

## E-Sports: uma prática esportiva atual

### RESUMO

A indústria dos jogos eletrônicos é a terceira mais lucrativa do mundo. Um novo conceito de esporte eclodiu nos últimos anos, sendo comumente denominado de e-Sports. O artigo busca apresentar o e-Sport como uma prática esportiva atual. Esta pesquisa teórica estrutura-se apresentando a seção: “jogos eletrônicos e os e-Sports”. Na Educação Física, o e-Sports é negligenciado pelo fato de não abranger elevado gasto energético. O e-Sport ao se fortalecer, vem se transformando em um fenômeno que se aproxima dos esportes convencionais. O e-Sport hoje é objeto de pesquisas acadêmicas que procuram verificar o seu processo de espetacularização, suas características e sua história, se misturando com a história do próprio esporte.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos de vídeo; Esportes; e-Sports

### Jonas Godtsfriedt

Mestre em Educação Física (UFSC)  
Universidade do Estado de Santa Catarina,  
Centro de Ciências da Saúde e do Esporte, PPG  
em Ciências do Movimento Humano,  
Florianópolis, SC, Brasil  
[jog1000@hotmail.com](mailto:jog1000@hotmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-3349-8912>

### Fernando Luiz Cardoso

Doutor Sexualidade Humana - Human  
Sexuality (IASHS - Institute for Advanced  
Study in Human Sexuality, Estados Unidos)  
Universidade do Estado de Santa Catarina,  
Centro de Ciências da Saúde e do Esporte, PPG  
em Ciências do Movimento Humano,  
Florianópolis, SC, Brasil  
[fernandocardoso.ph.d.lagesc@gmail.com](mailto:fernandocardoso.ph.d.lagesc@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-3074-0988>

## **E-Sports: a current sport practice**

### **ABSTRACT**

The electronic games industry is the third most profitable in the world. A new concept of sport has emerged in recent years, being commonly called e-Sports. The article seeks to present e-Sport as a current sports practice. This theoretical research is structured by presenting the section: "electronic games and e-Sports". In physical education, e-Sports is neglected because it does not cover high energy expenditure. When strengthening e-Sport, it is becoming a phenomenon that approaches conventional sports. Today, e-Sport is the object of academic research that seeks to verify its spectacularization process, its characteristics and its history, mixing with the history of the sport itself.

**KEYWORDS:** Video games; Sports; e-Sports

## **E-Sports: una práctica deportiva actual**

### **RESUMEN**

La industria de los juegos electrónicos es la tercera más rentable del mundo. Un nuevo concepto de deporte ha surgido en los últimos años, comúnmente llamado e-Sports. El artículo busca presentar el e-Sport como una práctica deportiva actual. Esta investigación teórica se estructura presentando la sección: "juegos electrónicos y e-Sports". En educación física, los deportes electrónicos se descuidan porque no cubren los altos gastos de energía. Al fortalecer el e-Sport, se está convirtiendo en un fenómeno que se acerca a los deportes convencionales. Hoy, e-Sport es el objeto de investigación académica que busca verificar su proceso de espectacularización, sus características y su historia, mezclándose con la historia del deporte en sí.

**PALABRAS-CLAVE:** Juegos de video; Deportes; e-Sports

## INTRODUÇÃO

Jogos e brincadeiras são atividades lúdicas e parte fundamental para formação das crianças e dos adolescentes, e ainda, sabe-se que os jogos passam modificações conforme com o cenário histórico e cultural em que se localizam, transformando-se em uma expressão da sociedade por enriquecer também habilidades motoras, cognitivas e sociais (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019; OLIVEIRA; SOUZA, 2018).

Conduzindo a história, até hoje muito atual e próxima dos jogos eletrônicos, com aparecimento e massificação em meados dos anos 70 e 80, fica claro que um movimento tão recente, e que ainda vivencia dos louros da infância, podemos assim dizer, que este movimento dos jogos eletrônicos, deva crescer e se solidificar de maneira tão significativa, onde perceber-se que tal crescimento que surge na sociedade, imersa nessa nova cultura virtual, também conhecida como cibercultura, que conhece e experimenta novas nuances e sensações sobre a viagem aos games, estabelecendo uma relação de prazer, felicidade e satisfação quando vivenciados. A prática esportiva virtual desperta pesquisas sobre tal fenômeno, buscando resultados para questões relacionadas à aderência cada vez maior de público e como tal movimento abalará a sociedade, visto que é um acontecimento recente, mas que já toma seu lugar de relevância mundialmente (LEAL; MACHADO, 2019).

Com o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação (TICs), passamos por uma modificação da sociedade industrial para uma denominada “sociedade da informação”. Para Castells (CASTELLS, 1999), tem-se que esse termo é utilizado para intitular uma sociedade contemporânea, caracterizada e impulsionada pelo avanço da tecnologia e das telecomunicações. Das várias mudanças existentes ao longo do processo civilizador, de acordo com Elias (ELIAS, 2008, 2011), temos que o desenvolvimento tecnológico é, provavelmente, uma das etapas mais notáveis do desenvolvimento das sociedades. A influência do mundo digital em nossas vidas é tão relevante, que os diversos dispositivos eletrônicos utilizados no cotidiano, são praticamente que uma extensão de nossa hexis corporal (BORSATO et al., 2020; BOURDIEU, 2012).

Os jogos modificam-se ao longo do tempo, principalmente devido à própria evolução das TICs. Estes jogos eletrônicos, são jogos desenvolvidos como nova forma de interação das crianças com os brinquedos modernos, videogames, computadores e celulares, mantendo-se as características lúdicas. No transcorrer da história destes jogos eletrônicos, estes vieram se aproximando aos esportes tradicionais em premiações e espetacularização (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019). Os autores Santaella e Feitoza (SANTAELLA; FEITOZA, 2009) alegam que a

indústria dos jogos eletrônicos é a terceira mais lucrativa do mundo, ultrapassando a indústria do cinema e ficando atrás somente da indústria bélica e automobilística.

A escolha do tema sobre os jogos eletrônicos serem ou não uma modalidade esportiva foi motivada pela escassez de estudos sobre o e-Sport no Brasil (JENSEN, 2017; LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019; PEREIRA, 2014; REIS; CAVICHIOILLI, 2008), e também por almejar a criação de um diálogo científico por meio de reflexões teóricas sobre a proposição de se desenvolver uma análise em estudos que abordem os e-Sports (e toda a sua contemporaneidade do tema representado pelos e-Sports) em sua relação com a Educação Física. Neste contexto, o objetivo deste artigo é apresentar reflexões teóricas de conversação entre o e-Sport e a prática esportiva.

## MÉTODO

Este manuscrito foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica sendo uma revisão de literatura exploratória, com abordagem qualitativa. Nessa esteira, foi realizada uma busca em bancos de dados eletrônicos como BVS (Biblioteca Virtual em Saúde), Lilacs (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde), SciELO (Scientific Electronic Library Online) e em revistas e sites, na língua portuguesa e inglesa. Foram selecionados aqueles artigos que apresentavam a temática de interesse (o artigo se propôs a desenvolver uma abordagem dos e-Sports em sua relação com a Educação Física) e excluídos aqueles não condizentes com o estudo.

Dessa maneira, com base nos resumos dos artigos escolhidos, realizou-se uma leitura exploratória. Logo, houve uma leitura seletiva para adquirir um maior conhecimento sobre o tema abordado. Depois uma leitura analítica para estar a par das ideias dos autores. Por conseguinte, sucedeu-se uma leitura interpretativa, com o intuito de acarear as concepções apresentadas pelos autores.

O texto foi fundamentado de acordo com as concepções de autores como: Beck (2010), Giddens (1991 e 2002) e Witkowski (2009 e 2012). As referências escolhidas são uma prova da contemporaneidade do tema representado pelos e-Sports. Desta forma, este artigo, trata-se de um manuscrito oriundo de uma pesquisa teórica sobre os e-Sports e apresentará como seus resultados e discussão, um tópico que tratará sobre os “Jogos eletrônicos e os e-Sports”.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### Jogos eletrônicos e os e-Sports

Jogos eletrônicos têm se demonstrado uma atividade ubíqua na sociedade atual, e jovens e adultos fazem a utilização dos jogos eletrônicos como entretenimento, nos mais variados ambientes (VAGHETTI et al., 2013). Os jogos eletrônicos são desenvolvidos com a meta de educar ou treinar alguma habilidade humana, entre estas habilidades podemos elencar o movimento humano (QUIROGA et al., 2009).

Equidistante com esse fenômeno, a relação dos indivíduos com a tecnologia tem sido cada vez mais objeto de inquietude e investigação na literatura, provocando pesquisadores do mundo todo a apurar os diversos fatores e aspectos que circundam este evento da segunda modernidade ou da sociedade pós-tradicional (BECK, 2010; GIDDENS, 1991). Alguns teóricos já se arriscam em estabelecer conceitos para a relação entre homem e tecnologia, especialmente, acerca dos jovens que, em grande medida, já nascem conectados nessa nova dinâmica social (BORSATO et al., 2020).

O e-Sport e suas reconfigurações do movimentar-se na modernidade tardia, apontam que as práticas esportivas executadas de forma individual, sugerem uma condição que, desde o aporte de uma teoria reflexiva da Educação Física, não deve ser visualizada como uma tendência ao individualismo e isolamento social, visto que as práticas se reestruturam, de fato, para atender demandas individuais, mas ainda assim não prescindem de socialização, ou seja, não deixam a característica de campo da atividade social interativa como qualquer outro (SOUZA, 2021).

Os indivíduos podem ser incentivados a testar outras atividades motrizes para além daquelas vivenciadas sob o prisma cultural da tradição, e sendo assim, este o primordial ponto de inflexão do estatuto do movimentar-se que ganha relevo nas sociedades de modernização reflexiva, onde sob esse pano de fundo, o problema do homem em movimento se redimensionou e isso tem consequências decisivas para pensar o esporte, a Educação Física e suas políticas (SOUZA, 2021).

Dessa maneira, entre os conceitos que obtiveram repercussão nas últimas décadas, destaca-se a ideia de “nativos digitais”, “geração net”, “geração delivery”, “geração digital”, “geração Playstation”, dentre outros (BORSATO et al., 2020; DE ALMEIDA, 2008; PALFREY; GASSER, 2011; PRENSKY, 2001; TAPSCOTT, 1997). Contudo, independente da conceituação atribuída, todas sugerem que a nova geração nasceu e surgiu nesse contexto, em que a tecnologia é encarada com muita naturalidade. Isto é, a manipulação e a utilização dos diversos dispositivos, entre os

quais, computadores, celulares, videogames e entre outros, são controlados com muito conforto e agilidade pelas crianças e jovens (BORSATO et al., 2020).

Um novo conceito de esporte eclodiu nos últimos anos, trazendo consigo a compreensão de que existem formas de exercer uma atividade esportiva por meio de jogos eletrônicos num ambiente completamente virtual (WITKOWSKI, 2009). Materializa-se assim, a categoria de esporte eletrônico, comumente denominado de e-Sports, que tem por definição ser uma maneira de praticar esporte em que os aspectos primários de sua prática são facilitados por meio de dispositivos eletrônicos (GOEDERT; SOARES, 2020; HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

Buscando transcender a discussão sobre os e-Sports, pode-se propor que estes geralmente se referem a uma abordagem organizada e competitiva para jogar jogos de computador, sendo que na última década, esse estilo de jogo foi praticado em computadores em rede, por meio de ligas de jogos de computador online, que ocorrem em eventos em rede local, e ofereceram aos jogadores um lugar para interagir (WITKOWSKI, 2012). O e-Sport sendo considerado como uma expressão da elasticidade semântica do esporte, tendo em si que o fenômeno esportivo não é imutável, tem-se a possibilidade de abordar o e-Sport na ótica de duas áreas de contenção, que surgem regularmente na consideração dos e-Sports como esportes, estas seriam: uma primeira parte explora como a fisicalidade do jogador se apresenta neste ambiente competitivo específico, já a segunda parte debate a relação entre desempenho humano e tecnologias (esse debate é realizado discutindo-se os temas do movimento humano, equilíbrio, envolvimento tátil e a sensualidade de corpos e tecnologias em rede) (WITKOWSKI, 2012).

O e-Sports tem recebido atenção acadêmica sob as perspectivas da materialidade do jogo (TAYLOR, 2009, 2012), história do e-Sports (WITKOWSKI, 2012), experiência e jogo especializado (REEVES; BROWN; LAURIER, 2009; WAGNER, 2006), bem como a montagem de peças de alto desempenho (HARPER, 2010; RAMBUSCH; JAKOBSSON; PARGMAN, 2007; TAYLOR, 2009, 2012), todos esses estudos abordam diretamente ou sugerem o significado do jogador incorporado no computador.

O contexto de modernização reflexiva que vivemos, associado à expansão de um ciberespaço, revela uma nova etapa, na qual a cultura passa a ser mediada pelos meios de interação virtual, fazendo com que os indivíduos venham a passar várias horas fazendo uso de equipamentos eletrônicos (AMARAL, 2016; BORSATO et al., 2019) ou, até mesmo, igualando o seu tempo gasto em uma rede social ao tempo médio para ingerir algum alimento (STEWART, 2016). Sob esse pano de fundo é que se apoiou à crescente indústria dos e-Sports (BORSATO et al., 2019; OLIVEIRA, 2017). É possível perceber que os jogos eletrônicos estão inseridos na dinâmica de individualização dos estilos de vida a que se refere Giddens (GIDDENS, 2002). Os indivíduos não só tendem a

desvincularem-se do que é considerado tradicional como, ao mesmo tempo, passam a investir seu tempo em novas formas de ser (BORSATO et al., 2019; GIDDENS, 2002).

A discussão em torno do fenômeno dos e-Sports, termo comumente usado para designar o esporte eletrônico, tem se tornado particularmente recorrente no Brasil, e não só em seu aspecto acadêmico, mas em uma repercussão social mais ampla, que implica tanto em um endereçamento frequente por parte dos meios de comunicação quanto em um princípio de fomento e aceitação mais abrangente, verificado a partir da criação de times e instituições dedicadas à prática (MACEDO; FALCÃO, 2019). Essa condição de recorrência surge como consequência direta de dois fatores que enquadram a experiência dos vídeo games no Brasil: primeiro, sua irrestrita aceitação, ao passo que o Brasil figura como principal mercado em consumo de games na América Latina, além de ser também um dos mais importantes mercados de atuação para empresas deste gênero no mundo; em seguida, pelo fato de que subsiste um relacionamento de ordem espetacular entre esporte e meios de comunicação, particularmente proeminente no cenário midiático do país (MACEDO; FALCÃO, 2019).

Essa situação implica em uma compreensão incontornável: a de que o enquadramento dado aos e-Sports tende a se apropriar de uma lógica e linguagem empreendida pelo jornalismo esportivo na transmissão de esportes em seu aspecto mais abrangente, desta maneira, transmissões provenientes de canais consolidados, como ESPN ou SporTV, e streams específicas realizadas por empresas do gênero dos e-Sports, como Blizzard Entertainment ou Riot Games, utilizam-se de um formato que sempre busca reproduzir o do jornalismo esportivo, com profissionais explicando e discutindo as ações dos jogadores (AMÉRICO, 2014; MACEDO, 2018). É possível se vislumbrar, que este tratamento jornalístico que é replicado aos e-Sports, colabora para se compor, este fenômeno de “esportificação” dos jogos digitais (MACEDO; FALCÃO, 2019).

Os e-Sports apenas recentemente adotaram ampla adoção internacional e ainda há resistência quanto à possibilidade de os e-Sports serem realmente considerados um esporte, visto que parece que muitos fãs de esportes “tradicionais” são de opinião que o e-Sports não podem ser chamado de esporte, simplesmente porque a competência do jogador não é medida através de suas proezas físicas ou sutileza, pois os atletas do e-Sports parecem estar simplesmente sentados em suas cadeiras (HAMARI; SJÖBLÖM, 2017). Na realidade, o corpo e as atividades físicas do jogador ainda são uma parte importante da atividade esportiva geral, embora os eventos que definem os resultados do esporte ocorram dentro dos limites de um ambiente eletrônico mediado por computador, isso não significa que os e-Sports não possam ser moderados fisicamente pelos jogadores (TAYLOR; WITKOWSKI, 2010; WITKOWSKI, 2009, 2012).

A forma de regular e de se limitar dos e-Sports depende fisicamente do modo de interação humano-computador, de quanto é necessário para controlar os estados do jogo, do software ou sistema do jogo, assim, nos jogos de dança, por exemplo, os jogadores são fisicamente impedidos de interagir com o computador, sabe-se que os e-Sports são geralmente organizados em torno de gêneros específicos de jogos, como arenas de batalha online para vários jogadores (como por exemplo, League of Legends, Dota 2), jogos de tiro em primeira pessoa (por exemplo, Counter-Strike: Global Offensive), estratégia em tempo real (por exemplo, Starcraft 2), jogos de cartas colecionáveis (por exemplo, Hearthstone) ou esportes e jogos (por exemplo, os jogos da série FIFA), portanto estes gêneros específicos de jogos formam muitas subculturas no e-Sports, da mesma forma que os esportes tradicionais, também fazem, formando suas subculturas dos mais variados esportes (HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

Um dos casos mais paradigmáticos na indústria dos jogos eletrônicos, que tem consubstanciado a questão do e-Sports, é o jogo online da produtora Riot Games – “League of Legends” (BORSATO et al., 2020). Em síntese, este e-Sport, trata-se de um dos jogos multiplayer mais jogados ao redor do mundo, movimentando cifras na casa dos bilhões de dólares anuais, estimulado pela prática amadora e profissional deste e-Sport (BORSATO et al., 2020; GRAY et al., 2018; KAHN et al., 2015; LI, 2016; LLORENS, 2017). Desta maneira, não é por acaso, que é possível se observar que esse e-Sport em questão (o game League of Legends) tem sido cada vez mais alvo de análise de vários estudos científicos sobre os mais determinados contextos existentes dentro desse e-Sport (BORSATO et al., 2020).

Brasileiros entre 13 e 59 anos, tem-se que destes cidadãos deste intervalo de idade cerca 82% destes jogam um game em algum dispositivo eletrônico por meio de diversas plataformas como por exemplo celulares e consoles (RILEY, 2015). Além disso, os e-Sports, estão em grande ascensão no Brasil e no mundo, conquistando cada vez mais jogadores, sendo desta forma, comprovadas a alta abrangência populacional desta temática dos jogos eletrônicos, tornando-se importante os estudos que se aprofundem no universo dos e-Sports (MARTINS, 2020).

Para uma melhor compreensão do futuro do e-Sport podem ser analisados três diferentes cenários, que são propostos por Jonasson e Thiborg (JONASSON; THIBORG, 2010), os cenários que se destacam como o possível futuro do e-Sport, são os seguintes: i) e-Sport como contracultura ou alternativa ao esporte moderno; ii) e-Sport aceito como parte do esporte convencional; e iii) o e-Sport como o futuro do esporte convencional (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019). Sob a ótica de Barbanti (BARBANTI, 2006) que considera que o conceito de esporte pode ser modificado para trazer melhorias e circunstâncias positivas para seus praticantes, o e-Sport estaria no segundo cenário de Jonasson e Thiborg (JONASSON; THIBORG, 2010). Visto que, se o esporte tende a



mudar de acordo com a sociedade e a cultura, é apenas questão de tempo para que o e-Sport seja compreendido de forma mais ampla (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019).

Em conformidade a esse cenário, não há dúvidas de que os jogos eletrônicos em suas diferentes plataformas estão mais populares e rentáveis do que nunca (BORSATO et al., 2020; KAHN et al., 2015; LLORENS, 2017). Além do que, com o advento da internet, os jogos eletrônicos ganharam outra dimensão, expandindo as redes relacionais entre jogadores do mundo todo (BERTRAN; CHAMARRO, 2016; BORSATO et al., 2020). Os e-Sports, acabaram ganhando espaço em meio às práticas tradicionais, incorporando novas formas e alternativas de jogar e de se praticar esporte. Essa modalidade, o e-Sport, transita, ou seja, do lazer para o esporte, andando por um relevante processo de esportivização, que vai desde a regulamentação do jogo (e-Sport), até as dinâmicas de espetacularização e mercantilização desta nova prática esportiva (BORSATO et al., 2020; LEITINHO; FARIAS, 2018; LLORENS, 2017; ROCHA; RODRIGUEZ; VITÓRIA, 2016).

## **IMPLICAÇÕES PRÁTICAS**

Na Educação Física, o assunto e-Sports é negligenciado pelo fato de tal atividade não abranger elevado gasto energético e por afastar as crianças de outras atividades físicas (JENSEN, 2017). A assimilação de conceitos e de maneiras de experimentar práticas esportivas, são exemplos de situações que os games esportivos trazem a sociedade, em especial para as crianças, que não podem mais ser negligenciadas, exigindo-se, assim, uma melhor postura dos professores de Educação Física em relação a esses novos processos (DA SILVEIRA; TORRES, 2007; LEAL; MACHADO, 2019).

O e-Sport é objeto de pesquisas que verificam o seu processo de espetacularização, suas características e sua história, se misturando com a história do próprio esporte, e visam considerar o esporte como uma construção social em constante mutabilidade, assim, torna-se difícil negar que o e-Sport não tenha características do esporte tradicional, e de maneira geral, que eles se parecem mais do que se diferem aos esportes tradicionais (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019).

Algumas limitações podem ter influenciado a apresentação realizada nesta revisão de literatura exploratória das reflexões teóricas de conversação entre o e-Sport e a prática esportiva, no contexto da Educação Física e precisam ser consideradas. Primeiramente a pouca produção de estudos empíricos, teóricos, e relatos de informações sobre o desenvolver de uma abordagem dos e-Sports em sua relação com a Educação Física. Em segundo lugar, a escassa publicação de materiais científicos (elaborados por profissionais de Educação Física atuantes com os e-Sports) que tratem

da metodologia da possível conversação entre o e-Sport e a prática esportiva e como estes se aplicam no cotidiano da Educação Física.

Considerando isto, sugerimos para futuras pesquisas, tendo em vista a temática da possibilidade da conversação entre o e-Sport e a prática esportiva, no âmbito da Educação Física, sugere-se uma maior inclusão dos e-Sports associados a pesquisas na área da Educação Física, e também um maior detalhamento da metodologia de uso dos e-Sports (exposição de como procedem os profissionais de Educação Física atuantes com os e-Sports).

Como implicações práticas deste estudo, temos que a conversação entre o e-Sport e a prática esportiva, no contexto da Educação Física, apresentada nesta revisão de literatura exploratória, conseguiu subsidiar uma perspectiva em relação a descobertas que podem ser observadas em campo (por meio de futuros estudos empíricos), que sugerem que os profissionais de Educação Física podem ver a possibilidade de uso dos e-Sports, em suas práticas profissionais na área da Educação Física (nas variadas áreas de atuação da Educação Física, não apenas como uma possível alternativa às práticas destes profissionais no campo da Educação Física, e sim como uma prática viável no atual contexto da Educação Física).

Destaca-se as contribuições que este estudo trouxe ao propor analogias entre o e-Sport e a prática esportiva, demonstrando suas semelhanças e diferenças; e ao incitar reflexões acerca do uso de jogos eletrônicos, especialmente no âmbito da Educação Física.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Bruno do. **Brasileiro usa celular por mais de três horas por dia**. 2016. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/brasileiro-usa-celular-por-mais-de-tres-horas-por-dia/>. Acesso em: 15 maio 2020.

AMÉRICO, Marcos. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, [S.L.], v. 11, n. 2, p. 316, 24 out. 2014. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/1984-6924.2014v11n2p316>.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, [s. l.], v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.

BECK, Ulrich. **Sociedade de risco**: rumo a uma outra modernidade. São Paulo: 34, 2010.

BERTRAN, Enric; CHAMARRO, Andrés. Video gamers of League of Legends: the role of passion in abusive use and in performance. **Adicciones**, [S.L.], v. 28, n. 1, p. 28, 2 mar. 2016. Socidrogalcohol. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.787>.

BORSATO, Matheus; BRASIL, Marcos Roberto; OLIVEIRA, Vinicius Machado de; MATTES, Verônica Volski; SOUZA, Juliano de. A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil. **Motrivivência**, [S.L.], v. 31, n. 60, p. 01-21, 24 set. 2019. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2019e59692>.

BORSATO, Matheus; OLIVEIRA, Vinicius Machado de; BRASIL, Marcos Roberto; VOLSKI, Verônica; SOUZA, Juliano de. Da Produção Especializada à Inventividade Amadora no League of Legends. **Licere - Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S.L.], v. 23, n. 1, p. 331-359, 19 mar. 2020. Universidade Federal de Minas Gerais - Pro-Reitoria de Pesquisa. <http://dx.doi.org/10.35699/1981-3171.2020.19765>.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco. ; TORRES, Livia Maria Zahra Barud. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: XV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., Recife, 2007. Anais... Recife: CBCE, 2007.

ALMEIDA, Susana. A aprendizagem estratégica e a geração playstation: o que está em jogo?. **Saber (E) Educar**, [s. l.], n. 13, p. 187-193, 2008.

ELIAS, Norbert. **Introdução à sociologia**. Lisboa: Edições 70, 2008.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GOEDERT, Maria Celina Ferreira; SOARES, Ana Karla Silva. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. **Psicologia Argumento**, [S.L.], v. 37, n. 97, p. 398, 11 fev. 2020. Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR. <http://dx.doi.org/10.7213/psicologum.37.97.ao07>.

GRAY, Peter B.; VUONG, Jimmy; ZAVA, David T.; MCHALE, Timothy S.. Testing men's hormone responses to playing League of Legends: no changes in testosterone, cortisol, dhea or androstenedione but decreases in aldosterone. **Computers In Human Behavior**, [S.L.], v. 83, p. 230-234, jun. 2018. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.004>.

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, [S.L.], v. 27, n. 2, p. 211-232, 3 abr. 2017. Emerald. <http://dx.doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>.

HARPER, Todd. **The art of war: Fighting games, performativity, and social game play**. 2010. 244 f. Tese (Doutorado) - Curso de School Of Media Arts And Studies And The Scripps College Of Communication, Ohio University, Athens, 2010.

JENSEN, Larissa. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação Física do Programa de Pósgraduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport In Society**, [S.L.], v. 13, n. 2, p. 287-299, 12 fev. 2010. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>.

KAHN, Adam S.; SHEN, Cuihua; LU, Li; RATAN, Rabindra A.; COARY, Sean; HOU, Jinghui; MENG, Jingbo; OSBORN, Joseph; WILLIAMS, Dmitri. The Trojan Player Typology: a cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. **Computers In Human Behavior**, [S.L.], v. 49, p. 354-361, ago. 2015. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.018>.

LEAL, Ludmila; MACHADO, Raoni. E-sports e esporte: aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os cyber megaeventos. **Olimpianos - Journal Of Olympic Studies**, [S.L.], v. 3, p. 1-14, 2019. *Olimpianos - Journal of Olympic Studies*. <http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v3.id69>.

LEITINHO, Ricardo Ribeiro; FARIAS, Josivania Silva. A Motivação Hedônica no Consumo de Bens Virtuais Cosméticos em Jogos Online. **Revista Brasileira de Marketing**, [S.L.], v. 17, n. 1, p. 65-79, 1 fev. 2018. University Nove de Julho. <http://dx.doi.org/10.5585/remark.v17i1.3486>.

LI, Roland. **Good luck have fun: the rise of esports**. Delaware: Skyhorse, 2016.

LLORENS, Mariona Rosell. ESport Gaming: the rise of a new sports practice. **Sport, Ethics And Philosophy**, [S.L.], v. 11, n. 4, p. 464-476, 25 abr. 2017. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>.

LOÇASSO, Victor Vargas Sol; VENÂNCIO, Ludmila Salomão. JOGOS ELETRÔNICOS: uma nova modalidade esportiva?. **Revista Interdisciplinar Sulear**, [s. l], v. 3, n. 2, p. 68-80, 2019.

MACEDO, Tarcízio. Dos teclados às arenas: o consumo do e-sport como espetáculo. In: AMARAL FILHO, Otacílio; ALVES, Regina (org.). **Espetáculos Culturais na Amazônia**. Curitiba: Editora Crv, 2018. p. 175-200.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, [S.L.], p. 246, 18 abr. 2019. Faculdade de Biblioteconomia Comunicacao. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>.

MARTINS, Vitória Cavalcanti Falcão. OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUA INFLUÊNCIA NO SISTEMA NERVOSO CENTRAL / ELECTRONIC GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE CENTRAL NERVOUS SYSTEM. **Brazilian Journal Of Development**, [S.L.], v. 6, n. 12, p. 95418-95423, 2020. *Brazilian Journal of Development*. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv6n12-143>.

OLIVEIRA, Vinicius Machado de; SOUZA, Juliano de. A INFÂNCIA, O BRINCAR E O JOGAR: reflexões a partir do referencial teórico de Norbert Elias. **Educação em Revista**, [s. l], v. 34, n. 8, p. 327-345, 2018.

OLIVEIRA, João José. Indústria de jogos eletrônicos muda com o consumidor. 2017. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2017/09/26/industria-de-jogos-eletronicos-muda-com-o-consumidor-1.ghtml>. Acesso em: 15 maio 2020.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 122 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharelado em Comunicação Social, Departamento de Audiovisual e Publicidade, Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação, Brasília, 2014.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On The Horizon**, Bradford, v. 9, n. 5, p. 2-6, out. 2001.

QUIROGA, M.A.; HERRANZ, M.; GÓMEZ-ABAD, M.; KEBIR, M.; RUIZ, J.; COLOM, Roberto. Video-games: do they require general intelligence?. **Computers & Education**, [S.L.], v. 53, n. 2, p. 414-418, set. 2009. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2009.02.017>.

RAMBUSCH, Jana; JAKOBSSON, Peter; PARGMAN, Daniel. Exploring E-sports: a case study of game play in counter-strike. In: 3RD DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 3., 2007, Tokyo. **Proceedings**. Tokyo: Digital Games Research Association (Digra), 2007. p. 157-164.

REEVES, Stuart; BROWN, Barry; LAURIER, Eric. Experts at Play. **Games And Culture**, [S.L.], v. 4, n. 3, p. 205-227, 23 jun. 2009. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412009339730>.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLL, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.

RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population**. 2015. Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population>. Acesso em: 22 maio 2020.

ROCHA, Mateus; RODRIGUEZ, Vanessa Brasil; VITÓRIA, Fabrício Flávio Terso. Impacto do patrocínio de e-sport na decisão de compras dos jogadores de League of Legends da Bahia. **Seminário Estudantil de Produção Acadêmica**, [s. l], v. 5, p. 189-209, 2016.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SOUZA, Juliano de. **Do homo movens ao homo academicus: rumo a uma teoria reflexiva da educação física**. São Paulo: Liber Ars, 2021

STEWART, James. **Pessoas gastam no Facebook quase o mesmo tempo que para comer e beber**. 2016. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/05/1768613-pessoas-gastam-no-facebook-quase-o-mesmo-tempo-que-para-comer-e-beber.shtml>. Acesso em: 15 maio 2020.

TAPSCOTT, Don. **Growing up digital**. New York: McGraw-Hill, 1997.

TAYLOR, Tina Lynn. The Assemblage of Play. **Games And Culture**, [S.L.], v. 4, n. 4, p. 331-339, 20 ago. 2009. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412009343576>.

TAYLOR, Tina Lynn. **Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming**. Cambridge: Mit Press, 2012.

TAYLOR, Tina Lynn; WITKOWSKI, Emma. This is how we play it: what a mega-lan can teach us about games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 5., 2010, Monterey. **Proceedings**. Monterey: Acm, 2010. p. 195-202.

VAGHETTI, Cesar Augusto Otero; VIEIRA, Karina Longone; MAZZA, Sheynara Emi Ito; SIGNORI, Luis Ulisses; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de educação física. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. **Anais**. São Paulo: Sbc – Proceedings Of Sbgames, 2013. p. 268-271.

WAGNER, Michael G.. On the Scientific Relevance of eSports. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING, 1., 2006, Las Vegas. **Proceedings**. Las Vegas: Csrea Press, 2006. p. 437-440.

WITKOWSKI, Emma. Probing the sportiness of eSports. In: CHRISTOPHERS, Julia; SCHOLZ, Tobias (ed.). **ESports yearbook 2009**. Norderstedt: Bod-Books On Demand, 2009. p. 53-56.

WITKOWSKI, Emma. On the Digital Playing Field. **Games And Culture**, [S.L.], v.7, n.5, p. 349-374, 17 ago. 2012. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412012454222>.

## NOTAS DE AUTOR

**AGRADECIMENTOS** - Não se aplica.

**CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA** - Não se aplica.

### FINANCIAMENTO

Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina UNIEDU / Pós-Graduação (Chamada pública nº 1423/SED/2019).

**CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM** - Não se aplica.

**APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA** - Não se aplica.

**CONFLITO DE INTERESSES** - Não há conflito de interesses.

### LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

### PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

### EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

### EDITOR DE SEÇÃO

Giovani De Lorenzi Pires.

### REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

João Caetano Prates Rocha; Keli Barreto.

### HISTÓRICO

Recebido em: 13 de março de 2021.

Aprovado em: 02 de setembro de 2021.

