

**15 - DO JOGO AO E-SPORTS: ESPORTIVIZAÇÃO DO LEAGUE OF LEGENDS (LOL)**

VINÍCIUS MOÇO PESSANHA;  
ORIENTADORA: DIRCE MARIA CORRÊA DA SILVA;  
UNIVERSIDADE VILA VELHA, VILA VELHA-ES, BRASIL,  
vynycrvrg@hotmail.com

doi:10.16887/91.a1.15

**INTRODUÇÃO**

Quando se fala em esporte o pensamento que domina é que só é esporte quando se tem esforço físico. Ao contrário disso, quando se fala em jogos *online* o pensamento que domina é de que eles não exigem tanto esforço físico assim. Os jogos online vêm tomando seu espaço no mundo dos esportes, crescendo cada vez mais.

Esta pesquisa aponta conceitos como: jogo; jogos eletrônicos; processo de esportivização que vem ocorrendo nos jogos eletrônicos; esporte; *e-sports*; atletas; *cybers* atletas ou *gamers* e jogadores de jogos eletrônicos.

Quando se fala em jogos eletrônicos supõe-se uma atividade de lazer – o jogo como uma diversão. O “*jogo eletrônico não foge à regra dos jogos, possuindo os mesmos elementos de ludicidade e livre adesão*” (OLIVEIRA e RODRIGUES, 2008, p. 4).

Dumazedier (2001, p. 34), conceitua lazer como: um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou, ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

Visto que o lazer é uma prática de livre adesão, outro questionamento que surge é como uma prática de lazer evoluiu para uma prática de rendimento?

Atualmente, o *League Of Legends* (LoL) possui um grande público. Segundo Ferrantini (2018), em 2017 a temporada do jogo *online League Of Legends* teve um público com mais de 60 milhões de pessoas assistindo o campeonato. Com o crescimento do público do jogo LOL, surgiu a federação do jogo, e, conseqüentemente, os campeonatos, as equipes, os treinamentos, as marcas, os jogadores profissionais – chamados de *cyber atletas*.

**OBJETIVO**

O presente estudo tem como objetivo compreender os jogos eletrônicos e como estes evoluíram para a categoria de esporte. Tendo como referência o *e-sports League Of Legends*.

**METODOLOGIA**

Esta pesquisa qualitativa descritiva e foi realizada a partir de consulta ao site *google* acadêmico usando o termo “esportivização do esporte eletrônico”, no período de 2000 a 2020, em Português e Inglês. Encontrou-se 1.060 (um mil e sessenta) trabalhos que falam sobre esportivização, esporte eletrônico, jogos, esportivização de outras modalidades como skate e capoeira, marketing dos jogos eletrônicos, educação física escolar e jogos eletrônicos, porém somente 08 trabalhos tratam do tema “processo de esportivização dos jogos eletrônicos”.

Nestes trabalhos, percebe-se que há uma tendência de crescimento de publicações sobre o assunto, uma vez que em 2007 e 2008 somente 1 (um) trabalho foi publicado em cada ano; em 2018 foram 2 (dois) e em 2019 3 (três) trabalhos.

**RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A palavra jogo pode ter vários significados, conceitos e interpretações, como jogo de futebol, jogo de xadrez, jogos políticos, dominó, jogos eletrônicos. A partir do ponto de vista do presente trabalho sobre esporte eletrônico e buscando entender o jogo como elemento inicial no processo de esportivização, entende-se que o conceito de **jogo**: se utiliza para indicar união e movimento (inclusive quando as junções de certas peças mecânicas mostram algum nível de desgaste se diz que têm “jogo”); conjunto de elementos que combinam entre si (um “jogo” de talheres ou de móveis); artefato ou instalação (os “jogos” infantis das praças); atividade específica (“jogos” de engenho, e neste caso o termo opera como verbo) (PAVIA, 2008, p. 248).

Como atividade específica, o jogo apresenta-se no cotidiano associado à diversão ou mesmo ao esporte. O jogo como uma atividade física e/ou mental, pode ser jogado individualmente ou em grupo. Para isto, possui regras, que pode servir de aprendizado / aperfeiçoamento de alguma habilidade motora, podendo estar diretamente ligado a esportes (VALDUGA, 2011).

**Jogos eletrônicos** “são uma modalidade de diversão que inerentemente envolve competição em níveis mais ou menos definidos” (CBeS, 2020). Os jogos eletrônicos podem ser jogados sozinhos ou com amigos *online*, “mas mesmo quando estamos sozinhos estamos competindo contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior” (CBeS, 2020).

A partir dos conceitos propostos pela Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (2020), pode-se concluir que jogos eletrônicos são associados a desafios que necessitam de uma solução mais rápida em prol da vitória. Os jogos eletrônicos, assim como os esportes tradicionais, são movidos por tomadas de decisões que definirão o jogo, interferindo no resultado de quem ganha e quem perde.

Segundo González (2008, p. 170), **esportivização** é o “*ato ou efeito de converter uma prática corporal em esporte ou uma prática social em assumir os códigos próprios desse fenômeno*”. A esportivização se dá pelo processo de transformação de certas práticas corporais em esporte institucionalizado, ampliando o número de modalidades esportivas. É a transformação de uma prática corporal em um esporte. A prática inicialmente percebida somente como forma de lazer se torna um esporte com regras e códigos próprios e institucionalizados.

O **esporte** está sujeito a determinadas regras ou regulamentos, visando uma competição entre os participantes. A palavra esporte surgiu do termo desporto. Segundo Marchi Júnior (2008, p. 120):

A palavra desporto tem origem francesa, *deport*, significando prazer, descanso, esparecimento, recreio. Na incorporação do termo, no entanto, os ingleses atribuíram-lhe modificações, acrescentando o sentido de um uso atlético submetido a regras, dando-lhe a definição de *sport*. Posteriormente o vocábulo foi aporuguesado como esporte.

Considerando o conceito de Marchi Júnior (2008), esporte pode ser entendido como sinônimo de desporto. Após apresentar conceitos de diferentes autores sobre o esporte, este autor conclui que “o termo é complexo, amplo e passível de várias perspectivas de análise” (MARCHI JÚNIOR, 2008, p. 129). Conclui conceituando o esporte moderno como:

uma atividade física regrada e competitiva, em constante desenvolvimento, construída e determinada conforme sua dimensão ou expectativa sociocultural, e finalmente, em franco processo de profissionalização, mercantilização e espetacularização. (MARCHI JUNIOR, 2008, p. 129)

A partir desde conceito, com exceção ao quesito, atividade física, as demais características apresentadas podem ser atribuídas ao *e-sports*, que na modernidade busca profissionalização, mercantilização e se constitui num dos maiores espetáculos proporcionado aos seus espectadores.

Mesmo considerando a atividade física uma característica do esporte ainda cabe a discussão de que atividades físicas está se falando, visto que no *e-sports*, há movimentos corporais que requer precisão, velocidade e domínio cognitivo e motor sob as ações corporais.

Existem diferentes possibilidades de classificar os esportes. Autores como Marinho (1954) e Gonzalez (2004) apontam algumas delas. Embora Marinho (1954) classifica a partir do ponto de vista social o esporte como **profissional** e **amador**, não conceitua cada um deles.

A Lei Federal 9.615, de 24 de março de 1988, que institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências, ao tratar da natureza e das finalidades do desporto reconhece quatro manifestações esportivas (educacional, de participação, de rendimento e de formação) e aponta em seu Artigo 3º, § 1º, duas formas de organização e de prática do desporto de rendimento.

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio. (BRASIL, 1988)

Entendendo que, pela lei o termo desporto substitui e é sinônimo de esporte, o esporte não-profissional – aqui caracterizado como amador – parte do entendimento de uma prática não profissional, não remunerada e sem contrato de trabalho. Enquanto o esporte profissional possui contrato de trabalho, remuneração e profissionalização dos atletas.

Para Wagner (2006, p. 3) o **e-sport** é “uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”.

De acordo com a Confederação Brasileira de *E-sport* (CBeS), *e-sports* ou jogos eletrônicos são competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV (CBeS, 2020).

Existem equipes profissionais de jogos *online* que possuem sede e Centro de Treinamento (CT) para os atletas. Essas equipes contam com comissão técnica e profissionais de apoio como psicólogo e nutricionista (ARAUJO, 2018). E, apesar das equipes contarem com profissionais de diversas áreas ainda não é percebida a presença de profissionais de Educação Física na maioria das equipes.

Apresença de um profissional de Educação Física em um esporte *online* permite um olhar além da técnica. Existem os movimentos de atividade física durante os intervalos, que podem ser feitos no dia-a-dia do atleta, a preparação física e os estudos táticos a partir da ciência do esporte. A preparação física orienta atividades de fortalecimento muscular capaz de melhorar a postura evitando dores como consequência da repetição dos movimentos e do tempo excessivo na posição sentada.

O profissional de Educação Física pode contribuir para que o atleta melhore a sua performance dentro do esporte. A melhoria nos movimentos de modo a torná-los mais econômicos diminui o desgaste físico e melhora a coordenação motora, a velocidade de reação e o controle do tônus muscular, funções necessárias ao praticante de esporte *online*. O esporte *online* por mais que aparentemente não exija esforço físico a falta de atividade física pode provocar nos seus praticantes doenças como diabetes, cardiopatias, musculares e de articulações.

Nos Centros de Treinamento, os atletas têm uma sequência de treinamento de mais de 10 horas por dia e além do treino, precisam estudar o esporte e os adversários (TIN & MAZZEI, 2018). Estes autores afirmam que o tempo de treinamento no *e-sports* excede em muito o tempo de treinamento nos esportes convencionais que gira em torno de 6 horas diárias.

Os atletas de *e-sport* têm contratos legais com a equipe. Eles possuem também contrato com empresas de patrocínios e participam de grandes competições com uma excelente premiação, muitas vezes até em dinheiro. No Brasil, em 2018, os melhores atletas chegaram a ganhar quinze mil reais por mês de salário (TEIXEIRA, 2018).

A popularidade dos jogos eletrônicos vem despertando interesse de clubes de futebol. Tanto é que alguns clubes como Corinthians, Flamengo, Santos e Remo já criaram uma equipe de jogos *online* (VIANA, 2018; ALBUQUERQUE, 2018).

Albuquerque (2018, p. 80) afirma que há universidade na China que vislumbra um curso de *e-sports* que contemple “*design de táticas, gestão de esportes, análise de dados, entre outros conteúdos associados diretamente aos jogos eletrônicos*”. Percebe-se a presença de táticas e gestão de esportes como disciplinas / conteúdos também presentes, atualmente, nos cursos de graduação em Educação Física.

Existem diversas denominações dadas aos **praticantes de esportes eletrônicos**. Algumas palavras usadas para os jogadores de *e-sports* são de origem inglesa. *Pro-player* ou *player* são dois dos termos utilizados para isso e vem de *pro*: profissional, e *player*: jogador; ou seja, *pro-player* significa jogador profissional e *player* significa jogador (FONSECA, 2018).

O termo *pro-player* é utilizado para jogadores/atletas profissionais e *player* é utilizado para os praticantes dos jogos eletrônicos que não são profissionais (FONSECA, 2018). *Cyber* atletas também é um termo utilizado para os jogadores de esportes eletrônicos e possui o mesmo significado de *pro-player*, ou seja, jogador profissional (CBeS). Para fins deste trabalho foi utilizado o termo *cyber* atletas para designar o atleta profissional de *e-sports*.

A profissão dos *cybers* atletas não é reconhecida em muitos países. Eles são os participantes ativos do jogo. Eles passam o dia estudando o jogo, praticando, estudando o adversário, jogando contra os adversários repetidamente durante o dia. Os *cybers* atletas estudam o jogo e tentam extrair o máximo de conhecimento para que com isso esteja sempre um passo à frente do seu adversário. Conhecendo melhor o jogo o *cyber* atleta saberá o que e quando fazer – quando realizar uma jogada, um método mais fácil para chegar no seu objetivo – e, com isso ganhar a partida. Os *cybers* atletas estudam desde as habilidades e técnicas básicas até as mais aprimoradas, assim aprendem quais habilidades devem evoluir primeiro, quais as funções dos itens do jogo, as estratégias que podem utilizar durante o jogo e a probabilidade do uso dos recursos adquiridos ou conquistados durante as partidas.

Ao se comparar o conceito mais comum de esporte e de esporte eletrônico há diversos fatores que os diferenciam. Enquanto no esporte em geral os locais de treinos são nas quadras, piscinas, ginásios, campos de futebol, no esporte eletrônico os locais de treino são em ambiente virtual. No esporte, em geral se utilizam bolas, tênis, obstáculos, no esporte eletrônico se utiliza computador, celulares ou tablets e internet.

Medeiros (2018, p. 15) fala do “*surgimento de federações para regulamentar este meio, profissionalização dos jogadores, surgimento de marcas, surgimento de campeonatos, equipes, atletas, treinamento e reconhecimento legal*” dos *e-sports*.

Logo ao comparar os esportes em geral e os eletrônicos aparecem diferenças, mas, também, há características em comum. Por exemplo, os esportes têm como aspectos funções pré-definidas, especialização e as regras.

A tabela abaixo tem como finalidade apresentar aspectos presentes nos jogos, esportes e *e-sports* de modo a permitir uma análise sobre suas características, semelhanças e diferenças.

**TABELA 1**  
**CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS, ESPORTES E E-SPORTS**

	JOGOS	ESPORTES	E-SPORTS
OBJETIVO	Lúdico, lazer, brincar	Profissionalização / institucionalização do jogo, competição.	Profissionalização / institucionalização do jogo, competição.
PREPARAÇÃO TÉCNICA	Não existe uma exigência de preparação técnica uma vez que são atividades recreativas.	Estudar e treinar jogadas e os adversários.	Estudar e treinar jogadas e os adversários.
PREPARAÇÃO FÍSICA	Não existe uma exigência de preparação física uma vez que são atividades recreativas. No entanto determinadas atividades requerem de seu praticante um condicionamento físico específico.	Treino; atividade física.	Não há uma exigência de preparação física.
RELAÇÃO TRABALHO X LAZER	Jogo como lazer	Jogo de caráter amador ou profissional.	Jogo como profissão.
AMBIENTE	Quadras; piscina; casa; <i>lan house</i>	Quadras; piscina; campo de futebol	Casa; <i>lan house</i>

Fonte: Elaborado pelo autor

Os jogos possuem ludicidade, caracterizam-se pelo brincar e como lazer. Não na preparação física e podem ser realizados em qualquer local. O esporte e o *e-sport* possuem características semelhantes como a exigência e organização de regras, ligas, confederações, comitês, regulamentos, federações, preparação física ou técnica antes das competições ou partidas.

Com os jogos eletrônicos baseados em esportes as pessoas podem aprender bastante sobre o jogo como a lógica de passe, defesa, ataque, preservação da bola, cooperação ser explorada na forma de jogos eletrônicos sobre esportes como jogos de basquete, futebol ou outra modalidade (OLIVEIRA, 2007, p. 35).

O esporte e o *e-sport* exigem locais apropriados para as competições, sempre há uma equipe ou indivíduo vencedor, na maioria das competições há a criação de *rankings*, tabela com pontuação e a classificação. No esporte e no *e-sport* um dos objetivos é designar o melhor atleta/equipe ou registrar o melhor desempenho.

As diferenças que se encontram nos esportes e *e-sports* são os locais de treino e competição, a exigência de uma preparação física que há nos esportes e no *e-sports* não há. Além disto, o tempo de treinamento no *e-sports* varia entre 10 a 12 horas diárias enquanto no esporte são cerca de 6 horas por dia. Pela quantidade de tempo que um *cyber* atleta permanece sentado, reafirma-se a necessidade de um acompanhamento de um profissional de educação física para combater comorbidades adquiridas pelo sedentarismo.

Ao se comparar o jogo, o esporte e o *e-sport* percebe-se que o lazer é uma característica comum em ambos. O termo jogo pode ser empregado em esporte e *e-sport*, porém não tem os mesmos objetivos e atributos.

Um dos jogos *online* mais conhecidos pode-se citar o *League of Legends* (LoL).

*League of Legends* é um *Multiplayer Online Battle Arena* (Moba), ou seja, uma Arena de Batalha Multijogador *Online*. Moba é uma das principais modalidades presentes nos *e-sports*. É uma modalidade com dois times com cinco jogadores cada que batalham em um mapa simétrico até um dos lados conseguir destruir a base da equipe oponente (CBeS, 2020).

Pires (2018, p. 20), explica que "os jogos no estilo MOBA tem como uma das suas definições a cooperação dos integrantes de cada equipe para a exploração de táticas, para assim, alcançarem a vitória".

*League of Legends* é um jogo de estratégia composto por duas equipes. Cada equipe conta com cinco componentes, que jogam em 5 posições específicas, com cinco personagens chamados de campeões. As duas equipes se enfrentam com o objetivo de destruir a base adversária (RIOT GAMES, 2020a).

Uma equipe joga com a cor azul e a outra com a vermelha. Todos os jogadores, com seus campeões, começam a partida com a mesma quantidade de recursos. O jogo/*e-sport* conta com mais de 100 campeões para a escolha dos *cybers* atletas (RIOT GAMES, 2020b).

Atualmente, cerca de 44 milhões acompanham os campeonatos de *League of Legends* por meio de transmissões na TV ou por *stream*, e, muitas vezes, presencialmente em arenas montadas especialmente para os campeonatos (KEY NUMBERS, 2020).

Os campeonatos que acontecem no Brasil são realizados pela Confederação Brasileira de *eSports* (CBeS). Essa crescente "onda" dos jogos *online* fez com que em 2017 a Globo fechasse uma parceria com *Riot Games* para transmitir toda uma temporada do campeonato de LoL pela TV, no *Sportv* (SPORTV, 2017). Essa parceria se estende até hoje (FABER, 2019).

Quando o *e-sport* passa pelo processo de esportivização se estabelece relações distintas entre o jogo e o esporte. Como prática de lazer os jogos eletrônicos são brincadeiras e como esporte ocorrem por meio da organização de competições com regras e regulamentos específicos. O jogo deixa de ser um passatempo para alguns jogadores e se torna profissional, criando vínculos com empresas e clubes.

Os *cybers* atletas tem o *e-sport* como fonte principal de renda. Essa profissionalização faz com que valorize os atletas e o esporte. O surgimento de federações, campeonatos, equipes, atletas, marcas, transmissão dos jogos na TV também fazem parte desse processo de esportivização do jogo. (MARCHI JÚNIOR, 2008; GONZÁLEZ, 2008)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O esporte eletrônico foge totalmente da ideia de que um dos principais elementos do esporte é o exercício físico. Apesar de que, este ocorre a partir de movimentos corporais que requer velocidade, precisão e ações de domínio cognitivo e motor. É a virtualização do esporte ou esportivização do virtual?

Entende-se que a virtualização do esporte ou a esportivização do virtual são práticas que ocorrem simultaneamente. O esporte está se virtualizando enquanto o virtual está se esportivizando.

Os *e-sports* passa pelo mesmo processo de esportivização que outros esportes já passaram e alguns jogos estão passando (como a capoeira e o *skate*).

O estudo usa o *e-sport League of Legends* como referência, pois assim como outros *e-sports* possuem característica de um esporte. O jogo demanda estratégia em grupo e individual, existe campeonato, patrocínio e uma entidade (Confederação Brasileira de *E-sports*) que controla todo o jogo, a *Riot Games* (empresa responsável pela organização dos campeonatos) e os *cybers* atletas que treinam por um longo período assim como os de outras modalidades.

Poucos estudos ainda foram feitos acerca do tema, mas seguindo as definições que foram apontadas neste estudo o *e-sport* é considerado esporte, pois possui elementos do esporte e segue uma mesma estrutura. Há a profissionalização do *cyber* atleta e a institucionalização do esporte eletrônico e muitas semelhanças: como criação de regras, confederações/federações, competições, campeonatos e ligas.

Confirmando as semelhanças, já apresentadas no transcrito desta pesquisa o conceito de esporte proposto por González (2008, p. 170), entende o esporte como uma prática motora/corporal:

a) orientada a comparar um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos; b) regido por um conjunto de regras que procuram dar aos adversários iguais condições de oportunidade para vencer a contenda e, dessa forma, manter a incerteza do resultado, e c) com essas regras

institucionalizadas por organizações que assumem (exigem) a responsabilidade de definir e homogeneizar as normas de disputa e promover o desenvolvimento da modalidade, com o intuito de comparar o desempenho entre diferentes atores esportivos.

Dentre as características que definem o esporte, conforme citado acima o e-sports atende a todas elas. E como prática motora corporal que requer velocidade, precisão e ações de domínio cognitivo e motor, pode e deve ser considerado esporte. Além disso, Pires (2018) e Grampinha (2020) apontam a necessidade de se discutir academicamente as ações táticas, estratégias e técnicas que envolve o e-sport de *League of Legends*.

## REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, E. R. S. **Entre o virtual e o real**: a legitimação e a expansão do esporte eletrônico. São Cristóvão, SE, 2018. Monografia (licenciado em Educação Física) – Departamento de Educação Física, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018.
- ARAUJO, B. Jogadores profissionais de games têm direito a carteira assinada? **Globo**, 05 fev. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>>. Acesso em: 08 maio 2020.
- BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. **Diário Oficial da Presidência da República**, Brasília, 25 mar. 1988. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm)>. Acesso em: 9 jul. 2020.
- CONFEDERAÇÃO Brasileira de Esports (CBeS). **O que são os e-Sports**. CBeS. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>>. Acesso em: 11 maio 2020.
- DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. 3.ed. São Paulo: Perspectiva. 2001.
- FABER, R. CBLol 2019: Grupo Globo renova com a Riot por três anos e vai transmitir todos os jogos de sábado. **Globo-Sportv**. São Paulo, 10 jan. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-2019-grupo-globo-renova-com-a-riot-por-tres-anos-e-vai-transmitir-todos-jogos-de-sabado.ghtml>>. Acesso em: 07 maio 2020.
- FERRANTINI, M. *League of Legends*: entenda o cenário competitivo do jogo. **Globo-TechTudo**. 21 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/league-of-legends-entenda-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>>. Acesso em: 08 maio 2020.
- FONSECA, G. *Bootcamp, pro player, line up*: entenda os termos dos esports. **Globo-TechTudo**. 28 mar. 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/03/bootcamp-pro-player-line-up-entenda-os-termos-dos-esports.ghtml>>. Acesso em: 22 abril 2020.
- GONZÁLEZ, F. J. Esportivização. In: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Org.). **Dicionário crítico de educação física**. 2.ed. Ijuí, Unijuí, 2008. p. 170-174.
- GONZALEZ, F. J. Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação. **Revista Digital Efedportes**. Buenos Aires: ano 10, n. 71, abr. 2004. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd71/esportes.htm>>. Acesso em: 9 jul. 2020.
- GRAMPINHA, F. L. **Tática e estratégia de jogo no league of legends**. 2020. 15 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Educação Física, Esporte e Lazer. Universidade Vila Velha, Vila Velha-ES, 2020.
- KEY NUMBERS. **NewZoo**. Disponível em: <<https://newzoo.com/key-numbers/>>. Acesso em: 8 maio 2020.
- MARCHI JÚNIOR, W. Desporto. In: GONZÁLEZ, Fernando Jaime; MARINHO, I. P. **Desportos**. São Paulo: Cia. Brasil Editora, 1954.
- MEDEIROS, J. P. A. **Esportivização dos jogos eletrônicos**: os e-sports são esportes? 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <[https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/68311/1/Esportivizacaojogos eletronicos\\_Medeiros\\_2018](https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/68311/1/Esportivizacaojogos eletronicos_Medeiros_2018)>. Acesso em: 25 junho 2020.
- OLIVEIRA, R. B. C. **CIBERESPORTE**: A atualização do Esporte. Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 2007. Disponível em: <[file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/OliveiraRicardoBenevidesCouto\\_TCC%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/OliveiraRicardoBenevidesCouto_TCC%20(2).pdf)>. Acesso em: 25 junho 2020.
- OLIVEIRA, R. B. C.; RODRIGUES, E. F. Ciberesporte: os jogos esportivos eletrônicos e a educação física. **Revista Digital**, v. 13, n. 119, p. 1-1, 2008. Disponível em: <<http://educardo.fantato.com.br/wp-content/uploads/2013/02/Ciberesporte...EFDEPORTES...-2008.pdf>>. Acesso em: 25 junho 2020.
- PAVIA, V. Jogo. In: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Org.). **Dicionário crítico de educação física**. 2.ed. Ijuí, Unijuí, 2008. p. 248-251.
- PIRES, M. L. T. **Sistemas táticos em partidas de lol**: a relação campeão-rotas. 2018. 84 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Educação Física, Esporte e Lazer. Universidade Vila Velha, Vila Velha-ES, 2018.
- RIOT GAMES. **League of Legends**: O jogo. 2020. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>. Acesso em: 10 abr. 2020a.
- \_\_\_\_\_. **League of Legends**: Notas de atualizações. 2020. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt-br/news/tags/patch-notes>>. Acesso em: 10 abr. 2020b.
- SPORTV. Sportv acerta parceria com a Riot e vai transmitir a temporada do CBLol. **Globo-Sportv**. São Paulo, 9 jan. 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/sportv-acerta-parceria-e-vai-transmitir-toda-temporada-de-league-legends.html>>. Acesso em: 08 maio 2020.
- TEIXEIRA, C. Há vagas: Brasil tem mais jogadores de LoL que astrônomos e até geneticistas. **Globo-Sportv**. Rio de Janeiro, 25 jan. 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/ha-vagas-brasil-tem-mais-jogadores-de-lol-que-astronomos-e-ate-geneticistas.ghtml>>. Acesso em: 20 junho 2020.
- TIN, M. J.; MAZZEI, L. C. Análise sobre uma "esportivização" das atividades ligadas aos e-sports. **Revista dos Trabalhos de Iniciação Científica da UNICAMP**. Campinas-SP, n. 26, out. 2018.
- VALDUGA, Camila. Jogo na Educação Física: discussões e reflexões. **Revista Efedportes**, Buenos Aires, ano 16, n. 156, p. 1, ago.2011.
- VIANA, Bherardo. Futebol e esports: conheça as equipes que já investiram no cenário competitivo de games. **Dot Esports**. 1 maio 2018. Disponível em: <<https://dotesports.com/br/news/times-de-futebol-esports-equipes-23156>>. Acesso em: 11 maio 2020.
- WAGNER, Michel G. **On the scientific relevance of eSports**. Conference: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006. Disponível em: <<https://www.semanticscholar.org/paper/On-the-Scientific-Relevance-of-eSports-Wagner/5be4a1125a6c473259183698109e301c6c5309cd>>. Acesso em: 5 maio 2020.

## ABSTRACT

The present work seeks to understand the sporting of electronic games, showing similarities and differences between the game, sport and e-sports. This research aims to understand online games, their identification as sport and some concepts such as games, electronic games, sports, sportsmanship. It is a descriptive qualitative research because it seeks to observe, analyze and interpret the fact without interfering with it. Having the sportsmanship of the game "League of Legends" as work orientation, it is concluded that among the characteristics presented by e-sports it is possible to perceive it as a sport despite having arisen from a video game and as a leisure instrument. As e-sports, it has specific championships and a representative entity (confederation). It is concluded that there is a demand for a

physical education professional in the multidisciplinary team that accompanies the teams of "League of Legends" considering both the physical and preventive preparation of comorbidities due to excessive time in the same body position and the technical preparation of tactical and strategic actions.

Keywords: electronic sport; online games; sportsmanship.

#### RESUMEN

El presente trabajo busca comprender el deporte de los juegos electrónicos, mostrando similitudes y diferencias entre el juego, el deporte y los e-sports. Esta investigación tiene como objetivo comprender los juegos en línea, su identificación como deporte y algunos conceptos como juegos, juegos electrónicos, deportes, deportes. Es una investigación cualitativa descriptiva porque busca observar, analizar e interpretar el hecho sin interferir con él. Teniendo el juego League Of Legends como guía deportiva, concluimos que entre las características que presentan los e-sports es posible percibirlo como un deporte a pesar de haber surgido del juego y como un instrumento de ocio. Como e-sports, tiene campeonatos específicos y una entidad representativa (confederación). También se concluye que existe una demanda de un profesional de educación física en el equipo multidisciplinar que acompaña a los equipos de League Of Legends considerando tanto la preparación física como preventiva de comorbilidades por exceso de tiempo en la misma posición corporal cuanto la preparación técnica de acciones tácticas y estratégicas.

Keywords: deporte electrónico; juegos online; deportividad.

#### RESUMO

O presente trabalho busca compreender a esportivização dos jogos eletrônicos, mostrando semelhanças e diferenças entre o jogo, o esporte e o e-sports. Esta pesquisa tem como objetivo compreender os jogos *online*, sua identificação como esporte e alguns conceitos como jogo, jogos eletrônicos, esportivização, esporte. Trata-se de uma pesquisa qualitativa descritiva pois busca-se observar, analisar e interpretar o fato sem interferir sobre ele. Tendo a esportivização do jogo *League Of Legends* como orientador do trabalho, conclui-se que dentre as características apresentadas pelo e-sports é possível percebê-lo como esporte apesar de ter surgido do jogo e como instrumento de lazer. Como e-sports, possui campeonatos específicos e entidade representativa (confederação). Conclui-se ainda que existe demanda de profissional de educação física na equipe multidisciplinar que acompanha as equipes de *League Of Legends* considerando tanto a preparação física e preventiva de comorbidades pelo tempo excessivo numa mesma posição corporal quanto na preparação técnica de ações tácticas e estratégicas.

**Palavras-chave:** esporte eletrônico; jogos online; esportivização.