

## ESPORTES ELETRÔNICOS<sup>1</sup>

**Marcia Regina Sloczinski<sup>2</sup>, Bernardo Dama<sup>3</sup>, Kainã Coracini<sup>4</sup>, Marcia Regina Sloczinski<sup>5</sup>.**

<sup>1</sup> - Artigo apresentado aos professores da área das Linguagens do Colégio Tiradentes da Brigada Militar de Ijuí CTBM, como requisito para a avaliação do 2º trimestre do 1º ano do Ensino Médio de 2016

<sup>2</sup> Professora

<sup>3</sup> Aluno do 1º ano do Colégio Tiradentes da Brigada Militar de Ijuí

<sup>4</sup> Aluno do 1º ano do Colégio Tiradentes da Brigada Militar de Ijuí

<sup>5</sup> Professora Orientadora do Projeto

### RESUMO

Os esportes eletrônicos são, atualmente, um dos mais procurados meios de entretenimento por jovens e adultos de todas as idades. Utilizando diversos recursos e maneiras de prender a atenção de quem os praticam, esta modalidade vem ganhando espaço dentre várias regiões em todo o planeta. Apesar de serem apontados, muitas vezes, como uma maneira de distração para todos os usuários, alguns estudos realizados recentemente provaram que se usados corretamente e na carga horária correta, os jogos eletrônicos podem ser uma maneira interessante e inovadora para o auxílio de diversas capacidades neurológicas. Mas, do mesmo modo que muitos pontos positivos foram apontados anteriormente, este tipo de entretenimento causa alguns prejuízos para quem os utiliza, isso em função do excesso que são praticados. Há pesquisas que sugerem que, com certas medidas, há a possibilidade de não haver nenhum ponto prejudicial em questão dos esportes eletrônicos. Portanto, para que problemas como obesidade, déficit de atenção, timidez e agressividade excessiva, é necessário que medidas relacionadas ao tempo em frente às telas seja administrado e/ou determinado por todos os praticantes.

Palavras chave: Esportes. Eletrônicos. Entretenimento.

### ABSTRACT

The electronic sports are currently one of the most popular means of entertainment for young people and adults of all ages. Using various resources and ways to hold the attention of those who practice, this mode has been gaining space among various regions throughout the world. Despite being singled out, often as a way of distracting for all users, some studies conducted recently showed that if used properly and in the correct workload, the electronic games can be an interesting and innovative way for the help of several neurological capabilities. But, just as many positive points were appointed previously, this kind of entertainment cause some damages to anyone who uses this as a function of the excess that are practiced. There is research that suggests that with certain measures, there is the possibility of there being no harmful point issue of electronic sports.

Keywords: Sports. Electronics. Entertainment. Teens. Adults

### RESUMEN

Los deportes son actualmente uno de los más populares medios de entretenimiento para jóvenes y adultos de todas las edades. Utilizando diferentes recursos y formas de mantener la atención de

**Modalidade do trabalho:** Relatório Técnico-científico

quienes la practican, esta modalidad ha ido ganando espacio entre diversas regiones en todo el mundo. A pesar de ser señalado, a menudo como una forma de distracción para todos los usuarios, algunos estudios realizados recientemente mostraron que si se usa correctamente y en el trabajo correcto, los juegos electrónicos pueden ser una manera interesante e innovadora para la ayuda de varias capacidades neurológicas. Pero, como muchos puntos positivos fueron nombrados anteriormente, este tipo de entretenimiento causar algunos daños a cualquier persona que utiliza esto como una función del exceso que se practican. Hay investigación que sugiere que con ciertas medidas, es la posibilidad de exista ningún punto perjudiciales de deporte electrónico. Por lo tanto, problemas como la obesidad, ADHD, timidez y agresión excesiva, es necesario que tiempo medidas frente a las pantallas de ser administrado o determinada por todos los profesionales.

Palabras clave: Juegos. Electrónica. Entretenimiento. Joven . Adultos

## INTRODUÇÃO

O artigo irá abordar questões relacionadas aos jogos eletrônicos, colocando pontos negativos e positivos os quais são espelhados dentro da sociedade. Através de citações e argumentos que reforçam as ideias de que no assunto escolhido são abordados pontos que auxiliam em vários fatores ou que prejudicam os mesmos.

Tendo como tema os esportes eletrônicos e os seus impactos dentro da área da saúde e de um contexto social, visa-se questionar e refletir sobre os inovadores meios de entretenimento que surgiram nos últimos anos, voltado principalmente os prejuízos e benefícios apresentados pelos jogos que hoje vem se tornado um dos meios mais procurados por pessoas de todas as idades.

Sabendo que há inúmeras dúvidas em relação ao assunto tratado neste artigo em função de alguns terem pouco contato com informações relativas às consequências da modalidade esportiva, objetiva-se a explicação tanto quanto a introdução de alguns conceitos e questões abrangendo todos os assuntos relacionados a este esporte.

Partindo da hipótese de que há consequências na prática dos e-sports (assim conhecidos internacionalmente) procura-se como objetivo geral identificar os benefícios e malefícios da prática do mesmo, com este observa-se outros específicos neste meio, tais como verificar os principais esportes eletrônicos, baseando-se na ideia de que existam jogos que se sobressaíam em relação a outros, identificar em quais países há maior concentração de jogadores desta modalidade, estabelecendo uma relação com o Brasil e apresentando algumas curiosidades relacionadas a este assunto, perceber os principais pontos positivos e, conseqüentemente, verificar os pontos negativos dos jogos, com o intuito da apresentação de fatores que tornam este tipo de esporte nocivo ou prejudicial a saúde de quem os pratica.

Considerando, portanto, que os esportes eletrônicos vem ganhando espaço e admiração entre pessoas de todas as idades, serão apontados os pontos prós e contras desses dentro do contexto social atual. Utilizam-se estes fatores e apontamentos como justificativa para o artigo apresentado, para os devidos esclarecimentos.

## 1 ESPORTES ELETRÔNICOS

Grande parte da população mundial já ouviu falar inúmeros meios de entretenimento que nos cercam diariamente. Entre os mais conhecidos estão os celulares, vídeo games e muitas modalidades de jogos, não deixando de citar um dos que mais vem conquistando um espaço significativo nos últimos anos, o esporte eletrônico.

**Modalidade do trabalho:** Relatório Técnico-científico

Sabe-se que grande parte dos adolescentes já ouviu falar sobre algum dos principais jogos eletrônicos que são apresentados, sendo que grande parte já praticou algum. Em função da elevada carga horária que muitos jovens utilizam em frente aos monitores e as televisões, tanto familiares, quanto membros da área da saúde preocupam-se com as consequências disso.

Atualmente, o Brasil, segundo uma pesquisa realizada pela empresa Newzoo, encontra-se como o mais bem posicionado país da América Latina em relação a quantidade de jogadores destes esportes, mais precisamente em 11º lugar no ranking mundial até o ano de 2014. Apesar de se encontrar atrás que alguns países como China, Japão e Estados Unidos, os números apontados acabam assustando e gerando muitas dúvidas, tanto para os praticantes quanto para especialistas no assunto.

Pesquisas revelam que os jogos mais conhecidos em nível mundial são dois, sendo estes responsáveis por encher estádios de torcedores quando ocorrem os campeonatos mundiais de esporte eletrônico, são eles League of Legends (LoL) e Defense of the Ancients (DotA). Os campeonatos trazem milhares de espectadores todos os anos, quando várias equipes competem para vencerem estes jogos virtuais e faturar milhões, dado que pode ser considerado surpreendente já que algo tão atual como os jogos eletrônicos possa trazer tantos admiradores e render tanto dinheiro em um espaço de tempo relativamente curto.

Jogadores profissionais, torcida eufórica, estádios lotados, prêmios milionários e narradores em tempo real. Apesar de se assemelhar, e muito, com uma partida de futebol, a febre mundial é outra e está cada vez mais comum no Brasil: os campeonatos de esportes eletrônicos (CORREIO BRAZILIENSE)

A modalidade, também chamada de “e-sports” vem trazendo consigo mais do que somente diversão e entretenimento, mas também aprimoramentos e avanços na tecnologia o que, mesmo indiretamente, pode acarretar no auxílio da tecnologia em outras áreas. Portanto, os esportes eletrônicos vêm gerando não somente uma nova leva de torcedores fanáticos, mas também torna possível a criação de novos empregos os quais são exercidos pelos jogadores que constituem as equipes profissionais além de também movimentar a economia já que, com os campeonatos, fatura milhões todos os anos, auxiliando nas áreas do comércio e, conseqüentemente, na economia.

A falta de acesso a quaisquer informações relativas ao esporte acaba resultando na dúvida em relação aos benefícios e malefícios que este exerce para a saúde. Anteriormente foram colocadas algumas informações que estão relacionadas ao impacto dos jogos dentro da sociedade e de questões em geral. Mas se for relacionado com a saúde, será possível observar os pontos positivos como também os negativos, através de pesquisas realizadas anteriormente por especialistas da área.

Estudiosos de algumas universidades retratam alguns dos benefícios que o esporte eletrônico pode apresentar à saúde. Segundo Kenski (2000) os jogos “ajudariam a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos”, o que nos mostra que o tempo em frente as telas pode ser produtivo e resultar em perspectivas positivas em diversos sentidos, tais resultados podem, além de serem saudáveis, se tornarem úteis quando introduzidas no nosso cotidiano.

As conseqüências positivas vistas nas pesquisas nas universidades, abrange questões em todas as áreas, pois na maioria das áreas onde há bons profissionais atuantes, são necessárias muitas habilidades, tais como um bom raciocínio e reflexos, os quais são resultantes da prática dos jogos.

Apesar de muitos defenderem a hipótese de que os benefícios dos esportes eletrônicos são relativamente pequenos, é visível que tal hipótese é equivocada. Souza (2006) reforça o auxílio dos jogos em relação à saúde, colocando que “estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que outras atividades de lazer”. Desta maneira é possível fortalecer o conceito estabelecido anteriormente, conceito o qual afirma que os jogos eletrônicos auxiliam de maneira significativos em quesitos como raciocínio lógico e

**Modalidade do trabalho:** Relatório Técnico-científico

atividade mental, além de auxiliar nas principais áreas desta última, como, por exemplo, a coordenação motora.

Os pontos positivos apresentados abrangem questões relacionadas à saúde e ao contexto social. Desta forma consegue-se perceber os diversos impactos em ambas as áreas. Nas questões na área da saúde estão incluídos o aprimoramento dos reflexos, coordenação motora, raciocínio e ainda atividades que auxiliam na capacidade de criar estratégias. Já no contexto social encontra-se, principalmente a repercussão na economia mundial, gerando empregos e arrecadando grandes quantias de dinheiro.

No ano de 2015, os atletas do esporte, conhecidos como “cyberatletas”, receberam milhares de dólares para exercer o que escolheram como profissão. Estes atletas profissionais, que abrangem idades entre 17 e 25 anos, são responsáveis pela vinda de uma grande quantidade de fãs e expectadores como citado anteriormente. Portanto, é importante ressaltar que a geração de jovens de hoje em dia vem trazendo inovadoras e diversificadas formas de entretenimento.

Tendo em vista que os jogos eletrônicos trazem diversos benefícios relativos à saúde e à sociedade atual, mas, como é previsível, há também os pontos negativos, os quais acabam prejudicando todos os jogadores, principalmente os que o utilizam de maneira incorreta. Sabendo que os pontos positivos do esporte estão relacionados a, principalmente, saúde mental, os malefícios irão ser encontrados com grande impacto nesta área, porém não deixando de lado a existência do risco de acarretar problemas em outras regiões, afetando todo o organismo.

Algumas pesquisas retratam que os principais malefícios do esporte eletrônicos está relacionada à saúde em uma questão geral, de todo o organismo. Toledo (2011) afirma que “ jogos eletrônicos já foram acusados de causar problemas como obesidade, déficit de atenção, timidez e agressividade excessivas”, dando ênfase às questões pertinentes à saúde e ao comportamento resultante do uso excessivo e de forma incorreta do esporte. Dentro dos problemas apresentados, o único que não se encaixa nos problemas oriundos da saúde mental, mas este está relacionada à saúde metabólica resulta de alguns fatores, sendo dois deles os principais, os quais seriam a falta de atividades físicas ou a má alimentação em função do demasiado tempo em frente aos monitores. Os dois podem ou não atuar juntos, mas ambos se classificam como sendo as principais causas para a ocorrência da obesidade em alguns dos praticantes da modalidade.

Grande parte dos especialistas chegam a conclusão de que o uso da tecnologia ou mesmo dela em si, não é o que pode vir a tornar os jogos uma atividade prejudicial á saúde, mas sim o uso sem limites e sem as recomendações necessárias para a prática do mesmo. Desta forma, é aconselhável encontrar uma maneira de equilibrar a quantidade de horas em frente às telas com a realização de outras funções.

Chega-se ao entendimento de que a existência de malefícios apresentados pela modalidade esportiva que conquista milhares de fãs todos os dias, é oriunda do mau uso desta. Poucos pessoas, atualmente, praticam o esporte de maneira equivocada resultando em uma geração de jogadores com problemas de saúde. Com o auxílio de especialistas e sabendo dosar a carga horária durante a prática dos jogos, estes serão nocivos á saúde de todos que quiserem usufruir do esporte que tanto fascina tantos jovens, quanto adultos de todas as idades.

## CONCLUSÃO

Os esportes eletrônicos são, basicamente, um meio de entretenimento originado a partir do uso da tecnologia para a criação de encontrar uma maneira de unir lazer com alguma atividade que pudesse aprimorar diversas habilidades, auxiliando, quando praticado de maneira correta, á todos que tiveram interesse de conhecer um dos mais inovadores tipos de esporte.

**Modalidade do trabalho:** Relatório Técnico-científico

Causando impactos tanto na saúde quanto dentro do contexto social atual, observa-se que os jogos vêm ganhando admiradores e expectadores todos os dias, abrangendo cidadãos de todas as idades e de todas as partes do mundo. Sabe-se que o Brasil encontra-se como o país mais bem colocado na América Latina em um ranking mundial de quantidade de jogadores de esportes eletrônico, o que comprova a hipótese de que os jogos vêm ganhando espaço perante outras modalidades.

Auxiliando todos que utilizam da maneira certa, os jogos eletrônicos podem resultar em diversos benefícios, aprimorando capacidades que muitas outras atividades de lazer não proporcionam, levando em consideração os benefícios apresentados, é importante notar que, por mais que muitos acreditem não haver nenhum ponto positivo, pesquisas provam que tal afirmação é equivocada.

Apresentando alguns malefícios, tais como doenças relacionadas à, saúde mental ou metabólica, o esporte acaba passando, para muitos, uma imagem negativa. Porém, pesquisadores da área da tecnologia e de suas aplicações concluem que tais doenças só ocorrem se o tempo em frente ao computador não for mediado e a prática não for da maneira correta.

Faz-se necessário ressaltar a questão previamente questionada, procurando descobrir as consequências do esporte eletrônico. Este aparenta ter um grande impacto tanto na sociedade mundial, quanto na economia, no comércio e também com grande efeito na área da saúde. Esta modalidade que há pouco tempo tornou-se oficialmente um esporte, prova que a sua prática origina mais consequências positivas do que negativas para os jogadores, sendo que, a consequência negativa só existe em função da prática de forma errônea.

Portanto, é possível concluir que os jogos eletrônicos, por serem de tão fácil acessos e um meio de entretenimento extraordinário, resultam em milhares de fãs por todo mundo. Tendo competições mundiais, as quais rendem milhões para as equipes participantes e para os atletas profissionais, além de trazer muitos expectadores, é uma forma de lazer saudável e aconselhável a qualquer um que quiser experimentar.

## REFERÊNCIAS

PYCHU, 2015. Não é só um jogo! Esportes eletrônicos (E-Sport) como esporte oficial.

Disponível em: <http://wergeek.blogspot.com.br/2015/08/nao-e-so-um-jogo-esportes-eletronicos-e.html> ( Acesso em: 08/08/2016)

SEGRETTI, R. 2015 Brasil-sil-sil: estamos entre os 15 países com maior receita em games

. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/economia/84120-brasil-sil-sil-estamos-15-paises-maior-receita-em-games>  
TOLEDO, K. O Estado de S. Paulo 2011. Uso excessivo de jogos eletrônicos pela geração digital preocupa país Disponível em : <http://www.estadao.com.br/noticias/geral,uso-excessivo-de-jogos-eletronicos-pela-geracao-digital-preocupa-pais-imp,675835> (Acesso em 01/05/2016)

Disponível em: [http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2015/08/13/interna\\_tecnologia,494534/esporte-eletronicos-uma-paixao-mundial-que-rende-milhoes-aos-jogador.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2015/08/13/interna_tecnologia,494534/esporte-eletronicos-uma-paixao-mundial-que-rende-milhoes-aos-jogador.shtml) (Acesso em: 01/05/2016)

Disponível em: <http://selectgame.gamehall.uol.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/> (Acesso em: 02/05/2016)

-receita-games.htm (Acesso em: 01/05/2016)-