



MARCOS CORREA VALLE

**OLYMPIC VIRTUAL SERIES: O PRIMEIRO PASSO DOS
ESPORTES ELETRÔNICOS RUMO AOS MEGAEVENTOS
ESPORTIVOS**

LAVRAS – MG

2022

MARCOS CORREA VALLE

OLYMPIC VIRTUAL SERIES: O PRIMEIRO PASSO DOS
ESPORTES ELETRONICOS RUMO AOS MEGAEVENTOS
ESPORTIVOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado
à Universidade Federal de Lavras, como parte
das exigências do Curso de Graduação em
Educação Física, para obtenção do título de
Licenciatura.

PROF. DR. RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO

Orientador

LAVRAS – MG

2022

Dedico este trabalho a Deus, por caminhar comigo em todos os momentos; aos meus pais, Vicente e Isabel, por serem meus pilares e acreditarem no meu sonho; aos amigos, incluindo os laços construídos através dos games, pelos momentos de descontração; e a todos que participaram, de forma direta e indireta, desta minha caminhada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus que me permitiu viver essa etapa da minha vida e por não ter me deixado desistir diante das adversidades que me apareceram no caminho.

Aos meus pais Vicente e Izabel devo minha eterna gratidão por serem meu alicerce e meu apoio para tudo. Muito obrigado pelos conselhos, pela paciência, pela força, pela ajuda, enfim, por tudo que fizeram e fazem por mim. Esta conquista não é só minha, mas de vocês também.

Também agradeço a minha irmã e toda a minha família pelo incentivo, atenção e grande ajuda quando precisei.

Agradeço aos professores do Departamento de Educação Física, que através de seus ensinamentos tornaram minha formação acadêmica possível. Agradeço em especial ao meu orientador Raoni Ferrucci Toledo Machado que me indicou a direção correta na elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso, sem a qual nada disso seria possível.

Agradeço também aos amigos que de alguma maneira ajudaram, torceram e apoiaram a minha jornada na Universidade.

RESUMO

Nos últimos tempos o cenário dos jogos eletrônicos no cenário competitivo tem crescido exponencialmente e isto gerou discussões quanto à sua inclusão aos megaeventos esportivos. Em 2021 o Comitê Olímpico Internacional realizou a *Olympic Virtual Series*, o primeiro evento olímpico oficial para esportes eletrônicos, marcando desta maneira a história dos esportes eletrônicos. O objetivo deste trabalho pretendeu verificar se a Olympic Virtual Series colaborou para uma possível inserção definitiva dos jogos eletrônicos aos megaeventos esportivos. Dessa maneira, realizou-se uma coleta de informações publicadas em portais de informação na *internet*, através de uma pesquisa documental para dar embasamento ao assunto. A conclusão que se fez foi de que o sucesso do evento contribui para a inserção dos jogos eletrônicos aos megaeventos, na medida em que sua estrutura se enquadra ao que é atualmente desejado pelo Comitê Olímpico Internacional, além de fornecer novas ideias e possibilidades para que os esportes eletrônicos se insiram completamente aos megaeventos.

Palavras-chave: E-Sports, Jogos Eletrônicos, Esportes Eletrônicos, Megaeventos, Jogos Olímpicos.

ABSTRACT

In recent times, the scenario of electronic games as a sport has grown exponentially and this has generated discussions about their inclusion in sports mega-events. In the year 2021, the International Olympic Committee held the Olympic Virtual Series, the first official Olympic event for eSports, marking in this way, the history of eSports. The objective of this research was to verify if the Olympic Virtual Series collaborated for a possible and definitive insertion of electronic games to sports mega-events. Through a documentary research, information was collected on internet information portals, to provide a basis for the subject. The conclusion reached was that the event's success contributes to the inclusion of electronic games in mega-events, considering that the structure of the event fits in with what is currently desired by the International Olympic Committee, in addition it also providing new ideas and possibilities for e-sports to be fully inserted into mega-events.

Keywords: E-sports, Electronic Games, Electronic Sports, Mega-events, Olympic Games.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
2	OBJETIVOS	4
2.1	Geral	4
2.2	Específico.....	4
3	METODOLOGIA	5
4	REFERENCIAL TEÓRICO.....	6
4.1	Jogos Eletrônicos	6
4.1.1	História dos Jogos Eletrônicos	7
4.1.2	Jogos Eletrônicos e suas categorias	8
4.2	Exergames	10
4.3	<i>E-Sports</i>	12
4.3.1	História dos <i>E-sports</i>	12
4.3.2	Principais modalidades dos <i>E-sports</i>	14
5	<i>OLYMPIC VIRTUAL SERIES</i>.....	15
5.1	Ciclismo	18
5.2	Remo	19
5.3	Automobilismo	19
5.4	Vela.....	20
5.5	Beisebol	21
6	ESPORTES ELETRÔNICOS E MEGAEVENTOS	22
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28

1 INTRODUÇÃO

Primeiramente, para entendermos as motivações que levou a produção deste trabalho, torna-se necessário fundamentar como surgiu o meu interesse pelos estudos em jogos eletrônicos e, para isso, me posiciono neste momento para explaná-lo. Os jogos eletrônicos entraram na minha vida ainda durante a minha infância, quando aos cinco anos de idade eu fui presenteado pelos meus pais, na época de comemoração do Natal, com um console da SEGA chamado Mega Drive. Aquele presente foi uma novidade pra mim, pois até então eu não tinha usufruído do prazer de jogar videogames em outros lugares, por isso após ganhar este presente eu passei muitas horas jogando os jogos clássicos do Mega Drive como *Sonic The Hedgehog 2*, *Golden Axe*, *Out Run*, *Shinobi III: Returno of the Ninja Master*, *Streets of Rage II* e *Flicky* descobrindo assim o mundo virtual. Desde então a minha atração por jogos eletrônicos só aumentou, sempre que podia eu pedia como presente os consoles que iam surgindo. Toda a minha infância até a fase adulta atual, hoje com 25 anos, tive contato com os mais diversos consoles de jogos eletrônicos como o Mega Drive, Super Nintendo, Playstation 1, Playstation 2, Xbox 360, Xbox One e atualmente com o Xbox Series, os quais eu acredito que fizeram enriquecer a minha experiência com os jogos eletrônicos. Creio que minha experiência pode ser considerada vasta, tendo em vista que eu jogava e ainda jogo rotineiramente os jogos eletrônicos, por meio de consoles de videogames, computadores ou celulares em rede (online) com pessoas de todo mundo. Além de jogar os jogos eletrônicos, atualmente, também gosto de acompanhar por meio de transmissões de vídeo ao vivo o cenário competitivo dos jogos, aqui configurados como esportes eletrônicos, os quais eu costumo jogar.

Quando eu estava começando o ensino médio e pensando no meu futuro, fiz a escolha de cursar o curso de Ciências da Computação na Universidade Federal de Lavras (UFLA) justamente pelo fascínio por jogos eletrônicos que se deu início na minha infância, com o objetivo de me formar e através dos conhecimentos adquiridos no curso, trabalhar com desenvolvimento de jogos eletrônicos. Porém não me identifiquei com o curso por completo e decidi me transferir para o curso de Educação Física (Licenciatura). A escolha pela Educação Física não foi por acaso, pois assim como os jogos eletrônicos, as práticas

corporais sempre estiveram em contato comigo desde pequeno. Tive a felicidade de poder vivenciar várias práticas corporais como dança, ginástica, capoeira, futebol, basquete, tênis, natação, caratê e musculação, além de jogos e brincadeiras com primos e vizinhos. No começo da minha graduação no curso de Educação Física o tema dos jogos eletrônicos não ficou em meus pensamentos quanto ao trabalho de conclusão de curso, visto que o meu olhar sobre a Educação Física ainda era muito fechado apenas para os esportes tradicionais, mas ao decorrer dos semestres fui adquirindo conhecimento quanto a gama de possibilidades de temas que se relacionam com a Educação Física, inclusive os jogos eletrônicos, seja como conteúdo curricular, ferramenta pedagógica ou esporte, e junto a isso acompanhava a evolução dos chamados esportes eletrônicos (*e-sports*) através dos campeonatos de *League Of Legends* e *FIFA Soccer*. Assim me senti motivado a buscar mais conhecimento sobre os jogos eletrônicos em artigos, dissertações e teses, e sempre que possível relacionava as aulas das diversas disciplinas da grade curricular do curso com o tema em questão, e através disso fui direcionando meu pensamento para a elaboração do presente trabalho escolhendo o tema dos jogos eletrônicos que sempre esteve em contato comigo e que também se relaciona com a Educação Física.

Quanto a delimitação do tema, a escolha de pesquisar especificamente a *Olympic Virtual Series* foi justificada pelo motivo de que o anuncio da criação deste evento, uma competição virtual de nível olímpico, pelo Comitê Olímpico Internacional em 2021, foi considerada um grande marco para a história dos *e-sports* que até então eram apenas cogitados a participarem dos Jogos Olímpicos. A rápida expansão dos *esports* fez com que o Comitê Olímpico Internacional tomasse essa decisão visto que considerá-lo como parte do movimento olímpico ajudaria a tornar o evento mais interessante para as novas gerações (UOL, 2017). E também pela justificativa de que apesar da evolução da tecnologia, em específico aos jogos eletrônicos, e a expansão dos *e-sports* no mundo inteiro, esse tema ainda é desconhecido pela maioria da sociedade, existindo poucos trabalhos e pesquisas que abordam sobre o tema no Brasil. Em suma, a justificativa desta pesquisa se dá na necessidade de trazer mais informações sobre a *Olympic Virtual Series*, visto que o evento foi muito significativo para o ramo dos *e-sports* sendo considerado como o primeiro passo dos jogos eletrônicos rumo aos Jogos Olímpicos.

Neste contexto, o presente trabalho apresenta uma pesquisa que busca responder se a *Olympic Virtual Series* é um caminho para que os esportes eletrônicos entrem definitivamente nos megaeventos esportivos.

Acredita-se que a *Olympic Virtual Series* pode despertar o interesse das pessoas, principalmente do público jovem, que já acompanham as competições de esportes eletrônicos não oficiais para os megaeventos como os Jogos Olímpicos. Além disso, o evento pode demonstrar que os esportes eletrônicos possuem características semelhantes aos esportes tradicionais já presentes nos megaeventos, fortalecendo assim o entendimento de que os jogos eletrônicos podem ser profissionalizados e não se enquadram mais apenas como atividades de lazer. Desse modo, a proposta da *Olympic Virtual Series* pode ajudar a oficializar os esportes eletrônicos como integrante dos megaeventos já existentes, ou permitir a criação de um novo megaevento específico, restrito apenas aos esportes eletrônicos.

2 OBJETIVOS

2.1 Geral

Investigar se a *Olympic Virtual Series* pode contribuir para a possível inserção dos jogos eletrônicos aos megaeventos esportivos.

2.2 Especifico

- Analisar como a *Olympic Virtual Series* foi organizada e quais modalidades foram disputadas.
- Familiarizar os leitores acerca de competições de esportes eletrônicos.
- Reconhecer a importância da inserção dos jogos eletrônicos aos megaeventos esportivos.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido em uma abordagem qualitativa de natureza exploratória com o objetivo de esclarecimento de dúvidas e familiarização com o tema abordado. Para Antonio Carlos Gil (2002), o planejamento de um trabalho de natureza exploratória é bastante flexível, possibilitando a consideração dos mais variados aspectos relativos ao que se propõe estudar.

O estudo se caracteriza como uma pesquisa de análise documental proposta por Gil (2002). Este método de pesquisa se assemelha a pesquisa bibliográfica, porém ela lida com informações publicadas nos portais de internet. Como fonte de dados a proposta foi de identificar portais de informações confiáveis na internet que publicaram materiais a respeito da “*Olympic Virtual Series*” e sobre a inclusão dos esportes eletrônicos nos Jogos Olímpicos para verificar a hipótese deste trabalho.

Foram pesquisados materiais publicados no período de 2015 à 2021, visto que o presente tema ganhou muita força nesse período, tendo assim informações necessárias para a realização deste estudo.

Para a organização dos materiais encontrados, foi criada uma espécie de banco de dados no editor de textos Word (*Microsoft Office*), onde foram armazenados todo o material para a leitura e a elaboração de fichamentos das informações relevantes que deram aporte a discussão do tema.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos eletrônicos ao longo dos anos vieram evoluindo juntamente com a tecnologia e continua em constante evolução até hoje em dia. Da mesma forma, os esportes eletrônicos seguem no mesmo sentido que os jogos eletrônicos, permitindo aos jogadores competirem nas mais diversas modalidades. Agora iremos abordar como ocorreu essa evolução e os tipos de jogos eletrônicos e esportes eletrônicos existentes até o momento.

4.1 Jogos Eletrônicos

O mundo em que vivemos hoje é marcado pelo grande avanço da tecnologia. Exemplos destes avanços são os aparelhos celulares, computadores, tablets, internet, entre outros. Através deles temos acesso a inúmeras informações sendo difícil acompanhar o ritmo destes avanços que ocorrem a uma velocidade jamais vista (RODRIGUES JUNIOR; SALES, 2012).

Com o surgimento dos primeiros *consoles*, que são microcomputadores dedicados a execução de jogos de vídeo, e a sua popularização desde a década de 70, os jogos eletrônicos se tornaram um verdadeiro fenômeno e vem sendo parte da vida das pessoas sejam elas crianças, adolescentes ou adultos. Não se pode negar que jogar os jogos eletrônicos é uma das atividades mais comuns na vida de crianças e adolescentes, sendo estes a parte da sociedade contemporânea que está mais familiarizada com a tecnologia (LOPES et al, 2017).

Devido à rápida evolução tecnológica e a inserção da tecnologia no cotidiano das pessoas, os jogos eletrônicos estão cada vez mais habituais nas casas das famílias. Motivo este está ligado a facilidade de aquisição, valores baixos, quantidades alta de modelos de consoles existentes e a sua popularização. Logo, se faz necessário aqui descrever uma breve história sobre a evolução dos jogos eletrônicos e suas características.

4.1.1 História dos Jogos Eletrônicos

Os autores Batista e colaboradores (2008) traçaram uma linha do tempo da história dos jogos eletrônicos dando início em 1958, quando William Higinbotham idealizou o primeiro jogo eletrônico da história que foi nomeado de *Tennis for Two*. Este jogo tinha um funcionamento bem simples e simulava uma partida de Tênis, onde os jogadores visualizavam a quadra por uma perspectiva lateral e tinham como foco a trajetória da bola. O objetivo era rebater a bola para o campo adversário com a esperança de que ela ultrapassasse a linha de fundo do oponente para marcar pontos.

Poucos anos depois, em 1961, foi criado o jogo eletrônico *SpaceWar!* no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), onde o jogador podia tomar o controle de uma nave em um cenário de guerra espacial para enfrentar seus inimigos. Apesar da qualidade gráfica ser pobre, o jogo era simples e divertido, características que o levaram ao sucesso. Tendo conhecimento do sucesso do jogo “*SpaceWar!*”, em 1966 o engenheiro *Ralph Baer* planejou criar uma máquina que permitiria os jogos eletrônicos serem jogados por meio de uma TV, o que viria mais adiante a se tornar o primeiro console da história (BATISTA et al., 2008).

Desde então os jogos eletrônicos foram sendo desenvolvidos para serem jogados em diversas formas como, por exemplo, a máquina de fliperama ou *arcade*, criada entre o final da década de 60 e início da década de 70 por *Nolan Bushbell*, que também viria a ser o fundador da empresa *Atari* juntamente com seu amigo *Ted Dabney*. Os fliperamas são máquinas que contêm um visor, botões e alavancas, e necessitam de moedas, fichas ou créditos que são trocadas em estabelecimentos públicos para serem utilizadas. Essa máquina foi concebida para funcionar uma nova versão do jogo *SpaceWar!* e foi chamada de *Computer Space*. A partir desse modelo foram criados outros *arcades* como *Pong*, *Donkey Kong* e *Street Fighter* (BATISTA et al., 2008).

De acordo com Batista e colaboradores. (2008), em 1972 foi criado o *Odyssey 100*, o primeiro *console* conectado a uma televisão. No começo, o *console* teve bastante sucesso entre os consumidores, mas não durou muito tempo devido à baixa qualidade de áudio e vídeo do aparelho.

Em 1977, foi lançado o console *Atari 2600*, um modelo de *console* com uma tecnologia mais robusta que popularizou os microcomputadores dedicados a jogos em vídeo, fazendo com que a empresa dominasse o cenário dos jogos eletrônicos no final da década de 70 e início da década de 80. A empresa faturou cerca de 5 bilhões de dólares vendendo 25 milhões de unidades do *console* em apenas 5 anos (BATISTA et al., 2008).

Os autores Batista e colaboradores. (2008) relatam que partir da metade da década de 80, e se estendendo por toda a década de 90, desenvolvedoras japonesas foram chegando ao mercado dos *consoles*, como a *Nintendo*, a *Sega* e a *Sony*. Essas empresas revolucionaram a história dos jogos eletrônicos, desenvolvendo *consoles* com mais tecnologia, permitindo o uso de CD-ROM além dos cartuchos, e também a execução de jogos mais interativos e com mais detalhes gráficos. Os *consoles* que mais marcaram essa geração foram o *Mega Drive*, o *Super Nintendo* e o *Playstation*, sendo este último o *console* que liderou o mercado daquela época.

A partir dos anos 2000, se inicia a evolução de *consoles* que são até hoje os mais populares entre os consumidores. A *Sony* nos anos 2000 lançou o *Playstation 2*, que era uma evolução do *Playstation* e em novembro de 2001 a empresa *Microsoft* entra para o mercado com o lançamento do *XBOX*, que foi evolucionado em 2005 com a chegada do *XBOX 360*. Vale destacar que junto a eles, a *Nintendo* revolucionou em 2006 a maneira de se jogar com o lançamento do *Nintendo Wii*, que possui um controle (também conhecido como manete) que capta o movimento que o jogador faz ao movelo. Desde então o que ocorre no mercado dos *consoles* de jogos eletrônicos é o lançamento das novas gerações, principalmente dos modelos *XBOX* e *Playstation*, trazendo melhorias nos recursos, novas ferramentas, permitindo melhores experiências para seus consumidores e uma quantidade enorme de títulos em suas respectivas bibliotecas de jogos.

4.1.2 Jogos Eletrônicos e suas categorias

Os jogos eletrônicos podem ser classificados em categorias de acordo com critérios que o envolvem, como o gênero, o público para qual se destina, sua mecânica e outros vários aspectos. A classificação a partir da mecânica é a mais usada pelos

jogadores, pois é a partir da mecânica do jogo que os jogadores os diferenciam (SATO; CARDOSO, 2008).

Apesar de serem separados por categorias, é importante entender que existem jogos eletrônicos que hoje podem ser classificados em mais de uma categoria uma vez que é possível identificar características de diversas categorias em um mesmo jogo. Já outros jogos eletrônicos possuem mecânicas bem definidas e se encaixam em somente uma categoria. Visto isto, os autores Sato e Cardoso (2008) classificou os jogos eletrônicos quanto a sua mecânica da seguinte maneira:

a) RPG: São jogos eletrônicos em que os jogadores dão vida a um personagem e os desenvolvem. Durante o desenvolvimento do personagem ocorre a exploração de mundos, acumulação de riquezas, cumprimento de desafios, entre outros aspectos. Os jogos eletrônicos com essa mecânica geralmente possuem sistema de acumulação de experiências dentro do jogo que fazem parte da evolução do personagem, desse modo quanto mais tempo o jogador passar jogando com o personagem, mais evoluído ele se tornara dentro do jogo.

b) Ação: São jogos eletrônicos que demandam habilidade e destreza nos comandos por meio de combos ou sequencias. Estes jogos possuem narrativas limitadas onde os jogadores realizam tarefas e passam de “fases” até que chegue a “fase final”. Os jogos de ação englobam também os jogos de lutas, os de tiro e os jogos de obstáculo como subcategorias, que apesar de parecerem distintos, possuem as mesmas características citadas nesta categoria.

c) Aventura: São jogos eletrônicos que possuem uma estrutura narrativa pouco flexível, mas permite o jogador ter mais interferência nas suas escolhas dentro do jogo. São focados na exploração de universos, solução de enigmas, coleta de objetos e quebra-cabeças.

d) Estratégia: São jogos eletrônicos que demandam a elaboração de táticas a partir da análise de um cenário do jogo. A grande maioria destes jogos envolvem o

gerenciamento de várias unidades para conquistar materiais ou terrenos em campos de batalha.

e) Emulação: São jogos eletrônicos que levam os jogadores a manipular elementos de mundos virtuais que estão presentes na vida real. Em emuladores não há objetivos já estabelecidos e nem um final. A narrativa é totalmente flexível, podendo o jogador escolher seus objetivos dentro do jogo.

f) Simulação: São jogos eletrônicos que reproduzem na mecânica do jogo algo que esteja o mais próximo da realidade. Um exemplo claro são os simuladores de avião que além do jogador se preocupar em pilotar, deve também ter atenção aos fatores da direção do ar, altitude, combustível, etc. Jogos de esporte e automobilismo também se incluem nessa mecânica.

g) Quebra-cabeça (puzzles): São jogos eletrônicos que demandam raciocínio lógico e solução de problemas e/ou enigmas. Geralmente há poucas soluções para os problemas ou enigmas e o nível de dificuldade do quebra-cabeça em sua maioria aumenta a cada desafio solucionado.

4.2 Exergames

Os exergames são jogos eletrônicos que usam uma interação ativa do jogador com o videogame, através da captação real dos movimentos realizados pelo mesmo, para que sejam projetados e transformados em ações dentro do jogo (LIMA et. al., 2019). Diferente dos videogames tradicionais que utilizam de um console e um controle manipulado com os dedos para transmitir ações ao jogo, os exergames exigem atividade física e movimentos reais para ser jogado. A palavra exergames nada mais é do que a união do exercício físico com os *games*, dessa forma o jogo nesse formato ativo de interação pode proporcionar além de habilidades cognitivas, memória, atenção e resolução de problemas, o desenvolvimento de habilidades motoras e sensoriais (VAGHETTI; BOTELHO, 2010).

Essa forma de contato com os jogos eletrônicos surgiu primeiramente em 1998 com a máquina de fliperama *Dance Dance Revolution*, um jogo eletrônico que utilizava um tapete de dança com setas (esquerda, direita, para cima e para baixo) por onde o jogador tinha que pressionar as setas com os pés em sincronia com a informação oferecida pela tela (SOLARI, 2018).

Já em 2007, segundo a autora Solari (2018), a empresa Nintendo lançava o console Nintendo Wii que possui um controle sem fio semelhante ao de televisão que capta os movimentos realizados pelo jogador ao move-lo no espaço real. Dessa forma, criou-se a possibilidade de os jogadores simular com o seu corpo a ação que o personagem deve fazer no jogo.

Este formato ativo de videogames ficou ainda mais conhecido com a inserção da Microsoft em 2010 através do lançamento do acessório *Kinect* para o Xbox 360, que consiste em uma câmera de alta qualidade capaz de detectar por meio de sensores quaisquer movimentos realizados pelo jogador que estiver em frente da câmera. Juntamente ao Kinect, a Sony no mesmo ano também contribuiu na popularização dos exergames quando lançou o *Playstation Move* e o *Playstation Eye Camera* para o Playstation 3, que são o controle com sensores de movimentos e a câmera que capta os movimentos do controle, além dos movimentos corporais (GUIMARAES, 2016).

Outra inovação importante foi a criação do Oculus Rift lançado em 2016, que são óculos de realidade virtual que coloca o jogador imerso ao mundo do game através de um visor que projeta imagens aos seus olhos e acompanha os movimentos da sua cabeça, juntamente com o uso de controles de movimento.

Por conseguinte, com o lançamento desses novos videogames e acessórios que possibilitam a captação e a exploração do movimento humano em sua totalidade, fez com que se abrisse possibilidades na maneira de se jogar videogames, além de desenvolvimento de novos jogos eletrônicos que permitem essa interação da pessoa e mundo virtual de uma forma mais ativa.

4.3 E-Sports

Os *e-sports* ou esportes eletrônicos são modalidades de competição que surgiram há alguns anos, mas vem ganhando popularidade em todo o mundo e ocorrem quando os jogos eletrônicos são jogados em um modo competitivo e de forma profissional. Todos os anos são realizadas competições as quais são possíveis devido as inovações tecnológicas e informacionais que ajudaram no crescimento dos *e-sports*, como é o exemplo da rede mundial de computadores (*internet*) (FALCAO; MACEDO, 2019).

Para Ferreira e Costa (2021), a definição de *e-sports* seria:

O e-sport é a atividade física e intelectual, de forma organizada e competitiva, que segue normas internas e externas, que objetiva a integração de relações sociais, e tem como característica principal o ambiente virtual como plataforma da pratica desportiva.

Através da internet, os jogos eletrônicos passaram a ser mais coletivos, permitindo os usuários jogar com pessoas do mundo inteiro remotamente através de partidas *online* e o que antes era considerado como brincadeira ou lazer começa a ser visto como carreira profissional dando origem a competições com premiações e sistema de *ranking* dos jogadores, consolidando assim os esportes eletrônicos.

Cada vez mais os esportes eletrônicos vêm exigindo dos seus atletas, chamados pela comunidade de *pro-players*, maiores níveis de habilidades, estratégias, reflexos e muito treino. Assim os *e-sports* foi tomando proporções gigantescas com um público que tem capacidade para lotar estádios de futebol enquanto outros milhares acompanham a transmissões de vídeo ao vivo dos mais variados estilos de *e-sports*, sendo considerado o futuro dos esportes pela *Riot Games* em um vídeo promocional do campeonato mundial de *League of Legends* em 2020 (RIOT GAMES, 2020).

4.3.1 História dos E-sports

Existem relatos de competições de jogos eletrônicos desde a sua origem. Segundo a Confederação Brasileira de *e-sports* (2021), a linha histórica dos *e-sports* segue da seguinte maneira:

- 1972 - Em 19 de outubro de 1972 ocorreu a primeira competição de jogos eletrônicos realizada para os estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos. A disputa foi por meio do jogo eletrônico “SpaceWar!”, o que gerou o nome oficial “Olimpíadas Intergalácticas de SpaceWar!” dado à competição. O vencedor deste primeiro torneio de jogos eletrônicos do mundo recebeu como premiação uma assinatura de um ano da revista Rolling Stone. O campeonato foi realizado com participação de vinte jogadores e contou com três modalidades: Contra todos, times de dois contra dois e batalha individual (BAKER, 2016).

- 1980 – Em 1980 a empresa Atari - produtora do jogo Space Invaders - organizou o “Space Invaders Championship” que foi considerada a primeira competição de jogos eletrônicos ocorrida em grandes proporções. Esta competição teve a participação de mais de dez mil jogadores de várias partes dos Estados Unidos.

- 1990 – Em 1990 ocorreu a Nintendo *World Championships*, uma competição realizada em várias etapas, e em diversas regiões dos Estados Unidos terminando o evento com a final realizada na Califórnia. Em 1994 este mesmo campeonato foi realizado novamente e essa segunda edição foi chamada de Nintendo *PowerFest '94*. De acordo com Jansen (2017), as produtoras Atari e Nintendo realizaram estes campeonatos com o objetivo de aumentar as vendas de seus produtos.

- 2000 – A partir de 2000 os esportes eletrônicos cresceram de forma exponencial. No começo desta década eram realizados apenas dez torneios por ano, o que parece pouco comparado a 2010 em que o número de competições atingiu um total de cento e sessenta por ano. O crescimento está relacionado com a superação da limitação geográfica que a internet passou a proporcionar para as competições.

- 2010 – A partir de 2010, além do crescimento e popularização das competições de esportes eletrônicos, ocorreu também a popularização da plataforma de

transmissão de vídeo ao vivo denominada *Twitch*, criada em 2011, que serve como fonte para que as pessoas assistam as competições através de seus computadores e celulares. Já quanto a presença física dos espectadores também houve grande crescimento, chegando a atrair em dois anos seguidos um total de dez mil pessoas para assistir ao campeonato de *League of Legends* em 2015 e 2016 no Allianz Park e no Ginásio de Ibirapuera respectivamente.

4.3.2 Principais modalidades dos *E-sports*

As competições de esportes eletrônicos já estão presentes em consoles, computadores e celulares e “semelhante aos esportes tradicionais, são organizadas em diferentes modalidades, com cada uma possuindo seus regulamentos específicos.” (ALBUQUERQUE, 2018, p. 14).

São diversos os tipos de competições e cada jogo possui seus padrões específicos, podendo ser disputados em formato individual ou através de equipes. Atualmente, as principais modalidades que são disputadas nos campeonatos de jogos eletrônicos são o FPS (*First Person Shooter*), o *Battle Royale*, o MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), além de outros gêneros como os jogos de lutas e os simuladores de esportes tradicionais que serão expostos com mais detalhes a seguir.

A modalidade *First Person Shooter*, mais conhecido pela sigla FPS, é um modo de jogo caracterizado pelo tiro em primeira pessoa. Esse estilo de jogo utiliza uma visão do personagem em primeira pessoa que tem como referência a sua arma, servindo para que os jogadores se enfrentem eliminando os integrantes da equipe adversária em busca do seu objetivo. Os principais nomes de jogos eletrônicos que disputam nesta modalidade de competição são o *Counter Striker*, *Call of Duty*, *Rainbow Six* e *Overwatch*.

Já a modalidade MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), é um estilo de jogo onde os jogadores se dividem em equipes, geralmente duas equipes de cinco integrantes tendo cada um a sua função. Estas funções envolve toda a dinâmica do jogo, pois cada personagem existente no jogo possui habilidades que são favoráveis para exercer melhor determinada função, demandando dos jogadores estratégias desde a escolha dos personagens até o final do jogo. Os jogadores escolhem seus personagens a partir de

sua função no jogo e batalham em um mapa simétrico com o objetivo de avançar pelo espaço adversário do mapa até destruir a base inimiga.

Exemplos de jogos MOBA são *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*.

Os *Battle Royale* são estilos de jogos disputados no cenário competitivo onde dezenas de jogadores são largados em uma espécie de ilha para batalharem entre si até que reste apenas uma equipe sobrevivente. Neste estilo de jogo, os jogadores devem coletar recursos pela ilha como armas e itens de sobrevivência para enfrentar os inimigos no decorrer do jogo. Com o passar do tempo na partida, o espaço disponível para os jogadores explorarem na ilha vai sendo reduzido, dificultando a coleta de recursos além de gerar maiores chances das equipes se encontrarem para se enfrentar. Este gênero possui nomes famosos como o *Player Unknown's Battle grounds* (PUBG), *Fortnite*, *Call of Duty Warzone* e *Free Fire*.

Existem também competições profissionais de jogos de lutas onde o jogador assume o papel de um personagem lutador com o objetivo de eliminar o adversário em um combate um contra um, tendo nomes bastante conhecidos como *Mortal Kombat* e *Street Fighter*, além de outros.

Por fim, a modalidade de Simuladores de esportes tradicionais, que são jogos com gráficos realistas que se assemelham com o esporte real, onde mesmo alguém que não está acostumado com jogos eletrônicos consegue compreender o funcionamento do jogo e da competição devido às semelhanças que estes jogos possuem com os esportes reais ao quais as pessoas estão acostumadas a assistir. Estas competições abrangem jogos de esportes como automobilismo, futebol, futebol americano, hóquei no gelo, golfe, basquete e MMA (*Mix Martial Arts*).

5 OLYMPIC VIRTUAL SERIES

A *Olympic Virtual Series* foi o primeiro evento Olímpico de esportes eletrônicos que ocorreu entre o período de 13 de maio até o dia 23 de junho de 2021, antecedendo os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020, que reuniu amantes de jogos eletrônicos de todo o mundo. Segundo o site da SportsPro (2021), cerca de 250 mil pessoas participaram desta primeira edição, já a quantidade de pessoas inscritas no evento foi para além de dois

milhões. Este evento uniu alguns dos esportes tradicionais com os jogos eletrônicos através de simuladores de esportes tradicionais (OLYMPICS, 2021a).

Segundo o site da Olympics (2021a), “Os eventos *da Olympic Virtual Series* têm o objetivo de maximizar a participação online e priorizar inclusão para mobilizar jogadores, esportistas e entusiastas de esportes virtuais de todo o mundo.”. Além disso, buscou aumentar o engajamento dos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 com o público jovem que comumente acompanham os esportes eletrônicos, assim como aumentar a participação esportiva, tanto físico quanto virtual e promover os valores olímpicos (OLYMPICS, 2021a). O Comitê Olímpico Internacional está claramente comprometido com os esportes virtuais visto que em outubro de 2021, após a *Olympic Virtual Series*, foi em busca de um novo chefe de esportes virtuais para aumentar o envolvimento com esta comunidade e para o desenvolvimento e planejamento dos esportes virtuais, incluindo a *Olympic Virtual Series* (OLYMPICS, 2021h).

O evento permitiu a participação em massa de pessoas de todo o mundo, pois por se tratar de um evento de esportes eletrônicos onde as pessoas se conectam através da internet, se fez possível para as pessoas participarem dos eventos de suas casas ou de algum centro de treinamento esportivo. Houve também em algumas das modalidades, torneios qualificatórios para a escolha dos participantes que se destacarem, disputar modos competitivos e concorrer a premiações.

O primeiro evento licenciado para esportes virtuais foi uma iniciativa do Comitê Olímpico Internacional em cooperação com cinco Federações esportivas internacionais, sendo elas a World Baseball Softball Confederation (WBSC), a Federação Internacional de Automobilismo (FIA), a União Ciclística Internacional (UCI), a Federação Internacional de Vela

(WS) e a Federação Internacional de Sociedades de Remo (WR) (GLOBO ESPORTE, 2021a). De acordo com o site da SportsPro (2021), apesar de não participarem da primeira edição, outras federações também se interessaram pelo evento, como é o caso da Federação Internacional de Futebol (FIFA), a Federação Internacional de Basquete (FIBA), a Federação Internacional de Tênis (ITF) e o Mundial de Taekwondo (WT) que poderão ser inseridas em edições futuras da *Olympic Virtual Series*.

Deste modo, para a primeira edição do evento foram selecionadas cinco modalidades diferentes (automobilismo, beisebol, vela, remo e ciclismo) para compor a competição e também a seleção de um jogo eletrônico simulador de cada modalidade. A disputa na modalidade automobilismo ocorreu por meio do jogo eletrônico *Gran Turismo*, a modalidade do beisebol pelo jogo *eBaseball Powerful Pro Baseball 2020*, a modalidade Vela por meio do jogo *Virtual Regatta*, o ciclismo através da plataforma *Zwift*, e o remo não teve um jogo específico, sendo caracterizada uma modalidade em formato aberto (GLOBO ESPORTE, 2021a).

As modalidades remo e ciclismo se encaixam em um formato de videogame ativo, também conhecidos como exergames, pois necessitam de uma interatividade maior do jogador na medida em que demandam a realização de movimentos na vida real para serem transmitidos para o personagem (MATARUNA; SANTOS, 2021, p. 102). Como exemplo, o *Zwift* é um jogo online de ciclismo que utiliza de uma bicicleta real e um rolo de treino que se conecta ao jogo através de sensores para captar os movimentos e controlar a velocidade do seu personagem. Já a modalidade do remo não foi selecionada um jogo específico, pois esta modalidade ocorreu também de uma forma mais ativa, onde os participantes puderam somar metros por meio de um aplicativo desenvolvido pela *Olympic Virtual Series* enquanto remavam com seus barcos ou treinavam remo em centros de treinamento (OLYMPICS, 2021b).

Quanto as outras modalidades, os autores Mataruna e Santos (2021, p. 102) os classificam como videogames inativos por não necessitarem da realização de comandos físicos a serem transmitidos ao personagem do jogo. O automobilismo pôde ser disputado por meio dos consoles Playstation 4 ou Playstation 5, o beisebol nos consoles Playstation 4 e Nintendo Switch, e a vela foi disputada através da instalação do jogo *Virtual Regatta* disponível para tablets, computadores e celulares (TERRA, 2021).

Para a escolha dos jogos eletrônicos que representaram as modalidades para esta primeira edição do evento, o Comitê Olímpico Internacional traçou alguns limites de seleção, visto que jogos eletrônicos que possuem conteúdos violentos como explosões e mortes não combinariam com a proposta das Olimpíadas e seus valores olímpicos (ISTOÉ, 2021). De acordo com os autores Mataruna e Santos (2021, p. 100):

Esta preocupação do Comitê se torna pertinente ao abordar uma indústria que atinge um público que não raro os videogames de violência se tornam extremamente populares. Os jogos chamados de “first-person shooter”, em português “jogos de tiro em primeira pessoa”, permitem que o jogador vivencie, por exemplo, a experiência de combate através da visão do protagonista.

Dessa forma, jogos eletrônicos já consolidados em outras competições de *e-sports*, como os FPSs, e que já possuem o favoritismo do público dos esportes eletrônicos não puderam participar desta edição por não se enquadrarem na proposta do evento.

Dentro de cada modalidade, foram realizados uma série de eventos, incluindo transmissões ao vivo que ultrapassaram 750 mil visualizações no site da Olympics, e participação de ex-atletas e famosos com objetivos variados permitindo a participação em massa de amantes de jogos eletrônicos e esportes assim como daqueles mais focados em competições de *e-sports* como é explanado a seguir.

5.1 Ciclismo

Segundo o site da Olympics (2021c) do dia 1 ao dia 20 de junho de 2021 o evento da modalidade ciclismo foi focado na participação em massa por pessoas de diversos níveis que se inscreveram no site da Zwift. Os eventos de ciclismo se deram por meio em uma serie de passeios em grupo para a socialização dos participantes, além de *podcasts* e treinos em grupos realizados pelos oito atletas olímpicos convidados, sendo eles Dame Sarah Storey, Anna Meares, Nino Schurter, Sir Chris Hoy, Anna van der Breggen, Georgia Simmerling, Mariana Pajone Nelson Vails, com o objetivo de ajudar os participantes a melhorar sua pratica no ciclismo.

Também ocorreram as chamadas corridas de perseguição que consistiu em uma competição amigável que tinha o objetivo de cruzar a linha de chegada em primeiro lugar disputando com os atletas olímpicos que iniciavam as corridas em último lugar. No dia 18 de junho ocorreu uma corrida de perseguição exclusiva para os atletas olímpicos, celebridades e alguns membros da comunidade Zwift a qual foi transmitida para os espectadores da *Olympic Virtual Series*.

E para a finalização da série de eventos de ciclismo, ocorreu a cada hora do dia 23 de junho passeios em grupo a liderados por atletas olímpicos e convidados especiais

durante vinte e quatro horas no novo mapa da plataforma Zwift chamado de Yumezi que também foi transmitido ao público (OLYMPICS, 2021c).

5.2 Remo

Na modalidade remo, o site da Olympic (2021d) nos traz a informação de que foram realizados eventos não competitivos do dia 31 maio de 2021 ao dia 23 de junho para remadores de todo o mundo remarem em equipamentos de remo ou na água com os seus barcos, somando metros registrados por meio do aplicativo OVS Web App desenvolvido pela *Olympic Virtual Series*, para atingir a meta de percorrer a distância de Rio até Tóquio. Ainda segundo o site da Olympics (2021d), os metros registrados no aplicativo eram contabilizados em um ranking mundial para classificar os países dos participantes gerando uma competição amigável.

Além disso, ocorreram treinos semanais de remo criados por ex-atletas Olímpicos, embaixadores do Comitê Olímpico Internacional e atletas profissionais que foram compartilhados com os participantes para aumentar o desempenho e a motivação durante o evento. Ao registrar os treinos no aplicativo, os participantes ganhavam tokens para serem usados no apoio de uma causa de caridade escolhendo um de três programas da Fundação Olímpica para Refugiados situados na Colômbia, Turquia e Uganda para receber dez mil francos suíços de doação (OLYMPICS, 2021d).

No dia 23 de junho a cada hora, ocorriam no estúdio de transmissão de remo mini jogos, histórias sobre o remo, palestras com especialistas além de convidados ajudando a somar metros e tokens para definir o beneficiado com o auxílio do projeto da Fundação Olímpica para Refugiados (OLYMPICS, 2021d). Segundo o site da Olympics (2021e), o programa de caridade vencedor foi o da Colômbia, que tem o objetivo de proteger os jovens refugiados e permitir seu acesso ao esporte.

5.3 Automobilismo

Quanto a modalidade automobilismo, verificou-se que os eventos foram realizados em duas etapas. A primeira delas, denominada de Qualificação Online Global, se deu

início no dia 13 de maio de 2021 e seguiu até o dia 23 de maio, e consistiu em um evento de prova de tempo onde qualquer pessoa poderia se inscrever e participar através do modo competitivo do jogo Gran Turismo para registrar seu tempo e disputar uma vaga para a próxima etapa (GRAN TURISMO, 2021a). Ao encerrar esta primeira etapa, os 16 melhores tempos mais rápidos do ranking foram selecionados para a segunda etapa, um evento online global denominado World Final que ocorreu no dia 23 de junho e foi transmitida ao público da *Olympic Virtual Series*.

Seguindo as regras do evento, a World Final permitiu somente a participação de competidores maiores de 18 anos na data do evento e reuniu “sete competidores da Europa/Oriente Médio/África, quatro da Ásia, dois da América do Norte, dois da América do Sul e Central e um da Oceania, todos classificados na Qualificação Online Global, realizada em maio.” (GRAN TURISMO, 2021b).

Quanto a estrutura da corrida, o site do Gran Turismo (2021c) nos mostra que na etapa World Final ocorreram três corridas, sendo que a terceira corrida teve a pontuação dobrada, durante as quais os participantes somaram pontos de acordo com a sua posição de chegada. Foi realizada em cada corrida uma prova de tempo de uma volta para determinar as posições de largada de cada participante. Além disso, houve a distribuição de pontos bônus para aqueles que obtiveram pole position numa classificatória ou volta mais rápida. O participante que obteve a maior pontuação após as três corridas foi Valerio Gallo, participante da Itália, levando o título de vencedor do primeiro evento *Olympic Virtual Series Automobilismo* (OLYMPICS, 2021e).

5.4 Vela

Na modalidade Vela, os eventos foram realizados por meio dos modos *Inshore* e *Offshore* no jogo eletrônico simulador de velas *Virtual Regatta*. Segundo o site da World Sailing (2021) a série de eventos do modo *Inshore*, que o é modo de corrida de velas, deram início no dia 20 de maio com a realização de três eventos qualificatórios nas categorias de vela Laser, 49er e Nacra17 para eleger os melhores participantes que disputariam as finais da série *Inshore*. Na categoria Laser o evento de qualificação ocorreu do dia 20 ao 22 de maio de 2021; já na categoria 49er o evento de qualificação

ocorreu entre os dias 3 e 5 de junho de 2021; e a categoria Nacra17 teve seu evento qualificatório do dia 17 ao 19 de junho de 2021 (OLYMPICS, 2021f). Após as etapas de qualificação ocorreram as finais da série *Inshore*, em que no dia 25 de maio de 2021 ocorreu a final da categoria Laser; no dia 6 de junho foi a vez da categoria 49er que foi transmitida ao público; e no dia 23 de junho ocorreu a final na categoria Nacra17, também transmitida ao público (WORLD SAILING, 2021).

A respeito do evento no modo Offshore o site da Olympics (2021f) nos diz que este evento foi denominado de 'Regata Rio to Tóquio' e consistiu em uma competição onde os participantes tinham o objetivo de navegar virtualmente por rotas de navegação do Rio de Janeiro, sede dos Jogos Olímpicos de 2016, até Tóquio que foi a sede dos Jogos Olímpicos de 2020. O evento que começou no dia 28 de maio tinha prazo para término em cerca de 26 dias, podendo esta quantidade de dias ser menor de acordo com a rota de navegação escolhida, a tática, a estratégia e o foco dos participantes (OLYMPICS, 2021f).

Quanto aos resultados do evento, o modo *Offshore*, teve como vencedor Erik Danielsson da Suécia que concluiu a prova em 21 dias, e no modo *Inshore* os vencedores foram: Kaan Mazlumca da Turquia pela categoria Laser; Lukas Mohr da Dinamarca pela categoria 49er; e Arthur Farley da Grã-Bretanha pela categoria Nacra17 (OLYMPICS, 2021e).

5.5 Beisebol

Na modalidade Beisebol, os eventos tiveram início no dia 24 de maio 2021 e se dividiram em dois torneios que se diferenciaram somente pela plataforma jogada. O primeiro deles, denominado de *Home Run Derby*, foi disponibilizado para a plataforma *Nintendo Switch*, já aos jogadores do *Playstation 4* foi disponibilizado o torneio *eBaseball Powerful Pro Baseball Tournament* (OLMYPICS, 2021g).

Conforme o site da Olympics (2021g), ambos os torneios tiveram um sistema qualificatório do dia 24 de maio ao dia 30 de maio de 2021 para a seleção dos melhores que disputaram as finais do torneio em formato presencial nos estúdios da *Konami* no Japão. Para as finais foram selecionados oito jogadores melhores qualificados no torneio

Home Run Derby da plataforma Nintendo Switch, e 11 jogadores melhores qualificados no torneio *eBaseball Powerful Pro Baseball Tournament* do *Playstation 4* (WORLD BASEBALL SOFTBALL CONFEDERATION, 2021). Por contar com este formato presencial no Japão, esta modalidade da *Olympic Virtual Series* permitiu a inscrição e participação somente de jogadores residentes no Japão, Coreia do Sul ou Taipei Chines (OLMYPICS, 2021g). Cabe ressaltar também que os jogadores que possuíam ambas as plataformas puderam participar em ambos os torneios e assim dobrar suas chances de qualificação para as finais.

As finais do evento ocorreram no dia 23 de junho de 2021, que foi transmitida mundialmente para os telespectadores que puderam ver Ryohei “Pome” Osaka se consagrar campeão da Home Run Derby, enquanto Syoma “SHORA” Mori ganhou o título do *eBaseball Powerful Pro Baseball Tournament* (OLMYPICS, 2021e).

6 ESPORTES ELETRÔNICOS E MEGAEVENTOS

Com o crescimento do cenário dos esportes eletrônicos nos últimos anos, a discussão acerca da possibilidade de inclusão dessa modalidade aos megaeventos, como os Jogos Olímpicos, esteve cada vez mais presente nas reuniões dos organizadores. Esta possibilidade de inserção é explicada pelo crescimento do cenário além dos fatos de que os esportes eletrônicos possuem semelhanças com os esportes tradicionais no que diz respeito aos clubes, celebridades, rotinas de treino, competições com premiações milionárias e um público fiel de espectadores. Com isso, houve durante estes anos grandes discussões entre os representantes do Comitê Olímpico Internacional (COI) em considerar ou não os esportes eletrônicos como uma atividade esportiva. Considerá-lo como tal só é possível se os jogos que compõem o cenário dos esportes eletrônicos cumpram com os valores olímpicos e possuam organizações que garantam o cumprimento das regras e dos valores olímpicos, como as federações internacionais (ALBUQUERQUE, 2018).

Percebe-se que o Comitê Olímpico Internacional veio fazendo ações e manifestações desde 2017 após uma reunião realizada na Suíça, dando valor à ideia de inclusão dos esportes eletrônicos em megaeventos já que houve demonstração de

competições de esportes eletrônicos no palco dos Jogos de Inverno de 2018 com direito a realização de transmissão ao vivo do evento pela internet nos canais da Olympic, e também demonstrações de competições de esportes eletrônicos nos jogos asiáticos de 2018. Porém, ao final dos jogos asiáticos, Thomas Bach, presidente do COI, declarou que os esportes eletrônicos que promovem discriminação e violência não teriam espaço nos Jogos Olímpicos (ALBUQUERQUE et al., 2020).

Algumas das questões que dificultam sua inserção aos megaeventos giram em torno de uma suposta necessidade de esforço físico para que se caracterizem como uma atividade esportiva e de uma suposta violência encontrada em jogos eletrônicos já consolidados no cenário competitivo. Mas nos cabe questionar esses limites impostos pelo COI, primeiramente porque apesar da maioria dos jogos eletrônicos não exigirem esforço físico eles demandam de estratégias, raciocínio, reflexos, atenção, trabalho em equipe, memória muscular, coordenação motora fina, além de um bom psicológico para melhorar seus resultados e muitas horas de treino, características estas dos esportes eletrônicos que são semelhantes aos esportes tradicionais. Já quanto a suposta violência presente em jogos eletrônicos, ela não se distancia daquelas encontradas nas modalidades taekwondo, karate, judô, boxe, esgrima, tiro esportivo, dentre outros presentes nas competições de esportes tradicionais, logo essa questão da violência presente em algumas modalidades de esportes eletrônicos que são inaceitáveis nos eventos como os Jogos olímpicos se torna confusas. Desconsiderar a inserção de esportes eletrônicos que já estão consolidados no cenário, como por exemplo, o *League of Legends* (LoL) e *Counter-Striker* (CS), por motivos que não fazem sentido é um atraso para o crescimento de ambos os cenários, já que o esporte eletrônico perde o devido reconhecimento como esporte e o movimento Olímpico perde o enorme público que acompanham as competições destas modalidades mais famosas dos esportes eletrônicos.

A audiência em competições eletrônicas já superava algumas competições de esportes tradicionais e vem aumentando seus números cada vez mais. Conforme Coutinho Filho e Juang (2021):

A título de exemplo, a final da segunda etapa do Campeonato Brasileiro de LoL que ocorreu em setembro de 2017 contou com a presença de quase 10 mil pessoas no ginásio Mineirinho de Belo Horizonte, além da audiência de 2.6 milhões de pessoas via streaming.

Quando se trata de dados mundiais, o número é ainda maior. Conforme foi noticiado pelo Globo Esporte (2021b), “a final do Worlds 2021, o Campeonato Mundial de *League of Legends*, bateu o recorde de audiência de competições da modalidade, com pico de 4.003.193 espectadores simultâneos assistindo”. As premiações destes eventos de esportes eletrônicos também estão cada vez mais altas, como pôde ser visto na final do Dota 2 que teve uma premiação total de 40 milhões de dólares na final do mundial de 2021, chegando a ser a maior premiação da história dos esportes eletrônicos (GLOBO ESPORTE, 2021d). Isto nos mostra que os esportes eletrônicos tem muito a agregar no engajamento de competições. Os números expressivos da audiência que acompanha o *League of Legends* já foi notado inclusive por canais de TV no Brasil como a SporTV, que também transmitiu a final do campeonato citada acima pela TV a cabo. Logo, considerar modalidades mais consolidadas no cenário competitivo como parte integrante de um megaevento que inclua esportes eletrônicos pode ajudar no sucesso da audiência do evento.

Outra barreira encontrada para a sua inserção aos megaeventos é relacionada a falta de uma federação internacional para os esportes eletrônicos que aceite seguir as regras do contrato olímpico. As competições de esportes eletrônicos se desenvolvem da maneira que suas criadoras conduzem, e ainda ocorrem sobre estes jogos eletrônicos mudanças por meio de atualizações para manter o interesse do público e o tempo de vida do jogo, o que vai no sentido oposto dos esportes tradicionais, que possuem regras específicas e consolidadas (REDBULL, 2021). Essa dificuldade permeia mesmo com a existência da Federação Internacional de *e-sports*, fundada em 2008 com o objetivo de legitimar os esportes eletrônicos como esporte.

Apesar das barreiras, os esportes eletrônicos possuem um futuro promissor em relação a sua inserção aos campeonatos tradicionais. A Olympic Virtual Series proporcionou uma experiência de competição olímpica aos esportes eletrônicos, porém, foi uma competição somente de simuladores de esportes tradicionais. Já a edição dos Jogos Asiáticos de 2022 que ocorrerá em Hangzhou, na China, terá os esportes

eletrônicos como parte do programa olímpico, e contará com a presença de modalidades mais conhecidas, como, por exemplo, *League of Legends*, *Dota 2*, *Street Fighters V* e *EA SPORTS FIFA*, além de distribuição de medalhas (GLOBO ESPORTE, 2021c). Também há a expectativa de ver os esportes eletrônicos nos Jogos Olímpicos de 2024 que ocorrerá em Paris, na França, dado que os organizadores estão se reunindo para estudar a possibilidade de inclusão dos *e-sports* nos jogos, devido ao enorme sucesso dessas competições no mundo todo (ALBUQUERQUE et al., 2020).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa compreendemos que a *Olympic Virtual Series* cumpriu com os requisitos propostos pelo Comitê Olímpico Internacional para que seja possível a inserção de jogos eletrônicos aos megaeventos esportivos. Na análise dos dados obtidos pela pesquisa, interpretamos que a escolha dos jogos eletrônicos simuladores de esportes tradicionais, como os incluídos na edição, não apresentam conteúdo violento e se adequam ao espírito olímpico. A preferência por jogos simuladores de modalidades esportivas reais pode ser entendida como uma estratégia onde se utiliza dos esportes eletrônicos para aumentar o interesse do público jovem pelo esporte tradicional.

Apesar de possuir este limite sob as modalidades escolhidas para a competição, pode se dizer que o evento realizado pode abrir possibilidades para que as outras modalidades mais populares venham a aparecer nas próximas edições na medida que os esportes eletrônicos ficam mais conhecidos pela população em geral. Do mesmo modo, este primeiro evento pode ajudar a pensar em alternativas para que as modalidades escolhidas venham a ter jogos específicos para as edições da *Olympic Virtual Series*, dessa maneira, o evento nem os jogadores seriam afetados por atualizações que constantemente os jogos eletrônicos estão sujeitos. De toda a forma, o evento foi coordenado com as Federações Internacionais de cada modalidade que garantiram confiança na escolha dos jogos eletrônicos que compuseram o evento e podem tornar esse cenário possível em parceria com as desenvolvedoras de jogos.

Também foi possível identificar que um dos principais objetivos da *Olympic Virtual Series* era atrair o público jovem para os Jogos Olímpicos já que a audiência deste evento

teve uma queda, principalmente entre os mais jovens. Este evento pode ter sido uma forma criada pelo COI de analisar como as competições de esportes eletrônicos podem ajudar no engajamento dos Jogos Olímpicos e na estimulação da prática esportiva com este público, sendo os esportes eletrônicos um possível meio. Pela pesquisa, vemos que as transmissões ao vivo somaram por volta de 750 mil visualizações no site da Olympic, ou seja, o evento conseguiu atrair uma grande quantidade de pessoas que quiseram conhecer as competições em um cenário virtual, dado este já esperado devido a grande quantidade de pessoas que acompanham os esportes eletrônicos em outras competições.

Outro dado importante obtido pela pesquisa são os números de participantes e inscrições feitas no evento. Com os números de 250 mil participantes e mais de dois milhões de inscritos no evento, pode se dizer que a *Olympic Virtual Series* conseguiu nesse sentido maximizar a participação online e a inclusão das pessoas por meio dos esportes eletrônicos, e nesse sentido ajudou a promover os valores olímpicos.

Por meio destes dados, podemos perceber que o evento foi um sucesso levando em considerações os objetivos ao qual ele foi idealizado. Somado a isso, temos as informações obtidas pela pesquisa relacionadas ao interesse demonstrado por outras federações. O interesse de outras federações internacionais nos revela que o evento inaugural foi algo relevante para o cenário do esporte como um todo. O interesse da FIFA pelo evento pode ser considerado de grande importância, visto que o futebol é um dos esportes mais populares do mundo, e seu interesse pelo evento pode ter um peso maior no debate quanto a inserção dos esportes eletrônicos aos megaeventos.

Em suma, é possível dizer que a *Olympic Virtual Series* contribuiu para a inserção dos esportes eletrônicos aos megaeventos devido ao sucesso do evento inaugural que atraiu olhares de várias pessoas e Federações Esportivas Internacionais, contou com um grande número de participantes e se mostrou organizado e relevante aos olhos do COI que buscou recentemente após o evento um novo chefe de esportes virtuais para a continuação de eventos como este.

Logo, conclui-se que a questão que orientou a realização do presente trabalho de conclusão de curso foi respondida, uma vez que foi identificado e apresentado os principais fatores presentes no evento que contribuem para a inserção dos esportes

eletrônicos aos megaeventos. A *Olympic Virtual Series* representou o primeiro passo do caminho para a inserção dos esportes eletrônicos aos megaeventos, e surgem a partir deste evento inaugural novas ideias e possibilidades para a sua definitiva e completa inserção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALBUQUERQUE, E.R.S.; RODRIGUES, C.; BASTOS, A. de A.; **Coisa de criança ou sonho de atleta? uma análise qualitativa sobre características significativas dos esports**. Coleção Pesquisa em Educação Física, Várzea Paulista, v.19, n.03, p.51-59, 2020. ISSN; 1981-4313.

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. **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.

BAKER, Chris. Stewart brand recalls first “Spacewar” vídeo game tournament. **Rolling Stone**, 2016. Disponível em <<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewartbrand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>>. Acesso em: 25 set. 2021.

BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. 2008. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharel em Sistemas de Informação, Faculdade Metodista Granbery, Juiz de Fora, 2008.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. História do eSports. **CBeS**, 2021. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>> Acesso em: 25 set. 2021.

COUTINHO FILHO, José Eduardo; JUANG, Felipe Mota. A evolução dos e-sports e a vinculação legal do ciberatletas. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, v. 10, n. 98, p. 63-71, abr. 2021.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, PR, v. 10, n. 98, p. 35-55, abr. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GLOBO ESPORTE. COI anuncia Olympic Virtual Series com cinco modalidades. **GLOBO ESPORTE**, 2021a. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/coi-anuncia-olympic-virtualseries-com-cinco-modalidades.ghtml>>.

GLOBO ESPORTE. Jogos Asiáticos 2022: LoL, FIFA, DotA e outros darão medalha. **GLOBO ESPORTE**, 2021c. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/jogos-asiaticos-2022-lolfifa-dota-e-outras-darao-medalha.ghtml>>.

GLOBO ESPORTE. The International 2021: Team Spirit é campeã e fatura US\$ 18,2 milhões. **GLOBO ESPORTE**, 2021d. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/the-international-2021-team-spirit-e-campea-e-fatura-us-182-milhoes.ghtml>>

GLOBO ESPORTE. Worlds 2021: final bate recorde, com 4 milhões de espectadores. **GLOBO ESPORTE**, 2021b. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/worlds-2021-final-baterecorde-com-4-milhoes-de-espectadores.ghtml>>.

GRAN TURISMO. A World Final do Evento Olympic Virtual Series - Automobilismo será transmitida em 23 de junho!. **GRAN TURISMO**, 2021b. Disponível em: <https://www.granturismo.com/br/news/00_1768568.html>.

GRAN TURISMO. Estrutura de corrida. **GRAN TURISMO**, 2021c. Disponível em: <https://www.granturismo.com/br/gtsport/ovs/2021/race_structure/#top>.

GRAN TURISMO. Evento online Olympic Virtual Series - Automobilismo já disponível! Participe antes de 23 de maio e ganhe créditos no jogo!. **GRAN TURISMO**, 2021a. Disponível em: <https://www.gran-turismo.com/br/news/00_5844598.html>.

GUIMARÃES, Jéssica de Simas. **Exergames: uma possibilidade para a educação física escolar**. 2016. 50 f., il. Trabalho de Conclusão de curso – Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

ISTOÉ. e-Sports podem fazer parte das Olimpíadas? Entenda a situação. **ISTOÉ**, 2021. Disponível em: <<https://istoe.com.br/esports-podem-fazer--parte-das-olimpiadasentenda-a-situacao/>>.

JANSEN, Larissa. **E-SPORTS: PROFISSIONALIZAÇÃO E ESPETACULARIZAÇÃO EM COMPETIÇÕES ELETRÔNICAS**. Curitiba, 2017 Disponível em: <<https://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47321/R%20-%20D%20%20LARISSA%20JENSEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.

LIMA, M.R.; MENDES, D.S.; LIMA, E.H.M. Exergames nas aulas de Educação Física Escolar: sentidos atribuídos por um professor. IN: Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação; 2019 Maio 22-24; Aracaju, SE, Brasil. p. 19-28.

LOPES, L.M.D.; VIDOTTO, K.N.S.; POZZEBON, E.; FRIGO, L.B. **Jogos digitais como recurso de incentivo à leitura: uma revisão sistemática**. RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação. Rio Grande do Sul, V. 15, Nº 2, 2017. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/79241/46130>.

FALCAO, T.; MACEDO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, p. 246-267, maio/ago. 2019.

MATARUNA, Andressa Fonte Guimaraes; SANTOS, Leonardo Jose Mataruna Dos. A promoção da paz e os valores olímpicos na perspectiva do e-sports: uma investigação a partir da primeira edição do Olympic Virtual Series. In: TODT, Nelson; MIRAGAYA, Ana; FOUNTOURA, Fernando; MORENO, Carolina. **Reflexões Olímpicas e Dignidade Humana**. Rio de Janeiro: Gama Assessoria Empresarial, 2021.

OLYMPICS. Coisas que você precisa saber. **OLMYPICS**, 2021a. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtual-series-everything-youneed-to-know>>.

OLYMPICS. Inaugural Olympic Virtual Series concludes successfully. **OLYMPICS**, 2021e. Disponível em: <<https://olympics.com/ioc/news/inaugural-olympic-virtual-series-concludessuccessfully>>.

OLYMPICS. OVS INFO Remo. **OLYMPICS**, 2021d. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/eventosesportivos/olympic-virtual-rowing-event/informacao-evento>>.

OLYMPICS. Participe conosco do primeiro evento de Beisebol da Olympic Virtual Series!. **OLMYPICS**, 2021g. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/noticias/participe-conoscodo-primeiro-evento-de-beisebol-da-olympic-virtual-series>>.

OLYMPICS. Prenda-se e acomode-se na sua bicicleta para esta primeira edição do evento de ciclismo da Olympic Virtual Series. **OLYMPICS**, 2021c. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/noticias/prepare-se-e-sente-em-sua-bicicleta-porque-chegou-ahora-de-mostrar-seus-resulta>>.

OLYMPICS. Prepare-se para sua próxima regata no evento de estreia da Vela no Olympic Virtual Series!. **OLYMPICS**, 2021f. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/noticias/preparese-para-sua-proxima-regata-no-evento-de-estreia-da-vela-no-olympic-virtu>>.

OLYMPICS. Se você gosta de remo e quer participar da primeira edição da Olympic Virtual Series ajudando os outros, inscreva-se no dia 31 de maio e faça parte do evento de remo da Olympic Virtual Series. **OLYMPICS**, 2021b. Disponível em: <<https://olympics.com/pt/noticias/se-voce-ama-remar-e-gostaria-de-participar-doprimeiro-olympic-virtual-series-da>>.

OLYMPICS. Vincent Pereira appointed Head of Virtual Sport. **OLMYPICS**, 2021h. Disponível em: <<https://olympics.com/ioc/news/vincent-pereira-appointed-head-of-virtual-sport>>.

REDBULL. O futuro dos esports: existe uma ameaça aos esportes?. **REDBULL**, 2021. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/games-futuro-esports>>.

RIOT GAMES. **MUNDIAL 2020 |Agora é Tudo Nosso. Direção:** [S. /]: BRASIL: RIOT GAMES, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qx4dpR3jjxw&ab_channel=LoLeSportsBR>. Acesso em: 24 set. 2021.

RODRIGUES JR., Emilio Rodrigues; SALES, José Roberto Lopes. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. **Conexões**, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012.

SATO, A. K. O.; CARDOSO, M.V. **Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos**. Artigo. SBGames 2008.

SOLARI, Gabriela Fleck Rodrigues. **Exergames: Um novo olhar para a Educação Física Escolar**. 2018. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal do Pampa, Uruguaiana, 2018.

SPORTSPRO. IOC's Olympic Virtual Series to return in 2022. **SPORTSPRO**, 2021. Disponível em: <https://www.sportspromedia.com/news/ioc-olympic-virtual-series-2022-esportsgaming/>>.

TERRA. Olympic Virtual Series leva esporte para os Jogos Olímpicos. **TERRA**, 2021. Disponível em: https://www.terra.com.br/gameon/olympic-virtual-series-leva-esporte-para-os-jogosolimpicos_3b6c62c2dc78d1ee14fa99b7851475d3i26amjr4.html>.

UOL. “Esports” podem ser considerados como atividade esportiva, diz COI. **UOL**, 2017. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2017/10/28/esportspodem-ser-considerados-atividade-esportiva-diz-coi.htm>>. Acesso em: 24/08/2021.

VAGHETTI, Otero A. C.; DA COSTA BOTELHO, Silvia S. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 1, p. pp. 64-75, 2010.

WORLD BASEBALL SOFTBALL CONFEDERATION. 2021 in Review: Olympic Virtual Series success indicates baseball/softball has bright digital future in eSports. **WORLD BASEBALL SOFTBALL CONFEDERATION**, 2021. Disponível em: <https://www.wbsc.org/news/2021-in-review-olympic-virtual-series-success-indicates-baseball-softball-has-bright-digital-future-in-esports>>.

WORLD SAILING. World Sailing, supported by Virtual Regatta, the leading digital sailing platform, have partnered with the International Olympic Committee (IOC) to join the Olympic Virtual Series (OVS). **WORLD SAILING**, 2021. Disponível em: <https://www.sailing.org/news/90999.php#.YfiooerMLIU>>.

