



ANÁLISE SOBRE UMA “ESPORTIVIZAÇÃO” DAS ATIVIDADES LIGADAS AOS E-SPORTS

Murilo Jubertoni Tin*, Leandro Carlos Mazzei

Resumo

Praticamente desde os anos 70 até os dias atuais, o fenômeno das atividades nomeadas como E-Sports está crescendo constantemente, com um público considerável e números que podem o classificar como um grande setor econômico. Existem campeonatos que tem uma premiação milionária, atraindo atenção de investidores de outros ramos, torneios com números expressivos de audiência se comparado à outros esportes tradicionais, etc. Algumas pesquisas já buscaram realizar algum tipo de análise com relação ao enquadramento das atividades de E-sports em uma perspectiva e classificação igualitária do fenômeno Esporte moderno. Esse projeto buscará realizar essa análise, ou seja, se os E-sports podem ser classificados como Esporte, mas na perspectiva dos “atletas” de cada segmento (Esports e Esporte). Nossa sociedade muda com uma velocidade inimaginável, logo esse projeto buscará tirar uma conclusão mais atual dos fenômenos citados, com uma pesquisa mais atual e que envolve o olhar dos cyber atletas e atletas.

Palavras-chave:

E-Sports, Jogos eletrônicos, Atletas

Introdução

Esse projeto de pesquisa tem como objetivo principal analisar se o E-Sports podem ser realmente considerados uma atividade esportiva, ou seja, serem classificados como Esporte Moderno. Pretende-se atingir o objetivo através da comparação entre os atletas de esportes tradicionais com os cybers atletas do E-Sports. Essas comparações serão feitas a partir entrevistas e respectivos dados que descrevem as rotinas dos indivíduos, dos seus treinamentos e a equipe que está por trás de ambos. E através do pensador Guttmann (1978) apud Proni e Lucena (2002) tirar uma conclusão através dos pensamentos e pontos do mesmo se o E-Sports pode ser considerado um esporte moderno.

Resultados e Discussão

Um ponto interessante visto nas entrevistas feitas com os atletas é a diferença do tipo de apoio inicial dos atletas, no esporte tradicional como é mais comum e conhecido pelos pais dos atletas, os mesmos apoiam o filho desde pequeno no esporte tanto monetariamente como psicologicamente, já no esporte eletrônico os cybers atletas não tem todo esse apoio inicial dos pais, principalmente na parte psicológica, eles apenas começam a apoiar 100% quando conseguem entender que o filho conseguem resultados sendo eles monetários ou quando sai em grandes mídias.

Outro ponto é na questão da rotina, no esporte eletrônico alguns atletas treinam até a madrugada, horários não normais para a prática de um esporte tradicional e chegando a treinar mais de 10 horas por dia, e um fator curioso é que na maioria das vezes esses jovens têm seu hobby no computador e passa mais horas na frente da tela, já no caso do esporte tradicional os atletas treinam 6 horas por dia com faixa de horário na parte da tarde e noite, mas ambos têm rotinas bem corridas e puxadas. Mas existem semelhanças nos dois, na parte de início da prática, em ambos os atletas começam apenas por um hobby e se destacam e evoluem para um nível considerado de um atleta de alto rendimento. Para Guttmann (1978) um esporte só pode ser considerado esporte se cumprir todos os pontos a seguir: secularidade, igualdade, especialização,

racionalização, burocracia, quantificação, recordes com isso na pesquisa enumeramos e dissertamos cada item e a conclusão foi que todos os itens acima estão presentes no esporte eletrônico (Tabela 1)

Tabela 1. Características de Esporte para Guttmann.

-	Esportes Modernos	Esportes Eletrônicos
Secularidade	Sim	Sim
Igualdade	Sim	Sim
Especialização	Sim	Sim
Racionalização	Sim	Sim
Burocracia	Sim	Sim
Quantificação	Sim	Sim
Recordes	Sim	Sim

Conclusões

Como conclusão o esporte eletrônico pode ser sim considerado um esporte, pois cumpre todas as características de Guttmann de esporte. Além disso já não se enquadra mais na categoria quase-jogos de Pierre Parlebas (2001), pois já existem regras e fins lucrativos no meio eletrônico, os cybers atletas tem uma rotina igual ou tanto quanto maior do que os atletas dos esportes tradicionais como visto nas entrevistas realizadas durante o projeto, um atleta voltado 100% no E-Sports chega a treinar 10 horas por dia de segunda-feira a sábado. E infelizmente na maioria dos casos um cyber atleta para realizar o seu sonho de viver apenas de E-Sports precisa deixar o Brasil pois não tem tanto apoio das marcas e campeonatos

Agradecimentos

Gostaria de agradecer o meu orientador Leandro Mazzei, a Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e ao SAE auxiliando na pesquisa fornecendo a bolsa científica.

PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
GUTTMANN, A. *From ritual to record: nature of the modern sports*. N. York: University Press, 1978
PRONI, M.; LUCENA, R., *Esporte História e Sociedade*, Editora: Autores Associados, 2002