

E-SPORTS E ESPORTES: APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS ENTRE OS DOIS FENÔMENOS NA VISÃO DE UM TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA NO CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES.

Nome: Deivid de Jesus SANTOS, Cássia dos Santos JOAQUIM, Glauco Correia Sales ESTEVES, Leopoldo Katsuki HIRAMA.

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia –UFRB, Amargosa, Bahia, Brasil

e-mail: deivid13gt@hotmail.com

Introdução: O e-sport sempre carregou consigo uma grande desconfiança de várias esferas do mundo esportivo se realmente poderia ser reconhecido como esporte. Visto anteriormente como brincadeira de criança o mesmo evoluiu e hoje possui milhões de adeptos pelo mundo, além de vários jogadores conhecidos como cyber-atletas, tanto no nível amador como no profissional. **Objetivos:** Discutir se o fenômeno e-sports pode ser considerado uma manifestação dentro do esporte. **Metodologia:** Foi realizada revisão bibliográfica, utilizando materiais nos campos dos esportes, jogos e dos e-sports. **Resultados:** Percebemos com a pesquisa duas categorias, uma com características que aproximam o e-sport do esporte e outra com os distanciamentos. Como aproximações temos que ambos: são regidos por temas transversais semelhantes, tem investimentos econômicos, midiáticos, premiações e torneios, requerem habilidades específicas cognitivas, simples e complexas, o e-sport possui uma aposentadoria precoce semelhante alguns esportes, suas regras são universalizadas e surgem de práticas populares. Já os distanciamentos ocorrem pelo e-sports apresentar menor gasto energético se comparado à maioria dos esportes, requerendo mais estudos dos aspectos fisiológicos envolvidos com a prática desta modalidade, outro fator é que diferentemente do esporte o e-sport é geralmente regularizado pelos termos das produtoras dos jogos e, itens como a exemplo da profissionalização são totalmente diferentes e suas próprias particularidades. **Conclusões:** Consideramos que o e-sports pode ser visto como uma nova e diferente modalidade esportiva, pois apesar de algumas características divergirem, percebemos maiores aproximações. Entendemos assim que temas relacionados aos distanciamentos, são campos que necessitam de estudos para se ter avanços científicos e para que esta modalidade possa aproximar-se ainda mais dos moldes do fenômeno esportivo. A exemplo, um maior critério na preparação física dos cyber-atletas assim como em sua profissionalização. Atualmente é possível comparar a situação dos cyber-atletas com os lutadores de MMA, que são funcionários de um determinado evento esportivo e não de uma federação específica. Como os e-sports são geralmente vinculados aos termos das produtoras dos jogos, o surgimento de federações mais atuantes pode vir a mudar essa situação com a regulamentação cada vez mais abrangente desse novo esporte.

Palavras chaves: Esporte, E-sports.