

E-sports e a profissionalização dos jogos eletrônicos¹

Saulo Roberto Nogueira de OLIVEIRA²
José Riverson Araújo Cysne RIOS³
Universidade Federal do Ceará

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo promover a análise de um novo gênero esportivo criado em decorrência da tecnologia moderna, os denominados e-sports, e como os atletas da categoria se envolvem com o jogo, tanto no aspecto tecnológico, como no físico. Com base em análises de entrevistas com atletas profissionais em mais de uma plataforma, este artigo mostrará as semelhanças existentes entre os e-sports e os demais gêneros esportivos para comprovar que os jogos eletrônicos são sim um esporte assim como qualquer outro.

PALAVRAS-CHAVE: Esporte; tecnologia; videogame; E-sports; atletas.

Introdução

Desde o período Paleolítico com o descobrimento do fogo pelo homem primitivo até os dias atuais, a tecnologia sempre se mostrou presente na história da humanidade em suas mais diversas formas. Um aparelho tecnológico que se tem bastante conhecimento e popularidade são os videogames. Mas o que são os videogames? Essa é a intenção deste artigo: esclarecer o conceito, mostrar como esse aparelho eletrônico se relaciona com o homem na sociedade atual e apresentar as características que permitem o entendimento dos jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva, apresentando as semelhanças entre os demais esportes e os jogos eletrônicos, além de mostrar como é similar a rotina de um ciberatleta com a dos demais atletas, através, de entrevistas em que os próprios jogadores profissionais falarão sobre o assunto.

Videogame é um termo comumente utilizado no Brasil para se referir às máquinas onde são reproduzidos os jogos eletrônicos. Essas máquinas possuem diversas plataformas. Os videogames mais conhecidos são o Playstation, da empresa japonesa Sony; o Xbox, da americana Microsoft, e o Wii, da também japonesa, Nintendo. Essas três citadas são as marcas mais consolidadas do mercado, porém existem várias outras plataformas. O computador, por exemplo, consolidou-se como uma plataforma bastante utilizada pelos

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 05 a 09 de setembro de 2016.

² Estudante de graduação do 4º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Ceará (UFC); e-mail: sauloroberto83@gmail.com

³ Orientador do trabalho e professor do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Ceará (UFC); e-mail: riverson.rios@yandex.com

gamers (como são chamadas as pessoas que gostam de jogar), talvez até preferível se comparado às demais plataformas por rodar os jogos com mais facilidades. E, por fim, os próprios aparelhos telefônicos portáteis vieram a se tornar uma plataforma, visto que também há inúmeros jogos nos celulares mais modernos.

O primeiro aparelho criado que se assemelha a um videogame e de que se tem conhecimento foi feito em 1947 pelos físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann, ambos americanos. Para isso, um tubo de raios catódicos foi ligado em um osciloscópio e a partir daí, mísseis foram simulados pelos traços de luz exibidos pelo tubo. Este aparelho, apresentado na figura 1, foi batizado de “Dispositivo para Diversão de Tubo de Raios Catódicos”.



Figura 1 – Aparelho de raios catódicos que originou os videogames.

Por muito tempo, jogar videogame foi encarado como uma forma de lazer ou simplesmente como um passatempo. Talvez, hoje, ainda existam muitas pessoas que possuam essa ideia sobre jogos de videogame. Porém, já faz alguns anos que o ato de jogar videogame deixou de ser apenas uma diversão para os usuários. Isso porque já existem campeonatos profissionais de jogos eletrônicos e essas competições trazem nelas, jogadores profissionais de diversos jogos. Pessoas que treinam diariamente para ser campeões nos diversos campeonatos realizados. Portanto, essas competições acarretaram a profissionalização da categoria. Os jogadores passaram a ser vistos como atletas profissionais do gênero. Ou seja, jogar videogame deixou de ser um passatempo e passou a ser uma profissão.

⁴ Disponível em http://s2.glbimg.com/mwKCS3a19blfz7vVx2zbIoVtqV6BFy2mnvzLVhPDn19Ioz-HdGixxa_8qOZvMp3w/g.glbimg.com/og/gsat1/f/original/2015/05/06/1280px-spacewar-pdp-1-20070512.jpg

E assim nasce o conceito de e-sports. Porém, esse conceito trouxe alguns questionamentos. Como podem ser os jogadores de videogame atletas profissionais assim como os atletas dos demais esportes se eles ficam apenas sentados na frente de uma tela apertando alguns botões? Poderia e-sports ser considerado um tipo de esporte? Essas são algumas questões que serão discutidas mais adiante neste artigo.

1. E-sports: o que são?

De uma forma bem sintética e direta, o termo e-sports significa, literalmente, esportes eletrônicos. São os jogos eletrônicos encarados de forma profissional. Nesta seção, caberá explicar os termos mais importantes para a compreensão dos jogos eletrônicos, tema que será abordado neste artigo.

Qualquer jogo pode alavancar uma competição de e-sports, porém os mais comuns são os jogos de estratégia ou de RTS (Real Time Strategy). Starcraft II, League of Legends (LOL) e Dota 2 são exemplos do gênero. Outro bastante comum, mas que foge do estilo citado anteriormente, é Counter Strike. Este é um jogo em FPS (First Person Shooter), ou seja, um jogo de tiro em primeira pessoa.

As informações que serão apresentadas nesta seção foram retiradas do site⁵ pessoal de Pedro Beralda, o Pedroca, que é um *shoutcaster* brasileiro. Este conceito e os demais que tornam inteligíveis a compreensão do assunto serão apresentados ao longo deste seção.

O pro *player* ou ciberatleta é como se chama o jogador profissional de e-sport (na figura 2 é mostrado o ciberatleta). Diferentemente do player, que seria o jogador amador, aquele que apenas joga videogames por diversão, o pro *player* possui uma postura mais interessada e engajada no jogo. Ele busca sempre se aperfeiçoar para realizar com mais destreza as suas jogadas e vencer as competições realizadas. Para isso, o ciberatleta deve melhorar suas habilidades através dos treinamentos, assim como todo atleta.

⁵ Disponível em <http://www.pedrocatv.com.br/e-sports/>



Figura 2 – Ciberatletas durante uma partida.

Existem os treinos que vão do plano físico ao plano técnico ou teórico. Os dois tipos principais de treinamento são: o treino de habilidades físicas e o treino conceitual.

No primeiro, o jogador deve aperfeiçoar suas habilidades motoras e desenvolver sua capacidade de raciocínio e análise crítica. Haja visto que não existe bastante tempo para o pro player pensar qual a melhor jogada para ser realizada. O raciocínio deve ser rápido para que ele possa fazer a jogada de uma maneira ágil e eficaz.

Em jogos de estratégia como League of Legends e Dota 2, o jogador não tem visão ou conhecimento, logo de início, do campo do inimigo ou de seus peões, diferentemente de um jogo de xadrez, por exemplo, em que o jogador sabe onde está cada uma das peças do seu adversário. A isso se chama “neblina de guerra”, pois o jogador não consegue enxergar e ter conhecimento do que está acontecendo do lado oposto, obrigando-o a explorar o território para assim obter conhecimento sobre o seu adversário, o que traz mais realismo à partida e torna o jogo mais interessante. Portanto, o jogador deve ter uma análise crítica da partida para que ele possa explorar o território do seu adversário de modo que não prejudique a si mesmo e ponha em risco a partida.

No treino conceitual, o segundo tipo de treino, o ciberatleta deve estudar a parte técnica do jogo. A isso consiste, no caso de jogos de estratégia, o conhecimento aprofundado dos personagens por parte do jogador. Saber quais as suas habilidades específicas, as vantagens e desvantagens de cada um e saber como utilizá-las durante as partidas.

Assim como os demais esportes, os esportes eletrônicos possuem um narrador específico para o gênero. Esses narradores são denominados *shoutcasters*. O *shoutcaster* é

⁶ Disponível em https://1.bp.blogspot.com/-TFSKcafi6SE/Vw_x_T2cRZI/AAAAAAAAA2E/FCwYOWPpkxek2aYjKaJ-KwptgLDXA3tLDgCLcB/s1600/506843357_preview_Gamers-eSports-Tournament.jpg

responsável por trazer emoção à partida disputada e informações ao espectador. Ele deve possuir informações importantes para o público que já conhece o assunto, mas também deve se preocupar em trazer informações ao público leigo, visando atrair o maior número de pessoas aos eventos.

Por fim, é de suma importância o conhecimento de que maneira se faz a difusão dos e-sports. A plataforma que sustenta os jogos eletrônicos é a tecnologia. E essa mesma plataforma que os sustentam é também responsável pela sua difusão. Através de transmissões via streaming, as competições têm tido maior audiência e divulgação. A tecnologia sustenta de forma a permitir que os jogos e competições sejam realizadas. As partidas podem ser realizadas de duas formas: Online ou Lan (Local Area Network).

Os jogos competidos na categoria online traz várias equipes jogando à distância, com os computadores ou consoles conectados à internet. Já nos jogos disputados em Lan, as plataformas são ligadas diretamente entre si, tornando a conexão mais estável e não causando nenhum tipo de interferência que possa prejudicar a realização da partida.

Existem torneios realizados das duas maneiras, mas o mais comum é que seja feita uma competição em que as fases classificatórias sejam realizadas no modo Online e as fases finais sejam em Lan.

Os jogos eletrônicos têm muitos adeptos no Brasil. Por isso, a sua fama cresceu bastante quando a práticas dos e-sports estouraram, principalmente na Ásia e na Europa, onde os mercados são mais consolidados. Desde então, a cultura dos esportes eletrônicos tem se difundido em nossas terras, aumentando cada vez mais o número de seguidores. Portanto, a seguinte seção do presente artigo tratará dos e-sports no Brasil, da sua difusão e de seu recepcionamento em nosso país.

2. E-sports no Brasil

Os esportes eletrônicos têm crescido bastante em popularidade nas terras brasileiras. Um dos fatores para a eclosão desse tipo de esporte no Brasil, sem dúvida, deve-se à internet. A internet é um tipo de tecnologia que funciona como um difusor dos e-sports.

O YouTube é uma plataforma que permite que os usuários carreguem e compartilhem vídeos. Ele tem sido um dos grandes responsáveis pela difusão dos esportes eletrônicos, visto que transmite de forma grátis, para todo tipo de público, os torneios realizados de e-sports. Outras ferramentas que fazem transmissões via Streaming também impulsionaram a popularidade do gênero esportivo no país.

Toda essa popularidade favoreceu para o crescimento dos jogos eletrônicos no Brasil. E assim como cresceu o interesse e a audiência do público pelos jogos, impulsionou-se a publicidade ligadas aos games e, conseqüentemente, o patrocínio dos atletas de e-sports. Hoje, existem equipes brasileiras de League of Legends, como a CNB e-Sports Club, que são patrocinadas pela empresa alemã fornecedora de equipamentos esportivos Adidas.

Vale ressaltar que já existem ciberatletas brasileiros renomados que nos representam no esporte.

Keoma Pacheco é gaúcho e atualmente carrega o título de campeão brasileiro de ‘Street Fighter IV’, jogo de luta produzido pela empresa Capcom. Keoma disputou em 2015 a ‘Capcom Cup’, um torneio especializado em Street Fighter IV e que foi realizado na Califórnia. O gaúcho ficou em sétimo lugar, mas criou grande visibilidade para os atletas brasileiros no cenário mundial.

Gabriel Toledo, mais conhecido como Gabriel “Fallen”, é outro atleta brasileiro que mantém o país no topo. Gabriel e sua equipe, Luminosity Gaming, são os atuais campeões mundiais de Counter Strike, jogo de FPS. Ao realizar uma jogada que parecia impossível, o jogador brasileiro derrotou um dos jogadores da equipe favorita ao título mundial, a Team EnvyUs, durante torneio disputado em Colônia, na Alemanha.

Da categoria de jogos RTS, temos como representante o jogador Felipe Gonçalves, jogador de League of Legends mais conhecido como “brTT”. Ele ganhou destaque ao apresentar o melhor desempenho do mundo com um dos personagens do jogo, o herói Draven.

Para comprovar o crescimento tanto na esfera nacional como na internacional e para mostrar reconhecimento mundial, em 2016, os esporte eletrônicos foram premiados com o primeiro torneio da categoria com moldes olímpicos. Os jogos inaugurais acontecerão justamente na edição de 2016 dos Jogos Olímpicos, na cidade do Rio de Janeiro.



Figura 3 – Pôster de divulgação dos jogos inaugurais no Rio de Janeiro.

A competição não terá premiação em dinheiro, mas terão medalhas de ouro, prata e bronze para premiar os ganhadores. A ideia é incentivar torneios locais para promover a competitividade da categoria visando tornar a categoria em um esporte olímpico e com competições que tenham os moldes do evento.

Os primeiros países que estarão presentes no torneio que será realizado nos Jogos do Rio de Janeiro em 2016 serão Canadá, Brasil, Estados Unidos e Reino Unido. Almeja-se, ainda, que haja uma representação global para o torneio no futuro.

Algumas emissoras brasileiras especializadas em conteúdos esportivos já disponibilizaram em sua grade programática o espaço para atrações específicas de jogos eletrônicos. Canais de TV fechada como Esporte Interativo e ESPN exibem programas com esse tipo de conteúdo. A “E-league”, como é chamado o maior torneio de Counter Strike do mundo, é exibido pela Esporte Interativo. Já os canais ESPN possuem o chamado “ESPN Games”, programa que foca, principalmente, os games de modalidade esportiva, além dos jogos mais comuns que são disputados nas competições internacionais de e-sports.

3. Fundamentação teórica

Para ser um profissional em jogos eletrônicos, os jogadores precisam treinar algumas habilidades específicas para o seu desenvolvimento como atleta. De acordo com o que foi exposto anteriormente, existem dois tipos de treinos específicos para um ciberatleta: o treino conceitual e o treino físico. Como parte do treinamento, o jogador profissional precisa aprimorar suas habilidades e possuir uma coordenação motora superior à de uma pessoa comum, além de precisar de velocidade de raciocínio para realizar a jogada certa,

⁷ Disponível em http://im.ziffdavisinternational.com/ign_br/screenshot/default/esports_64q1.jpg

pois não existe uma forma de agir predefinida nos games, ela depende da vontade do jogador, conforme argumenta Arlindo Machado:

O videogame, na verdade, é um simulador de comportamentos: menos que contar uma história, o que ele deve fundamentalmente resolver é que decisões as suas personagens (e demais objetos virtuais do cenário) devem tomar diante de cada iniciativa do interator, ou, mais precisamente, que estratégias estão previstas para que as personagens (sujeitos-SE) possam responder “inteligentemente” às decisões dos jogadores (sujeitos-EU). (MACHADO, 2007, p. 155)

Com o advento da tecnologia, facilitou-se bastante a troca de informações e de mensagens entre os usuários. A tecnologia também possui um papel notável como ferramenta de difusão dos e-sports. De uma maneira geral, existem duas formas de se realizar um campeonato profissional de e-sports: via online e via LAN. A primeira consiste em equipes jogando a distância pela internet; a segunda ocorre quando as equipes jogam próximas uma das outras, com os computadores conectados de forma direta. Ambas formas são exemplos do que se chama *Moos*⁸, que é uma subcategoria das salas virtuais, onde os jogadores se encontram interligados através do jogo. E assim Lúcia Santaella explica:

Essa metáfora da sala virtual foi estendida pela possibilidade de ambientes on-line, de larga escala, construídos colaborativamente, “cidades virtuais” nas quais é possível ter uma sala própria. Esses são chamados *Muds* e *Moos* (SANTAELLA, 2003, p. 119)

e continua:

Os *moos* são ferramentas baseadas nas redes computacionais para trabalho e jogos colaborativos que permitem a intercomunicação em tempo real em um espaço virtual de multissalas, assim como permitem compartilhar recursos de informação das redes. (SANTAELLA, 2003, p. 119)

Os videogames também possuem uma função socializadora porque estimulam as relações sociais entre os indivíduos, seja de cooperação, seja de competição. Na primeira, os jogadores se ajudam almejando um objetivo em comum. Na segunda, os jogadores buscam o objetivo, porém, de forma individualizada. No caso de um jogo de um contra um, cada indivíduo busca vencer para satisfazer os seus desejos. Se for em um jogo de equipe como a CNB, um time profissional de League Of Legends (LOL), a equipe coopera entre si para vencer a competição contra a equipe adversária. As duas formas de relacionamentos

⁸ *Moos* são *muds* orientados para objetos. Enquanto os *muds* seguem regras de jogos fixas, os *moos* são mais abertos; *mud* é também uma abreviação para *Multi user dungeons*.

caminham lado a lado. Deve-se levar em conta que as equipes são sempre adversárias, mas nunca inimigas, assim como nos demais esportes.

Em uma partida de futebol, por exemplo, os onze jogadores de um time cooperam entre si para competir e vencer os onze jogadores do outro time, que, por sua vez, também cooperam entre si com o intuito de vencer. Portanto, a semelhança dos esportes eletrônicos com os demais esportes no que tange às relações sociais são bem semelhantes. Leva-se em conta também o papel da torcida. O número de pessoas presentes em uma arena que realiza uma competição de e-sports se assemelham ao número de espectadores que se encontram em uma arena de qualquer outro esporte.

4. Metodologia

O presente artigo tem como objetivo se aprofundar no que diz respeito ao conceito de e-sports e, dessa forma, mostrar os fatos que assemelham a rotina de um jogador profissional de jogos eletrônicos com a dos demais atletas e comprovar que e-sports é sim um gênero esportivo, merecendo seu reconhecimento e espaço no cenário desportivo mundial.

Para que possam ser respondidas as perguntas propostas e comprovar a tese deste trabalho, teremos como base entrevistas de alguns atletas profissionais de e-sports, em plataformas diferentes, seja ela uma notícia ou um vídeo documentário.

Tendo como ponto de partida uma pesquisa exploratória, buscando as informações que possam comprovar a tese proposta.

As entrevistas analisadas têm como personagens principais os ciberatletas que possuem uma boa reputação em escala mundial. Jogadores como Felipe “brTT” (ver figura 4), ‘Faker’ Lee e o Bjergsen foram alguns que tiveram suas entrevistas analisadas, pois eles são atletas do game League of Legends que já estão atuando como profissionais e vivem dessa condição de jogador.

5. Análise de dados

Diante do conteúdo analisado, percebe-se que existem inúmeras semelhanças no que diz respeito à caracterização dos e-sports como uma categoria de esporte. Nessa seção, serão elencados vários fatores que comprovem a semelhança dos esportes eletrônicos com os demais esportes. Fatos estes que sustentarão a tese de que e-sports é sim um esporte e que merece seu respeito e espaço no cenário mundial.

As informações e argumentos utilizados neste trabalho se sustentaram, principalmente, nos depoimentos de três atletas profissionais que são reconhecidos mundialmente na categoria por serem jogadores notáveis de League of Legends. Felipe “brTT”, ‘Faker’ Lee e Bjergsen. Todos os três são bem jovens. O representante nacional é o mais velho dos três, ele tem 25 anos, enquanto os outros dois têm 20 anos.



Figura 4 – Felipe “brTT” é o campeão mundial de League of Legends.

Existe uma grande discussão sobre o que é e o que não é esporte. Para os leigos, é preciso que haja o envolvimento de esforço físico para certa atividade ser considerada esportiva. Porém, não é necessário somente a atividade física para a caracterização do esporte. Tomemos como exemplo uma pessoa que corre três vezes por semana visando manter uma vida saudável. Essa pessoa não está praticando um esporte porque ela apenas pratica o exercício como uma forma de bem estar, buscando uma melhoria na sua condição de vida e uma filosofia de vida mais sadia.

Por isso, Valdir Barbanti, professor de educação física da Universidade de São Paulo (USP), argumenta que não basta a pessoa fazer algum tipo de exercício para que ela esteja praticando um esporte. Para alguma atividade ser considerada uma prática esportiva, ela deve abranger três condições que, em conjunto, caracterizarão determinada atividade física como um esporte. Diante dessa questão, Valdir Barbanti apresenta:

Com essas questões, parece que há três condições a considerar no desenvolvimento de uma definição de esporte: 1 – Esporte refere-se a tipos específicos de atividades; 2 – Esporte depende das condições sob as quais as atividades acontecem; 3 – Esporte depende da orientação subjetiva dos participantes envolvidos nas atividades. (BARBANTI, 2006, p. 54)

⁹ Disponível em http://riot-web-cdn.s3-us-west-1.amazonaws.com/lolesports/s3fs-public/styles/featured_top_right/public/PAIN-brtt-2015iwc.png?itok=U8317Pat

A primeira condição citada diz que esporte se refere a tipos específicos de atividades. Fala-se de atividades que exijam a utilização de ações motoras ou esforço físico. No caso dos jogos eletrônicos, faz-se uso de bastantes ações motoras, como a rápida movimentação dos dedos exigidas para promover determinadas ações e o raciocínio rápido para prever e se antecipar à determinadas ações.

No segundo, existe a necessidade de uma regulamentação e institucionalização da atividade, ou seja, ela deve ser praticada sob regras vigentes para regular a atividade. Tomemos o exemplo de uma partida de futebol. Uma partida disputada em uma “pelada” não deve ser considerada um esporte, pois não há regras fixas e é praticada apenas por diversão. É diferente de um jogo profissional entre os times do Fortaleza e do Ceará, pois neste jogo de futebol existem regras predefinidas e conta com a presença de um árbitro que regula o jogo e aplica essas regras. Além de que também existem instituições que são responsáveis pela realização do esporte. No âmbito nacional temos a CBF (Confederação Brasileira de Futebol), já no âmbito mundial, a responsável é a FIFA (Federação Internacional de Futebol).

Puxando essa segunda condição para o assunto abordado neste artigo, tem-se a chamada Federação Internacional de E-sports (IeSF¹⁰). Essa instituição suprema dos jogos eletrônicos foi fundada em 2008 e sua sede se encontra na Coreia do Sul. O objetivo maior da instituição é justamente reconhecer a prática dos jogos eletrônicos como um esporte.

Por fim, a terceira condição fala que existem motivos pelos quais os jogadores praticam tal esporte. Podem ser ela intrínsecas como o prazer e a vida saudável que a prática da atividade física traz, ou por outras razões como a boa remuneração, a fama e o sucesso consequente da vida de um atleta profissional.

Com base no argumento do professor Valdir Barbanti, pode-se caracterizar os esportes eletrônicos como um esporte sim, visto que os e-sports se enquadram nas três condições propostas por ele para uma atividade ser considerada um esporte. É com base nesse mesmo argumento que o xadrez ou até mesmo o automobilismo como a Fórmula 1 são considerados esportes.

Outras características também se apresentam como importantes para mostrar como os jogos eletrônicos são parecidos com os demais esportes em vários quesitos. Além das três condições apresentadas pelo professor Valdir Barbanti que permitem caracterizar os e-

¹⁰ Site disponível em <http://ie-sf.com/>

sports como um gênero esportivo, nos jogos eletrônicos também existem técnicos que auxiliam e orientam como os jogadores devem se portar durante uma partida. Existe um mercado de atletas, conforme depoimento apresentado pelo jogador sul-coreano Sang-hyeok ‘Faker’ Lee em um dos vídeos analisados. ‘Faker’, mostrado na figura 5, afirma que recebeu uma proposta de 1 milhão de dólares para jogar em uma empresa chinesa que o nome não foi revelado. Segundo a revista mexicana Osen, as empresas interessadas na contratação do jogador possuem relação com os segmentos de transmissão via streaming.



11

Figura 5 – Ciberatleta sul-coreano Sang-hyeok ‘Faker’ Lee.

Apresentado os argumentos que mostram a semelhança dos jogos eletrônicos com os demais esportes, é chegado o momento de apresentar agora como os ciberatletas são considerados atletas como os demais esportistas.

6. Os ciberatletas

A primeira semelhança se baseia no fato de que os jogadores também precisam de treinos e preparação física adequada para a disputa das partidas. Conforme foi mostrado, existem dois tipos de treinos principais, o de habilidades físicas e o treino conceitual. Em entrevista analisada e tomada como base para este artigo, Felipe “brTT”, atleta profissional de League of Legends, afirma que reserva cerca de 8 horas diárias para os seus treinos individuais, além de que, posteriormente, treina mais 2 a 4 horas com o time. Outros jogadores afirmam que chegam a treinar por 10 horas diárias e ficam por até 2 semanas

¹¹ Disponível em [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Faker_\(Lee_Sang-hyeok\)_at_LoL_World_Championship_2013.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Faker_(Lee_Sang-hyeok)_at_LoL_World_Championship_2013.jpg)

com técnicos sendo orientados para a partida. Ou seja, percebe-se que eles possuem uma rotina rigorosa de treinos, talvez até mais pesada do que de outros esportistas.

Para não cederem a um estilo de vida sedentário, algo que seria bastante suscetível para pessoas que ficam treinando por horas diante de uma tela, os ciberatletas também devem se exercitar. O exercício físico é diferente do treino de habilidades físicas. Este diz respeito ao desenvolvimento de suas habilidades motoras que melhorariam a sua interação com os seus instrumentos de trabalho, no caso um mouse ou um controle joystick. Já o exercício físico é justamente para manter uma vida saudável e manter um bom condicionamento físico.

Biologicamente falando, o treino adequado, com o tempo, faz com que o organismo do atleta produza uma maior quantidade de mitocôndrias, conseqüentemente há uma maior oxigenação do sangue e do cérebro. E é precisamente essa oxigenação do cérebro que permite um melhor rendimento do atleta, visto que melhora a sua velocidade de raciocínio e análise crítica tão necessária durante a partida.

Os ciberatletas também não estão livres das lesões que podem tirá-los das partidas. O tipo de lesão mais comum nos jogadores são as tendinites. A tendinite é um tipo de contusão causada pela inflamação de algum tendão em consequência do excesso de repetições de um mesmo movimento. O tratamento indicado muitas vezes é o repouso, podendo deixar o jogador fora por alguns dias, desfalcando a sua equipe.

A autora de livros didáticos de biologia Sônia Lopes afirma ainda que “a saúde mental também se beneficia da atividade física” (LOPES, 2010, p. 341). É importante lembrar que a saúde mental é fundamental para a prática de qualquer esporte, porque assim como jogadores passam por má fase, os ciberatletas também passam por esse tipo de situações, conforme afirmou o próprio atleta profissional ‘Faker’ em um dos vídeos analisados, e essa queda de rendimento pode ser por inúmeros fatores. O fator psicológico pode ser uma delas e para que problemas como esses não voltem a aparecer, deve-se cuidar da saúde mental do atleta.

Ainda deve ser lembrada a função socializadora que o esporte concede aos atletas e ao público em geral. Deve-se levar em conta que os ciberatletas entrevistados, em sua grande maioria, como ‘Faker’ Lee e Bjersen, eram pessoas reclusas e não muito sociáveis, e acharam no esporte uma chance de se integrarem. O próprio atleta profissional dinamarquês Bjergsen, mostrado na figura 6, afirmou, em um dos vídeos analisados, que sofria bullying e buscou refúgio nos jogos até se tornar um atleta profissional.



12

Figura 6 – O ciberatleta dinamarquês Bjergsen afirmou ter sofrido bullying na infância

Portanto, com base em vários quesitos que se mostram semelhantes entre ciberatletas e os demais atletas, pode-se afirmar que os jogadores profissionais de esportes eletrônicos são sim atletas, pois eles possuem uma rotina de treinos e dedicação bastante rigorosa e focada, assim como os demais atletas, sem contar que vários fatores exteriores também contam para uma boa condição e atuação do jogador, e isso é um fator comum em todos os gêneros esportivos.

7. Considerações finais

A partir da análise de entrevistas de atletas profissionais de e-sports, conforme foi proposto na metodologia utilizada neste artigo, é possível chegar à conclusão de que os jogadores profissionais de games são sim atletas como os demais atletas de outros esportes. Isso porque foi mostrado que a rotina de treinos dos ciberatletas são bastante semelhantes à de qualquer outro sportista, no que diz respeito aos treinamentos e postura adotada.

Assim como os jogadores são considerados atletas, também é possível afirmar que os e-sports são considerados esportes, e essa resposta foi fundamentada principalmente na tese do professor Valdir Barbanti e as suas três condições para que determinado atividade seja considerada esporte. Os jogos eletrônicos, encarados de forma profissional, atende aos três requisitos, quebrando, dessa forma, o paradigma de que esporte é apenas aquele tipo de atividade que exige vigor físico intenso.

Portanto, com a ideia de que os jogos eletrônicos são sim práticas consideradas esportivas, deve-se agora promover a maior visibilidade do gênero e incentivar à cultura dos jogos eletrônicos como forma de socialização, característica que é tão essencial às práticas esportivas.

¹² Disponível em http://image3.redbull.com/rbcom/010/2016-01-11/1331770055497_2/0010/1/550/366/2/bjergsen-red-bull-athlete.jpg

Este artigo permitiu tocar um assunto que gera bastante discussão, principalmente no que tange à classificação de o que é e o que não é esporte. Dessa forma, abre-se a oportunidade para outros trabalhos abordarem o tema dos e-sports concedendo à categoria o devido respeito e destacando a sua importância no cenário esportivo atual.

Referências Bibliográficas

Afinal, o que é esporte? Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/educacao-fisica/artigos/55144/definicao-de-esporte>> Acesso em 13/06/16.

BARBANTI, Valdir. **O que é esporte?** 2006. Disponível em: <<file:///C:/Users/Saulo%20Roberto/Downloads/833-1334-1-PB.pdf>>

Clima de tensão e respeito marca duelo de rebaixamento entre CNB e g3x. Ricardo Set. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/3806-clima-de-tensao-e-respeito-marca-duelo-de-rebaixamento-entre-cnb-e-g3x>> Acesso em 20/06/16.

‘Faker’ renova contrato com o SK Telecom T1, informa site sul-coreano. Gabriel Melo disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/1992-faker-recusa-proposta-de-quase-us-1-milhao-de-empresa-chinesa>> Acesso em 21/06/16.

Free to Play: The Movie (US). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s>> Acesso em 12/06/16.

Interview with Daigo Umehara on his FT10 against Infiltration [English Subtitle] Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-1szNJXNPGU>> Acesso em 12/06/16.

Keoma, campeão brasileiro de 'Street Fighter IV', fica em 7º na Capcom Cup. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/12/keoma-campeao-brasileiro-de-street-fighter-iv-fica-em-7-na-capcom-cup.html>> Acesso em 13/06/16.

Legends Rising Episode 1: Faker & Bjergsen "History". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WDMNiH-vOrY>> Acesso em 12/06/16.

Legends Rising Episode 2: Uzi & brTT "Home". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xJ2y5WyFqlc>> Acesso em 12/06/16.

LOPES, Sônia; ROSSO, Sérgio. **Bio - Volume 1.** 2 ed. São Paulo: Saraiva, 2010
MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela.** 1 ed. São Paulo: Paulus, 2007

O que é e como se desenvolveu o e-sport games. Disponível em: <<http://mmosgame.com/o-que-e-um-e-sports>> Acesso em 22/06/16.

Olimpíadas Rio 2016 terão jogos inaugurais de e-sports. Bárbara Gutierrez. Disponível em: <<http://br.ign.com/esports/21220/news/olimpiadas-rio-2016-terao-jogos-inaugurais-de-esports>> Acesso em 21/06/16.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano.** 5 ed. São Paulo: Paulus, 2003.

Sobre E-sports. Pedro Beralda. Disponível em: <<http://www.pedrocatv.com.br/e-sports>>. Acesso em 21/06/16.

Street Fighter World Champion Daigo "The Beast" Umehara Interview. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JOxUzW4OC8>> Acesso em 12/06/16.

TIME / EP.1 Faker [The Interview : My e-Sports] - [OGN PLUS]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JUU_zYGixiA> Acesso em 12/06/16.