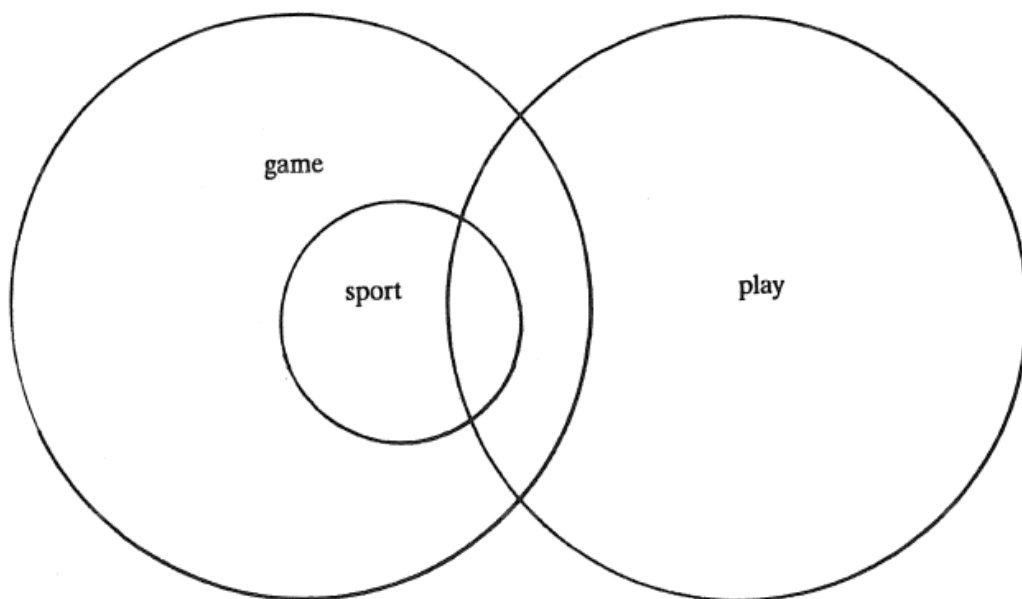
Os esportes profissionais e de performances, e os Jogos Olímpicos, se diferenciam das práticas amadoras por tornarem a execução dessas atividades promotoras de algo além. A ânsia pela vitória e pela conquista, geradas pelas características instrumentais dos modelos profissionais e olímpicos retiram da atividade o fim em si mesmo. Que deixam de ser realizadas de forma espontânea e não mais são brincadeiras. Outra questão relevante nesta exemplificação, são as atividades de performance que governadas por julgamentos de desempenho, seu resultado é baseado nas execuções artísticas, e não na eficiência em vencer jogos. Os juízes que dão o resultado, diferente dos jogos, onde as regras impõem

limitações para se atingir o resultado. Por isso as performances não são jogos, visão deste autor (SUITS, 1988).

Segundo Meier (1988), se for observado que as performances também possuem regras, que determinam seu espaço, tempo, início e fim, tais regras transformam as performances em jogos. Somente isso já seria necessário, mas Meier (1988) aponta que, nas performances também existem regras que criam restrições de formas mais eficientes, em favor de formas menos eficientes para se realizar a atividade. Nesta visão, todos os esportes são jogos, sendo que o esporte não é uma consequência ou extensão do jogo, mas são simultaneamente, jogo e esporte. Meier (1988) concorda com Suits (1988), ao declarar que existem esportes arbitrados por performances avaliadas e esportes baseados por regras arbitrárias, ambos possuem performances, mas o resultado de um é julgado por juízes, e outro é arbitrado para que se faça cumprir a regra e o jogo dentro dos limites impostos.

O autor ainda traz a noção de que, os jogos e esportes podem ou não ser brincadeira, dependendo do que motiva a participação e ação dos jogadores, se for motivada por fatores externos a atividade deixa de ser brincadeira. Se esporte e jogos, preservarem o caráter espontâneo, intrínseco e autotélico, tais como em contextos esportivos como amadores e em alguns casos universitários, ainda podem ser considerados brincadeira (MEIER, 1988). A figura 4 a seguir é a representação da concepção de Meier, sobre a tríade relacional entre brincadeira, jogo e esporte.

Figura 4 – A inter-relação de brincadeira, jogo esporte segundo Meier (1988).



Fonte: Elaborado por Meier (1988).

A principal diferença, entre Suits (1988) e Meier (1988), é onde está alocado o esporte dentro da teia de relações entre brincadeira, jogo e esporte. As concepções de ambos para brincadeira e jogo são similares e próximas, mas o entendimento sobre o que cabe como esporte e como esse esporte pode ser visto, da perspectiva das regras, organização e metas, é diferente entre eles. Meier (1988) rejeita a ideia de que a institucionalização, seja uma característica essencial para a existência do esporte, ao questionar quanto tempo um jogo deve existir para se tornar esporte, e qual nível organizacional o jogo deve estar para ser considerado o esporte. Mesmo se adotado o parâmetro de que são esportes todas as atividades dentro do programa olímpico, como ficam os esportes que estão fora deste programa? Jogos que são populares ou originais de terminadas culturas e países não são considerados esporte, por não serem conhecidos ou populares em outras regiões? (MEIER, 1988).

A institucionalização é uma questão problemática, é preciso reconhecer que está é uma característica dos esportes contemporâneos, e que este aspecto traz grande organização e sentido às práticas esportivas. Mas é um fator perigoso, pois como já apontado, as instituições podem subverter o sentido e o objetivo das

atividades esportivas, modificando seus aspectos instrumentais inicialmente pensados. Sendo uma arbitrariedade definir o esporte pelo seu grau de institucionalização ou aceitação de determinada instituição (MEIER, 1988; SUITS, 1988).

Outra forma de enxergar os jogos, é como apresenta Helal (1990): jogos não-competitivos e jogos competitivos. Como exemplo de jogos não-competitivos podemos citar amarelinha e siga o mestre (jogos do universo infantil). Já os jogos competitivos são aqueles que envolvem a necessidade de alguém ou algum grupo sair vencedor. Por meio das regras, o jogo passa a ser uma atividade delimitada, e a seguir uma determinada ordem ou estrutura, trazendo com isso algumas “complicações” (HELAL, 1990).

Huizinga (2000) elencou alguns elementos e características do jogo de forma mais específica, tais como: voluntário, livre, divertido, lúdico, desinteressado, fora do cotidiano, imaterial, cultural, irracional, dotado de repetição e alternância, limitado em espaço e tempo. O jogo em si é composto de ordem e sentido, que ao serem quebradas, estragam o jogo.

Tal ordem leva o jogo a ter uma tendência a ser belo e vivaz, sendo capaz de criar duas coisas que compõem a beleza estética do jogo, o ritmo e a harmonia. Um dos principais elementos descritos por Huizinga (2000) é a tensão presente no jogo, uma vez que o jogo é tenso por ser incerto, além de ser imprevisível em seu resultado e por demandar um esforço, seja ele individual ou coletivo.

Para Huizinga, a tensão do jogo:

É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. Esta tensão chega ao extremo nos jogos de azar e nas competições esportivas. Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo (HUIZINGA, 2000 p. 12).

Recapitulando as características e elementos formais do jogo, este é uma atividade livre, podendo ou não ser tomado de seriedade, fora da vida habitual, imerso em um universo próprio que toma o jogador de forma intensa. Além disso, desprovido de qualquer cobiça material, vivenciado dentro de espaços e tempos

delimitados, regido por uma estrutura, ordem e regras, fomentando a criação de um ou mais grupos sociais que podem ou não se confrontar, e estarão providos de mistérios e disfarces sobre o mundo (HUIZINGA, 2000).

Os jogos competitivos tendem a ser mais próximos de práticas esportivas, por subverterem as características e elementos do jogo, trazendo regras fixas e a competitividade que, de certa forma, eliminam a naturalidade do jogar e do brincar. Segundo Helal (1990 p. 26) “É como se o jogo fosse uma versão corrompida da brincadeira”. Porém, é preciso observar que os jogos competitivos, tal como futebol, handebol, voleibol, tênis e entre outros só são esses jogos por causa de suas próprias regras, que passam a ter um papel de ordená-los e estruturá-los. Sendo assim, as regras trazem virtudes ao jogo, fazendo com que seus jogadores tenham que ser criativos e habilidosos nas ações do jogo (HELAL, 1990).

O fato de o jogo ser estruturado, ordenado e possuir uma lógica de funcionamento, possibilita que este se torne esporte. Sendo assim, o esporte engloba e se soma ao jogo, preservando algumas características e elementos do jogo, contudo, o esporte transpassa o jogo, criando suas próprias particularidades como fenômeno (HELAL, 1990). Nesse sentido, todo esporte sempre será jogo, e assim, todo jogo tem o potencial para se tornar um esporte.

Mas tal transformação dependerá do contexto sociocultural em que esta atividade estiver inserida. Partindo dessa possibilidade de mutação do jogo, é possível entender o ambiente social em que o fenômeno do esporte ocorre e como a transformação do jogo em esporte se configura. A área de sociologia do esporte irá definir jogo e esporte da seguinte maneira, a brincadeira pode ser entendida como uma atividade espontânea, de natureza lúdica, sem regras, e com fim em si mesma, proporcionando prazer e divertimento ao indivíduo que participa do brincar. A partir do momento que uma brincadeira começa a estabelecer regras, ela se torna um jogo, o brincar se transforma em algo organizado, que pode ser chamado de jogar (HELAL, 1990). Então “o jogo simboliza, de certa forma, a perda da espontaneidade absoluta que existia na brincadeira em troca de uma ordem estruturada” (HELAL, 1990 p. 25). Helal (1990) irá dizer que, no momento que o jogo se sujeita a uma institucionalização está próximo de se transformar em esporte, fazendo com que esse órgão esteja acima das vontades dos praticantes desse jogo. O autor irá definir esporte como:

Qualquer competição que inclua uma medida importante de

habilidade física e que esteja subordinada a uma organização mais ampla que escape ao controle daqueles que participam ativamente (sejam eles jogadores ou torcedores) da ação. (HELAL, 1990 p. 28).

As definições de esporte encontradas na literatura relacionam o esporte necessariamente ao uso de habilidades motoras e esforço físico e diversos outros elementos que estão no esporte moderno, e tal noção se deve ao fato de o esporte moderno surgir da esportivização das práticas corporais advindas da cultura popular inglesa. Mas o esporte não se origina somente dessas práticas culturais, como também de muitas outras, configurando o esporte também como um tipo tradicional cultural. Deste modo, o fenômeno esportivo tem caráter polissêmico, interdisciplinar, histórico-cultural e social, que possui elementos que estarão convencionados em uma determinada cultura e momento histórico, mas poderá se modificar a posteriori e/ou em outras culturas, pertencentes a outros espaços e tempo sociais. (BORGE, 2020; BRACHT, 2003; HELAL, 1990; HOLT, 2014; STIGGER, 2011).

Posto isto, antes de classificar algo como esporte, é preciso considerar o próprio esporte como um tipo histórico social, algo que só existe porque os seres humanos acreditam que existe, o esporte, por essa visão, é uma atividade dos interesses humanos. Neste sentido, o esporte envolve uma intencionalidade coletiva onde os participantes entendem que esta atividade funciona de determinada maneira. Mas somente o fato social não explicaria esse entendimento de esporte, é preciso assumir que é o esporte é um tipo histórico, que evolui através dos tempos. Ou seja, o esporte histórico-social, não permite arbitrariedades institucionais ou convencionais, no sentido de partir de um entendimento coletivo direto que busca uma evolução em estágios. (BORGE, 2020).

A ideia é que o esporte não surja pronto, ou seja decretado que algo agora é esporte, os fenômenos sociais não nascem prontos, mas vão se aperfeiçoando conforme amadurecem. Diante disso, pode-se encontrar exemplos desses casos analisando o surgimento de esportes como o futebol, o futebol americano e o *rugby*. O mesmo fato ocorre com práticas que surgem de outras práticas, como a adaptação de modalidades como no caso das Paralimpiadas, ou a mudança de uma prática que era recreativa e de lazer, como os jogos eletrônicos que são objeto deste estudo (BORGE, 2020).

Em síntese, como aponta Stigger (2011), existem diversas teorias e concepções sobre o esporte, de um lado pensador que entendem os aspectos

estruturais do esporte e os convencionam em um modelo homogeneizado do que é o esporte, introduzindo o conceito em uma realidade cultura específica. De outro lado, existem outros pensadores que iram compreender o esporte como um fenômeno sociocultural diverso, que reconhecem as estruturas do esporte, mas que entendem que tais aspectos são mutáveis. Existindo uma heterogênesse do esporte, para esses pensadores “o esporte poderia ser visto como uma prática social passível de ser apropriada de forma diferente em realidades específicas, em que, com características distintas se inseriria em modos de vida particulares (STIGGER, 2011 p. 65). A seguir, a figura 5 que ilustra os elementos do conceito de esporte e sua construção.

Figura 5 – Elementos do conceito de esporte



Fonte: Elaborado pelo autor.

3 TECNOLOGIAS E SEUS EFEITOS

A ideia de tecnologia (do grego *tekhnē* - “técnica, arte e ofício”; junto com *logos* ou *logia* - “estudo e razão”) geralmente, está atrelada a determinado objeto, aparato e/ou sistema tecnológico, como algo que está disponível para facilitar ou modificar algum aspecto da vida humana. Essa noção é comumente notada, mas a tecnologia pode se apresentar de outras maneiras e em diferentes contextos sociais e épocas, criando assim diversas dimensões de entendimento, tal como: atitude, procedimento, pensamento e até realidade. Se a sua presença pode ser diversa, seus efeitos e usos também, tendo consequência positivas e negativas para a sociedade. Ganhando um caráter ambíguo (CUPANI, 2016; VERASZTO et al., 2009).

A ambiguidade e o caráter multifacetado da tecnologia, traz o questionamento de qual é sua essência e definição. A percepção de suas dimensões, efeitos e características é palpável, e por meio disso consegue-se entender que a essência da tecnologia é trazer desenvolvimento para aspectos da vida humana. Deve-se levar em consideração que toda produção humana técnica ou tecnológica, seja ela rústica ou sofisticada, antiga ou moderna é oriunda de um saber (CUPANI, 2016; VERASZTO et al., 2009).

Portando, advinda de alguma forma de conhecimento, seja ele: comum, empírico ou científico. O ato de produzir implica necessariamente no surgimento de um “artefato”, sendo que “arte” (no latim) pode ser considerado sinônimo de “*tekhnē*” (do grego). O artefato então se origina de uma técnica tradicional e um saber empírico, de transformar e modificar, a tecnologia por sua vez origina-se de a razão do saber fazer, que pode ser teórico ou científico, e seria então a ciência aplicada. (CUPANI, 2016; VERASZTO et al., 2009).

A visão de que tecnologia seria o produto da ciência aplicada, é refutada em muitas definições sobre o tema, e não cabe aqui trazer todas as definições, porém, vale ressaltar que a tecnologia também é construtora de novos conhecimentos. Que vão além, apenas da aplicação da ciência, deste modo, a ciência aplicada se encontra, entre a ciência básica e a tecnologia, sendo possível utilizar a ciência aplicada para fazer uma nova tecnologia, mas que esse não seria necessariamente seu fim. Para tanto, a tecnologia tem o propósito de trazer melhoramentos nas atividades, que não necessariamente virão do conhecimento científico (CUPANI,

2016).

A tecnologia está presente em diversas áreas do conhecimento, tecnologias biológicas, sociais, químicas, robóticas, mecânicas e entre muitas outras. Mas no momento atual da sociedade, a tecnologia que se destaca e de certo modo, domina a sociedade é tecnologia informacional ou tecnologia da informação. Por transpassar toda sociedade e estar presente em todos os contextos, a tecnologia da informação supri a necessidade humana de conhecer e expandir o conhecimento de forma acelerada (CUPANI, 2016).

É preciso reconhecer que existe um saber, um ambiente e um conhecimento tecnológico, ou seja, habilidades, regras, formulações teóricas, atividades sobre o uso e o surgimento das tecnologias. Pode-se então, declarar que a tecnologia é concebida da “objetiva criatividade humana” (CUPANI, 2016; DE MORAIS, 1988). Deste modo, por fazer parte da criatividade e ação humana, a tecnologia acaba por suprir as necessidades humanas, idealizada pelas exigências e demandas da sociedade a tecnologia passa a ter um papel social relevante. Ao transformar a civilização e modo de vida humano, a tecnologia é incluída na cultura da humanidade, justamente pela capacidade do homem de ser e conhecer, se aperfeiçoar, ensinar e transferir habilidades, práticas e conhecimento. Sendo assim, a tecnologia está vinculada aos valores e práticas da humanidade (VERASZTO et al., 2009).

Estar em contato, e trabalhar com a tecnologia é entrar em conexão com a aceleração de dinâmicas e a fluidez de informações e modificações a todo instante, o que é sofisticado agora, é ultrapassado amanhã. A tecnologia implica no como fazer e saber fazer, e inovar em soluções em cada processo. Possibilitando desenvolvimento, a partir do conhecimento humano (científico, empírico e intuitivo), se tornando um elemento da cultura e portador de valores e intenções, que apesar de trazer benefício a sociedade, podem ser maléficos em outros aspectos. Por isso, é imprescindível pensar em que contexto sociocultural está sendo empreendido conhecimento tecnológico e para qual fim (VERASZTO et al., 2009).

Para além disso, também são resultados da tecnologia: processos de melhoramento, mudanças e transformações de estado de “artefatos”, estes que podem ser entendidos, como organizações sociais ou serviços e mudança na percepção sobre valores, realidade e tempo. (CUPANI, 2016; DE MORAIS, 1988). A partir desses entendimentos sobre a tecnologia como área produtora do próprio

conhecimento, multifacetada, advinda do saber humano baseado ou não na ciência, e que forma um rol de atividades humanas envolvidas por símbolos e sentidos. (VERASZTO et al., 2009). O presente estudo busca esclarecer e discutir uma dessas facetadas tecnologias que produz realidades e modifica o comportamento do humano.

3.1 O que é o quê? Diferenças entre o Virtual e a Virtualização do Real

Segundo Lévy (1996, p. 16) “o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”. Podemos exemplificar esse conceito no pensamento da semente, que um dia se tornaram uma árvore, a semente tem o que é necessário para ser árvore, sabe como fazê-lo, pelas situações que se deparar.

Seguindo essa lógica, cada situação, entidade ou objeto tem em si suas virtualidades, o seu nó de tensões que pode ter significados diversos. E o virtual integra a entidade, a situação ou objeto de forma determinante. (LÉVY, 1996). Portanto, a virtualização vem na esteira do conceito de virtual. A virtualização é o contrário da atualização, que é entendida como a criação de uma solução para um complexo problemático. (LÉVY, 1996). Sendo assim, Lévy define virtualização como:

[...] uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma ‘solução’), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a questão particular (LÉVY, 1996 p. 18).

Em síntese, é importante compreender que a virtualização não é a saída de algo do campo do real, para o fictício ou inexistente, mas uma transformação da identidade da coisa em si. Virtualizar é ir em direção a outra problemática, criando possibilidades improváveis durante seu processo e conduzindo para criação de uma realidade. Tomemos como exemplo, uma reunião virtual, um encontro nessa modalidade não exige que pessoas se desloquem para determinado lugar, não é necessário separar um espaço e estrutura física para tal encontro, as interações são mediadas por programas computacionais.

Nesse sentido ainda é possível reunir todos os interessados de forma

síncrona (LÉVY, 1996). Ao virtualizar algo, seja um processo, pessoa, grupo de pessoas ou entidade, ocorre a separação de algo que está no espaço temporal do presente, para um espaço temporal inespecífico de cronologia transitória.

Apesar da virtualização necessitar de um aparato tecnológico (físico), em um determinado espaço-tempo para sua realização, um dos seus efeitos é sua ruptura com a sincronicidade das ações. Como no exemplo da reunião virtual, que pode ficar armazenada (gravada) em um ambiente virtual que não tem uma localidade específica na realidade física, e por sua disponibilidade não tem um tempo específico, rompendo a simultaneidade das ações (LÉVY, 1996).

A aceleração de processos, a modificação de interações, o encurtamento de distâncias e a criação de novos espaços são consequências da virtualização, seja ela informacional ou não. Ao entender esses efeitos, é possível perceber no contexto da virtualização, o surgimento ou transformação de características, limites e noções que irão hora se alternar ou confrontar. Como, a percepção do que é público e privado, interior e exterior e até de qual é limite das relações, tornando, portanto, o processo de virtualização algo complexo, diversificado e singular (LÉVY, 1996).

Nesse sentido, existem muitos aspectos da sociedade que estão em processo de virtualização ou que já foram virtualizados. No presente estudo o foco central é investigar a virtualização do esporte. Sendo assim, é preciso falar da virtualização do corpo. “Certamente, nunca como hoje em nossas sociedades ocidentais os homens utilizaram tão pouco seu corpo, sua mobilidade, sua resistência” (LE BRETON, 2013 p. 20), posto isto, a virtualização do corpo tem algumas faces, e são eles: reconstruções, percepções, projeções, reviravoltas, hipercorpo, intensificações e resplandecência (LÉVY, 1996).

As faces da virtualização do corpo são características desse processo, a reconstrução é a remodelação daquilo que deve ser feito com o corpo, é o domínio do indivíduo sobre si, como disse Le Breton: “O corpo tornou-se um empreendimento a ser administrado da melhor maneira possível no interesse do sujeito e de seu sentimento estético” (LE BRETON, 2013 p. 31-32). Os exemplos desse movimento são as cirurgias plásticas, treinamentos de musculação (*bodybuilding*), tatuagem corporal, piercing e entre outras práticas. (LE BRETON, 2013; LEVY, 1996).

A percepção na virtualização, é o momento de trazer o aqui e agora de uma forma próxima ao sujeito, as telecomunicações e as redes sociais executam essa função, a televisão que compartilha uma mesma experiência a muitos. A percepção

virtualizada pode ser percebida, quando ocorrem manipulações sensoriais, estão nesse grupo, cinema tridimensional (3D), a realidade virtual, o uso de sistemas sonoros para ambientação, fotografias e gravações que permitem a captura de sensações de terceiros (LEVY, 1996).

Em sentido igual da percepção, mas no campo da ação, está a projeção que causa a segmentação do corpo, da ação e da imagem, novamente olhando para a televisão no momento de uma reportagem em um telejornal, existe a imagem do repórter no seu local atual, e a projeção dessa imagem na televisão em inúmeros locais. Semelhante a isso, temos o telefone e os sistemas de realidade virtual. (LEVY, 1996).

Ao passar por essa projeção o corpo se torna transitório ao estar aqui e lá, ou aqui e em nenhum lugar específico. A internet é esse espaço de manifestação, onde o corpo pode ser, ilusório, sem face, sem toque, sem imperfeições, sem doenças e sem materialidade, um corpo utópico e imaginário. Presente em diversas redes, salas de bate-papo e páginas virtuais, um corpo onipresente (LE BRETON, 2013).

As manifestações sobre o corpo na virtualização se mesclam, ao mesmo tempo que o corpo é reconstruído, está em projeção, e proporciona diversas percepções sobre como é o corpo virtualizado. Desta forma, o corpo passa por reviravoltas, “Virtualizada, a pele torna-se permeável” (LEVY, 1996 p.30), por exemplo as tecnologias utilizadas pela medicina, Raio-X, tomografias e inúmeros exames e cirurgias que acessam o corpo de uma forma inédita. “O interior passa ao exterior ao mesmo tempo em que permanece dentro” (LEVY, 1996 p.30), todos esses processos médicos tecnológicos têm por intuito evitar a morte, prevenir doenças e prolongar a vida (LEVY, 1996).

Além disso, a virtualização do corpo e o avançado do conhecimento sobre o corpo humano, seus sistemas e órgãos, e o advento de técnicas como transplante, transfusão, implantes e entre outras, criam um corpo coletivo. Que compartilha seus órgãos, fluidos e células em sua interioridade e na exterioridade partilha de todo conhecimento adquirido, um hipercorpo globalizado e híbrido (LEVY, 1996).

No sentido de levar o corpo ao limite de suas capacidades e sensações, a virtualização corporal acabou tomando para si outros meios e ambientes. Essa busca pode ser percebida no que é conhecido por esportes da natureza, tais como: *surf*, alpinismo, *skate*, paraquedismo, rafting, *parkour* e entre inúmeras outras práticas. Esses tipos de práticas levam o corpo a condições e espaços que antes

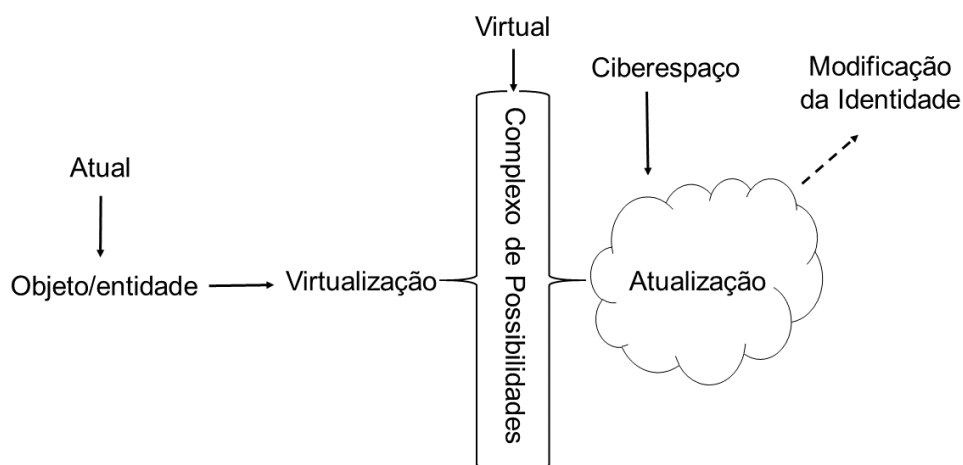
eram inimagináveis, induzindo os sentidos corporais aos limites da excitação e da intensificação da presença no aqui e agora.

Uma forma de atualização de vivência corporal. Por essa mesma via, pode-se observar manifestações corporais artísticas, o uso de substâncias, *body* arte até tradições culturais (DIAS, 2007; LE BRETON, 2013; LEVY, 1996). Segundo Le Breton (2013, p. 32) “Todo corpo contém a virtualidade de inúmeros outros corpos que o indivíduo pode revelar tornando-se o arranjador de sua aparência e de seus afetos”.

Portanto, o corpo virtualizado está na contemporaneidade, com múltiplas facetas que se transpassam, criando possibilidades de interação, novas identidades, novos funcionamentos para determinadas atividades, tornando o limite entre o exterior e interior irrisório. O corpo tecnocientífico, tecnobiológico e tecnológico de cada um de nós está conectado ao hipercorpo híbrido, público e privado, dessincronizado, desterritorializado, coletivo e social. Que apesar de toda atualização e virtualização sobre si, continua material em suas inúmeras maneiras de reinvenção, multiplicação e vetorização.

Nesse sentido, é necessário falar do novo espaço que o corpo ocupa na virtualização, o ciberespaço, o espaço cibernético (LE BRETON, 2013; LEVY, 1996). Que segundo Le Breton (2013, p. 142) “Os internautas encontram-se num plano de igualdade justamente pelo fato de esse espaço colocar o corpo entre parênteses”.

Figura 6 – Processo de virtualização e mutação da identidade



Fonte: Elaborado pelo autor.

3.2 Cibercultura e Ciberespaço

A cibercultura é essencialmente formada, por três ramos básicos, interconexão, formação de comunidades virtuais e inteligência coletiva. Essas três essências em si tem o poder provocar a universalização da comunicação, da conexão e do compartilhamento de informação e conhecimento, criando um meio de produção humana, ou seja, diferentes formas de produções culturais. Deste modo, a cibercultura passa a ser um movimento social, tende a levar cada aparato tecnológico a se conectar um com o outro, lembrando que na ponta de cada aparato estará alguém, provocando interações e conexões, que tem o potencial de fazer surgir comunidades virtuais (LÉVY, 1999).

Sendo a comunidade virtual, um grupo de pessoas interconectadas por conhecimentos, interesses e gosto comuns. As redes sociais podem ser consideradas solos férteis para essas comunidades. Neste ponto, adentra-se a terceira essência da cibercultura, a inteligência coletiva, que é ambígua, pois tem o potencial do compartilhamento de saberes, de construção de conhecimento advindos de cada um que estiver conectado à rede, incluindo cada vez mais conhecimento ao espaço virtual. Mas que é perigoso, ao não proporcionar nenhum tipo de comprovação da validade desse conhecimento, sendo assim um campo fértil para pesquisa e investigações práticas (LÉVY, 1999). Assim sendo, é possível concluir:

Não há comunidade virtual sem interconexão, não há inteligência coletiva em grande escala sem virtualização ou desterritorialização das comunidades no ciberespaço. A interconexão condiciona a comunidade virtual, que é a uma inteligência coletiva em potencial (LÉVY, 1999 p. 135).

O efeito das tecnologias sobre o comportamento e interações humanas é visível, sobretudo, do ponto de vista das modificações socioculturais que as tecnologias provocaram. Acesso a informação facilitado, digitalização da comunicação, diminuição das distancias, alterações de métodos de trabalho e entre inúmeras outras coisas. Cabe aqui mencionar, que essa transformação social em muitos sentidos gera uma aceleração das relações das humanas com o mundo ao seu redor, as notícias são praticamente instantâneas, as produções culturais são amplamente divulgadas, as comunicações podem ser feitas rapidamente independente da distância entre os comunicadores. Todo esse processo tecnológico

e social culminou tanto, na alteração e criação de espaços na sociedade, quanto na metamorfose das produções humanas (LEVY, 1999).

Nesse sentido, a virtualização, que é um dos efeitos das tecnologias, que promove a mutação de identidade dos objetos/entidades e a criação de realidades. E por sua vez, modifica o contexto sociocultural por criar um complexo de possibilidades sobre o objeto/entidade que estão no campo do ciberespaço (LEVY, 1999). Que segundo Lévy (1999, p. 94), é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”.

Outra definição de ciberespaço que é um pouco mais antiga, diz que é um ambiente bioeletrônico e universal, que está em qualquer lugar que possua fios que transmitam informações eletrônicas, um ambiente formado por conhecimento, correto e incorreto. Que tem a capacidade de ser colocado, retirado e alterado. O ciberespaço estaria conectado ao mundo físico por portais (telas, cabos, fones e entre outros), podendo ser unilaterais (televisão, rádio, e entre outros) ou bidirecionais (telefone fixo, celular, computadores e entre outros). Nesse espectro, o ciberespaço tem a capacidade de ser temporário, como uma ligação telefônica ou duradouro com o armazenamento de informações no próprio ciberespaço. Por fim, esse ambiente é gerido por programas computacionais (softwares), que transformam a linguagem de programação em imagens, sons e interfaces na linguagem nativa (DYSON et al., 1994).

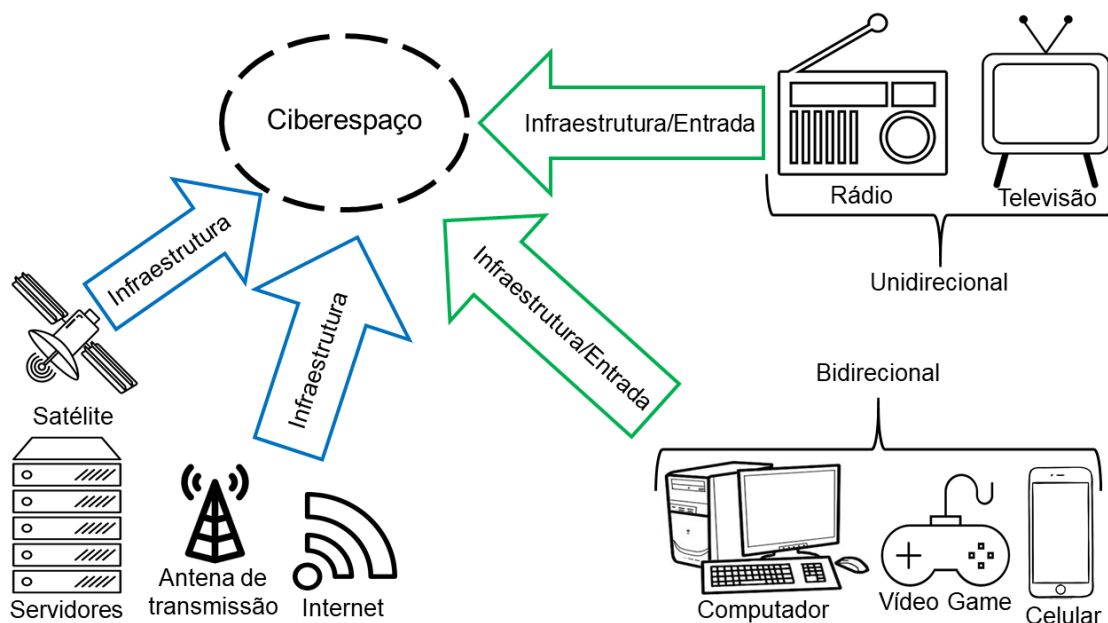
Neste ponto, existe uma diferença conceitual, na hora de compreender as dimensões da comunicação dos portais ou dispositivos de entrada no ciberespaço. Como no sentido da interação (unilateral ou bilateral) (DYSON et al, 1994) ou na relação entre os participantes da interação (um-um, um-todos, todos-todos) (LEVY, 1999). Deste modo, uma ligação telefônica teria uma relação de um-um e um sentido de interação bilateral, mas escutar ao rádio tem uma interação unilateral e uma relação de um-todos. Participar de uma chamada de vídeo em grupo, teria uma relação de todos-todos, um sentido de interação bilateral/bidirecional (DYSON et al., 1994; LEVY, 1999).

Pode-se dizer então, que as tecnologias e os seus usuários, são o que dá corpo e vida ao ciberespaço, sendo as tecnologias digitais a infraestrutura desse ambiente, que permite sociabilidade, acesso a informação e ao conhecimento, comunicação, organização, transação e transição de locais e pessoas. Seguindo essa lógica, a tecnologia tem atingido cada vez mais áreas da sociedade, e seu o

progresso em simplificar interfaces e digitalizar conteúdos, facilitam e ampliam o acesso ao ciberespaço (LÉVY, 1999). Segundo Lévy (1999, p. 95) “Esse novo meio tem vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação”.

Segue abaixo a figura 7, em formato de esquema que busca exemplificar a ideia do ciberespaço:

Figura 7 – Estrutura do ciberespaço



Fonte: Elaborada pelo autor

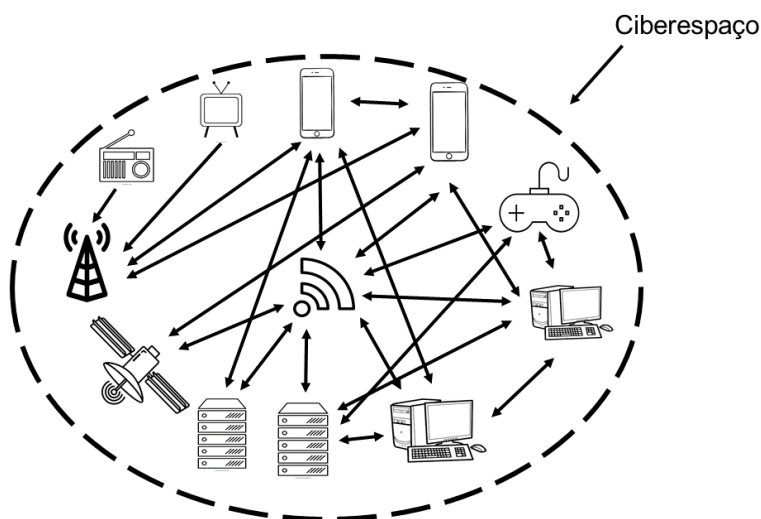
Ao olhar o ciberespaço de dentro, é possível identificar uma série de interconexões, ou seja, cada aparato tecnológico que proporciona a entrada no ciberespaço, poderá se conectar com outros aparelhos. Essas conexões possibilitam as muitas interações já mencionadas até aqui, sendo que a comunicação cria mais organização de grupos e instituições. A gravação de conteúdo, viabiliza a transmissão ou visualização posterior do mesmo, as conexões criam sobre si mesmas, um efeito de redes que sobrepõem (LÉVY, 1999).

Quando um indivíduo se conecta a alguém ou a algum aparato, por consequência estará ligado às possibilidades desse aparato e a rede interligações do outro indivíduo. Porém, essa rede de ligações depende das características dos aparatos tecnológicos imersos no ciberespaço (LÉVY, 1999).

Deste modo, é preciso saber os atributos dos dispositivos presentes no ciberespaço, tais como a mídia, que são estruturas ou transporte de mensagem,

como: o rádio, televisão, modelos impressos e internet, que irão interagir sobre outros aparelhos dependendo do seu modelo de transmissão e recepção. Que poderá variar em uma codificação, analógica ou digital, a depender qual modo de recepção dessa mensagem, se é pela visão, tato, audição ou cinestesia. E por qual tipo de dispositivo informacional a mensagem passa, linear (música) ou em rede (vídeo chamada em grupo), existindo dois tipos de dispositivos informacionais, os mundos virtuais e a informação em fluxo. Sendo o segundo, um modo permanente de recepção, transformação e interconexão da informação. (LEVY, 1999). Segue a figura 8 abaixo, que exemplifica o ciberespaço:

Figura 8 – Interconexões do ciberespaço



Fonte: Elaborada pelo autor

Portanto, é possível observar que existem diversas peculiaridades no ciberespaço, a depender do objeto tecnológico em questão. Neste estudo, o foco central recai sobre o dispositivo informacional que está alocado dentro dos mundos virtuais. Por colocar suas informações de modo contínuo para o usuário, e por usar este indivíduo como ponto de referência e representação ao guiar a interação, criando um ambiente de imersão. Os *vídeogame*/jogos eletrônicos, são dispositivos informacionais não mediados, que podem imitar o mundo real físico, até criar mundos e ambientes fictícios e imaginários. O mundo virtual, por essência, possui dois atributos que merecem destaque sendo: a imersão e orientação por proximidade. O indivíduo neste mundo possui uma representação de si próprio, ao qual guia e modifica o ambiente ao redor, e o próprio mundo virtual orienta e instrui quais ações devem ser tomadas (LEVY, 1999).

São por causa dessas características da cibercultura, do ciberespaço e do mundo virtual, onde os videogames/jogos eletrônicos estão inseridos, que o presente estudo busca compreender o fenômeno sociocultural dos *eSports*, que junta dois componentes de construção humana. O esporte e a tecnologia, como promotoras de novos contextos e realidades, transformando conceitos, práticas e a sociedade em si. Deste modo, o estudo entende que a intersecção de áreas apresentada na figura 9 seguir, se faz necessária.

Figura 9 – Intersecção interdisciplinar nos *eSports*



Fonte: Elaborada pelo autor

4 ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: OS ESPORTES ELETRÔNICOS (*eSports*)

A esportivização pode ser entendida pelo fato de uma prática corporal ou social de assumir as características do esporte, tais características são: alta performance, sistematização do treinamento, regras fixas, especialização de papéis, racionalização, competição, secularização e institucionalização (BRACHT, 2003; GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2014).

O fato da esportivização ocorrer com as práticas corporais populares na Inglaterra no período das Revoluções Industriais dos séculos XVIII e XIX, tornou o processo de globalização dessas práticas muito veloz. Práticas corporais, tais como o futebol, se difundiram entre os operários e a população urbana das cidades. Outro fator importante na expansão do esporte nesse momento histórico foi a adesão das escolas públicas inglesas aos jogos esportivos, que por causa disso fazem essas práticas adentrar em todas as camadas sociais. Esse fator educacional foi fundamental, pois atendia as necessidades das colônias britânicas, que recebiam ingleses formados por essa cultura esportiva (BRACHT, 2003).

Seguindo as tendências advindas da Inglaterra, a cultura corporal de diversos países europeus e suas colônias começaram a se esportivizar (BETTI, 1993; BRACHT, 2003). O surgimento do esporte está intrinsecamente ligado aos jogos corporais, e consequentemente o esporte está ligado a habilidades motoras e ao esforço físico, sendo que muitas das definições e conceitos do esporte encontradas na literatura trazem essa questão como primordial (BRACHT, 2003).

Os jogos digitais surgem na segunda metade do século XX, onde se popularizam. No início do século XXI, se firmam como prática recreativa e de lazer, iniciando uma nova era da relação entre o homem e máquina. A máquina computacional ganha um caráter de diversão e entretenimento, saindo do ambiente de trabalho, laboratorial, industrial, e passando a ser um artefato de uso doméstico, seja nas plataformas do microcomputador ou dos consoles de *vídeo game*. (ARANHA, 2004).

Na esteira do desenvolvimento tecnológico, a virtualização possibilitou o surgimento dos mundos virtuais, ambientes virtuais de imersão que podem ser modificados apenas por interações sensoriais humanas, ou seja, a informação digital se atualiza pela ação dos sentidos virtualmente, por isso, o jogo e o esporte, são explorados na cibercultura. Entendendo a virtualização como a transferência e

transformação de uma realidade, sentido ou objeto em um conjunto problemático de variações desta, a virtualização fomenta a criação de uma ou mais realidades no ambiente virtual. (LEVY, 1996). Esse processo no jogo e no esporte permite a diminuição do aspecto físico nessas atividades que, de modo geral, sempre estiveram ligados a essa questão corporal (FERES NETO, 2003).

Os jogos eletrônicos em alguns casos imitam aspectos da realidade, mas dentro do ambiente virtual, simulando a realidade física neste ambiente, criado e mediado pelas plataformas tecnológicas disponíveis. Nesse sentido, existem os jogos que simulam alguns esportes como: Basquetebol (*NBA 2K20*), Futebol (*FIFA*), Futebol Americano (*MADDEN*) e Tênis (*Tennis World Tour*), e outros jogos eletrônicos que se passam em um universo fictício, tais jogos são: *World of Warcraft (WoW)*, *League of Legends (LoL)*, *Defense of the Ancients: Allstars (DOTA 2)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* e entre outros (JENNY et al., 2017).

Importante ressaltar que esses jogos que criam mundos virtuais são de diferentes tipos. São os jogos eletrônicos de *First Person Shooter (FPS)*, que são jogos que simulam uma situação de combate armado, geralmente com times de cinco contra cinco jogadores, jogando em um mapa que pode variar. Exemplos desse caso são: *CS:GO* e *Rainbow Six*. Outra modalidade de jogos eletrônicos são os *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, são jogos de estratégia que ocorrem em um mapa fixo com rotas, sendo cinco contra cinco e cada jogador assume uma função dentro do jogo dependendo do avatar que jogador irá escolher. São exemplos desses casos: *League of Legends* e *DOTA 2* (EDKAHL; RAVN, 2021; FERREIRA; MARCHI JUNIOR; 2021; LARSEN, 2020).

Após a popularização dos jogos eletrônicos, estes passam por outra transformação que é a esportivização. Esse processo de esportivização, cria o fenômeno do *electronic sport* ou esporte eletrônico (eSport). (SARAIVA, 2013; WAGNER, 2006), que é relativamente recente, pois o termo de *electronic sport* aparece pela primeira vez em 1999, quando uma associação europeia de games, compara os jogos eletrônicos esportivizados com os esportes convencionais

O aparecimento dos eSports é considerado um fenômeno cultural, tecnológico e esportivo do público jovem, que tem aspectos esportivos e midiáticos em plataformas computacionais, fazendo parte da cibercultura. Por conta dessas características é muito difícil definir os eSports (JENNY et al., 2017; WAGNER,

2006).

Para Wagner (2006 p. 3) os *eSports* são “uma área de atividades esportivas em que pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”. Para Jenny (2017) a definição de Wagner é insuficiente, pois deixa de fora alguns aspectos relevantes do esporte convencional, tais como a “fiscalidade” e competitividade. Além disso, não especifica a plataforma em que os *eSports* são vivenciados, e não leva em consideração a conectividade online do ambiente virtual, que seria um fator primordial para este autor. No entanto, para Wagner (2006) não existe a necessidade de agrupar os *eSports* ao esporte convencional, sendo a “ciência dos *eSports*” uma área de investigação separada.

Contudo, existe uma aproximação natural entre as duas áreas, por apresentarem características similares. Tal similaridade torna possível a utilização e aplicação de métodos acadêmicos e de treinamento da ciência do esporte tradicional para as “ciências do *eSport*” (WAGNER, 2006). A partir dessa conexão e similaridade que encontramos entre os *eSports* e o esporte convencional, vários estudos têm sido realizados a fim de entender se os *eSports* são esporte de fato.

As metodologias para isso têm buscado verificar as características do esporte do ponto de vista da sociologia e filosofia do esporte (JENNY et al., 2017), além de buscar critérios sobre o esporte do ponto de vista de instituições que organizam os esportes pelo mundo, como o Conselho Europeu que tem a Carta Europeia do Esporte, Comitê Olímpico Internacional e outras instituições (HALLMANN; GIEL, 2018).

As características do esporte pela perspectiva da sociologia e filosofia do esporte são as seguintes: jogo, organização, competitividade, habilidades, habilidades motoras, fiscalidade, institucionalização, aceitação do público. Os *eSports* segundo essa perspectiva apresentam quase todas essas características (JENNY et al., 2017).

Os *eSports* têm ganhado cada vez mais seguidores, uma vez que apresentam os aspectos relevantes ao jogo (voluntário, livre, lúdico, limitado em tempo e espaço e entre outras), possuírem competitividade entre equipes, sendo necessárias as habilidades cognitivas e motoras finas. Contudo, a fiscalidade nos *eSports* é discutível, visto que a atividade acontece no âmbito virtual, e para alguns autores o esporte deve ocorrer no âmbito físico. Sobre a institucionalização, para alguns

autores este fenômeno ainda não apresenta estabilidade institucional, nem as formas de conhecimentos sistematizados e padronizados do jogo, não possuindo também profissionais especializados (JENNY et al., 2017).

Outra maneira de se definir o esporte é pelo critério de organizações ou instituições que fomentam o esporte pelo mundo. Utilizando alguns parâmetros e critérios que essas organizações usam, foi possível elencar 5 elementos essenciais ao esporte, sendo os seguintes: (a) envolver alguma atividade física; (b) ser praticado de forma recreativa; (c) ter elementos de competição; (d) possuir organização institucional e por fim (e) aceitação das organizações envolvidas (mídia, federações, agências esportivas) (HALLMANN; GIEL, 2018).

Quando comparamos as definições de *eSports*, com os parâmetros mencionados acima, a questão da atividade física não aparece como aspecto relevante. Porém, as questões principais do esporte tradicional são facilitadas pela tecnologia, alterando a relação humano-máquina (HALLMANN; GIEL, 2018).

O esporte passa por um processo de transformação que vem tomando conta da sociedade, a ampla virtualização em todas as atividades humanas, ou seja, a modificação da atividade e identidade humana, que passa do atual para o virtual. Partindo desse entendimento, é preciso levar em consideração que o esporte se ampliou para além da fronteira da atividade física e do corpo, e está agora presente em outras manifestações culturais e sociais. O novo modo esportivo é expandido pela interação humana com as novas tecnologias do cotidiano, caracterizando uma heterogênese do esporte (FERES NETO, 2003).

As novas fronteiras para as mutações que o esporte vem sofrendo são desconhecidas, como disse Levy “As coisas só têm limites claros no real” (LEVY, 2003 p. 25). E por não existir uma demarcação sobre tais mutações, o *modus operandi* das instituições esportivas resistem as heterogêneses do esporte. A resistência ao processo de expansão das práticas esportivas não é recente, determinadas práticas se opõem a esportivização (movimento ginástico alemão e artes marciais) e as instituições esportivas se contrapõem às esportivizações de práticas que não preenchem as características definidas pela sociologia e filosofia do esporte (BRACHT, 2003).

A respeito aos *eSports*, os estudos científicos têm caracterizado os *eSports* como “competições organizadas de *vídeo games*” (JENNY et al., 2017), e que ainda não são amplamente aceitos como esporte devido ao baixo nível de atividade física

em sua prática, e por ter um viés comercial (HALLMANN; GIEL, 2018).

Pelo caráter relativamente recente e inovador, existe cada vez mais interesse da academia científica em estudar o fenômeno dos *eSports*, sendo que no âmbito do esporte a discussão mais predominante é o que foi abordado até aqui. Na esteira dessa questão, outros estudos têm abordado aspectos como a institucionalização, governança, produção e organização dos *eSports*, e que tais atributos nos *eSports* são muito diferentes do esporte moderno. A institucionalização dos jogos eletrônicos é muito prematura, e os diferentes níveis de organização das competições dificultam a interpretação sobre institucionalização e organização desse fenômeno (ABANAZIR, 2019).

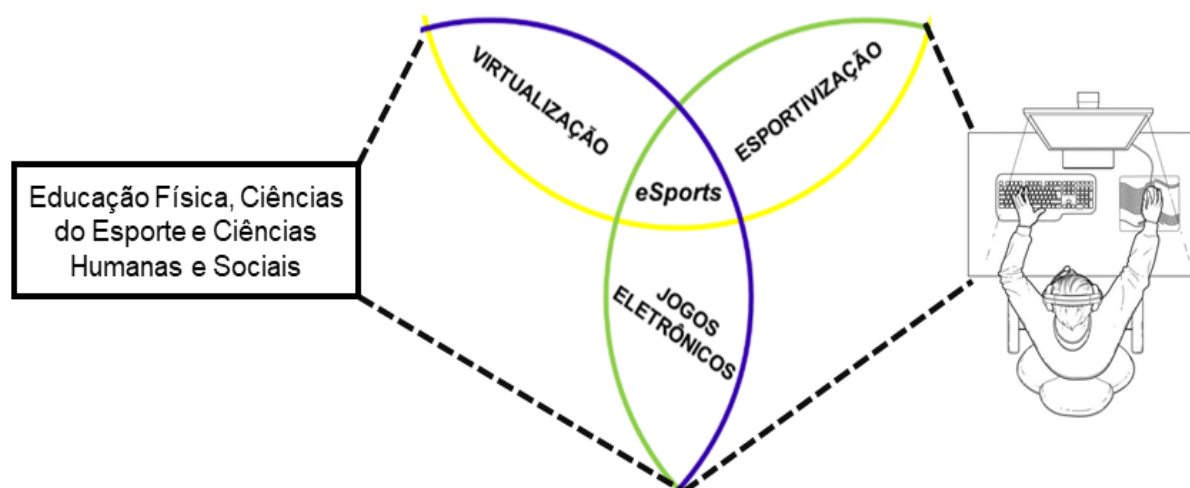
Os *eSports* têm ganhado a atenção da educação física, por ser a área do conhecimento que trabalha diretamente com o esporte convencional e com as habilidades motoras. Tem-se discutido se existem habilidades motoras ou não nos *eSports*, e se elas são ou não relevantes para caracterizar essa atividade como esporte. Da perspectiva da intencionalidade e deslocamento do movimento, é possível perceber que as habilidades motoras são presentes nos *eSports*, pois a ação motora mediada pelo aparato tecnológico causa determinado “deslocamento” e tem resultado no ambiente virtual. Nesse sentido, os movimentos pela interface tecnológica são fatores preditores do resultado nos *eSports*. Partindo desse entendimento, é possível utilizar essa forma de entender o movimento como ferramenta pedagógica em alguns conteúdos da educação física (HILVOORDE; POT, 2016).

Sendo assim, os *eSports* têm sido estudados por diversas áreas do conhecimento, desde as áreas como psicologia, sociologia, filosofia, fisiologia, comportamento motor, economia, marketing, educação, educação física e entre outras áreas das ciências humanas, biológicas e exatas. Porém, ainda existem muitas lacunas na área, e os referenciais teóricos estão começando a surgir, assim como algumas metodologias de pesquisa (STEINKUEHLER, 2019).

O aumento do interesse da academia científica nos *eSports* é simultâneo ao crescimento e aceitação do público, dos veículos de comunicação, dos noticiários esportivos e da consolidação dos *eSports* como campo de atuação e profissionalização. No campo da Educação Física, uma discussão presente é sobre onde os *eSports* se encaixam e quais seus efeitos na área, e este estudo irá abordar a questão da esportivização dos jogos eletrônicos, virtualização do esporte e os

eSports como fenômeno cultural, social e tecnológico, para enfim, buscar alocar os *eSports* como esporte ou não, e como a Educação Física aborda esse fenômeno tecnológico. Por fim, segue uma exemplificação da interdisciplinaridade que estudo abarcou e como a partir da perspectiva adotada pelo estudo compreende-se o esporte eletrônico. Segue figura 10:

Figura 10 – Compreensão e exemplificação dos *eSports*



Fonte: Elaborada pelo autor e imagem de Ekaterina Glazkova

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo Geral

O presente estudo busca identificar as características psicossociais do fenômeno dos *eSports*, sob o olhar da esportivização dos jogos eletrônicos e da virtualização das características e práticas presentes no esporte convencional.

5.2 Objetivo específico

A partir do objetivo geral acima, são objetivos mais específicos os itens abaixo:

- A) Entender a possível transformação (ou mutação) pela qual o conceito de esporte passa na atualidade devido às novas tecnologias e se é possível redefinir sua conceituação, compreendendo esta modalidade como integrante dos esportes, como fenômeno sociocultural moderno;
- B) Discutir a conceituação de esporte e quais influências as tecnologias têm proporcionado ao seu entendimento;
- C) Identificar como a área da Educação Física pode se adequar e se apropriar do fenômeno dos *eSports*, incorporando-o (ou não) dentro destas conceituações de esporte moderno.

6 MATERIAIS E MÉTODOS

6.1 Tipo de pesquisa

O presente estudo trata de uma pesquisa de abordagem científica qualitativa, que visa investigar o contexto esportivo dos jogos eletrônicos, caracterizados hoje em dia como *electronic Sports* (*eSports*) (WAGNER, 2006). O intuito é de compreender e explicar o comportamento das questões que são objeto central dessa pesquisa (COZBY, 2003), como a esportivização da prática social dos jogos eletrônicos, a virtualização do esporte e qual seria a possível nova definição do que é considerado como “esporte” e como a educação física pode se apropriar desse fenômeno.

Além da questão conceitual do significado e manifestação do esporte, surge a necessidade de identificar no âmbito dos *eSports* variáveis para caracterizar esse contexto e seus integrantes (COZBY, 2003), para que assim essas características possam ser comparadas com o contexto dos esportes convencionais.

O estudo partirá da pesquisa bibliográfica que auxiliará na identificação do estado atual da área, formando as bases teóricas em que o estudo se sustentará. Após a formulação dos pressupostos teóricos que darão suporte ao estudo, será possível precisar os elementos do fenômeno e do contexto que devem ser observados, na investigação que prosseguirá ao campo, para que assim sejam atingidos os objetivos propostos neste estudo (MARCONI; LAKATOS, 2016).

Sendo assim, o estudo partirá para uma pesquisa de campo, entendendo o campo como o local onde acontece o fenômeno de forma empírica, e que como tal poderá ser investigado fundamentado nos pressupostos teóricos e conceituais construídos anteriormente (MINAYO, 2001).

O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa Local (CEP) da Faculdade de Ciências (FC) da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus de Bauru. O número do parecer de aprovação para consulta na plataforma do CONEP é: 4.904.362/2021.

6.2 Participantes

Os participantes do estudo foram 15 membros do contexto dos esportes eletrônicos, sendo jogadores, treinadores, diretores de modalidades, narrador, psicólogo e fisioterapeuta. Que fizeram ou fazem parte de equipes profissionais e semiprofissionais, do contexto nacional e internacional. Todos os participantes são maiores de idade e do sexo masculino. Segue abaixo quadro 1, com função específica de cada entrevistado.

Quadro 1 – Função de cada entrevistado no momento da entrevista.

Participantes	Atuação
P1	Diretor de <i>eSports</i>
P2	Manager de <i>Valorant</i>
P3	Analista de <i>League of Legends</i>
P4	Atleta de <i>League of Legends</i>
P5	Atleta de <i>League of Legends</i>
P6	Treinador de <i>League of Legends</i>
P7	Manager
P8	Psicólogo nos <i>eSports</i>
P9	Narrador
P10	Ex- Atleta e Treinador de Posição no LoL
P11	Ex-Atleta de <i>League of Legends</i>
P12	Treinador e Analista de <i>League of Legends</i>
P13	Ex- Atleta de <i>Heroes of the Storm</i>
P14	Treinador de <i>League of Legends</i>
P15	Fisioterapeuta nos <i>eSports</i>

6.3 Instrumentos

Pelas características já apresentadas, o estudo utilizou entrevistas semiestruturadas. Os entrevistados serão selecionados pelas suas posições sociais no contexto do *eSports*, sendo eles: atletas, técnicos, analistas, dirigentes, juízes, repórteres (LIMA, 2016).

A entrevista seguiu um formato padronizado para todos os participantes, com perguntas abertas e adaptáveis, que buscaram a fluidez e a livre expressão do entrevistado, possuindo uma flexibilidade em sua ordem ficando condicionada ao andamento de cada entrevista. Ficando ao critério do pesquisador-entrevistador modificar o roteiro da entrevista na situação da entrevista (LIMA, 2016; MARCONI; LAKATOS, 2010).

6.4 Procedimentos

Dentro do procedimento estabelecido, e como componente integrador ao diálogo que foi estabelecido com a literatura, foi utilizada a entrevista como principal ferramenta de coleta de dados, complementando os aspectos encontrados na literatura e investigando mais a fundo a percepção dos membros do contexto sobre os fatos observados no cotidiano de suas atuações (MINAYO, 2001).

A coleta de dados e análise de dados foi realizada de forma individual, onde o pesquisador poderá diferenciar suas interpretações pessoais e apontar os fatos reais, tomando cuidado para evitar distorções e indução dos resultados (MARCONI; LAKATOS, 2010). O período de coleta de dados respeitou o calendário de treinos e competições das equipes. As entrevistas ocorrerão em momentos posteriores aos finais semana de jogos oficiais ou treinos, bem como em períodos de férias de alguns participantes.

A coleta de dados foi realizada de forma virtual, pela plataforma *Google Suite For Education*, utilizando a ferramenta de comunicação por vídeo e videoconferência *Google Meet*. A Google disponibilizada os serviços da plataforma por um Termo de Cooperação Técnica com Universidade Estadual Paulista (Unesp), possibilitando o acesso dos discentes a todos os serviços disponíveis na plataforma (UNESP, 2019). As entrevistas foram gravadas com o consentimento dos participantes, e foram transcritas em momento posterior, a duração prevista para as entrevistas era de 20 até 30 minutos, porém, a média de duração das entrevistas ficou entre 53 minutos. Sendo a mais curta com 26 minutos e mais longa com 2 horas e 18 minutos, no total foram pouco mais de 13 horas de entrevistas ou 800 minutos.

As entrevistas foram iniciadas com a apresentação dos protocolos éticos, apresentando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, e garantindo sigilo e anonimato das informações prestadas durante a entrevista e garantia o uso dos dados apenas para fins acadêmicos. Após entendimento e aceite por parte do entrevistado, foi apresentado o objetivo do estudo, assim como as questões que seriam abordadas.

O ambiente na entrevista se deu de forma respeitosa, estabelecendo um vínculo de confiança entre entrevistador-entrevistado, estimulando a espontaneidade e a naturalidade da conversa. O andamento da entrevista se deu inicialmente, pela ordem das perguntas do roteiro de entrevista semiestruturado (Apêndice A), mas

dependendo do que o entrevistado abordava em sua fala a entrevista poderia ir em direção a outras perguntas, e até a questões fora do roteiro pré-estabelecido. Tendo em vista o objeto e objetivos do estudo. Ao final de cada entrevista foi pedido um feedback de todo processo, desde o convite até as questões abordadas na entrevista.

6.5 Análise de Dados

O estudo recorreu a uma análise de dados qualitativa, e trará para discussão dos resultados, desde os conceitos teóricos que fazem parte da literatura abordada, a questão problema do estudo, os objetivos que buscam responder à questão problema, o método de pesquisa e procedimentos utilizados para enfim, compreender como o estudo de um fenômeno social pode trazer respostas e indagações. (ALVES; SILVA, 1992; GOMES, 2001; MINAYO, 2012).

Entendendo os conceitos teóricos como categorias que são compostas por um grupo de elementos, características e aspectos que se relacionam entre si. O estudo propõe como categorias, os conceitos de jogo, esporte, virtual e esporte eletrônico, que são os conceitos centrais do estudo, e são estes conceitos enquanto categorias compostas pelos seus elementos constitutivos que nortearam, os agrupamentos dos dados qualitativos das entrevistas, as falas dos participantes. Assim como, a literatura sobre as temáticas de jogo, esporte, virtual e esporte eletrônico auxiliaram a compreender como o fenômeno do esporte eletrônico se constitui e como o conceito de esporte pode ser entendido na atualidade. (ALVES; SILVA, 1992; GOMES, 2001; MINAYO, 2012).

Os elementos da categoria/conceito do esporte serão baseados nas definições de Parry (2019) e Suits (2007), sendo esses elementos, respectivamente: Atividade humana, fisicalidade, expressão de habilidade física, competição, regras e institucionalização (PARRY, 2019). E ser um jogo de habilidade, que as habilidades sejam físicas, aceitação pública, estabilidade (SUITS, 2007). Porém, durante o processo de análise podem surgir novas categorias, por serem a junção de elementos do conceito pesquisado (GOMES, 2001). Esses elementos serão apresentados juntos, e analisados de acordo com as falas dos participantes e a fundamentação teórica do estudo.

7 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao iniciar a apresentação dos resultados, é importante ressaltar que alguns autores citados apresentam sua noção de esporte de diferentes ângulos. Seja por uma perspectiva de esporte olímpico, esporte histórico-social, esporte tradicional, esporte espetáculo e entre outras (BETTI, 1997; BERGE, 2020; HOLT, 2014; PARRY, 2019). Alguns aspectos, portanto, podem divergir em alguns momentos e convergir em outros. Neste sentido, o estudo partirá de elementos que são comuns ao fenômeno do esporte, e que são constantemente citados na literatura. O estudo assumirá a perspectiva de esporte como um fenômeno polissêmico sociocultural, sendo que “O esporte é o fenômeno sociocultural mais importante de nossa época, e é tão urgente aprender a posicionar-se diante dele, quanto em relação aos meios de comunicação de massa.” (BETTI, 1997, p. 24).

7.1 Atividade Humana

A prática de criar esportes é uma ação humano, que proporciona um espaço para competir e confrontar uns aos outros. Posto isto, o esporte como atividade humana, se configura pelos seus objetivos internos e externos, intrinsecamente se configura pelo objetivo da competição, ou seja, vencer. Pensando em uma modalidade esportiva, o seu objetivo interno é vencer o jogo e consequentemente a competição. Mas extrinsecamente o objetivo do esporte é outro, e tem a ver com o momento de sua criação, ou seja, o tempo em que foi criado e mantido, pode-se pensar que os esportes de performance foram feitos para dominar e vencer outros competidores, mostrando superioridade em performances individuais, e consequentemente uma dominação. Obtendo prazer do fato que uns são melhores que outros, e que esses objetivos externos surgem para suprir necessidades humanas, como a capacidade de obter o melhor de si mesmo ou de outros também, é essa experiência esportiva que pode conferir determinados estados emocionais ao ser humano (BERGE, 2019; PARRY, 2019).

Noutro sentido, os esportes em algumas modalidades fazem uso de certos animais e tecnologias, mesmo assim ainda se caracterizam como uma atividade humana, pois ação humana tem controle sob os animais ou instrumentos e aparatos que proporciona tal prática. O Tiro esportivo, Hipismo, o Polo, a Vela, o *Skate*, o *Surf*, o Ciclismo e entre outros são exemplos dessas modalidades, que apesar do

uso de animais, pranchas, barcos, bastões, armas e da influência da natureza, a atividade humana prevalece sobre esses aspectos (PARRY, 2019). Em certa medida muitas modalidades esportivas fazem uso e manejo de objetos, tais como: a bola, o dardo, sabre, fita, taco ou bastão, arco e flecha e muitos outros objetos. Muitas modalidades só existem devido ao uso desses objetos, e criam essa relação competitiva e de dominação. É possível perceber uma série de possibilidades devido ao uso desses objetos, o virtual parece existir no jogo (BORGE, 2019; LEVY, 1996). Sendo segundo Levy:

a bola tem alguma afinidade com a relação de dominância, por ser ao mesmo tempo submissa e centro da atenção. Num certo sentido, ela substitui o chefe, o subordinado ou a vítima, mas virtualizando-os. Longe de fixar uma relação estável de dominância, a bola mantém, ao contrário, uma relação cooperativa (na mesma equipe) e competitiva (entre as equipes) igualitária e sempre aberta. Claro que o jogo sagra campeões e deixa vencidos, mas esses estatutos duram apenas entre as partidas. Nenhuma hierarquia instituída pesa durante o jogo: a circulação da bola as suspende. (LEVY, 1996 p. 124).

O esporte ainda preserva algumas características fundamentais do jogo, o esporte é sobre si mesmo, descolado da realidade, fora do cotidiano e todos os atletas que estão envolvidos com o esporte só visam atender os objetivos intrínsecos do esporte, suas finalidades internas. Arremessar a meta, chutar ao gol, lançar o dardo, cruzar a linha de chegada, rebater a bola, projetar o adversário e vencê-lo (BORGE, 2019). Deste modo, como é possível perceber a competitividade está intrinsecamente conectada ao esporte e seus praticantes, pelos seus próprios aspectos de confronto, demonstração, comparação e avaliação (ROSE JUNIOR, 2002).

Assim sendo, as falas dos participantes do estudo corroboram com esses aspectos mencionados até aqui, a necessidade humana de demonstrar habilidade, de confrontar adversários, de se comparar com tais adversários, de ser avaliado, comparado e se autoavaliar, e se desafiar a competir com e contra outros.

Eu acho que as semelhanças são maiores do que a gente consegue perceber na verdade. Na minha opinião, porque um atleta de esporte convencional e um atleta de esporte eletrônico tem os mesmos grupos de habilidades, como pessoa, como atleta, sabe, claro cada um está em uma área diferente, futebol é uma área, basquete é outra, vôlei é outra e beisebol é outra, em questões de habilidade digamos diferentes e são jogos diferentes. Mas o atleta, a pessoa, a cabeça, o *mindset*, as habilidades cognitivas que você tem, os hábitos de um atleta de alta performance, de um campeão, são praticamente os mesmos, aquela mentalidade, o quanto você se dedica, como você se dedica, o quanto você tem fome de ser o melhor... A gente é pouco aprofundado em como maximizar nossa performance no *eSports*, até eu, por exemplo: sofro um pouco em alguns momentos cruciais,

sofro com um pouco de nervosismo, em partidas importantes e tal. Fui encontrando maneiras de chegar em uma partida já relaxado, mais tranquilo para não ter aquele nervosismo. Mas é muito louco, parece que no LoL, as coisas são muito no mínimo detalhe, não que nos outros jogos e esporte não sejam, mas o LoL, as vezes você pode perder a partida por tomar uma decisão levemente errada, aí dá um efeito bola de neve enorme, e sua partida vai embora. (Questão 2 – P4).

Deste modo os *eSports* preenchem as características mencionadas acima, possuem e são uma atividade humana que proporcionam a experiência competitiva e dominação. Trazendo ao sujeito que está imerso no fenômeno os mesmos sentimentos e emoções presentes nos esportes convencionais. Como menciona Borge (2019 p. 438):

Ao obter esse local, as aspirações e frustrações humanas, esperanças e medos, triunfos e tragédias, com falhas de caráter, dilemas morais, alegria e tristeza, foram canalizados através das instituições desportivas e eventos desportivos que organizaram.

Esses aspectos também estão presentes para os atletas do *eSports* e para os indivíduos que estão envolvidos do contexto dos *eSports*, como comentam os participantes^{1, 2, 4, 6}:

Eu particularmente, desde quando eu era manager na outra organização, eu sempre senti muito isso, eu sempre senti muito as derrotas, principalmente quando os meninos performam bem, é obvio que você se sente parte daquilo, principalmente quando você tem uma participação ativa, um dedo muito ativo, em uma mudança na *line*, foi o que aconteceu comigo, por exemplo, aqui na organização, são decisões minhas de contratar um jogador ou deixar um jogador de lado, esse tipo de coisa. No caso do nosso time de Valorant, os meninos estavam meio que em uma fase ruim, e aí eu quis porque quis fazer uma mudança, e a gente fez a mudança, e a gente está performando muito bem, inclusive ganhamos um jogo importante agora no último final de semana, é continua no principal campeonato que é o VCT. Então, pra mim dá uma satisfação muito grande, quando a gente consegue performar da melhor maneira possível, só que quando perde ainda bate aquele desanimo, por mais que sejam jogadores ali, você fica naquela 'putz eles perderam, não é culpa minha, só que também é culpa minha', então é uma relação muito estranha, você sente muito a derrota, eu particularmente sou muito competitivo, por mais que não seja eu ali jogando, eu sinto muito as derrotas, quando eu vejo que os meninos ficaram mal, eu sinto muito isso. (Questão 8 – P1).

Assim, eu trabalho como manager, meio que como eu sou manager, eu preparo tudo antes do jogo, para na hora do jogo ser um torcedor do time, fico aqui torcendo pra lá e pra cá, fico nadando nas transmissões, se tiver que ficar online e tudo mais, torcendo e torcendo sempre, desde sempre foi assim. Eu sou muito competitivo e muito fanático, em qualquer lugar que eu tiver sempre vou ser fanático, vou estar lá, nem que seja para mandar uma farpa no chat. Então, assim com a vitória a gente lida melhor sempre, em todas as situações. Só que com a derrota preciso preparar um pouco mais o mental, o meu mental, para passar umas informações para eles, para não deixar eles pra baixo, tenho de preparar o que eu estou falando porque pode ser prejudicial para o time inteiro. Então, isso é uma coisa que tem que vir de

cada um, cada um tem jeito diferente de lidar com isso, e você tem que saber todos os jeitos diferentes de cada pessoa, e como cada pessoa reage em certa situação. (Questão 8 – P2).

É muito louco isso, então, acho que se você quer ser um atleta de alto nível não tem como não ser super emotivo sobre ganhar ou perder, é sobre competitividade, é sobre performance. Se você perde e deu seu melhor, mas o adversário é muito bom, beleza, os adversários são bons. Agora, quando você perde, e jogou mal sabe que poderia ter jogado melhor, cara, essa com certeza é pior sensação do mundo para um atleta, com certeza. Saber que poderia ter feito melhor, saber que você sabia fazer melhor, e você teve uma performance abaixo. É a coisa mais bizarra. (Questão 8 – P4).

Um atleta, sim, gosto da palavra atleta, acho que todos nós tanto do esporte eletrônico, como do esporte tradicional nós somos atletas. Você estar em alta performance, você precisa treinar, aprender, melhorar e competir, ter que refinar sua rotina, ter muitos cuidados com o que você faz, para performar da melhor maneira possível nos campeonatos. Então, isso é um atleta. (Questão 10 - P4).

Vou ser bem sincero, não sei que sentimentos são, porque assim, quando vejo um jogador a repetir o que eu digo e repetem dentro de jogo, enche meu coração, de ver o atleta jogar da forma que ensinei, fico assim exaltado...então, é muita frustração quando se perde, mas há de se aprender com isso. E isso também tento passar para os jogadores, não quero que nós pensemos, por isso penso a longo prazo e não a curto prazo, não quero que nós fiquemos frustrados ao ponto de mudar tudo, quero que aprendamos o porquê que erramos, porque que perdemos. Por isso não gosto dessas vitórias curtas, quero que acreditem no processo, acreditem no processo para ir buscar o resultado, e não acreditar já no resultado, porque muitos jogadores principalmente no Brasil, pensam que tem que ganhar 2-0 toda semana, não é assim. (Questão 8 – P6).

É perceptível então, que existe um contexto ao redor do esporte eletrônico, que é similar ao esporte convencional, envolvendo pessoas, funções, treinamento, compromissos, valores, práticas e conhecimentos. Contudo, os *eSports* fazem uso das tecnologias que são uma das muitas ferramentas de virtualização da realidade. Deste modo, é possível dizer que os *eSports* são uma área de atividades esportivas que fazem uso das tecnologias de digitais de informação e comunicação, e que desenvolvem habilidades físicas e cognitivas nos indivíduos que participam desse contexto, corroborando com a definição proposta por Wagner (2006). Como relata o participante 6 o *eSports* são um local desenvolvimento:

Não tenho clube de futebol favorito, não assisto futebol, não assisto basquete, não assisto desporto. Porque nunca gostei muito de entretenimento, pois acho que é uma coisa fútil, e dou treinamento para LoL, e faço entretenimento acontecer. Só que assim, eu não estou aqui por uma paixão de uma coisa que é assim a paixão pelo clube de futebol ou paixão por desporto, acho que é uma coisa fanática. São crenças muito louvadas, literalmente as pessoas morrem por clubes, as pessoas matam-se por isso, é como crer em deus. Só que não creio em deus, em fé ou nada disso, acho que isso é bem pessoal. Pode até me perguntar por que estou no LoL, e

estou no LoL porque quero formar jogadores, formar pessoas. Eu uso o LoL para formar pessoas, quero que os atletas sejam disciplinados, quero que tenham uma perspectiva de vida, assim aberto sabes, utilizo o LoL para ensinar vida basicamente. Sabes. (Questão 2 – P6).

R: Como um processo de humanização basicamente?

Sim, sim, exatamente, exatamente. Estas a entender, porque muitos tem 16 anos, acabaram de sair da escola, não foram para faculdade ou trabalhar, já estão metidos no LoL. Há que saber respeitar outro, saber comunicar, opinar, saber trabalhar. É isso que tento fazer no meu trabalho. (Questão 2 – P6).

Deste modo, é preciso fazer uso das semelhanças que existem com o esporte convencional trazer esses conhecimentos para os *eSports* e se aprofundar nas diferenças para entender a peculiaridades do fenómeno (RAILSBACK; CAPORUSSO, 2019). Em síntese, os *eSports* apesar de acontecerem em um ambiente virtual, tem forte atuação humana em seu entorno e desenvolvimento. Os membros do contexto se sentem parte de um todo maior competitivo, os atletas, treinadores, dirigentes usam de todas suas habilidades humanas para fazer evoluir este contexto que faz uso das tecnologias, para suprir necessidades humanas, como competir e dominar (BORGE, 2019). Como argumenta Jonasson (2014 p. 1313-1314):

As invenções tecnológicas esperam para serem experimentadas no mundo do esporte, não para enfatizar ainda mais a lacuna entre os não-humanos e os humanos, mas para sugerir novos modos de ser humano.

7.2 Regras

Regras são aspectos fundamentais para a constituição dos jogos e dos esportes, são as regras constitutivas dos jogos que criam os limites, formando o espaço e tempo e as habilidades que serão desenvolvidas dentro dos jogos. Então, é fator fundamental no estabelecimento e desenvolvido dos jogos (SUITS, 2017). Porém, dentro da teoria dos jogos de Suits (2017), é necessário compreender que as regras possibilitam os meios para se jogar os jogos, por este motivo é necessário obediência as regras “que limitam os meios permissíveis para alcançar um fim visado, e de tal modo que se obedece às regras somente para que essa atividade possa ocorrer” (SUITS, 2017 p. 69).

Deste modo, a delimitação de meios para se alcançar um fim, pode ser

atingida por duas vias, dentro e fora das regras. Nota-se que ao atingir o fim do jogo fora das regras, estou apenas atingindo “um estado de coisas específico alcançável” (SUITS, 2017 p. 75). Mas ao chegar a tal objetivo/fim fora das regras do jogo, apenas por estabelecer as condições específicas que se deve alcançar para chegar ao fim do jogo, não se pode chamar isso de jogar um jogo ou vencer um jogo (SUITS, 2017).

Assim sendo, para Suits (2017) este primeiro objetivo/fim do jogo, pode ser chamado de *pre-lusórios*, por não determinar como este fim deve ser alcançado. Porém, para vencer um jogo, é necessário utilizar apenas os meios permitidos pelas regras do jogo, ou seja, meios *lusórios*. E assim através das regras constitutivas, criam-se situações em que os jogadores, assumem meios menos eficientes em detrimento de meios mais eficientes para se alcançar o objetivo, que é vencer. As regras então, possibilitam a atividade de jogar o jogo, que é a *atitude lusória* (SUITS, 2017).

Holt (2016) argumenta que essa é uma questão problemática nos *eSports*, pois de acordo com a teoria de jogos de Suits (2017), os *eSports* não teriam os objetivos *pre-lusórios*, pois as regras já estariam impostas aos jogadores, não tendo a chance de se alcançar o fim de jogo por outros meios. Porém, o autor argumenta que a possibilidade de existirem meios para burlar as regras dos jogos eletrônicos, como códigos de trapaça e programas auxiliares, levantam a questão sobre os *eSports* estarem de acordo com a teoria de Suits (2017). Apesar desses meios (códigos e programas) não fazerem parte dos jogos eletrônicos em muitos casos, o que deveria importar para a teoria então não é a quebra da regra em si, mas possibilidade de tal ação (HOLT, 2016).

Há de perceber que existe uma passagem dos jogos e de seus elementos para o domínio do virtual. E que deste modo, pode-se considerar os jogos eletrônicos e *eSports* como um esporte em um sentido derivativo. Se for considerado que o mundo virtual é irreal, ou seja, são apenas representacionais de uma realidade (HOLT, 2016). Mas o virtual pode ser visto da ótica da oposição entre o atual e o virtual, no sentido de que tanto o atual como virtual são reais, e que o virtual existe em potencialidade. Nesta via, é necessário pensar se o domínio do virtual já não é visto como normal na sociedade atual, e se o próprio mundo já não está imerso no virtual (HOLT, 2016; LEVY, 1996).

Deste modo, o estudo buscou compreender como as regras se manifestam

nos *eSports*, sendo que as manifestações das regras nos jogos eletrônicos acontecem pela intermediação de uma tecnologia, ou seja, os programas de computadores (*softwares*) que delimitam a atuação do jogador dentro do cenário estabelecido (ARANHA, 2004). Como mencionam os entrevistados:

São cinco jogadores de cada, é tipo um pique-bandeira mais ou menos. Tem o time de terrorista, o time de contraterrorista, e aí se você for o time terrorista você planta uma bomba, o outro time tem que destruir a bomba, só que sem morrer, se todo mundo morrer, não tem como destruir a bomba e assim você ganha a rodada. Aí quem fizer treze ponto, como se fosse um set, ganha. (Questão 6 – P2).

Neste sentido das regras, outro fator importante é que os *eSports* frequentemente recebem atualizações sobre o jogo, para deixar a comunidade de jogadores engajados para jogar o jogo e traçar novas estratégias para atingir os objetivos, a essência e lógica do jogo continua a mesma, mas ferramentas mais eficientes para jogar o jogo se modificam, o que pode modificar a dinâmica do jogo (KARHULAHTI, 2017; LARSEN, 2020).

gosto muito de reiniciar o planejamento, digamos assim, dependendo da atualização, a atualização da Riot diz que tal campeão mudou, ou dragão, arauto e diz caramba, o jogo vai virar outro jogo. (Questão extra – P6).

Esse fator da modificação do jogo foi mencionado pelos entrevistados como fator relevante tanto para experiência de jogar em si, como para a prática competitiva também, trazendo características interessantes para os jogadores. Por exemplo, no League of Legends existe um momento antecedente a partida que é conhecido como *Draft*, é uma etapa de banimento de campeões e escolhas, é o momento em que a estratégia e composição de campeões da equipe será definida. Como o jogo é formado por 5 jogadores em cada equipe, cada uma tem direito a escolha de 5 campeões e 5 banimentos (FERRARI, 2013; FERREIRA; MARCHI JUNIOR; 2021). Como vemos na fala do participante 11:

Quando começa o Draft (escolha e banimento) pode acontecer de pegarem os campeões que o time treinou na semana ou banir esses campeões ou montam uma composição que é uma resposta para a composição (dar counter). Então é preciso se adaptar e tentar criar outra coisa nova. (Questão 5 – P11).

LoL é um jogo de estratégia, e o pessoal está a tanto tempo jogando porque é um jogo que sempre muda, está em constante mudança, está saindo coisa nova, tem atualizações, tem que estudar essas atualizações, tem que aprender novos campeões, isso afeta todo o jogo. E toda temporada tem essa mudança, agora a torre ataca mais rápido, tal campeão tem um escudo que nunca existiu, então, o jogo, o mapa de Summoner's Rift já mudou bastante durante os anos, mas basicamente é sempre a mesma estratégia. O time vai montar uma composição, uma composição de iniciação, de contra-

ataque, de recuar, de jogar aceitando pressão, tem várias estratégias é preciso conversar e ver o que dá para fazer sobre. (Questão 6 – P11)

Outros jogos eletrônicos competitivos também apresentam características similares ao *League of Legends*, por terem algo chamado objetos de jogo. Que seriam elementos de que compõem e formam o universo do jogo; por exemplo, em *League of Legends*, são cerca de 281 objetos de jogo, entre campeões, mapa simétrico, itens e outras coisas.

Em *Defense of the Ancients 2*, é a mesma lógica, vários objetos de jogo que podem influenciar no jogo, modificar e melhorar características de campeões e criar interações únicas durante a partida. No *Counter-Strike: Global Offensive* são menos objetos de jogo, distribuídos entre armas, itens e munições, explosivos e acessórios (LARSEN, 2020). Tais elementos podem ser verificados nas falas dos participantes 8:

É muito similar (aos esportes), principalmente a questão do grupo assim, são cinco jogadores, o R6, LoL, CS, Valorant e cada um tem uma função diferente, especificação de função. Se eu fosse falar quem é o pivô do LoL, por exemplo é o caçador... O LoL é bastante difícil, primeiro que para você entrar no jogo, já tem variável, já não sabe o que esperar do jogo, você vai saber como vai ser o jogo no draft (escolhas e banimentos). O CS a mesma coisa você não tem certeza dos mapas que você vai jogar, um mapa você vai ter certeza, os outros não, Valorant e R6 a mesma coisa, você não sabe exatamente que operador você vai usar... O que vejo de diferença maior, é que no esporte tradicional você tem variáveis muito mais controláveis do que no esporte eletrônico, é basicamente isso. Em uma modalidade tradicional você sabe onde os adversários vão estar na quadra, antes de você jogar você vai saber até a velocidade do cara que você vai marcar. O que é difícil, no LoL o jogador joga com 15 ou 10 campeões, você sabe os três melhores, mas não sabe o que vai vir exatamente, as vezes o adversário, na semana treinou um específico para aquela partida. Acho que é mais complicado nesse sentido, e talvez seja algo que muda de cada prática né, você tem que trabalhar a capacidade dos atletas de adaptação para essas variáveis e não necessariamente controlar melhor as variáveis. (Questão 6 – P8).

Em suma, a temática de regras, meios de jogar os jogos, e elementos dos jogos é inesgotável, o virtual traz múltiplas possibilidades e meios de se jogar os jogos. Aspectos que até extrapolam a categoria em questão e se ligam a outras categorias. Mas é possível perceber que as regras dos jogos eletrônicos criam meios específicos para se atingir determinados fins. Deste modo, por meio do virtual é possível atender as exigências da teoria dos jogos de Suits (2017).

7.3 Atividade Física, Fisicalidade e Habilidade

Através da categorização das falas dos sujeitos e da revisão de literatura do estudo foi possível perceber que a questão da fisicalidade e habilidade dentro dos *eSports* é algo latente para a temática. De início, é preciso apresentar a discordância entre alguns pontos do entendimento de Parry (2019) sobre as habilidades, onde o autor aponta que os esportes olímpicos trabalham habilidades do corpo todo, do corpo inteiro, com o intuito de trazer um desenvolvimento humano através dessas habilidades. A discordância não surge do fato de os esportes olímpicos terem este aspecto, mas da desconsideração de outras práticas. O corpo só é inteiro no esporte olímpico?

Essa visão sobre o corpo e as habilidades físicas, parece trazer à tona a visão dicotômica entre corpo e mente, sendo o corpo algo controlável por algo exterior ou superior a ele. Relembrando o dualismo cartesiano e a visão substancial do corpo que trata este como: máquina, objeto e obstáculo a ser superado. Deste modo, a conceituação de esporte e habilidades sempre estaria relacionada ao que é considerado físico, e os aspectos que não são do domínio físico ficariam relegados a outro espectro de entendimento (TAMBOER, 1992).

A partir do entendimento mencionado acima, pretende-se neste estudo abordar uma visão de corpo integrado com o mundo, um corpo relacional em ação no mundo, tendo uma perspectiva unitária entre mundo e corpo. Neste sentido, a existência humana e corporificada, é intencionalmente conectada ao mundo em ações, o humano desta forma é compreendido como um ser atuante, de forma a realizar, discernir e obter significados através de suas ações. Não faz sentido por essa ótica separar ações ou habilidades físicas e não físicas. Na forma relacional, não existe sentido em opor as ações de jogar um *eSport* e handebol, apesar de apresentarem diferenças em seus modos de interação com o mundo, mas da perspectiva em questão as ações de ambas as atividades possuem “fisicalidade e estão incorporadas”, pois em ambas as situações as atividades de jogar são realizadas com o mundo ao redor, estando em ambiente virtual ou atual. (HILVOORDE; POT, 2016; TAMBOER, 1992).

Nesta perspectiva, o ponto central da visão relacional do corpo, precisa estar centrada na ação motora que depende de 3 componentes para ser caracterizada como tal. Sendo eles: (1) o indivíduo com a intencionalidade orientada ao deslocamento; (2) o ambiente que promova tal intencionalidade, uma condição a ser

superada; e (3) uma forma de deslocamento, em condições espaço-temporais.

Um ponto problemático aqui é, se a intencionalidade de deslocamento existe dentro do ambiente virtual, se for considerado que o ambiente virtual possui e promove a intencionalidade em questão. Seja de forma indireta ou virtual, pelos meios específicos estabelecidos na sessão anterior, então a habilidade motora passa a ser considerada dentro do *eSports* (HILVOODER; POT, 2016). Segundo Ekdahl e Ravn (2019 p. 136) “O praticante de *eSports* deve ser capaz de considerar os mundos virtuais dos *eSports* como mundos práticos, como mundos em que se move, atua e compete.” Tomemos como exemplo a fala do participante 8 acerca do das diferenças entre basquetebol e LoL:

Então exercício de mentalização do saque do tênis, você tem toda uma propriocepção que é muito mais tranquila de ter, por exemplo, do que um cara que joga LoL. O que você vai conseguir imaginar de movimento o que você vai ligar na biomecânica ali, é muita variável, ele não sabe se ele vai jogar de Fiora, Lee Sin, ele não vai conseguir memorizar todos os movimentos de mouse e teclado. É complicado, acho que tem algumas diferenças nesse sentido, alguns exercícios práticos são muito bons dentro da psicologia do esporte e não dá para ser utilizado. (Questão 2 – P8).

O participante aponta algumas peculiaridades do ambiente virtual, o alto grau de possibilidades sobre como será o jogo, quais condições serão apresentadas aos jogadores, tudo intermediado pelos meios lusórios expressos na sessão anterior. Sendo assim, a fala do participante 12 acrescenta aspectos relevantes sobre a modalidade do LoL, mas que também estão expressos em outros *eSports*. Segue abaixo fala do participante 12:

Tem vários conceitos diferentes de extrema importância, mas controle das ondas de tropas, controle de objetivos, controle de visão, entender o que é pressão, entender os valores de cada coisa, quanto cada coisa dá, as tropas, um abate, monstro da selva. Entender composições, ou seja, interações entre os próprios campeões e entre os campeões inimigos, e campeões específicos com e contra outros certos campeões, sinergias e esse tipo de coisas. São conhecimentos muito importantes, além de obviamente da mecânica, noção de dano, tempo de reação e outros conceitos também como tempo de carregamento das habilidades, posicionamento e espaço na rota, rotações para caçador. Então, são vários conceitos que os jogadores têm que ter. (Questão extra – P12)

Como aponta o mesmo participante em fala seguinte, alguns aspectos dos jogos são muito importantes, pois precisam ser treinados exaustivamente, para se achar a melhor forma de executar. No caso do LoL, é possível realizar treinamentos específicos, em um ambiente de jogo de treinamentos. Para ilustrar estes aspectos,

temos um comentário mencionado do participante 12:

Tem testes em modo treino, uma coisa muito importante nessa temporada é a velocidade com quem o caçador limpa os monstros da selva, para um jogador treinar isso, geralmente ele assiste *replay* das melhores ligas do mundo ou jogadores que fazem vídeos especificamente sobre isso. Entra no modo treino, e replica essa rota na selva, 10/20 vezes ao longo da semana para se aperfeiçoar e não errar dentro do jogo, porque as vezes você ganha 10/20 segundos dentro do jogo e isso pode ser a total diferença entre ter um impacto ou não. (Questão 4 – P12).

Mas apesar desta possibilidade, é possível ver diferenças entre as ferramentas de treinamento de habilidades em diferentes jogos, como comenta os participantes 6 quando compara LoL e CS:GO. Contudo, na mesma fala há outros elementos relevantes sobre as habilidades dentro dos *eSports*. Elementos esses que corroboram com teoria da habilidade nos *eSports*, que traz sete eixos de explicação, tais elementos podem ser verificados nas falas dos participantes do estudo (LARSEN, 2020). Tanto nas falas acima como nas falas que ainda serão apresentadas e que estão no Apêndice B. Segue fala do participante 6:

Como você já deve ter reparado o META fica muito constante durante muito tempo, assim três meses, o cara já conhece o META, de traz para frente, tem que conhecer, ainda por cima a rota inferior que já está igual a um ano. Só usa alguns campeões, Kai'sa, Jinx, Varus, Tristana. Assim, tem poucos campeões, quando aparece um novo campeão é importante repetir vários confrontos na rota (*matchup*), para entender o que preciso para ganhar esse confronto, como funciona prioridade e tudo isso. Só que por exemplo, olha os suportes Nautilus, Leona, Rell e Alistar ou Thresh, é isso. Mas isso, estás a entender, o dois contra dois na rota inferior é importante, mas é mais para entender quais são as variáveis que podem existir dentro de jogo, não tanto treinar a mecânica, porque realmente vamos ser sinceros a mecânica no LoL, e isso é outro problema que não existe um modo pratico no LoL, e aí não dá para treinar mecânica no LoL. Tenho métodos de aquecimento com meus jogadores, tenho desafios de treinar a respiração, e jogos de treinar tempo de reação, pontaria, cliques, são coisas para treinar a respiração e a mira. Mas não faz muito sentido no LoL, treinar mira, mas quando estou com eles no *gaming office* ou *gaming house*, nós fazemos alongamento das mãos e tudo isso. Mas por exemplo, ao contrário do CS:GO que sei que existe, existe laboratório de mira, muito jogadores não jogam CS:GO, para ficar a treinar durante uma hora, para treinar a movimentação do mouse, pontaria e disparos, neste modo específico de treino. Existe um guia para treinar, por exemplo, *headshot* com exercícios específicos, como se fosse uma academia. No LoL não existe isso, tentei fazer isso um ano atrás, perguntei a vários treinadores e jogadores, mas não existe, tentei pensar alguma coisa e não deu nada. (Questão extra – P6).

Logo nesta fala, é possível captar alguns dos eixos da teoria da habilidade nos *eSports*, como o aspecto do *metagaming*, que pode ser entendido como as formas estratégicas mais eficientes de interação entre os objetos de jogo, ou seja, itens, campeões, atributos e entre outras coisas. Tudo isso estando associado a

capacidade dos jogadores de executarem tais estratégias. Neste ponto, pode-se perceber outro eixo da teoria, a capacidade de execução, algo que está ligado ação motora no ambiente físico sobre os controles (mouse, teclado e teclas) que geraram as ações no ambiente virtual. Movimentações de mouse e cliques em várias teclas simultaneamente (LARSEN, 2020; EKDAHL; RAVN, 2019). Importante destacar falas dos participantes sobre isso:

São os mesmos equipamentos para todos, entre computador e monitor, mudar mouse e teclado na hora ia ser muito louco. Influência, precisa de uns dias para se acostumar ao equipamento. Só o computador que muda, que é o computador e monitor do estúdio, mas aí o jogador chega, instala mouse e teclado, muda as configurações, alguns gostam de jogar no modo janela, outros com a tela mais escura, muda a sensibilidade do mouse no sistema operacional do computador. Mas é só isso. (Questão extra – P11)

Como relatado pelo participante 11, e mencionado no estudo de Larsen (2020), ter o controle sobre os equipamentos é essencial para a capacidade de execução, do mesmo modo que reconhecer as interações sobre os objetos do jogo, e saber aplicar isso pelos equipamentos. Algo que pode ser percebido nas falas anteriores e de outros participantes. Como ilustra bem a fala do participante 12:

É um jogo que mistura estratégia e habilidade manual e coordenação motora, então, considero que é uma das coisas mais relevantes, é a estratégia, comunicação, planejamento e conhecimento da própria teoria do jogo. Um fator secundário seria, o tempo de reação, a capacidade de clicar, não sei se isso é considerado tempo de reação, mas conseguir perceber facilmente o que está acontecendo na tela, não só para reagir, mas também para planejar outras estratégias dentro do jogo. A gente só considera a estratégia a parte mais importante do jogo, porque todos os jogadores que são selecionados e treinados em equipes profissionais, são jogadores que já estão no topo do ranque do servidor, e esses jogadores estão sendo justamente selecionados, eles jogam um estilo de jogo onde só seleciona pela mecânica, pelo tempo de reação, pela noção de dano, por isso que comissão técnica se importa só com o resto, porque isso o cara já está desenvolvendo a mais de dois ou três anos no jogo, sem parar jogando todo dia, várias horas por dia, para desenvolver o que a gente fala que não importa tanto, porque todo mundo já tem, todo mundo que está lá. Ou a grande maioria. Não diria que estão no mesmo nível, tem bastante variação, mas todos estão em alto nível o que é suficiente. (Questão 6 – P12)

Um outro eixo da teoria da habilidade nos *eSports*, formulada por Larsen (2020), que é mencionado pelos participantes é a disciplina emocional. Que seria uma condição de “autoconsciência em uma situação altamente envolvente” (LARSEN, 2020 p. 14). Nesta condição, o jogador estaria totalmente envolvido e consciente do ambiente de jogo que o cerca, sendo capaz de realizar leituras sobre o jogo e adversário, a procura de oportunidades para realizar seus objetivos dentro de jogo. É um estado de engajamento e raciocínio lógico sobre o jogo, que visa

buscar a melhor ação para vencer e a resistir às condições e estímulos de forma imediata (LARSEN, 2020). Como menciona o participante 4, no caso de LoL, é um envolvimento intenso com as informações e condições do jogo.

Começando pela parte, mental de competir, de tomada de decisão, tempo de reação, parte motora de coordenação motora, que você tem que ter, memória a curto, para poder memorizar, saber tudo, toda hora um processo na sua cabeça, as habilidades do adversário, os feitiços dele, a sua e como está o mapa. Qual o próximo passo, qual estratégia para aquela partida, qual vai ser a próxima ação, e é muito dinâmico, você está clicando e pensando sem parar. O LoL é a partida inteira cada segundo tomando uma decisão e agindo, então sua mente não para em uma partida de LoL, você está sempre pensando o que fazer. Então, são vários conhecimentos, memória muscular para desviar de habilidades, para se movimentar, para fazer uma ação, um combo. São muitas horas, para montar todas essas memórias musculares, e esse conhecimento sobre o jogo, para guardar o tempo de recarga das habilidades dos adversários, onde está o jogador da selva adversário qual o próximo passo dele, qual estratégia eles vão fazer, qual tempo do próximo objetivo, qual próximo passo para pegar o objetivo, tem que saber coordenar todo seu time, todo time adversário. É muita informação que você está trabalhando o tempo todo, além de tudo isso, a parte motora, teclado e mouse é muito importante. (Questão 6 - P4)

Essas condições foram descritas de outra forma, em um estudo que investigou os aspectos humanos dentro dos *eSports*, esses fatores apareceram como: pensamento crítico, concentração, prática e habilidade física. Os resultados mostraram que esses aspectos estão presentes no *eSports*, como em esportes convencionais, e que são percebidos por atletas e de treinadores de *eSports* (RAILSBACK; CAPORUSSO, 2019).

Na coerência da equipe aparece outra característica fundamental dos esportes, e estão presentes nos *eSports*, a especificação de função e posição. Os jogadores têm funções específicas a executar dentro de jogo, como no handebol existe o armador central, os meias, os pontas, o pivô e goleiro. Dentro das modalidades de *eSports*, isso ocorre dependendo do avatar que é escolhido para o jogo. Deste modo, é necessário alto grau de conhecimento sobre os inúmeros avatares e interações dentro do jogo. É um engajamento em equipe para os jogadores reconhecerem a executarem suas funções da melhor forma possível, e tal reconhecimento exige habilidades sociais dentro e fora de jogo, saber lidar com crítica e situações de crise entre muitas outras coisas (LARSEN, 2020).

A fala do participante 5 e 10, representam bem alguns aspectos da coerência em equipe, e como é um trabalho em conjunto a preparação para um jogo competitivo dentro dos *eSports*:

Essa parte de preparação do dia do jogo, geralmente, são coisas que eu faço, por exemplo. ...Vou dar três informações, e dos cinco jogadores, quero

que pelo menos cada um saiba pelo menos uma delas. Vamos supor, que meu Topo, Caçador e Meio saibam a informação 1 e a 2, e meus jogadores da rota inferior (Atirador e Suporte), sabem a 2 e a 3, então consigo que meus cinco jogadores saibam as três coisas que a gente tem que fazer. Esse é meu papel de resumir isso para eles, a gente passa dois ou três semanas treinando, e aí na quarta semana é o jogo, a gente já treinou tudo, só preciso resumir em algumas poucas palavras, ou em alguma foto, algo que eles vão lembrar, sabe. Vai chegar no meio do jogo, e eles vão reconhecer que já viram isso comigo, vamos pensar nisso. E isso configura essa comunicação antes de começar a treinar e jogar, conhecer os jogadores, falar como vamos jogar, indicando para cada um o que devem lembrar. (Questão 5 - P3)

Na equipe brasileira A, que trabalhava em gaming office, as 9h da manhã o jogador tinha que estar obrigatoriamente no café da manhã, era um princípio da organização, um princípio da instituição, inclusive tivemos que passar multa ao jogador que não vinha ao café da manhã ou nem queria vir ao café da manhã, e acreditava que deveria dormir o quanto ele quisesse e acordar na hora que ele quisesse, não acreditava em rotina. Pronto. Das 9h às 10h era café da manhã, 10h até o 12h dizia a eles para jogarem partidas ranqueadas, dava para jogar duas, mas por vezes tinha algumas necessidades com alguns jogadores, por exemplo: quero trabalhar fase de rotas de um jogador, então eu ia assistir um vídeo específico com ele, sentado com ele, já tinha um trabalho para apresentar a ele.

De manhã tem estrutura, depois almoço, faço uma reunião antes dos treinos, e tem três tipos de reuniões, esses têm três tipos de duração. Pode ser de uma hora, porque vou apresentar um conceito novo, e vai ter que ser discutido, e quero que seja uma coisa assim, não muito longa, mas que tenha tempo para falar sobre isso. Depois tem trinta minutos, que as vezes é uma revisão rápida, uma discussão rápida sobre determinado tema. E por fim, o dos quinze minutos, não há nada para dizer, mas quero todo mundo esteja pronto para os treinos, vamos falar sobre quais são as escolhas, os objetivos para o dia, vamos treinar névoa de guerra, vamos treinar essas escolhas, o que espera dessas escolhas, aquecimento, podem buscar água, fazer o que quiserem, vamos ficar esperam. Não gosto de correria, em cima do treino. Tanto que essa coisa de uma hora, não é uma hora, é 45 minutos, dou 15 minutos de pausa para o jogador. E já tenho isso planejado no início da semana, porque também dou trabalho de casa para meu jogador, sim. Passo um conceito e um trabalho, no dia seguinte está lá um trabalho de casa, as vezes é pesquisar VOD, as vezes é trabalhar um campeão específico e apresentar para equipe. Sou muito no estilo de professor, eu adoro a ver meus jogadores a sofrer, adoro vê-los a trabalhar. Ontem eu tinha mandado um trabalho para eles, que era sobre assistir um vídeo em grupo, e explicar o que assistiram e responder algumas questões, aí hoje as duas horas, meu jogador manda mensagem, chamando os outros para fazer a tarefa. Só mandei assim: "parece eu na escola básica, 30 minutos antes da aula a fazer o trabalho de casa". Também gosto muito dos trabalhos de casa, que é aí que vejo a personalidade de cada jogador. Qual jogador é mais esforçado, qual jogador é mais despreocupado, dá para reparar na personalidade dos jogadores. Na equipe brasileira A, o jogador B, era o cara mais disciplinado, e que dava boas revisões, e trazia o trabalho de casa, explicava o conceito tão bem, que chega a aprender com ele, muitos bons pontos. Tinham outros jogadores que não eram tão bons nesse ponto. E você consegue a partir disso entender, quem é que tem mais lógica, quem é que tem um melhor raciocínio e com isso até pode dar funções diferentes dentro de jogo, tipo organizar as jogadas, chamadas e tudo isso. Então, isso é tudo que eu tenho disponível para entender meus jogadores, e a entender como desenvolvo melhor a minha equipe. (Questão extra – P6)

Em síntese, as habilidades e a fisicalidade nos jogos eletrônicos e nos *eSports* são uma temática que vem sendo discutida na literatura. Como dito anteriormente, o debate deste tema parte da discussão se é possível considerar o corpo dentro do ambiente virtual, e ainda se atuação dentro dos *eSports* é intelectual ou motora. Na perspectiva adotada no presente, o corpo é uma unidade e toda ação motora, é uma ação corporal dotada de intencionalidade e relacionada ao ambiente que está inserido. Os *eSports* estão no domínio virtual, em mundos virtuais e são perceptíveis para os seus praticantes através de seus corpos virtuais, pelo qual se relacionam em um ambiente com uma série de virtualidades e possibilidades. Possuindo uma intencionalidade virtual e proporcionando ao praticante/jogador executar habilidades percebidas por ele dentro de inúmeras possibilidades. (EKDAHL; RAVN, 2019; HILVOORDE; POT 2016; HOLT, 2016; TAMBOER, 1992).

7.4 Competição

Os jogos eletrônicos conseguem virtualizar uma característica central do esporte que é a competição. Uma característica que às vezes está presente nos mais diversos jogos. Também se faz presente nos jogos eletrônicos desde os primeiros *videogames*, sendo *Tennis for Two*, *Pong* e *Spacewar*, exemplos dos primeiros jogos eletrônicos. E que já traziam e virtualizavam a competição seja interagindo contra outra pessoa ou contra a programação do jogo/inteligência artificial (ARANHA, 2004; LEVY, 1996).

Os jogos eletrônicos e os *eSports*, são extremamente competitivos, a superação do adversário, a formação de estratégias e a execução do jogo, representam a competitividade de forma intensa. A competição entra de forma central na discussão sobre os *eSports*, pois se volta para questão de uma competição física e ou intelectual/mental, e novamente traz a visão dualista de corpo. (JENNY et al., 2017; PARRY, 2019).

Através da teoria de corpo relacional abordada na seção anterior, e pelos referenciais teóricos adotados não faz sentido separar a competição, entre competição física e intelectual. Desta perspectiva, a competição dentro dos *eSports* possui ação motora, e uma intencionalidade de deslocamento como já abordado, seja indireta ou virtualmente. Existe uma ação motora de deslocamento, mediada

pela tecnologia, ou seja, um ambiente que proporciona tal interação e intencionalidade de deslocamento, e por fim, é possível verificar uma forma desse deslocamento em um ambiente espaço-temporal virtual, ou seja, em um mundo virtual (HOLT, 2016; LEVY, 1999; TAMBOER, 1992). O participante 10, exemplifica de forma assertiva o aspecto da competitividade dentro dos jogos eletrônicos e *eSports*.

Mas jogar competitivamente, é muito das próprias emoções jogando partidas ranqueadas sozinho, só que quando você coloca também um prêmio e um sonho na risca. (Questão 8 – P10).

Considerando que as partidas ranqueadas são as partidas que podem ser jogadas por qualquer pessoa que jogue o jogo de forma recreativa, ou seja, pessoas que não são atletas profissionais. Deste modo, também é possível perceber que os jogos eletrônicos proporcionam a seus jogadores casuais, uma atividade recreativa, que podem ser jogados por indivíduos comuns que tenham vontade vivenciar a competição em jogos eletrônicos dos mais diversos gêneros. Tendo a possibilidade de gerar sociabilidade e interações desterritorializadas dentro desses mundos virtuais. Aspecto esse que é fundamental e diferencial dentro dos *eSports*, as comunidades das modalidades de *eSports* criam interações por meio de transmissões ao vivo (*streaming/live*) e dentro do próprio jogo. (HALLMANN; GIEL, 2018; SEO; JUNG, 2016).

E o aspecto central dentro dessas interações é competição, a busca por se tornar o melhor jogador, por compartilhar conhecimento com a comunidade, e a busca por tornar o ambiente do jogo competitivo, seja casual ou profissional, cada vez melhor. A competição desse modo conecta os aspectos que engajam comunidade, o jogo, a descoberta de habilidades, o aperfeiçoamento das funções dentro do jogo, tudo isso é proporcionado pelo aspecto competitivo intrínseco ao jogo. (HALLMANN; GIEL, 2018; SEO; JUNG, 2016).

Outro fator central da competição, é a estruturação do cenário esportivo dos esportes eletrônicos, por parte das desenvolvedoras e *publishers*, que são responsáveis por gerenciar os campeonatos, divulgar, regulamentar e organizar a estrutura organizacional das competições do *eSports*. Assim, a desenvolvedora possui ações regiões e globais do aspecto competitivo, formando as etapas de ascensão esportiva dos *eSports*, espetacularizando e profissionalizando a prática competitiva dos esportes eletrônicos (LLORENS, 2017).

A profissionalização dos *eSports* acabam por gerar atividades que estão ligadas as competições, as equipes, ligas e torneios que surgem com o crescimento deste fenômeno sociocultural. E para competição existir é preciso que os atletas, treinadores, outros profissionais e pessoas estejam engajadas com aquele processo de preparação e treinamento. É como menciona o participante 4 e 8:

Um atleta, sim, gosto da palavra atleta, acho que todos nós tanto do esporte eletrônico, como do esporte tradicional nós somos atletas. Você estar em alta performance, você precisa treinar, aprender, melhorar e competir, tem que refinar sua rotina, ter muito cuidado com o que você faz, para performar da melhor maneira possível nos campeonatos. Então, isso é um atleta. (Questão 10 - P4)

o que eu vejo é assim, o palco (jogo oficial) vai te mostrar bastante como é que foi a semana de treino realmente, porque é muito fácil a gente ser levado pelos resultados tanto positivos como negativos, é uma lutar minha diária contra esse pensamento voltado para resultado, para bom ou ruim. Porque você acaba saindo do processo, que é um processo contínuo, competição é um processo contínuo... Então, o que vejo nesse dia assim da competição é, que você realmente vai ver como é que foi a semana de preparação ali, realmente vai dar para ver quais são os problemas ali, não só isso, mas como que está o jogador a nível de confiança, como ele está enxergando o adversário, como ele está se enxergando. Tem diversos dados, e como está a preparação dele para esse dia, tentar trazer de uma forma mais natural possível a situação de jogo, o ambiente de jogo para esse jogador. (Questão 5 – P8)

O ambiente dos jogos eletrônicos e dos *eSports* é marcado pela competitividade e por características únicas dos mundos virtuais. Tal como a possibilidade de jogadores casuais jogarem junto de jogadores profissionais em partidas do jogo. A possibilidade de os espectadores assistirem seus atletas preferidos jogarem partidas, e esses atletas ensinarem habilidades e competências do jogo para seus espectadores. E por fim, a possibilidade dos jogadores casuais se envolverem na organização e criarem campeonatos e competições sobre os *eSports*. Desta forma é possível perceber uma tríade entre jogar, assistir e governar que permeia o domínio virtual do *eSports* (SEO; JUNG, 2016).

Tais aspectos serão retomados nos tópicos posteriores, mas que faziam sentido serem mencionados agora, pois criam um ciclo que fomenta os *eSports*. Ao assistir os atletas na competição, poder jogar com eles e aprender com eles, os espectadores sentem-se parte do fenômeno dos *eSports*, isto pode ser visto em falas de alguns participantes:

Acho que a parte mais legal, de ter o virtual é você conseguir amigos, grande quantidade de amigos que tenho hoje em dia, só conheci por causa do LoL, é o meio onde você consegue se divertir, competir, conhecer pessoas e fazer amigos. O LoL é bem famoso no mundo todo, é legal, pois você tem uma conexão direta com a comunidade, não precisa necessariamente -

principalmente em pandemia - sair de casa, ir em bar ou em uma quadra de futebol, e essas coisas. (Questão 11 – P5)

Se eu puder fazer uma ligação disso com o esporte tradicional é que esse é o único fator que é novo demais e ninguém sabe lidar muito que é, se você é jogador de futebol você não vai jogar contra um anônimo que também quer ser jogador de futebol. Você já é profissional, não vai jogar contra ele, mas o jogar profissional de *league of legends*, ele joga partidas ranqueadas no servidor, e pode ter o garoto lá que está sonhando com isso, existe uma aproximação no esporte eletrônico com o mundo, com a comunidade que segue o jogo que não existe em nenhum outro esporte. É literal, o jogo acabou eu estou online, e o cara me xinga e eu leio, eu ali na internet, o jogo é na internet, eu estou na internet. Acho que essa é uma pegada muito distinta, imagina um jogo, você perdeu a libertadores a torcida está te xingando, mas cara você está indo para o hotel primeiro, todos jogadores estão no ônibus, o presidente do clube quer falar com você. Quando a gente perde o jogo a gente faz uma reunião, conversar sobre o jogo o que deu errado o que deu certo, mas a gente está online direto, se a gente não tiver após ao jogo, uma hora depois a gente vai estar. E aí que vem os fatores que te falei, e na real que não existe um estudo por traz disso, sobre o que isso traz de bom ou de ruim. Mas sinto que essa proximidade é o que vai fazer fatalmente trazer mais gente para o nosso lado, se você me xinga e falo que você está certo, é diferente do cara xingar o treinador de um clube de futebol, que nunca vai saber quem que é você ou saber o que você falou. O que sinto muito é que as pessoas falam assim, o cara manda uma mensagem para um jogador de *eSports*, por exemplo, aí esse jogador responde, e as pessoas acham isso o máximo, o cara é profissional e respondeu um fã que mandou uma mensagem. Agora se você manda uma mensagem para um jogador de futebol, o cara não vai te responder, ele nem está lá, as vezes é a assessoria, que vê os tweets. Acho que essa pegada é muito louca, essa pegada é muito louca. No LATAM tinha torcedor específico que era o torcedor 1, na vitória ou na derrota o cara está lá, ou ele está xingando ou ele está te apoiando, quando a gente foi jogar o presencial eu vi o cara, reconheci o cara, que é uma coisa que não existe no esporte tradicional. Olhei e falei é o cara, e deu para perceber que ele se sentiu reconhecido, que eu sabia quem era ele. E fui falar com ele, ele ficou chocado. Essa proximidade não existe em outras modalidades, no máximo você vai tirar uma foto de 5 segundos. (Questão 11 – P14).

É bom ter esse contato, porque, principalmente em *live* que vejo isso, qual a diferença e porque essa geração, que está chegando mais nova, está tão fissurada nos jogos eletrônicos, e assiste *live*, assiste outras pessoas jogando. Pelo simples motivo que esses jogadores são muito mais acessíveis, como você vai falar com um jogador de futebol, você não consegue ter contato, você manda uma mensagem esse cara nunca vai ver a mensagem. Diferente de um jogador de *eSports*, esse atleta vai fazer *live* você manda uma mensagem esse cara te responde, é genial, traz sensação de reconhecimento, é algo para essa geração que é muito cativante, as pessoas que eles admiram estão falando com eles. Totalmente diferente do futebol, que é um jogador que está em um patamar inacessível, você vai vê-lo em alguma saída de treino ou hotel, vai te dar um autógrafo e ele nem vai ver a sua cara. Na sorte tirar uma foto, então essa acessibilidade é muito maior no *eSports*. (Questão 11 – P15)

Em síntese, os jogos eletrônicos e os *eSports* são competitivos por colocarem frente a frente equipes competitivas, dentro de ambiente virtuais mediados por regras, envolvendo habilidades e ações motoras, conhecimentos específicos,

trabalho em equipe e muitos outros aspectos. A junção desses aspectos, associados as ações humanas ao redor desse contexto cria um ciclo de sustentação da comunidade dos *eSports*. Que é mediado através das desenvolvedoras de jogos e *publishers*, que coordenam e esportivizam seus jogos. (LLORENS, 2017; SEO; JUNG, 2016).

7.5 Aceitação Pública

Os jogos eletrônicos, e os *eSports* emergem da heterogênesse proporcionada pelas tecnologias e novas perspectivas de interação dentro dos mundos virtuais. O virtual passa a ser um ambiente de possibilidades de exploração, através do corpo e suas ações. Sendo este, um movimento da contemporaneidade e da juventude, que joga os jogos eletrônicos e possui vivências de novas práticas esportivas (FERES NETO, 2001). Deste modo, essas práticas contemporâneas se popularizam, e acabam tendo hoje em dia grande aceitação do público.

As desenvolvedoras dos *eSports*, auxiliam a criação das comunidades ao redor dos jogos, e em diversas partes do mundo. Sendo este processo, uma das etapas de configuração e criação de um esporte, pode-se perceber que os *eSports* têm preenchido este requisito (SUITS, 2007; LLORENS, 2017).

Dentro dos comentários dos participantes do estudo, é possível captar a participação e aceitação do público com os *eSports*, é possível ver isso nos números midiáticos sobre visualizações simultâneas durante transmissões de partidas ao vivo. Porém, como é apontado na literatura a questão de explicação e entendimento sobre os *eSports* ainda é complexo. Visto que existe uma percepção oculta, de que todos os esportes estão no âmbito do confronto físico direto e da execução de ações motoras vigorosas. Tais constatações podem ser feitas a partir das falas de alguns participantes

É mais famoso que muito esporte tradicional, algumas modalidades não tem a mesma visibilidade e quantidade de público do que o LoL, não chegam nem aos pés. Talvez seja mais difícil para as pessoas mais velhas reconhecerem isso, por não entenderem o contexto dos *eSports* e acabam tem do uma visão comum, como se fosse um jogo qualquer. E não é todo mundo que tem alguém na família que vive disso. Minha família demorou um pouco para entender, mas expliquei tudo para eles certinho, eles sabiam que eu estava envolvido, foi um choque, no começo teve resistência, mas entenderam depois. Outras famílias enxergam o jogo como uma forma recreação e diversão, e acaba tendo essa ideia de não ser esporte. (Questão 3 – P11).

O aspecto apontado na fala do participante 11, é descrito na literatura, onde

aponta que algumas modalidades de *eSports*, como *League of Legends* e *Counter-Strike:Global Offensive* tem sido transmitidos por canais televisivos esportivos. Outro acontecimento fundamental é a inclusão dos *eSports* nos Jogos Olímpicos Asiáticos, pelo Comitê Olímpico Asiático (COA), como pode ser constatado em sua página oficial. O Comitê Asiático justificou sua decisão devido a alta popularidade e participação dos jovens nos *eSports* (HALLMANN; GIEL, 2018; KANE; SPRADLEY, 2017; MORRISON, 2017). A inclusão em eventos e o crescimento global dos *eSports* impacta como o conceito de esporte é pensando, e como isso chega a as pessoas de modo geral, como relatam os participantes 1, 2 e 7:

Só que de modo geral, se você impuser goela abaixo de uma pessoa mais antiga, de quarenta anos ou mais, ela nunca vai enxergar o *eSport*, como um esporte tradicional. São coisas que a gente tem que seguir com cuidado, e com muito tato, para a gente conseguir mostrar isso, mas eu ainda acho o *eSport* é o *eSport*, e o esporte tradicional é o esporte tradicional. (Questão 3 - P1)

Antes de me envolver muito nos *eSports*, eu achava que não era esporte, mas quando comecei a me envolver e ver como a coisa é de verdade, foi crescendo e está crescendo hoje em dia. Eu vejo que não vai demorar muito para ser assumida como um esporte convencional também. Então, eu só espero que chegue no mundo inteiro que todo mundo tenha essa ideia, que todo mundo tenha essa ideia, porque acaba que hoje em dia ainda existe muito preconceito, muito preconceito e essa barreira precisa ser quebrada, esse paradigma precisa ser quebrado, e quando quebrarem, acho que aí os *eSports* vão ser realmente um esporte convencional. (Questão 3 - P2)

Acredito que possa ser um esporte, dá para encaixar, mas é algo que ainda precisa ser mais debatido, explicar mais assim ao público como um todo. Poxa como vou explicar para minha mãe: "Estou jogando aqui no computador, mas é um esporte como futebol", ela não vai entender, a informação tem que chegar muito clara para todo mundo. (Questão 3 – P7).

Tais aspectos são de extrema importância visto que o entendimento e conceito de esporte pode se modificar através dos tempos, como todo conceito. Um conceito representa as questões do tempo e espaço de onde foi definido, contudo, novos elementos podem surgir ao decorrer do tempo, e os espaços de manifestação do conceito podem se modificar (DELEUZE; GUATTARI, 2010). Pela literatura abordada até aqui, pelo relato dos participantes até aqui, talvez exista a possibilidade de um novo elemento estar presente no conceito de esporte, o domínio do virtual (HOLT, 2016).

Outro aspecto relatado pelos participantes, e já estudado na literatura é a espetacularização do esporte, como entretenimento midiático que busca torná-lo um produto de consumo midiático. Mas também os meios midiáticos se tornaram um

dos principais divulgadores da cultura esportiva, e está intrinsicamente ligado ao seu impacto da sociedade. Desta forma, o esporte tem forte impacto social e cultural, e é por causa destes aspectos que os estudos enxergam o fenômeno do esporte a partir desta ótica. (BETTI, 1997). Assim sendo, as falas dos participantes 6 e 14, são relevantes para o estudo:

Estrutura de comissão técnica, estrutura de planejamento de treino, de repetição, disciplina. Tudo isso se assemelha ao desporto, inclusive, mas uma coisa que não cheguei a falar, é a questão dos fãs. A torcida, quando estava na equipe brasileira A, nós fizemos, ações para trazer os fãs para verem os nossos jogos, ouvirem e conhecer os nossos jogadores. Existia sim essa parte social, extremamente importante em qualquer competição, e qualquer desporto, porque é entretenimento, desporto é entretenimento. Então, existe a parte de contato com a população, é essas são as semelhanças que nós temos entre o desporto. E sinceramente, essa parte da torcida, foi o argumento que me deram em uma conferência. Se existe torcida, como existe agora, isso faz parte do desporto. Existem pessoas que gostam disso e compram, e isso é desporto. (Questão 2 – P6).

Então para mim a principal diferença entre, o que eu vivi, estou respondendo para você o que eu vivi, a principal diferença do que vive no esporte tradicional, principalmente o futebol, até o sub-17 que foi até onde joguei, e *eSports* é o plano de fundo de vida, então quando o professor chegava pra mim e eu tinha 17, ele falava assim pra mim "tem que correr mais" é uma pegada, quando você chega em um garoto de 21 anos que nunca trabalhou na vida dele, e você chega para ele "O treino começa às 13h, mas quero que você chegue aqui às 11h", a primeira reação do cara é: "Mas eu nem preciso chegar aqui às 11h, é muito cedo, como assim tenho que trabalhar cara, pra mim era só chegar aqui e jogar o jogo". O profissionalismo da juventude, hoje já mudou muito, já é mais profissional, o cara tem de gravar vídeo, tem que bater foto, tem o patrocinador, tem a transmissão pessoal dele, tem o campeonato, tem contrato e hoje já está muito mais profissional. Mas ainda sim tem o pessoal que é muito inexperiente, bem suave, o nível de competição para você se manter, não é tão maduro. (Questão 2 – P14).

Por fim, os *eSports* aparentemente tem aceitação e seguimento do público, como já verificado no relato dos participantes, e nós os dados de visualização e acompanhamento dos torneios e campeonatos. Por exemplo: da última final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) na primeira etapa da temporada de 2021, foram mais 416 mil espectadores no momento de pico. E na Liga Europeia de *League of Legends* (LEC), a final da primeira etapa de 2021, o pico de espectadores foi de 831 mil. (ESPORTS CHARTS, 2021). Esses dados se refletem em outras modalidades de *eSports*, revelando que eles conseguem agregar uma grande quantidade de público e que este aspecto é fundamental para sua perpetuação. A interação entre os espectadores e as transmissões parecem ser fatores fundamentais para a captação e permanência do público, aproximando também a interação entre o atleta e seu público (TAYLOR, 2016).

7.6 Institucionalização e Estabilidade

A institucionalização tem sido apontada na literatura como um dos elementos que formam o esporte moderno. E deste modo, ao assumir as características do esporte, os jogos eletrônicos são questionados acerca de sua forma de institucionalização, seu formato de organização, implementação e realização de eventos. Entendendo a institucionalização como o elemento que gera processos de regulamentação, burocratização e estabilidade das práticas esportivas (ABAZANIR, 2018).

Uma das principais questões para se pensar a institucionalização nos *eSports* era a falta de organizações centrais como federações internacionais que unificassem todas as modalidades em uma única instituição. Fazendo com que surgissem diferentes processos de organização e produção dos *eSports*, aspecto que poderia prejudicar a estabilidade nos *eSports*. Outro fator que pesa para a institucionalização nos *eSports*, é a questão de os jogos eletrônicos surgirem como produtos comerciais, pertencentes a empresas, desenvolvedoras de jogos, *publishers* com fins lucrativos (ABAZANIR, 2018; KARHULAHTI, 2017; PARRY, 2019).

Por surgir com esse viés comercial, os jogos eletrônicos como práticas esportivas em algum momento podem acabar, como foi o caso do jogo *Heroes of the Storm* (HOS) da *Blizzard Entertainment*, que era um *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), um jogo de estratégia em equipe em um mapa específico. A empresa parou os investimentos no cenário competitivo do jogo para focar em outros projetos (SPORTV, 2018). O participante 13 foi atleta da modalidade e contou a experiência:

Só para você entender mais um pouco dessa situação, eles tinham investido milhões nesse cenário competitivo do HOS, e eles cortaram esse investimento no meio, eles focaram em outro jogo que estava trazendo mais retorno. Esse outro jogo estava em uma crescente, mas será que ia manter esse crescimento desse outro jogo, as empresas que têm jogos duradouros no cenário são empresas que escutam os jogadores e a comunidade e conseguem evoluir junto com a comunidade e o jogo. Eu vejo a publicadora do HOS como uma empresa conservadora que não gosta de mudar, não escutam a comunidade, e tomam outras decisões, e a comunidade está muito nas redes sociais e é por lá que o pessoal se expressa. As empresas que escutam a comunidade como a Epic Games, tudo que eles fazem dá certo, eles tão confrontando a Valve, e ninguém nunca fez isso. (Questão 9 – P13)

Como aponta Karhulahti (2017), os *eSports* pertencem a empresas que visam lucro e são proprietárias dos jogos, deste modo, acabam por concentrar diversos poderes, desde a manutenção do jogo, criação de regras, julgamento e aplicação de punições, produção midiática dos jogos e organização das competições. Fenômeno

semelhante ocorre através da mídia que tem forte influência sobre o esporte moderno, influenciando suas regras, seus atores e fazendo do esporte uma ferramenta comercial. Levando o esporte moderno a ser o esporte espetáculo no tempo atual. (BETTI, 1997). As falas do estudo trazem alguns desses aspectos apontados até aqui, como as falas dos participantes 6, 7, 8, e 13:

Ok, vamos lá, primeiro estabelecer hierarquia de relações, primeiro começamos pela Riot Games, que são os donos desse contexto, que não nos deixam ter competições abertas, tem que ser só competições da Riot. Já estou falando mal dos caras, é uma crítica, não há competições internacionais fora o que a Riot decide. Então, assim se queres ser profissional precisa ter a sorte de ser selecionado, ou que sua região te selecione. Vai treinar no *academy* (base) com pessoas que já ganharam o campeonato principal e tem muita idade, academia é para formar jogador, não é para ter lá os aposentados. *Academy* é para formar. Não dá para ter competições com visualização ou ter oportunidade para essas competições, porque a Riot decide assim, vamos ter um sistema fechado, não discordo desse sistema, pois é um sistema de estabilidade. Mas faltam várias oportunidades para regiões menores, como o Brasil, e mesmo para a região Norte-americana, estão todos com problemas, você tem os jogadores lá nas universidades e ninguém quer entrar no *academy*. O único sistema que está realmente funcionando é o sistema da Europa, que é um sistema profissional, que é o sistema das ligas em cada país, e isso pode dar certo na América e no Brasil, talvez no Brasil não fosse funcionar pela população não ter dinheiro para comprar computador e tudo isso, mas isso é outra coisa. A Riot poderia financiar, eles têm dinheiro suficiente para financiar as equipes, é isso. Esse é o problema de ter a liga fechada, e eles tem que resolver esse problema. Porque se tivesse uma liga aberta, as pessoas poderiam fazer mais dinheiro, de certa forma, como acontece no CS:GO, que aí já é outro problema, tem os muitos ricos e os muito pobres. Com as ligas fechadas todo mundo faz a mesma quantidade de dinheiro.

Depois vem as organizações, e Riot com as organizações (equipes), pelo que sei, eles também têm problemas, tem uma relação estranha, eles não ouvem, não pedem tantas informações as organizações, e a Riot decide tudo por eles. A mesma coisa que acontece com a Riot e as organizações, acontece com a Riot e balanceamento do jogo, a Riot nunca pede as opiniões dos profissionais. Não pede. Não escuta. Então, não acho que alguém um dia irá perguntar o que falta na competição? O que você acha que falta no calendário? Os calendários são horríveis, é um muito apertado, ao mesmo tempo que é muito longo, não tem competições internacionais, *Mid-Season Invitational* (MSI) foi muito bom, mas MSI é tipo... Não existe qualificatórias abertos, para certas equipes se inscreverem. Então é isso, a Riot tem muitos problemas e não pedem nada as organizações.

Depois organizações e jogador, é o problema mais drástico, principalmente no Brasil, uma organização precisa seguir valores, tem que ter valores e ideias a seguir. Caso contrário, não é uma organização, são pessoas que estão ali, que querem investir e tem um nome. Na equipe brasileira A que passei, obviamente eles eram ricos, e tinha um nome, mas tem crenças, tem valores, rotina, disciplina, hierarquia e querem melhorar o *eSport* a partir dessas mesmas ideias, a partir do que são os desportos, competição, e eles se apoiam nisso, com fisioterapeutas, psicólogos e nutricionistas. Todas as pessoas que nos recrutamos, faziam processo de triagem, era uma entrevista, nós na época tínhamos a oportunidade de trazer um tal jogador, mas fiz a entrevista com ele, e disse que não, porque o jogador era racista, o

cara admitiu que era racista na entrevista. Dá para reparar que as pessoas não sabem muito bem quem estão contratando. Mesmo na Europa, existem poucas organizações que são profissionais, mas tem que ter uma filosofia, que tem que ser transportada para o treinador e do treinador para os jogadores. Você não constrói um arranha-céu sem fundamentos, sem construir primeiro tudo lá embaixo. Assim, deixe-me dizer o problema que tive na equipe brasileira B, foi tudo sobre isso, a equipe não tem filosofia, você pode me questionar "como assim? A equipe brasileira B, parece bem bacana ali nas redes sociais." Parece, é tudo mentira, é tudo uma merda. Deixe-me dizer que foi provavelmente a pior organização que passei na minha vida, e que tive assim que dizer que não dá, uma piada. Não pagavam alimentação, contrataram uma pessoa para comissão técnica que não sabia nada sobre o jogo. Existem muitas histórias de jogadores e treinadores que acabam com os times e isso não é contado para fora, e isso não é contado para fora, porque as organizações não querem saber quem é que eles estão contratando. Eles querem saber se a pessoa tem visual, as vezes nem estão jogando bem, as organizações só querem saber literalmente da curtidinha. É isso, é tudo fachada. Então, organizações no Brasil para mim são piadas. E falta muito isso, porque assim uma equipe ela tem que sentir que está a representar algo. Assim, se vou para um clube de futebol, vou representar aquele clube e os fãs, não vou só representar a mim mesmo. Isso não acontece no Brasil. Pergunte aos jogadores de uma equipe de futebol que está nos *eSports*, se eles querem mesmo saber dos ideais dessa equipe. Eles não tentam sequer entender a cultura, e certamente nenhuma organização diz assim: "vamos fazer uma ação", que uma ação é entender os valores da empresa, os valores da organização. Vamos fazer entender quem é que nós somos, quem é que nós representamos, isso falta, é isso que falta. Isso acontece em equipes profissionais sérias, em regiões sérias, mas não acontece só no Brasil. (Questão 10 – P6).

Por outro lado, existem exemplos positivos de ligas e equipes que conseguem trabalhar bem as questões institucionais associadas as organizações. Realizando um trabalho a longo prazo, focado no desenvolvimento da competição e de jogadores. Como menciona o participante 7 e 8:

Inicialmente em relação a empresa para com o jogador, que é o atleta, acho que transparência em termo de comunicação é algo extremamente importante, como ideia de projeto mesmo, para o atleta saber onde ele está entrando, onde pode chegar, o que é representar um clube de futebol em uma modalidade de *eSports*, porque você lida realmente com torcedores que são fanáticos pelo clube. E o pessoal se pergunta por que tem um Flamengo no CBLOL e não tem o time deles ainda, a galera cobra, os jogadores carregam realmente um peso de representar uma imensidão de pessoas, e que muitas vezes não fica claro. (Questão 9 – P7)

Você tem lá a liga chinesa de LoL, onde os caras estão sempre jogando mundial e coisa do tipo, são cinco jogadores com cinco reservas, aí tem o time de base, com mais cinco reservas e aí já são vinte jogadores, com uma equipe de treinador principal, treinador assistente, treinador estratégico, analista, treinador de posição, analista de dados, psicólogos, fisioterapeuta, médico e ganham salários bons, existe patrocínio, existe pressão de patrocinador, é uma liga franquia. Penso que seja o melhor formato de liga para ser trabalhado, de forma geral, você dá uma segurança para os patrocinadores, e redução o nível de pressão da organização de uma forma geral, e já é algo que ajuda. Da para fazer algo mais a longo prazo e mais rentável, você tem a questão de desenvolver jogadores. E uma coisa que é

interessante para qualquer organização, independente do esporte ou esporte eletrônico, você vender jogador, aquela prata da casa. (Questão 3 – P8).

O participante 8 também traz exemplos de campeonatos de outras modalidades, de um cenário descentralizado na realização dos campeonatos, e de questões institucionais das equipes. Segue fala abaixo:

Tem campeonatos que faltam palavras, terríveis de não profissionais, péssima organização. Tem campeonato de empresas gigantes que muitas vezes não pensam no atleta, não pensam muito nas organizações, tem organizações que não pensam nos atletas, tem atletas que não pensam absolutamente nada em relação a organizações e outros atletas. Pensando em organizações, tem organizações que contratam pessoas para cargos de importância, que nunca viveram um clima de uma empresa, não sabem como é, não aguenta a pressão, aí não aguentam e a pressão vai pra comissão técnica e a gerência, é diretor cobrando treinador de resultado, conversando sobre draft, sendo treinador, tem diretor por aí que é treinador de modalidade. Rapaz, é cada coisa, mas é o momento do *eSport*, é o momento de amadurecimento das funções, é o momento de profissionalização, é árduo, meio que se criam as coisas do zero. (Questão 9 – P8).

Um ponto relevante aqui e que é encontrado na literatura é a maturidade dos *eSports*, apesar de ser um fenômeno com muita visibilidade, altos investimentos, um público engajado. O fenômeno em si tem pouco tempo de existência, pouco mais de 20 anos existência, em termos de amadurecimento de práticas institucionais e organizações, é pouco se comparado aos outros esportes. Posto isto, é necessário tempo para as instituições em todos os âmbitos, descobrirem as melhores práticas e processos em suas atuações. A unificação de instituições internacionais, a adoção de práticas e teste antidopagem, a padronização de regras, a diminuição de possíveis efeitos negativos dos jogos eletrônicos na saúde dos praticantes e entre outros aspectos (JENNY et al. 2017; JONASSON; THIBORG, 2010).

Desenvolvedoras de jogos, equipes, associações e órgãos governamentais precisam interagir mais entre si para olhar o fenômeno e criar práticas que sejam duradouras. Como o exemplo da Federação Internacional de Futebol (FIFA), se juntou a *Electronic Arts* (EA Sports), para organizar o campeonato mundial de Fifa eletrônico, devido ao aumento do interesse na modalidade que simula do futebol como jogo eletrônico. (ABAZANIR, 2018; JONASSON; THIBORG, 2010).

Do ponto de vista organizacional, os *eSports* refletem muitas características do esporte moderno, possuem campeonatos regionais, campeonatos mundiais, regras e formatos de disputa similares ao esporte moderno, cumprindo as teorias e critérios do esporte. E apesar dos aspectos problemáticos acerca das questões

sobre a propriedade intelectual e executiva dos *eSports* (FUNK et al., 2018; KARHULAHTI, 2017).

O fenômeno do esporte moderno e o modelo de esporte olímpico suscitam a questão de como o esporte tem sido utilizado pelas instituições. Os Jogos Olímpicos, e os megaeventos esportivos fazem parte do que pode ser chamado de celebração do capitalismo ou capitalismo de celebração. Desde que as olímpiadas de Sydney (2000) e Atenas (2004) a junção de sistemas públicos-privados tem marcado os jogos, no sentido de que o país que hospeda os jogos arca com a organização, enquanto o setor privado lucra com os jogos. Isso é uma junção da popularização e mediatização dos jogos, marcando os jogos em suas últimas edições. (BOYKOFF, 2013).

Isso pode ser percebido pela modificação de grandes cidades para hospedar os jogos e até nos impactos ambientais causados pelo evento em si. (BOYKOFF, 2013). A temática em questão é tão complexa e vasta que necessitaria de um estudo amplo para entender mais acerca do uso político que as instituições têm feito do esporte.

Neste sentido, o intuito é trazer para o elemento da institucionalização as problemáticas que cercam as instituições esportivas, e que estão conectadas ao esporte moderno, esporte olímpico e o esporte eletrônico. Assim como, nenhum movimento esportivo está livre das problemáticas presentes nos âmbitos sociais e econômicos que estão presente no tempo e espaço social que estão inseridos. Deste modo, relegar as instituições o poder de definir o que o é esporte ou não é esporte, parece ser algo arbitrário (MEIER, 1988).

Além disso, o esporte é um elemento da cultura contemporânea, e que apesar dos esportes convencionais e do *eSports* apresentarem menor ou maior grau de institucionalização, suas diferenças não deveriam ser apontadas como fator definidor para decidir o que é esporte. Deste modo, o estudo aponta que o debate sobre inclusão dos *eSports* no programa olímpico, assim como o reconhecimento do fenômeno por parte de instituições internacionais, é algo que deve ocorrer (FUNK, et al. 2018; JONASSON; THIBORG, 2010; KARHULAHTI, 2017). Do mesmo modo, que o debate sobre os usos políticos e econômicos do esporte (BOYKOFF, 2013).

7.7 Virtual

Todos os elementos que compõem o conceito de esporte foram abordados e debatidos até aqui, posto isto, é preciso ressaltar que em todas as categorias do conceito de esporte, um elemento que é mencionado na literatura, mas que até o momento não compõe o conceito, apareceu e foi debatido. Este elemento é o virtual. O virtual que é possibilitado pelas novas tecnologias, mas que não é só fruto dela, e que pode ser compreendido como um processo de humanização (FERES NETO, 2001; LEVY, 1996). Pode-se confirmar isso nas práticas de *Skate*, *Surf* e *Escalada* que fizeram parte do programa olímpico da Tóquio 2020 e farão parte de Paris 2024, juntamente com a adição de *Breaking Dance*, agora são considerados esportes e fazem parte do programa olímpico dos jogos olímpicos. (EDGAR, 2019; LEVY, 1996; COI, 2019).

Tais praticas corporais tem em comum a possibilidade de virtualização das capacidades humanas, virtualizar no sentido de proporcionar uma experiência corporal, que não seria possível se não fosse a prática em si. Ou seja, todas essas práticas intensificam sensações humanas ao limite, dominam novos espaços, “trata-se do movimento de saída da norma, de hibridação, de ‘devires’ que tendem quase à metamorfose.” (LEVY, 1999 p. 32).

Deste modo, o domínio do virtual já está presente nos esportes, independentemente de serem olímpicos ou não olímpicos, de serem mediado pelas tecnologias ou não. Para além dos esportes, a sociedade contemporânea está mediada pelo virtual, nas tecnologias de comunicação, na educação a distância e nas interações com entidades da sociedade, como bancos, instituições públicas e entre outras. A diferença entre os aspectos analógicos e virtuais da realidade parecem perder os limites, e seria de se esperar que o esporte sofresse com tal modificação. (HOLT, 2016; THIEL; JOHN, 2018). A ramificação do virtual na sociedade pode ser percebida na fala do participante 12 quando perguntado sobre tema:

Tem problemas que nenhum outro esporte tradicional tem ou muito diferentes. No máximo um esporte tradicional vai ter uma chuva ou algo assim, aqui pode cair a internet e o jogo parar. Claro que nas ligas profissionais tem precauções, tem gerador, sistema de internet que não dependem de uma rede central ou algo assim. Mas é uma coisa que encaixa perfeitamente nesse momento de pandemia. Não é normal ainda no Brasil, onde tem tanto espaço, tanto campo de futebol por aí, tanta oportunidade para você realizar esporte físico, não é uma coisa tão logica quanto em países mais frio ou menores, e esse é o único meio de socialização viável para esse tipo de interação competitiva. Mas não sei muito o que pensar

assim, é tão natural ser no virtual, que não é nem algo que questiono ou algo assim. Ainda mais nesse momento de pandemia, as aulas são virtuais, converso com as pessoas virtualmente, faço transmissões, converso sozinho, converso com a Alexa... (Questão 11 – P12).

Sobre este aspecto é preciso pensar como apontam Thiel e John (2018 p. 313): “surge a questão de saber se a competição no mundo virtual também parece 'real' para os jogadores ou - no sentido mais geral - em que medida o indivíduo é capaz de distinguir o 'virtual' do 'real'.” É neste sentido que surgem estudos de psicologia sobre realidade virtual e estudos sobre incorporação e intercorporeidade/intercorporalidade no virtual. Baseados na teoria Merleau-Pontiana, que trazem o aspecto do corpo virtual, da intencionalidade corporal entendida em relação de reciprocidade entre sujeitos, e como isso é percebido pelos atletas e treinadores. E isso por si só já seria motivo para um estudo, e já foi mencionado nas seções anteriores (EKDAHL; RAVN, 2019; EKDAHL; RAVN 2021).

O virtual passa a ser mais uma possibilidade das interações entre as atividades humanas, sendo os jogos e os esportes mais uma dessas atividades. E quanto mais ambientes virtuais adentrarem a vida cotidiana e forem vistos como normais e reais, mais arbitrária será a rejeição do virtual no âmbito esportivo (HOLT, 2016). Deste modo, o virtual pode ser percebido na fala dos participantes de diversas formas, como é mostrado a seguir:

Olha vou ser bem sincero, acho que o fato dos *eSports* estarem no virtual inflaciona bastante a perspectiva do que é ser alguém dos *eSports*, sabes. Vou te explicar por que isso, quando estava em uma equipe, e estava com vários jogadores, inclusive não é a primeira vez que ouvi isso, ouvi várias vezes. É que, o que quer dizer inflacionado, quando olhamos para a LEC, CBLOL essas produções visuais fazem crer que o profissional é uma superestrela que vive em um mundo luxuoso, disciplinado, rígido e muita coisa assim, cria uma expectativa muito inflacionada. E quando tu vives neste cenário, estás a trabalhar nessa área, e a trabalhar no mesmo nível dessas pessoas, você bate contra essa expectativa e a expectativa não é nada disso. A realidade é completamente diferente, são pessoas com pouca maturidade, que não tem disciplina nenhuma, na maioria das vezes, vai ver discussão, não há mundo luxuoso nenhum, você passa o dia todo ali a jogar a frente do computador. Os *eSports*, é um trabalho normal, só que como nós temos os esportes e temos essa coisa baseada dos jogos eletrônicos (vídeo jogos), nós fazemos essas relações com pessoas heroicas, cheio de carros e luxo. Mano, um jogador de 16 anos vai pensar "Caramba, quando for um jogador de *eSports* vai acontecer a mesma coisa", aí o cara tem um computador à frente, cinco pessoas ao lado. Aí o cara "isto é ser profissional, não pode ser, não" Estás a entender. Tive um jogador, e que me disse que não se sentia como profissional, estava a ser pago 7mil e quinhentos dólares por mês, comida paga, tudo pago. E assim, questionei que ele era um profissional, que jogava em uma liga profissional com outros profissionais, e ele não sabia por que não se sentia um profissional, sentia que não estava em uma equipe, que não era como na LCS. O que quer dizer ser na LCS? O

que você espera na LCS que seja um profissional de *eSports*? Essa expectativa que criamos no virtual é muito alta, e isso também passa para os fãs. Os fãs pensam que nós, que o treinador sabe tudo, não sei, quando falam comigo, que sou treinador de LoL, as pessoas perguntam coisas que caramba, não sei, nem se faz sentido saber. As pessoas criam expectativas muito altas do que é um treinador de LoL, por exemplo, o que o cara faz, o que um analista do LoL, o que o atleta de LoL faz e sabe, pensam que o jogador de LoL sabe tudo, mas é mentira. Claramente não sabe, somos seres humanos, é para isso que temos comissão técnica, e ela serve para resolver problemas, esses problemas são trazidos pelos jogadores, então assim, isso que é a questão do virtual, não sei se estou respondendo. Estou pensando nos problemas meritórios, da expectativa.”

Mas tem o ponto positivo de ser virtual, você pode jogar com os profissionais nas partidas ranqueadas, se quiseres, precisa ser bom, mas é possível. No futebol não pode fazer isso, não tem sequer a oportunidade de jogar com Cristiano Ronaldo no campo. Então assim, há essa questão, que acho que é tão boa nos *eSports*, pode jogar com as pessoas que admira, se tiver capacidade, inclusive acho que as pessoas nos *eSports* são mais abertas a responderem mensagens, estão mais em contato com a comunidade. Ao contrário do futebol, não respondem comentários ou nada disso, aqui é diferente sinto que é diferente. E não existe muita diferença entre o amador e o profissional, essa também é outra coisa que as pessoas pensam, que o profissional é completamente diferente do amador, e não é. As vezes até o amador tem mais estrutura que o profissional, pois ele crê, os amadores creem em algo que os profissionais têm, que as vezes os profissionais não têm, e por causa disso desenvolvem ferramentas muito importantes para o desenvolvimento e foi assim que cresci. (Questão 11 – P6).

O participante aponta aspectos positivos e negativos do virtual, possibilidades de interação e expectativas que são criadas baseadas em uma mistificação do que é atuar no *eSports*, a própria expectativa já estava virtualizada. A noção do que é o virtual na perspectiva dos participantes, se aproxima da noção encontrada na literatura sobre sua potencialidade e complexo problemático de um nó de tendências (LEVY, 1996). Como aponta o participante 8 e 10:

Por estar no virtual, na questão da imagem, não ter o contato direto ali com o adversário, um contato físico. Acho que nesse sentido, essa relação, apresenta mais uma diferença do esporte eletrônico para o tradicional, algumas coisas como, talvez algumas emoções não são a mesma coisa. São mais intensificadas do que deveriam, as vezes são menos do que deveriam, não do que deveriam, mas do esperado por ser virtual, por não ter aquele contato mais visceral da coisa. No ponto de vista do torcedor, por estar a uma distância que dá uma segurança ou até anônimo, o nível de cobrança do torcedor é maior, é uma relação um pouco problemática, as vezes com ameaça de morte e o caramba, é bem complicado, é anônimo, você não sabe de onde veio. As palavras de ódio são muito fortes, é uma coisa que está acontecendo bastante, inclusive com atletas negros dentro da organização, mulheres. Ou só o jogador que performou mal. É bem complicado torcida e internet, é muito mais problemático no sentido de o atleta processar aquilo, porque é de graça. Enfim, internet nesse sentido é bastante problemático. Não consigo falar que o ambiente virtual é, mas o ambiente virtual ele sempre é potencializado, é muito mais fácil potencializar as coisas, então o que é bom viraliza, uma corrente de não sei o que, é muito legal e estoura. Viraliza um vídeo engraçado, viraliza também uma corrente de odiou. Acho que os fenômenos de massa dentro da internet, isso é uma

coisa a ser estudado também. É bizarro como as coisas se aumentam, tomam outra proporção, acho que talvez isso seja aplicável para atletas, nesse ambiente. (Questão 11 – P8).

Sobre virtual e real, até que ponto nossos pensamentos não podem ser tidos como reais, até que ponto o virtual não é real também. Para mim, o virtual é só uma extensão do real, uma extensão imaterial do real, uma extensão abstrata do real. Mas cara, se vejo o virtual como uma fuga, vejo virtual como um outro ambiente, onde você pode ter diferentes relações, você pode ser uma pessoa diferente, você pode ter diferentes leis de física, e no nosso caso, diferentes interações de esportes. Então, o virtual para mim é o que não é concreto, invés do que não é real, vamos colocar assim. E o que não é real, é o que é abstrato até demais, mas aí de novo, pode até entrar na discussão de matemática e de números, números não existem de forma concreta e nunca vão existir de forma concreta, pode até desenhar um símbolo. Mas você nunca vai ter um dois, você vai ter duas canetas, duas coisas, mas a matemática existe, é uma linguagem de um universo. Entra, numa discussão muito difícil, mas é isso, virtual para mim é justamente isso uma extensão do real em um mundo imaterial, em um mundo criado, seja ele totalmente de imaginação, seja ele realmente de tecnologia, seja um outro cosmo que a gente consiga criar um pequeno mundinho. (Questão 11 – P10).

Posto isto, o virtual é o meio pelo qual os indivíduos conseguem vivenciar novas formas esportivas, novas formas corporais. A virtualização, neste sentido, está no esporte, se opondo ao que é atual. E segundo Levy (1999, p. 139). “A atualização inventa uma solução ao problema colocado pelo virtual.”

Percebe-se então, que a solução da atualização é dar novas formas aos aspectos do que é um esporte. Ao passo que se discute, o que é uma atividade humana no virtual, onde está a corporeidade e habilidade no virtual, como é a competição e institucionalização e um sem-fim de problemas impostos pela virtualização. A atualização “com isso, não se contenta em reconstituir recursos, nem em colocar uma forma à disposição de um mecanismo de realização. Não: a atualização inventa uma forma” (LEVY, 1999, p.139). Estas novas formas levam a heterogênesse do esporte, e trazem a necessidade de um olhar interdisciplinar sobre o fenômeno (FERES NETO, 2001).

Cercado pelo virtual, a heterogênesse do esporte, traz consigo a diferença e repetição formando a atualização, e “atualizar-se é diferenciar-se” (DELEUZE, 2020 p. 279). E se a heterogênesse do esporte fosse a mera repetição da representação de um conceito, isso seria uma limitação de sua abstração. Mas ela vai além, criando, mutando a realidade, substituindo as semelhanças e as identidades (DELEUZE, 2020; FERES NETO, 2001).

8 SE O VIRTUAL ESTÁ NO ESPORTE, O eSPORT O QUE É?

Tarefa desafiadora, essa de definir um fenômeno sociocultural tão vasto e complexo, é necessário estabelecer limites e contrapontos, como foi feito inicialmente, e como é observado na literatura. No início desta seção foi estabelecido que o esporte seria abordado de uma perspectiva sociocultural (BETTI, 1997), e assumindo como categorias do conceito do esporte, os elementos que comumente são citados e encontrados na literatura. Ser uma atividade humana, ter regras, ser corporal, ter habilidades, competição, ser aceita publicamente, ter certo grau de institucionalização e estabilidade (PARRY, 2019; SUITS, 2007). Por fim, percebeu-se a necessidade de abordar o virtual dentro do esporte.

A aceitação do virtual e do processo de virtualização como componente do esporte, causará uma modificação ou um abalo em diversas teorias e definições que apontam a falta de fisicalidade/corporeidade e habilidade dentro do *eSports*, como fator relevante para distingui-los como “competições organizadas de vídeo games” ou apenas “jogos” (JENNY et al., 2017; PARRY, 2019). Alguns teóricos apontam que no ambiente virtual a fisicalidade é indireta ou estão em outro domínio de aplicação. Mas se consideramos que o domínio virtual de aplicação das ações motoras também é real, essa distinção se desfaz (HOLT, 2016). A dificuldade de definir os *eSports*, também é relatada por alguns participantes, como pode-se ver abaixo:

League of Legends seria uma modalidade que seria bem meio a meio, nessa parte de mental e físico, seria um cinquenta/cinquenta, realmente precisa ter muita essa questão de ações por minuto (apm), e essa parte de você ser inteligente dentro de jogo. Não tem como você não ser um cara que não tem nenhum conhecimento do jogo e jogar a nível olímpico, é muito difícil. Precisa ter um conhecimento, você precisa de algumas partes, por exemplo: no futebol, vôlei e outros, obviamente tem a parte mental, só que preparação física é muito maior. Acho que o LoL está bem nessa linha dessas duas, não dá pra decidir se é um jogo mental tipo xadrez ou se é um jogo físico como futebol. Realmente, seria um negócio meio difícil. (Questão 3 – P5).

Deste modo, definir os *eSports* tem sido uma tarefa difícil, por se apropriar das características do esporte moderno, e ao mesmo se diferenciar da origem dessas características. Como apresentando anteriormente, pela adição do elemento do virtual na conceituação do esporte. Neste caminho os *eSports*, foram definidos até aqui, como práticas esportivas que desenvolvem e treinam habilidades físicas e/ou mentais medias pelas tecnologias de informação e comunicação (WAGNER, 2006). Ou como uma forma de esporte em que os principais aspectos do esporte “são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipes, bem

como a saída do sistema de *eSports*, são mediadas por interfaces humano-computador” (HAMARI; SJÖBLOM 2017, p. 213).

Porém, essas definições, ainda não trazem consenso sobre como os *eSports* podem ser definidos. A discussão está em torno de os *eSports* serem um esporte ou não, se existe a necessidade de contemplar as teorias sobre o que é esporte, e se isso é suficiente para definir o *eSports* (CRAWFORD; GOSLING, 2009; JENNY et al., 2017; LLORENS, 2017; PARRY, 2019); ou ainda se todas as modalidades de jogos eletrônicos podem ser classificadas como esportes (FUNK et al., 2018).

Outra frente de investigação desenvolvida na presente pesquisa foi o processo de esportivização do *eSports* e como isso pode ser estudado pela área de gestão do esporte (HEERE, 2018). A discussão também gira na atmosfera ambígua de ser uma atividade competitiva ou uma atividade de recreação (HALLMANN; GIEL, 2018). Esses amplos campos de discussão só reforçam a questão da interdisciplinaridade do fenômeno e da área, e potencial de investigação e discussão sobre a virtualização do esporte e da esportivização dos jogos eletrônicos (FERES NETO, 2001).

E dentro destas muitas perspectivas e áreas de pesquisa, os pontos da fisicalidade/corporeidade e institucionalização são apontados como problemáticos e questionais dentro do *eSports*. Como apresentando nas seções anteriores e como apontado na literatura é possível contemplar esses dois elementos dentro do *eSports* (LLORENS, 2017), e enquadrar os *eSports* como os esportes, seja por se encaixarem nas teorias existentes sobre o que é o esporte, seja pelas semelhanças com as práticas esportivas atualmente (FILCHENKO, 2018; KANE; SPRADLEY; 2017; RAILSBACK; CAPORUSSO, 2019).

Como se pode verificar, alguns participantes do estudo também parecem concordar que *eSports* podem ser um esporte. Vamos a estes comentários:

Eu considero esporte, eu não sei se eu consigo falar que é igual a um ciclismo, sabe? São coisas diferentes, mas é a mesma coisa que ciclismo e arremesso de peso ou atletismo. Um é basicamente o cara correndo, o outro o cara só está jogando a bola, são esportes diferentes. Então, tudo bem, *eSport* pode ser um esporte, não significa que porque só está sentado que não seja, sabe? Querendo ou não, não sei se posso dizer isso, você pode dizer mais do que eu, porque você é professor de educação física, é a gente está exercitando nosso braço, nossa mente. Eu diria que sim, pode ser considerado, mas eu não tenho essa certeza, porque eu nunca parei mesmo pra pensar (Questão 3 – P3).

eSport é desporto ou não é desporto? Depende da definição que me dá, é exatamente isso que vou dizer. Mas cada vez mais vamos, acho que vamos dizer que sim, porque as definições elas se alteram com o tempo. Então, assim acho que vai ter que existir uma nova definição e dizer que sim, os *eSports* é um desporto, no sentido de que é prática, ela visa o enriquecimento do ser, do individual e da comunidade, porque é isso que os *eSports* fazem e é isso que deveria ser, os *eSports* e mesmo o desporto deviam fazer, era melhorar as pessoas a viverem numa comunidade, em uma sociedade, certo. Os seres humanos jogam jogos desde que há registro, desde sempre, porque é uma maneira, que não é só do lazer, de também de entender a cooperação de outra forma (Questão 3 – P6).

Então, o esporte está ganhando novas coisas, exatamente como as mudanças que estão tendo nas olimpíadas né, que agora vai ter skate e surfe, são coisas novas, são esportes novos que estão chegando. Isso só tende a evoluir, assim como nos jogos asiáticos já tem esportes eletrônicos. (Questão 3 – P15)

Por outro lado, alguns participantes apontaram a importância de manter o *eSport* separado dos esportes convencionais. Por algumas características específicas dos *eSport*, ou como forma de aceitação do fenômeno na sociedade. Ou para não misturar os fenômenos e suas práticas socioculturais. É importante ressaltar que a mera comparação do *eSports* e do esporte convencional é limitante no sentido de que o *eSport* é um fenômeno recente, que está se organizando e evoluindo. É complicado pensar que se os *eSports* não preenchem as características do esporte, não podem ser considerados como tal. (CRANMER et al., 2021).

Se o conceito de esporte passa por uma mutação ou atualização, então como aponta Deleuze (2020, p. 280), “A atualização do virtual, ao contrário, sempre se faz por diferença, divergência ou *diferençação*.” Isso corrobora com o que aponta Cranmer et al. (2021, p. 3), que destacam que “os esportes eletrônicos oferecem muitas oportunidades além do que atualmente entendemos dos esportes tradicionais e é provável que os atributos dos esportes e dos esportes eletrônicos evoluam no futuro”. Deste modo, o relato dos participantes é pertinente. Em destaque, a seguir mais alguns excertos das entrevistas:

Deixa o *eSport* ser um esporte intelectual, não precisa ser um esporte físico. No momento atual do *eSport* ele só precisa ser considerado como um esporte, é isso que o *eSport* precisa, depois a gente entra no outro mérito. Para mim existem muitos esportes, que são mentalmente menos mediado/dependente por/de um corpo, xadrez e LoL por exemplo, tem muito raciocínio. Realmente, o LoL, especialmente o LoL, aí depende da modalidade de jogo eletrônico, em específico. Se você por exemplo comparar, competição de *just dance* vai ser muito mais difícil para o seu corpo do que outros esportes como xadrez, críquete, bocha e boliche. O cara está requebrando ali, vai dizer que não faz uso do corpo, é complicado para mim, não pode colocar tudo na cestinha dos *eSports*, porque *eSport* é muito variado, pode ter *just dance*, pode ter o LoL, pode ter CS e muitas coisas. Então, para mim *eSports* sim tem que ser considerados como um esporte,

dependendo do jogo pode colocar a definição de esporte que você quiser, categoria que quiser. Os *eSports* são esportes, tudo que você pode e tem uma curva de aprendizado, esteja sempre melhorando, que tem uma comunidade em volta, que tem gente que gosta, que possa competir é esporte. É meio amplo, é como definir entretenimento, não consigo entender do porquê de segregar, *eSport* dos esportes, acho que isso é uma visão muito capacitista, mas nem capacitista, se você colocar um atleta de futebol para jogar LoL o cara vai rir de nervoso. Cada um é bom em alguma coisa. Mas os *eSports* até usam o corpo, você também mexe, usa seu tempo de reação, seu pensamento rápido e mais importante como falei em esportes coletivos, mede a sua capacidade de trabalhar em equipe, sua capacidade viver em sociedade, lidar com problemas, de lidar com uma família e coisas assim. É um esporte sim. (Questão 3 – P10)

Considero que sim, mas sempre nesse conceito de esporte eletrônico, diferenciando de esporte, uma coisa que já comecei a pensar antes da entrevista e para mim faz total sentido, é a comparação dos *eSports* com Xadrez. Ele não é um esporte tradicional, mas muitas vezes ele está nesses campeonatos mundiais e esse tipo de coisa, e ele tem várias características extremamente parecidas com o *League of Legends*, a teoria, o planejamento. Mas é isso, considero sim, tem muitas coisas semelhantes de um esporte, então coordenação, jogo em equipe, planejamento, teoria, prática, importância de um psicólogo, de um treinador, de preparo físico. Até jogadores de xadrez fazem preparo físico, boa parte deles, claro que não todos, igual como no LoL que não são todos que fazem. Mas muitos dos jogadores de elite de xadrez, fazem algum preparo físico, antes de torneios grandes. (Questão 3 – P12)

Acho que socialmente falando já é, tem muita gente que vive disso, a economia movimenta, tem profissional que se dedicam exclusivamente para isso, tenho atletas que abrem mão se suas famílias, namorada, esposa para viver disso. Quando alguém chega para mim, fala que não é esporte, já fico puto e me irrita de cara. Mas sinto também, que as duas coisas podem continuar segmentadas, tem muita coisa que vem do esporte tradicional que não considero bom. Então, continuar segmentado é interessante, só que o respeito a você ser um atleta eletrônico, vai vir das pessoas que são próximas a você, quem está mais próximo e é inerente a sua vida, sabe o esforço que a gente coloca para ganhar e para perder a semana inteira, e aí você sai 0-2, tem 100 mil pessoas te xingando, você tem que ter muita confiança para voltar na terça-feira e trabalhar tudo de novo, você tem que gostar muito do esporte. Sai 0-2 essa semana, hoje acordei 5h da manhã para assistir a liga chinesa, fiz reunião 9h da manhã, vi o treino do *academy*, no meu dia livre, faço o eu amo também. E no meu caso, específico algumas pessoas dependem do meu trabalho para ficarem bem, então se isso não é esporte não saberia dizer o que é, entendeu. (Questão 3 – P14)

Os elementos atuais do esporte, não se assemelharam às virtualidades que deles se atualizam, ao passarem por um processo de virtualização e atualização. A identidade de suas partes ao se atualizarem para uma potencialidade do virtual, criam divergências e multiplicidades que remetem ao virtual nos elementos do conceito. A repetição pressupõe a igualdade do conceito no tempo, mas o conceito está inserido em um espaço e tempo dinâmicos. A potencialidade do virtual, faz a diferença e repetição formarem a atualização do conceito (DELEUZE, 2020).

As tecnologias modificaram as noções de espacialidade, territorialidade, temporalidade e entre muitos outros aspectos da sociedade. (LEVY, 1996). A modificação do conceito de esporte, neste sentido não é uma novidade, mas consequência, de um movimento geral de virtualização, e como tal deve ser encarado e estudado pelas diversas áreas que contemplam tal fenômeno (THIEL; JOHN, 2019; FERES NETO, 2001).

O aspecto do virtual deve ser explorado profundamente dentro do esporte, o advento de novas tecnologias de realidade virtual, de virtualização do corpo, de intensificação das experiências corporais dentro de mundos virtuais. (CRANMER et al., 2021; FILCHENKO et al., 2018; JENNY et al., 2017). Neste caso, retomando o que foi mencionado até aqui, é possível destacar que está em curso a mutação do conceito de esporte, que se tornará um conceito diferente do que se tem atualmente (BORGE, 2020).

Assim o conceito de esporte é um reflexo do tempo e espaço em que está inserido, um reflexo de sua atualidade, obviamente que sem rejeitar seus entendimentos anteriores. A comparação entre a concepção e a representação de esporte do início do século XX, é diferente do se entende e se representa hoje, assim como será diferente no futuro. Portanto, essas equiparações não são tão validas (BASCÓN-SEDA; RAMÍREZ-MACÍAS, 2020). Retornando a introdução fundamentada em Deleuze e Guattari (2010), os conceitos vêm resolver problemas do tempo e do momento histórico em que estão inseridos, assim como dos devires que o conceito contorna. “O conceito é evidentemente conhecimento, mas conhecimento de si, (...) que não se confunde com o estado de coisas no qual se encarna” (DELEUZE; GUATTARI, 2010 p. 42). Por isso, se atualiza e se transforma.

8.1 Afinal, para onde podemos prosseguir?

Sobre todos os aspectos que foram abordados até aqui, é possível perceber que existe um interesse e um debate acadêmico intenso sobre os esportes eletrônicos, e suas múltiplas consequências. Desde a espetacularização dos *eSports*, passando por sua esportivização, sua conceituação, suas consequências na sociedade, seu formato de criação, produção, seus diferentes tipos de jogos. Pelo seu engajamento com público sendo um sem-fim de áreas que tem se interessado pelos esportes eletrônicos. Deste modo, existem muitas questões fundamentais que precisam ser respondidas e abordadas nos estudos acadêmicos, apesar de ser um fenômeno que vem se consolidando, acadêmicas e socialmente (CRANMER et al., 2021; HALLMANN; GIEL, 2018; REITMAN et al., 2019; STEINKUEHLER, 2014).

Por fim, analisando em perspectiva, após todo o delineamento e execução da pesquisa, o estudo atingiu seus objetivos, ao categorizar os relatos dos indivíduos que compõem os *eSports*, em relação aos elementos que constroem seu contexto de atuação, identificando as características e as percepções psicossociais dos indivíduos sobre o fenômeno. Ao passo que partindo dos relatos, foi possível traçar relações e discussão dos dados com a literatura, compreendendo que o conceito de esporte vem se modificando na atualidade. Devido às tecnologias digitais de comunicação e informação, ao movimento geral de virtualização e novas formas de pensar o esporte, a esportivização destas práticas que antes não tinham o caráter esportivo, tem ocorrido e vinculado a virtualidade a estas modalidades (tais como: *Surf*, *Skate* e *Breaking Dance*), e esta esportivização por sua vez apresenta o ambiente virtual em suas características. Outras formas de enxergar a institucionalização e aceitação de práticas esportivas seria o aparecimento no âmbito esportivo do público que joga videogames e jogos eletrônicos nas mais diversas plataformas, e valorização de suas habilidades e práticas culturais.

O estudo não pretendeu lançar mão de uma definição de esporte ou de esporte eletrônicos, por entender que esta temática é ampla, e necessita que uma investigação seja realizada, exclusivamente focada em criar consenso sobre a conceituação dos fenômenos. Entende-se que esta pesquisa pode servir de base teórica e referencial para uma futura investigação, ao passo que também pode auxiliar a Educação Física a inserir os esportes eletrônicos dentro de sua área de estudo e conhecimento. Mas como abordado até o momento, entende-se que o

esporte eletrônico pode ser compreendido como esporte, como apontam diversos autores citados até aqui. Mas esta seara ainda é um campo que necessita de consenso, e mais estudos sobre as diferentes modalidades de *eSports*. (BASCÓN-SEDA; RAMÍREZ-MACÍAS, 2020; BORGE, 2020; FILCHENKO, 2018; HOLT, 2016; KANE; SPRADLEY, 2017; LLORENS, 2017; RAILSBACK; CAPORUSSO, 2019).

8.2 Limitações e Situações da Pesquisa com relação ao momento pandêmico

Acerca das limitações do estudo, é preciso ressaltar que ao decorrer do planejamento e execução da pesquisa foi necessário reorganizar a metodologia, devido à pandemia de COVID-19, que tem assolado e assola o mundo até o presente momento. Inicialmente, o planejamento incluía dois métodos de coleta de dados, com a observação presencial não participante, com um roteiro estruturado, do contexto e dos bastidores de uma modalidade dos *eSports*, juntamente com a entrevistas semiestruturadas dos membros do contexto do *eSports*. Devido à pandemia global e as medidas sanitárias que foram implementadas, foi necessário readequar a metodologia, contando apenas com a entrevistas, em virtude dos prazos e exequibilidade do estudo em questão.

Outra limitação que foi percebida ao longo do estudo, foi a ausência de uma perspectiva fenomenológica, fundamentada na fenomenologia da percepção, que carece de maior aprofundamento, para possíveis estudos e produções derivadas destas análises. Contudo, buscou-se reduzir essa limitação trazendo autores que abordam os *eSports* por essa fundamentação. Como sinalizam Bascón-Seda e Ramírez-Macías (2020, p. 12):

O esporte tem sua essência no ser humano, portanto, seu estudo fenomenológico não pode ser desvinculado do sujeito, mas centrado nele. Assim, este esforço definidor do conceito poderia começar por descrever as experiências fenomenológicas ocorridas no esporte, para encontrar em todas elas características comuns, que nos permitissem definir o que é a experiência esportiva, não haveria mais um esporte ideal, externo ao ser humano e que existe independentemente dele, mas um esporte vivido que ocorre na própria experiência de vida e somente nela.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dramatização se faz na cabeça do sonhador, mas também sob o olho crítico do cientista. Ela age aquém do conceito e das representações que ele subsume. Não há coisa que não perca sua identidade, tal como ela é no conceito, e sua similitude, tal como ela é na representação, quando se descobrem o espaço e o tempo dinâmicos de sua constituição atual. – *Gilles Deleuze*

Ao final de toda investigação é preciso refletir criticamente sobre os resultados alcançados, e verificar se as perguntas iniciais foram respondidas, de modo a avançar para próximas perguntas. O presente estudo, atingiu seus objetivos ao dar voz às pessoas que constroem todos os dias o fenômeno dos esportes eletrônicos, pessoas com diferentes histórias, com diferentes sonhos e perspectivas, mas que tem em comum a vontade de contribuir com um ambiente que se identificam.

Ambiente este que se apropria dos elementos de outro fenômeno sociocultural tão relevante na contemporaneidade, o esporte e sua heterogênesse, são promotores de novos problemas de estudo e pesquisa. A criação de novas práticas esportivas fomentada pelas tecnologias só é mais um desses fatores de materialização de novos esportes. Como aponta, Andrew Edgar (2019, p. 2) “talvez o *eSport* seja um exemplo de demonstração da importância do esporte na criação de espaços nos quais possamos brincar com as novas tecnologias”

Essa criação de novos espaços apontados por Edgar aparenta remeter ao virtual, pois é no virtual que os elementos se repetem e diferenciam-se, e a partir deste ponto se atualizam. Modificando assim a identidade do conceito, e gerando uma multiplicidade de representações e entendimentos sobre o conceito que está sendo atualizado.

Ir até as raízes do conhecimento é um exercício intelectual desafiador e de grande folego, buscar os fundamentos, os elementos que compõem tais conceitos, compreender cada parte, ter visões de diferentes ângulos. Todo este exercício de pensamento crítico e busca de uma solução para uma pergunta, levam a mais perguntas. Deste modo, ao buscar compreender o fenômeno da esportivização dos jogos eletrônicos, da virtualização do esporte e do esporte eletrônico, foi necessário adentrar diversas áreas do conhecimento para formar uma base teórica sólida que pudesse respaldar o estudo.

A interdisciplinaridade de áreas como, filosofia, sociologia, antropologia, ciências do esporte, tecnologia e a própria educação física, foi fundamental para compreender o espectro amplo que em que o presente estudo se encontra. No entanto, diversas perguntas que emergiram pelo caminho foram deixadas de lado, ou por não estarem no escopo do objetivo central do estudo ou por demandarem um aprofundamento em áreas que tornariam a conclusão desta dissertação impossível.

Pensar a formação em Educação Física, aliada à junção das tecnologias e suas possibilidades no virtual é essencial, e merece ser alocada como objetivo único de um estudo científico. Assim como investigar a produção de conhecimento sobre as modalidades dos esportes eletrônicos, e como isso pode ser conectado à Educação Física, bem como ao Desenvolvimento Humano, é fundamental e urgente. Sendo uma forma de atualização e expansão da área, integrando e valorizando as questões da apropriação da tecnologia e inovações tecnológicas, foco de nosso programa de Pós-Graduação interdisciplinar.

Discutir o Ciberespaço e a Cibercultura, na Educação Física é essencial, pois as praticas corporais, os jogos, esportes e a sociedade está se tornando e apresentando cada vez mais no domínio do virtual, da virtualização e da atualização de práticas corporais que não mais estarão no âmbito atual. Neste sentido, a própria Educação Física como área do conhecimento responsável pela ciência do movimento humano, se transportará para o virtual, ao atualizar sua área de conhecimento, sendo elas: jogo, esporte, dança, artes marciais e entre outras. As tecnologias estão em constante expansão e digitalização das práticas humanas, é papel da Educação Física, repensar as práticas que envolvem o corpo e o movimento humano.

Sendo assim, o estudo buscou trazer a discussão do esporte eletrônicos para próximo da Educação Física, como forma de iniciar essa atualização. Sendo um fenômeno social e cultural da atualidade e da juventude, que tem ganhado atenção no ambiente acadêmico e científico, é necessário iniciar essa aproximação por questões básicas. Porém, não menos importantes. Caracterizar um contexto, entender suas práticas, compreender suas semelhanças e diferenças com outros ambientes esportivos, é fundamental para construção de um corpo de conhecimento solido que possa auxiliar a Educação Física a compreender o esporte eletrônico. A partir desta investigação inicial, será possível sistematizar os conhecimentos acerca dessas novas modalidades esportivas, e transportar as práticas virtuais para práticas

corporais e vice e versa.

REFERÊNCIAS

- ABANAZIR, C. Institutionalisation in E-Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 2, p. 117–131, 3 abr. 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538> > Acesso em : 13/05/2019.
- ALVES, Z. M. M. B.; SILVA, M. H. G. F. D. DA. Análise qualitativa de dados de entrevista: uma proposta. **Paidéia (Ribeirão Preto)**, p. 61–69, jul. 1992.
- ARANHA, G. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** Ciências&Cognição; Ano 01, Vol 03, p. 21-62. 2004. Disponível em: <<http://cienciaecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/473> > Acesso em : 03/10/2019.
- BÁNYAI, F. et al. The Psychology of ESports: A Systematic Literature Review. **Journal of Gambling Studies**, 5 mar. 2018. Disponível em: <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29508260/>> Acesso em : 23/05/2021.
- BASCÓN-SEDA, A.; RAMÍREZ-MACÍAS, G. O E-SPORTS É UM ESPORTE? O TERMO “ESPORTE” EM XEQUE. **Movimento (Porto Alegre)**, v. 26, n. 0, p. 26048, 28 jun. 2020. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/97363> > Acesso em : 02/09/2021.
- BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física.** 1997. 279f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/252765>>. Acesso em: 22 jul. 2021.
- BETTI, M. Cultura corporal e cultura esportiva. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 7, n. 2, p. 44-51, 1993. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/138756> > Acesso em : 23/03/2021.
- BETTI, M. Esporte e Sociologia. **Motrivivência**, n. 2, p. 7-11, 1989. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/19979> > Acesso em : 29/05/2019.
- BORGE, S. Suits’ Utopia and Human Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 3–4, p. 432–455, 2 out. 2019. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/10.1080/17511321.2018.1561746> > Acesso em : 26/07/2021.
- BORGE, S. What Is Sport? **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 0, n. 0, p. 1–23, 22 jun. 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1760922> > Acesso em : 28/01/2021.
- BOYKOFF, J. **Celebration Capitalism and the Olympic Games.** London: Routledge, 2013. Disponível em: <

<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203370421/celebration-capitalism-olympic-games-jules-boykoff> > Acesso em : 05/08/2021.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. 2ªed. Ijuí:Unijuí, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br> > Acesso em : 20/10/2020

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

COI. Breaking, Skate, escalada e o surfe foram provisoriamente incluídos no programa esportivo Olímpico de Paris 2024. **Olympics**, 2019. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/noticias/breaking-skateboarding-sport-climbing-and-surfing-provisionally-included-on-pari>>. Acesso em: 01 set 2021.

COZBY, P.C. **Métodos de Pesquisa em Ciências do Comportamento**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2003.

CRANMER, E. E. et al. Esports matrix: Structuring the esports research agenda. **Computers in HumanBehavior**, v. 117, p. 106671, 1 abr. 2021. Disponível em: < > Acesso em :

CRAWFORD, G.; GOSLING, V. K. More than a game: Sports-themed video games and player narratives. **Sociology of Sport Journal**, v. 26, n. 1, p. 50–66, 2009. Disponível em: <<https://journals.humankinetics.com/view/journals/ssj/26/1/article-p50.xml>> Acesso em : 20/07/2020

CUPANI, A. **Filosofia da Tecnologia: Um Convite**. 3ªed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2016.

DE MORAIS, R. **Filosofia da ciência e da tecnologia: introdução metodológica e crítica**. 5ª ed. Campinas, SP: Editora Papirus, 1988.

DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. 2ªed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?**. 3ªed. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIAS, C.A.G. Notas e definições sobre esporte, lazer e natureza. **Licere**, v.10, n.3, dez. 2007.

DYSON, E.; GILDER, G.; KEYWORTH, G.; TOFFLER, A. Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age (Release 1.2, August 22, 1994). **The Information Society**, v. 12, n. 3, p. 295–308, 1 ago. 1996.

EDGAR, A. Esport. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 1, p. 1–2, 2 jan. 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558> > Acesso em :12/01/2021.

EDGAR, A. The Philosophy of Sport. **The International Journal of the History of Sport**, v. 32, n. 15, p. 1804–1807, 13 out. 2015. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/09523367.2015.1108309> > Acesso em : 26/07/2021.

EKDAHL, D.; RAVN, S. Embodied involvement in virtual worlds: the case of eSports practitioners. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 2, p. 132–144, 3 abr. 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1475418> > Acesso em : 03/04/2019.

EKDAHL, D.; RAVN, S. Social bodies in virtual worlds: Intercorporeality in Esports. **Phenomenology and the Cognitive Sciences**, 27 abr. 2021. Disponível em: < <https://doi.org/10.1007/s11097-021-09734-1> > Acesso em :22/06/2021.

ESPORTS CHARTS. Spring Lol Championships 2021. Escharts, 2021. Disponível em: <<https://escharts.com/pt/tournaments/spring-lol-championships-2021>>. Acesso em: 25 de ago. de 2021.

FERES NETO, A. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas**. 2001. 99p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253458>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

FERES NETO, A. A Virtualização do Esporte e Suas Novas Vivências Eletrônicas In: BETTI, M (Org). **Educação Física e Mídia: Novos Olhares, Outras Práticas**. São Paulo: Hucitec, 2003. P. 71-90.

FERRARI, Simon. From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends. In: **DiGRAConference**. 2013. p. 1-17. Disponível em: < http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_230_formattingfixed.pdf > Acesso em : 15/08/2021.

FERREIRA, J. B.; MARCHI JÚNIOR, W. “Bem-vindos à Summoner’s Rift”: apontamentos sobre o processo de profissionalização do League of Legends. **Journal of Physical Education**, v. 32, n. 1, p. e-3267, 12 ago. 2021. Disponível em: < <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/54156> > Acesso em : 18/08/2021.

FILCHENKO, M. A Comparison Between Esports and Traditional Sports. **ART 108: Introduction to Games Studies**, 1 maio 2018. Disponível em: < <https://scholarworks.sjsu.edu/art108/12> > Acesso em : 04/10/2019.

FUNK, D. C.; PIZZO, A. D.; BAKER, B. J. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. **Sport Management Review**, v. 21, n. 1, p. 7–13, 1 fev. 2018. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317300670> > Acesso em :18/10/2019.

GOELLNER, S. V. LOCAIS DA MEMÓRIA: HISTÓRIAS DO ESPORTE MODERNO. **Arquivos em Movimento**, v. 1, n. 2, p. 79–86, 2005. Disponível em: < http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACA >

O_FISICA/artigos/Goellner_Artigo_3.pdf > Acesso em : 03/08/2021.

GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. F. (Org.). **Dicionário crítico de educação física**. Ijuí, RS: Unijuí, 2014.

GOMES, R. A análise de dados em pesquisa qualitativa In: MINAYO, M.C.S. (Org). **Pesquisa Social. Teoria, Método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

HALLMANN, K; GIEL, T. eSports – Competitive sports or recreation activity? **Sport Management Review**. v. 21. p. 14-20. 2018. Disponível em: < <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1441352317300700> > Acesso em : 17/10/2019.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, v. 27, n. 2, p. 211–232, 1 jan. 2017. Disponível em: < <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085> > Acesso em : 08/08/2021.

HEERE, B. Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. **Sport Management Review**, v. 21, n. 1, p. 21–24, 1 fev. 2018. Disponível em: < <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S144135231730061X> > Acesso em : 18/10/2019.

HELAL, R. **O que é sociologia do esporte**. 1º ed. São Paulo: Editora Brasiliense. 1990.

HILVOORDE, I. VAN; POT, N. Embodiment and fundamental motor skills in eSports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 10, n. 1, p. 14–27, 2 jan. 2016. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246> > Acesso em : 16/04/2019.

HOLT, J. Virtual domains for sports and games. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 10, n. 1, p. 5–13, 2 jan. 2016. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729> > Acesso em : 29/01/2021.

HOLT, R. Historians and the History of Sport. **Sport in History**, v. 34, n. 1, p. 1–33, 2 jan. 2014. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17460263.2013.851616> > Acesso em : 28/04/2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ºed. Editora Perspectiva, 2000.

HURKA, T. Introdução In: SUITS, B. **A Cigarra filosófica: A vida é um jogo?** 1ºed. Gradiva Publicações, 2017.

JENNY, S. E. et al. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. **Quest (00336297)**, v. 69, n. 1, p. 1–18, jan. 2017. Disponível em: < <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=s3h&AN=121235262&lang=pt-br&site=ehost-live> > Acesso em : 15/01/2019.

JONASSON, K. Modern sport between purity and hybridity. **Sport in Society**, v. 17, n. 10, p. 1306–1316, 26 nov. 2014. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17430437.2014.850807> > Acesso em : 19/12/2019.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport in Society**, v. 13, n. 2, p. 287–299, 1 mar. 2010. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17430430903522996> > Acesso em : 13/05/2019.

KANE, D.; SPRADLEY, B. Recognizing ESports as a Sport. **The Sport Journal**, v. 19, p. 10, maio 2017. Disponível em: < <https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/> > Acesso em : 24/04/2020.

KARHULAHTI, V.-M. Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. **Physical Culture and Sport. Studies and Research**, v. 74, n. 1, p. 43–53, 14 mar. 2017. Disponível em: < <https://www.sciendo.com/article/10.1515/pcssr-2017-0010> > Acesso em : 17/08/2021.

LARSEN, L. J. The Play of Champions: Toward a Theory of Skill in eSport. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 0, n. 0, p. 1–23, 29 set. 2020. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1827453> > Acesso em : 28/01/2021.

LE BRETON, D. **Adeus ao Corpo: Antropologia e Sociedade**. 6ªed. Campinas: Papirus: 2013.

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

LÉVY, P. **O que é Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, M. Uso da entrevista na pesquisa empírica. In: ABDAL, A., OLIVEIRA, M. C. V., GHEZZI, D. R., & SANTOS JÚNIOR, J. **Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais: bloco qualitativo**. São Paulo. 2016. p.24-41.

LLORENS, M. R. eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport, Ethics and Philosophy**, 25 abr. 2017. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947> > Acesso em : 23/09/2021.

MARCONI, M.A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7ed. São Paulo: Atlas, 2016.

MCCUTCHEON, C.; HITCHENS, M.; DRACHEN, A. **eSport vs irlSport**. (A. D. Cheok, M. Inami, T. Romão, Eds. *Advances in Computer Entertainment Technology. Anais...: Lecture Notes in Computer Science*. Springer International Publishing, 2018. Disponível em: < https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%252F978-3-319-76270-8_36.pdf > Acesso em : 10/06/2020.

MEIER, K. V. Triad Trickery: Playing With Sport and Games. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 15, n. 1, p. 11–30, 1 maio 1988. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/00948705.1988.9714458> > Acesso em : 15/01/2021.

MINAYO, M. C. DE S. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 17, p. 621–626, mar. 2012.

MINAYO, M.C.S. (Org). **Pesquisa Social. Teoria, Método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOREIRA, A.; FRANCHINI, E. Esporte como área de investigação e a ciência do

esporte na Pós-graduação. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 31, n. nesp, p. 129, 8 ago. 2017. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/135278> > Acesso em :03/05/2021.

MORRISON, S. Esportes eletrônicos entrarão na disputa por medalhas nos jogos olímpicos da Ásia em 2022. **ESPN**. 19, abril, 2017. Disponível em <http://www.espn.com.br/noticia/688033_esportes-eletronicos-entrarao-na-disputa-por-medalhas-nos-jogos-olimpicos-da-asia-em-2022> . Acesso em: 25/08/2021.

PARRY, J. E-sports are Not Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 1, p. 3–18, 2 jan. 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419> > Acesso em : 12/01/2021.

PARRY, J. Sport and Olympism: Universals and Multiculturalism. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 33, n. 2, p. 188–204, 1 out. 2006. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/00948705.2006.9714701> > Acesso em : 12/01/2021.

PÉREZ-RUBIO, C.; GONZÁLEZ, J.; GARCÉS DE LOS FAYOS, E. J. Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. **Cuadernos de Psicología del Deporte**, v. 17, n. 1, p. 41–50, jan. 2017. Disponível em: < http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1578-84232017000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es > Acesso em : 17/10/2020.

RAILSBACK, D.; CAPORUSSO, N. **Investigating the Human Factors in eSports Performance**. (T. Z. Ahram, Ed.) Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design. **Anais...: Advances in Intelligent Systems and Computing**. Springer International Publishing, 2019. Disponível em: < <https://www.springerprofessional.de/en/investigating-the-human-factors-in-esports-performance/15875882> > Acesso em : 23/03/2020.

REITMAN, J. G. et al. Esports Research: A Literature Review. **Games and Culture**, v. 15, n. 1, p. 32–50, 1 jan. 2020. Disponível em: < <https://doi.org/10.1177/1555412019840892> > Acesso em : 08/09/2021.

ROSE JUNIOR, Dante de. A competição como fonte de estresse no esporte. **Rev. bras. ciênc. mov**, p. 19-26, 2002. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.18511/rbcm.v10i4.466> > Acesso em : 14/04/2020.

RUBIO, K. A dinâmica do esporte olímpico do século XIX ao XXI. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 25, n. SPE, p. 86–90, dez. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1807-55092011000500009&lng=en&nrm=iso&tlng=pt> Acesso em : 20/04/2021.

SÃO PAULO (Estado). **Proposta Curricular do Estado de São Paulo**. São Paulo: SEE, 2008.

SARAIVA, P.A.C. **E-sports: Um fenómeno da cultura digital contemporânea**. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação) – Departamento de Sociologia, Instituto Universitario de Lisboa, Lisboa. Disponível em: < <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/7784> > Acesso em : 03/01/2021.

SEO, Y.; JUNG, S.-U. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. **Journal of Consumer Culture**, v. 16, n. 3, p. 635–655, 1 nov. 2016. Disponível em: < <https://doi.org/10.1177/1469540514553711> > Acesso em : 08/05/2021.

SPORTV. Blizzard encerra cenário competitivo de Heroes of the Storm. **SporTV**, 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/blizzard-encerra-cenario-competitivo-de-heroes-of-the-storm.ghtml>> Acesso em: 20 ago, 2021.

STEINKUEHLER, C. ESports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play. **Games and Culture**, p. 1-6, 14 mar. 2019. Disponível em: < <https://doi.org/10.1177/1555412019836855> > Acesso em : 16/04/2019.

STIGGER, M.P. **Educação Física, Esporte e Diversidade**. 2º ed. Campinas: Autores Associados. 2011.

SUITS, B. **A Cigarra filosófica: A vida é um jogo?** 1º ed. Gradiva Publicações, 2017.

SUITS, B. The elements of sport. **Ethics in sport**, n. Ed. 2, p. 9-19, 2007. Disponível em: < https://books.google.com.br/books?id=-zp77gObI0AC&pg=PA9&hl=pt-BR&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false > Acesso em : 18/04/2020.

SUITS, B. Tricky Triad: Games, Play, and Sport. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 15, n. 1, p. 1–9, 1 maio 1988. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/00948705.1988.9714457> > Acesso em : 15/01/2021.

TAMBOER, J. W. I. Sport and Motor Actions. **Journal of the Philosophy of Sport**, v. 19, n. 1, p. 31–45, 1 maio 1992. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/00948705.1992.9714493> > Acesso em : 18/08/2021.

TAYLOR, N. T. Now you're playing with audience power: the work of watching games. **Critical Studies in Media Communication**, v. 33, n. 4, p. 293–307, 7 ago. 2016. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1215481> > Acesso em : 29/01/2020.

THIEL, A.; JOHN, J. M. Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. **European Journal for Sport and Society**, v. 15, n. 4, p. 311–315, 2 out. 2018. Disponível em: < <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019> > Acesso em : 29/01/2021.

TUBINO, M.J.G. **Dimensões sociais do esporte**. 3º ed. São Paulo: Cortez. 2011. p. 11-55.

TUBINO, M.J.G. Um Visão Paradigmática das Perspectivas do Esporte para o Início do Século XXI In: Gebara, A et al (Org.). **Educação Física & Esporte: Perspectivas Para o Século XXI**. Campinas: Papirus, 2000. p. 125-139.

UNESCO. **Carta Internacional da Educação Física, da Atividade Física e do Esporte**. International Charter of Physical Education, Physical Activity and Sport, 2015. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_por> Acesso em: 29/04/21.

UNESP. **Google G Suite**, 2019. Disponível em: <https://www2.unesp.br/portal#!/google-g-suite>. Acesso em: 13 jun. 2021.

VERASZTO, E. V. et al. Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito. **PRISMA.COM**. n.8. p. 19-46, 2009. Disponível em: < <https://pentaho.letras.up.pt/ojs/index.php/prismacom/article/view/2065> > Acesso em : 11/03/2020.

WAGNER, M. **On the Scientific Relevance of eSports**. . In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING & CONFERENCE ON COMPUTER GAMES DEVELOPMENT. Lasvegas: 1 jan. 2006. Disponível em: < <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf> > Acesso em : 01/08/2018.

APENDICE A

Roteiro de Entrevista Semiestruturada

Roteiro de Entrevista Semiestruturada

Planejamento da entrevista

Tempo médio de duração de 20-30 min

Gravação da entrevista

Explicar os objetivos do estudo e o que se espera do entrevistado

Adaptar as perguntas para realidade e função de cada entrevistado

Evitar que entrevista chegue a um ponto “morto” e que o entrevistado fique sem falar

Perguntas relacionadas as observações e aos objetivos do estudo

Perguntas

- 1- Como você chegou ao eSports? Existe alguma relação com os esportes convencionais ou com a Educação Física?
- 2- Quais são as similaridades entre os esportes convencionais e os eSports? Quais são as diferenças? Como esses contextos se aproximam?
- 3- Os eSports podem ser considerados esportes como as modalidades convencionais? Explique sua resposta.
- 4- Como é a rotina de treinamentos coletivos e individuais? Existe uma preparação técnico-tática? Se sim, como é realizado esse processo? (Rotina de trabalho no meio dos eSports)
- 5- Como é a aplicação e transposição de todo processo de treinamento para a competição? O que é difícil levar para o dia de jogo e o que é mais fácil?
- 6- Quais características do jogo, especificamente da sua modalidade de eSports, você consegue identificar? E de outras modalidades?
- 7- Pensando em aspectos corporais como: habilidades motoras, tempo de reação, agilidade e flexibilidade e entre outros, qual a influência do corpo no eSports? Como você enxerga o seu corpo-mente em relação ao jogo (eSports)?
- 8- Quais são os sentimentos e emoções que acompanham sua carreira esportiva, durante treinos, análises, competições, derrotas e vitórias? (Lives/Narrações/Comentários)
- 9- Quais características do seu ambiente profissional externo ao jogo? Quais aspectos você consegue apontar como os mais importantes? Pense na relação com os companheiros de equipe, comissão técnica, organização,

público, imprensa, patrocinadores e entre outros.

10- Você se considera um (Atleta ou Ciberatleta/ Dirigente esportivo/ Treinador/Arbitro/Especialista “Comentarista”)? Explique sua resposta

11- Atuação nos eSports está em sua maioria no ambiente virtual, como as próprias modalidades e a interação com o público por meio das redes sociais. O que você pensa sobre isso?

Pós Entrevista

Realizar a transcrição da Entrevista e comparar com as anotações.

Comparar Entrevista com as Observações.

Agrupar Dados e Anotações Pontuais.

APENDICE B

Atividade Humana

Questão extra – P1: Hoje a gente tem CS masculino, CS feminino, Valorant masculino, Valorant feminino, CS academy e TFT e hearthstone. Então, eu acompanho tudo, nesse quesito de performance e na coisa toda, eu tenho dois managers para me auxiliarem, e darem algumas coordenadas e pra eu atuar onde precisa de ajuda, do que eu simplesmente fique parado ou indo atrás de tudo. Mas é uma função bem legal, estou muito atento a performance, inclusive uma das minhas metas e objetivos é conseguir montar um plano de performance que a gente consiga seguir e implementar isso na organização, porque hoje no eSports, a gente não tem isso. A gente tem muito isso nos esportes tradicionais, por exemplo tem analista de desempenho, e nossa intenção é fazer com que a organização seja pioneira nisso, de estar criando uma metodologia de performance e acompanhamento dos atletas.

Questão 8 – P1: eu particularmente desde quando eu era manager na outra organização, eu sempre senti muito isso, eu sempre senti muito as derrotas principalmente, quando os meninos performam bem, é obvio que você se sente parte daquilo, principalmente quando você tem uma participação ativa, um dedo muito ativo, em uma mudança line, o que foi que aconteceu comigo, por exemplo aqui na organização, que são decisões minhas de contratar um jogador ou deixar um jogador de lado, esse tipo de coisa. No caso do nosso time Valorant, os meninos estavam meio que uma fase ruim, e ai eu quis porque quis fazer mudança, e a gente fez a mudança, a gente está performando muito bem, inclusive ganhamos um jogo importante agora no último final de semana, é continua no principal campeonato que é o VCT. Então, pra mim dá uma satisfação muito grande, quando a gente consegue performar da melhor maneira possível, só que quando perde ainda bate aquele desanimo, por mais que sejam jogadores ali, você fica naquela 'putz eles perderam, não é culpa minha, só que também é culpa minha', então é uma relação muito estranha, você sente muito a derrota, eu particularmente sou muito competitivo, por mais que não seja eu ali jogando, eu sinto muito as derrotas, quando eu vejo que os meninos ficaram mal, eu sinto muito isso.

Questão 10 – P1: “eu ainda estou no caminho disso, até porque a função de diretor de eSports é uma função nova aqui no Brasil, ainda estou me adaptando a função. Ainda não sinto isso cem por cento, mas com certeza, estou trabalhando muito para me sentir mesmo como dirigente e ver o que a gente pode fazer, como a gente pode auxiliar da melhor forma, para que eu consiga transformar isso de fato mesmo, no que a gente quer e espera.”

Questão 6 – P1: “você assistir uma partida de Counter - Strike é mais emocionante do que você assistir uma partida de futebol, por exemplo. Por que no CS, tudo pode acontecer, cada round é um round, e tudo pode acontecer ali. No futebol não, no futebol você assiste noventa minutos para talvez assistir um gol e olha lá... A título de comparação é isso mesmo que eu falei, você olhar para um CS e ter mais emoção do que em certos jogos tradicionais, mas ao mesmo tempo que um jogo de basquete é mais movimento que um jogo de LoL, então tem seus pros e contra, tem um lado do esporte convencional que é mais emocionante, uma final de campeonato, de uma copa libertadores, por exemplo, tem mais emoção, tem toda aquela atmosfera do estádio, torcida cantando o tempo inteiro. Então, é uma coisa

ímpar, mas eu acho que é isso, no sentido do que é realmente emocionante e não é, o que deixa de ser.”

Questão 1 – P2: “Mas sempre tive a competitividade em mim, cheguei a ser federado, mas não consegui seguir a carreira. Fiz uma faculdade de administração, e comecei a procurar uma forma de ingressar de algum jeito no esporte, futebol, handebol, basquete esses esportes. Só que nesse meio do caminho eu gostava muito de vídeo game e jogos de computador, e acabou que eu comecei a jogar League of Legends. Acabei montando um time em 2015, onde eu era jogador e cuidava do time, fazendo uniforme, arrumando patrocínio, fazendo com que o time tivesse uma renda diferente”

Questão 8 – P2: “Assim, eu trabalho como manager, meio que como eu sou manager, eu preparo tudo antes do jogo, pra na hora do jogo ser um torcedor do time, fico aqui torcendo pra lá e pra cá, fico nadando nas transmissões, se tiver que ficar online e tudo mais, torcendo e torcendo sempre, desde sempre foi assim. Eu sou muito competitivo e muito fanático, em qualquer lugar que eu tiver sempre vou fanático, vou estar lá, nem que seja pra mandar uma farpa no chat. Então, assim com a vitória a gente lida melhor sempre, em todas situações. Só que com a derrota preciso preparar um pouco mais o mental, o meu mental, para passar umas informações para eles, pra não deixar eles pra baixo, tenho de preparar o que eu estou falando porque pode ser prejudicial para o time inteiro. Então isso é uma coisa que tem que vir de cada um, cada um tem jeito diferente de lidar com isso, e você tem que saber todos os jeitos diferentes de cada pessoa, e como cada pessoa reage em certa situação.”

Questão 11 – P2: “Eu particularmente prefiro que tudo aconteça pessoalmente, porque até mesmo é mais emocionante. Eu sou do Rio de Janeiro, e torço pro Flamengo também. É muito ruim ficar vendo jogo do Flamengo pela televisão, sabe, porque as vezes você pensa que poderia estar lá no estádio assistindo ao jogo e torcendo. É bem diferente tanto para os torcedores como para os jogadores, porque é um ambiente diferente, os jogadores jogarem de casa é comodismo, porque cada um pode jogar da sua casa também diversos times, e isso acontece em diversos outros jogos. E acaba que fica como pra todo mundo, só que você ter um campeonato presencial, você sabe que é diferente, até os jogadores já chegam com uma visão diferente um jeito diferente, lidam com a situação de forma diferente, entendeu?”

Questão 1 – P3: “Sempre joguei todo tipo de jogo, tanto esporte convencional, quanto os jogos competitivos, sempre gostei de ser competitivo, onde eu passei, desde a infância. Meu pai foi profissional, minha mãe chegou ao semiprofissional, meu irmão chegou a quase assinar contrato no nível profissional. Então, todo mundo da minha família basicamente está envolvido com o esporte, todo mundo é bastante competitivo, é algo normal para mim. Acabei puxando para eles, e entrei nesse meio, querendo ganhar tudo que eu entrava, e por aí vai.”

Questão 2 - P3: “Questão de semelhança, acho que todos os esportes, até tênis, que você jogando um contra um, é um trabalho de equipe, feito de fora pra dentro. Vai ter sempre alguém fora impactando a pessoa que está ali jogando. Então, pra mim a semelhança que tem mais tanto o esporte e os eSports, é o trabalho em

grupo, trabalho em equipe”

Questão 10 – P3: “Eu gosto de falar, que eu como analista, sou um facilitador do meu time. Meu trabalho é facilitar o trabalho do meu jogador, de entender como funciona o meta ou seja lá o que for, e tanto o trabalho do treinador, e de abordar as coisas com o treinador da equipe, meu papel eu sempre acho que sou o facilitador, e, é isso que eu quero.”

Questão 11 - P3: “Não posso falar coisa ruim, porque foi o que me gerou tudo isso, foi por conta do virtual, que eu realmente tenho um emprego, que eu recebo decentemente. Então, basicamente minha vida foi o computador, jogar o jogo, falar com os meus amigos no discord, skype, então tipo, não tem o que falar de bom, eu sei que foi uma coisa boa para mim, foi onde conheci meus amigos, onde estou fazendo meu primeiro trabalho basicamente. Bom basicamente, mas como todas as coisas, com excesso, é ruim, e nunca, nunca, vai ser só bom, tem que ter cuidado. Faz parte a muito tempo da minha vida, é basicamente, se tirar o computador de mim, não sei quem eu sou. Basicamente, o que eu sei é mexer no computador.”

Questão 1 – P4: “pessoalmente, sentia aquela coisa interna, aquele fogo interno quando eu jogava futsal, e fiz um tempinho de campo também, quando tinha meus dez pra onze anos. Era muito apaixonado, queria estar jogando o tempo todo, queria entrar na partida e jogar e fazer gol, e enfim, então sempre tive esse drive (direção) assim, eu sentia. Mas o que fez eu entrar no esporte eletrônico mesmo, foi a paixão pelos jogos eu acho né, desde criança uns cinco a seis anos de idade, eu já jogava MMORPG com meu pai, inclusive meu pai que me colocou nesse mundo, que me inseriu, é tudo meio que culpa dele”

Questão 2 – P4: “Eu acho que as semelhanças são maiores do que a gente consegue perceber na verdade, na minha opinião, porque um atleta de esporte convencional e um atleta de esporte eletrônico tem os mesmos grupo de habilidades, como pessoa, como atleta, sabe, claro cada um está em uma área diferente, futebol é uma área, basquete é outra, vôlei é outra e beisebol é outra, em questões de habilidade digamos diferentes e são jogos diferentes. Mas o atleta, a pessoa, a cabeça, o mindset, as habilidade cognitivas que você tem, os hábitos de um atleta de alta performance, de um campeão, são praticamente os mesmo, aquele mentalidade, o quanto você se dedica, como você se dedica, o quanto você tem fome de ser o melhor... A gente é pouco aprofundado em como maximizar nossa performance no eSports, até eu, por exemplo: sofro um pouco em alguns momentos cruciais, sofro com um pouco de nervosismo, em partidas importantes e tal. Fui encontrando maneiras de chegar em uma partida já relaxada, mais tranquilo para não ter aquele nervosismo. Mas é muito doido, parece que no LoL, as coisas são muito no mínimo detalhe, não que nos outros jogos e esporte não sejam, mas o LoL, as vezes você pode perder a partida por tomar uma decisão levemente errada, aí dá um efeito bola de neve enorme, e sua partida vai embora.”

Questão 8 – P4: “nos treinos gosto muito de treinar em time, gosto muito de aprender com o time, e aprender em grupo. Mas odeio treinar sozinho partidas ranqueadas, pelo que sei a maioria dos jogadores odeia jogar partidas ranqueadas, é muito estressante, tem jogador que consegue jogar vinte partidas ranqueadas por dia sozinho, admiro esses caras pois eu não consigo... Até porque você não pode

esperar que os jogadores casuais saibam o que você sabe, até porque tem um abismo muito grande entre jogadores profissionais e jogadores das filas ranqueadas (casuais), ainda mais no Brasil, onde o nível do Brasil não é muito bom, no geral”

“É muito louco isso, então, acho que se você quer ser um atleta de alto nível não tem como não ser super emotivo sobre ganhar ou perder e competitividade, é sobre performance. Se você perde e deu seu melhor, mas o adversário é muito bom, beleza, os caras são foda. Agora, quando você perde, e jogou mal sabe que poderia ter jogado melhor, cara, essa com certeza é pior sensação do mundo para um atleta, com certeza. Saber que poderia ter feito melhor, saber que você sabia fazer melhor, e você teve uma performance abaixo. É a coisa mais bizarra.”

Questão 11 – P4: “Você prefere ter dez mil pessoas vendo sua live ou mil pessoas em um estádio te assistindo, quinhentas pode ser, sabe. Joguei Três ou quatro campeonatos presenciais e acho que o máximo teve em um teve cem pessoas, é bizarro a energia, você está lá, joga e sai do palco e dos computadores, o pessoal te olhando, te para pra falar uma coisa, essa interação humana é muito diferente. Nem consigo imaginar como é ser um jogador de futebol e entrar em um estádio lotado, deve ser bizarro. Os números na internet são muito legais, você ver que tem cinquenta mil pessoas te assistindo, você sente, mas é muito difícil visualizar isso”

Questão 1 – P5: “Bem, acho que todo mundo chega nos eSports é brincando, todo mundo gosta de algum jogo de computador, vai gostando de um jogo específico e vai se aprofundando nele, e dependendo do jogo em si, se tiver um potencial para o competitivo, meio que acontece.”

Questão extra – P5: “Então, tem sempre essa parte teórica, a gente sempre assiste jogos de times de alto nível fazendo as suas ações e a gente tentando entender a razão por traz, e tentando replicar”

Questão 8 – P5: “Você consegue se sentir feliz, triste, com raiva, hypado (excitado), consegue sentir tudo assim. O que você vai sentir no dia depende mais da sua rotina, e também depende dos seus companheiros de equipe, por causa que não importa você jogar bem, sendo que os caras vão jogar mal, você vai se sentir meio preso e meio triste.”

Apresentação – P6: “Então, assim acho que vai ter que existir uma nova definição e dizer que sim, os eSports é um desporto, no sentido de que é pratica, ela visa o enriquecimento do ser, do individual e da comunidade, porque é isso que os eSports fazem e é isso que deveria ser, os eSports e mesmo o desporto devia fazer, era melhorar as pessoas a viverem numa comunidade, em uma sociedade, certo. Os seres humanos jogam jogos desde que há registro, desde sempre, porque é uma maneira, que não é só do lazer, de também de entender a cooperação de outra forma”

Questão extra – P6: “o problema no Brasil, que sofri muito no Brasil é o fato que ninguém acredita em longo prazo (long term), todo mundo acredita no curto prazo (short term), porque a cultura está virada para isso, e não é só cultura dos eSports, é cultura do Brasil... ela vem da cultura da sociedade esse é o problema... Mas pronto,

o que acho do Brasil, tem a cultura do parcelar, não existe em Portugal, a cultura do parcelar, essa cultura do comprar, do instantâneo, a cultura de obter dinheiro e gastar logo, estás a entender, o curto prazo (short term), pois vocês sabem que amanhã não vão sobreviver, você não tem dinheiro, você tem a maior taxa de assassinatos na rua atoa, tipo Rio de Janeiro e São Paulo. Então assim, porque vou acreditar no longo prazo, se amanhã posso morrer, tanto que existe essa frase de 'não sei o que vai acontecer amanhã, então vou beber o máximo hoje'... Mas de qualquer forma na Europa não acontece isso, nós somos bem mais conservadores, e acreditamos bem mais no longo prazo, arruações. Percebemos que nós temos estabilidade, vocês não têm estabilidade, se não tem estabilidade não há como ter longo prazo, e isso influencia a maneira como veem o jogo também. Daí que você vê equipes Coreanas metódicas, elas são muito metódicas, e jogo deles é metódico, costume dizer que eles são uns robôs porque seguem um sistema, depois você vê os chineses, jogo rápido e agressivo porque a vida deles é baseada em agressividade e competição, a vida deles é existem milhões e milhões de pessoas a querer dominar o lugar deles, eles tem que ser rápidos espontâneos... Depois você tem os latino americanos, os norte-americanos e toda cultura americana, toda cultura que vem dali é bem semelhante, a América é um Brasil rico, é tudo semelhante, é uma cultura de showoff (exibição), reality show (entretenimento), é muito mais virada para o falar, o ego, basta ser o rei no seu bairro, para ficar feliz, é isso que eu sinto... É um choque cultural tão grande que não consegui... Curto prazo e longo prazo, falo disso porque no Brasil nunca consegui realmente impor minha metodologia e venho para Europa e consigo, venho para Europa o pessoal aceita, acredita até o final e vai foda-se, resultou ou não resultou, aprendi isso. Porque tem estabilidade para poder errar, e poder aprender, no Brasil não, não há essa estabilidade para errar. Te digo isso, quando estava em uma equipe do Brasil, a razão pela qual sai antes do circuito terminar, disse que estava fora, porque assim, eu tinha que mudar a cada semana. Tipo eu tinha que me adaptar aos jogadores toda semana, tipo assim, a minha metodologia tinha que ser adaptada, deixar de ser longo prazo, para ganhar no curto prazo, e quando começa a pensar só em curto prazo e não ganha, acabou, da burnout na equipe. Pronto é isso que gosto, focar a longo prazo pensar assim, não estou a jogar contra determinada equipe, estou a jogar contra o League of Legends, estou a jogar contra nós mesmos. Mas é isso gosto de ir assim por etapas né. Chega à adaptação, chegamos aos playoffs, ganhamos e tal. Costumo até fazer assim, definição de metas (Goal Setting/Escadas/Degrau por Degrau/Step by step), no princípio está fundamentos, coisa assim, comunicação, desenvolvimento em equipe e no final, está lá final e título. O título pode ser real, tudo é real, só depende do nosso esforço, onde estamos a ficar nessa escada, estás a entender, mas é isso assim que faço em termos de macrociclo, gerais. Vão existir desastres ambientais, como aconteceu lá quando estava atuando no Brasil, e aconteceu as cheias em São Paulo (SP), vai acontecer o COVID, que vai mudar o planejamento todo, vai acontecer coisas que vão mudar o planejamento, geralmente tenho que saber para onde é que vou guiar-me e como me adaptar-me para chegar onde é que eu quero.”

Questão 2 – P6: “Não tenho clube de futebol favorito, não assisto futebol, não assisto basquetebol, não assisto desporto. Porque nunca gostei muito de entretenimento, pois acho que é uma coisa fútil, e dou treinamento para LoL, e faço entretenimento acontecer. Só que assim, eu não estou aqui pela uma paixão de uma coisa que é assim, a paixão pelo clube de futebol ou paixão por desporto, acho que

é uma coisa fanática. São crenças muito louvadas, literalmente as pessoas morrem por clubes, as pessoas matam-se por isso, é como crer em deus. Só que não creio em deus, em fé ou nada disso, acho que isso é bem pessoal. Pode até me perguntar porque estou no LoL, e estou no LoL, porque quero formar jogadores, formar pessoas. Eu uso o LoL para formar pessoas, quero que os caras sejam disciplinados, quero que tenham uma perspectiva de vida, assim aberto sabes, utilizo o LoL para ensinar vida basicamente. Sabes.”

R: Como um processo de humanização basicamente

Questão 2 - P6: Sim, sim, exatamente, exatamente. Estas a entender, porque muitos tem 16 anos, acabaram de sair da escola, não foram para faculdade ou trabalhar, já estão metidos no LoL. Há que saber respeitar outro, saber comunicar, opinar, saber trabalhar. É isso que tento fazer no meu trabalho.

Questão 8 – P6: “Vou ser bem sincero, não sei que sentimentos são, porque assim, quando vejo um jogador a repetir o que eu digo e repetem dentro de jogo, enche meu coração, de ver o cara jogar da forma que ensinei, fico assim exaltado...então, é muita frustração quando se perde, mas há de se aprender com isso. E isso também tento passar para os jogadores, não quero que nos pensemos, por isso penso a longo prazo e não a curto prazo, não quero que nos fiquemos frustrados ao ponto de mudar tudo, quero que aprendemos o porquê que erramos, porque que perdemos. Por isso não gosto dessas vitórias curtas, quero que acreditem no processo, acreditem no processo para ir buscar o resultado, e não acreditar já no resultado, porque muitos jogadores principalmente no Brasil, pensam que tem que ganhar 2-0 toda semana, não é assim.”

Questão 1 – P6: “Mas vem da competição, não era competitivo na EF, mas era competitivo nos estudos, era a pessoa que tirava as melhores notas da escola. Assim, levava bullying, sofria bullying das pessoas mais fortes, e pensava onde é que posso ganhar delas, e era nos estudos, então ia aos estudos, vou zoar com elas, e depois levava mais porrada... Quando me apresentaram o LoL, foi a uma competição, eu era bronze, era bronze, perdi, mas eu gostei, pensei “Caralho, gostei dessa sensibilidade de poder derrotas outras pessoas.”

Questão 1 – P7: “Então, começou exatamente assim o desejo de competir, partiu muito disso, inicialmente na escola através da Educação Física, já joguei handebol também, gostava de tudo, sabe, e através disso descobri o eSports”

Questão 8 – P7: “já passei por algumas experiências incríveis na minha vida, a ponto de realmente realizar sonhos de pessoas, de trazer um menino de quinze anos de outro estado para jogar um presencial em um estádio de futebol, aquela coisa gigantesca e tudo mais, e você vê no olhar do menino aquela gratidão por estar ali, fazer parte de um momento incrível na vida dessas pessoas”

Questão 4 – P8: “vejo um trabalho de psicólogo de forma geral, de colocar o não dito ali para jogo, de sair um pouco do automático, penso dessa forma. Não penso tão estruturado, no sentido assim da psicologia do esporte, por exemplo praticas especificas, penso no grupo, penso no individuo, todas as modalidades que estou trabalhando hoje, foi uma coisa que estruturei a pouco tempo junto com a minha

supervisão. De ter uma conversa em grupo, uma hora semanal, isso é bastante importante, dou um espaço de fala para os jogadores e técnico, a comissão técnica participa também, para que eles consigam falar um pouco sobre as dificuldades se tiver, em um momento durante o campeonato ou acabo fazendo algum tipo de dinâmica, com objetivos distintos, trabalhar o grupo ou um tema específico, falar sobre confiança, feedback e como trabalhar isso de forma positiva, trabalhar sentimentos negativos, e nunca controle, hoje é muito banalizado tentar controlar pensamento e sentimento.”

Questão 10 – P8: “mas acho que trabalho do psicólogo é mais de agregar um tipo de valor que as vezes você não vai nem pôr na performance, as vezes é um cuidado que você tem que ter com a pessoa, no sentido humano da coisa... Se você não tem esse lado humano, não estou falando lado humano de abraçar a árvore e coisa assim, mas estar lá, de você realmente se doar ali de certa forma... o psicólogo do esporte tem que saber o cheiro do vestiário, acho que é isso mesmo, se fosse falar a atuação do psicólogo do esporte, é você saber ali o cheiro do vestiário.”

Questão 2 P9: “tem o ambiente que é muito parecido, tanto no esporte eletrônico como no esporte tradicional, você tem fãs, você tem a galera que está engajada assistindo, você os times com suas próprias torcidas. Eles conseguem trazer esse público que está acompanhando nas transmissões um pouquinho mais pra perto, e aí varia da estratégia do próprio time, com eventos, a produção da própria marca do time, os clubes dos esportes tradicionais tem muito isso, e isso está chegando no esporte eletrônico”

Questão 6 + extra – P9: “Se você for procurar em termos da palavra o relato tem a tendência de trazer os detalhes, então por exemplo, vejo muitas pessoas hoje que estão narrando, e assim é uma questão de preferência do profissional, não tem problema nenhum quem faz desse jeito, mas vejo que tem grande diferença da narração que realmente está focada, em contar uma história, da narração que está focada em ter ali as ações do jogo e apenas...”

Questão Extra – P9: mas o público deve entender cada palavra que você está falando e o raciocínio que está guiando a história na mente dele, todas as partes devem fazer sentido. Então, você tem de construir algo que faz sentido dentro dessa coisa complexa, e um monte de coisa acontecendo ao mesmo tempo. Acho que é o maior desafio sim. Ligar os pontos, para contar a história.

Questão 8 – P9: “acho que o mais importante em um tempo assim de preparação, antes de uma transmissão, é você decidir qual história você vai contar do jogo. Você olhar o confronto e pensar o que significa aquele confronto para a transmissão, para esse campeonato, como é que ele vai valer como história nesse sentido”

Questão 8 – P10: “Mas jogar competitivamente, é muito das próprias emoções jogando partidas ranqueadas sozinho, só que quando você coloca também um prêmio e um sonho na risca.

Questão 1 – P11: “Eu me questionava que precisava ser bom em algo, aí quando o LoL veio para o Brasil, me empolguei e dei me dediquei e subi de elo, e provei que poderia ser bom também, minha família é muito competitiva nesse quesito. Desde

cedo, desde criança estava crescendo com isso, e só me deu mais vontade de competir quando vi que tinha isso aqui no Brasil. Mas não necessariamente foi porque eu gostava de esportes tradicionais, era mais por conta disso.”

Questão 8 – P12: “Então, a expressão individual e personalidade no LoL, é incrível, acho que seja um dos principais motivos pelo qual os jogadores joguem e não percebam assim, é conseguir fazer do jogo, do campeão dele, e eu no caso o analista do time dele, trazer um pedaço dele e botar ali e mostrar que está funcionando. Você consegue perceber isso, a personalidade do jogar, o perfil do jogador e os campeões que ele joga, os jeitos que ele joga.”

Questão 10 – P12:(sobre o contexto dos eSports e esportes tradicionais) “Pra mim parece uma semelhança bem grande, são as mesmas habilidades, tem que saber falar com pessoas, entender da teoria do jogo, tem que saber assistir as melhores ligas, assistir os melhores times, todos os comportamentos que eu faço, e claro que nunca joguei bola ou algo assim e não assisto no campo. Mas tudo é muito semelhante, conversas entre analistas com jogadores para entender do porque o jogador fez isso, o que ele acha que certo, olhar os outros times ver como eles jogam.

Questão 8 – P13: “Assim quando você gosta muito de competir, essa sensação é até maior do que da vitória assim. E eu gosto de jogar contra caras bons, outros gostam de jogar contra caras ruins para vencer, não vejo graça nisso pra mim é interessante essa parte de chegar lá e ter que batalhar para ganhar. Jogar contra um cara que é melhor do que eu, e ganhar é uma puta sensação”

Questão 1 – P14: “. Mas a Educação Física e o esporte para mim era muito o social do meu bairro, a gente tinha um professor de Educação Física, que quando o Centro Integrados de Educação Pública (CIEP) que são os colégio públicos estaduais do Rio de Janeiro, estavam fechados, ele dava uma aula no domingo de manhã e já tinha uma galera lá, aprender a dominar, passar, fundamentos de futebol de salão. Lembro que a gente fez nosso time do bairro sub-13, e aí a gente ganhou um jogo, ganhou outro aí ganhou, foi animando, e caímos nas semifinais. E agora vem a parte triste, daquela galera toda, nós somos assim 4 vivos, entendeu? Então, imagina que o futebol ou talvez o esporte, talvez ele tenha muito a missão de fazer com que as pessoas escolham um caminho que seja bom, e o esporte sempre teve isso, o esporte para mim sempre foi isso...Então, internet, computação e etc, foi algo bem tarde assim na minha vida, pode colocar aí pra 15 anos, a gente não tinha tanta condição para comprar um computador na época. Só que tinha muita Lan House na época, e logicamente o CS 1.5 na época era o que predominava, teve também o crescimento do FPS, por causa do mapa da favela. Lembro que ali foi a primeira vez que senti esporte eletrônico, mas na época era como assistir, como se fosse comparar a assistir o CBLOL com rádio, porque a gente não tinha transmissão de vídeo.”

Questão 2 – P14: “No dia-a-dia em relação a ser atleta, são as mesmas dificuldades, para você ser profissional de futebol você tem que abrir mão da sua vida e ser um atleta de futebol, para você ser um profissional de league of legends, você também tem que abrir mão da sua vida, e ser um atleta de league of legends, não adianta você achar que vai ter 8 horas por dia e vai ser bom, tem alguém que

está treinando 14 horas, no mínimo você tem que colocar 12 horas.”

Questão 10 – P14: “Então, logicamente sou um treinador, se eu estudo, se eu formulo em cima do que eu estudo, e se tento aplicar dentro de uma rotina de treinamentos visando resultado esportivo, logicamente sou um treinador.”

Questão 10 – P14: “Não só me sinto, quanto todo mundo e os jogadores passam isso pra gente. O ano passado teve até uma experiência com a equipe B, que tinha sido campeã de um torneio de FF, e eu não estava no local com eles, e eu fui depois só para prestigiar, e eu ia embora, ia ficar pouco tempo. E eles não me deixaram ir embora, me fizeram ficar lá comemorar com eles, me disseram que fazia parte daquilo, que tinha sido campeão com eles. Acabou que participei da festa toda, então você faz parte da vida deles. Aqui na equipe A, estou todos os dias aqui, como atendo duas vezes por semana, na segunda atendo o academy, na terça o principal, quarta o FF, quinta FF e sexta atendo o principal e sábado o academy de novo. Então de sete dias da semana, estou seis aqui. Então, você acaba vendo-os todos os dias, todos os treinos você está vendo-os aqui, então você faz parte da equipe, não é algo isolado. Você faz parte da equipe no dia-a-dia, você está junto.”

Atividade Física/Ser um jogo

Questão 7 - P1: “Hoje tem tudo a ver a questão da performance física, e como o atleta consegue performar no eSport sabe, as vezes uma tendinite faz um jogador não conseguir performar da melhor maneira possível, uma dor nas costas e torcicolo, uma coisa muito atrelada a outra, tanto é que hoje a gente conta com o nosso preparador físico, nosso fisioterapeuta, e a gente tem principalmente para o fisioterapeuta muita reclamação dessas dores, que são mais comuns nos atletas de eSports”

Questão 7 - P2: “antes de começar a me envolver mais nesse meio, achava que era frescura. Mas é a mesma coisa daquele jogador de futebol, que no meio do jogo ficou com câibra, a deu câibra nele não tem como continuar jogando. Se você colocar ele para continuar jogando, ele vai render o mesmo que ele estava rendendo antes de estar com câibra? Não vai, é a mesma situação. Às vezes o jogador está em um ambiente que está um pouco mais frio, o jogador está sentindo mais frio, o braço dele está congelado, bem gelado mesmo, esses dias aconteceu por aqui mesmo. E essa situação acabam fazendo com o jogador renda muito menos, ele sente menos o movimento né, aí ele não consegue dar o cem por cento dele, dá um pouco menos uns oitenta e cinco, e isso acaba prejudicando a equipe como um todo.”

Questão 7 - P3: “Acho que eu tenho uma palavra boa pra usar, que é basicamente sinergia. Estar na mesma página, você não pode estar pensando em sair de casa enquanto você está jogando um jogo, e seu corpo estar fazendo uma coisa, seu corpo está jogando ali o jogo, sua mente está em outra, você não vai jogar aquele jogo bem. Sua mente não está em sinergia com o seu corpo, acho que isso é mesma coisa em qualquer esporte.”

Questão 2 - P4: “Uma das maiores diferenças, que eu sempre pensei sobre no esporte tradicional para o esporte eletrônico, é que, no esporte tradicional o seu

corpo cansa antes que sua mente, e as vezes, no esporte eletrônico você consegue ficar muitas e muitas horas, o seu corpo vai aguentar, mas a sua mente começa a ficar muito desgastada, muito cansada, você começa a ficar emocionalmente exausto...Aí entra a parte que não sei até que ponto, que a gente cuida suficiente do nosso mental para isso, é um cenário muito novo ainda, são uns dez anos que está na crescente assim, ficando maduro, pessoas vivendo disso, dez anos é muito pouco. Acho que é muito cedo ainda, no esporte tradicional você tem um preparador físico, a rotina é muita organizada, todo mundo sabe o que precisar ser feito para descanso, para treino e entre outras coisas, e para o esporte eletrônico ainda não tem essa maturidade, a gente ainda não sabe qual a melhor rotina ou melhor jeito de treinar sem causar burnout, fadiga mental”

Questão 2 - P4: “A sua confiança no LoL faz muita diferença, você toma decisões muito diferentes quando você está confiante e quando não está. E aí entra todo um trabalho, às vezes os jogadores são muitos bons, tem conhecimento, são habilidosos mecanicamente, tem conhecimento de jogo amplo, mas não é trabalhado direito o mental, e o cara não consegue performar, parece que no LoL é muito dinâmico, muito rápido”

Questão extra - P4: “Isso é o que eu acho que pode acontecer, você não consegue se adaptar tão rápido ao META, por causa que jogo fica mudando toda hora, e você acaba ficando um pouco limitado, mas não tem como ficar sem estratégia, isso não tem como acontecer. No alto nível todos os jogadores têm nível suficiente para jogar vários campeões diferentes, com várias estratégias, isso não tem como acontecer.”

Questão 7 - P4: “ Se você quer ser um jogador muito mecânico, muito rápido, você tem que ter um tempo de reação bom, tem que ter uma certa saúde, cuidar das mãos do pulso, tem que ter boa coordenação motora, uma percepção boa de ambiente sabe, ter uma boa atenção, divisão de atenção. Geralmente, o cara que é muito bom em algum jogo, ele vai ser bom em outros jogos, ele tem essas habilidades, digamos dos fundamentos, habilidades básicas muito alta ou maiores que a média né.”

Questão 11 - P4: eu penso sobre uma das diferenças sobre o esporte tradicional e o eletrônico é talvez a dificuldade de assistir. Você ver o cara chutando a bola, chutando no gol, você está entendendo, o cara está chutando a bola no gol, o cara está fazendo uma cesta, é intuitivo. Agora você ver LoL, você não entende nada, as vezes você até entende do jogo, joga LoL e não entende direito e não vai ter a percepção correta das coisas...é uma barreira muito grande, isso é uma das poucas coisas que segura o esporte eletrônico de crescer mais, você tem que entender o jogo, entender pelo menos o básico para poder assistir, porque se não, não tem graça assistir”

Questão 2 - P5: “Só uma coisa, nos eSports, ele tem o seu desgaste físico, eu já tive uma lesão no meu braço, só que é mais uma parte de se prevenir, não um negócio que você realmente joga uma partida e se machuca, é um negócio que você tem que se cuidar aos poucos, é um cuidado e prevenção que você vai criando com a sua rotina. Então, tem que ter esse cuidado físico também”

Questão 6 – P5: “Acho que o league of legends em relação aos outros jogos,

apresenta uma variedade de opções que você tem, que no caso seria, campeões e composições. Então, você tem muitas opções do que você pode fazer dentro de jogo, e o que você pode montar para o próximo jogo, tem muito essa liberdade, você tem totalmente liberdade do que você quer jogar, nem tudo por que existe o META. Você tem bastante essa liberdade de pode montar a composição, de você jogar com o campeão que você quer, pois tem aquela questão do conforto, então tem muito essa liberdade de você fazer o que acha certo.”

Questão 7 – P5: “porque se seu corpo estiver mal, você se sente mal, isso vai aplicar diretamente na sua gameplay, no seu rendimento, não tem como separar essas duas coisas, tem que ser uma coisa só... Você ter um mínimo de rotina, ou de alimentação ou de exercício físico no dia, pra fazer com que seu corpo aguente, rola muito estresse, muito tempo de dedicação, você precisa dar alguma coisa para o seu corpo para ele poder segurar essa pressão que você no dia-a-dia no trabalho.”

Questão 10 – P5: “Alguns tem uns vinte e quatro pra vinte e cinco anos já, mas quando estou nessa faixa de dezoito e vinte e um, é muito difícil encontrar pessoas que tenham maturidade de ficar separando essa parte de trabalho com amizade, e essas coisas. Mas você tem que ser amigo é legal e importante, por causa que você consegue conversar sobre qualquer tipo de coisas. Mas se você quiser realmente ganhar, que cara, quando você quiser ganhar, você vai ter que ser o cara ruim, praticamente vai ter que falar as verdades na cara, e isso vai pegar. Ser amigo é legal, mas uma hora se você realmente quiser colocar vitória em cima de qualquer tipo de conforto e amizade, uma hora você vai ter jogar na cara da pessoa. Mas como disse, vai muito da faixa etária, e é muito difícil encontrar maturidade nesse nível de idade ainda.”

Questão extra – P6: “Na equipe brasileira A, que trabalhava em gaming office, as 9h da manhã o jogador tinha que estar obrigatoriamente no café da manhã, era um princípio da organização, um princípio da instituição, inclusive tivemos que passar multa ao jogador que não vinha ao café da manhã ou nem queria vir ao café da manhã, e acreditava que deveria dormir o quanto ele quisesse e acordar na hora que ele quisesse, não acreditava em rotina. Pronto. Das 9h as 10h era café da manhã, 10h até o 12h dizia a eles para jogarem partidas ranqueadas, dava para jogar duas, mas por vezes tinha algumas necessidades com alguns jogadores, por exemplo: quero trabalhar fase de rotas de um jogador, então eu ia assistir um vídeo específico com ele, sentado com ele, já tinha um trabalho para apresentar a ele.”

“De manhã tem estrutura, depois almoço, faço uma reunião antes dos treinos, e tem três tipos de reuniões, esses têm três tipos de duração. Pode ser de uma hora, porque vou apresentar um conceito novo, e vai ter que ser discutido, e quero que seja uma coisa assim, não muito longa, mas que tenha tempo para falar sobre isso. Depois tem trinta minutos, que as vezes é uma revisão rápida, uma discussão rápida sobre determinado tema. E por fim, o dos quinze minutos, não há nada para dizer mas quero todo mundo esteja pronto para o treinos, vamos falar sobre quais são as escolhas, os objetivos para o dia, vamos treinar névoa de guerra, vamos treinar essas escolhas, o que espera dessas escolhas, aquecimento, podem buscar água, fazer o que quiserem, vamos ficar esperam. Não gosto de correria, em cima do treino. Tanto que essa coisa de uma hora, não é uma hora, é 45 minutos, dou 15

minutos de pausa para o jogador. E já tenho isso planejado no início da semana, porque também dou trabalho de casa para meu jogador, sim. Passo um conceito e um trabalho, no dia seguinte está lá um trabalho de casa, as vezes é pesquisar VOD, as vezes é trabalhar um campeão específico e apresentar para equipe. Sou muito no estilo de professor, eu adoro a ver meus jogadores a sofrer, adoro vê-los a trabalhar. Ontem eu tinha mandado um trabalho para eles, que era sobre assistir um vídeo em grupo, e explicar o que assistiram e responder algumas questões, aí hoje as duas horas, meu jogador manda mensagem, chamando os outros para fazer a tarefa. Só mandei assim: "parece eu na escola básica, 30 minutos antes da aula a fazer o trabalho de casa". Também gosto muito dos trabalhos de casa, que é aí que vejo a personalidade de cada jogador. Qual jogador é mais esforçado, qual jogador é mais despreocupado, dá para reparar na personalidade dos jogadores. Na equipe brasileira A, o jogador B, era o cara mais disciplinado, e que dava boas revisões, e trazia o trabalho de casa, explicava o conceito tão bem, que chega a aprender com ele, muitos bons pontos. Tinham outros jogadores que não eram tão bons nesse ponto. E você consegue a partir disso entender, quem é que tem mais lógica, quem é que tem um melhor raciocínio e com isso até pode dar funções diferentes dentro de jogo, tipo organizar as jogadas, chamadas e tudo isso. Então, isso é tudo que eu tenho disponível para entender meus jogadores, e a entender como desenvolvo melhor a minha equipe."

Questão 7 – P6: "Essa questão de como enxergo a relação corpo-mente, ela é complicada, porque não acho que possa responde-la de uma forma que possa dizer que é verdade. Acho que não sou competente suficiente. Enxergo de uma forma que sim, o LoL necessita mais do componente mental do que o componente físico, só que assim também existem causas e consequências físicas, como tendinite e outros problemas por não exercitar o corpo. Claramente, que os jogadores que vão a academia, isso é uma coisa na equipe brasileira A, que nós tínhamos desconto para ir na academia, porque nós acreditávamos, tínhamos um fisioterapeuta, havia sempre essa relação entre termos serotonina liberada por fazer exercício físico e tudo isso, e isso melhora a relação com o jogar e o aprender, existi sim essas relações."

Questão 7 – P7: "Tem algumas organizações que tem trabalho com fisioterapeuta inclusive para questão de postura, alongamento dos pulsos e tudo mais. Inclusive, na minha equipe tem gente que mede distância do monitor para o rosto, mede a distância do braço da cadeira até chegar a mão no mouse e tudo mais, tem gente que é exatamente assim, para performar melhor, a posição do teclado na mesa, questão de espaço e tudo mais. Isso é muito importante né, querendo ou não, como eu disse, é uma rotina muito puxada de treino é algo que você está ali repetindo todo os dias e se não for feito de um jeito correto, uma postura correta, com certeza vai te prejudicar daqui algum tempo. Algo muito importante para a performance dentro do jogo, inclusive."

Questão 7 – P7: "Acho que as duas coisas se ligam totalmente, quando uma pesa mais que a outra você já não consegue ter uma performance cem por cento ali, então com certeza afeta, não adianta muitas vezes, você estar com a mente legal mas você estar exausto fisicamente por algum motivo, não dormiu direito ou então porque fez algum esforço excessivo. Você pode estar bem, cabeça tranquila e tal, comunicando bem, mas na hora ali do esforço mecânico, e o jogo exige essa parte

mecânica, em questão do desempenho mesmo, inclusive em questão dos pulsos, flexibilidade, ação e reação, todas essas coisas, as duas coisas tem que estar alinhadas na mesma página eu diria. Não uma estar super bem e outra extremamente mal que não vai fluir da maneira correta.”

Questão 9 – P7: “E se tratando mais do fora de jogo em relação a rotina dos jogadores, de cuidados pessoais mesmo, relação a sono, coisas psicológicas e tudo mais, tudo isso é extremamente importante. Não só para o desempenho da equipe como um todo, mas como desempenho pessoal inclusive, tem muita gente que tem questões com ansiedade, e estar em um time gera muita ansiedade, é preciso ter um certo controle em relação isso, não estar acelerado demais ou esquecendo de cuidar de si mesmo. A gente sempre tem um psicólogo disponível para auxiliar a galera.”

Questão 2 – P8: “As limitações físicas não são as mesmas, um jogador consegue jogar ali por 15 horas se ele se esforçar ou nem dorme e vai jogando e boa. Se um jogador de esporte tradicional faz isso ele se lesiona, entra em exaustão, não consegue treinar no outro dia, enfim, e aí acho que entra uma questão do psicólogo muito forte, que é esse cuidado com o excesso, também tem na psicologia do esporte no sentido para evitar exaustão, em um sentido de autocobrança que pode gerar essa ânsia por quantidade e isso é muito mais perigoso no esporte eletrônico na minha opinião.”

Questão 7 – P9: “Então vamos pensar aqui em um campeonato mundial, que você coloca em um palco, uma concentração, você tem um jogo que é mundial. Você coloca ali as 2 melhores equipes do mundo, teoricamente, se a gente for pensar em nível e termos de mecânica, de dedo, clique e reflexo, eles têm basicamente quase a mesma coisa, eles estão no mesmo lugar, chegaram no mesmo lugar. Se você pensar em uma final de campeonato mundial, então, o que leva um time ser campeão mundial e o outro não ser, é aí que é o que eu acho, que é essa questão emocional e física, essa relação. Porque em termos mecânicos, a diferença é mínima, de um para o outro, algo insignificante. Mas nesse sentido, é para mim fundamental, na questão mecânica, se você chega ali em uma final é muito parecido. O que decide é como vai estar a mente de cada jogador. É o momento.”

Questão extra – P9: “Demais, até em questão de dinâmica, quando a gente está falando do LoL, a gente até falou no começo, é bem conversado, a questão de narrador e comentarista, a dinâmica é uma dinâmica de conversa. O comentarista solta para o narrador quando estiver acontecendo alguma coisa, quando não está acontecendo nada ou algo relevante, ali é uma conversa e tudo mais. Nos FPS você tem algo muito mais frenético, no FPS o narrador vai round a round, é como se fosse uma luta de UFC, então começa round o narrador vai relatar, acabou o round entra o comentarista. Começou outro round o narrador vai contando o round inteiro, no FPS é assim, o round é rápido, tem uma duração ali de pouco mais de um minuto ou algo assim. Você tem que contar a história durante esse tempo até o round acabar, quando é ponto de um time, marca o ponto e passa para comentarista e ele fala o que achou. Entendeu? Então essa dinâmica muda. Se pegar o Free Fire é outra dinâmica também, Fortnite também, automobilismo virtual um outra dinâmica e pra mim até a mais difícil. A dinâmica dependendo do gênero do jogo, quando muda o gênero, muda bastante a questão da dinâmica.”

Questão 7 – P10: “Corpo sã mente sã, até o próprio LoL, duvido que o atleta de xadrez que chute o balde com o corpo, consiga ter o mesmo desempenho, a mente não recebe a mesma energia, oxigenação fica pior, muitas coisas podem ficar ruins. Se passar mal, você se sente mal, respiração fica pesada é outra coisa, o preparo do corpo é fundamental para qualquer coisa que for fazer na vida, e o eSport não é exceção. Se o cara tem um rotina, saudável, cultivando o saúde dele e em comparação com o cara que chuta o balde com tudo, definitivamente, o cara que tem uma rotina mais saudável, talvez não seja o melhor jogador neste momento, e que a gente pegue e vá, mas com certeza ele é um jogador com mais potencial de melhorar do que o outro... Em minha própria experiência, não fui para jogar, com todo contexto familiar que tenho aqui, e com estilo de vida ruim, sou muito ativo, tenho TDAH, e em alguns jogos que isso me atrapalhava, em questão de saúde mental, no meio do jogo não conseguia ouvir nenhum ponto de comunicação, não conseguia jogar o meu jogo, não conseguia pensar, tinha momentos de surto por ter informações demais na minha cabeça e por não estar cuidando do meu corpo. Na pandemia parei de ir para academia, parei de tomar sol, e simplesmente tudo ficou pior do que poderia ser. Sobre tudo horários de sono, dentro da equipe de base que fazia parte, quando estávamos com bons horários de sono geral, desde quando estava como comissão até como jogador, era outro desempenho. Depois chegou em um ponto, que por conta de estresse e problemas internos, a gente só chutou o balde com horário de sono por um tempo, e cara que horror, que lixo ficou o clima do time, habilidade do time, depois regulamos o horário, e as coisa voltaram a ficar bem. Mas essas coisas de ter uma rotina saudável, gera realmente um corpo saudável, uma mente saudável e um desempenho de elite.”

Questão 2 – P11: “Não sei dizer, acho que a diferença entre o LoL, jogos profissionais online e os esportes tradicionais, é a questão de um ser no computador. Mas não vejo que seja uma grande diferença, acho que um é mais mental, e o outro seja mais físico. Mas querendo ou não, nos dois você tem que ter um preparo físico e mental, porque tem muitos jogadores que param de jogar LoL por causa de tendinite, tem que se cuidar.”

Questão 7 – P11: “Com certeza, tem que estar mentalmente e fisicamente bem, tem que fazer academia, independente se é um esporte que está sentado, a maioria dos jogadores que conheço é muito sedentário, e já tem estudo que diz que isso afeta no jogo. Algumas coisas que afetam reflexo e a cognição, dar aquela corridinha matinal já fica bem melhor para fazer tudo.”

Questão 7 – P12: “Acho que é muito importante essa relação corpo e mente no eSports, inclusive e provavelmente é um dos motivos por qual os brasileiros são ruins no cenário internacional. Eles jogam de uma maneira muito afobada, muito emocional, muito sem estar sobre controle, o League of Legends ali precisa de muita frieza e planejamento e entre outras coisas, muitas um jogo de estratégia do que um jogo onde você vai ganhar na raça ou algo assim. Acredito que qualquer esporte anda nessa direção, talvez o futebol de dez, vinte ou até quarenta anos atrás fosse um jogo em que jogar mais emocional e individualmente funcionasse, mas com o tempo, a técnica, o planejamento, a estratégia e o desenvolvimento do jogo ao longo dos anos isso se torna cada vez mais crucial. Então, vejo que é até menosprezado esse quesito, mas o tempo de reação, a velocidade de cliques, a atenção, está

diretamente relacionada com batimento cardíaco, fluxo cardiorrespiratório e as melhores equipes pelo mundo, tem treinos específicos dentro e fora do jogo para que os jogadores mantenham os batimentos cardíacos alto sempre, e tem costumes dentro de jogo, ficar apertando vários botões desnecessariamente, clicar com o mouse várias vezes para manter seu fluxo cardiorrespiratório e oxigênio no cérebro alto. Para que no momento de uma jogada onde realmente exige isso você já esteja nesse estado, e não tenha que construir esse fluxo respiratório na hora, o que vai diminuir seu tempo de reação e seu desempenho. A mente também, um jogo que exige muita concentração, muita atenção, tem estímulo da tela, e auditivo que é do jogo, você realizando comportamento as duas mãos, no jogo, você falando com seus aliados, e ouvindo seus aliados. O jogador tem que ser capaz de receber todos esses estímulos simultaneamente, e continuar performando bem em um nível micro na função dele.”

Questão 6 – P14: “Acho que dentro do jogo o mais importante em esporte, a ligação entre o futebol e o League of Legends pra mim é, e vai ser sempre a parte de automatismo de movimentos, acho que tem que se treinar automatismo de movimentos, principalmente na parte mecânica, o micro, no League of Legends. Então, eu diria que saber jogar rota é como dominar e passar, não tem como você jogar sem saber dominar e passar, isso é o básico, e no futebol existem as transições, você tem a transição defensiva, a transição ofensiva, você tem o tempo de jogo, se você for jogar rápido, se você for jogar lento, se você vai esperar o jogo, se você vai atacar o tempo inteiro. E acho que no League of Legends, para fazer uma transição que seja bem rápido assim, acho que do mesmo jeito que o futebol tem 3 tempos, o LoL também tem 3 tempos, tenho a fase de rotas e o push, que vai me dar informação se eu souber usar sentinela de visão bem. Tenho o segundo tempo, que é como faço transição com as informações que eu tenho, ou seja, se as informações vão se transformar em alguma coisa, que é como se fosse a criação da jogada. Tenho o terceiro tempo, que é finalizar a jogada, enxergo assim, no futebol tem 3 tempos e no LoL também...”

Questão 6 – P14: “Então, isso é algo que melhorou muito de 5 anos para cá, isso é algo que em 2016 não existia, posso te garantir, em 2016 a gente tinha um psicólogo, que era de um time de futebol, era o que a gente tinha. Não tinha por exemplo a estrutura que tem na equipe atual que estou, a gente tem o fisioterapeuta, o pessoal da nutrição, a gente um psicólogo esportivo, a gente tem o cara que trabalha um treinamento individual, cada treinador aqui trabalha com 3 jogadores no máximo, por exemplo, eu no time fico muito com os jogadores de selva, os caçadores. Então, a gente tem estrutura, o nosso fisioterapeuta documenta isso tudo, e com ele assim você teria um entendimento maior, mas vou te dar um exemplo, do que aconteceu, o nosso topo jogava com o minimapa do lado esquerdo dele, e quando a gente fez um estudo na visão dele, o lado forte dele é o direito, então mediante esse estudo a gente pediu para ele trocar o mapa de lado. Algo que em 2016 se alguém me falasse isso, eu ia ignorar, a gente mudou, sinto também que os jogadores que cuidam mais da parte do corpo, eles têm a tendência de se manterem mais focados principalmente no segundo bloco de treino.”

“Aqui na equipe a gente não é obrigado a fazer academia, por exemplo, vão ter times da Europa que o jogador vai ter que ir 2 horas por semana. O que a gente tem feito antes do jogo é, fazer uma ativação corporal, então a gente faz exercício físico

antes do jogo, que é uma parada que é muito importante que nunca tinha feito, nem em equipes com muito recurso financeiro, no máximo acordava de manhã dava a caminhada obrigatória. Mas antes do jogo mesmo, fazer um exercício, esticar e etc, nunca tinha feito, pouco a pouco os profissionais que estão chegando, porque está ficando mais profissional a coisa, aos poucos os profissionais estão chegando, pessoal da educação física também, vai trazendo mais conhecimento de outros esportes, criou-se muito a ideia que é só sentar no computador e jogar, e real se sua mente e seu corpo não estiverem bem, não adianta sentar no computador e jogar. Então, no fim está tudo muito ligado, mas ligado do que as pessoas que estão de fora pensam.”

“Um competitivo em alto nível, principalmente presencial com torcida, você vai perder peso jogando sentado, você vai gastar bastante energia motora mesmo, mecanicamente falando é estressante. Se você pega um jogador profissional médio, a gente está falando de 400/600 ações por minuto, entre mouse e teclado. E você vai ter jogadores de alto nível que fazem 900 ações por minuto, moveu o mouse, clicou, rolou o roda do mouse, apertou dois botões por segundo, a gente está falando 4/5/6 ações por segundo, dentro de um jogo de uma hora, e tem uma serie de melhor de 5 as vezes.”

Questão extra – P15: “A maior dificuldade que vejo como fisioterapeuta é tirar eles da frente do computador, porque o que eles fazem, eles treinam, jogam por diversão e maioria deles abrem live. E a live as streams também é jogando, então eles passam mais tempo do que o indicado vamos dizer assim. Porque toda hora eles continuam jogando, jogando, jogando, então você vai tendo até um overtraining vamos dizer assim, então é extremamente importante colocar eles em movimento.”

Questão extra – P15: “Então, geralmente o que faço, é realizar o aquecimento desses jogadores, vou preparar essa musculatura, vou fazer um aquecimento com esses jogadores, o que eles vão usar, o corpo inteiro. Então vou aquecer o corpo inteiro, gosto de fazer um trabalho de agilidade, de movimentação, então faço um exercício com braços estendidos a frente do corpo, e solta uma bolinha, e pega a bolinha, e não pega a bolinha no alto, pega em baixo e vai ter que agachar. Para trabalhar o tempo de reação, jogo a bolinha por traz do jogador, e ela vai cair na frente e ele tem que pegar, então trabalhar sempre a agilidade, coordenação motora, coordenação em time. Isso é uma das coisas mais importantes, essa integração com o time, eu gosto de fazer os exercícios sempre em dupla, tanto de fortalecimento quanto de aquecimento, porque você não vai jogar sozinho, o jogo é em equipe, então eu levo essa parte da equipe e da comunicação para dentro do aquecimento. Então, já preparar tanto a parte cognitiva, quanto a parte corporal, aquecer, trabalhar a mente, o foco desses jogadores, a gente consegue incorporar tudo isso. Aqui nessa equipe A, que tenho duas modalidades (FF e LoL), consigo trabalhar melhor isso, eu e o psicólogo temos uma ação muito grande quanto isso, a gente trabalha variando os exercícios antes dos jogos, trabalha bem forte nessa preparação pré-jogo.”

Questão 7 – P15: “Quanto a isso tem muita integração, aqui na equipe A trabalho com dois psicólogos, um do LoL e outro do FF, e na equipe B trabalho junto com um psicólogo também. Então, o meu contato com a psicologia é muito próximo. A relação entre o corpo e a mente, é uma pessoa, é um ser humano, não tem como

distinguir isso, não consegue separar, só vou trabalhar a mente ou só o físico, a mente acaba influenciando muito na parte física. Então, se o cara está mais estressado, ele pode ter uma tensão maior nos ombros, em momentos que time não vai bem ou situações de estreia isso pode acontecer, e isso faz parte do mental e do físico. Essa separação é muito complicada, e muito jogadores, não sei dizer porque, se sentem à vontade também em conversar algumas coisas de aspectos pessoais, com o pessoal área de saúde como um todo, conversam comigo, conversam com o psicólogo, algumas coisas eu também levo para o psicólogo.”

Questão extra – P15: “Assim, eu trabalho muito em cima da necessidade, se alguém não estiver desempenhando bem a gente procura saber o que está acontecendo com o jogador, se é alguma dor, alguma questão relacionada ao tempo de reação e o trabalho vai muito em cima disso, e maioria do treinamentos não serão a curto prazo, não vai ser instantâneo, algumas técnicas da fisioterapia vão ser a curto prazo vão aliviar a dor, mas algumas técnicas de treinamento de reação, não vai ser de uma semana para outra que jogador vai evoluir significativamente. Então, é um trabalho a longo prazo, após o jogo pergunto como eles foram, se estão com alguma dor, tanto pré-jogo quanto pós-jogo, ter essa conversa, e essa interação com o jogador é muito importante. Sempre é um trabalho que você vai construindo semana por semana. É algo gradativo, isso vale para tudo, para tempo de reação e outras coisas, por exemplo: tem uma bolinha de tênis que você amarra na testa com velcro, e ela tem uma cordinha, você tem que dar um soco a bolinha vai e volta, você tem que ver onde ela vai e esperar ela voltar para acertar o próximo, então é um tempo de reação do corpo e direção de movimento motor importantíssimo, mas não vou fazer esse no primeiro dia porque vai ser uma evolução pra eu conseguir no final atingir esse ápice dele. Geralmente, isso é feito na pré-temporada, para chegar na época do campeonato e todos estarem desempenhando no melhor nível deles, então isso geralmente é feito em pré-temporada, toda essa evolução até chegar no pico, atingindo esse ponto que vai ser hora que eles estarão melhor condicionados, melhor treinados e com mínimo índice de dor.”

Questão 6 – P15: “Então, se você pegar os métodos de análise ergonômica, nenhum deles vai se aplicar ao eSport, porque nenhum é otimizado e feito para o eSport, todos eles são feitos para pessoas que trabalham com o computador de um modo não-esportivo, não competitivo. Então, você não consegue aplicar essa parte de ergonomia tão com métodos, porque você não tem estudos sobre isso, é muito novo, é algo que está em crescimento ainda. A parte de análise ergonômica de postura, de teclas é difícil, porque você não consegue mexer isso durante o campeonato, qualquer coisa que você mude durante o campeonato ele pode perder rendimento, e aí perdendo rendimento entre um, dois ou quatro jogos isso pode prejudicar a equipe. Então, isso é trabalhado na pré-temporada, se você encontrar necessidade você altera alguma coisa de postura, de mecânica e tudo mais. E o que acontece com as principais diferenças entre os jogos, do LoL e R6 são jogados no computador, e o FF é no celular, no celular já é péssimo a postura que se tem, porque ninguém vai jogar com uma postura boa, vão estar todos tortos, pé na mesa e tudo mais. Porque é um jogo que você não tem que manter uma postura para jogá-lo, no computador querendo ou não, o monitor, mouse e teclado ditam uma posição para você ficar. No FF não tem isso, é muito diferente, então tem gente que prefere jogar olhando pra baixo, tem gente que joga com os ombros elevados, então para você conseguir acertar essa postura, principalmente com o pessoal do FF é um

pouquinho mais complicado, eles jogam assim a muito tempo. É um público muito novo também, de 17/18 anos que nunca viram um fisioterapeuta, e, é um público que não vai ter as lesões agora. Eles tem uma dificuldade maior de entender isso, questionam do porque não podem jogar com a cabeça para baixo, argumentam que não dói e fazem isso a muito tempo, então é algo que eles só vão sofrer lá na frente, é um trabalho de explicação dessa prevenção que é muito necessário principalmente pensando no FF.”

“A questão do LoL e R6, a principal diferença entre eles é que o LoL, você joga com o teclado reto, por escolha dos jogadores, e jogam geralmente com DPI mais alto por volta de uns 2000, porque no LoL você não tem tanta necessidade da precisão, você que clicar e deslocar mais, se você tem esse deslocamento mais rápido você consegue clicar mais vezes, seja pra desviar de uma habilidade ou ataque básico, você tem essa agilidade no mouse maior. No FPS você precisa de uma precisão maior, então você precisa de um ajuste mais fino, se você tiver um DPI mais alto esse ajuste fino fica difícil de fazer, então eles jogam com o DPI mais baixo em torno de 800, no máximo 1000, é um jogo que você necessita de detalhes, então algum quadro (pixel) apareceu, você ajusta e atira, no FPS você precisa disso. Você ajusta um pouquinho e atira, no LoL você consegue fazer muitas movimentações distantes entre uma outra para movimentar o personagem. O que isso acarreta em cada um deles, no LoL você vai ter mais trabalho do clique, você cansar mais extensor de punho e dedos, até propriamente o dedo, talvez até uma epicondilite lateral, você tem uma série de outras complicações que o FPS você não vai ter. No caso do FPS, você tem mais lesão no ombro, porque pelo DPI ser mais baixo, você tem que fazer um arrasto maior no mouse, coisa que você não vai fazer só com o ajuste com o punho, você vai fazer o arrasto com o braço todo, para você conseguir virar com o personagem. Mesma coisa no FF você vai ter muito problema no dedo, tem tendinite de quervain, que é uma tendinite de extensor de polegar, porque os polegares vão estar na tela o dia todo. O punho vai ser afetado em todos os jogos, faço fortalecimento em todas as modalidades porque querendo ou não, vai forçar em todos jogos.”

Habilidade/Conhecimento de jogo

Questão 2 e 4 - P2: “Mas eles se aproximam pela rotina de treinos, tem treino teórico, treino tático, treino prático e tudo isso vai se aproximando. Eles têm toda aquela estrutura envolta deles...existe toda uma estruturação antes para passar essas informações para os jogadores, que acaba agregando muito para eles. Isso também tem nos esportes convencionais, você não entra sem saber, você tem que saber o que está fazendo e que posição você tem que assumir. E assim, por diante, dando seguimento dar rotação que você tem que fazer durante os jogos.”

Questão 4 - P3: “Existem esses três treinos, tanto individual como coletivo, e a gente tem os três treinos, e o teórico, é o primeiro time que eu estou, que é realmente profissional, que começa a montar as coisas, que tem uma equipe atrás, que tem um marketing atrás, realmente uma estrutura, sabe? É o primeiro time que eu posso falar que é profissional, e eu nunca cheguei em time que montava um estratégia antes, 'olha galera, vamos se preparar e o nosso próxima temporada a

gente vai jogar basicamente assim', e a gente treina de acordo, com essa parte teórica que a gente fez, esse seria uma das coisas teóricas, a gente analisa a maioria dos times, reconhece o que eles estão fazendo. Então, a gente analisa obviamente nosso time, e escolhe um estilo para seguir, baseado em algum outro time também, que a gente tenta estudar ele, e tenta trazer para o nosso time”

Questão 5 - P3: Essa parte de preparação do dia do jogo, geralmente, são coisas que eu faço, por exemplo. ...Vou dar três informações, e dos cinco jogadores, quero que pelo menos cada um saiba pelo menos uma delas. Vamos supor, que meu Topo, Caçador e Meio saibam a informação 1 e a 2, e meus jogadores da rota inferior (Atirador e Suporte), sabem a 2 e a 3, então consigo que meus cinco jogadores saibam as três coisas que a gente tem que fazer. Esse é meu papel de resumir isso para eles, a gente passa dois ou três semanas treinando, e aí na quarta semana é o jogo, a gente já treinou tudo, só preciso resumir em algumas poucas palavras, ou em alguma foto, algo que eles vão lembrar, sabe. Vai chegar no meio do jogo, e eles vão reconhecer que já viram isso comigo, vamos pensar nisso. E isso configura essa comunicação antes de começar a treinar e jogar, conhecer os jogadores, falar como vamos jogar, indicando para cada um o que devem lembrar.

Questão 10 - P3: “eu como analista, sou um facilitador do meu time. Meu trabalho é facilitar o trabalho do meu jogador, de entender como funciona o meta ou seja lá o que for, e tanto o trabalho do treinador, e de abordar as coisas com o treinador da equipe, meu papel eu sempre acho que sou o facilitador, e, é isso que eu quero.”

Questão 2 - P4: “porque um atleta de esporte tradicional e um atleta de esporte eletrônico tem os mesmos set de skills, como pessoa, como atleta, sabe, claro cada um está em uma área diferente, futebol é uma área, basquete é outra, vôlei é outra e beisebol é outra, em questões de habilidade digamos diferentes e são jogos diferentes. Mas o atleta, a pessoa, a cabeça, o mindset, as habilidade cognitivas que você tem, os hábitos de um atleta de alta performance, de um campeão, são praticamente os mesmo, aquele drive, o quanto você se dedica, como você se dedica, o quanto você tem fome de ser o melhor...E encontrar formas de como melhorar o seu desempenho em pequenas coisas do seu dia, no seu sono, nos hábitos alimentares, na rotina e em tudo. São dois atletas de jogos diferentes, que envolvem coordenação motora, coordenação mental, controle emocional e um set de habilidades. São dois atletas de jogos diferentes, que usam partes do corpo diferentes.

Questão 6 - P4: Começando pela parte, mental de competir, de tomada de decisão, tempo de reação, parte motora de coordenação motora, que você tem que ter, memória a curto, para poder memorizar, saber tudo, toda hora um processo na sua cabeça, as habilidades do adversário, os feitiços dele, a sua e como está o mapa. Qual o próximo passo, qual estratégia para aquela partida, qual vai ser a próxima ação, e é muito dinâmico, você está clicando e pensando sem parar. O LoL é a partida inteira cada segundo tomando uma decisão e agindo, então sua mente não para em uma partida de LoL, você está sempre pensando o que fazer. Então, são vários conhecimentos, memória muscular para desviar de habilidades, para se movimentar, para fazer uma ação, um combo. São muitas horas, para montar todas essas memórias musculares, e também esse conhecimento sobre o jogo, para guardar o tempo de recarga das habilidades dos adversários, onde está o jogador da

selva adversário qual o próximo passo dele, qual estratégia eles vão fazer, qual tempo do próximo objetivo, qual próximo passo para pegar o objetivo, tem que saber coordenar todo seu time, todo time adversário. É muita informação que você está trabalhando o tempo todo, além de tudo isso, a parte motora, teclado e mouse é muito importante.

Questão 2 – P5: “a parte mental do jogo é bem forçada assim, por causa que você tem que estar em uma constante evolução, você não pode decair, manter o seu horário de treino em dia, seu momento e tempo de jogar partidas solo ranqueadas por dia, você que ter uma consistência, por causa que você fica um ou dois dias jogando mal ou que você não faz a sua rotina, isso influencia muito no seu jogo. Então, você precisa ter uma estabilidade mental muito forte.”

Questão 4 – P5: “Da rotina primeiro, a rotina é um pouco pessoal, mas o padrão é no horário de manhã não existe nenhum tipo de treino, se for rolar de manhã seria um treino individual, jogando partidas ranqueadas ou assistindo replay de outros jogos, e depois do almoço geralmente, tem o treino coletivo que vai das uma ou duas da tarde até umas oito ou nove horas. Tem sempre essa parte teórica, a gente sempre assisti jogos de times de alto nível fazendo as suas ações e a gente tentando entender a razão por traz, e tentando replicar. É normal você ter um analista, uma pessoa, focada nessa parte de análise de time, antes de um jogo oficial ele consiga identificar padrões que o time inimigo tem e coisas que pode fazer. Então, você meio que imagina mais ou menos o que o adversário quer fazer no jogo, tem essa parte de preparação antes de um jogo. E durante os treinos, você trabalha coisas mais gerais, conceitos mais gerais. Para o jogo oficial foca no estilo aquele jogo, e nos treinamentos o foco é no conceito geral, para utilizar em qualquer tipo de jogo.”

Questão 5 – P5: “o treino geralmente você tem que fazer como se fosse o reflexo de um campeonato, mas existem os casos onde no dia de jogo, aonde realmente você se sente confortável com X composição ou com um campeão específico, e você fala “cara, me dá isso aqui que eu quero jogar”, mesmo que não tenha treinado, e existem situações onde você sente isso, e geralmente em dia de campeonato o que vale mais a pena é ir no seu conforto, se você sente que está confortável com um campeão específico é o que você dá mais prioridade. Esse é o estilo que a gente praticava pelo menos. Mas essa dificuldade de trazer ou não, depende muito da relação com os treinos, se os treinos forem bons e consistentes, vai conseguir replicar mais tranquilo no campeonato, se os treinos foram ruins e não vale pena, provavelmente vai ser muito difícil de aplicar no campeonato. É tudo em relação aos treinos”

Questão 6 – P6: “Começo por estipular como é que vai ser a temporada inteira, ou seja, os macrociclos como você falam no desporto. Digo para pessoal, vamos focar em nós, divido normalmente em três fases, fase dos fundamentos, fase das composições e fase da execução ou adaptação. Fase de fundamentos é, duas a quatro semanas, que são fundamentos individuais, mas que jogados fazem parte do coletivo, é como se fosse no futebol, treinar o passe, um dois, finta e entre outros. Os fundamentos que estou trabalhando nesse momento são três, porque acho que não podemos trabalhar, trabalhar muitos, estado da rota e da onda de tropas, é muito mais importante na fase inicial de jogo, mas é importante a comunicação e o

entendimento do estado da rota, e qual oportunidade nós podemos ter com o caçador.”

“O segundo é névoa de guerra(fog of war), que não existe no Brasil, mas existe em todos os outros, o que quero dizer que não existe no Brasil, porque a névoa de guerra é quando você não tem informação de onde está o jogador adversário, se for olhar para um jogo profissional principalmente da Coreia, se alguém desaparece do mapa, o outro cara já está respeitar, está de baixo da torre, não sei onde está o outro. Assim, treino muito isso, é muito importante treinar névoa de guerra e saber comunicar sobre a névoa de guerra, tipo assim, "Estou dando foco para a rota inferior, estou ameaçando" e saber criar dúvida no inimigo, isto é transversal em toda parte do jogo, e qualquer campeão, qualquer hora e atualização, são coisas que não mudam no jogo. São coisas individuais que por sua vez vão passar para o coletivo. E o princípio dos fundamentos é que você possa criar oportunidades dentro de jogo, o LoL é a base de oportunidades, não que possas planejar, pode, mas é um jogo dinâmico, não é um jogo como xadrez que você pode saber tudo que o inimigo vai fazer, porque você tem todas as informações na sua frente. Mas também não é um jogo tipo pôquer que você não tem informação de nada. É um jogo onde você tem algumas informações e outras não, é um jogo dinâmico, até certo ponto imprevisível, você não sabe se o que o cara vai fazer quando vai pra moita, ele pode ir a base, pode ficar ali, pode andar pelo mapa e você literalmente não sabes. A única coisa que você pode fazer é tentar prever baseado no tempo do jogo, são oito minutos o cara está no arauto ou indo para lá, mas é dois minutos de jogo, o cara não está no arauto, isso não existe, ele está conseguindo visão, aos dois minutos e meio ele pode ter ido base comprar botas, coisas assim e é isso que treino meus jogadores a entender o conceito de névoa de guerra para minimizar a dúvida que existe dentro do jogo.”

“Depois começamos a treinar um pouco mais as (configurações) setups de como jogar em volta dos objetivos, baseado nesses fundamentos e ainda adicionando as funções de cada, e depois o ultimo fundamento que toco é a composição das rotas(lane assignments), claro existem mais fundamentos, mas é o lane assignments, que é muito complexo, porque trabalha outro fundamento que está inserido nesse fundamento, que é o tempo, como se fosse o turno de jogo. O lane assignments tem o tempo, visão, próximo objetivo e esses objetivos não são só torre, arauto e barão, tem os objetivos que chamo de objetivos metafísicos, há outras pessoas que chamam de outras coisas, chamo de metafísico porque não é algo do jogo, do mapa. Então, o lane assignments depende de tudo isso, alocamento de recurso, tempo, visão é muito complexo no meio do jogo, por isso temos que minimizar cada vez mais, os campeões ou como disse as funções que nos damos, assim, se vou treinar com meu topo a jogar de Lucian, Ornn, Jayce, Akali são campeões que fazem coisas diferentes, tenho que treinar com eles a fazer a mesma coisa Ornn, Sion e entre outros, posso até adicionar rotações pelo mapa no nível 6, tento fazer com que façam sempre as mesmas coisas, com campeões diferentes. Porque o jogo tem muita variável para você controlar, e esse é um dos grandes problemas, principalmente no league of legends, comparado ao desporto tradicional. No desporto tradicional posso assim existir um dia que não terá treino coletivo, e todos vão bater bola, no LoL não posso pedir para meu jogador treinar eliminação de tropas no jogo personalizado, porque não tem desafio nenhum. Não posso dizer, hoje vamos treinar dive, vamos para o jogo personalizado, repetir dos três aos dez

minutos, essa condição.”

Questão extra – P6: “como você já deve ter reparado o META fica muito constante durante muito tempo, assim três meses, o cara já conhece o META, de traz para frente, tem que conhecer, ainda por cima a rota inferior que já está igual a um ano. Só joga com alguns campeões, kaisa, jinx, varus, tristana. Assim, tem poucos campeões, quando aparece um novo campeão é importante repetir vários confrontos na rota (*matchup*), para entender o que preciso para ganhar esse confronto, como funciona prioridade e tudo isso. Só que por exemplo, olha os suportes Nautilus, Leona, Rell e as vezes Alistar ou Thresh, é isso. Mas isso, está a entender, o dois contra dois na rota inferior é importante, mas é mais para entender quais são as variáveis que podem existir dentro de jogo, não tanto treinar a mecânica, porque realmente vamos ser sinceros a mecânica no LoL, e isso é outro problema que não existe um modo pratico no LoL, e ai não dá para treinar mecânica no LoL. Tenho métodos de aquecimento com meus jogadores, tenho desafios de treinar a respiração, e jogos de treinar tempo de reação, pontaria, cliques, são coisas para treinar a respiração e a mira. Mas não faz muito sentido no LoL, treinar mira, mas quando estou com eles no gaming office ou gaming house, nós fazemos alongamento das mãos e tudo isso. Mas por exemplo, ao contrário do CSGO que sei que existe, existe laboratório de mira, muito jogadores não jogam CSGO, para ficar a treinar durante uma hora, para treinar a movimentação do mouse, pontaria e disparos. Existe um guia para treinar, por exemplo, headshot com exercícios específicos, como se fosse uma academia. No LoL não existe isso, tentei fazer isso um ano atrás, perguntei a vários treinadores e jogadores, mas não existe, tentei pensar alguma coisa e não deu nada.”

Questão 6 – P7: “Tem uma coisa que é muito parecida nos jogos né, que é separado meio que por posições assim eu diria. No League of Legends, a gente tem um estilo de jogo com rotas, diferente e tal, cada pessoa na sua posição, já trabalhei com Free Fire também, cada um tem um estilo de jogo, Valorant a mesma coisa em questão de estilo de personagem e tudo mais. E assim uma coisa que é muito conjunta, independente da modalidade, é exatamente essa questão mesmo do espírito de equipe.”

Questão 2 – P8: “Então exercício de mentalização do saque do tênis, você tem toda uma propriocepção que é muito mais tranquila de ter, por exemplo, do que um cara que joga LoL, o que você vai conseguir imaginar de movimento o que você vai ligar na biomecânica ali, é muita variável, ele não sabe se ele vai jogar de Fiora, Lee Sin, ele não vai conseguir memorizar todos os movimentos de mouse e teclado. É complicado, acho que tem algumas diferenças nesse sentido, alguns exercícios práticos são muito bons dentro da psicologia do esporte e não dá para ser utilizado.”

Questão 6 – P8: “O LoL é bastante difícil, primeiro que para você entrar no jogo, já tem variável, já não sabe o que esperar do jogo, você vai saber como vai ser o jogo no draft (escolhas e banimentos). O CS a mesma coisa você não tem certeza dos mapas que você vai jogar, um mapa você vai ter certeza, os outros não, Valorant e R6 a mesma coisa, você não sabe exatamente que operador você vai usar. Battle royale nem se fala, cara é doidera, você cai em um lugar, não sabe se vai ter gente com você ou não, não se vai ter recurso ou não, não sabe onde vai ser objetivo, e o objetivo é você sobreviver, e ai vai girar lá para o outro lado do mapa ou vai cair em

cima de você. Não dá pra saber o que esperar. O que vejo de diferença maior é o esporte tradicional você tem variáveis muito mais controláveis do que no esporte eletrônico, é basicamente isso. Em uma modalidade tradicional você sabe onde os caras vão estar na quadra, antes de você jogar você vai saber até a velocidade do cara que você vai marcar. O que é difícil, no LoL o cara joga com 15 ou 10 campeões, você sabe os três melhores, mas não sabe o que vai vir exatamente, as vezes o cara na semana treinou um específico para aquela partida. Acho que é mais complicado nesse sentido, e talvez seja algo que muda prática né, você tem que trabalhar a capacidade dos atletas de adaptação para essas variáveis e não necessariamente controlar melhor as variáveis.”

Questão 2 – P10: “Agora acerca de semelhanças, cara, então esses esportes de equipe exigem você saber trabalhar em equipe, exigem de alguns dos jogadores ter uma postura de liderança, exige uma organização técnica, aliás acho que todas exigem uma organização técnica, exigem alguma organização e lida com trabalho em equipe de uma forma mínima, isso é uma semelhança enorme que as pessoas ignoram. Realmente, o uso do corpo é importante, porque, por exemplo dentro a teoria das sete inteligências, tem a sinestésica motora, interpessoal, intrapessoal, lógica, musical e enfim essas, uma sei que é sobre desenho e outra sobre línguas. O esporte não pega só realmente o lógico, até xadrez não pega só o lógico, se o cara é literalmente lento para mexer as peças em um modo rápido de xadrez (*blitz*), ele é muito punido. No LoL é a mesma coisa, é nisso aí que entra por exemplo, mecânica dentro do LoL, é muito mais questão de quanto cara consegue controlar o próprio corpo, quanto o cara sabe os próprios limites, o quanto de informação o cara consegue processar, um reflexo da vida, uma coisa assim. Dito isso, o eSport traz o seu corpo ao limite também desenvolve esse tipo de inteligência, só que novamente em outra postura, em outro cenário, em um contexto que é muito menos saudável, isso eu concordo.”

Questão 4 – P10: “Agora acerca de treinos individual, isso varia de jogador para jogador, time para time, como comentei de uma certa equipe, tem até fisioterapeuta para jogadores treinarem visão periférica. Dentro da organização que fiz parte por exemplo, todo treino individual que eu tinha ou a gente fazia era por imposição minha, quando estava como comissão, enchia o saco dos jogadores para treinarem confronto de rota específicos, assistirem vídeos de revisão e entre outras coisas. Quando virei jogador, pedia ajuda de todo mundo, até de fora da equipe para me ajudar a jogar os confrontos de rota, jogar x1 comigo, treinar comigo, dar opinião em cima de vídeo de revisão, dar opinião em cima da minha comunicação. Sei que outros jogadores fazem coisa similares, o treino individual varia de jogador para jogador, vamos colocar assim. Ou então, se o cara tem uma comissão técnica dedicada para ele, e essa comissão também quer que ele treine, entendeu, não é algo tenha uma diretriz meio clássica, ninguém sabe como treinar individualmente.”

Questão 6 – P10: “a melhor característica que se pode ter para o LoL competitivo é adaptabilidade, poder se adequar a qualquer situação, a qualquer time que você estive enfrentando, você sempre saber que função você tem que cumprir dentro de um jogo. Isso acho que é a melhor coisa, independente de macro e mecânica, seu macro pode ser ruim, mas tiver que jogar de tanque e jogar bem de tanque está tudo bem. Sua mecânica é ruim, mas você sabe sua função no jogo e faz básico, você

estará à frente de muitas pessoas até em palco internacional.”

Questão 6 – P10: “Adaptabilidade, micro, macro, mecânica, conceito de rota, conceito de wave (ondas de tropas), noção de side, noções de mapa, comunicação limpa. Vários são redundantes em certo ponto, todos se encontram de certa forma. Noção de rota da selva, tracking, controle de visão, noção dos atributos no jogo para itemizar de forma coerente, leitura dos adversários. Reflexo, pensamento rápido para punir os erros, usar os seus cliques para esconder a intenção, as vezes você consegue descobrir a intenção do jogador só pelo clique. Se você consegue esconder isso do adversário, consegue fazer jogadas surpresas. LoL é muito multifacetado, você vai adaptar seus itens para o que seu time precisa, para o que o time inimigo não quer jogar contra. Noção de tempo, para todo macro, o META atual gira muito em torno de tempo. Tendo de explicar para quem me segue, que tempo é como se LoL fosse um jogo de iniciativa e turno entendeu, tudo do cara e turno nosso. Mas você também pode fazer coisa no turno dos caras que se chama over.”

Questão 4 – P11: “Quando estão perto de um campeonato é mais um teórico sobre estudar o próximo adversário, é bem parecido com futebol mesmo, pegar a tática, fazer uma análise (scouting) do time adversário, suas movimentações iniciais, pontos de visão, transição e postura do adversário dentro de jogo. Então, tem aqueles padrões que times fortes conseguem aproveitar, e colocar em pratica no jogo, o teórico acho que uma coisa principal para dar resultado e os times que consegue fazer isso acabam tendo um desempenho melhor.”

Questão extra – P11: “São os mesmos equipamentos para todos, entre computador e monitor, mudar mouse e teclado na hora ia ser muito louco. Influência, precisa de uns dias para se acostumar ao equipamento. Só o computador que muda, que é o computador e monitor do estúdio, mas aí o jogador chega, instala mouse e teclado, muda as configurações, alguns gostam de jogar no modo janela, outros com a tela mais escura, muda a sensibilidade do mouse no sistema operacional do computador. Mas é só isso.”

Questão 6 – P11: “O que eles fazem é comunicar antes do jogo começar, eles falam sobre como vão jogar esse jogo, qual lado do mapa vão deixar para adversário, reconhecem o lado mais forte, organizam os objetivos. E tudo é planejando antes mesmo do jogo começar, obvio que as vezes não acontece como o esperado as jogadas. É preciso pensar nessa improvisação para voltar a sua condição de vitória. O problema do LoL é que você sempre entra com uma mentalidade de como jogar aquele jogo, e sempre vai acontecer alguma coisa que não era para ter acontecido, e então você tem que mudar sua estratégia e se adaptar, porque senão você vai ficar atrás. É um jogo de erros, quem errar mais vai perder, a maioria dos jogos é assim. Qualquer erro no LoL, ainda mais em um momento avançado na partida, você perde o jogo. Qualquer luta errada, controle de rota errado, você pode perder o jogo.”

Questão 6 – P12: “É um jogo que mistura estratégia e habilidade manual e coordenação motora, então, considero que é uma das coisas mais relevantes é a estratégia, comunicação, planejamento e conhecimento da própria teoria do jogo. Um fator secundário seria, o tempo de reação, a capacidade de clicar, não sei se

isso é considero tempo de reação, mas conseguir perceber facilmente o que está acontecendo na tela, não só para reagir, mas também para planejar outras estratégias dentro do jogo. A gente só considera a estratégia a parte mais importante do jogo, porque todos os jogadores que são selecionados e treinados em equipes profissionais, são jogadores que já estão no topo do ranque do servidor, e esses jogadores estão sendo justamente selecionados, eles jogam um estilo de jogo onde só seleciona pela mecânica, pelo tempo de reação, pela noção de dano, por isso que comissão técnica se importa só com o resto, porque isso o cara já está desenvolvendo a mais de dois ou três anos no jogo, sem parar jogando todo dia, várias horas por dia, para desenvolver o que a gente fala que não importa tanto, porque todo já tem, todo mundo que está lá. Ou a grande maioria. Não diria que estão no mesmo nível, tem bastante variação, mas todos estão em alto nível o que é suficiente.”

Questão extra – P12: “Tem vários conceitos diferentes de extrema importância, mas controle das ondas de tropas, controle de objetivos, controle de visão, entender o que é pressão, entender os valores de cada coisa, quanto cada coisa dá, as tropas, um abate, monstro da selva. Entender composições, ou seja, interações entre os próprios campeões e entre os campeões inimigos, e campeões específicos com e contra outros certos campeões, sinergias e esse tipo de coisas. São conhecimentos muito importantes, além de obviamente da mecânica, noção de dano, tempo de reação e outros conceitos também como tempo de carregamento das habilidades, posicionamento e espaço na rota, rotações para caçador. Então, são vários conceitos que os jogadores tem que ter.”

Questão 4 – P12: “Tem testes em modo treino, uma coisa muito importante nessa temporada é a velocidade com quem o caçador limpa os monstros da selva, para um jogador treinar isso, geralmente ele assiste replay das melhores ligas do mundo ou jogadores que fazem vídeos especificamente sobre isso. Entra no modo treino, e replica essa rota na selva, 10/20 vezes ao longo da semana para se aperfeiçoar e não errar dentro do jogo, porque as vezes você ganha 10/20 segundos dentro do jogo e isso pode ser a total diferença entre ter um impacto ou não.”

Questão 2 – P13: “no jogo eletrônico não pode simplesmente começar a jogar que nem um doido, que você não vai aprender a jogar o jogo, você tem que estudar o jogo, estar a par das mudanças que estão acontecendo, tem atualização toda semana, uma mudança sutil que faz toda diferença, o jogo muda. Então, começa a ser um jogo diferente, o que acontece também nos esportes, você vê os jogadores se adaptando ao time adversário, porque você sabe que um adversário específico é bom em um estilo de jogo, e tem que jogar com uma estratégia para neutralizar ele.”

Questão 6 - P13: “Essa parte do mental é uma semelhança entre todos esses jogos, todos esses jogos independentes da mecânica, muito jogadores vão pulando de jogo em jogo. Se você tiver um mental forte você joga qualquer coisa, a mecânica é treino e pratica.”

Questão 1 – P14: “Sempre vão vir as ligações com que vive na Educação Física, porque a Educação Física na minha infância me deu muita disciplina, em horário, por exemplo, quando decidi me dedicar ao CS, acordava cedo, tomava café, duas horas de treino até meio dia, almoçava, as 13h da tarde voltava e mais 3 horas de treino só

para esquentar a mira, e depois ia treinar com time. Então, eram 5 horas só para esquentar a mira, quando começava o treinamento com time já estava muito acima dos meus companheiros de time, simplesmente por eu ter uma rotina.”

Questão 6 – P14: “só que no LoL tem dois conceitos que você não consegue jogar competitivamente, sem ter esses dois conceitos. O primeiro é o conceito de tempo, que é quem consegue dominar a área saindo da base primeiro, e o segundo é conceito de área. No futebol, sinto que até existe o conceito de área, mas o conceito de tempo não existe, porque não se joga turnos no futebol, cada time está com a bola, mas ao mesmo tempo todo time pode atacar a bola. Acho que no LoL é mais difícil de você ter esse conhecimento do tempo, porque por exemplo, posso simplesmente não querer o dragão, porque quero pegar primeira torre do topo, com essa torre vou pegar uma informação da parte de cima da selva, na hora que cara pisar lá, pego uma eliminação lá, estou trocando um pelo outro. No futebol não tem como te dar um gol, se eu quero fazer dois, então a divisão em turnos no LoL, que é o tempo, ela é muito mais explícita do que no futebol, mas os tempos, a transição defensiva existe no LoL, desde de que um time começa organizar uma jogada em cima de mim tenho que fazer transição defensiva. Tenho a transição ofensiva, no momento que o jogador do meio puxa a rota e vai em direção a rota de baixo, já tenho acumulo de ondas de tropas na rota inferior, tenho que saber com quantos caras quero atacar aquela torre, se vou precisar do teleporte do jogador do topo, então existe a transição defensiva e transição ofensiva.”

Questão 4 – P14: “Na segunda me reúno na parte manhã, me reuni com a minha comissão técnica, a gente já fez um estudo de caso do adversário, então a gente sabe o que o adversário gosta fazer, os campeões que gostam de jogar, quem é o cara que domina mais recurso, como eles jogam e etc. Dentro disso, e aí entra eu, vou gerar uma estratégia primeiro de draft (escolhas e banimentos), depois de jogo para lidar com a equipe adversaria, pensando nas características dos jogadores que tenho, não adianta criar a melhor estratégia do mundo e meus jogadores não jogarem, não adianta nada. Com as armas que tenho, vou criar uma estratégia contra a equipe adversaria.”

“Então na terça quando a gente voltar, a gente volta as 13h no 1º bloco de treino e 17h é o 2º bloco, vai das 13h até 16h e 17h até 20h. As 13h a gente vai treinar os campeões da semana (pool da semana), a gente sabe que adversário joga de akali, então a gente sabe que o twisted fate é muito importante, então meu jogador do meio tem que jogar de twisted fate, dando um exemplo, a gente quer sair com um suporte que seja tanque, para o suporte não morrer fácil para akali, e a gente que jogar com o suporte, ou seja, a gente não vai jogar dando 2 contra 2 na rota inferior, vamos jogar com o feitiço de exaustão, ao invés do incendiar que seria para tentar eliminar a rota inferior adversaria, porque a gente quer jogar o mapa e não deixar o cara tentar matar a gente com tudo.”

“Então, aqui estrategicamente falando já tenho uma lista de aspectos para pensar e fazer, sei quais pontos são importantes, o que precisa ter e já tenho 10 fatores importantes e não posso abrir mão deles. Dentro treino, acho que quando você está em um nível alto, os jogadores já tem um certo nível de proficiência do jogo, já tem um certo conhecimento, o que acontece muito com os times, e como cada pessoa tem um histórico, veio de um time diferente, trabalhou com um treinador diferente, as

ideias são convergentes, entendeu? Então, eu sinto que o treino de league of legends, é muito mais colocar o time na mesma página de forma com que a gente pense como uma unidade, dentro da parte estratégica.”

“O meu topo precisa saber com o que atiradores e suporte vão jogar, é inerente a ele como agressivar no topo, como jogar as ondas de tropas, o meio tem que saber com que campeão ele tem que jogar porque com isso meu caçador, já sabe se vai precisar aparecer no meio, ou se não ou não sabe, já vai mudar a forma que vou controlar visão na rota inferior, vai mudar a forma como vou jogar as ondas de tropas no topo. Tudo isso vai mudar, a gente sabe pelo draft que o primeira dragão a gente não quer lutar, se a gente quer lutar o terceiro, porque um determinado campeão vai ter um pico de poder, a gente quer jogar para cima deles aos 20 minutos e não aos 12 minutos. Tudo isso é treinado antes, tudo isso time já está sabendo o que fazer, então, diria que parte do treinamento é coesão grupal, dentro do que a gente preparou taticamente pensando no adversário, é isso. Logico que dentro de um time, você vai dando pinceladas em coisas que você tem que ajustar, então, se você acha que um jogador controla mal a visão, é mostrar para ele como fazer com exemplos de outras ligas. A mesma coisa sobre como jogar a rota e usar as habilidades, se o jogador estiver desperdiçando habilidade em momentos cruciais onde ele corre risco, são pinceladas, mas ensinar o atleta a jogar, desde o zero nunca aconteceu na minha carreira, talvez com uma jogadora nova que entrou na base, voltar um pouco mais e explicar a base do jogo, mas mesmo assim é uma jogador habilidosa que tem proficiência mecânicas, ela sabe o que está fazendo. Não é que vou ensinar o cara do zero, isso aí nunca aconteceu, pelo menos não comigo, pode até existir, mas nunca aconteceu.”

Questão extra – P14: “É importante trabalhar em cima de conceito, porque o jogo, e cada jogo é um jogo único né, o futebol também. Por mais que seja o mesmo jogo jogado, cada partida é um jogo único, então quando você tem um conceito muito bem trabalhado, independentemente do que apareça para você, você vai se prender ao conceito. Vou te dar um exemplo simples disso, assim: “O lateral direito no futebol vai atacar por fora, ele vai defender sempre por dentro, porque reposição já está sendo feita para ele por fora pelo volante que cai para o lado dele, ele sabe já” Independentemente do jogo, se está sol ou chuva, ele sabe que vai abrir no ataque e fechar na defesa. O league of legends, é relativo, eu sei que se time adversário tem pressão na rota inferior nos 7min 15 segundos, a gente sabe que essa dupla de rota deles vai subir para o meio, porque eles vão pegar a onda de tropas dos 8 min, e o arauto começa 8min. O que a gente vai fazer com isso já um conceito, que é bem marcado em treino, e bem automático, o que gente vai fazer, a gente vai contestar a onda de tropas da rota do meio, manter atirador na rota inferior, e trocar duas barricadas da torre da rota inferior, pelo arauto deles. E se manter na frente em tempo, porque eles ainda vão gastar 15/20 segundos a mais para eliminar o arauto, então, dentro de uma rotina de treinamento a gente se agarra muito aos conceitos.”

“Mas no league of legends a gente sabe que determinadas ondas de tropas, significam algumas coisas, 5 min 50s é a onda de teleporte do meio para o dragão, 7min 15s onda da rota inferior subir para o arauto, 8min onda do meio quem colidir primeiro com as tropas vai ter tempo primeiro para atacar ou defender o arauto. 2 min antes do dragão nascer, lutar pelo controle da parte superior do mapa para puxar o time adversário o mais longe possível do objetivo, se tenho controle da parte

de baixo do mapa a pressão, tenho sempre ameaça de barão, porque o time adversário vai ter que escolher entre defender a rota inferior ou o barão. Então, tem algumas coisas que estão lá e que não vão mudar”

Questão 7 – P15: “Claro, influência muito, habilidade motora é o principal, eles necessitam muito disso, então é quase 100% de habilidade motora e cognitivo, coisas como tomada de decisão, entendimento sobre o porquê está tomando determinada ação, ter um raciocínio lógico por traz da jogada, e da ação que esse jogador vai tomar. Então, é extremamente importante esse jogador ter uma habilidade e ter um raciocínio lógico, fora a destreza com os olhos, a velocidade, tempo de reação e tudo mais é extremamente necessário também. Eu como fisioterapeuta consigo trabalhar um pouco essa parte de tempo de reação, com alguns exercícios bem simples com bolinha de tênis. Já tratei de alguns que tiveram algumas lesões, um jogador de Rainbow Six teve que uma luxação no ombro e acabou de operar, e muito provavelmente ele vai precisar de fisioterapia.”

Questão 11 – P15: “Mas relação assim, fisioterapeuta com os jogadores, eu tenho uma visão, e não sei se todo mundo tem essa mesma visão, de o cara está jogando um jogo seja ele qual for, seja futebol, basquete, handebol, LoL, FF eu quero estudar esse jogo, quero entender o que esse cara está fazendo. Porque esse personagem é mais forte que o outro, quais são os campeões do META, porque jogar com determinado personagem do FF é melhor do que jogar com outro. Quais são os aspectos que cercam os melhores jogadores de futebol, quais são os aspectos importante no handebol, então busco saber o que está acontecendo e entender a modalidade, participar desse meio, jogar esses jogos. Depois que virei fisioterapeuta comecei a jogar muito mais LoL, R6, FF para entender qual a dinâmica que eles tem durante o jogo, entender a necessidade que eles vão depois de jogar, se vão me relatar que usar determinado campeão é muito difícil, por exemplo: jogar de atirador, esse vai ser o jogador que mais clica dentro do jogo, porque ele é o mais vulnerável, o mais fraco durante o jogo, só que ele é o que dá mais dano durante o jogo, então ele vai ter que clicar muito mais para desviar de habilidades, ele vai ter que clicar mais, vai ter que estar melhor preparado para não ter uma lesão. Então, essa relação é muito leve, pelo menos para mim, a gente conversa muito de jogo, as mudanças de atualização a gente conversa é muita troca de experiência, e se torna um ambiente leve.”

Competição

Questão 6 - P1: “na minha opinião, vocês assistir uma partida de Counter - Strike é mais emocionante do que você assistir uma partida de futebol, por exemplo. Por que no CS, tudo pode acontecer, cada round é um round, e tudo pode acontecer ali. No futebol não, no futebol você assiste noventa minutos para talvez assistir um gol e olha lá.”

Questão 5 - P4: “as vezes a preparação mental dos jogadores não é a melhor, então em um jogo importante, no campeonato, algum jogador pode ficar nervoso, com medo de jogar do jeito que ele sabe, comete mais erros. Enfim, claro isso depende muito se o jogador é muito experiente isso provavelmente não deve acontecer, mas sim, isso acontece do jogador jogar de uma forma diferente e acabar

trazendo problemas que nos treinos não tinha, no treino jogou muito bem com tal composição, estava rodando direitinho sabia o que tinha que fazer, e aí na partida da competição acaba cometendo um erro ou outro, acaba perdendo a dinâmica, não seguindo o que sabe fazer, isso é bem normal eu acho, é comum. Cada partida é diferente, então você tem que se adaptar sempre, lendo o jogo do adversário, então é sempre diferente, por isso é sempre tão competitivo.”

Questão 8 - P4: “É muito louco isso, então, acho que se você quer ser um atleta de alto nível não tem como não ser super emotivo sobre ganhar ou perder e competitividade, é sobre performance. Se você perde e deu seu melhor, mas o adversário é muito bom, beleza, os caras são foda. Agora, quando você perde, e jogou mal sabe que poderia ter jogado melhor, cara, essa com certeza é pior sensação do mundo para um atleta, com certeza. Saber que poderia ter feito melhor, saber que você sabia fazer melhor, e você teve uma performance abaixo”

Questão 10 - P4: “Um atleta, sim, gosto da palavra atleta, acho que todos nós tanto do esporte eletrônico, como do esporte tradicional nós somos atletas. Você estar em alta performance, você precisa treinar, aprender, melhorar e competir, tem que refinar sua rotina, ter muito cuidado com o que você faz, para performar da melhor maneira possível nos campeonatos. Então, isso é um atleta.”

Questão 2- P5: “Acho que seria mais o nível de seriedade, acredito que hoje em dia qualquer pessoa que queira ganhar qualquer tipo de campeonato, seja brasileiro ou internacional, a pessoa precisa treinar mais de doze a quinze horas por dia se dedicando naquilo. Tem que ter um nível de seriedade muito grande, tem que realmente se dedicar, por causa que vai estar todo mundo fazendo isso. Então, você tem que fazer o mesmo para poder superar eles.”

Questão 10 – P5: “Acho que me considero um atleta, por causa que eu já passei por alguns momentos, bons e ruins, e sempre consegui lidar com esse tipo de situação, seja ganhando ou perdendo. Tem que ter muita essa flexibilidade, essa dedicação continua no dia-a-dia, por causa que você tem que deixar uma porrada de coisa de lado. Tem que deixar família, tempo que poderia gastar com outras coisas, sair de casa, então, atleta nos eSports significa isso, deixar várias coisas de lado, e sacrificar e apostar nisso, e tentar almejar o topo.”

Questão 2 – P7: “acho que a semelhança é muito essa questão mesmo de trabalho em equipe, a partir do momento que você faz parte de um time esse espírito de equipe mesmo, além do espírito de competição, mas essa coisa mesmo de entender que a gente é um grupo, todo mundo está com o mesmo objetivo a gente tem que estar na mesma página e a gente tem uma rotina para isso. No esporte convencional eles tem rotina de treino normal, prático e teórico, e no eSports também tem essa questão dos treinos práticos e teóricos, seja uma mentoria, seja um treino com algum outro time mais experiente, alguma coisa desse tipo, é um cuidado ali com a preparação mental durante a semana, a gente tem horários assim a cumprir, para não ficar um negócio extremamente tenso, porque muita gente pensa que só porque é virtual, e não afeta se ficar muitas horas jogando ou algo do tipo, mas na verdade afeta bastante.”

Questão 5 – P7: “Uma das coisas mais fáceis para se levar no dia da competição é

a gente seguir o plano que a gente treinou naquela semana, tentar não deixar algo tão diferente porque você também lida com o conforto do jogador. Então, se a gente teve uma estratégia que de segunda a quinta a gente está com uma mesma estratégia de treinar de tal forma, mas aí chegou na sexta, dia do campeonato a gente muda isso, o jogador não vai se sentir tão confiante assim, isso já dá um nervosismo a mais para ele, já tem o nervosismo do campeonato em si, que é algo que é muito importante em termos de visibilidade que é algo muito mais sério. Também tem essa parte, que se fugir do plano o jogador não vai ficar confortável, e já um motivo a mais. Em relação a isso também, uma coisa muito difícil, cada pessoa sente o nervoso de uma forma né, por personalidade e tudo mais, tem aquele jogador que quando ele está muito nervoso ou ele fica extremamente calado, ele é o cara responsável por chamar as jogadas, e todo mundo espera a ação dele para fazer alguma coisa. E tem também aquele jogador, que fica nervoso fala o tempo inteiro, coisas meio que desnecessárias assim. Então, a gente tem que ter muito esse controle mesmo assim de centrar mesmo a ideia, cada um vai seguir tal papel, jogar de tal forma, tal pessoa vai ser o shot-caller (organizador das ações), o líder da equipe ali, para comandar as coisas de lutar em equipe e tudo mais.”

Questão 8 – P7: “Em termos de rotina assim, sou uma pessoa muito confiante, tento sempre passar pra galera, que o trabalho que a gente está tendo é muito bom, que existe uma certa curva de evolução, que eles se cobram bastante, acham que simplesmente por ter perdido, já não está desempenhando bem, e por vezes foram pequenos detalhes que na verdade a gente deixou de alcançar por alguma outra coisa. Tento sempre passar essa ideia de “beleza”, muitas vezes a gente ganhar do jeito errado, de um jeito que a gente não treinou, de um jeito atípico da coisa, sempre tento passar essa energia de confiança, sinto muitas vezes que fico ansioso inclusive para as coisas, mas não posso demonstrar tanto pois sou a pessoa que tem que segura a onda e tal, deixar o pessoal confortável e tudo mais. Mas eu sinto na mesma intensidade, como se fosse eu tivesse aparecendo ali para todo mundo ver, jogando e tudo mais. Sinto muito essa questão da confiança, fico ansioso e emotivo, é gratificante demais, treinar todos os dias, chegar na fase do campeonato, ser campeão é incrível.”

Questão 5 – P8: “o que eu vejo é assim, o palco (jogo oficial) vai te mostrar bastante como é que foi a semana de treino realmente, porque é muito fácil a gente ser levado pelos resultados tanto positivos como negativos é uma lutar minha diária contra esse pensamento voltado para resultado, para bom ou ruim. Porque você acaba saindo do processo, que é um processo contínuo, competição é um processo contínuo... Então, o que vejo nesse dia assim da competição é que você realmente vai ver como é que foi a semana de preparação ali, realmente vai dar para ver quais são os problemas ali, não só isso, mas como que está o jogador a nível de confiança, como ele está enxergando o adversário, como ele está se enxergando. Tem diversos dados, e como está a preparação dele para esse dia, tentar trazer de uma forma mais natural possível a situação de jogo, o ambiente de jogo para esse jogador.

Questão 4 – P10: “é normal ter preparações, é normal ter uma estrutura de escolhas e banimentos preparados, é normal você ter uma ideia do que vai querer jogar, do que você está treinando ter uma preparação durante a semana. Claro, um pouco antes do jogo, umas horas antes, a gente simulava umas 10-20 situações de

escolhas e banimentos, para imaginar vários arquétipos e do que a gente vai seguir. E também era bem importante, o que eu conseguia contribuir bastante eram em escolhas que eram boas para diversas situações que não faziam parte do escopo geral esperado pelos adversários.”

Questão 5 – P10: “Quando vem a ansiedade pré-jogo, você fica muito enérgico e muito nervoso, você para de ser racional, é parte do que eu senti. Você começa a fazer coisas erradas, porque sua cabeça está a mil, você não coloca o pé no chão, várias coisas que fiz na series dos playoffs, vejo aquilo e sei que nunca faria isso em um treino. Todos os jogadores, com suas rotinas cagadas, horário ruim, alimentação ruim e uma preparação ruim durante a semana, o corpo vai e fala, e quando precisa o corpo falha. Justamente, a adrenalina, o pânico, a ansiedade o medo de falhar e vontade de ganhar, muda tudo. Toda comunicação muda, as vezes a gente faz um draft (escolhas e banimentos) totalmente diferente dos nossos arquétipos, as vezes a gente começa a tomar decisões de jogo muito diferentes, é clássico emocionou. É a parte por traz da emoção, e isso é mais fácil de controlar com experiência. Basicamente é isso aí, o jogo oficial (stage) e os treinos são diferentes, principalmente se fosse presencial.”

Questão 5 – P12: “justamente o que eu falo que é o controle emocional e estratégias, e realmente sangue frio, estratégias que dependem que você não cometa nenhum erro de distração, os caras conseguem ficar no treino sem cometer nenhum erro e executar a estratégia, porque ela tem uma margem de segurança alta se você executar corretamente. Mas na hora do jogo você se distrai, se emociona em um curto período de 10 segundos, morre e perde todo o potencial que seu campeão tinha. Ou outra coisa, estratégia que exigem que você não faça nada, exigem que você aceite que o adversário conquiste objetivos e mapa ao longo do tempo, e os jogadores também na hora de jogos mais importantes se emocionam, tentam contestar, veem uma janela onde algo que pode ser feito, mesmo com um composição que aquilo não é teoricamente correto, ele pensam que podem conseguir, de uma maneira que geralmente eles não pensam nos treinos. E daí ele tentam ser proativos com estratégias que não devem ser proativas, esses dois extremos acontecem bastante, estratégias que exigem muita proatividade ou que exigem muito controle e não proatividade na hora do jogo oficial, eles sempre querem um jogo mais equilibrado. Onde eles fazem um pouco, o outro faz um pouco, onde eles não tenham a sensação de que está dando tudo errado ou algo assim. E nos treinos isso não acontecem quase nunca, no treinos eles se preocupam em executar o plano de jogo ao invés do que eles acham que é certo. Enquanto no jogo oficial, eles confiam mais neles mesmo, não querem agradar o treinador na hora da competição, querem agradar ao público, a si mesmo, e isso leva a esse tipo de erro, como várias outras coisas no momento do jogo.”

Questão extra – P13: “Tinham vários campeonatos, era mais de um, teve o campeonato brasileiro, copa américa, campeonato mundial. Que no ano que a gente ia se classificar para o campeonato mundial foi ano que Publisher do jogo acabou com o cenário competitivo do jogo.”

Questão 5 – P14: “Mas acho que o mais difícil desse trânsito entre treino e jogo, é o draft, o primeiro fator, e o segundo é o ambiente e aí vem os fatores psicológicos, e aí vem a pressão o momento é muito importante. As vezes o adversário acerta uma

jogada em você, e o adversário está pra cima e você pra baixo, isso é um fator que em treino não dá nada, o cara jogou um 2 contra 2 na rota inferior morreu, mas jogo que segue. No competitivo, em um presencial, se você perder um 2 contra 2 o adversário vai levantar da cadeira e vai gritar, e isso gera *momentum*, os outros 3 jogadores do time que acabou de matar, vão sentir que vitória está mais próxima deles. Tudo isso dentro do jogo, gera algumas coisas que são muito engraçadas, tenho certeza que você vai se ligar. Em um jogo oficial, tende os movimentos a serem mais pensados, mais planejados, então digamos que preciso de três coisas para executar uma jogada, em um jogo oficial o time vai tentar fazer pelo menos duas dessas três antes de finalizar uma jogada, no treino as vezes o cara pula do um e já vai direto para jogada, finalizando a jogada. Então, diria que o jogo oficial é diferente do treino. O mais difícil de transicionar é o estilo, o estilo de jogo, é você chegar e falar assim para o time "se você estão jogando pra frente que nem maluco, eu quero chegue lá no sábado e vocês joguem pra frente" se não, não adianta. E tem o draft, mas logicamente o draft é um fator mais controlado, e esse fator psicológico é mais difícil de controlar, em outra equipe que passei aqui no Brasil era uma doidera, a semana que a gente perdia todos os treinos a gente ganhava, e a semana que a gente ganhava os treinos a gente perdia, era bizarro. Não saberia te explicar o porquê, aqui na equipe atual, é muito a semana, treinamos bem, já sei que vai ser bom os jogos do campeonato, treinamos mal, que sei que vai ser ruim, é certo, na sexta já sei se a gente vai ganhar 2-0, perder 0-2 ou vai ser 1-1 triste, na sexta já sei isso tudo."

Questão 8 – P14: "Acho que a pressão que sempre vivi na minha carreira é assim, a semana tem que valer, você não pode trabalhar uma semana e não ganhar nada, muito ruim a sensação de você trabalhar a semana toda e não ganhar nada no final de semana, é horrível, horrível. Então primeiro vem essa pressão, essa pressão pessoal mesmo. Não é nem uma pressão do grupo fechado, a pressão do grupo fechado é diferente. A segunda, vem a ansiedade pré-jogo, agora está bem mais ameno, agora a gente está jogando do lugar onde a gente treina, então não dá muita ansiedade, não muda muito. Mas por exemplo, já peguei 18 mil pessoas é outra coisa, você chega e tem um mundo de gente, você está preparando para entrar no palco e tem 18 mil pessoas lá, é diferente, é uma pressão que você não a vence."

Questão 8 – P15: "É uma loucura, é exatamente esse ponto do esporte convencional, porque na vida inteira fui baseado no esporte convencional, jogava futebol também, então essa gana competitiva é muito forte. Agora na pandemia, está tudo fechado e todos os times estão jogando de seus offices ou casas, então não está tendo esse presencial, mas quando voltar os presenciais, torcida e aí vai ser loucura. Então, é muito legal, aquela apreensão assistindo o jogo, a incerteza do resultado, os momentos decisivos, é muita adrenalina, é torcida, é torcida. Na hora do jogo você não tem o que fazer, você acaba virando um torcedor que está assistindo em tempo real né. Porque todos os jogos eles têm um atraso, para a transmissão e para nenhum time ver o outro, o FF se não me engano são 15 minutos, o LoL são de 3 a 5 minutos, então tem esse tempo de atraso."

Regras

Questão 6 - P2: “São cinco jogadores de cada, é tipo um pique-bandeira mais ou menos. Tem o time de terrorista, o time de contraterrorista, e aí se você for o time terrorista você planta uma bomba, o outro time tem que destruir a bomba, só que sem morrer, se todo mundo morrer, não tem como destruir e assim você ganha a rodada. Ai quem fizer treze ponto, em tipo um set, ganha.”

Questão extra – P6: “gosto muito de reiniciar o planejamento, digamos assim, dependendo da atualização, a atualização da Riot diz que tal campeão mudou, ou dragão, arauto e diz caramba o jogo vai virar outro jogo.”

Questão 6 – P8: É muito similar (aos esportes), principalmente a questão do grupo assim, são cinco jogadores, o R6, LoL, CS, Valorant e cada um tem uma função diferentes, especificação de função. Se eu fosse falar quem é o pivô do LoL, por exemplo é o caçador... O LoL é bastante difícil, primeiro que para você entrar no jogo, já tem variável, já não sabe o que esperar do jogo, você vai saber como vai ser o jogo no draft (escolhas e banimentos). O CS a mesma coisa você não tem certeza dos mapas que você vai jogar, um mapa você vai ter certeza, os outros não, Valorant e R6 a mesma coisa, você não sabe exatamente que operador você vai usar... O que vejo de diferença maior, é que no esporte tradicional você tem variáveis muito mais controláveis do que no esporte eletrônico, é basicamente isso. Em uma modalidade tradicional você sabe onde os caras vão estar na quadra, antes de você jogar você vai saber até a velocidade do cara que você vai marcar. O que é difícil, no LoL o cara joga com 15 ou 10 campeões, você sabe os três melhores, mas não sabe o que vai vir exatamente, as vezes o cara na semana treinou um específico para aquela partida. Acho que é mais complicado nesse sentido, e talvez seja algo que muda pratica né, você tem que trabalhar a capacidade dos atletas de adaptação para essas variáveis e não necessariamente controlar melhor as variáveis.

Questão 6 – P11: “LoL é um jogo de estratégia, e o pessoal está a tanto tempo jogando porque é um jogo que sempre muda, está em constante mudança, está saindo coisa nova, tem atualizações, tem que estudar essas atualizações, tem que aprender novos campeões, isso afeta todo o jogo. E toda temporada tem essa mudança, agora torre ataca mais rápido, tal campeão tem um escudo que nunca existiu, então, o jogo, o mapa de Summoner's Rift já mudou bastante durante os anos, mas basicamente é sempre a mesma estratégia. O time vai montar uma composição, uma composição de iniciação, de contra-ataque, de recuar, de jogar aceitando pressão, tem várias estratégias é preciso conversar e ver o que dá para fazer sobre.”

Questão 5 – P11: “Quando começa o Draft (escolha e banimento) pode acontecer pegaram os campeões que time treinou na semana ou banir esses campeões ou montam uma composição que é uma resposta na outra (dar counter). Então é preciso se adaptar e tentar criar outra coisa nova.”

Questão Extra – P11: “Hoje se perguntar para qualquer um, vão falar que é o caçador, desde o ano passado essa rota está muito forte, o cara que faz o mapa, vai estar andando em todos os lugares do mapa. Por exemplo, no competitivo é o cara que tem que ter a voz ativa, todos os times que entrei, era o caçador que dominava

o jogo, comandava o jogo, se for um cara que é quieto, vai acabar para outra pessoa falar. Não que seja ruim, outras pessoas fazerem as chamadas, mas se o caçador não falar o jogo desanda. É ele que tem que montar e organização as lutas no começo, organizar os objetivos, com certeza é o caçador. E a segunda posição é suporte, porque é segunda mais anda pelo mapa, sempre vai ter que andar junto com o caçador, deixar sentinelas para ganhar visão. Então, são sempre essas posições que dependem muito do mapa, para causar impacto no jogo, que são esses dois. Hoje em dia, por exemplo, os itens mais fortes do jogo são dos atiradores, mas não quer dizer que os atiradores sejam os mais fortes. O meio nas partidas ranqueadas tem muito impacto, você consegue carregar, selva tem muito impacto também. Topo é a ilha, os caras tão se matando lá e nem dá pra saber.”

Questão 2 – P12: “Nos conceitos de teoria do jogo, vejo várias diferenças e várias semelhanças também, nas diferenças principais é o número de variáveis, a mudança constante das variáveis, enquanto esporte tradicionais se mantem bem constante ao longo de muitos anos. É o jeito que você obtém as variáveis também, olha o minimapa, tem um botão para ver informações dos jogadores. Agora onde se assemelha em questão de posicionamento no mapa, no futebol ou em qualquer outro esporte tem um posicionamento específico na quadra, a comunicação é importante em muitos esportes, cada um tem uma função específica, tem atirador, suporte e o meio. Apesar dos jogadores as vezes transicionarem, existe aquele jogador que é melhor no saque, melhor na zaga, no ataque, no gol, colocar um goleiro no ataque não tão simples assim. Igual não é tão simples, colocar um jogador da rota do meio como atirador, então tem várias semelhanças neste quesito.”

Questão extra – P13: “O Heroes of the Storm (HOS) é um MOBA, mas é muito diferente do LoL, diria até um jogo completamente diferente, porque ele é muito mais focado em time, o LoL tem possibilidade de espaço para uma apresentação individual maior. Mas no HOS é muito mais focado em jogo de time, na sinergia que o time consegue ter, ao observar os times profissionais de HOS, não tem o melhor jogador ou o melhor jogador do mundo, tem o melhor time, entendeu? Até tem um destaque individual, mas as mecânicas em time se destacam mais, o jogo é virado para esse formato. O LoL querendo ou não tem uma estratégia limitada, você derrubar o nexus do inimigo, no HOS não, tem mapa que você tem que completar umas missões, se você simplesmente for para o nexus não vai ganhar o jogo, é mais focado em objetivos, tem toda uma questão em volta disso, no LoL você estar nível 10 e um companheiro de time estar nível 5. No HOS não, se você está nível 5 o seu aliado está nível 5, todo mundo tem o mesmo nível a experiência é compartilhada pelo time, por exemplo tem um função só para pegar experiência, é a função dele. É um campeão com mobilidade absurda, ele vai ficar andando no mapa e pegando experiência para o time. Tem outra função que é do assassino, ele não precisa se preocupar com experiência. No LoL não tem isso, todo mundo tem que pegar experiência, todo mundo tem que fazer a sua parte individual. Mas se for pegar todos os MOBA's que joguei o HOS é o melhor disparado, no HOS eu era tinha função do assassino, na época que jogava profissional era um tanque, um suporte, ou na verdade, um tanque e dois flexíveis, esses flexíveis podem ser dois suportes ou um suporte e um carregador, e pra fechar um assassino e top laner que o jogador que distribui a experiência. Fazia esse papel de assassino que é de carregador, mas ele fica andando pelo mapa, não focado em uma rota.”

Questão 1 – P14: “E aí minha história no LoL, ela começa com raiva do LoL, com ódio do LoL, por eu ser obrigado a seguir um padrão, é aí que entra o controle de qualidade nisso, porque no que o controle de qualidade me ajudou, a criar parâmetro para mim, vou te dar exemplo, se eu jogasse na selva, o parâmetro que eu tinha era o cara da Coreia do Sul que fazia tantos campos em X minutos. E ele consegue aparecer nas outras rotas tantas vezes, com essa quantidade de campo, nessa quantidade de minutos, então comecei a ligar o controle de qualidade nisso. Pensava "Se eu começar aqui não vou conseguir fazer os 12 campos e duas jogadas nas rotas em 10 minutos, não vai dar, tenho que começar daqui, volto para base, pego mais algum campo e crio uma jogada".”

Institucionalização/ Estabilidade

Questão 2 - P1: “agora que o cenário tem se profissionalizado bastante é muito visada a performance do jogador, antes no eSport era uns caras que ficavam jogando, e era isso aí, deixa os caras jogarem, Hoje já tem nutricionista, psicólogo, preparador físico, fisioterapeuta, médico do trabalho. Hoje tem todo um apoio por traz para que os jogadores consigam jogar e performar da melhor maneira possível, e isso se assemelha muito aos esportes tradicionais como a gente tem hoje, obviamente em uma dimensão menor”

Questão 9 - P2: “Outro dia me falaram "cara, você é o braço que segura toda a organização", uma coisa legal, achei o máximo ouvir isso...faço toda a gestão de treinos, mantenho tudo certinho, a partir da nutricionista preciso programar o que cada um come ou não come, a partir do psicólogo preciso saber como ligar com o jogador. Querendo ou não, tudo isso interfere dentro do jogo, e eles não podem ter essa interferência dentro do jogo, por exemplo, que já aconteceu comigo, de alguns problemas de um jogador estrangeiro, teve que pegar a documentação para ele jogar no Brasil, precisei ir atrás dos advogados, procurar tudo certinho, ir com ele nos lugares, resolvi tudo até regularizar ele cem por cento. É toda essa questão fora de jogo, eu lido com toda essa questão, e eu preciso estar em linha com o treinador, o analista e todo o resto da comissão. E coisas relacionadas a casa quem cuida geralmente sou eu.

Questão 9 – P5: “Na questão da empresa, você não precisa estar em contato sempre com os jogadores e tal, geralmente tem um manager, que é o intermediário entre os jogadores e o CEO, a empresa sinceramente só precisar dar o básico para os jogadores. Uma casa, comida, internet e é isso. Só precisa dar o básico para ele e qualquer problema resolve com o manager, é com ele pode ter uma relação mais profunda, conversando sobre problemas que tem dentro da organização, sobre jogadores e o que está faltando e tal. Isso é uma coisa bem importante.”

Questão 3 – P5: “O que acho que vai ser difícil é a questão de regulamentar o jogo, por causa que algumas pessoas são contra isso. Isso já está dando certo por si mesmo hoje em dia, acho que pessoal não gostaria que tivesse algum tipo de governo ou algo assim por trás para atrapalhar.”

Questão 9 – P6: “Estruturas, elas se assemelham bastante, você tem um treinador principal, independente da organização do aporte financeiro que você tem, você

pode ter comissão muito larga ou não. Quando estava na equipe brasileira A, que foi a equipe que tive mais recursos, tinha treinador principal, treinador estratégico, analista principal que atuava de forma remota, treinador da base, e fiz uma seleção de treinador para essa posição, treinador assistente, e ainda tinha dois analistas. Também usava psicólogo, fisioterapeuta e nutricionista, então assim, essa equipe brasileira A, era muito profissional. Mas de qualquer forma, a estrutura onde eu era mais responsável pelo gerenciamento não só de treinos, mas também gerenciamento das pessoas, gerenciamento dos meus jogadores, não a nível tanto estratégico, mas a nível mental, saber para quem encaminha-los, estou a ver que tenho uma necessidade estratégica, uma necessidade psicológica, uma necessidade fisiológica, gerenciamento de treino, planejamento semanal, mensal, saber mediar as situações. Enquanto a parte estratégica, tipo em jogo era sempre mais a parte do treinador estratégico, que fala só necessariamente do jogo, resolver problemas dentro da comissão técnica. Se olharmos para comissões técnicas chinesas eles também comissões gigantes, também tem treinador de posições, um treinador para cada jogador. Aqui na Europa e LEC também já está cada vez mais esse modelo, então assim, se olharmos para as equipes profissionais tanto de futebol, handebol, basquetebol e entre outras você vai ver isso, nos nós assemelhamos e como é que funciona uma estrutura de treino, que deve ser sua próxima questão.”

Questão Extra – P6: “Como é que funciona uma estrutura de treino, ela não é muito diferente que eu diria assim, fiz futebol quando era criança, e tenho uma ideia mais ou menos de como o desporto deve ser, e até já troquei ideias com pessoas que estiveram no desporto. E me disseram “Tu estas a treinar o League of Legends ou estas a treinar o desporto” e disse que era a mesma coisa. Tu comesças com a ideia de um planejamento semanal, certo, início da semana e esse planejamento semanal, pode durar duas a três semanas, é que no LoL depende da atualização.”

Questão 10 – P6: “Ok, vamos lá, primeiro estabelecer hierarquia de relações, primeiro começamos pela Riot Games, que são os donos desse contexto, que não nos deixam ter competições abertas, tem que ser só competições da Riot. Já estou falando mal dos caras, é uma crítica, não há competições internacionais fora o que a Riot decide. Então, assim se queres ser profissional precisa ter a sorte de ser selecionado, ou que sua região te selecione. Vai treinar no *academy* (base) com pessoas que já ganharam o campeonato principal e tem muita idade, academia é para formar jogador, não é para ter lá os aposentados. *Academy* é para formar. Não dá para ter competições com visualização ou ter oportunidade para essas competições, porque a Riot decide assim, vamos ter um sistema fechado, não discordo desse sistema, pois é um sistema de estabilidade. Mas faltam várias oportunidades para regiões menores, como o Brasil, e mesmo para a região Norte-americana, estão todos com problemas, você tem os caras lá nas universidades e ninguém quer entrar no *academy*. O único sistema que está realmente funcionando é o sistema da Europa, que é um sistema profissional, que é o sistema das ligas em cada país, e isso pode se dar certo na América e no Brasil, talvez no Brasil não fosse funcionar por não ter dinheiro para comprar computador e tudo isso, mas isso é outra coisa. A Riot poderia financiar, eles têm dinheiro suficiente para financiar as equipes, é isso. Esse é o problema de ter a liga fechada, e eles tem que resolver esse problema. Porque se tivesse uma liga aberta, as pessoas poderiam fazer mais dinheiro, de certa forma, como acontece no CS:GO, que aí já é outro problema, tem

os muitos ricos e os muito pobres. Com as ligas fechadas todo mundo faz a mesma quantidade de dinheiro.”

“Depois vem as organizações, e Riot com as organizações (equipes), pelo que sei, eles também têm problemas, tem uma relação estranha, eles não ouvem, não pedem tantas informações as organizações, e a Riot decide tudo por eles. A mesma coisa que acontece com a Riot e as organizações, acontece com a Riot e balanceamento do jogo, Riot nunca pede as opiniões dos profissionais. Não pede. Não escuta. Então, não acho que alguém um dia irá perguntar o que falta na competição? O que você acha que falta no calendário? Os calendários são horríveis, é um muito apertado, ao mesmo tempo que é muito longo, não tem competições internacionais, *Mid-Season Invitational* (MSI) foi muito bom, mas MSI é tipo... Não existe qualificatórias abertos, para certas equipes se inscreverem. Então é isso, Riot é muito problema e não pedem nada as organizações.”

“Depois organizações e jogador, é o problema mais drástico, principalmente no Brasil, uma organização precisa seguir valores, tem que ter valores e ideias a seguir. Caso contrário, não é uma organização, são pessoas que estão ali, que querem investir e tem um nome. Na equipe brasileira A que passei, obviamente eles eram ricos, e tinha um nome, mas tem crenças, tem valores, rotina, disciplina, hierarquia e querem melhorar o *eSport* a partir dessas mesmas ideias, a partir do que são os desportos, competição, e eles apoiam nisso, com fisioterapeutas, psicólogos e nutricionistas. Todas as pessoas que nos recrutamos, faziam processo de triagem, era uma entrevista, nos na época tínhamos a oportunidade de trazer um tal jogador, mas fiz a entrevista com ele, e disse que não, porque o cara era racista, o cara admitiu que era racista na entrevista. Da para reparar que as pessoas não sabem muito bem quem estão contratando. Mesmo na Europa, existem poucas organizações que são profissionais, mas tem que ter uma filosofia, que tem que ser transportada para o treinador e do treinador para os jogadores. Você não constrói um arranha-céu sem fundamentos, sem construir primeiro tudo lá em baixo. Assim, deixe-me dizer o problema que tive na equipe brasileira B, foi tudo sobre isso, a equipe não tem filosofia, você pode me questionar "como assim? A equipe brasileira B, parece bem bacana ali nas redes sociais." Parece, é tudo mentira, é tudo uma merda. Deixe-me dizer que foi provavelmente a pior organização que passei na minha vida, e que tive assim que dizer que não dá, uma piada. Não pagavam alimentação, contrataram uma pessoa para comissão técnica que não sabia nada sobre o jogo. Existem muitas histórias de jogadores e treinadores, que acabam com os times e isso não é contado para fora, e isso não é contado para fora, porque as organizações não querem saber quem é que eles estão contratando. Eles querem saber se a pessoa tem visual, as vezes nem estão jogando bem, as organizações só querem saber literalmente da curtida. É isso, é tudo fachada. Então, organizações no Brasil para mim são piadas. E falta muito isso, porque assim uma equipe ela tem que sentir que está a representar algo. Assim, se vou para um clube de futebol, vou representar aquele clube e os fãs, não vou só representar a mim mesmo. Isso não acontece no Brasil. Pergunte aos jogadores de uma equipe de futebol que está nos *eSports*, se eles querem mesmo saber dos ideais dessa equipe. Eles não tentam sequer entender a cultura, e certamente nenhuma organização diz assim: "vamos fazer uma ação", que uma ação é entender os valores da empresa, os valores da organização. Vamos fazer entender, quem é que nós somos, quem é que nós

representamos. Isso falta, é isso que falta. Isso acontece em equipes profissionais serias, em regiões serias, mas não acontece no Brasil”.

Questão 4 – P7: “Na comissão dos times de eSports, normalmente vai ter o manager e as vezes um manager geral, treinador, analista, analista de dados e tudo mais, e são trabalhos dos bastidores da coisa, que é algo que se lida durante a semana, a gente treina todos os dias da semana, a gente segue uma agenda em questão de teórico e estudos de outros times, novas táticas e por ser um eSports costuma mudar muito o jogo por causa das atualizações, e a gente tem que se adaptar, e sempre estar criando novas estratégias. É um mapa novo que lança, é um personagem novo, então a gente tem que estudar tudo isso, por que afinal é como se fosse assim, a junção de todos os trabalhos vai ser o que a torcida vai ser ver em um campeonato da vida, é o que todo mundo gosta de assistir tudo mais. Então, realmente é uma preparação dia-a-dia mesmo, tanto dessa parte em questão de psicológico e tudo mais, tanto quanto de questões estratégicas, tem uma preparação por traz assim.”

Questão 3 – P7: “é algo que merece uma atenção a mais, por exemplo, as organizações maiores do Brasil hoje têm uma estrutura a ponto de entender que no mesmo lugar que a gente está ali treinando absurdos, a gente tem uma academia, a gente um espaço para exercício físico e tudo mais. Porque a gente acaba achando que não tem essas necessidades, mas na real é extremamente necessário, porque se não for como eu disse, você se acostuma a uma rotina muito sedentária, pelas horas de treinos e reuniões que você fica.”

Questão 10 – P7: “principalmente as experiências presenciais, principalmente porque o time a gente não limita assim por região, então tem pessoas do Brasil inteiro, então, quando tem uma fase presencial, agora na pandemia não, mas quando chegava que ia ter um campeonato presencial em tal mês, a atmosfera do time já muda por completo assim, eles sabem que o momento que vai ser dada a oportunidade. E eu sou o cara que está ali desde questões administrativas, documentos, passagem, recepção, cuidar da casa e todo mundo junto. Então, para mim é absurdo cara, um negócio surreal, como se eu fosse aquela pessoa que está assim, tipo na época da outra organização, no topo da organização e o cara que está da semente até o fruto. É muita responsabilidade também, vale ressaltar.”

Questão 9 – P7: “inicialmente em relação a empresa para com o jogador, que é o atleta, acho que transparência em termo de comunicação é algo extremamente importante, como ideia de projeto mesmo, para o atleta saber onde ele está entrando, onde pode chegar, o que é representar um clube de futebol em uma modalidade de eSports, porque você lida realmente com torcedores que são fanáticos pelo clube. E a galera se pergunta porque tem um Flamengo no CBLOL e não tem o time deles ainda, galera cobra, os jogadores carregam realmente um peso de representar uma imensidão de pessoa, e que muitas vezes não fica claro.”

Questão 3 – P8: “você tem lá a liga chinesa de LoL, onde os caras estão sempre jogando mundial e coisa do tipo, são cinco jogadores com cinco reservas, aí tem o time de base, com mais cinco reservas e aí já são vinte jogadores, com uma equipe treinador principal, treinador assistente, treinador estratégico, analista, treinador de posição, analista de dados, psicólogos, fisioterapeuta, médico e ganham salários

bons, existe patrocínio, existe pressão de patrocinador, é uma liga franquia. Penso que seja o melhor formato de liga para ser trabalhado, de forma geral, você dá uma segurança para os patrocinadores, e redução o nível de pressão da organização de uma forma geral, e já é algo que ajuda. Da pra fazer algo mais a longo prazo e mais rentável, você tem a questão de desenvolver jogadores. E uma coisa que é interessante para qualquer organização, independente do esporte ou esporte eletrônico, você vender jogador, aquela prata da casa.”

Questão 9 – P8: “Tem campeonatos, que faltam palavras, terríveis de não profissionais, péssima organização. Tem campeonato de empresas gigantes que muitas vezes não pensam no atleta, não pensam muito nas organizações, tem organizações que não pensam nos atletas, tem atletas que não pensam absolutamente nada em relação a organizações e outros atletas. Pensando em organizações, tem organizações que contratam pessoas para cargos de importância, que nunca viveram um clima de uma empresa, não sabem como é, não aguenta a pressão, ai não aguentam e a pressão vai pra comissão técnica e gerencia, é diretor cobrando treinador de resultado, conversando sobre draft, sendo treinador, tem diretor por ai que é treinador de modalidade. Rapaz, é cada coisa, mas é o momento do eSport, é o momento de amadurecimento das funções, é o momento de profissionalização, é árduo, meio que se criam as coisas do zero.”

Questão 2 – P9: “Mas essas são as principais funções do casting, Host, Shoutcaster, Colorcaster e o Analista. Como falei tem uma diferenciação em termos de estudo, o narrador não precisa ser um especialista, em termos de jogo, é importante o narrador ser criativo, não precisa conhecer tudo sobre o jogo. Diferente do comentarista e analista, o apresentador também é mais fora disso, ele precisa ter uma bola fala, boa postura, saber improvisar e passar informações. Mas todas funções tem suas dificuldades e exigem os determinados estudos. O comentarista e analista, estudam mais o jogo afundo, o comentarista é mais complicado ainda, ele precisa conhecer do jogo, mas também ele ter algumas coisas que narrador tem também, em termos de voz e dinâmica, porque ele está junto com o narrador. É uma conversa.”

Questão 2 – P9: “Tem as transmissões, os profissionais que estão engajados dentro da transmissão seja casters, o pessoal da direção, a produção, o pessoal de marketing.”

Questão 4 – P10: “existem os treinos coletivos que são as scrims, é são blocos pré-definidos pelo time, geralmente são dois blocos a tarde, um bloco a noite, nem todos os times treinam o bloco da noite, é opcional. No caso a organização que eu passei a gente não treinava a noite, não gostávamos, não era bom para mim, pois faço faculdade a noite. Só alguns times treinam que já chutaram o balde. Nos treinos você joga contra outros times, e fundamentalmente é isso, você simula como se fosse pegar o campeão no jogo oficial, a gente faz isso para testar META, uma composição, alguma escolha forte contra outra e etc.”

Questão 9 – P10: “Várias esferas diferentes, a primeira delas que quero falar é de público e de patrocinadores, o importante é você ter alguma noção de como manejar sua imagem, o jeito que você maneja sua imagem pode atacar seus companheiros de equipe e sua organização. Dentro da organização e com os companheiros de

equipe, é preciso ter transparência, lidar bem é como se fosse uma família. Por exemplo, sempre gostei de ser aberto com meu público por ser criador de conteúdo, era bem aberto depois das derrotas, como estava me sentindo, que estava me sentindo mal, triste, insuficiente e como se tivesse lá só atrapalhando os caras. Geralmente os donos das organizações não querem que os times sejam sinceros em derrota, para não parecer que eles estão mal da cabeça. A impressão que isso passa é de uma derrota amarga, mas geralmente as derrotas nem são assim, as vezes passa tanta coisa pela cabeça que você nem sabe, e donos da organização as vezes pedem para você nem falar, então é aquilo fica difícil manusear uma imagem com diferentes interesses em jogo. Mas tudo bem, você é um atleta, você representa sua organização e consigo entender. Enfim, manusear sua imagem é fundamental para patrocínio, por fora sem ser por dentro da organização ou para seu próprio público, você ter um público no Brasil é fundamental, se você sonhar em se aposentar, você ter um público para poder criar conteúdo. Em relação a companheiro de equipe e CEO, depende muito de time, da dinâmica do time e da organização, por onde passei foi muito família, pessoal muito legal, falando besteira o dia inteiro. O CEO era gente bom a gente, todo mundo se divertia. Fazíamos refeições juntos e tinha uma dinâmica de grupo. Mas isso muda de time para time.

Questão 8 – P13: “A gente já tinha a pontuação, e do nada a produtora do jogo decidiu encerrar o cenário competitivo, de forma mundial, todos os países onde tinham competições de HOS.”

Questão 9 – P13: “Só para você entender mais um pouco dessa situação, eles tinham investido milhões nesse cenário competitivo do HOS, e eles cortaram esse investimento no meio, eles focaram em outro jogo que estava trazendo mais retorno. Esse outro jogo estava em uma crescente, mas será que ia manter esse crescimento desse outro jogo, as empresas que tem jogos duradouros no cenário são empresas que escutam os jogadores e a comunidade e conseguem evoluir junto com a comunidade e o jogo. Eu vejo a publicadora do HOS como uma empresa conservadora que não gosta de mudar, não escutam a comunidade, e tomam outras decisões, e a comunidade está muito nas redes sociais e é por lá que galera se expressa. As empresas que escutam a comunidade como a Epic Games, tudo que eles fazem dá certo, eles tão batendo de frente com a Valve, e ninguém nunca fez isso.”

Questão 9 – P14: “Tenho uma frase minha em relação a isso aí: “eu amo o jogo, mas não gosto de nada que cerca o jogo”, sendo honesto, uso pouquíssimo as redes sociais, tenho poucos seguidores, e não é algo que pretendo expandir. O fora de jogo é que faz eu não querer ser o treinador principal (head coach), eles têm que lidar com muita coisa fora de jogo, odeio o fora de jogo, não sei que horas chegam as pessoas para gravar com os jogadores. Estou sempre na minha sala vendo jogo, chego pro treino e está tudo pronto e eles organizam o treino e jogam, o que tinha muito inerente ao jogo é todo o código de invocador que você assina com a Riot. Cara e na equipe a gente tem alguns direcionamentos, por exemplo, não tirar uma foto tomando cerveja, porque tem muito adolescente que segue a gente, não fazer nenhum tipo de apologia a drogas, isso pra mim já inerente ao esporte né, já aprendi isso com 12/13 anos, mas a gente vive em um contexto diferente, origens sociais distintas, uma classe social mais alta, muito jovem e de qualquer forma alguma apostas não pode, é algo passível de punição pesada. Se eu pudesse trabalhar e

ninguém saber que eu existo, estava muito feliz, nossa senhora. Mas eu gosto de competir e estar lá, mas sem estar. Não sei se você me entendeu, é muito difícil.”

Questão 11 – P14: “Então é muito leve essa relação com todos os profissionais, comissão técnica, psicólogo, analista. Até essa relação entre os profissionais que atuam nos bastidores dos jogadores é bem leve, está todo mundo na mesma página, todo mundo sincronizado para os jogadores só desempenharem e terem o melhor desempenho possível. E tem que ser o mais leve possível, se você colocar muita pressão no jogador, ele pode não responder, aí vai ladeira abaixo.”

Questão 3 – P15: “Não só me sinto, quanto todo mundo e os jogadores passam isso pra gente. O ano passado teve até uma experiência com a equipe B, que tinha sido campeã de um torneio de FF, e eu não estava no local com eles, e eu fui depois só para prestigiar, e eu ia embora, ia ficar pouco tempo. E eles não me deixaram ir embora, me fizeram ficar lá comemorar com eles, me disseram que fazia parte daquilo, que tinha sido campeão com eles. Acabou que participei da festa toda, então você faz parte da vida deles. Aqui na equipe A, estou todos os dias aqui, como atendo duas vezes por semana, na segunda atendo o academy, na terça o principal, quarta o FF, quinta FF e sexta atendo o principal e sábado o academy de novo. Então de sete dias da semana, estou seis aqui. Então, você acaba vendo-os todos os dias, todos os treinos você está vendo-os aqui, então você faz parte da equipe, não é algo isolado. Você faz parte da equipe no dia-a-dia, você está junto.”

Aceitação Pública/Juventude

Questão 3 - P1: “só que de modo geral, se você impuser goela abaixo de uma pessoa mais antiga, de quarenta anos mais, ela nunca vai enxergar o eSport, como um esporte tradicional. São coisas que a gente tem que seguir com cuidado, e com muito tato, pra gente conseguir mostrar isso, mas eu ainda acho o eSport é eSport e o esporte tradicional é o esporte tradicional.”

Questão 6 - P1: “Mas de maneira geral, eu acho que a grande sacada, das semelhanças e estar indo assistir um jogo, a torcida é mais tranquila, você não vê briga de torcida, você não desrespeito igual tem em um estádio. No eSport, você consegue ver torcedores da pain, intz e keyd lado a lado e está tudo bem, não existe uma ameaça. Acho que o grande ponto é esse, o esporte tradicional tem esses pesares, felizmente o eSport ainda não tem, espero que continue assim durante um bom tempo. “

Questão 11 - P1: “ ter as arenas de novo, para ter uma contato maior com os nossos torcedores, com a torcida, com outros times até porque é algo que é muito importante para o seguimento como um todo, você ver um Ginásio do Ibirapuera lotado, um Maracanãzinho lotado que são palcos de grandes conquistas do esporte tradicional brasileiro, sendo tomado pelo eSport, tendo esses eventos cada vez mais presentes em palcos como esses, acaba trazendo mais pra população como um todo, que não conhece o eSport, trazendo a dimensão do que o esporte eletrônico está se tornando hoje.”

Questão 3 - P2: “Antes de me envolver muito nos eSports, eu achava que não era esporte, mas quando comecei a me envolver e ver como a coisa é de verdade, foi crescendo e está crescendo hoje em dia. Eu vejo que não vai demorar muito pra ser assumida como um esporte convencional também. Então, eu só espero que chegue no mundo inteiro que todo mundo tenha essa ideia, que todo mundo tenha essa ideia, porque acaba que hoje em dia ainda existe muito preconceito, muito preconceito e essa barreira precisa ser quebrada, esse paradigma precisa ser quebrado, e quando quebrarem, acho que aí os eSports vão ser realmente um esporte convencional.

Questão 2 – P6: “Estrutura de comissão técnica, estrutura de planejamento de treino, de repetição, disciplina. Tudo isso se assemelha ao desporto, inclusive, mas uma coisa que não cheguei a falar, é questão dos fãs. A torcida, quando estava na equipe brasileira A, nós fizemos, ações para trazer os fãs verem os nossos jogos, ouvirem e conhecer os nossos jogadores. Existia sim essa parte social, extremamente importante em qualquer competição, e qualquer desporto, porque é entretenimento, desporto é entretenimento. Então, existe a parte de contato com a população, é essas semelhanças que nós temos entre o desporto. E sinceramente, essa parte da torcida, foi o argumento que me deram em um conferencia. Se existe torcida, como existe agora, isso faz parte do desporto. Existem pessoas que gostam disso e compram, e isso é desporto.”

Questão 3 – P7: “Acredito que possa ser um esporte, dá pra encaixar, mas é algo que ainda precisa ser mais debatido, explicar mais assim ao público como um todo. Poxa vou explicar para minha mãe: “Estou jogando aqui no computador, mas é um esporte como futebol”, ela não vai entender, a informação tem que chegar muito clara para todo mundo.”

Questão 2 – P9: “E no ponto dos eSports em relação ao esporte tradicional, acho que a única mudança, não uma única mudança, mas tem o ambiente que é muito parecido, tanto no esporte eletrônico como no esporte tradicional, você tem fãs, você tem a galera que está engajada assistindo, você os times com suas próprias torcidas. Eles conseguem trazer esse público que está acompanhando nas transmissões um pouquinho mais pra perto, e aí varia da estratégia do próprio time, com eventos, a produção da própria marca do time, os clubes dos esportes tradicionais tem muito isso, e isso está chegando no esporte eletrônico”

Questão extra – P9: “E a parte mais difícil, com certeza é manter o raciocínio durante tudo aquilo ali acontecendo, não só no LoL, mas também CS, Fortnite, Free Fire é tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo, que você precisa ter esse raciocínio, e uma das regras do casting, acho que é o mais importante de falar, uma das regras do casting é não interessa como você está fazendo, mas o público deve entender cada palavra que você está falando e o raciocínio que está guiando a história na mente dele, todas as partes devem fazer sentido. Então, você tem de construir algo que faz sentido dentro dessa coisa complexa, e um monte de coisa acontecendo ao mesmo tempo. Acho que é o maior desafio sim. Ligar os pontos, para contar a história.”

Questão 2 – P10: “Outra similaridade que eu vejo entre eles, não é exatamente do físico, mas dos arredores, tem o mesmo potencial de rentabilidade que um esporte

tradicional. Você pode criar um atleta, uma imagem e lucrar em cima dessa imagem, trazer patrocínios, rodar uma economia do mesmo jeito, o que é também na minha opinião, valioso. Porque é um mercado, acho que ninguém quer que cresça um mercado que não possa ser rentável, principalmente iniciativa privada. E sustentável né, esses eSports sempre vão existir também, sempre vão lançar um jogo novo, e até jogos antigos vão durar muito, podem ser atualizados ou podem se manter por um longo tempo.”

Questão 3 – P11: “É mais famoso que muito esporte tradicional, algumas modalidades não tem a mesma visibilidade e quantidade de público do que o LoL, não chegam nem aos pés. Talvez seja mais difícil para as pessoas mais velhas reconhecerem isso, por não entenderem o contexto dos eSports e acabam tem do uma visão comum, como se fosse um jogo qualquer. E não é todo mundo que tem alguém na família que vive disso. Minha família demorou um pouco para entender, mas expliquei tudo para eles certinho, eles sabiam que eu estava envolvido, foi um choque, no começo teve resistência, mas entenderam depois. Outras famílias enxergam o jogo como uma forma recreação e diversão, e acaba tendo essa ideia de não ser esporte.”

Questão 2 – P14: “Então para mim a principal diferença entre, o que eu vivi, estou respondendo para você o que eu vivi, a principal diferença do que vive no esporte tradicional, principalmente o futebol, até o sub-17 que foi até onde joguei, e eSports é o plano de fundo de vida, então quando o professor chegava pra mim e eu tinha 17, ele falava assim pra mim "tem que correr mais" é uma pegada, quando você chega em um garoto de 21 anos que nunca trabalho na vida dele, e você chega para ele "O treino começa às 13h, mas quero que você chegue aqui as 11h", a primeira reação do cara é: "Mas eu nem preciso chegar aqui as 11h, é muito cedo, como assim tenho que trabalhar cara, para mim era só chegar aqui e jogar o jogo". O profissionalismo da juventude, hoje já mudou muito já é mais profissional, o cara tem de gravar vídeo, tem que bater foto, tem o patrocinador, tem a transmissão pessoal dele, tem o campeonato, tem contrato e hoje já está muito mais profissional. Mas ainda sim tem a galera que é muito, bem suave, o nível de competição para você se manter, não é tão maduro.”

Questão 3 – P15: “E você tem níveis astronômicos de visualizações simultâneas, a última final teve 400 mil visualizações simultâneas, não necessariamente 400 mil pessoas assistindo, duas pessoas poderiam estar assistindo do mesmo dispositivo. Então, esse número pode ser muito maior.”

Virtual

Questão 8 - P4: "Gosto muito de treinar em time, gosto muito de aprender com o time, e aprender em grupo. Mas odeio treinar sozinho partidas ranqueadas, pelo que sei a maioria dos jogadores odeia jogar partidas ranqueadas, é muito estressante, tem jogador que consegue jogar vinte partidas ranqueadas por dia sozinho, admiro esses caras pois eu não consigo. Eu só consigo, se eu estou em um nível absurdo de foco, quero muito estar no meu ápice de nível, mas se não estou nesse nível de foco e determinação, não consigo jogar muitas partidas, quando estou com um

amigo aí consigo jogar várias em sequência. Enfim, acho um pouco maçante nossa ferramenta de treinar no LoL, as partidas ranqueadas sozinho, é um pouco maçante. Até porque você não pode esperar que os jogadores casuais saibam o que você sabe, até porque tem um abismo muito grande entre jogadores profissionais e jogadores das filas ranqueadas (casuais), ainda mais no Brasil, onde o nível do Brasil não é muito bom, no geral... Isso é uma das partes mais chatas e mais dolorosas de ser um atleta de LoL, é jogar partidas ranqueadas e jogar sozinho. Mas treinar em time, quando tem um ambiente bom, trabalhar em grupo, estou sempre muito animado e energético, sempre também é um pouco mais exaustivo treinar em time, pelo menos pra mim, porque gosto de falar muito e pensar muito.

Questão 11 – P5: “Acho que a parte mais legal, de ter o virtual é você conseguir amigos, uma porrada de amigos que tenho hoje em dia, só conheci por causa do LoL, é muito meio onde você consegue se divertir, competir, conhecer pessoas e fazer amigos. O LoL é bem famoso no mundo todo, é legal, pois você tem uma conexão direta com a comunidade, não precisa necessariamente - principalmente em pandemia - sair de casa, ir em bar ou em uma quadra de futebol, e essas coisas.”

Questão 11 – P6: “Olha vou ser bem sincero, acho que o fato dos eSports estarem no virtual inflaciona bastante a perspectiva o que é ser alguém dos eSports, sabes. Vou te explicar porque isso, quando estava em uma equipe, e estava com vários jogadores, inclusive não é a primeira vez que ouvi isso, ouvi várias vezes. É que, o que quer dizer inflacionado, quando olhamos para a LEC, CBLOL essas produções visuais fazem crer que o profissional é uma superestrela que vive em um mundo luxuoso, disciplinado, rígido e muita coisa assim, cria uma expectativa muito inflacionada. E quando tu vives neste cenário, está a trabalhar nessa área, e a trabalhar no mesmo nível dessas pessoas, você bate contra essa expectativa e a expectativa não é nada disso. A realidade é completamente diferente, são pessoas com pouca maturidade, que não tem disciplina nenhuma, na maioria das vezes, vai ver discussão, não há mundo luxuoso nenhum, você passa o dia todo ali a jogar a frente do computador. Os eSports, é um trabalho normal, só que como nós temos os esportes e temos essa coisa baseada dos jogos eletrônicos (vídeo jogos), nós fazemos essas relações com pessoas heroicas, cheio de carros e luxo. Mano, um jogador de 16 anos vai pensar "Caralho, quando for um jogador de eSports vai acontecer a mesma coisa", aí o cara tem um computador a frente, cinco pessoas ao lado. Aí o cara "isto é ser profissional, não pode ser, não" Estás a entender. Tive um jogador, e que me disse que não se sentia como profissional, estava a ser pago 7mil e quinhentos dólares por mês, comida paga, tudo pago. E assim, questionei que ele era um profissional, que jogava em uma liga profissional com outros profissionais, e ele não sabia porque não se sentia um profissional, sentia que não estava em uma equipe, que não era como na LCS. O que quer dizer ser na LCS? O que você espera na LCS que seja um profissional de eSports? Essa expectativa que criamos no virtual é muito alta, e isso também passa para os fãs. Os fãs pensam que nós, que o treinador sabe tudo, não sei, quando falam comigo, que sou treinador de LoL, elas perguntam coisas que caramba, não sei, nem faz sentido saber. As pessoas criam expectativas muito altas do que é um treinador de LoL, por exemplo, o que o cara faz, o que um analista do LoL, o que o atleta de LoL faz e sabe, pensam que o jogador de LoL sabe tudo, mas é mentira. Claramente não sabe, somos seres humanos, é para isso que temos comissão técnica, e ela serve para resolver

problemas esses problemas são trazidos pelos jogadores, então assim, isso é que questão do virtual, não sei se estou respondendo. Estou pensando nos problemas meritórios, da expectativa.”

Mas tem o ponto positivo de ser virtual, você pode jogar com os profissionais nas partidas ranqueadas, se quiseres, precisa ser bom, mas é possível. No futebol não pode fazer isso, não tem sequer a oportunidade de jogar com Cristiano Ronaldo no campo. Então assim, há essa questão que acho que é tão boa nos eSports, pode jogar com as pessoas que admira, se tiver capacidade, inclusive acho que as pessoas nos eSports são mais abertas a responderem mensagens, estão mais em contato com a comunidade. Ao contrário do futebol, não respondem comentários ou nada disso, aqui é diferente sinto que é diferente. E também não existe muita diferença entre o amador e o profissional, essa também é outra coisa que as pessoas pensam, que o profissional é completamente diferente do amador, e não é. As vezes até o amador tem mais estrutura que o profissional, pois ele crê, os amadores creem em algo que os profissionais tem, que as vezes os profissionais não tem, e por causa disso desenvolvem ferramentas muito importantes para o desenvolvimento e foi assim que cresci.”

Questão 2 – P7: “Acho que as diferenças, é exatamente essa questão do calor da coisa é diferente, no esporte tradicional, desde colégio você vai jogar um campeonato, você tem todo aquele fervor da plateia ali já, galera torcendo, já sente muito mais cedo essa questão do que nos eSports, por ser de forma virtual. Quando você vai em um presencial da vida, você pode ser o melhor jogador do planeta, mas você já sente um negócio absurdo assim, porque aquele ambiente ali não é comum para você, de uma forma comum, acho que primeira coisa já isso, você conseguir lidar com a galera torcendo para você e tal, e também com críticas por que sempre tem torcedor para os dois lados.”

Questão 11 – P7: “Realmente é tudo meio que voltando assim meio que para o virtual, inicialmente inclusive é algo que muita gente passa a começar a lidar na verdade. Tem jogadores que não tem nem rede social, não usa, por exemplo, na modalidade do LoL que o twitter é algo muito forte, então já teve casos do jogador não ter um twitter, e para ele é muito bom, que é onde ele passa a ser visto também. Principalmente os que estão no topo dos ranques nacionais, e estão sendo vistos o tempo todo, mas a galera as vezes quer dar a oportunidade e não acha, não tem o contato, e isso passou a ser muito importante. A rede social hoje em dia serve muito também para essas questões de você ser visto, você ser notado, para saber que é aquele cara que performou de forma absurda em tal campeonato, é sempre bom criar identidade visual, você passar a ser conhecido através do seu apelido, tanto em jogo como em rede social. Mas a coisa muda muito também, quando a gente passa para ter treinos ou em gaming office ou gaming house de fato, é algo muito mais centrado diria, a energia muda bastante, querendo ou não você está no dia-a-dia com as pessoas, você tem sua personalidade e começa a lidar com diversos tipos de personalidades, cria um laço mais forte com equipe, deixa de ser colega de trabalho para ser amigo pessoal. Então, o desempenho já muda um pouco assim, passa a ser algo muito mais intenso diria assim sabe, que as vezes inclusive para lidar com coisas de forma virtual fica até mais natural que você já viveu as duas coisas ali, você já tem uma habilidade melhor ali de como se posicionar de como aparecer e performar.”

Questão 4 – P8: “acho que você ter essa aproximação dos jogos é muito legal, não que te ajude de uma forma pratica em si, mas te ajudar no vínculo com o atleta. As vezes o atleta está falando, mas está falando meio codificado também, por exemplo, para você entender sinergia entre topo e caçador entender que em um gank precisa ter uma comunicação, precisa fala que habilidade vai usar, coordenar e planejar isso. Às vezes você sabendo um pouquinho do jogo, o que tem que ser feito da tarefa a ser executada, assim como um saque no tênis, um passe no futebol, um esquema tático e etc. É legal você conhecer, para saber a tarefa que precisa ser feita, uma jogada na rota do topo no LoL, você precisa de um planejamento, que habilidade o cara precisa para matar o adversário, qual objetivo disso, o que eles querem fazer com isso. Acho que é bacana, acho que ajuda, não diria que é obrigatório, mas ajuda demais.”

Questão 11 – P8: “Por estar no virtual, na questão da imagem, não ter o contato direto ali com o adversário, um contato físico. Acho que nesse sentido, essa relação, apresenta mais uma diferença do esporte eletrônico para o tradicional, algumas coisas como, talvez algumas emoções não são a mesma coisa. São mais intensificadas do que deveriam, as vezes são menos do que deveriam, não do que deveriam, mas do esperado por ser virtual, por não ter aquele contato mais visceral da coisa. No ponto de vista do torcedor, por estar a uma distância que dá uma segurança ou até anônimo, o nível de cobrança do torcedor é maior, é uma relação um pouco problemática, as vezes com ameaça de morte e o caramba, é bem complicado, é anônimo, você não sabe de onde veio. As palavras de ódio são muito fortes, é uma coisa que está acontecendo bastante, inclusive com atletas negros dentro da organização, mulheres. Ou só o jogador que performou mal. É bem complicado torcida e internet, é muito mais problemático no sentido de o atleta processar aquilo, porque é de graça. Enfim, internet nesse sentido é bastante problemático. Não consigo falar que o ambiente virtual é, mas o ambiente virtual ele sempre é potencializado, é muito mais fácil potencializar as coisas, então o que é bom viraliza, uma corrente de não sei o que, é muito legal e estoura. Viraliza um vídeo engraçado, viraliza também uma corrente de odiou. Acho que os fenômenos de massa dentro da internet, isso é uma coisa a ser estudado também. É bizarro como as coisas se aumentam, tomam outra proporção, acho que talvez isso seja aplicável para atletas, nesse ambiente.”

Questão 11 – P9: “Acho que uma das vantagens do esporte eletrônico na pandemia foi justamente isso do virtual. Porque tudo bem, hoje a gente tem pelo menos no Brasil a gente tem alguns esportes acontecendo outros não. Lá fora está mais tranquilo, mas no começo da pandemia a gente teve uma paralização geral, e o esporte eletrônico ele se sobressai nesse sentido porque você pode ter uma competição sem ter algo gigantesco, sem ter um investimento tão alto. Mas o esporte eletrônico mesmo, a maior experiência dele é quando você está numa arena, que tem o público gritando, tem os jogadores no palco, pra mim é o ápice de qualquer esporte eu diria. Mas o esporte eletrônico ele tem essa vantagem, que ele pode ser executado fora de um ambiente assim, mas ainda prefiro que isso continue que a gente tenha o ambiente virtual funcionando, para que o esporte eletrônico continue com essa vantagem, mas que também a gente tenha de volta muito em breve, essa questão do público presente no evento, isso faz muita falta. Um dos marcos para o eSport é colocar as pessoas no estádio, e quanto pessoas a gente

tiver mais recordes sendo quebrados em termos de ingressos presenciais, isso diz ainda mais sobre o esporte eletrônico, diz ainda mais sobre ele também ser um esporte.”

Questão 2 – P10: “Pensando agora encontrei mais uma diferença, que é que os eSports vão poder para sempre evoluir, à medida que vão melhorando os estudos em computação, em linguagem de programação e etc, pode-se ter eSports mais complexos e mais difíceis. Pode até chegar na realidade virtual mais incisiva, talvez possa trabalhar mais partes do corpo, sem ser só o sentado, talvez tenham modalidades eSports que possa trabalhar tudo.”

Questão 11 – P10: “Sobre virtual e real, até que ponto nossos pensamentos não podem ser tidos como reais, até que ponto o virtual não é real também. Para mim, o virtual é só uma extensão do real, uma extensão imaterial do real, uma extensão abstrata do real. Mas cara, se vejo o virtual como uma fuga, vejo virtual como um outro ambiente, onde você pode ter diferentes relações, você pode ser uma pessoa diferente, você pode ter diferentes leis de física, e no nosso caso, diferentes interações de esportes. Então, o virtual para mim é o que não é concreto, invés do que não é real, vamos colocar assim. E o que não é real, é o que é abstrato até demais, mas aí de novo, pode até entrar na discussão de matemática e de números, números não existem de forma concreta e nunca vão existir de forma concreta, pode até desenhar um símbolo. Mas você nunca vai ter um dois, você vai ter duas canetas, duas coisas, mas a matemática existe, é uma linguagem de um universo. Entra, numa discussão muito difícil, mas é isso, virtual para mim é justamente isso uma extensão do real em um mundo imaterial, em um mundo criado, seja ele totalmente de imaginação, seja ele realmente de tecnologia, seja um outro cosmo que a gente consiga criar um pequeno mundinho.”

Questão 11 – P12: “Tem problemas que nenhum outro esporte tradicional tem ou muito diferentes. No máximo um esporte tradicional vai ter uma chuva ou algo assim, aqui pode cair a internet e o jogo parar. Claro que nas ligas profissionais tem precauções, tem gerador, sistema de internet que não dependem de uma rede central ou algo assim. Mas é uma coisa que encaixa perfeitamente nesse momento de pandemia. Não é normal ainda no Brasil, onde tem tanto espaço, tanto campo de futebol por aí, tanta oportunidade para você realizar esporte físico, não é uma coisa tão lógica quanto em países mais frio ou menores, e esse é o único meio socialização viável para esse tipo de interação competitiva. Mas não sei muito o que pensar assim, é tão natural ser no virtual, que não é nem algo que questiono ou algo assim. Ainda mais nesse momento de pandemia, as aulas são virtuais, converso com as pessoas virtualmente, faço transmissões, converso sozinho, converso com a Alexa...”

Questão 11 – P13: “Quem joga normalmente, tem uma vida virtual maior do que uma vida social, acaba sendo um pouco ruim, por isso tem esse lado de influenciar os jogadores a sair de casa e tudo mais. A gente tem que se esforçar para sair um pouco, mas me dou bem com o virtual, mas tenho certeza que faz diferença por exemplo, sei que eu ia me dar muito melhor com a galera do meu time, apesar da gente ter se dado bem, mas seria muito melhor se a gente se conhecesse pessoalmente. Tem equipes do LoL que moram juntos né, se tivesse tido esse contato um pouco mais pessoal teria dado mais certo. Quando participei a primeira

vez de um campeonato presencial, na época tinha um time de LoL, e a sempre tinha esses eventos de cosplay e no final tinha um campeonatinho de LoL. A gente gostava de ir nesses eventos, e na primeira vez que a gente foi um jogador do nosso time não conseguiu desempenhar por causa de ansiedade, ele tremia de nervosismo e parecia que ele tinha desaprendido o jogo e nesse dia tinha 5mil pessoas no evento. Eu gosto dessa adrenalina, dessa pressão, nesse dia me dei muito bem foi nítido a diferença entre os jogadores. E quando público entende do jogo, e vibra nas boas jogadas e isso é muito excitante é uma sensação muito boa.”

Questão 11 – P14: “Se eu puder fazer uma ligação disso com o esporte tradicional é que esse é o único fator que é novo demais e ninguém sabe lidar muito que é, se você é jogador de futebol você não vai jogar contra um anônimo que também quer ser jogar de futebol. Você já é profissional, não vai jogar contra ele, mas o jogar profissional de league of legends, ele joga partidas ranqueadas no servidor, e pode ter o garoto lá que está sonhando com isso, existe uma aproximação no esporte eletrônico com o mundo, com a comunidade que segue o jogo que não existe em nenhum outro esporte. É literal, o jogo acabou eu estou online, e o cara me xinga e eu leio, eu ali na internet, o jogo é na internet, eu estou na internet. Acho que essa é uma pegada muito distinta, imagina um jogo, você perdeu a libertadores a torcida está te xingando, mas cara você está indo para o hotel primeiro, todos jogadores estão no ônibus, o presidente do clube quer falar com você. Tudo isso a gente, perdeu o jogo a gente faz uma reunião, conversar sobre o jogo o que deu errado o que deu certo, mas a gente está online direto, se a gente não tiver após ao jogo, uma hora depois a gente vai estar. E aí que vem os fatores que te falei, e na real que não existe um estudo por traz disso, sobre o que isso traz de bom ou de ruim. Mas sinto que essa proximidade é o que vai fazer fatalmente trazer mais gente para o nosso lado, se você me xinga e falo que você está certo, é diferente do cara xingar o treinador de um clube de futebol, que nunca vai saber quem que é você ou saber o que você falou. O que sinto muito é que as pessoas falam assim, o cara manda uma mensagem para um jogador de eSports, por exemplo, aí esse jogador responde, e as pessoas acham isso o máximo, o cara é profissional e respondeu um fã que mandou uma mensagem. Agora se você manda uma mensagem para um jogador de futebol, o cara não vai te responder, ele nem está lá, as vezes é a assessoria, que vê os tweets. Acho que essa pegada é muito louca, essa pegada é muito louca. No LATAM tinha torcedor específico que era o torcedor 1, vitória ou na derrota o cara está lá, ou ele está xingando ou ele está te apoiando, quando a gente foi jogar o presencial eu vi o cara, reconheci o cara, que é uma coisa que não existe no esporte tradicional. Olhei e falei é o cara, e deu pra perceber que ele se sentiu reconhecido, que eu sabia quem era ele. E fui falar com ele, ele ficou chocado. Essa proximidade não existe em outras modalidades, no máximo você vai tirar uma foto de 5 segundos.”

Questão 11 – P15: “É bom ter esse contato, porque, principalmente em live que vejo isso, qual a diferença e porque essa geração, que está chegando mais nova, está tão fissurada nos jogos eletrônicos, e assiste live e assiste outras pessoas jogando. Pelo simples motivo que esses jogadores são muito mais acessíveis, como você vai falar com um jogador de futebol, você não consegue ter contato, você manda uma mensagem esse cara nunca vai ver a mensagem. Diferente de um jogador de eSports, esse atleta vai estar fazendo live você manda uma mensagem esse cara te responde, é genial, traz sensação de reconhecimento, é algo para essa geração que

é muito cativante, as pessoas que eles admiram estão falando com eles. Totalmente diferente do futebol, que é um jogador que está em um patamar inacessível, você vai vê-lo em alguma saída de treino ou hotel, vai te dar um autógrafo e ele nem vai ver a sua cara. Na sorte tirar uma foto, então essa acessibilidade é muito maior no eSports”

O que é o eSport?

Questão 3 - P1: “E assim, pensando nisso, se você simplesmente colocar tudo no mesmo barco, acho que as coisas acabam meio que perdendo a essência delas, no sentido que uma coisa é muito bem organizada em alguns pontos, o esporte tem toda a aquela coisa de massificação, que em alguns pontos os eSports até tem, só que de modo geral, se você e impuser goela abaixo de uma pessoa mais antiga, de quarenta anos mais, ela nunca vai enxergar o eSport, como um esporte tradicional. São coisas que a gente tem que seguir com cuidado, e com muito tato, pra gente conseguir mostrar isso, mas eu ainda acho o eSport é eSport e o esporte convencional é o esporte convencional.”

Questão 3 - P3: “Eu considero esporte, eu não sei se eu consigo falar que é igual a um ciclismo, sabe? São coisas diferentes, mas é a mesma coisa que ciclismo e arremesso de peso ou atletismo. Um é basicamente o cara correndo, o outro o cara só está jogando a bola, são esportes diferentes. Então, tudo bem, eSport pode ser um esporte, não significa que porque só está sentado que não seja, sabe? Querendo ou não, não sei se posso dizer isso, você pode dizer mais do que eu, porque você é professor de educação física, é a gente está exercitando nosso braço, nossa mente. Eu diria que sim, pode ser considerado, mas eu não tenho essa certeza, porque eu nunca parei mesmo pra pensar.

Questão 3 - P4: “Se o fator para dizer que é um esporte como o esporte convencional, é o fator que precisa ter habilidades motoras, habilidades específicas e extraordinárias, então, o eSport é um esporte como outros esportes. Porque você precisa de tudo isso, acho que as pessoas não entendem, a diferença entre o jogador casual mexendo com mouse e teclado, e um jogador profissional mexendo com mouse e teclado, dentro do jogo né. Em um exemplo motor, a memória muscular para fazer os movimentos, é um mundo infinito de coisas que tem que aprender, assim como nos esportes convencionais. Então, nesse sentido, é como eu falei é menos movimento motor, é claro, mas a coordenação e o uso de habilidades, são os mesmos que no esporte convencional, só que é uma escala menor física. Realmente, é muito novo o esporte eletrônico, não tem federações que controlam, não está muito bem organizado, mas no quesito, habilidade motora e mental, é tanto quanto qualquer outro esporte tradicional.”

Questão 3 – P5: “League of legends seria uma modalidade que seria bem meio a meio, nessa parte de mental e físico, seria um cinquenta/cinquenta, realmente precisa ter muita essa questão de ações por minuto (apm), e essa parte de você ser inteligente dentro de jogo. . Não tem como você não ser um cara que não tem nenhum conhecimento e jogar a nível olímpico, é muito difícil. Precisa ter um conhecimento, você precisa de algumas partes, por exemplo: no futebol, vôlei e outros, obviamente tem a parte mental, só que preparação física é muito maior. Acho que o LoL está bem nessa linha dessas duas, não dá pra decidir se é um jogo

mental tipo xadrez ou se é um jogo físico como futebol. Realmente, seria um negócio meio difícil.”

Questão 3 – P6: “eSport é desporto ou não é desporto? Depende da definição que me dá, é exatamente isso que vou dizer. Mas cada vez mais vamos, acho que vamos dizer que sim, porque as definições elas se alteram com o tempo. Então, assim acho que vai ter que existir uma nova definição e dizer que sim, os eSports é um desporto, no sentido de que é pratica, ela visa o enriquecimento do ser, do individual e da comunidade, porque é isso que os eSports fazem e é isso que deveria ser, os eSports e mesmo o desporto devia fazer, era melhorar as pessoas a viverem numa comunidade, em uma sociedade, certo. Os seres humanos jogam jogos desde que há registro, desde sempre, porque é uma maneira, que não é só do lazer, de também de entender a cooperação de outra forma”

Questão 2 – P9: “Então, acho que nesse ponto é muito similar hoje em dia, a questão é que no esporte eletrônico você usa muito menos a parte física, diria que é bem mais a parte mental, na parte física é questão mecânica da coisa, dependendo daquilo que você está usando, seja um volante de emulador, seja um teclado e mouse ou console. Acho que essa é principal mudança, mas em termos de ambiente hoje, eles são bem parecidos.”

Questão 3 – P9: “Cara, acho que sim, como eu falei são ambiente completamente iguais, você tem fãs, você tem empresas investindo, você tem times com toda uma estrutura com profissionais por trás, você tem uma transmissão que tem muitos profissionais por trás também. Você tem muito dinheiro envolvido dentro do esporte eletrônico, e acho que principalmente porque o mercado de eSports está relacionado ao mercado de games, e games hoje é um mercado bilionário. Então, acho que você tem muito dinheiro envolvido, muito investimento, eu acho que sim. A questão da parte física, eu diria que a gente descobriu a modalidade de esporte que não tem a parte física, mas tem a parte mental levada à flor da pele, é uma diferença, mas ainda assim é um novo tipo de esporte que a gente descobriu, sendo sincero.”

Questão 3 – P10: “Deixa o eSport ser um esporte intelectual, não precisa ser um esporte físico. No momento atual do eSport ele só precisa ser considerado como um esporte, é isso que o eSport precisa, depois a gente entra no outro mérito. Para mim existem muitos esportes, que são mentalmente menos mediado/dependente por/de um corpo, xadrez e LoL por exemplo, tem muito raciocínio. Realmente, o LoL, especialmente o LoL, aí depende da modalidade de jogo eletrônico, em específico. Se você por exemplo comparar, competição de just dance vai ser muito mais difícil para o seu corpo do que outros esportes como xadrez, críquete, bocha e boliche. O cara está requebrando ali, vai dizer que não faz uso do corpo, é complicado para mim, não pode colocar tudo na cestinha dos eSports, porque eSport é muito variado, pode ter just dance, pode ter o LoL, pode ter CS e muitas coisas. Então, para mim eSports sim tem que ser considerados como um esporte, dependendo do jogo pode colocar a definição de esporte que você quiser, categoria que quiser. Os eSports são esportes, tudo que você pode e tem uma curva de aprendizado, esteja sempre melhorando, que tem uma comunidade em volta, que tem gente que gosta, que possa competir é esporte. É meio amplo, é como definir entretenimento, não consigo entender do porquê de segregar, eSport dos esportes, acho que isso é uma visão muito capacitista, mas nem capacitista, se você colocar um atleta de futebol para

jogar LoL o cara vai rir de nervoso. Cada um é bom em alguma coisa. Mas os eSports até usam o corpo, você também mexe, usa seu tempo de reação, seu pensamento rápido e mais importante como falei em esportes coletivos, mede a sua capacidade de trabalhar em equipe, sua capacidade viver em sociedade, lidar com problemas, de lidar com uma família e coisas assim. É um esporte sim.”

Questão 3 – P11: “Hoje em dia considero esporte sim, porque é só ver que já tem gente falando até de Olimpíadas. Quando chega em um ponto que está até sendo cogitado para Olimpíadas e coisas assim, com certeza é um esporte. O LoL consegue encher em um estádio de futebol, então independente se é por computador ou não, acho que se você está lá e tem a pressão, a competição, então é um esporte, tem aquele treino pesado, mesmo não sendo físico, esgota sua mente. Então, considero um esporte.”

Questão 3 – P12: “Considero que sim, mas sempre nesse conceito de esporte eletrônico, diferenciando de esporte, uma coisa que já comecei a pensar antes da entrevista e para mim faz total sentido, é a comparação dos eSports com Xadrez. Ele não é um esporte tradicional, mas muitas vezes ele está nesses campeonatos mundiais e esse tipo de coisa, e ele tem várias características extremamente parecidas com o League of Legends, a teoria, o planejamento. Mas é isso, considero sim, tem muitas coisas semelhantes de um esporte, então coordenação, jogo em equipe, planejamento, teoria, pratica, importância de um psicólogo, de um treinador, de preparo físico. Até jogadores de xadrez fazem preparo físico, boa parte deles, claro que não todos, igual como no LoL que não são todos que fazem. Mas muitos dos jogadores de elite de xadrez, fazem algum preparo físico, antes de torneios grandes.”

Questão 3 – P13: “Diria que com certeza, ele exige tanto da mente como do corpo, como qualquer outro esporte. A única diferença é sobre como o corpo é usado, mas você tem que estar com o mental forte o corpo exercitado, e tem modos de você observar no seu oponente que ele está fragilizado e esse é o momento que você pode abusar disso e acabar com o mental do cara. Se você não tiver treinado para conseguir vencer, se você não treinar o mental só vai chegar lá e cair na pressão e não vai conseguir jogar. E já passei pelos dois lados disso. E você ter essa visão de ignorar essa pressão e o comportamento do adversário é uma questão de amadurecimento.”

Questão 3 – P14: “Acho que socialmente falando já é, tem muita gente que vive disso, a economia movimenta, tem profissional que se dedicam exclusivamente para isso, tenho atletas que abrem mão se suas famílias, namorada, esposa para viver disso. Quando alguém chega para mim, fala que não é esporte, já fico puto e me irrita de cara. Mas sinto também, que as duas coisas podem continuar segmentadas, tem muita coisa que vem do esporte tradicional que não considero bom. Então, continuar segmentado é interessante, só que o respeito a você ser um atleta eletrônico, vai vir das pessoas que são próximas a você, quem está mais próximo e é inerente a sua vida, sabe o esforço que a gente coloca para ganhar e para perder a semana inteira, e aí você sai 0-2, tem 100 mil pessoas te xingando, você tem que ter muita confiança para voltar na terça-feira e trabalhar tudo de novo, você tem que gostar muito do esporte. Sai 0-2 essa semana, hoje acordei 5h da manhã para assistir a liga chinesa, fiz reunião 9h da manhã, vi o treino do *academy*, no meu dia

livre, faço o eu amo também. E no meu caso, especifico algumas pessoas dependem do meu trabalho para ficarem bem, então se isso não é esporte não saberia dizer o que é, entendeu.”

Questão 3 – P15: “Então, o esporte está ganhando novas coisas, exatamente como as mudanças que estão tendo nas olimpíadas né, que agora vai ter skate e surfe, são coisas novas, são esportes novos que estão chegando. Isso só tende a evoluir, assim como nos jogos asiáticos já tem esportes eletrônicos.”

RELATO EXTRA - P15: Uma coisa que é importante também, é saber com quem você está falando. Atleta de LoL, ele vai conversar com você de um jeito, atleta de FF vai falar de um outro jeito completamente diferente, atleta de R6 outro jeito também. Então, você tem um nicho de pessoas com um dialeto e assuntos completamente diferentes um do outro. Então é extremamente importante, você saber como se comunicar com cada um desses nichos.

45:45 R: Você vê que eles enxergam o jogo de uma forma diferente, ou esse fenômeno do eSports? A galera do FF enxerga de um jeito, a galera do R6 de outro, a galera do LoL de outro.

45:52 P15: Cara, assim, eles não param muito para pensar nisso, eles estão vivendo. Então, para eles é uma profissão, que eles gostam, que eles têm que desempenhar por mais sofrido e corrido que seja, mas é algo muito natural. Não é uma pressão que eles sofrem, é bem natural esse desenvolvimento, eles não pararam pra pensar que estão fazendo história, isso não passa pela cabeça deles. Para eles já está muito evoluído, mas para fisioterapia ainda está no começo, se não me engano estamos em 8 fisioterapeutas capacitados, são poucos fisioterapeutas, para tantos times, organizações e outras coisas, são muito poucos. Então, as áreas precisam crescer dentro dos eSports, até da Educação Física que é extremamente importante, e pouquíssimos times tem. É algo que tem que ir de tijolinho por tijolinho.

ANEXO A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - (TCLE) (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)

O(a) Sr(a) está sendo convidado(a) para participar de uma pesquisa de Mestrado, intitulada “***Esportivização dos Jogos Eletrônicos e a Virtualização do Esporte: Mídia, Tecnologias e Educação Física***” que será desenvolvida por **Rômulo Dantas Alves**, RG 49.691.916-7, vinculado ao Programa de Pós Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (DHT), do Instituto de Biociências (IB), na Universidade Estadual Paulista (UNESP), sob a orientação do Prof. Dr. Rubens Venditti Júnior, docente permanente do Programa DHT e efetivo da Faculdade de Ciências da UNESP Campus de Bauru-SP, Departamento de Educação Física (DEF).

O estudo se justifica pela importância em caracterizar um fenômeno sociocultural recente que utiliza dos signos esportivos e das tecnologias, para criar um contexto virtual de competitividade, e assim proporcionar experiências esportivas diferentes a juventude atual. Nesse sentido, o estudo se torna essencial pela pouca literatura nacional descrita sobre o tema e pelo impacto que pode ter na Educação Física. O objetivo da referida pesquisa é compreender a esportivização dos jogos eletrônicos, identificar as características psicossociais do fenômeno dos *eSports*, compreendendo a mutação do conceito de esporte na sociedade atual. Os benefícios da pesquisa são: A caracterização de um fenômeno sociocultural, e a compreensão das novas práticas esportivas na sociedade, que estão atreladas as tecnologias e a virtualização. Sendo assim, a investigação trará entendimento acerca de como os Profissionais de Educação Física podem se apropriar de fenômenos sociais que envolvam a sua área de conhecimento. Os participantes se beneficiaram do estudo, ao participarem da construção de um novo entendimento sobre o esporte, e ao perceberam que fenômeno dos esportes eletrônicos pode ser abarcar em diversas áreas do conhecimento. Trazendo desenvolvimento para esse fenômeno sob o olhar do conhecimento científico e assim aprimorar sua atuação profissional e atualizar seus conhecimentos sobre as relações da Educação Física com as tecnologias.

Caso o(a) Sr(a) aceite participar desta pesquisa deverá: (a) assinar o termo de consentimento livre e esclarecido (b) e participar de uma entrevista solicitado pelo pesquisador responsável. A aplicação dos procedimentos pode gerar riscos baixos, tais como: desconforto perante as perguntas, lidar com sentimentos ao ser perguntado ou questionado, abrir espaço da privacidade ao pesquisador, lidar com questionamentos pessoais e sensíveis e disposição de tempo. Para minimizar esses riscos não utilizaremos métodos invasivos. Os procedimentos só serão iniciados com o aceite do participante e acataremos quais restrições impostas pelos envolvidos, garantimos o sigilo, anonimato dos dados e exclusão dos dados em caso de desistência do participante. A qualquer momento,

antes, durante ou após sua participação coloco-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa

Enfatizamos o(a) Sr(a) que a participação é voluntária e a recusa em participar não provocará nenhum dano ou punição. Sr(a) pode se recusar a participar, ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Destacamos que os dados coletados poderão ser reutilizados em outras pesquisas com essa temática e que os mesmos serão divulgados para fins científicos, como produtos acadêmicos em revistas da área de Educação Física, periódicos específicos e trabalhos científicos (pôsteres, temas livres e palestras) em congressos acadêmicos, não havendo em qualquer hipótese a identificação dos sujeitos. Sua participação neste trabalho não trará gastos nem benefícios financeiros e todos os resultados das avaliações serão disponibilizados e explicados ao final do trabalho.

Os dados coletados são confidenciais e serão utilizados unicamente para fins de pesquisa. Caso o(a) Sr(a) se sentir esclarecido sobre a pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-(a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o senhor(a) e a outra com o pesquisador.

Local/data:

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do Aluno/Pesquisador

Assinatura do participante da pesquisa

Dados sobre a Pesquisa:

Título do Projeto: Esportivização dos Jogos Eletrônicos e a Virtualização do Esporte: Mídia, Tecnologias e Educação Física

Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rubens Venditti Junior

Cargo/função: Docente DEF – UNESP Bauru

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júnior de Mesquita Filho” – Campus Bauru

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Vargem Limpa - Bauru/SP

Dados para Contato: e-mail: r.venditti-junior@unesp.br

Aluno/Pesquisador: Rômulo Dantas Alves

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Campus Bauru

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Vargem Limpa - Bauru/SP

Dados para Contato: fone (12) 981677451 e-mail: romulo.dantas@unesp.br

Dados sobre o participante da Pesquisa:

Nome: _____
Documento de Identidade: _____
Sexo: _____ Data de Nascimento: ____/____/____
Endereço: _____
Telefone para contato: _____

Comitê de Ética: Faculdade de Ciências – Unesp – Campus de Bauru
Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Vargem Limpa - Bauru/SP
Dados para Contato: fone (14) 3103-9400 e-mail: cepesquisa.fc@unesp.br
Número do Parecer: 4.904.362

ANEXO B

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A VIRTUALIZAÇÃO DO ESPORTE: MÍDIA, TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO FÍSICA

Pesquisador: RUBENS VENDITTI JÚNIOR

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 47146221.5.0000.5398

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.904.362

Apresentação do Projeto:

A disseminação dos jogos eletrônicos e videogames, como prática social e midiática é algo presente em nossa sociedade à algumas gerações, pessoas cresceram submersas nesse contexto composto pelo jogos eletrônicos, e tem configurado novos movimentos sociais, como o fenômeno dos esportes eletrônicos ou electronic sports (eSports) (ARANHA, 2004; FERES NETO, 2003; SARAIVA, 2013; WAGNER, 2006). O fenômeno dos eSports, surge no Estados Unidos e na Coreia do Sul em meados da década de 90 com competições de jogos online, na Coreia no ano de 2000 é lançada uma forma de institucionalizar o eSports, é fundada a Associação Coreana de eSports que passa a organizar a atividade no país. (SARAIVA, 2013). Os jogos eletrônicos então passam de atividade recreativa de lazer, para uma prática com características esportivas, isso pode ser visto como a virtualização do esporte. (FERES NETO, 2003). Essa virtualização do esporte, ocorre em paralelo com a esportivização dos jogos eletrônicos, como disse Gonzalez e Fensterseifer (2014, p. 265) "encontramos a expressão 'esportivização' referida à incorporação da lógica do esporte de rendimento e/ou espetáculo em espaços sociais fora do campo das práticas corporais." Os eSports então passam por um paradoxo, eles podem ser considerados esporte? Sendo assim, o eSports se apropria de características esportivas e se esportiviza. Tendo como consequência a ampliação da área de atuação do psicólogo do esporte em todas suas vertentes, criam um contexto a ser explorado, na atuação, intervenção e pesquisa em psicologia do esporte (SAMULSKI, 2002). Posto isto, o estudo buscará primeiramente investigar a produção bibliográfica e

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01

Bairro: CENTRO

CEP: 17.033-360

UF: SP

Município: BAURU

Telefone: (14)3103-9400

Fax: (14)3103-9400

E-mail: cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 4.904.362

documental sobre os eSports, para poder caracterizar e entender esse novo contexto esportivo. No âmbito das ciências do esporte, o estudo irá se aprofundar na pesquisa em psicologia do esporte, analisando a síndrome de burnout nesse contexto. Que é entendida como “uma resposta psicofisiológica exaustiva que se manifesta como um resultado de uma frequência, muitas vezes excessiva, e geralmente com esforços ineficazes na tentativa de conciliar um excesso de treinamento com as exigências da competição” (SAMULSKI, 2002, p. 349). Estudos envolvendo eSports e aspectos psicológicos ainda são raros na literatura, mas as duas áreas estão começando a se relacionar. No estudo de Perez-Rubio (2017) foi avaliado características de personalidade e síndrome de burnout em 42 jogadores de League of legends da liga profissional da Espanha. Em outro estudo, foi feita uma revisão da psicologia no eSports, e foram encontrados trabalhos em três categorias (1) o processo de se tornar um jogador de eSport, (2) características mentais e motivacionais de jogadores de eSports e (3) a motivação dos espectadores de eSports. (BÁNYAI et al., 2018). Como Perez-Rubio (2017) disse, pouquíssimos trabalhos envolvendo eSports são encontrados na literatura de psicologia do esporte, mas é possível encontrar estudos relevantes mostrando aspectos psicológicos importantes dos jogadores de eSports. Estudos envolvendo bem-estar e satisfação, personalidade, motivação, auto eficácia e entre outras variáveis.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário: Entender o fenômeno do eSports e caracterizar esse novo contexto esportivo. Além de abordar a discussão e definição teórico conceitual sobre o que é esporte e eSports. O estudo quer investigar aspectos psicológicos dos sujeitos que fazem parte desse contexto recém esportivizado.

Objetivo Secundário: A partir do objetivo primário acima, são objetivos mais específicos os itens abaixo: - Entender a mutação pela qual o conceito de esporte passa na atualidade devido às novas tecnologias e se é possível redefinir sua conceituação, compreendendo esta modalidade como integrante dos esportes, como fenômeno sociocultural moderno; - Identificar como a área da Educação Física pode se adequar e se apropriar do fenômeno dos eSports, e analisar a formação acadêmica e as principais consequências desta esportivização na atuação e preparo profissional na Educação Física atual.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos: A aplicação dos procedimentos pode gerar riscos baixos, tais como: desconforto perante as perguntas, lidar com sentimentos ao ser perguntado ou questionado, abrir espaço da privacidade ao pesquisador, lidar com questionamentos pessoais e sensíveis e disposição de

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO CEP: 17.033-360
UF: SP Município: BAURU
Telefone: (14)3103-9400 Fax: (14)3103-9400 E-mail: cepesquisa.fc@unesp.br

**UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO**



Continuação do Parecer: 4.904.362

tempo. Para minimizar esses riscos não utilizaremos métodos invasivos. Os procedimentos só serão iniciados com o aceite do participante e acataremos quais restrições impostas pelos envolvidos, garantimos o sigilo, anonimato dos dados e exclusão dos dados em caso de desistência do participante. A qualquer momento, antes, durante ou após sua participação coloco-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa. Benefícios: Os benefícios da pesquisa são: A caracterização de um fenômeno sócio cultural, e a compreensão das novas práticas esportivas na sociedade, que estão atreladas as tecnologias e a virtualização. Sendo assim, a investigação trará entendimento acerca de como os Profissionais de Educação Física podem se apropriar de fenômenos sociais que envolvam a sua área de conhecimento. Os participantes se beneficiaram do estudo, ao participarem da construção de um novo entendimento sobre o esporte, e ao perceberam que fenômeno dos esportes eletrônicos pode ser abarcar em diversas áreas do conhecimento. Trazendo desenvolvimento para esse fenômeno sob o olhar do conhecimento científico.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Estudo relevante e interessante. As adequações no projeto melhoraram o entendimento dos procedimentos bem como a caracterização dos participantes.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) abrange as informações necessária indicadas pela resolução 466/2012. As adequações do TCLE foram excelentes, facilitando o entendimento do termo.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Nenhuma pendência. Indico a aprovação do projeto.

Considerações Finais a critério do CEP:

Projeto considerado "aprovado" por estar em conformidade com os parâmetros legais, metodológicos e éticos analisados pelo colegiado deste CEP - Comitê de Ética em Pesquisa.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1512726.pdf	12/07/2021 14:24:51		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura	Projeto_de_Pesquisa_Romulo_Plataforma_Brasil_Adequado.pdf	12/07/2021 14:22:26	Rômulo Dantas Alves	Aceito

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
 Bairro: CENTRO CEP: 17.033-360
 UF: SP Município: BAURU
 Telefone: (14)3103-9400 Fax: (14)3103-9400 E-mail: cepesquisa.fc@unesp.br

UNESP - FACULDADE DE
CIÊNCIAS CAMPUS BAURU -
JÚLIO DE MESQUITA FILHO



Continuação do Parecer: 4.904.362

Investigador	Projeto_de_Pesquisa_Romulo_Platafor ma_Brasil_Adequado.pdf	12/07/2021 14:22:26	Rômulo Dantas Alves	Aceito
Outros	Carta_de_Justificativa_Solicitada_pelo_ CEP_FC.pdf	12/07/2021 14:18:18	Rômulo Dantas Alves	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_mestrado_Plataforma_Brasil_Ade quado.pdf	12/07/2021 14:16:12	Rômulo Dantas Alves	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_Rosto_Rubens_Venditti_Junio r_Esportivizacao.pdf	20/05/2021 19:00:05	Rômulo Dantas Alves	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BAURU, 13 de Agosto de 2021

Assinado por:
Mário Lázaro Camargo
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
Bairro: CENTRO CEP: 17.033-360
UF: SP Município: BAURU
Telefone: (14)3103-9400 Fax: (14)3103-9400 E-mail: cepesquisa.fc@unesp.br