



**TIAGO RIBEIRO e ANA SANTOS**

# Esports, Comunidades e Eventos Digitais

**CIN  
TURS**

Research Centre for Tourism,  
Sustainability and Well-being

**FCT** Fundação  
para a Ciência  
e a Tecnologia

# Esports, Comunidades e Eventos Digitais

Coordenação

TIAGO RIBEIRO e ANA SANTOS



Ficha Técnica  
EDIÇÃO, DISTRIBUIÇÃO E VENDAS  
SÍLABAS & DESAFIOS - UNIPessoal LDA.  
NIF: 510212891  
www.silabas-e-desafios.pt  
info@silabas-e-desafios.pt



Sede: Rua Dorília Carmona, nº 4, 4 Dt, 8000-316 Faro  
Telefone: 912061766  
Encomendas: encomendar@silabas-e-desafios.pt

Título: Esports, Comunidades e Eventos Digitais

Coordenação: Tiago Ribeiro e Ana Santos

Autores: Alan de Carvalho Dias Ferreira, Ana Maria Santos, José Luís Pérez Triviño, José Manuel Meirim, Maria Luísa Ávila da Costa, Maurício de Figueiredo Corrêa da Veiga, Rui Manuel Garcia, Tiago Miguel Ribeiro, Vitor Manuel Reis Sobral

1.ª Edição.

Copyright Tiago Ribeiro e Ana Santos e Sílabas & Desafios – Unipessoal, Lda., janeiro de 2024

ISBN: 978-989-8842-88-6

Depósito legal:

DOI: <https://doi.org/10.34623/rbkx-nd40>

Sapientia: <http://hdl.handle.net/10400.1/20247>

Pré-edição, edição, composição gráfica e revisão: Sílabas & Desafios Unipessoal, Lda.

Pré-impressão, impressão e acabamentos: Gráfica Comercial, Loulé

Revisão: Tiago Ribeiro e Ana Santos

Capa: Sílabas & Desafios, 2024, Foto: Tiago Ribeiro

Reservados todos os direitos. Reprodução proibida. A utilização de todo, ou partes, do texto, figuras, quadros, ilustrações e gráficos, por qualquer processo mecânico, fotográfico, eletrónico ou de gravação, ou qualquer outra forma copiada, para uso público ou privado (além do uso legal como citação em artigos, ensaios e críticas) deverá ter a autorização expressa dos autores. O autor assume toda e qualquer responsabilidade pela utilização de conteúdos ou imagens nos textos aqui incluídos, que violem e deixam de observar os direitos de autor. As designações de produtos, tecnologias e sistemas de qualidade referidos na presente obra são marcas registadas.

APOIO

Este livro é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projeto científico UIDB/04020/2020

# Índice

Introdução	11
------------	----

## Capítulo 1

### ESPORTS OU SIMPLEMENTE DESPORTO?

Introdução	13
O ser humano, tecnologia e inclusão Olímpica (I)	14
O ser humano, tecnologia e inclusão Olímpica (II)	23
Para uma moralidade dos Esports	31
Referências	32

## Capítulo 2

### ANÁLISE DOS ESPORTS NA VISÃO DO DIREITO

Introdução	35
Definição de Desporto	38
Os Esports e a Legislação do Brasil	41
Consequências do reconhecimento dos Esports como prática desportiva	44
Conclusão	48
Referências	50

### Capítulo 3

#### NOTAS A PROPÓSITO DA REGULAÇÃO DO DESPORTO VIRTUAL

Introdução	53
A União Europeia e o desporto eletrónico	54
A estrutura organizativa e reguladora do desporto	63
O Comité Olímpico Internacional e os Esports	64
<i>A International Esports Federation (IESF) .</i>	66
As federações desportivas internacionais e o desporto virtual	69
A singularidade FIFA	72
O panorama nacional	73
As federações desportivas unidesportivas	75
Observações sobre a regulação do desporto virtual em Portugal	76
Notas finais	78
Referências	79

### Capítulo 4

#### REENCANTAR A DIFERENÇA DE GÉNERO NOS VIDEOGAMES

Introdução	81
A anatomia ainda é destino?	83
Esports: masculinidade imaginada?	87
O espaço doméstico do videojogo	88
As expectativas de representação na incorporação da diferença de género	91
Como se reconstrói a heroicidade?	93
Mercado Domusglobal	97
Programa de orientação para o reencantamento	99
Referências	105

## Capítulo 5

### ESPORTS E EDUCAÇÃO FÍSICA: RESSIGNIFICANDO A ATUAL DISCUSSÃO EM TORNO DA NATUREZA DESPORTIVA DOS JOGOS VIRTUAIS

Introdução	109
Percurso metodológico	112
Reflexão posterior: novos trilhos e interseções entre desporto, Esports e Educação física	119
Considerações finais	122
Referências	125

## Capítulo 6

### DEVEM OS ESPORTS SER INCLUÍDOS NO PROGRAMA OLÍMPICO? UMA ABORDAGEM REFLEXIVA DAS RAZÕES PROTELADAS

Introdução	131
Razões contra a inclusão no Movimento Olímpico	134
Razões a favor da inclusão no Movimento Olímpico	143
A Dicotomia Física <i>Versus</i> Virtual	149
Notas Finais	154
Referências	156

## Capítulo 7

### DE LOS ESPORTS A LOS META-DEPORTES (M-SPORTS)

Introducción	163
La Caracterización de los Esports: Realismo e la Inmersión	165
La caracterización de los Esports	165
El realismo e inmersión en los Esports	166
El Metaverso e los M-Sports	171
Rasgos generales del Metaverso	172
La inmersión en el mundo virtual del Metaverso	175

La Convergencia de Tecnologías en el Metaverso: Hacia el Realismo y la Inmersión	177
Tecnologías realidad virtual (RV) y de realidad aumentada (RA)	177
Internet de las cosas (IoT)	179
Tecnología háptica	179
El Deporte en Esports y en los M-Sports. Cuestiones Conceptuales y Técnicas	180
Los límites (conceptuales) del deporte en los Esports y en los m-Sports: ¿Es humano? ¿Es físico? ¿Hay despliegue de habilidades?	181
Los límites técnicos del Metaverso para el deporte	186
Conclusiones	187
Referências	188
NOTAS FINAIS E RECOMENDAÇÕES	192

## Coordenadores

### Tiago Ribeiro

Nasceu no Fundão em 1988, e aos 18 anos foi viver para Coimbra onde se formou e iniciou a sua vida profissional como treinador de basquetebol. Licenciado em Ciências do Desporto (2009) pela FCDEF da Universidade de Coimbra, e pós-graduado em Gestão Desportiva (2011) pela Universidade Lusófona de Lisboa, concluiu posteriormente mestrado em Gestão do Desporto (2012) e doutoramento em Sociologia e Gestão do Desporto pela Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa (FMH/UL). Realizou o seu pós-doutoramento em Administração (2021) na COPPEAD – *Business School* da UFRJ, e foi *Visiting Scholar* na Waseda University (2022), em Tóquio, Japão.

É Professor Auxiliar da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa (FMH/UL), coordenador local do Mestrado Internacional em *GOvernance & Administration of Leisure and Sports* (GOALS), e coordenador adjunto do Mestrado em Gestão do Desporto da FMH. A sua investigação centra-se no tema da gestão de eventos de desporto tradicionais e digitais, impacto e legados de megaeventos, Esports e vídeo games.

Na sua área de intervenção é igualmente editor da *Event Management* e revisor da *Frontiers in Sports and Active Living*, e da *International Journal of Sport Marketing & Sponsorship*. Pertence ao *Research Centre for Tourism, Sustainability and Well-Being* (CinTurs), ao Grupo de Estudos em Marketing Esportivo (COPPEAD/UFRJ).

## Ana Santos

Apesar de ter nascido numa aldeia da Beira Alta, viveu praticamente toda a vida na linha de Cascais. Licenciada em Educação Física (1988) no antigo ISEF, atual Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa (FMH/UL); licenciada em Sociologia (1996) e mestre em Antropologia, Patrimónios e Identidades (2003) pelo Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa – Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL), mestre em *Leisure Studies* na *World International Centre of Excellence* (WICE), Christelijke Hogeschool Noord-Nederland, Países Baixos (1996). Bolseira da *World Leisure Organization*, Doutoramento em Sociologia da Comunicação, da Cultura e da Educação pelo ISCTE-IUL

É Professora Auxiliar da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa (FMH/UL), co-coordenadora local do Mestrado Internacional em *GOvernance & Administration of Leisure and Sports* (GOALS). A sua investigação centra-se na análise social e antropológica do desporto na era digital, Esports e *videogames*, desporto e património.

Investigadora do Centro em Rede de Investigação em Antropologia (CRIA). Revisora das Revistas: *Sociologia on line*, *Revista da Associação Portuguesa de Sociologia*, *Análise Social*, *Revista de Ciências Sociais*, *Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais – Polo Universidade do Minho*, *Sociologia*, *Problemas e Práticas*, *Sport History Review - Human Kinetics*.

## **Autores**

### **Alan de Carvalho Dias Ferreira**

Professor Auxiliar da Escola Superior de Desporto de Rio Maior. Pós-doutorado na Faculdade de Desporto da Universidade do Porto (FADEUP) e doutor pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

### **Ana Maria Santos**

Professor Auxiliar na Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa. Doutora em Sociologia pelo ISCTE e Investigadora no Centro em Rede de Investigação em Antropologia

### **José Luís Pérez Triviño**

Professor de Filosofia do Direito na Universidade Pompeu Fabra (Barcelona). Investigador no Centro Uehiro de Ética Prática (Universidade de Oxford) e nas universidades de Heidelberg e Génova.

### **José Manuel Meirim**

Professor Auxiliar da Faculdade de Direito da Universidade Católica Portuguesa. Licenciado em Direito pela Faculdade de Direito de Lisboa (1982) e doutorado em Ciências do Desporto pela Faculdade de Motricidade Humana (2002).

### **Maria Luísa Ávila da Costa**

Professor Auxiliar de Sociologia e Antropologia do Desporto, Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

### **Maurício de Figueiredo Corrêa da Veiga**

Licenciado em Direito pela Universidade Católica de Petrópolis (UCP) em 2000 é pós-graduado pela UCAM-RJ, com especialização em Direito Empresarial do Trabalho pela FGV-RJ

### **Rui Manuel Garcia**

Professor Catedrático da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto (FADEUP) e Doutor Honoris Causa da Universidade do Estado do Amazonas

### **Tiago Miguel Ribeiro**

Professor Auxiliar da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa (FMH/UL), coordenador local do Mestrado Internacional em *GOVERNANCE & ADMINISTRATION OF LEISURE AND SPORTS* (GOALS), e coordenador adjunto do Mestrado em Gestão do Desporto da FMH

### **Vitor Manuel Reis Sobral**

Professor Auxiliar da Universidade da Maia. Coordenador da licenciatura em Gestão do Desporto da Universidade da Maia.

# Introdução

Este livro sobre “Esports, Comunidades e Eventos Digitais” procura desvendar algumas das complexidades dos desportos eletrónicos. No sempre mutável cenário do entretenimento moderno, os desportos eletrónicos emergiram como uma força transformadora, cativando milhões e redefinindo a interseção entre tecnologia, competição e cultura.

O livro *Esports, Comunidades e Eventos Digitais* foi editado pelos Professores Tiago Ribeiro e Ana Santos da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa, que participaram igualmente na escrita dos capítulos em conjunto com sete professores e académicos de Universidades Portuguesas e Internacionais.

Os Esports ainda têm um longo caminho a percorrer para continuar a sua afirmação académica, profissional, social e no mundo do desporto. Procuramos através da análise do impacto revitalizante dos desportos eletrónicos contribuir para o seu crescimento responsável e sustentável. E, deste modo, inspirar e instigar o interesse de estudantes, gestores, sociólogos, professores, todos os agentes desportivos e cidadãos que se interessam pelos desportos eletrónicos e digitais.

O Livro reúne sete capítulos sobre importantes temas da con-

ceptualização, análise, implementação dos Esports na comunidade, escritas individualmente pelos autores. Cada capítulo inclui um breve background sobre a temática específica, mas também deixa transparecer a experiência e a intuição do autor, bem como os as implicações futuras sobre o tema, no que respeita ao caminho que os Esports ainda precisam de trilhar para engrandecer a sua afirmação política e social.

Os capítulos versam temáticas como, por exemplo, a conceptualização dos Esports, a visão e regulação do Direito, a diferença de género, o seu papel na Educação Física, a sua pertinência na Programa Olímpico ou os desafios de Meta-Desportos. Temas realmente atuais e transversais para a discussão dentro das organizações desportivas, dos comités, dos clubes e associações de Esports. Temas críticos para a intervenção dos sociólogos, juristas, e gestor de desporto, que têm de ser conhecidos, analisados e geridos no dia-a-dia das suas organizações.

Em termos de estrutura, cada capítulo tem uma dimensão aproximada de 12000 palavras, o que inclui uma introdução, desenvolvimento do tema e as referências. Foram utilizadas as regras APA (7ª Edição) na formatação. A impressão deste Livro só foi possível devido à recetividade e aceitação do CinTurs - *Research Center for Tourism Sustainability and Well-being*, centro de estudos que apoiou a elaboração deste livro e da FCT - Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

Aos autores de cada capítulo, ao CinTurs, à FCT e a todos aqueles que direta ou indiretamente permitiram a concretização deste Livro o nosso muito OBRIGADO.

Ao leitor, que possa entender, refletir e obter uma visão mais holística sobre o papel dos Esports na sociedade, são os nossos votos.

Tiago Ribeiro e Ana Santos

## Capítulo 1

# Esports ou simplesmente Desporto?

Rui Proença Garcia

Faculdade de Desporto da Universidade do Porto  
Centro de Investigação, Formação, Inovação e Intervenção em Desporto

## Introdução

Com alguma polémica na sua classificação, temos assistido à emergência dos Esports na atualidade. Há quem os veja como a negação do próprio desporto e, ao invés, outros os veem com os necessários atributos para que possam ser classificados como tal. Recentemente, 2020, sob a égide do Comité Olímpico de Portugal, surgiu nos escaparates um livro intitulado *Esports: o desporto em mudança?* onde cerca de 25 autores discutem este fenómeno contemporâneo. Encontramos argumentos de diversas áreas do saber, uns a favor outros contra, mas com um ponto comum, o da reflexão. Se se reflete tão profundamente os Esports é porque esta atividade se constitui como uma questão em aberto.

Pessoalmente, não somos grandes adeptos – para não dizer

que não gostamos – destas atividades lúdicas, mas também não somos fãs de algumas modalidades do atual programa olímpico, pelo que a nossa afeição a determinada modalidade não é critério ou argumento para a construção deste breve e inconclusivo ensaio.

O nosso propósito é o que está declarado no título: Esports ou simplesmente desporto? Obviamente que não esgotámos o tema, nem tal seria possível face ao número de linhas do texto e, pior ainda, perante o nosso conhecimento factual sobre o assunto. Utilizando uma expressão *shakespeareana* a questão é *ser ou não ser*. É desporto? Não é desporto? Por vezes, não tomar posição é já uma posição, a de não querer intrometer-se num diálogo transdisciplinar que é fundamental para estabelecer fronteiras conceptuais no campo do desporto. Nós iremos posicionarmos, não deixando qualquer sombra de dúvida sobre o que pensamos sobre este fenómeno contemporâneo.

Ao longo do texto estabelecemos algumas analogias com o passado, uma mais recente outra bem distante, mesmo sabendo que a analogia é um baixo nível de reflexão filosófica, mas por vezes impõe-se como uma espécie de trabalho empírico para aquilo que pretendemos analisar.

## **O ser humano, tecnologia e inclusão Olímpica (I)**

Ao longo de uma vida universitária vamos criando os nossos mantras, muitas vezes frases de autores conceituados ainda que muito afastados das Ciências do Desporto, que têm o condão de orientar algumas das nossas reflexões.

Um desses nossos mantras é de Teixeira Pascoaes (1993, p.

81): “Lede os antigos filósofos! Que revelações surpreendentes! Ouve-se o mundo a falar neles!” Por tal, gostamos de ler autores antigos tendo percebido que eles pensaram o ser humano muito bem. Dificilmente encontramos na atualidade tanta clarividência sobre o ser humano. Muito daquilo que hoje é discutido já o foi há algumas centenas, por vezes milhares de anos de forma elevada e consistente.

Em conformidade, iremos iniciar esta reflexão sobre os Esports recuando 2700 anos, numa época em que com toda a certeza esta atividade não era um problema porque não existia. É evidente que não podemos concretizar o nosso mantra especificamente para esta atividade, mas é possível pensar nela a partir de outros escritos, como as magistrais *Odes Olímpicas* de Píndaro (2017).

Antes de iniciar esta viagem no tempo, recordemos Yves Michaud (2001) para quem o humano é um ser técnico, ou seja, técnica e ser humano fundem-se irremediavelmente. É crucial considerar este pensamento. A tecnologia – e não é de agora – é parte integrante da vida humana, sendo impossível dissociá-la da própria evolução. O domínio do fogo e o consequente ato de cozinhar alimentos, forma primária de tecnologia, tiveram efeitos significativos na evolução humana, pelo que a técnica invade inúmeros domínios da vida desde os primórdios da humanidade, inclusive no processo de hominização.<sup>1</sup>

Naturalmente que as atividades lúdicas, competitivas ou não, também são sujeitas do desígnio da tecnologia, alterando padrões existentes. É o caso, por exemplo, das corridas hípcas dos Jogos Olímpicos da Antiguidade, mormente as corridas de cavalos com carros que não aconteceram nas primeiras edições dos Jogos

---

<sup>1</sup> A este respeito, cf. Jean-Louis Flandrin e Massimo Montanari (1998).

Olímpicos, tendo surgido no ano de 680 a.C., ou seja, 96 anos após o início documentado dos Jogos Olímpicos, em 776 a.C., através de provas de biga (carro com dois cavalos) e de quadriga (carro com quatro cavalos). As provas eram compostas por 12 voltas ao hipódromo (cada volta entre 823 e 914 metros).

Os carros, e mais tarde as selas em 648 a.C., são expressões da evolução tecnológica de então, que foi convocada para atividades a que hoje denominamos de desportivas. Provavelmente esses artefactos constituiriam a *high-tech* daquele tempo. Aliás, essa tecnologia fez pender militarmente o poder para o lado dos povos que a detinham. Nada de diferente em relação à atualidade. Píndaro (2017, p. 49), nas suas *Odes Olímpicas* que enaltecem campeões olímpicos do seu tempo, alude à importância da invenção do freio para o arreio dos cavalos, que foi decisiva para a arte da guerra e mais tarde para as proezas olímpicas.

A história do desporto moderno também nos dá conta da mobilização tecnológica, como pode ser observado entre outros no ciclismo, motociclismo, automobilismo e nos desportos náuticos, com máquinas cada vez mais impressionantes, desenvolvidas por empresas poderosas e de elevado nível científico. O desporto consegue transformar para si grandes conquistas tecnológicas, impregnando-se dessas ferramentas, criando modalidades tal como aconteceu com as provas equestres de antanho, que acrescentaram novas práticas às tradicionais provas de corridas, saltos, lançamentos e lutas. Com efeito, correr é bem diferente do que andar a cavalo. O gasto energético humano para se percorrer a mesma distância é superior na corrida a pé em relação a uma prova com cavalos, conquanto nesta última acontece com uma velocidade bem maior. As provas equestres dos Jogos da Antiguidade tiveram ainda o condão de convocar pessoas

que estariam impossibilitadas de participarem nesses festivais, caso de escravos e de mulheres. Os Jogos destinavam-se apenas a determinados cidadãos gregos, livres por definição, mas os carros puxados por cavalos eram conduzidos por escravos, que assim poderiam ter os seus momentos de exaltação, emulação e de excitação pela possibilidade de lutar por uma vitória olímpica. Mais ainda, o verdadeiro campeão olímpico era o proprietário dos cavalos, que por vezes eram mulheres, pessoas também arredadas da participação nos Jogos.

Desta forma, a tecnologia permitiu que mais pessoas participassem na aventura olímpica de outrora, sem que isso tivesse colocado em causa a participação dos atletas habituais. Ampliou-se a base de possíveis participantes, não se confinando a prática desportiva apenas a um restrito grupo social. Se o conceito de inclusão faz sentido no desporto, então o uso destas novas tecnologias foram elementos primordiais para a inclusão olímpica. O desporto incorporou tecnologia para se desenvolver e muitas vezes esses avanços técnicos retornam como uma vantagem para a sociedade. Vejamos um simples exemplo, a direção assistida nos automóveis.

Esta tecnologia, nascida no terceiro quartel do século XIX, teve um incremento assinalável nas corridas automobilísticas, sendo cada vez menos as pessoas que ainda se lembram dos automóveis sem esta funcionalidade. O desporto incorporou-a, desenvolveu-a e acabou por se generalizar nos automóveis comuns. Como este, muitos outros exemplos poderiam ser apresentados com igual valor. Em conformidade, parece que o desporto clama pela tecnologia, incorporando-a no seu ideário sem deixar de ser aquilo que é: desporto!

No século VII a.C. havia determinada tecnologia,

provavelmente inovadora e revolucionária, que – pura especulação de nossa parte – terá sido criticada pelo seu uso desportivo. Admitimos a possibilidade que os puristas do desporto de então tenham censurado a introdução dos novos artefactos nos Jogos Olímpicos. É uma possibilidade que não pode ser descartada, embora possamos estar perante um presentismo histórico. A Revolução Industrial também possibilitou o surgimento de muita tecnologia que inovou e revolucionou o desporto. Vejamos o caso do cronómetro.

Até meados do século XIX a vitória desportiva era meramente sensorial. Ganhava-se ou não se ganhava, nada mais. Com o uso do cronómetro em algumas modalidades desportiva o ato de ganhar não era tudo, somando-se a ideia de *record*, consubstanciando um dos ideários da Revolução Industrial, o princípio do progresso ilimitado. Já não basta ser o primeiro a chegar à meta, mas fazer melhor do que todos os outros em todos os tempos. A recente tecnologia aplicada ao desporto mudou em grande parte o seu sentido, o que ainda hoje, talvez até com mais radicalidade, se faz sentir. Muitas vezes só artefactos de alta tecnologia conseguem descortinar quem venceu determinada prova, comprovam a legalidade ou não de um golo no futebol ou a confirmação/negação de um ponto no ténis. À medida que a tecnologia ia e vai evoluindo, o desporto aproveita-a para concretizar os seus valores. Tem sido esta a sua mútua história desde tempos imemoriais.

Como vimos, da olímpica corrida a pé ampliou-se o desporto para a corrida com carros puxados por cavalos. Mais tarde, num salto de milénios, das corridas a pé e a cavalo ampliou-se o desporto para corridas motorizadas, numa nítida mobilização da tecnologia para evidenciar a axiologia desportiva. O cavaleiro, escravo ou ser livre, não é menos desportista do que o atleta clássico, nem os modernos pilotos

de automóveis são desportivamente inferiores aos seus congêneres pedestres ou equestres. Todos são desportistas embora com práticas diversificadas, mesmo no que diz respeito ao consumo energético.

Esta dimensão justificativa do desporto, o consumo energético, que em tempos foi o mote para uma definição de desporto, é frágil quando analisamos algumas modalidades. Não queremos argumentar com o xadrez – nem seria o argumento mais eficaz – mas, por exemplo, com o tiro. Qual o gasto energético de um atirador em competição olímpica? Não será deveras significativo. Será muito diferente de um praticante “a sério” de Esports? A concentração é fundamental em ambos os casos. O tempo de reação tende ao instante também nos dois casos. O ato até pode ser mecanicamente muito parecido: carregar um gatilho. Além disso, ambas as atividades pressupõem uma coordenação oculomotora bastante desenvolvida. É certo que se podem encontrar diferenças, mas haverá mais diferenças entre um jogo de futebol e uma prova de tiro, não deixando ambas as modalidades de pertencer ao grande mundo olímpico.

Por outro lado, olhemos para o interior de um carro de competição. Quanta tecnologia ao dispor do piloto não existe naquele espaço acanhado? Não será o piloto um sujeito tecnológico? Não dependerá o nível de performance também da tecnologia existente e da capacidade humana de a mobilizar?

A tecnologia, como já referido, invade a totalidade do nosso quotidiano, sendo impossível pensar no ser humano desprovido da técnica, seja ela a mais elementar ou na esfera da computação quântica. Cada vez mais a medicina utiliza ferramentas digitais, a telemedicina – até já se fala em cirurgias efetuadas por robôs – não deixando o médico de ser médico, nem o ato em si deixa de ser considerado como uma ação própria da medicina, que tem como

figura central o médico. Apesar do intenso uso da tecnologia por parte do médico, este não deixa de o ser. Em tempos a utilização de tamanha quantidade de tecnologia na medicina só estaria ao alcance de um engenheiro especializado. Hoje ninguém contesta a excelência médica aquando da utilização de artefactos tecnológicos. Ampliou-se o conceito de medicina e de médico.<sup>2</sup>

Vejamos também a formação de pilotos da aviação, civil ou militar, que ocorre em grande parte em simuladores que recriam quase na perfeição o ambiente e condições reais que posteriormente irão encontrar. Sabemos por um informador da aviação que não é exatamente a mesma coisa, mas os atuais avanços nesta tecnologia fazem com que o simulador cada vez mais se aproxime da realidade. As sensações tidas nesses simuladores são em tudo idênticas às aquelas sentidas na realidade de um *cockpit*.<sup>3</sup>

Embora não queiramos enveredar por vias pantanosas, impõe-se afirmar que a visão da técnica como salvadora da condição humana enferma de um profundo equívoco que tem de ser denunciado. As tecnologias de ponta têm o seu lugar, mas não são substitutas do ser humano, pelo que a ideia de sociedade pós-humana fundamentada pela técnica não pode vingar. O mesmo se poderá aplicar ao desporto. Os Esports não são substitutos do desporto tradicional. Acrescentam-se a este tipo de desporto, ampliando o seu já vastíssimo conceito.

Dominique Lecourt (2003), sem entrar numa cruzada contra as novas tecnologias, especialmente contra alguns excessos prometidos

---

<sup>2</sup> Segundo Cleinaldo Almeida Costa (2023), um dos responsáveis no Brasil pela Telesaúde, esta ampliou a assistência aos pacientes e a Educação em Saúde por meio do telediagnóstico e teleeducação, ampliando-se por seu turno para Saúde Digital (informação pessoal).

<sup>3</sup> Cf, por exemplo, <https://www.flightconcept.pt/> (acesso no dia 21 de julho de 2023).

pela biotecnologia, é enfático na defesa do humano. É com algum receio, mesmo com perplexidade, que assistimos a certa argumentação – nem sempre devidamente assumida – a favor do desenvolvimento tecnológico a qualquer preço, como se esse desenvolvimento fosse o único garante da felicidade humana. Nada, mas mesmo nada, nos move contra o desenvolvimento tecnológico. Seria uma perigosa e hipócrita luta contra o próprio génio humano que conseguiu elevar a um expoente nunca dantes imaginado a vida de todos nós. Igualmente repudiamos a ideia de que os Esports serão hegemónicos no futuro do desporto. Serão outras formas de o praticar, mas nunca a forma singular dessa prática.

A técnica, como nos adverte Michel Serres (2004), é uma economia da morte e do tempo, ou seja, um conjunto de artifícios que postergam o mais possível o momento final da nossa existência. A técnica, ao acelerar possíveis adaptações, permite ainda antecipar futuras evoluções da espécie. O ser humano, através da robótica, tem capacidade para “devolver” um braço àquelas pessoas que por acidente o perderam, não ficando a aguardar uma possível evolução genética nesse sentido. Os Esports também têm essa função de antecipar a evolução, permitindo ao jogador possuir capacidades que o humano ainda não tem, renascendo sempre que perde. Todavia, Píndaro (2019, p. 15), num poema dedicado ao vencedor na corrida de cavalos de 476 a.C., também virtualiza essa competição, escrevendo que:

o deus deixou-o resplandecer  
deu-lhe um carro dourado e cavalos infatigáveis, dotados  
de asas

ou seja, também antecipou possíveis evoluções para o cavalo. De certa

forma, pela palavra, a poesia de Píndaro antecipa a virtualização possível pelos Esports através da imagem gráfica.

Não será custoso encontrar autores que veem o desenvolvimento técnico-científico como a solução, nem encontrar outros tantos autores que o encaram como um dos grandes responsáveis pelos desequilíbrios do homem e do planeta. Erwiw Schrödinger (1999, p. 103) aponta exatamente esta visão quase catastrófica da ciência quando cede as suas palavras às vozes daqueles que exclamam que “a tarefa prioritária é inventar nova maquinaria ou ajudá-la a inventá-la, de forma a melhorar as nossas condições de vida.”

Se a tensão entre tecnociência e biocatastrofismo acontece em inúmeros meandros da vida, é natural, com as devidas proporções, também se faça sentir no campo desportivo. Há quem veja nos Esports o prenúncio do fim do desporto tradicional, e há quem veja o génio humano a adentrar no próprio desporto. Também nesta atividade se digladiam duas visões opostas traduzíveis pelo *ser ou não ser*.

O desporto, na sua multiplicidade de formas e de sentidos, é um microcosmo da sociedade, evidenciando as suas características, sejam grandezas ou misérias, coerências ou contradições, normas ou perversões. Não há desporto sem o seu contexto, sem a sua circunstância por mais exígua que seja. Assim, é de esperar que numa sociedade cada vez mais marcada pela tecnologia o desporto se amplie nessa direção, enriquecendo muitas das suas modalidades com essas novas conquistas – caso, por exemplo, do ciclismo e de desportos motorizados – seja na utilização de novos materiais ou na incorporação de elementos técnicos que ajudam à performance, ou que utilize os avanços tecnológicos transformando-os numa nova modalidade. É uma constante no progresso evolutivo do desporto. Foi no passado, é no presente e pressentimos que será no futuro.

É evidente que podemos argumentar racionalmente se os Esports são verdadeiramente desporto. Essa discussão existe, com fortes argumentos de parte a parte, alguns mais ou menos circunstanciais, ou com uma fundamentação centrada no “eu acho”, ou seja, de tipo impressionista onde cada um seleciona e modela a realidade de acordo com a conclusão que pretende atingir, impossibilitando um diálogo racional entre as partes. Podemos estar perante uma reformulação do pensamento de Paul Ricoeur (s/d), que alude ao “crer para compreender, compreender para crer”, ou seja, como cremos em determinada posição, vamos estudá-la, compreendê-la, e quanto mais a compreendemos mais cremos na nossa premissa. Este círculo hermenêutico também está patente neste texto. Partimos de um *a priori* que no final ficou ainda mais inscrito no nosso pensamento. Como escreveu Teixeira de Pascoaes (1991, p. 103), “discutir uma ideia é pô-la em conflito com a verdade”. Ora, a este respeito há inúmeras possibilidades de argumentação, sejam elas de foro funcional – gasto energético – até à perspectiva axiológica. É exatamente por esta segunda que iremos espraizar a nossa argumentação.

## **O ser humano, tecnologia e inclusão Olímpica (II)**

Vai longa, talvez infundável, a tentativa de plasmar numa simples definição o que é o desporto. A sua polissemia e o seu polimorfismo são tais que aprisionar tamanha diversidade numa fórmula única é missão praticamente impossível. Nas inúmeras definições existentes de desporto, sejam de nobres instituições ou de académicos individuais, falta sempre alguma coisa para albergar todas

as possibilidades existentes ou, ao invés, permitem que atividades bem fora do seu âmbito se encaixem facilmente nessa definição.

O desporto, microcosmo social como já apontado, não é uma entidade estável, mas algo que evolui com o tempo da sociedade. Sem dúvida que na Idade Média as instituições eram mais estáveis do que agora. Mais tarde cantou Camões (1977, p. 1207) que “todo o Mundo é composto de mudança”. Atualmente teremos de escrever a palavra “rápida” antes de “mudança”, provavelmente desvirtuando a métrica do poema, mas conferindo-lhe um sentido mais de acordo com a realidade vigente.

Admitimos que nas primeiras edições dos Jogos Olímpicos Modernos a variabilidade das modalidades não fosse muito pronunciada, podendo variar a sua forma, mas não o paradigma hegemónico, onde a força, velocidade e resistência eram preponderantes. Nas edições mais recentes já se verificam mudanças sensíveis na tentativa de captar outros estratos sociais – por exemplo, provas de *skate* para chamar os mais jovens – ou outras radicalidades que as modalidades clássicas já não conseguem satisfazer.<sup>4</sup> O *skate* olímpico não foi introduzido para substituir qualquer outra modalidade, mas no sentido de ampliar possibilidades de prática e de praticantes. Todas as outras modalidades se mantiveram, permitindo que aquelas pessoas que se identificam com o modelo clássico do desporto tenham a possibilidade de estar presentes na maior manifestação desportiva mundial. O conceito anteriormente referido de inclusão espraia-se nesta abertura olímpica a novas práticas em que a força, velocidade e resistência já

---

<sup>4</sup> A recente inclusão no programa olímpico do *skate* é uma tentativa de chamar para o movimento olímpico pessoas mais jovens. Numa dessas provas femininas, a vencedora foi uma japonesa com 13 anos, o segundo lugar conquistado por uma brasileira também de 13 anos, e o bronze vencido por uma jovem japonesa de 16 anos.

não são tão decisivas, emergindo outras capacidades. Amiúde, já nos referimos ao hipismo e ao tiro enquanto modalidades olímpicas. Os dez participantes olímpicos de todos os tempos da modernidade, sete foram-no em provas de hipismo (72, 71, 70, 69, 63, 56 e 51 anos) e três em provas de tiro (72, 63 e 51 anos), com um total de três mulheres (uma no tiro, com 63 anos, e duas no hipismo, com 70 e 63 anos). Estes êxitos aconteceram entre 1900 e 2021, com três casos já no presente século.<sup>5</sup> O olimpismo, com estas modalidades, abre-se a escalões etários normalmente pouco associados ao alto-rendimento. Sem estas duas modalidades pessoas com idades mais avançadas dificilmente seriam olímpicas. Nestes casos, os vencedores não serão os mais fortes, mas os mais bem-adaptados a estas práticas, numa curiosa metáfora da evolução da vida, a humana incluída.

Talvez importe referir que a tendência dos Jogos Olímpicos é de abertura ou, se quisermos, da não-discriminação. Vejamos o exemplo dos Jogos da XV<sup>a</sup> Olimpíada, disputados no ano de 1952 em Helsínquia, que ficaram marcados por acontecimentos de enorme relevância simbólica para o desporto em geral, que de alguma forma anteciparam evoluções futuras. Foi no hipismo, modalidade normalmente associada à elite social, que tais progressos aconteceram.

- a) As competições equestres são abertas a militares de baixa patente e não apenas a oficiais;
- b) As competições equestres são abertas a civis, terminando uma tradição exclusivamente militar;
- c) As competições equestres foram abertas a pessoas de ambos os sexos, tendo-se inscrito 6 mulheres;
- d) A medalha de prata na prova de Ensino foi conquistada pela

---

<sup>5</sup>Cf. <https://institudodelongevidade.org/longevidade-e-comportamento/esportes/atletas-mais-velhos> (acesso no dia 14 de julho de 2023).

dinamarquesa Lis Hartel, montando *Jubilee*. A cavaleira sofria de poliomielite, o que lhe provocava uma paralisia parcial.

Em conformidade, também faz sentido em falar-se em inclusão quando analisamos o fenómeno dos Esports. Não vemos esta atividade como um contraponto ao desporto tradicional, mas como uma ferramenta para captar outro tipo de praticantes para o campo axiológico de desporto. Mais importante do que a modalidade em si, são os valores que se podem vivenciar e transmitir com essa modalidade.

Reconhecemos, apesar dos exemplos referidos, que Esports não são o mesmo que o desporto clássico, havendo nuances consideráveis que permitem considerar um significativo afastamento às demais atividades desportivas. Talvez ainda falte um organismo transnacional, uma estabilidade da atividade e um corpo coerente, lógico e permanente de regras. Talvez, pelo que podemos compreender a relutância de alguns autores em considerá-los como fazendo parte do mundo desportivo, mas podemos argumentar num outro sentido.

Consideremos o atual programa olímpico, tanto nos Jogos de Verão como de Inverno. A diversidade de práticas é considerável, coexistindo uma grande variedade de paradigmas competitivos que se traduzem em formas diferenciadas de julgamento, sendo umas modalidades puramente transitivas – atletismo, ciclismo, natação pura –, outras como uma grande componente expressiva – patinagem artística, natação artística, saltos para água, *skate* – e outras ainda com uma avaliação pelos golos, ou afins, alcançados independentemente de se jogar bem ou mal, o que leva a dizer-se que no futebol não há nota artística. Temos ainda algumas modalidades, como saltos de esquis, em que há uma avaliação métrica – distância percorrida –, e

outra de natureza técnica/expressiva. Saltar mais longe pode não ser suficiente para se ser vencedor da competição.

Com estes exemplos queremos evidenciar a enorme multiplicidade de práticas desportivas, muitas vezes sem qualquer ponto de contacto entre si, pelo que temos de admitir a possibilidades de outras práticas emergirem no presente ou no futuro. Mais importante que alguns aspetos “cénicos” é a essência do fenómeno dos Esports.

Em tempos, há mais de um século, desportivizou-se o “cuspo à distância”. Hoje nem pensar considerar isso como modalidade desportiva. Em tempos, o *surf* era uma atividade ritualística de puberdade e nos anos 50 do século passado, época áurea do *rock n’ rol* (Kampion e Brown, 1998), esteve ligada a movimentos contracultura, quase de marginalidade. Hoje é uma atividade de alto rendimento, movimentando milhões de unidades de conta, sejam dólares ou euros, estendendo-se por todo o mundo. O mesmo se poderá dizer do *skate* e de tantas outras atividades que não eram consideradas desportivas e hoje fazem parte desse mundo.

O desporto tem esta característica de incorporação de atividades, desde que possuam determinados atributos e expressem um quadro axiológico específico, pelo que à exterioridade da atividade contrapomos a interioridade da mesma. Na aparência, os Esports afastam-se do desporto, mas analisando a sua intimidade podemos concluir que nada mais são do que uma outra forma de concretizar os superiores valores olímpicos e cantados desde Píndaro (1990, 2017).

Conhecemos o argumento que ao contrário do desporto tradicional os Esports fomentam o sedentarismo. Compreendemos a crítica, mas é frágil, podendo contrapor-se outra possibilidade: Esports possibilitam que os sedentários, pessoas que não se sentem tocadas

pela atividade física, lúdica e/ou competitiva, tenham a possibilidade de jogar e assim apropriarem-se de valores transmitidos pelo desporto. O treino, centrado na ética do trabalho, é um desses valores.

Dizia Michel Serres (2004, p. 44) que “ao treino nada resiste. Não posso; estou a treinar; acabo por poder. Não sei; estou a treinar; sei. Não compreendo; estou a treinar; compreendo.” Ainda bem que é um filósofo que o diz. Se fossemos nós, os profissionais do desporto, a dizê-lo, a credibilidade seria bem diferente, mas quem o diz é um eminente intelectual francês. Sabemos que podemos alargar a palavra/conceito treino para fora do campo desportivo, mas é nele que o seu significado é mais bem compreendido e se universaliza.

Ora, a excelência dos praticantes de Esports evidencia que só através de treino, como no atletismo ou no tiro, se alcançam níveis performativos como aqueles a que assistimos, conquanto o ato de treinar e de se buscar a excelência é um decisivo valor do desporto. Não é por acaso que associamos o conceito de *aretê* ao desporto (Cf. Patrício, 2008). Se no desporto o ouro cintila, “há um bem maior que com o ouro partilha perpetuidade e pureza, e que vai além da simples opulência: essa chama-se excelência e é o segredo que dá sentido à vida” (Silva, 2006, p. 14). A busca desta excelência nos Esports não é vã. Por via do treino, a excelência é uma categoria perene, duradoura e conseguida com muito trabalho.

Platão, na sua *A República* (1990, fragmentos 352d-353c), diz que há uma excelência para cada coisa à qual se prescreve uma determinada função. Qual será a excelência do corpo humano? Como se poderá atingir essa excelência? Só através do treino é que tal é possível. A busca da excelência, a referida *aretê*, tentando descortinar as nossas capacidades, é perccionada no treino dos Esports, pelo que faz sentido refletir desportivamente esta novel atividade lúdica. Como

já sugestionámos, mais importante que as exterioridades de uma atividade são os seus valores perenes que nos permitem colocá-la ou não no mundo do desporto.

Reconhecemos que as sensações que se podem obter frente a um computador não são exatamente as mesmas do que aquelas que resultam de uma prática tradicional. Porém, não se passou o mesmo quando se desportivizaram práticas militares, como por exemplo a esgrima? Aí, ninguém tem o verdadeiro medo de morrer ou de ficar ferido por causa da prática desportiva. Recriam-se atividades guerreiras, possibilitando sensações semelhantes, mas com diferenças relevantes. Passe o plebeísmo, trata-se de uma guerra a brincar.

O pentatlo moderno é disso exemplo. Coubertin baseou-se nas aptidões requerida para um soldado de cavalaria do século XIX, que teria de saber correr, montar um cavalo desconhecido, nadar, ser eficaz em tiro e saber lutar com espadas ou arma afim. O pentatlo moderno expressa esta diversidade de capacidades, não sendo por acaso que na história olímpica muitos campeões e medalhados foram militares no ativo.

Também aqui podemos falar de virtualização das artes militares, sublimando no desporto tensões de variada ordem que estariam presentes numa peleja real – a guerra –, tornando-o num campo simbólico que a hermenêutica desvela. Num mundo cada vez mais tecnológico, é de admitir que outras formas de sublimação se sobreponham às anteriores, virtualizando outros níveis a atividade desportiva. Já não são as finalidades da atividade em si, matar ou deslocar-se num ambiente de guerra como nos mostra o pentatlo moderno, que são tornadas virtuais, mas a própria atividade motora que entra numa outra esfera de cariz simbólico.

Recorrendo à memória, recordamo-nos do nosso tempo de

infância. Vivíamos numa zona do Porto onde numa rua habitavam pessoas da classe média e numa outra, um pouco mais adiante, pessoas de uma classe mais baixa, os denominados operários. Não eram frequentes os contactos entre as crianças destes dois mundos sociais, exceto quando alguém levava uma bola de futebol para um jardim onde desembocavam as referidas ruas. Aí todos jogavam, embora uns descalços e outros com boas sapatilhas. A condição para se jogar era saber dar uns “toques na bola”. O futebol no jardim unia aquilo que muitas vezes estava separado socialmente. Havia uma comunidade lúdica bem estruturada, onde a variável para se ser escolhido era a habilidade futebolística.

Os Esports, de alguma forma, recriam estes momentos da nossa infância porque não distinguimos quem está no outro computador a jogar connosco. Não interessam as suas características pessoais, a sua origem, cor de pele, sexo ou género, idade, grau de instrução, estrato social a que se pertence, religião professada etc. Muitas vezes nem se sabe contra quem se está a jogar. O importante é estar irmanado com o prazer de se jogar, mesmo que fisicamente distanciados, aliás como acontece em muitas outras atividades do nosso quotidiano, que a recente emergência sanitária mundial ampliou.

O tiro e o hipismo permitiram que pessoas de todas as idades e Pessoas com deficiência participassem juntos nos Jogos Olímpicos, concretizando desta forma o apelo ao *communis*, a palavra que se juntou à então trilogia olímpica (*citius, altius, fortius*). Hoje, cabe também aos Esports esta responsabilidade. Todas, mesma todas as pessoas os podem praticar em conjunto. Não há lugar à discriminação, apenas há diversidade humana.

O instinto lúdico, perene no ser humano, pode concretizar-se

de uma outra forma, mas nem por isso perde valor. Da luta real para a luta simbolizada seja nos torneios medievais ou nos jogos desportivos mais recentes, e destes para a esfera do mundo digital mostram que um grande caminho foi percorrido, tal como a sociedade, em inúmeras dimensões, o tem trilhado. Hoje a relação do ser humano com a tecnologia é de uma profunda intimidade, constituindo-se esta como uma extensão do nosso corpo. O desporto não podia ficar-lhe indiferente, reconfigurou-se. A sociedade cada vez é mais complexa, dinâmica e plural, devendo o desporto acompanhar a natural evolução do mundo humano, que não acontece num tempo único ou uniforme.

## **Para uma moralidade dos Esports**

Admitimos que ainda falte aos Esports uma reflexão de natureza ética e moral, até em virtude dos grafismos muitas vezes associados a estas atividades lúdico-digitais. Impera uma violência extrema, o sexismo e a ausência de regras ou de moralidade,<sup>6</sup> pelo que é fundamental lembrar Edgar Morin (2005, p. 73, nota nº 1) quando com uma espantosa clarividência menciona uma proposta para a criação do “Movimento Universal da Responsabilidade Científica, que propõe acrescentar à Declaração Universal dos Direitos do Homem o seguinte enunciado: os conhecimentos científicos só devem ser utilizados para servir a dignidade, a integridade e o devir do Homem.” Podemos aplicar aos Esports esta fórmula, humanizando-os dentro do possível.

Se a violência extrema existe nos grafismos dos Esports,

---

<sup>6</sup> O autor deste desprezível texto tem assistido a manifestações de *Esports*, especialmente através de um canal específico de televisão e por plataformas digitais, comuns na Internet.

importa recordar que a linguagem desportiva, mormente do futebol, também incorporou essa violência. No futebol há o ataque e a defesa, o jogador que disparou um míssil, o artilheiro do campeonato, a peleja, o ponta de lança, o tiro entre outras palavras e expressões. Não consta que um jornalista que utilize estas palavras bélicas vá para a rua disparar mísseis ou afins.

Temos ainda determinadas modalidades de combate onde as gotículas de sangue não são meros *pixels*, mas algo de bem real que as câmaras televisivas de alta resolução captam com uma definição incrível.

A violência não é apanágio exclusivo dos Esports, mas uma característica comum do desporto mais tradicional, que expressa a sua evolução de atividade militar para atividade lúdica. Nada de diferente em relação ao Esports, pelo que consideramos que esta atividade é mais uma modalidade por onde os valores do desporto se espraiam.

Desporto, simplesmente desporto!

Um dia discutiremos o *Chat GPT* e o desporto...

## Referências

- Camões, L. (1977). Sonetos. In *Antologia da poesia portuguesa*. Lello & Irmãos Editores.
- Costa, C. A. (2023). *Informação pessoal*. 10 de julho.
- Constantino, J. M., Machado, M. (Ed.). (2020). Esports: *O desporto em mudança?* Visão & Contextos.
- Flandrin, J.-L. e Montanari, M. (1998). *História da alimentação*. Estação da Liberdade.
- Kampion, D., Brown, B. (1998). *Stoked. Uma história da cultura do surf*. Evergreen.
- Lecourt, D. (2003). *Humano pós-humano*. Edições 70.
- Leroi-Gourhan, A. (1985). *O gesto ea palavra: técnica e linguagem*. Edições 70.
- Michaud, Y. (Ed.). (2001). *Qu'est-ce que les technologies?* (Vol. 5). Editions Odile Jacob.

- Morin, E. (2005). *O método. Ética*. Publicações Europa-América.
- Patrício, M.F. (2008). Perenidade da *aretê* como horizonte apelativo da paideia. Sobre a excelência em educação. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto* - Vol. 8. 2. Pp. 287-295.
- Píndaro (1990). I<sup>a</sup> e VII<sup>a</sup> Ode Olímpica. In Pereira, M.H.R. *Heláde: Antologia da Cultura Grega*. Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra (pp. 149-162).
- Píndaro (2017). *Odes Olímpicas*. Abysmo.
- Platão (1990). *A República*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Ricoeur, P. (s/d). *Conflito das interpretações*. Rés Editora.
- Schrödinger, E. (1999). A natureza e os gregos e ciência e humanismo. Edições 70.
- Serres, M. (2004). *Hominescência*. Instituto Piaget.
- Silva, M.F.S. (2006). O brilho do ouro e o fulgor da glória: Olímpica I. In Lourenço, F. *Ensaio sobre Píndaro*. Livros Cotovia. Pp. 13-33.
- Teixeira de Pascoaes, J. (1991). *Arte de ser português*. Assírio & Alvim
- Teixeira de Pascoaes, J. (1993). *O homem universal e outros contos*. Assírio & Alvim.



## Capítulo 2

# Análise dos Esports na visão do Direito

Mauricio de Figueiredo Corrêa da Veiga

Advogado, Mestre em Ciências Jurídicas (UAL)

Professor do Master Diritto & Sport da Università La Sapienza Roma

## Introdução

A expressão *Eletronic Sports* foi utilizada no ano de 1999 por Mat Bettington, fundador da extinta *Online Gamers Association* (OGA), quando questionado acerca das competições de videojogos promovidas por intermédio de sua associação e comparou o desporto eletrónico com modalidades desportivas tradicionais. No ano de 1997 Angel Muñoz fundou em Dallas a primeira liga profissional de desporto eletrónico, denominada de *Cyberathlete Professional League*.<sup>7</sup>

A origem e expansão dos Esports supostamente ocorreu na Coreia do Sul a partir do ano 2000, sendo que neste país asiático a modalidade é posta abaixo somente dos desportos olímpicos, o que

---

<sup>7</sup> Cf. Alexa Barbaras Artigas (2018), pp. 20/21.

torna essa prática não apenas um lazer, mas uma profissão. Independentemente de sua origem e evolução um fato não pode ser negado: os Esports, têm experimentado um crescimento significativo nas últimas décadas e tornaram-se uma forma de entretenimento e competição cada vez mais popular em todo o mundo. Com a evolução tecnológica, o desporto eletrônico adquiriu uma dimensão competitiva que envolve jogadores amadores e profissionais, além dos adeptos apaixonados que participam e vibram com essas competições.

O professor Manuel Sérgio é categórico em afirmar que os Esports não podem ser caracterizados como prática desportiva, pois, de acordo com o professor catedrático da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa, um desporto não poderia ser “apenas um jogo”, na medida em que, para além da competição tem que ter igualmente movimento, sendo esta considerada como a deslocação física no sentido cartesiano. Desta forma, o desporto tem que ter por base uma educação física integral e mais completa<sup>8</sup>. Com todas as homenagens que o professor merece em razão de seu notório saber jurídico e vasta bibliografia, particularmente entendo que estão demonstrados, de sobejo, a motricidade fina e o *stress* físico nos jogadores de Esports, que a partir de agora passarei a denominá-los de atleta e explicarei a razão.

Muito me agrada a forma direta, objetiva e sem rodeios na qual o ilustre advogado Luís Paulo Relógio (2021, p. 1077) trata do tema em seu artigo intitulado: “*E-SPORTS. Jogo ou Desporto*”, na qual o doutrinador português inicia, “*por assumir o entendimento de que a correta classificação desta atividade é a de um verdadeiro desporto*”.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Entrevista publicada no jornal Tal & Qual, nº 90 – II, Série de 22 a 28 de fevereiro de 2023. p. 18.

<sup>9</sup> Cf. Luis Paulo Relógio (2021), p. 1.077.

O magistrado trabalhista e Mestre em Direito Ricardo Georges Affonso Miguel lembra que considerar uma atividade como desporto viabiliza o incentivo financeiro público e privado, fornece elementos para regulamentações e aplicação de legislações específicas voltadas à seara desportiva, além de permitir o enquadramento como desporto olímpico e propicia, no caso do direito, uma interdisciplinaridade com outros ramos jurídicos.<sup>10</sup> De acordo com o referido autor defende tratar-se de modalidade de prática desportiva, na medida em que reúne todos os requisitos de atividade física, sendo que esta não se confunde com o exercício físico. Com efeito, para o desempenho desta prática há competição, interpessoalidade, há regra e não há uma finalidade meramente artística. Outrossim, segundo o magistrado, desporto e entretenimento não são excludentes, pois aquele é uma espécie do género entretenimento.

Do mesmo modo, desporto é espécie do género jogo. Não há desporto sem jogo, mas há jogo sem desporto. Com efeito, as gerações futuras não interpretarão o desporto da mesma forma que as gerações anteriores, pois vivemos em uma sociedade em constante evolução e novas modalidades desportivas surgem de uma forma muito mais célere do que acontecia em outros tempos mais longínquos.

Neste sentido, o desenvolvimento tecnológico trouxe novos horizontes ao mundo do desporto, com novas competições que são criadas por gerações mais novas, com nova dinâmica e formato. No final do século XX, enquanto se faziam previsões alarmistas em relação ao *Bug do Milénio*, um novo ecossistema com características próprias começou a atrair uma popularidade que nestas duas décadas cresceu assustadoramente.

---

<sup>10</sup> Cf. Ricardo Georges Affonso Miguel (2019), p. 8.

## Definição de Desporto

O desporto tem muitos pontos de contato com a vida humana, o que torna difícil se chegar a uma definição precisa, ou delimitar os limites da atividade esportiva. *Idrott*, na Suécia, *Spiel*, na Alemanha, *Athletics* nos EUA, são palavras que admitem definições precisas, mas a palavra *sport* tem um uso muito mais amplo do que essas. No francês original, designava qualquer coisa que, sendo um divertimento, fizesse esquecer o lado triste ou sério da vida. Como substantivo, pode referir-se a um homem ou a uma mulher, a um jogo, a um passatempo, a uma caçada, a um combate<sup>11</sup>.

Uma das polémicas envolvendo o Esports é o reconhecimento desta prática como modalidade desportiva. Há quem diga que o Esports não pode ser considerado um desporto porque não tem o esforço físico. Antes de se fazer qualquer análise ou estabelecer critérios é importante quer se faça uma contextualização histórica em relação a outras práticas que foram, posteriormente, reconhecidas como desporto. À título de exemplo, há muitas décadas havia a discussão se o xadrez poderia ser reconhecido como desporto. Havia uma crítica muito grande no sentido de que não movimento físico suficiente, por isso, não era possível justificar o xadrez como uma prática desportiva.

Da mesma forma, as críticas relacionadas ao Esports são mitos que podem ser derrubados quando se conhece a modalidade. A prática envolve mente, destreza, competição, além de obediência ao regulamento, que é o principal ponto para que um mero jogo seja reconhecido como prática desportiva. João Lyra Filho, o pai do direito

---

<sup>11</sup> Cf. P.C. McIntosh (1967), p. 22.

desportivo no Brasil, já considerava a prática do xadrez dentro da modalidade dos desportos da mente. Até hoje a doutrina é utilizada e a atualidade dos ensinamentos impressiona, podendo ser utilizada, pelo menos em parte, ao movimento do Esports.

A Carta Internacional da Educação Física e do Desporto, adotada pela Conferência Geral da Organização das Nações Unidas, em 1978, estabelece no corpo de seu artigo 1º, ponto 1.1, que a educação física e o desporto são indispensáveis para o pleno desenvolvimento da personalidade do ser humano, bem como “O direito de desenvolver as faculdades físicas, intelectuais e morais através da educação física e do desporto, deverá garantir-se dentro do padrão de sistema educativo como nos demais aspetos da vida social”.<sup>12</sup> Conceito amplo e abrangente de desporto está estampado na Carta Europeia do Desporto para Todos e na Carta Internacional da Educação Física e do Desporto da Unesco, estando nessa realidade compreendidos as diversas atividades físicas que exijam esforço.

Com efeito, na Carta Europeia do Desporto, de 1992, o desporto é definido no artigo 2º, n.º 1, alínea a) como:

todas as formas de atividades físicas que, através de uma participação organizada ou não, têm por objetivo a expressão ou melhoramento da condição física e psíquica, o desenvolvimento das relações sociais ou a obtenção de resultados na competição a todos os níveis

O legislador constitucional português consagrou o direito à cultura física e ao desporto como direitos fundamentais de todos os cidadãos. Logo, o desporto é um fenómeno antropológico cercado de

---

<sup>12</sup> Cf. Alexandre Miguel Mestre (2004), p. 30.

complexidades, capaz de congrega categorias essenciais à existência humana em um espetacular dinamismo que envolve: corpo e movimento, rendimento e lazer, jogo e trabalho<sup>13</sup>.

Para Fabrício Valserra, uma só palavra não é suficiente para definir desporto, pois este seria “toda função desinteressada, nobre e higiénica cujos fins consistem em dar esparecimento ao espírito, energia à vontade e beleza pujante ao corpo.”<sup>14</sup>

A Grécia foi o berço do desporto e os jogos daquele povo eram verdadeiras festas populares, conforme lição de Marcelo Jucá, que aponta como principais provas: a corrida de estádio, corrida do duplo estádio, corrida de fundo, luta, pentatlo, corrida de cavalos montados, entre outros.<sup>15</sup> Na Grécia o desporto era crença, em Roma era instinto e, a partir do século XX, passa a ser ideal. Na Idade Média os princípios helénicos e romanos foram mesclados. O cristianismo superou a crença do Olimpo; a alma dos homens variou de pouso. Os bárbaros vulneraram o Império de Roma. A liberdade, tão sonhada pelo povo, culminou no servilismo.

As armas e os cavalos abriram cenário à vida desportiva: a destreza da equitação e o manejo da espada; a caça, o torneio e a justa. “A cavalaria ilumina-se nos adornos fidalgos da sociedade e ensombreia-se no vandalismo das aventuras que armaram uma decadência levada ao ridículo por Cervantes.”<sup>16</sup>

Mário Trigo lembra que o cavalo é o protagonista de uma grande variedade de desportos, que vão desde as exibições circenses da antiguidade e passam pelas proezas dos cavaleiros da era medieval,

---

<sup>13</sup> Cf. Maurício de Figueiredo Corrêa da Veiga (2021), p. 21/22.

<sup>14</sup> Cf. Fabrício Valserra (1944), p. 15.

<sup>15</sup> Cf. Marcelo Jucá, (2018) p. 15.

<sup>16</sup> Cf. João Lyra Filho (1952), pp. 16/17.

até os nossos tempos. Na Praça do Povo e na Praça de Veneza, em Roma, eram realizadas corridas de cavalos sem jóqueis. Com o passar dos anos, novas modalidades desportivas passam a ser criadas para esse belo animal, alguns até típicos, como o polo e a tourada, além de muitos outros.<sup>17</sup> Os próprios animais possuem instinto para o jogo. Ao afirmar que o jogo é mais antigo que a cultura, Huizinga demonstra que os animais brincam tal como os homens.<sup>18</sup> Todavia, tal fenómeno não é considerado como desporto, na medida em que para a configuração deste é necessária à presença humana.

No ano de 1978 foi apresentada ao mundo a Carta Internacional da Educação Física e do Desporto, ocasião na qual nasceu o conceito de desporto contemporâneo, voltado a interesses sociais, integração de povos e de culturas e promoção da paz.

## **Os Esports e a Legislação do Brasil**

Está em discussão no Congresso Nacional brasileiro a regulamentação do projeto de Lei que tem como objetivo o reconhecimento, o fomento e a regulamentação dos desportos eletrônicos, os chamados Esports. O tema tem sido alvo de acalorados debates protagonizados por quem defende a proposta e daquelas que negam a possibilidade de enquadramento da prática como modalidade desportiva.

No início do ano de 2023, a então Ministra do Esporte e ex-atleta Ana Moser afirmou que os Esports não podem ser enquadrados como desporto, pois estariam enquadrados no ramo do

---

<sup>17</sup> Cf. Mário Trigo (2005), p. 297.

<sup>18</sup> Cf. Johan Huizinga (2014), p. 4.

entretenimento, o que provocou a ira de grande parte da “comunidade gamer”.<sup>19</sup>

Paralelamente a esta discussão, cumpre ressaltar que já há projeto de lei aprovado pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte do Senado Federal, mas que ainda precisa do aval da Câmara dos Deputados e depois da sanção ou veto do presidente da República. A modalidade surgiu há poucos anos, mas já tem dominado o mercado de games e atraído milhares de jovens de todo o mundo.

O Projeto de Lei do Senado n. 383, de 2017 define o desporto eletrônico (Esports) como a prática desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipas competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

O desporto eletrônico abrange práticas formais e não formais, sendo que quando praticado de modo profissional, observará as regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto. Em boa hora a previsão legislativa reconhece que o praticante de desporto eletrônico passa a ser denominado “atleta”.

Em que pese o grau de subjetivismo na interpretação do preceito legal, não será considerado desporto eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento ou de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas, definida em decreto.

Assim como consta na Lei Geral do Desporto do Brasil (Lei n.º 9.615/1998), o desporto eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto, sendo objetivos do desporto

---

<sup>19</sup> Neste sentido é a matéria publicada pela Revista Veja e que traz a fala da Ministra. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/e-sports-o-no-da-polemica-aberta-por-ana-moser/>. Acesso realizado em 20/03/2023.

eletrónico: 1) a promoção da cidadania, valorizando a boa convivência humana; 2) propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do desporto baseado no fair play, na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo; 3) desenvolver a cultura por intermédio da prática desportiva, aproximando participantes de diversos povos; 4) combater o ódio, a discriminação e o preconceito em razão de etnia, raça, cor, nacionalidade, género ou religião; e 5) contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

Por fim, o desporto eletrónico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto, sendo que tais entes poderão ser organizados em federação e confederação. O Senador Marcos Rogério apresentou emenda ao projeto na qual o quarto princípio do desporto eletrónico passaria a vigorar com a seguinte redação: “garantir o acesso à prática esportiva eletrônica sem quaisquer distinções ou formas de discriminação”. O argumento para alteração é no sentido de que a promoção normativa do direito ao desporto como elemento formador de cidadania o faz de forma positiva, utilizando as expressões “fomentar”, “ampliar”, “assegurar”, “fortalecer” e “potencializar” e não de forma negativa, com listagem específica de “distinções ou formas de discriminação”.

O PLS foi encaminhado primeiramente à CCT, para designação de Relator para apreciação da Emenda. Posteriormente, será encaminhado à CE. Desde o dia 14.08.2019 está pendente de designação de relator para acompanhar o PLS na Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática - CCT. No dia 27.08.2019, a Senadora Leila Barros apresentou requerimento no qual pleiteia a realização de audiência pública para tratar do tema,

embasado no art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, com a participação da Subcomissão Permanente sobre Esporte, Educação Física e Formação de Categorias de Base, com o objetivo de aprofundar a discussão sobre o PLS. Até o presente momento não houve apreciação deste pedido.

A possibilidade de aprovação do Projeto de Lei trará para a legalidade algo que já acontecia no mundo real. O projeto prevê, inclusive, que os praticantes de Esports passem a ser reconhecidos como atletas e, portanto, possam usufruir dos mesmos direitos. Muitos dos praticantes de Esports já têm contratos com empresas.

## **Consequências do reconhecimento dos Esports como prática desportiva**

Os Esports, quando televisionados, têm a capacidade de atingir mais de 100 mil pessoas. Esses campeonatos atraem verdadeiras multidões. Existem questões comerciais, tributárias, empresariais que estão por trás dos campeonatos. Por isso, é necessário trazer a modalidade para a legalidade já que existem fontes de receita, emprego e tributos envolvidos. Além disso, é necessário pensar na saúde física e mental desses jogadores. Com a aprovação do Projeto, será possível disponibilizar um acompanhamento mais próximo e efetivo aos atletas, considerando a existência do desgaste físico para o praticante desta modalidade e, evidentemente, dos desgastes mental e psíquico.

Outro ponto importante é o controle de mensagens de ódio e até mesmo preconceito a esses atletas. Talvez, esse seja um dos maiores desafios, em razão da dinâmica e da velocidade que as medias

sociais propagam mensagens, razão pela qual o controle tem que ser efetivo.

Por fim, outra questão que merecerá atenção diz respeito às consequências do reconhecimento desta prática como desporto. Uma das consequências imediatas será a aplicação de normas de proteção ao espectador, que estão inseridas na Lei Geral do Desporto (Lei n. 14.597/2023) que traz deveres e obrigações para os organizadores das competições, além de proteger o espectador/torcedor que é todo aquele que está assistindo ao evento, seja na arena ou até mesmo em sua residência pela televisão ou *streaming*. Será necessário que os organizadores dos campeonatos estejam atentos à esta questão. Além disso, o torcedor que se sentir lesado poderá fazer valer o estatuto do torcedor e reivindicar esta proteção.

Pierre Bourdieu<sup>20</sup>, em exposição de introdução no Congresso Internacional do HISPA, realizado em Paris no ano de 1978, levantou a discussão acerca da necessidade de se conhecer a genealogia do desporto para se saber a partir de qual momento se poderia dizer que determinada prática era reconhecida como desporto e não apenas um simples jogo ritual ou divertimento festivo. Tal constatação seria, segundo o sociólogo francês, uma das tarefas mais importantes da história social do desporto, pois seria a busca pelo aparecimento do seu objeto como realidade específica irreduzível a qualquer outra. Corolário lógico do reconhecimento de tais práticas como desporto seriam as consequências advindas dessa situação.

Em Portugal, reconhecida determinada prática ou atividade como desporto, todas as normas a ele atinentes deveriam ser aplicadas, tais quais as relacionadas aos recintos desportivos,

---

<sup>20</sup> Cf. Pierre Bourdieu (2003), pp. 183/184.

governança, dopagem e policiamento. A dopagem é proibida a todos os praticantes desportivos dentro e fora das competições, conforme disposto no art. 3º, n. 1º da Lei n.º 38/2012, de 28 de agosto.<sup>21</sup> A concessão, a execução e a execução das políticas públicas na área do desporto são atribuição da Presidência do Conselho de Ministros (Decreto-Lei n.º 126-A/2011, art. 2º, n.º 5, alínea e).

De acordo com a Lei Orgânica do XXI Governo Constitucional, a área do desporto está sob a tutela do Ministro da Educação (Decreto-Lei n.º 90/2018, art. 2º, n.º 11) o qual é coadjuvado pelo secretário de Estado da Juventude e do Desporto<sup>22</sup>. Transitam para o âmbito de competências do Ministro da Educação os serviços, organismos, entidades e estruturas até aqui integrados na Presidência do Conselho de Ministros, com atribuições e competências nas áreas da juventude e do desporto (Decreto-Lei n.º 90/2018, art. 21º, n.º 1).

Junto ao membro do Governo responsável pela área do desporto funciona, de forma permanente, o Conselho Nacional do Desporto (CND), que tem, dentre outras funções, a competência para emitir parecer para todas as modalidades desportivas, de um sistema de designação dos quadros competitivos organizados pelas federações desportivas, por forma a diferenciá-los de acordo com o âmbito, a importância e o nível da respetiva competição<sup>23</sup>. Poderão ser criados clubes desportivos com a finalidade de fomentar e desenvolver a prática desportiva (art. 26º, 1 da LBAFD), bem como sociedades desportivas com o objetivo de participar numa ou mais modalidades, ou promover a organização de espetáculos desportivos (art. 27º, 1 da LBAFD).

---

<sup>21</sup> Cf. Alexandre Miguel Mestre (2014), p. 181.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://dre.pt/web/guest/pesquisa/-/search/116923610/details/maximized>. Acesso realizado em 24.10.2023.

<sup>23</sup> Cf. Alexandre Miguel Mestre (2014), p. 28.

Deve ser ressaltado que as federações desportivas são pessoas coletivas constituídas sob a forma de associação sem fins lucrativos que englobam clubes ou sociedades desportivas, associações, ligas, praticantes, técnicos, juizes e quaisquer entidades que promovam, pratiquem ou contribuam para o desenvolvimento da respetiva modalidade<sup>24</sup>. Neste caso, poderia ser criada uma federação de tauromaquia com a finalidade de desenvolver e aprimorar a prática desportiva, devendo obedecer aos requisitos estabelecidos em lei.

No Brasil, o reconhecimento de uma prática como desporto gera reflexos no campo político-organizacional, jurídico e ético na realização das atividades e provas. O Estatuto de Defesa do Torcedor foi revogado pela Lei n. 14.597/2023 que passou a incorporar as normas de proteção ao torcedor, inclusive no tocante a incumbência de prevenção de violência dada ao poder público. Trata-se de relevante desdobramento político do reconhecimento de um desporto, já que os eventos da atividade em questão deverão integrar a agenda da Segurança Pública das administrações executivas.

Da mesma forma, a infraestrutura do evento esportivo também é objeto de preocupação do legislador. Nesse sentido, destacam-se as exigências organizacionais ligadas à saúde, segurança, disponibilização de ingressos e transporte. Para o funcionamento de um evento desportivo se faz indispensável o fornecimento de laudos técnicos regulamentados no decreto n.º 6.795/2009, razão pela qual deverá a entidade responsável pela organização da competição apresentar ao Ministério Público dos Estados e do Distrito Federal, previamente à sua realização, os laudos técnicos expedidos pelos órgãos e autoridades competentes pela vistoria das condições de

---

<sup>24</sup> Cf. Alexandre Miguel Mestre (2014), p. 56.

segurança dos estádios a serem utilizados. Os referidos laudos deverão atestar a real capacidade de público dos estádios, bem como suas condições de segurança (vistoria de engenharia, prevenção e combate de incêndio e de condições sanitárias e de higiene). No que se refere à transparência e publicidade, destaca-se em caráter estrutural a necessidade de instituir um Ouvidor da Competição. Este é designado para atuar como uma espécie de interface comunicativa entre as entidades desportivas e o torcedor, que possui livre acesso àquele e o direito de ser respondido.

Do ponto de vista jurídico, a incidência da Lei Geral do Esporte (Lei n. 14.597/2023) repercute diretamente na responsabilização das entidades de prática desportiva, das organizadoras do evento ou da competição esportiva, assim como dos torcedores organizados.

## **Conclusão**

Com efeito, a disputa de Esports apresenta todos os elementos essenciais para a caracterização desta modalidade como prática desportiva, afastando-se do conceito meramente lúdico do jogo. Importante frisar que o desporto está em constante mutação e evolução e atualmente passamos por uma nova fase do desporto.

A aprovação do PLS n. 383/2017 trará segurança jurídica para todos os envolvidos. O praticante do desporto eletrônico, passará a ser reconhecido como atleta. Os torcedores e espectadores gozaram de garantias, pois passam a ser reconhecidos como torcedores e passarão a ser regidos pelo Estatuto do Torcedor, que prevê direitos e obrigações. As entidades de prática desportiva estarão mais seguras na hora de firmar contratos e estabelecer critérios de treinamento e

até mesmo concentração dos atletas. Os patrocinadores poderão fazer os investimentos com segurança, tendo em vista que a prática para a ser regida por lei. O sistema federativo desportivo passa a ser reconhecido e a autonomia das entidades de administração do desporto, assegurada no art. 217 da Constituição Federal é reafirmada quando a lei assegura a observância das regras nacionais e internacionais estabelecidas por estas entidades.

Em artigo doutrinário recentemente publicado, Gil Martins Alves afirma que o vocábulo desporto é polissêmico e que por isso cria grandes dificuldades no momento da sua concretização e traz a lição de Slusher, que equipara desporto a religião, afirmando que ambos desafiam uma definição e que não são capturados por terminologia estática, pois estão *além da essência*. Desta forma, o autor defende que num debate estritamente jurídico, o propósito da lei não será o de definir “desporto”, mas sim o de o enquadrar normativamente numa função de filtragem<sup>25</sup>.

De fato, este será o caminho e o desafio. O reconhecimento desta prática como desporto trará mais segurança para todos os envolvidos. Todavia, não se trata de uma condição essencial, pois não há como apagar a sua existência. O desafio será organizar esta prática desportiva de forma federativa, dentro do seu sistema piramidal, para que possa ter condições de ingressar de forma definitiva dentro do Movimento Olímpico.

Com efeito, o desporto sofre influências da *internet*, do incremento da tecnologia dos jogos eletrônicos e da sociedade que está conectada num espetáculo da globalização. Logo, ele se transforma naturalmente com o surgimento de uma nova modalidade de prática

---

<sup>25</sup> Cf. Gil Alves Martins (2023), pp. 46-53.

desportiva e por esta razão o direito não pode ignorar essas transformações sociais e desportivas e com elas deve manter relação direta.<sup>26</sup>

Para a melhor compreensão desta prática é necessário se despir de pré-conceitos e encarar uma nova realidade que se apresenta.

## Referências

- Alves, G. M. (2023). Um Admirável Mundo Novo: estudo sobre o universo dos Esports, a necessidade de implementação de estruturas desportivas e a importância do direito nesse processo. In *Revista de Direito do Desporto*. AAFDL Editora.
- Barbarà, A. (2018). *Sin leyes no hay competición*. Uno Editorial.
- Bourdieu, P. (2003). *Questões de Sociologia*. Fim de Século.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens*. Editora Perspectiva.
- Jucá, M. (2018). *Justiça Desportiva e suas Decisões: Estudo de Casos*. Editora Quartier Latin.
- Filho, J.L. (1952). *Introdução ao Direito Desportivo* (1ª ed.). Irmãos Pongetti Editores.
- McIntosh, P.C. (1967) *O Desporto na Sociedade*. Prelo Editora.
- Mestre, A.M. (2004). *O Desporto na Constituição Europeia*. O fim do “Dilema de Hamlet”. Almedina
- Mestre, A.M. (2014). *O Desporto na Lei – Guia Prático*. Vida Económica.
- Miguel, R.G.A. (2019). *O Enquadramento Jurídico do Esporte Eletrónico*. Editora Quartier Latin.
- Miguel, R.G.A. (2022) *O Reconhecimento dos Esports como Desporto Olímpico e seus Efeitos Desportivo-Trabalhistas no cenário Luso-Brasileiro*. Editora Processo..
- Relógio, L. P. (2021). Esports Jogo ou Desporto? In Mestre, A.M. (Coord.). *Compêndio de Direito do Desporto*. Editora Gestlegal. .
- Trigo, M. (2005). *O Eterno Futebol*. Thesaurus Editora.
- Valserra, F. (1944). *Historia del Deporte*. Editora Plus Ultra.
- Veiga, M. F. C. (2021). *A Tourada em Portugal e a Vaquejada no Brasil. Aspectos Jurídicos*. Editora Nobilitar.

---

<sup>26</sup> Cf. Ricardo Georges Affonso Miguel (2022), p. 16.

Jornais e Revistas:

Revista de Direito do Desporto – AAFDL

Revista Veja - RV

Tal & Qual – N.º 90 – II Série de 22 a 28 de fevereiro de 2023 – [www.talequal.pt](http://www.talequal.pt)



# Notas a propósito da regulação do desporto virtual

José Manuel Meirim

Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa

## Introdução

Num novo molde de entretenimento e de prática desportiva (com o que já vai de reconhecimento), os Esports, jogos eletrónicos ou desporto virtual, dependendo da afirmação conceptual ou empírica que vai surgindo, ocupa hoje, sem margem para dúvidas, espaço nada negligenciável de entusiasmo e dedicação.

Na verdade, se há tema no mundo do desporto atual que recolhe permanente (e crescente) atenção é o dos denominados Esports. Desde logo, pela impressionante adesão – principalmente nas camadas mais jovens da população – e naquilo que se pode traduzir num novo tipo de adepto: um adepto que vive na tecnologia e para a tecnologia.

Por outro lado, permanecem ainda, e porventura não

resolúveis a breve trecho, questões conceptuais complexas. Os Esports podem ser considerados desporto, do ponto de vista das Ciências do Desporto<sup>27</sup>? E de um ponto de vista jurídico, analisada a respetiva normação nacional e internacional<sup>28</sup>? Não cabe no espaço deste texto, como primeira aproximação ao tema em referência, penetrar densamente nesse debate, até porque, em certa medida, pode ser dispensável, dado que as respostas existentes na prática, providas das organizações desportivas, vão recolhendo essa realidade como desportiva.

O que se pretende, então, agora? Almeja-se somente oferecer algumas breves considerações sobre a regulação dessa atividade, isto é, perante o modelo atual que sustenta o desporto federado, como se alcança uma resposta para o desporto virtual?

## **A União Europeia e o desporto eletrónico**

1. Prova bastante de um caminho sem retorno e da sustentabilidade do desporto eletrónico é-nos oferecida por recente Resolução do Parlamento Europeu. É que chegados a este patamar, ganha-se como que uma dose de irreversibilidade e, mais ainda, uma indicação segura de futuro. A Europa tem consciência da realidade e suas diversas valências, muitas delas que vão bem para além do mero aspeto desportivo.

---

<sup>27</sup> Ver, a este propósito, as diferentes posições expressas na obra coletiva *eSports: o desporto em mudança?* Lisboa, Visão & Contextos, (2020), editores José Manuel Constantino e Maria Machado.

<sup>28</sup> Ver Alexandre Miguel Mestre, “São os e-sports desporto? Breve análise jurídica”, *E-Sports. O desporto em mudança?* Editores José Manuel Constantino e Maria Machado, Lisboa, Visão e Contextos, 2020, pp.79-89.

2. No seguimento do já timidamente afirmado em 2021 - Política desportiva da UE: avaliação e eventual rumo futuro, Resolução do Parlamento Europeu, de 23 de novembro de 2021, sobre a política desportiva da UE: avaliação e eventual rumo futuro (2021/2058(INI)) <sup>29</sup> – o Parlamento Europeu veio mais recentemente a ocupar-se diretamente dos Esports.

Referimo-nos à Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrónico e os videojogos (2022/2027(INI)). Desse texto, pela sua relevância, destaquemos algumas proposições mais centradas na vertente desportiva.

3. Em primeiro lugar, registe-se, nas motivações iniciais, a alusão desportiva:

- a) Tendo em conta os artigos 6.º e 165.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, que especificam as competências e ações da União no domínio do desporto;
- b) Tendo em conta o Regulamento (UE) 2021/817 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2021, que cria o Erasmus+: o Programa da União para a educação e formação, a juventude e o desporto, e que revoga o Regulamento (UE) n.º 1288/20132, nomeadamente o seu capítulo sobre o desporto;
- c) Tendo em conta a sua Resolução, de 23 de novembro de 2021, sobre a política desportiva da UE: avaliação e eventual rumo futuro e, em particular, o seu apelo no sentido de as instituições da UE lançarem um debate sobre

---

<sup>29</sup> *Ponto 92*: Insta as instituições da UE a lançarem um debate sobre o futuro e as possibilidades dos desportos eletrónicos e a recolherem dados que permitam avaliar este sector e apresentar um estudo sobre o seu impacto social e económico.

o futuro e sobre as possibilidades dos desportos eletrónicos e recolherem dados que permitam avaliar este setor e apresentar um estudo sobre o seu impacto social e económico;

- d) Tendo em conta a decisão do Comité Olímpico Internacional de lançar a Série Olímpica Virtual (OVS);
- e) Tendo em conta o seu estudo intitulado [«Esports» Desporto eletrónico) Scholz, T. M. e Nothelfer, N. (2022), estudo encomendado pela Comissão CULT – Parlamento Europeu, Departamento Temático das Políticas Estruturais e de Coesão, Bruxelas].

Seguem-se alguns dos considerandos, ainda em sublinhado diríamos estritamente desportivo:

- Considerando que o êxito dos *streamers* de videojogos e dos clubes e torneios de desportos eletrónicos europeus mostra que as gerações mais jovens de cidadãos europeus procuram ativamente participar na nova economia criadora impulsionada pelos videojogos;
- Considerando que os torneios de desportos eletrónicos nacionais, regionais e mundiais podem ser vistos como um meio de promover os intercâmbios culturais e a cultura e os valores europeus;
- Considerando que, em 2020, a indústria dos videojogos empregava cerca de 98 000 pessoas na Europa, das quais apenas cerca de 20 % eram mulheres; considerando que existe um forte desequilíbrio de género nos desportos eletrónicos;
- Considerando que o aumento da participação de mulheres nos videojogos e nos desportos eletrónicos deve ser tratado como uma prioridade estratégica;

- Considerando que os desportos eletrónicos consistem em competições em que indivíduos ou equipas jogam videojogos – normalmente à frente de espetadores – presencialmente ou em linha, por divertimento ou para a obtenção de prémios ou dinheiro;
- Considerando que a definição comporta um elemento humano (os jogadores), um elemento digital (os próprios jogos) e um elemento competitivo;
- Considerando que os desportos eletrónicos podem ser considerados não apenas parte do setor dos videojogos, mas também parte dos setores da cultura e dos meios de comunicação social;
- Considerando que os desportos eletrónicos diferem dos desportos, na medida em que são, por definição, digitais; considerando que os desportos eletrónicos são um fenómeno essencialmente impulsionado por entidades privadas e que os direitos de propriedade intelectual pertencem ao editor dos jogos e os direitos em matéria de concorrência pertencem ao editor dos jogos ou são fixados contrato a contrato;
- Considerando que os desportos eletrónicos são uma atividade de entretenimento cada vez mais popular, caracterizada por uma ampla base de jogadores de videojogos e por um número reduzido de jogadores e equipas profissionais;
- Considerando que os desportos eletrónicos começam a um nível amador, mas também podem ser praticados a nível semiprofissional ou profissional por equipas e jogadores;
- Considerando que muitos jogadores de videojogos são jovens que se encontram a meio do seu desenvolvimento intelectual, mental, social e físico;

- Considerando que os problemas colocados pela pandemia de COVID-19, como a diminuição da atividade física, o aumento da ansiedade ou outros tipos de problemas de saúde mental, têm afetado estes jovens;
- Considerando que, no entanto, os videojogos e os desportos eletrónicos podem proporcionar benefícios significativos para a saúde mental de muitos jogadores e podem difundir valores positivos, que devem ser inculcados, em particular, no público mais jovem.

As recomendações: videojogos e desportos eletrónicos: desafios, oportunidades e uma estratégia europeia

- Insta a Comissão e o Conselho a reconhecerem o valor do ecossistema dos videojogos enquanto ICC importante e com forte potencial de crescimento e inovação; solicita o desenvolvimento de uma estratégia europeia de videojogos coerente e a longo prazo, que beneficie todos os intervenientes de forma justa e adequada, tendo simultaneamente em conta os desportos eletrónicos e a atual dependência das importações e baseando-se nas estratégias nacionais existentes, a fim de apoiar os intervenientes e as empresas em fase de arranque da UE nestes setores;
- Destaca que é essencial dispor de dados harmonizados e fiáveis sobre os setores europeus dos videojogos e dos desportos eletrónicos, a fim de realizar avaliações e formular recomendações com base em dados concretos, nomeadamente em matéria de diversidade e inclusão; insta a Comissão a criar um observatório europeu dos jogos vídeo, a fim de apoiar os decisores políticos e as partes interessadas, fornecendo-lhes dados harmonizados, avaliações e

recomendações concretas, com vista ao desenvolvimento do setor; considera que esse observatório europeu dos jogos vídeo também poderia ser utilizado como rede de conhecimentos para apoiar o diálogo com vista a um setor mais integrado;

- Reconhece que é necessário proteger os desportos eletrónicos de problemas relacionados com a viciação de resultados, o jogo ilícito e a melhoria do desempenho, incluindo a dopagem; sublinha a necessidade de prevenir a dopagem e a viciação de resultados nos jogos profissionais e de sensibilizar os jogadores para estas questões, bem como de proteger a integridade das competições;
- Salaria que, devido ao seu vasto público e à sua componente digital, os videojogos e os desportos eletrónicos têm um potencial social e cultural significativo para ligar os europeus de todas as idades, géneros e origens, incluindo os idosos e as pessoas com deficiência; reconhece os esforços envidados pelo setor dos videojogos para melhorar a acessibilidade dos seus produtos, em conformidade com os princípios da igualdade e da não discriminação; considera, no entanto, que estes progressos devem prosseguir.

Considerandos e recomendações: Desportos eletrónicos: videojogos equitativos e competitivos num quadro europeu

- Considera que o desporto eletrónico e o desporto são setores diferentes, nomeadamente porque os videojogos utilizados em competições ou os desportos eletrónicos são jogados num ambiente digital e pertencem a entidades privadas que detêm total controlo jurídico e todos os direitos exclusivos e ilimitados sobre os próprios videojogos; entende, no entanto,

que os dois setores se podem completar e podem aprender um com o outro e promover valores e competências positivas semelhantes, como o desportivismo, a não discriminação, o trabalho de equipa, a liderança, a solidariedade, a integridade, a oposição ao racismo, a inclusão social e a igualdade de género;

- Considera que, devido à natureza sem fronteiras da disciplina, a União Europeia é o nível adequado para fazer face aos desafios do desporto eletrónico; incentiva a realização de um levantamento europeu dos intervenientes nos desportos eletrónicos a nível local, regional e nacional, que permita aos europeus entrar em contacto com estruturas nas suas proximidades, facilite a organização de competições e encoraje o desporto eletrónico amador; salienta que este levantamento pode contribuir para sensibilizar para os desportos eletrónicos e para os promover;
- Insta a Comissão a elaborar uma carta para promover os valores europeus nas competições de desportos eletrónicos, em parceria com editores, equipas, clubes e organizadores de torneios; acolhe com agrado, neste contexto, a utilização de instrumentos como os princípios orientadores da indústria em matéria de participação em desportos eletrónicos e os códigos de conduta nacionais para os desportos eletrónicos, a fim de promover desportos eletrónicos que sejam divertidos, justos e apreciados pelos jogadores e organizadores de todo o mundo, num ambiente aberto e inclusivo;
- Solicita à Comissão que estude a possibilidade de criar linhas diretrizes coerentes e completas relativas ao estatuto dos praticantes profissionais de desportos eletrónicos;

- Insta os Estados-Membros e a Comissão a estudarem a possibilidade de criar um visto para o pessoal associado aos desportos eletrónicos, inspirado nos vistos culturais e desportivos Schengen, que seja aplicável a todas as pessoas associadas à realização de competições de desportos eletrónicos e que nelas participem, e a avaliarem a adoção de medidas para facilitar os procedimentos de emissão de vistos, a fim de permitir que os trabalhadores do setor dos videojogos entrem na UE;
- Adverte para o facto de as pessoas que jogam de forma intensiva videojogos poderem, em casos raros, desenvolver dependência e comportamentos tóxicos, tal como reconhecido pela Organização Mundial da Saúde; salienta que os participantes em desportos eletrónicos podem não praticar exercício físico suficiente e estar expostos a elevados níveis de stress devido à falta de separação entre vida profissional e vida familiar e que as carreiras dos participantes profissionais em desportos eletrónicos são frequentemente curtas, o que cria problemas na transição para outra carreira; considera que a UE deve adotar uma abordagem responsável em relação aos videojogos e aos desportos eletrónicos, promovendo-os como parte de um estilo de vida saudável, que inclua atividades físicas, interações sociais presenciais e envolvimento cultural;
- Reconhece o potencial dos videojogos desportivos e dos desportos virtuais para estudar novas formas de participação dos adeptos e aumentar a participação dos jovens em atividades físicas; incentiva a criação de parcerias entre todas as partes interessadas pertinentes dos setores dos videojogos

- e do desporto, a fim de criar projetos que proporcionem valor acrescentado aos jogadores e ao público;
- Salaria que os videojogos podem ser uma atividade social que permite aos utilizadores socializar e passar tempo juntos; sublinha que o estigma em torno dos desportos eletrónicos e dos videojogos ainda está generalizado em toda a sociedade e deve ser combatido;
  - Destaca o importante papel que os municípios e as regiões podem desempenhar na disponibilização de acesso a infraestruturas capazes de acolher eventos relacionados com desportos eletrónicos ou na facilitação do acesso de todos a videojogos; sublinha, a este respeito, que os espaços públicos, como as bibliotecas, podem desempenhar um papel importante na promoção da cultura dos videojogos e no acesso de todos a videojogos e equipamento, independentemente da situação socioeconómica, em conformidade com a legislação da UE em matéria de direitos de autor; insta, por conseguinte, a Comissão e os Estados-Membros a assegurarem fundos suficientes para os espaços públicos, como as bibliotecas, a fim de apoiar esse papel.

Que nos seja perdoada a extensão da transcrição – se bem que parcial – deste documento europeu, mas a sua leitura permite constatar, com facilidade, as múltiplas valências dos desportos eletrónicos, bem como a diversidade de questões que se levantam ao seu redor. Tudo isso, por outro lado, é bem demonstrativo que a União Europeia se encontra ciente da relevância deste sector e bem para além do desporto.

Como já mencionámos, dá-nos um claro sinal da projeção

Europeia - e nos Estados membros – desta viva realidade. Se nos aventurarmos, com audácia relativa, dir-se-á que não há uma visão completa da atividade desportiva sem que se leve em linha de conta o desporto eletrónico ou o desporto virtual.

## **A estrutura organizativa e reguladora do desporto**

1. O desporto moderno, tal como o conhecemos, encontra-se estruturado sob um modelo uniforme, a tão referida organização vertical. No início das modalidades, por via de regra, tivemos uma prática desportiva organizada e levada a cabo por clubes de base regional ou nacional. Tais entidades, por necessidades competitivas, vieram a agrupar-se em associações de regiões infranacionais. Tais associações, por sua vez, ainda aqui sempre motivadas pelo crescimento do fenómeno e pelo apelo a novas competições, agora de nível nacional, criaram as federações nacionais.

Estas, por seu turno, foram as entidades que estiveram na origem das federações internacionais. Estas últimas acabaram por uniformizar as regras do jogo, passando, de forma unicitária – uma federação internacional por modalidade -, a exercer um poder desportivo que percorre todas as federações nacionais até à sua base. Assim, cada modalidade desportiva compreende um edifício bem oleado e organizado, dotado de poder desportivo único<sup>30</sup> sobre a modalidade, compreendendo, por

---

<sup>30</sup> Veja-se, sustentando de alguma forma este modelo, as conclusões do Advogado Geral Athanasios Rantos, nos recentes processos, que ainda correm termos no Tribunal de Justiça da União Europeia, C-333/21, de 15 de dezembro de 2022, relativo à projetada Superliga europeia de futebol e, ainda da mesma data, as respeitantes ao processo C-124/21 P, sobre a *International*

via de regra, as leis do jogo e diversa regulamentação a observar em todo o mundo.

2. No plano nacional, referindo aqui o exemplo português, este modelo vê-se replicado na íntegra, estabelecendo-se também aqui um princípio de unicidade federativa<sup>31</sup>. Com efeito, no nosso quadro legal, as federações desportivas encontram-se habilitadas a exercer poderes de natureza pública, tendo por raiz a titularidade do estatuto de utilidade pública desportiva, o qual só é atribuído pelo Estado a uma federação desportiva por modalidade. Sem tal estatuto, o Estado não reconhece, como tal, uma federação desportiva.
3. É este registo, internacional e nacional, principalmente a vigência de um princípio de unicidade federativa, excludente de qualquer concorrência a este nível, que devemos ter presente quando nos aproximamos da regulação do desporto virtual nos nossos dias.

## **O Comité Olímpico Internacional e os Esports**

1. Correndo paralelamente com as federações desportivas internacionais, o movimento olímpico, tendo o COI como referência primária, tem olhado para esta novidade. Bom exemplo dessa postura são os resultados da 8ª Cimeira Olímpica realizada em dezembro de 2019. Aqui ficou bem claro que nem tudo aquilo que vulgarmente se integra nos Esports pode ser encarado como um segmento desportivo, até porque

---

*Skating Union.*

<sup>31</sup> Como veremos adiante quando analisarmos a lei portuguesa.

contrário, na sua factualidade competitiva e princípios, aos valores do desporto.

Por outro lado, na Cimeira foi encorajada uma ação mais proactiva na receção – integração - de alguns Esports de modelo competitivo similar ao futebol e ao basquetebol, por exemplo. E no seguimento desta declaração, o Comité Olímpico Internacional, ao apresentar a sua Agenda Olímpica 2020+5, de novo se ocupa do tema, numa mensagem bem clara, a sua Recomendação nº 9<sup>32</sup>:

- *Encourage the development of virtual sports and further engage with video gaming communities Leverage the growing popularity of virtual sport to promote the Olympic Movement, Olympic values, sports participation and grow direct relations with youth*
- *Strengthen the roles and responsibilities of IFs in establishing virtual and simulated forms of sports as a discipline within their regulations and strategies*
- *Launch unique Olympic products and experiences through virtual and simulated forms of sports, in support of the IOC's digital engagement strategy*
- *Consider the addition of physical virtual sports in the Olympic Programme in cooperation with the respective IFs*
- *Support local partnerships between sport and video gaming communities to encourage youth to engage in physical activity and with the Olympic Movement*
- *Make available Olympic athlete-related online programmes and digital tools to the competitive video*

---

<sup>32</sup> Recomendação 9: *Encourage the development of virtual sports and further engage with video gaming communities.*

*gaming community to support their physical and mental wellbeing.*

2. O COI, à data de dezembro de 2019, parece ter adotado, pois, uma política a duas velocidades. Por um lado, encorajar as federações desportivas internacionais de algumas modalidades a envolverem-se com os jogos virtuais que replicam tais modalidades (casos do basquetebol e do futebol). Por outro lado, enveredou, com muito mais cautela, quanto ao universo global dos desportos eletrónicos e *egaming*.

### **A International Esports Federation (IESF) <sup>33</sup>.**

1. Conforme os seus estatutos<sup>34</sup>, a IESF, artigo A.1., *“is a non-profit corporation founded and registered under the laws of the Republic of Korea”*, país onde tem a sua sede. A IESF tem por missão *“to serve as the critical global organization representing, coordinating, harmonizing, and administrating Esports while preserving the rights and providing a voice to all Stakeholders of Esports”* (artigo B.7.).

Dentro dos seus múltiplos objetivos destacamos os seguintes (artigo B.):

- a. To deal with all issues relating to Global Esports and bring together all Esports stakeholders in the spirit of solidarity, understanding, freedom, and peace;*
- b. To act as a representative voice for Global Esports generally and within the Sports ecosystem in particular;*
- c. To represent and enforce the interests of IESF Members with*

---

<sup>33</sup> No plano europeu contamos com a *European Esports Federation*.

<sup>34</sup> Aprovados em 6 de dezembro de 2022.

- promoting exchange and collaboration to develop and unite the Esports ecosystem;*
- d. To promote responsible initiatives for physical and mental health as well as to protect the interests of all Esports athletes and gamers;*
  - e. To promote a conscious, responsible, sustainable, healthy and value-based development of Esports in the spirit of peace and fair play, without any discrimination;*
  - f. To ensure the open access to Esports regardless of gender, race, sexual orientation, class, social background or disability, and promoting Esports as a tool of inclusivity and integration;*
  - g. To organize, activate, support or recognize Esports competitions and events;*
  - h. To promote and protect ethical standards and good governance in Esports;*
  - i. To ensure that sporting values remain the prevailing principles;*
  - j. To set standards for Esports including the adoption, formulation, issuance, interpretation, implementation, and amendment of codes, and guidelines;*
  - k. To prevent any methods or actions that could jeopardize the integrity and fairness of Esports matches or competitions or lead to the abuse of Esports, mainly to prevent cheating, doping, drug abuse, and match-fixing;*
  - l. To develop and promote a unified structure of Esports and serve as a platform of transparent and democratic exchange;*
  - m. To support its members in their objectives of local structuration and exchange their knowledge in the spirit of solidarity;*
  - n. To abide by and enforce IESF Code of Ethics;*
  - o. To maintain relationships and cooperate with traditional*

*sports, NGOs, governments, administration, academics, economy, and society, and promote a united approach within its memberships towards all stakeholders;*

- p. To develop and maintain programs and standards for professional Esports human training.*

O artigo 9 respeita a Non-discrimination and Female Athlete Promotion:

- a. IESF shall promote the practice of Esports as a fundamental right for all.*
- b. All parties related to the IESF, including its Members and partners, shall take all appropriate measures to eliminate discrimination against women and to promote and elevate the participation of female players in order to ensure, based on gender equality, the same rights, in particular, to participate in recreation, leisure and sports activities and all aspects of cultural life.*
- c. Discrimination of any kind against lineage, gender, religion, politics, individual, organization, or any reason is strictly prohibited and punishable by suspension or expulsion.*
- d. Promotion of gender equity and equal opportunities will be enforced.*

O artigo 10, por sua vez, refere-se à dopagem:

- a. IESF, including its members and players, is bound by the relevant rules and guidelines prescribed by IOC, Sport Accord, WADA, and other relevant agencies or bodies set up to monitor drug use and doping by players affiliated with IESF Members.*
- b. Competitive regulations issued by IESF shall be updated from time to time with the list of prohibited substances and methods of doping control that apply to Esports in IESF competitions, in*

*accordance with IESF's Anti-Doping Rules compliant with the WADA Code.*

Por último, um destaque para a resolução de litígios, artigo 11 (*arbitration*):

*a. In addition to other general provisions of the Statutes, any dispute arising from, or related to the Statutes and the occasion in connection with IESF events, other than a dispute arising out of the Statutes or a dispute that can be resolved by an institution of IESF, shall be submitted to the Court of Arbitration for Sports (CAS), in Lausanne, Switzerland, following its Statutes and Regulation to the exclusion of any national court.*

*The parties to such a dispute shall implement good faith in the arbitral result rendered by the CAS.*

*b. All disputes initiated by Members and partners of IESF shall be in English.*

Ora, este percurso demonstra bem a aproximação da IESF ao enquadramento assumido pelas federações desportivas internacionais. A sua missão, objetivos e estrutura, são semelhantes às acolhidas por aquelas<sup>35</sup>.

## **As federações desportivas internacionais e o desporto virtual**

1. Como que seguindo as recomendações do COI já são algumas

---

<sup>35</sup> O COI reconhece, no seio do movimento olímpico, um núcleo alargado de federações internacionais, suas interlocutoras diretas. Entre elas, contudo, pelo menos para já, não se conta a *International Sports Federation*.

as federações desportivas internacionais que incorporam a vertente virtual da respetiva modalidade. Tal ocorre com a UCI<sup>36</sup>. Com efeito, no artigo 2º da sua lei fundamental, dedicado aos objetivos da federação, a alínea 9 estabelece que um deles é *“(l) to direct, develop, regulate, control and discipline any and all virtual/electronic cycling activities and competitions under all forms worldwide and to organise world championships of which it is the sole holder and owner”*.

2. O mesmo sucede com a FIBA, aqui nos seus estatutos, versão de 3 de junho de 2021, artigo1º:

#### ARTICLE 1: NAME AND AUTHORITY

- 1.1 *Fédération International de Basketball (FIBA) is an independent association composed of national member federations worldwide, as provided for under Chapter 2 of these General Statutes.*
- 1.2 *FIBA is the sole competent authority for the sport of basketball throughout the world and is recognised as such by the International Olympic Committee (IOC). For the avoidance of doubt, throughout these General Statutes, unless specified otherwise, the term basketball refers to the sport of basketball throughout the world in all of its forms and disciplines, including without limitation men’s and women’s basketball, basketball in different age groups, 3x3 basketball, and virtual/electronic forms of basketball.*
3. Outro exemplo recolhemo-lo na FIA<sup>37</sup>.

#### ARTICLE 1 – The FIA

---

<sup>36</sup> Seus Estatutos (*constitution*) na versão de 24 de setembro de 2021.

<sup>37</sup> Texto estatutário aprovado em 9 de dezembro de 2022.

1.1 The FEDERATION INTERNATIONALE DE L'AUTOMOBILE (FIA), a non-profit making world organisation and an international association gathering national Automobile Clubs, Automobile Associations, Touring Clubs, and national Federations for motoring and motor sport, was founded in 1904 and enjoys consultative status with the U.N. It has its headquarters in Paris, or in such place as the General Assembly may determine.

ARTICLE 2 – Aim of the FIA

The aim of the FIA shall be to establish a union between its Members, chiefly with a view to:

*2.1 Maintaining a worldwide organisation upholding the interests of its members in all international matters concerning automobile mobility and tourism and motor sport.*

*2.4 Developing, regulating, controlling, and enforcing discipline across any and all virtual/electronic motor sport activities and competitions under all forms and organising championships in virtual/electronic motor sport.*

4. Registe-se ainda o caso do ténis (ITF).

Na verdade, no seu ato constitutivo são estabelecidos, naturalmente, os objetivos (IV):

*IV The objects and purposes for which the Company is established are to:*

*(a) foster the growth and development of the sport of Tennis on a worldwide basis*

*(b) perform the functions of the world governing body for the sport of Tennis (d) promote universally the development of the game at all levels regardless of age, gender, or*

*disability*

*(m) preserve the integrity and independence of Tennis as a sport*

*(o) carry out its objects and purposes without unfair discrimination on grounds of colour, race, nationality, ethnic or national origin, age, gender, sexual orientation, disability, or religion.*

Nas *BYE-LAWS*, que são parte integrante do ato constitutivo, estabelece-se:

### 2.3 VIRTUAL (E-TENNIS) COMPETITIONS

*(1) The following competitions are owned and managed by the International Tennis Federation. (a) Any virtual version of a tennis competition described in Bye-law 2.1 or Bye-law 2.2 which is organised and managed by the International Tennis Federation; and*

*(b) Any virtual version of any other international tennis competition which is or may be organised and managed by the International Tennis Federation at the discretion of the Board of Directors. (c) The International Tennis Federation shall own all international and national rights associated with these competitions, in accordance with the regulations adopted, and shall register in its name all trademarks.*

## **A singularidade FIFA**

1. Seria de esperar que o futebol virtual estivesse já integrado na missão e objetivos da FIFA. Não parece ser, no entanto, essa a

situação, pelo menos por ora, se procurarmos uma referência expressa. No importante documento *Making Football Truly Global. The Vision 2020-2023.*, havendo no texto consciência da importância do futebol virtual, quando se abordam as tecnologias e o futebol, ele não surge, a final, nos 11 objetivos traçados como fundamentais. Por outro lado, como é sabido, a vertente tecnológica do jogo, “as leis do jogo” sempre pertenceram à EA (Electronic Arts), o que sempre pode ser visto como um óbice à mais empenhada regulação do futebol virtual pela FIFA.

2. Todavia, como é público, a parceria teve um termo em passado recente e o Presidente da FIFA já anunciou publicamente um jogo totalmente FIFA para “muito breve”<sup>38</sup>. Pode ser que esse passo seja decisivo para que o futebol virtual seja levado “a sério” pela FIFA, à semelhança, como já demos conta, de outras federações desportivas internacionais.

## O panorama nacional

Quanto ao espectro nacional, contamos, por ora, com duas organizações generalistas. Por um lado, temos a Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE), que é membro fundador da *European Esports Federation* e membro da *International Esports Federation*. Pela sua página oficial não é possível, à data do presente trabalho, aquilatar do grau da atual presença neste domínio. Todavia,

---

<sup>38</sup> “The new FIFA game – the FIFA 25, 26, 27 and so on – will always be the best egame for any girl or boy, we will have news on this very soon.”

podemos retirar algo dos seus estatutos<sup>39</sup>. Segundo o seu artigo 1º, nº1, A FPDE – Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos é uma pessoa coletiva de direito privado e que se pretende de utilidade pública, fundada em quinze de julho de dois mil e dezasseis, constituída, por tempo indeterminado, sob a forma associativa e sem fins lucrativos.

O seu objeto vem descrito no artigo 4º, nº1:

1. A FPDE tem por principais fins:
  - a. Promover, regulamentar, organizar, regulamentar e fiscalizar a prática do Desporto Eletrónico a nível nacional;
  - b. Promover o fomento, o desenvolvimento e a difusão do Desporto Eletrónico;
  - c. Apoiar os clubes, praticantes, treinadores e árbitros existentes em Portugal em todas as modalidades do Desporto Eletrónico;
  - d. Representar perante a Administração Pública os interesses dos seus filiados;
  - e. Representar o Desporto Eletrónico português junto das organizações desportivas internacionais onde se encontrem filiadas, bem como assegurar a participação competitiva das seleções nacionais;
  - f. Organizar e promover qualificadores nacionais para os torneios e campeonatos internacionais, promovidos por Federações e Associações Nacionais e Internacionais de outros países, que colaborem com a FPDE, em especial, com os campeonatos mundiais organizados pelo IeSF – International Esports Federation;

---

<sup>39</sup> Aprovados em Assembleia Geral de 29 de dezembro de 2020.

- g. Promover iniciativas conjuntas com Federações e Associações Nacionais de outros países;
  - h. Obter o estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública desportiva.
2. Por outro lado, contamos ainda com a Federação Portuguesa do Desporto Eletrónico (FEPODELE), na atualidade Federação Portuguesa de Esports. Não tem acessível página da internet e não se vislumbra com facilidade o nível da sua real atividade nos dias de hoje.

## **As federações desportivas unidesportivas**

Para além da resposta generalista em termos de Esports, já existem federações unidesportivas, titulares de utilidade pública desportiva, que assumem o seu papel de organizador e regulador do espaço do desporto virtual. Tal é o caso, desde logo, da Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting e da FPAK Esports. Conjuntamente com os promotores oficiais do campeonato, Automóvel Club de Portugal e a *Sports & You*, organiza em 2023, ente outras provas, o Campeonato de Portugal de *Endurance* Esports (CPEE).

Um caso de sucesso é o da Federação Portuguesa de Futebol, com o seu futebol virtual<sup>40</sup>. Num crescendo assinalável, conta na atualidade com uma estrutura interna específica que organiza dez competições, agrupando 300 clubes e cerca de 30.000 jogadores.

---

<sup>40</sup> efootball.fpf.pt.

## Observações sobre a regulação do desporto virtual em Portugal

1. O singelo trilho que percorremos pode até oferecer tendências internacionais quanto à regulação do desporto virtual, mas ainda não nos permite alcançar a visão nacional. Será possível seguir esse caminho, a partir de uma leitura jurídica?
2. Em primeiro lugar, o conceito legal de federação desportiva, patente o artigo 14º da LBAFD<sup>41</sup> [alínea a), inciso i)], afirmamos que essa entidade tem de inserir nos seus estatutos, como objetivo geral, promover, regulamentar e dirigir, a nível nacional, a prática de uma modalidade desportiva ou de um conjunto de modalidades afins ou associadas. Ainda nesses objetivos mínimos (obrigatórios por lei), devem constar a representação perante a Administração Pública dos interesses dos seus filiados [alínea a), inciso ii)] e, *sublinhe-se, a representação da sua modalidade desportiva, ou conjunto de modalidades afins ou associadas, junto das organizações desportivas internacionais, bem como assegurar a participação competitiva das seleções nacionais* [alínea a), inciso iii)]<sup>42</sup>.
3. Um passo mais à frente, a LBAFD distingue entre federações unidesportivas e multidesportivas. Interessa-nos apenas dar conta da primeira noção (artigo 15º, nº2): são federações unidesportivas as que englobam pessoas ou entidades

---

<sup>41</sup> Lei nº 5/2007, de 16 de janeiro, Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto.

<sup>42</sup> O discurso é o mesmo no RJFD2018 (Decreto-Lei nº 248-B/2008, de 31 de dezembro, aprova o regime jurídico as federações desportivas e do estatuto de utilidade pública desportiva), seu artigo 2º.

*dedicadas à prática da mesma modalidade desportiva, incluindo as suas várias disciplinas, ou a um conjunto de modalidades afins ou associadas*<sup>43</sup>.

É de todos sabido que o Estado português, no seu impressionante intervencionismo no desporto federado, para reconhecer uma federação desportiva, como tal, isto é, como entidade nacional reguladora de uma modalidade, também joga mão do estatuto de utilidade pública desportiva. Na LBAFD, seu artigo 19º, nº1, surge-nos configurado da seguinte forma: o estatuto de utilidade pública desportiva confere a uma federação desportiva a competência para o exercício, em exclusivo, *por modalidade ou conjunto de modalidades*, de poderes regulamentares, disciplinares e outros de natureza pública, bem como a titularidade dos direitos e poderes especialmente previstos na lei<sup>44</sup>.

Acresce, se assim nos podemos exprimir, que neste domínio vigora o *princípio da unicidade federativa*, expresso no artigo 15º do RJFD2008. Assim se expressa o nº1 desse artigo: o estatuto de utilidade pública desportiva é atribuído por um período de quatro anos, coincidente com o ciclo olímpico, *a uma só pessoa coletiva, por modalidade desportiva ou conjunto de modalidades afins*, que, sendo titular do estatuto de simples utilidade pública, se proponha prosseguir os objetivos previstos no artigo 2.º, demonstre que possui relevante interesse desportivo nacional e preencha os demais requisitos previstos no presente decreto-lei.

4. Miremos agora, por exemplo, os estatutos da Federação Portuguesa de Futebol, neste segmento semelhante a tantos

---

<sup>43</sup> A mesma noção encontra-se, naturalmente, no RJFD 2008, artigo 3º, nº2.

<sup>44</sup> No mesmo sentido, artigo 10º do RJFD2008.

outros estatutos federativos. Ora, aparte uma definição de futebol, constante no elenco prévio de *Designações e Definições*,<sup>45</sup>, o que sobreleva é o previsto no seu artigo 2º quanto ao objeto da FPF.

E afirma solenemente o nº1 desse artigo:

*A FPF tem por principal objeto promover, regulamentar e dirigir, a nível nacional, o ensino e a prática do futebol, em todas as suas variantes no segmento competitivo e de recreação e lazer, sem prejuízo das competências das associações distritais e regionais nesta matéria.*

Sendo assim, é perfeitamente defensável que o futebol virtual encontre já respaldo no objeto da FPF, numa leitura atualista, tendo em conta a latitude das expressões utilizadas no preceito estatutário, não se tornando até necessária qualquer previsão estatutária adicional.

## **Notas finais**

Julgamos, e não somos audazes no prognóstico, que a regulação dos *esports* no seu conjunto, a nível internacional e a nível nacional, seguirá duas vias.

Quanto aos *sports simulations*, tais como o futebol, ciclismo, basquetebol e outros, essa incumbência estará tendencialmente a cargo da federação desportiva internacional da modalidade desportiva em causa e, num plano nacional, da sua associação nacional, em regime de exclusividade.

---

<sup>45</sup> Futebol: jogo controlado pela FIFA e organizado de acordo com as Leis do Jogo.

Quanto aos outros jogos eletrónicos, como os *tactical shooters* (como o Counter-Strike, Call of Duty e Overwatch), os Moba games (como, entre outros, o League of Legends, Dota 2 e Smite) e os Fighting games (como o Street fighter, Tekken ou Super smash bros. Melee), terão respostas próprias, mas generalistas, tais como as oferecidas pela *International Sports Federation*.

## Referências

- Mestre, A.M. (2020) São os Esports desporto? Breve análise jurídica.
- Constantino, J.M. Machado, M. (Eds). (2020). *Devem os Esports ser considerados Desporto? Esports: o desporto em mudança?* (pp.79-89). Visão e Contextos.
- Costa, A.D. (2021). *A Regulação dos Esports pelas Federações Desportivas Nacionais*. Comité Olímpico de Portugal.
- Rocha, F. C. (2021). Esports em Portugal – comando ligado para a introdução de regulamentação e órgãos de governação. *Revista de Direito e Tecnologia*, 3(1), 39-70.
- Alves, G. M. (2023). Um Admirável Mundo Novo: estudo sobre o universo dos Esports, a necessidade de implementação de estruturas desportivas e a importância do direito nesse processo. In *Revista de Direito do Desporto* (pp.46-53). AAFDL Editora.
- Tem, J.R. (2018) Los Esports como ¿deporte? Análisis jurídico y técnico deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos. In Garrido, A. M. (Org.). *Colección de Derecho Deportivo*. Editorial Reus.
- Relógio, L.P. (2021) Esports. Jogo ou desporto? In Mestre, A.M. (Coor.) *Compêndio de Direito do Desporto* (pp. 1077-1102). Gestlegal.



## Capítulo 4

# Reencantar a diferença de género nos *videogames*

Ana Maria Santos

Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa

Centro em Rede de Investigação em Antropologia

## Introdução

No mundo em constante evolução dos Esports, surge um paradoxo inesperado: um campo percebido como principalmente virtual está, na realidade, profundamente incorporado. A tese deste artigo é que o corpo humano desempenha um papel central na formação das diferenças de género nos Esports, transcendendo a visão convencional dos Esports como puramente digitais. Visa ser um artigo de exploração antropológica das nuances da dinâmica de género no domínio dos *videogames* competitivos.

Os Esports estão principalmente associados à expansão económica e tecnológica. O seu sucesso e crescimento deve-se em

grande medida à interconexão crescente dos mercados, comércio global e difusão de tecnologias à escala mundial. Retirados das lógicas analíticas do mercado, os Esports tendem a ser analisados ao nível cultural, como promotor de desconstrução da tradição, revelando a porosidade dos limites e as ambiguidades do domínio do desporto (onde a maratona convive com a corrida de pombos, as damas e o bridge), questionando valores de expressão da excelência e competição, mostrando a mudança de modos de vida com sociabilidade desprovida de interação presencial, criando outra perceção da realidade e do mundo com jogadores a moverem-se em universos virtuais. Parto do pressuposto da centralidade do corpo tanto nos Esports quanto no desporto, mas enquanto os Esports são situados na pós-modernidade e no entendimento do outro (Ferry, 2016), paradoxalmente perpetuam valores tradicionalmente associados à masculinidade. O que aqui questiono é se, mesmo sendo produtos de uma era mais recente e supostamente mais inclusiva, os Esports ainda carregam traços de masculinidade tradicional, indiciados pela violência simbólica nos jogos e uma agressividade virtual que poderia ser interpretada, ao mesmo tempo, como uma forma de pacificação quotidiana? A emancipação de mulheres e homossexuais, que Ferry (2016) refere como enunciado da contemporaneidade, destaca um tempo de inovação que desafia normas antigas. Mas, nos jogos de Esports, é na resistência da rutura com valores viris tradicionais, que se vislumbram tensões entre a suposta modernidade inclusiva e a persistência de normas de género que estão sempre a ser contestadas e negociadas.

Ao explorar as dinâmicas sociais e culturais nos *videogames*, pretendo evidenciar as expectativas tradicionais associadas ao corpo e ao comportamento, confrontando-as com as transformações trazidas por jogadoras que desafiam ativamente os estereótipos de

gênero. Como é que as normas sociais e as expectativas externas moldam a conformidade ou não conformidade do comportamento dos jogadores? O jogo virtual não desafia apenas as convenções tradicionais associadas ao desporto convencional, mas também oferece oportunidades para a redefinição das virtudes heroicas, agora ligadas à proeza no ambiente virtual. Além disso, a influência do neoliberalismo na comercialização dos Esports levanta questões sobre desigualdades sistémicas bem como a possibilidade de replicação no ambiente doméstico. A migração virtual, a representação feminina sub-representada e o acesso limitado a oportunidades são desafios que ecoam as disparidades já analisadas no desporto tradicional.

Termino com a sugestão de uma abordagem de análise dos Esports, incorporando tecnologias como realidade virtual e inteligência artificial, com uma agenda de investigação que abrange desde a história sociocultural até à inovação teórica e metodológica. O objetivo é desvelar as complexidades das interações entre género, identidade e tecnologia num cenário que vai além do jogo, permeando o social, o cultural e o global.

## **A anatomia ainda é destino?**

A frase “Anatomia é destino” refere-se à teoria psicanalítica de Sigmund Freud, sugerindo que as características físicas, especialmente genitais, desempenham um papel crucial na formação da personalidade (Freud, 2017). Os conceitos de sexo e género estão, como Foucault (2019) evidencia, intrinsecamente ligados a um constante processo de construção social influenciado pelas normas, valores e expectativas predominantes, em vez de serem

exclusivamente determinados por fatores biológicos. Ambos os conceitos constroem e são construídos pelo amplo ambiente cultural.

Ao considerar o sexo como uma construção social, Laqueur (1992) demonstrou através da análise de diferentes perspectivas históricas variação na sua definição, mas a interpretação desta variedade revelou igualmente uma tendência para associá-lo a um determinismo biológico rígido. O autor evidencia a visão tradicional sustenta que características físicas específicas determinam de forma definitiva o sexo de um indivíduo. No entanto, até mesmo a classificação biológica aparentemente objetiva do sexo está sujeita à interpretação e categorização humanas. A existência de indivíduos intersexuais complica ainda mais esta narrativa, enfatizando a natureza intrincada e variável dos fatores biológicos. A insistência numa classificação binária rígida simplifica em excesso a verdadeira complexidade da realidade biológica.

Quando nos voltamos para o gênero, torna-se evidente que não é um conceito estático ou universalmente predeterminado. Em vez disso, os papéis e as expectativas de gênero apresentam uma variabilidade significativa através das culturas e dos períodos históricos (Foucault, 2019). Esta especificidade cultural destaca a natureza aprendida e socialmente construída do gênero. A socialização, que ocorre desde tenra idade através de influências familiares, educacionais e midiáticas, desempenha um papel crucial nos comportamentos, interesses e expectativas sociais com base no gênero percebido de um indivíduo. Além disso, a interseccionalidade do gênero com outras categorias sociais, como classe e sexualidade e, ainda, o racismo, acrescenta camadas de complexidade à construção do gênero (Besnier et al. 2018). Diferentes indivíduos podem experimentar e expressar o gênero de maneira única, a partir das suas

diferentes posições sociais dentro deste quadro interseccional.

As implicações do entendimento das categorias de sexo e género como socialmente construídos destacam a perpetuação de estereótipos, restringindo a expressão individual e contribuindo para a marginalização daqueles que desafiam as normas. A adesão rígida a essas normas amplifica desigualdades e discriminação, especialmente afetando mulheres, LGBTQ+ e aqueles que desafiam os papéis tradicionais de género (Besnier et al., 2018). Os papéis de género socialmente construídos tendem também a perpetuar desequilíbrios de poder, associando comportamentos à dominação ou subordinação.

No âmbito desportivo, Messner (1995) destaca o género como mais do que uma identidade pessoal, sendo um conjunto de práticas sociais que conferem aos homens uma posição privilegiada. Isso reflete-se na organização, comercialização e consumo do desporto, reforçando normas tradicionais de género e limitando as oportunidades para mulheres. A segregação histórica de categorias de género contribui também para o tratamento desigual de uns por relação aos outros, com a representação feminina nos media frequentemente sub-representada, sexualizada ou objetificada.

A masculinidade hegemónica, conforme o que refere Conell (2005), explica o domínio masculino nas posições de poder das organizações do desporto e dos media, perpetuando valores masculinos desejados. Essa influência reprodutiva cria um ciclo que se manifesta tanto na prática desportiva competitiva quanto nos media, consolidando a distribuição desigual de atenção e investimento entre desportos masculinos e femininos.

Os Esports por paradoxal que pareça, enfrentam críticas de sexismo, discriminação e assédio online direcionados a jogadoras femininas, atribuídos ao sexismo na indústria de *videogames* (Kian &

Vincent). Historicamente associado à masculinidade, o desporto reforça normas culturais, contribuindo para a masculinidade hegemónica. Esta influência parece estender-se aos Esports, embora a extensão desses significados nesse contexto seja um tema em aberto.

As perspetivas feministas (liberal, socialista e radical) oferecem estruturas para analisar relações de género no desporto e Esports. O feminismo liberal destaca avanços legais, como a legislação do Título IX nos EUA (Lauzen et al, 2008), mas é criticado pela ênfase nos direitos individuais. O feminismo socialista amplia a análise além do capitalismo, reconhecendo o patriarcado como contribuinte crítico para a opressão das mulheres (Brackenridge et al, 2002). O feminismo radical destaca raízes culturais profundas da desigualdade, mas é criticado por sua visão essencialista de género (Birrell, 2000). Adotar uma abordagem interseccional, considerando interações entre género, classe, sexualidade e racismo, enriquece a compreensão das realidades vividas nos Esports.

Mesmo na estrutura binária que opõe homens e mulheres, Halberstam chama a atenção para a grande elasticidade existente sobre se considera homem e mulher: “por um lado, não nomeamos e não notamos novos géneros porque, como sociedade, estamos comprometidos em manter um sistema de género binário. Por outro lado, poderíamos também dizer que o fracasso do 'homem' e da 'mulher' em esgotar o campo de variação de género garante a continuidade desses termos. Precisamente porque virtualmente ninguém se encaixa nas definições de homem e mulher, as categorias ganham poder e importância pela sua impossibilidade. Por outras palavras, a flexibilidade e elasticidade dos termos 'homem' e 'mulher' garantem sua longevidade” (Halberstam, 1998, p. 27).

## Esports: masculinidade imaginada?

Nos Esports, pode-se esperar que os jogadores exibam características como pensamento estratégico, habilidades de resolução de problemas e reflexos rápidos, em vez de domínio físico que envolva grandes grupos musculares. No entanto, vale a pena notar que os Esports, como nas várias modalidades desportivas, são fortemente influenciados por normas e expectativas culturais que reforçam a masculinidade (Newman & Vanderhoef, 2014).

Os *videogames* sempre foram identificados com a masculinidade, e o estereótipo do jogador de videogame como jovem perdura, apesar dos esforços para abrir o jogo para outras identidades e reconhecer a participação de meninas e mulheres na cultura do videogame (Shaw, 2011; Williams et al., 2008). Podemos pensar no género de jogos em termos de representações de masculinidade em imagens e histórias de jogos. Tão importante quanto, o género estrutura a produção de jogos e as experiências dos jogadores. Também reconhecemos a interseção da masculinidade em ambos os textos e contextos com outras identidades, como idade e sexualidade e, ainda, a existência de racismo. Apesar da existência de diversos participantes nos jogos, são os jovens jogadores do sexo masculino que mais provavelmente se identificam como “jogadores” e que são mais frequentemente abordados pelos jogos e sua cultura (Newman & Vanderhoef, 2014).

Além disso, a cultura dos Esports tornou-se mais diversificada e inclusiva nos últimos anos, com maior ênfase no trabalho em equipa, comunicação e espírito desportivo. Esses valores não estão necessariamente associados a ideias tradicionais sobre masculinidade, o que pode ser visto como um desenvolvimento positivo para a

comunidade de Esports. No geral, o conceito de masculinidade nos Esports é complexo e em evolução, moldado por uma variedade de fatores, incluindo normas culturais, inovação tecnológica e progresso social (Newman & Vanderhoef, 2014)

## **O espaço doméstico do videogogo**

Sobre a análise das questões de gênero destaco duas abordagens de trabalho etnográfico, uma realizada por Walkerdine (2007), sobre a análise de crianças nos videogogos e, na sua senda o trabalho realizado por Thornham (2011) sobre as culturas dos videogogos para adultos partindo da interseção analítica das teorias feministas acima referidas.

Ambas as autoras questionam perspectivas de análise do determinismo tecnológico na produção de comportamentos de relação social, nomeadamente de produção de diferença de gênero. Walkerdine (2007) destacou a participação ativa das crianças na construção de significados em torno do gênero, influenciadas pelas narrativas dos jogos, mas fundamentalmente pelas suas próprias experiências e relações sociais. A sua análise destacou a agência das crianças na construção das suas identidades de gênero. Inspirada neste trabalho, Thornham (2011) mostrou que na construção da identidade de gênero, se articulam as experiências passadas, vividas em diferentes situações de jogo, encaradas como um capital cultural, mais relevante para jogadores masculinos do que para jogadoras femininas que, com frequência, se excluem das culturas de jogos, reivindicando que os jogos são para os homens.

Thornham (2011) analisou durante quatro anos onze espaços

domésticos (casas) seguindo uma abordagem metodológica que denominou de “etnografia interpretativa”. A etnografia interpretativa é centrada na construção de interpretações e formas de compreender o mundo, que são subjetivas, historicamente situadas e relativas aos contextos de análise. Ao nível da inovação de métodos de recolha e análise de informação, utilizou gravações de jogabilidade para mostrar que os jogos são experiências sociais negociadas e incorporadas, desafiando a ideia de imersão total. A recusa da imersividade é explicada pela presença das ansiedades do quotidiano nas situações de jogo. Os videojogos são vividos, negociados e incorporados em contextos específicos, o que enfatiza o valor relacional dos jogos. Os jogadores refletem, negociam e produzem relações de género, também por via da incorporação da tecnologia dos jogos e das dinâmicas de poder no interior do grupo doméstico.

Assim, a identidade de cada jogador é encarada como unidade dinâmica ao longo do tempo, é caracterizada por memórias passadas em outros jogos, nas relações sociais que aí se estabeleceram, nas memórias táteis e sensoriais, na sensação da aparência dos equipamentos, dando a consola como exemplo, do prazer e das angústias vividas, das diversas situações sociais e familiares vividas.

A autora enfatiza, neste contexto doméstico, a existência de um conjunto de expectativas ligadas com a representação do papel – feminino e masculino – que tendem a ser vigiadas, normalizadas e também contestadas. Interpreto este conjunto de expectativas de representação do papel como indo além da história pessoal e familiar, mas ligadas a uma história coletiva de relação com a competição desportiva. Por hipótese, a socialização da naturalização dos atributos género por via da competição desportiva não será alheia às expectativas de representação de papéis.

A autora, sobre os jogos, sublinha que são sociais, rotineiros, repetitivos, relacionais e reencenados. Há que entender a interligação dos contextos discursivos, materiais e simbólicos. E, ainda, destaca o conceito de narrativa ontológica que diz respeito à relação vivida para entender como os jogadores incorporam e compreendem as subjetividades do jogo. Na análise das situações jogadas, concentrou-se nos corpos durante o jogo e concluiu que os jogadores estabelecem relações de poder de maneiras complexas. Ou seja, sobre o corpo, a tese da autora é que é mais vivido, incorporado, imaginado e atuado, incluindo a tecnologia, produz, realiza e imagina mediações com o jogo de formas contraditórias, inesperadas e negociadas

E, ainda ao nível dos métodos, exploram as reflexões dos jogadores sobre suas próprias gravações, nas quais é revelado desconforto, levantando outro tipo de questões metodológicas e teóricas. O objetivo com este tipo de metodologia também é o de problematizar os modelos deterministas tecnológicos que considera apenas providos de conceitos despolitizados e abstratos, nomeadamente a teoria da rede de atores. Nesta teoria há como que a negação de uma política de género na teoria dos novos média de tal modo se foca na abstração de significado de sistemas de nós e de redes.

Em ambos os trabalhos analisados, regista-se uma ligação forte por parte dos jogadores, especialmente masculinos, aos videojogos e à jogabilidade, defendendo e regimentando essas práticas. As jogadoras, por sua vez, criam posições excluídas para continuar jogando em ambientes competitivos. A argumentação destaca a complexidade das relações de género na prática de videojogos, com o prazer no centro dessas dinâmicas. Dá conta da presença de “prazeres culpados” associados aos videojogos,

particularmente entre as populações masculinas. O prazer é apontado como fator central nessas complexidades, relacionando-se tanto com a posição discursiva problemática dos videogames na vida adulta quanto com os investimentos prazerosos dos jogadores. O texto sugere que a relação entre prazer e idade adulta torna os jogadores defensivos em relação às práticas de jogo.

Relativamente à agência, conhecimento, poder e autonomia sobre o jogo – uns a sentir-se com poder, outros com pouca agência. De muitas maneiras, esses jogadores constroem dentro dos limites tradicionais da masculinidade cartesiana, “como herói e no controle, um cogito racional e autônomo... uma fantasia central de conhecimento, capital e poder” (Walkerdine 2007, p. 145).

## **As expectativas de representação na incorporação da diferença de gênero**

A observação levada a cabo no espaço doméstico, por ambas as autoras, mostra como as normas de gênero tradicionais são reforçadas ou desafiadas. As autoras dão conta da prevalência de estereótipos associados a expectativas de comportamento: eles serem competitivos e agressivos no modo de jogar encarado como fazendo parte da sua natureza. E, este tipo de atitudes, nelas provocar admiração, sujeitarem-se a ser comparadas a homens, como se, assim, perdessem atributos de feminilidade.

O corpo do jogador de *videogames* constitui-se também uma ferramenta da performance. Os jogadores expressam-se fisicamente durante as partidas, através de gestos, reações e linguagem corporal. As autoras, contrariam a tese da imersão, através do conjunto de

dados de observação que evidenciam o aspeto performativo das competições de Esports e o seu impacto na identidade do jogador. Uma identidade que não é unívoca e nem fixa, mas que é representada de acordo com a situação, ajustada e negociada, uma gestão das suas expectativas face às expectativas do outro contra quem jogam e, ao mesmo tempo, face aos outros que rodeiam o jogo. Atitudes que lembram o conceito de “gestão de impressões”, de Goffman (2011), quando este se refere às estratégias que as pessoas usam para controlar a forma como são percebidas pelos outros.

As autoras analisam criticamente as expectativas impostas às jogadoras, ao modo como são penalizadas por via de comentários a aspetos performativos, julgados pouco apropriados à feminilidade esperada. Há jogadoras mais sensíveis a este tipo de argumentos e vão de encontro a este conjunto de expectativas, mas outras que desafiam os estereótipos.

A análise das expectativas impostas às jogadoras, especialmente aquelas que são penalizadas por comentários negativos, pode indiciar como é que algumas jogadoras são mais sensíveis a esses argumentos, enquanto outras desafiam ativamente os estereótipos. Isso pode oferecer insights sobre as diferentes estratégias de desafio adotadas pelas jogadoras em resposta à pressão social e às expectativas culturais.

Como é que as expectativas externas e as normas sociais influenciam a conformidade ou não conformidade do comportamento dos jogadores? Isso pode ser analisado em termos de como as jogadoras são penalizadas por não se conformarem a padrões tradicionais de feminilidade e como algumas delas desafiam conscientemente esses estereótipos. A análise das desigualdades de género no contexto dos *videogames*, destaca como as expectativas e

estereótipos podem criar barreiras às jogadoras, mas, ao mesmo tempo, serem oportunidades de “empoderamento” que surge quando as jogadoras desafiam ativamente essas normas e promovem a diversidade no cenário da jogabilidade.

As etnografias de Walkerdine (2007) e Thornham (2016), destacam a interseção entre gênero, identidade e tecnologia no contexto de jogos digitais. Ambas argumentam que, num ambiente sócio tecnológico de jogabilidade, o gênero emerge como central, sendo moldado pelas práticas de jogo, em vez de determiná-las. A tecnologia, longe de ser externa, é incorporada e negociada nas relações de gênero, nas ideologias e nas identidades subjetivas dos jogadores.

## **Como se reconstrói a heroicidade?**

Por referência à “desconstrução dos valores tradicionais” que Ferry sugere, o modelo heroico associado ao desporto, baseado em ideais nacionais, disciplina e exercício rigoroso e vigoroso, está a passar por uma reavaliação. A desconstrução implica questionar e desmantelar conceitos considerados tradicionais e, portanto, a ideia de heroísmo no desporto é também um conceito em constante reatualização. De igual modo, também variou muito a amplitude e escalas das “comunidades imaginadas” (Andersen, 1996) de referência desses modelos de heroicidade desportiva, cuja fluidez ao longo de mais de século Besnier et al. (2018) bem analisa, na sua obra seminal *The Anthropology of Sport: Bodies, Borders, Biopolitics*.

A afirmação de que o conceito de corpo como projeto se afasta dos valores heroicos nacionais indica uma mudança na

perspetiva tradicional do heroísmo associado ao desporto. Se o corpo como projeto está agora mais ligado à realização pessoal no espaço doméstico e desligado do exercício vigoroso, isso sugere uma redefinição das virtudes heroicas. Sem a necessidade de vigor de qualidades físicas e com uma performance que requer mais motricidade fina, como explicar a diferença, em número, de mulheres nos videojogos?

As mulheres, ao participarem ativamente no espaço virtual, desafiam as expectativas tradicionais associadas ao corpo e ao papel feminino, provocando, por vezes, hostilidade por parte de grupos que resistem a essas transformações. Poderá, de algum modo, ser interpretado como resistência à mudança. O espaço doméstico foi durante anos, no desporto, visto como o espaço “natural” da realização feminina e, agora, paradoxalmente é o domínio do videojogo de reconstrução heroica. Walkerdine (2007, p. 32) sugere que o jogador ideal é sempre de género masculino, não menos por causa do impulso de cada jogo em direção à atividade, progresso e (geralmente) violência, o jogador de sucesso é um “sujeito masculino racional” que, como de Lauretis lembra, é “o princípio ativo da cultura, o estabelecedor de distinção, o criador de diferenças” (Lauretis 1984, p. 119). Além disso, embora os estereótipos e padrões reconhecíveis de comportamento de género tenham sido destacados nesta pesquisa, é quando eles começam a influenciar de forma convincente o jogo e a maneira como é discutido que a política de género se torna um aspeto central do jogo. Conectadas intrinsecamente a compreensões do lar, da sala de estar e do tempo de lazer, as relações de género nos videojogos sempre tiveram longevidade precisamente porque a tecnologia está posicionada de maneira semelhante dentro de casa, materialmente, discursivamente e simbolicamente.

As mulheres, ao participarem ativamente no espaço virtual, desafiam as expectativas tradicionais associadas ao corpo e ao papel feminino, provocando, por vezes, hostilidade por parte de grupos que resistem a essas transformações. Poderá, de algum modo, ser interpretado como resistência à mudança. O espaço doméstico foi durante anos, no desporto, visto como o espaço “natural” da realização feminina e, agora, paradoxalmente é o domínio do videojogo.

A análise etnográfica dos *videogames* nos espaços domésticos examina de maneira aprofundada como as normas sociais e os valores culturais em uma escala micro contribuem para a compreensão da sobrevivência cultural de estratégias de biopoder (Foucault, 2013). Essa vigilância resiliente está sempre pronta para julgar as expectativas impostas aos jogadores em relação à sua aparência, comportamento e estilo de vida. No cerne da questão está a investigação do papel que as normas sociais desempenham na aceitação de corpos diversos na comunidade de Esports. Como é que esse ambiente se tornou um espaço de afirmação e domínio na construção da masculinidade?

O contributo dos métodos de análise etnográfica possibilita visualizar a raiz desses julgamentos, das facetas que eles assumem nos diferentes quotidianos e da diversidade que caracteriza todas essas construções. Ao explorar a variedade de julgamentos e expectativas, oferece-se uma compreensão mais profunda das complexidades presentes na comunidade de Esports, ela própria muito difícil de delimitar na sua variedade e diversidade cultural.

A transferência da inércia física para o avatar que se move no domínio virtual destaca uma mudança nas formas de movimento e exercício. Isso não apenas reinterpreta a relação entre atividade física

e desenvolvimento cerebral, mas também sugere que o conceito de heroísmo no desporto pode estar se deslocando para novas formas da sua expressão, como a proeza no ambiente virtual. A mudança para o ambiente virtual pode criar padrões de poder e controle, com a perseguição online sendo uma forma de manter ou reforçar estruturas de poder tradicionais que podem estar sendo desafiadas pelas mulheres no mundo digital.

Considerando o contexto da globalização e competição online, a redução do número de mulheres e também as suas perseguições podem ser interpretadas como uma resposta a desafios percebidos às normas culturais locais. A competição globalizada no espaço virtual pode intensificar a resistência à diversidade de género, com a perseguição a constituir-se como uma expressão dessa resistência. Neste contexto de competição global, o conceito de “comunidade imaginada” de Anderson também se reconfigura, na medida em que os jogadores e fãs, muitas vezes dispersos geograficamente, partilham uma identidade imaginada promotora de sentimento de pertença à comunidade global de Esports.

O que saliento, nessa comunidade imaginada, é a relação entre o microcosmo que representa cada espaço doméstico e a rede que constituiu o seu próprio espaço global. A dicotomia entre o social e a tecnologia não é apenas uma falsidade, como refere por Thornham (2016), mas também uma dicotomia não sustentada pelos jogadores. O social e a tecnologia são intrínsecos um ao outro, na medida em que também as suas próprias subjetividades se encontram globalmente e igualmente interligadas. As dinâmicas domésticas, tão variadas e diversas, acabam por afetar a percepção da masculinidade e feminilidade, bem como os desafios que os jogadores enfrentam no confronto com diferentes padrões tradicionais de masculinidade e feminilidade.

## Mercado Domusglobal

Embora os Esports tenham crescido significativamente, muitas vezes replicam as mesmas disparidades de género encontradas nos desportos tradicionais devido a questões sistémicas subjacentes. A obra de Besnier et al. (2018) sobre as questões de género é providencial para se aventarem algumas ideias de análise dos Esports.

Nos Esports, a influência do neoliberalismo pode ser observada na comercialização e expansão da indústria, onde o individualismo é valorizado. O foco em jogadores individuais pode contribuir para disparidades de género, replicando desigualdades sistémicas mesmo quando a competição ocorre num ambiente doméstico.

Embora os Esports possam ter uma base de recrutamento doméstica, ainda existe uma dinâmica de migração virtual, onde jogadores muitas vezes buscam equipas ou oportunidades em diferentes regiões. Essa migração, que pode não ser apenas virtual, também pode refletir uma exploração predominantemente masculina, com a representação feminina ainda sendo sub-representada.

No desporto, a comparação com uma forma de extração colonial (Besnier, et. Al, 2018) pode ser interpretada de maneira simbólica nos Esports. Equipas de regiões mais desenvolvidas podem estabelecer academias e recrutar talentos de áreas menos desenvolvidas, refletindo padrões de extração. Isso quase sempre resulta em desequilíbrios de género, com as mulheres ainda marginalizadas nesses movimentos (Besnier et al., 2018). A disparidade na representação de género nas migrações globais de várias modalidades desportivas também por hipótese poderá ser aplicada aos Esports, destacando a sub-representação de atletas femininas nas maiores competições internacionais.

O acesso limitado a oportunidades nos Esports também pode estar relacionado aos recursos disponíveis no espaço doméstico. Mulheres podem enfrentar barreiras semelhantes, incluindo acesso limitado a hardware, redes online e, sobretudo como evidenciaram as análises etnográficas, o apoio familiar, condicionando a sua participação.

A hesitação em incentivar as filhas a se envolverem nos Esports pode refletir preocupações válidas sobre a educação digital e desigualdades de gênero associadas à indústria. Essas preocupações podem incluir a tomada de conhecimento de assédio online, falta de representação feminina e desafios para alcançar o sucesso num ambiente que historicamente favoreceu os jogadores masculinos. Estas considerações destacam a importância de abordar não apenas as disparidades de gênero, mas também as questões relacionadas à segurança e inclusão no cenário dos Esports.

Besnier et al. (2018) também destacam a importância da educação no contexto da mobilidade social. Em muitos países, incluindo a China, existe uma forte crença de que a educação é o caminho para o avanço social. Essa perspectiva pode influenciar as decisões dos pais sobre o caminho de carreira de seus filhos, incluindo a participação no desporto. Esta crença sugere que os atletas vêm de origens em que priorizam a educação em vez do desporto, o que, de novo, pode afetar a participação feminina nos Esports, especialmente se os pais relutam em encorajar suas filhas a seguir os Esports como um caminho alternativo.

Relativamente ao apoio de mercado versus o estatal – precariedade e curta duração – as mulheres tendem a fazer apostas mais seguras de carreira. A disponibilidade de instituições apoiadas pelo estado pode afetar significativamente as oportunidades para os

atletas e, por extensão, a representação de género em diversos desportos, por hipótese poderá também acontecer nos Esports.

Besnier et al. (2018) enfatizam que, apesar da predominância do mercado neoliberal, os atletas ainda estão inseridos em economias do presente centradas no parentesco. A economia global dos desportos não pode prescindir da economia do presente e dos papéis de género que a sustentam. As identidades e motivações dos atletas estão fortemente ligadas aos relacionamentos com a família, o lar e a comunidade. Essa compreensão enfatiza que o género desempenha um papel fundamental na vida e nas escolhas dos atletas, algo que tem grande impacto nas suas decisões sobre as carreiras em várias modalidades desportivas. Pode analisar-se a hipótese se a economia de parentesco bem como a sua influência nas escolhas da carreira podem, por analogia, ser analisada nos Esports. A questão é se, dado o conhecimento da precariedade que se vislumbra no desporto, as mulheres estão interessadas em Esports, possivelmente percecionados como ainda mais precários que os desportos?

## **Programa de orientação para o reencantamento**

Analisada parte da literatura relativa às questões de género, junto um conjunto de oito possíveis orientações para o desenvolvimento de análise da política, do poder e história dos Esports. Há que fazer jus da revolução digital na exploração dos arquivos bem como procurar formas mais engenhosas de, mesmo através de jogos, de envolvimento nas narrativas, contribuindo para a democratização do acesso a memórias históricas e artefactos. É importante que este conhecimento seja acessível em diferentes linguagens e tenha em

conta estratégias que reduzam e ultrapassem a desigualdade de acesso à tecnologia.

1. História sociocultural dos Esports: identificar “mulheres sem história” (Browell, 1989) que, no contexto dos Esports importa também documentar os grupos sub-representados nos Esports, com foco também na idade e nas pessoas com deficiência. Nesta exploração importa analisar os fatores que levam à falta de informações sobre a história da discriminação, identificando os grupos independentemente da identidade de gênero, seria importante explicar a sub-representação das pessoas com deficiência. De referir a necessidade de cruzar com classe social, religião, sexualidade e migração. A tecnologia pode desempenhar um papel no rastreamento e análise desses desenvolvimentos históricos, criando arquivos digitais que possibilitem melhor análise de dados.
  - Haraway (2000) - Exploração das relações entre humanos, máquinas e identidades, relevante para a análise crítica das tecnologias na história sociocultural dos Esports.
  - Kiesling (2005) - Contribui para a análise de masculinidade e cultura nas comunidades de Esports.
2. Transformação de Narrativas: a mudança nas narrativas, deixando de considerar as mulheres como exceções, mas como participantes ativas na história geral dos Esports. A análise crítica de como as mulheres têm sido retratadas assenta ainda na análise de emocional do conteúdo digital, fornecendo insights sobre como se elaboram as narrativas no interior das várias comunidades de Esports. Em paralelo aos estudos sobre a necessidade da inclusão de mulheres, há que

ir dando destaque às instâncias de exclusão, às mudanças sociais que para isso contribuem.

- Pizzo et al. (2019, 2022, 2023) - Referências específicas para a mudança na narrativa das mulheres nos Esports.
  - Adams et al. (2019) - Contribui para a perspectiva sociológica de análise global.
  - Juul (2019) - Oferece uma perspectiva sobre a relevância dos Esports na cultura de jogos.
3. Interseccionalidade: no exame crítico dos quadros teóricos dos estudos de Esports, é importante focar as interseções que cruzam o racismo existente com a desigualdade de gênero, incluindo o estatuto socioeconômico. E, deste modo, evitar a perpetuação de abordagens unívocas, no sentido de uma compreensão mais completa das experiências dos grupos sociais discriminados, revelando a diversidade existente, nomeadamente no interior da categoria “mulheres”.
- Crenshaw (2013, 2021) - Fundamenta a abordagem interseccional ao cruzar o racismo com a desigualdade de gênero.
  - Hooks (2014) - Contribui para a compreensão da diversidade dentro da categoria “mulheres” e suas experiências.
4. Histórias transnacionais que envolvam o local, o global e o doméstico
- Besombes & Taylor (2019) - Específico para as associações de Esports e suas lógicas locais e globais.
  - Clifford (1997) - Oferece insights sobre as influências que se ligaram a diferentes impérios, culturas e diásporas na história das mulheres em contextos transnacionais.

5. Colaboração à escala global, de equipas dos projetos de investigação: a tecnologia pode facilitar entrevistas virtuais, transcendendo fronteiras geográficas, no entanto a etnografia é indispensável ao enviesamento que supõe a presença deste tipo de tecnologia no quotidiano de vida de todas as populações. Conferências online e plataformas digitais colaborativas podem permitir discussões e iniciativas de projetos de investigação transnacionais. A comunicação e colaboração transcultural exige um diálogo cada vez mais global entre equipas de investigação multissituadas. A tecnologia pode ajudar na coleta colaborativa de informações e na conexão de investigadores à escala global.
  - Pink (2015) - Destaca a importância da etnografia na investigação, complementando a utilização de tecnologias para entrevistas virtuais.
  - Kozinets (2010) - Oferece insights sobre a condução de investigações online e transculturais.
6. Representação do Passado: analisar criticamente as várias formas de representação histórica do mundo. Tendo o desporto e os Esports como narrativas centrais de um argumento que, na sua produção, explore géneros como ficção histórica, cinema, biografia crítica, história pública e tecnologias digitais na narrativa da história da humanidade.
  - Hayden (1997) - Aborda a representação histórica do espaço, relevante para analisar como os Esports são incorporados na narrativa histórica.
7. Inovação Teórica e Metodológica: integrar perspetivas teóricas como teoria crítica do racismo, teoria queer, *crip theory*, feminismo pós-colonial, crítica literária, estudos de fronteira,

memória cultural, entre outras, como referem Schultz et al (2000) “histórias politicamente envolvidas”. Utilizar essas lentes para interpretar as dinâmicas passadas nos Esports.

- Anzaldúa (2004) - Contribui para estudos de fronteira e perspectivas pós-coloniais.
- Braidotti (2013) - Oferece insights para a teoria queer e outros conceitos de transformação identitária.
- Delphy & Leonard (1980) - Contribui para a integração de perspectivas feministas nas análises dos Esports.

8. A tecnologia, como inteligência artificial e *learning machine*, podem contribuir para metodologias de investigação inovadoras. A realidade virtual pode oferecer novas formas de interpretar o passado, revelando a investigação por via de ambientes históricos de Esports.

- a. Histórias Oraís Imersivas: por exemplo, entrevistas com figuras-chave da história dos Esports podem ser apresentadas num espaço virtual, onde os investigadores podem sentir momentos cruciais, obtendo *insights* mais profundos do passado.
- b. Reconstruções Virtuais de Torneios, proporcionando uma experiência da cultura e dinâmicas dos Esports durante eventos específicos.
- c. Análise Simulada de Gameplay: empregar RV para simular jogabilidade de partidas históricas de Esports.
- d. Arquivos Digitais em Espaços Virtuais: criar espaços de RV para explorar arquivos digitais, interagir com documentos e vivenciar o contexto histórico de maneira mais envolvente e significativa espacialmente.

- e. Exposições de Esports Históricos em Museus de RV: desenvolver museus de RV dedicados aos Esports históricos. A curadoria de exposições no interior de espaços virtuais, exibindo artefactos, vídeos e narrativas, neste caso também relacionadas às contribuições das mulheres aos Esports ao longo da história.
- f. Entrevistas e Grupos Focais Virtuais: realização de entrevistas e grupos focais virtuais em ambientes de RV. E, deste modo, obter insights de participantes e fãs de Esports globalmente, promovendo uma gama mais inclusiva e diversificada de perspectivas sem as restrições da localização física.
- g. Análise Espacial de Locais de Esports: uso RV para análise espacial de locais de Esports, explorando virtualmente os layouts de arenas históricas de Esports, compreendendo se as configurações espaciais influenciam as dinâmicas dos jogadores, o envolvimento da audiência e a experiência geral de Esports.
- h. Espaços de Trabalho Virtuais Colaborativos: estabelecer espaços de trabalho virtuais colaborativos. Plataformas de RV podem permitir que investigadores de diferentes partes do mundo colaborem em tempo real, promovendo discussões interdisciplinares e abordagens de pesquisa inovadoras.
- i. Navegação Temporal por Linhas do Tempo em RV: desenvolvimento de linhas do tempo de RV para navegar pela história dos Esports e, através dela, testemunhar eventos-chave dos avanços tecnológicos e mudanças

culturais que proporcionem uma compreensão abrangente do mundo em que vivemos.

E finalizamos este texto, reconhecendo a natureza política intrínseca da história, não apenas a das mulheres nos Esports, mas das relações humanas por inteiro. O que leva a desafiar paradigmas dominantes e a discutir com o poder institucionalizado dos mercados, quer ligados ao desporto, quer ligados aos Esports. Trata-se de aproveitar esta senda de sedução por um outro espaço de exploração, um mundo a que chamamos paralelo por ser virtual, para partilhar narrativas concorrentes que pautam a história da humanidade de modo a se entender as formas combinadas existentes de discriminação social. E, através do entendimento desta história diversa do desporto e agora dos Esports conseguiremos apontar sentidos a dar para aquilo que todos em colaboração devemos ter por direito: uma vida boa, na aceção de Luc Ferry (2016).

## Referências

- Anderson, B. R. G., & Dauzat, P. E. (1996). L'imaginaire national: réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme. *Revue des sciences sociales du politique*. Année 36(1), 198-202. <https://doi.org/10.3406/polix.1996.1988>
- Anzaldúa, G. (2004). *Borderlands/La Frontera*. Capitán Swing. <https://doi.org/10.4324/9781003206255-18>
- Besnier, N., Brownell, S., & Carter, T. F. (2018). *The anthropology of sport: Bodies, borders, biopolitics*. Universidade of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520963818>
- Birrell, S. (2000). Feminist theories for sport. *Handbook of sports studies*, 61-76. <https://doi.org/10.4135/9781848608382.n4>
- Brackenridge, C., & Fasting, K. (2002). *Spoilsports: Understanding and preventing sexual exploitation in sport*. Routledge. <https://doi.org/10.1136/bjism.36.4.311>

- Butler, J. (2004). *Undoing gender*. Psychology Press.
- Braidotti, R. (2013). *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.4324/9780203499627>
- Clifford, J. (1997). *Routes: Travel and translation in the late twentieth century*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.1086/204798>
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity: Rethinking the concept. *Gender & society, 19*(6), 829-859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- Cronn-Mills, K. (2022). *Gender Inequality in Sports: From Title IX to World Titles*. Twenty-First Century Books TM.
- Crenshaw, K. (2013). Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. In *Feminist legal theories* (pp. 23-51). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429500480-5>
- De Lauretis, T. (1984). *Alice doesn't: Feminism, semiotics, cinema* (Vol. 316). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/40140514>
- Delphy, C., & Leonard, D. (1980). A materialist feminism is possible. *Feminist Review, 4*(1), 79-105. <https://doi.org/10.1057/fr.1980.8>
- Fausto-Sterling, A. (2012). *Sex/gender: Biology in a social world*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203127971>
- Ferry, L. (2016). *La révolution transhumaniste*. Plon.
- Foucault, M. (2013). *Vigiar e punir*. Leya.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review, 21*(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Goffman, E. (2011). A representação do eu na vida cotidiana. In *A representação do eu na vida cotidiana*. Pp. 231-231.
- Halberstam, J. (1998). Transgender butch: Butch/FTM border wars and the masculine continuum. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies, 4*(2), 287-310. <https://doi.org/10.1215/10642684-4-2-287>
- Haraway, D. (2000). A Cyborg Manifesto, en: Bell, D. Y Kennedy, B.(eds.) *The Cybercultures Reader*. <https://doi.org/10.4324/9781003206255-45>
- Hayden, D. (1997). *The power of place: Urban landscapes as public history*. MIT press. <https://doi.org/10.1086/ahr/101.3.937-a>

- Hooks, B. (2014). *Ain't I a woman: Black women and feminism*. Routledge. <https://doi.org/10.2307/2150228>
- Juul, J. (2019). *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Editora Blucher.
- Laqueur, T. (1992). *Making sex: Body and gender from the Greeks to Freud*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.1017/s0025727300054284>
- Lauzen, M. M., Dozier, D. M., & Horan, N. (2008). Constructing gender stereotypes through social roles in prime-time television. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52(2), 200-214. <https://doi.org/10.1080/08838150801991971>
- Kiesling, S. F. (2005). Homosocial desire in men's talk: Balancing and re-creating cultural discourses of masculinity. *Language in Society*, 34(5), 695-726. <https://doi.org/10.1017/s0047404505050268>
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Ethnographic Research Online*. Sage Publications Limited. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2012.1319.x>
- Newman, M. Z., & Vanderhoef, J. (2023). Masculinity. In *The Routledge companion to video game studies* (pp. 493-500). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-68>
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography*. Sage. <https://doi.org/10.4135/9781473917057>
- Pizzo, A. D., Na, S., Kim, D., Alexandris, K., & Hyun, M. (2023). Esports gender diversity: A leisure constraints perspective. *Journal of Leisure Research*, 1(1), 1-22. <https://doi.org/10.1080/00222216.2023.2193186>
- Skeggs, B. (1997). Classifying practices: Representations, capitals, and recognitions. *Class matters: Working-class women's perspectives on social class*, 123-139. <https://doi.org/10.4324/9780203992159-15>
- Tarrant, S. (2013). *When sex became gender*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203819494>
- Thornham, H. (2016). *Ethnographies of the videogame: Gender, narrative and praxis*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315580562>
- Vincent, J., & Kian, E. M. (2014). Sport, new media, and national identity. In *Routledge handbook of sport and new media* (pp. 299-310). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203114711.ch26>
- Walkerdine, V. (2007). *Children, gender, video games: Towards a relational approach to multimedia*. Springer. <https://doi.org/10.1080/09540250802321892>
- Zylinska, J. (2014). *Minimal ethics for the Anthropocene* (p. 152). Open Humanities Press. <https://doi.org/10.3998/ohp.12917741.0001.001>



# Esports e Educação Física: ressignificando a atual discussão em torno da natureza desportiva dos jogos virtuais

Luísa Ávila da Costa

CIF12D, Faculdade de Desporto da Universidade do Porto

Vitor Manuel Reis Sobral

Universidade da Maia

Alan de Carvalho Dias Ferreira

CIEQV, Escola de Ciências do Desporto de Rio Maior,

Instituto Politécnico de Santarém

## Introdução

Os Esports surgiram em 1970 nos Estados Unidos, na *Intergalactic Spacewar Olympics* (Brand, 1972). Desde então, expandiram-se globalmente, com um aumento exponencial de

espectadores nas últimas décadas (Funk et al., 2018; Hallmann & Giel, 2018; Holt, 2016; Reitman et al., 2019; Rosell Llorens, 2017).

De 2002 até o presente, a pesquisa sobre Esports floresceu e desenvolveu-se em várias áreas acadêmicas, como os negócios, as ciências do desporto, o direito, os *media*, a sociologia e a filosofia (Reitman et al., 2019). No entanto, a classificação dos Esports como “desportos” é, e permanece, controversa (Parry, 2019; Funk et al., 2018). Uma vez que os desportos tradicionais são uma componente importante e relevante dos currículos de Educação Física (EF) da maioria dos países ocidentais (Van Hilvoorde & Pot, 2016), [com base na sua capacidade de facilitar o desenvolvimento social humano (Opstoel et al., 2020)] e considerando, ao mesmo tempo, a emergência dos Esports na vida diária dos estudantes da era em que vivemos (Funk et al., 2018), a discussão sobre o papel e o espaço dos Esports na EF revela-se incontornável e inadiável. Sabemos, contudo, que o uso excessivo de videojogos pode prejudicar um estilo de vida saudável, o que constitui, paradoxalmente, uma das principais preocupações desta disciplina escolar (Van Hilvoorde & Pot, 2016).

O recurso a dispositivos tecnológicos na EF não é já uma novidade, particularmente através de ferramentas que contribuem para a promoção da saúde. Contudo, a inclusão de Esports nos currículos da disciplina é ainda rara ou inexistente. Neste texto referimo-nos a “Esports” considerando todas as formas eletrónicas de atividades desportivas, independentemente do maior ou menor recurso à intensidade física propriamente dita que possam exigir.

Encontramos na literatura relevantes autores que destacam os benefícios pedagógicos dos *exergames*<sup>46</sup> nas aulas de dança,

---

<sup>46</sup> *Exergames* são um tipo de prática de atividades físicas com recurso a ferramentas tecnológicas em contexto virtual.

enquanto outros alertam para o quanto este tipo de atividades podem reforçar estereótipos de gênero (Gibbs et al., 2017; Maivorsdotter e Quennerstedt, 2019). O que parece ser, por isso, consensual é a necessidade de mais investigação que permita explorar o potencial pedagógico dos Esports na EF, assim como o seu potencial para, numa perspetiva mais abrangente, o desenvolvimento não apenas físico, mas também psicológico e comportamental dos estudantes.

A problematização da classificação dos Esports como “desportos” persiste, não havendo consenso quanto a enquadramento, assim como acontece nas atuais discussões sobre desportos como o xadrez, o tiro ou artes marciais mistas. No sentido de colaborar para uma melhor compreensão do papel dos Esports na EF, realizamos uma revisão integrativa da literatura que nos permitisse alguns graus de libertação sobre a questão da definição de desporto, no sentido de tornar possível o avanço na exploração de duas perspetivas ainda demasiado escassas na literatura: a primeira que considera o impacto da tecnologia na experiência humana e, por isso, na experiência desportiva; e a segunda que procura desvelar possíveis benefícios dos Esports para a EF, independentemente da consideração da sua natureza mais ou menos desportiva.

Estas duas lentes de observação do problema, ao libertá-lo das amarras do problema de definição de desporto, preenchem uma lacuna na análise da relevância e significado dos Esports no contexto da EF, permitindo-nos também adotar uma visão não dualista entre corpo e mente na relação entre o ser humano e a tecnologia. Mais não seja para atender às preferências e necessidades dos estudantes da era tecnológica em que vivemos, o uso crescente da tecnologia na vida quotidiana reclama por uma atualização na abordagem da EF. Deste

modo, os Esports possuem o potencial de enriquecer o campo da EF e contribuir para o desenvolvimento dos seus estudantes

## Percurso metodológico

Através de uma revisão integrativa da literatura (Creswell & Creswell, 2018), este capítulo tem como objetivo primordial examinar a relevância dos Esports na EF por meio de uma análise e discussão da literatura. Após notar que o quadro teórico da literatura se restringe quase exclusivamente à discussão sobre se os Esports devem ser considerados como desportos e, portanto, uma opção para os currículos da EF, identificamos duas vias de discussão em falta que poderiam contribuir para o tema.

A primeira via, associada à importância da tecnologia na vida contemporânea, pode proporcionar uma compreensão mais ampla da sua influência na experiência desportiva atual. A segunda, que equaciona os hipotéticos benefícios de incluir os Esports na EF, apesar de não serem consensual ou formalmente como desportos. Para atingir estes objetivos, conduzimos uma revisão integrativa da literatura (Cooper, 1982, 1998; Torraco, 2005; Petticrew & Roberts, 2006; Grant & Booth, 2009; Souza et al., 2010; Creswell & Creswell, 2018) em três fases (Figura 1):

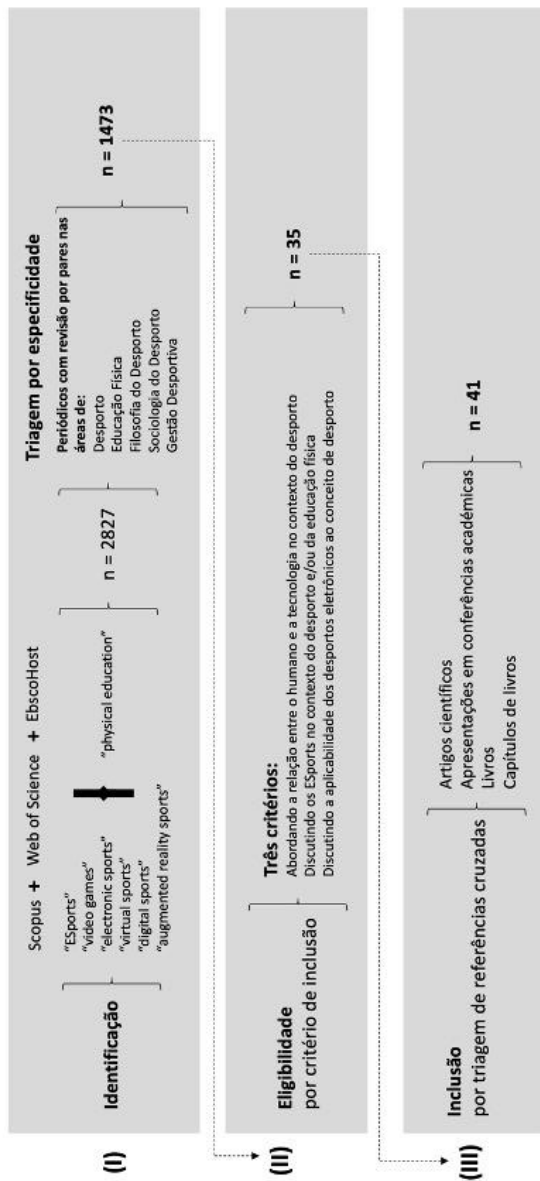
- I. Na fase de identificação, utilizámos os termos “Esports”, “videojogos”, “desportos virtuais”, “desportos digitais”, “desportos de realidade aumentada”, “desportos eletrónicos” combinados com “Educação física” como palavras-chave nas bases de dados *Scopus*, *Web of Science* e *EBSCOhost*,

resultando numa apresentação de 2827 artigos. Após uma triagem, selecionamos 1473 artigos diretamente relevantes para nossa análise.

- II. Na fase de elegibilidade, aplicamos três critérios de inclusão: abordar a relação entre o ser humano e a tecnologia nos desportos, discutir os Esports no contexto dos desportos e/ou da EF, e debater a aplicabilidade dos Esports ao conceito de desportos. Deste processo resultou um grupo inicial de 35 artigos.
- III. Na fase de inclusão, identificamos as referências a outros documentos e fontes que atendiam aos critérios mencionados. Acrescentamos seis trabalhos adicionais à lista, totalizando 41 documentos. Estes incluíram artigos, pesquisas, apresentações em conferências acadêmicas, livros e capítulos de livros (Figura 1).

O processo de revisão bibliográfico revelou duas áreas de discussão anteriormente negligenciadas na literatura. A primeira via concentra-se na experiência humana contemporânea em relação à tecnologia, uma área subexplorada na literatura que se tem se centralizado na definição do conceito de Esports e de Desporto, ignorando a sua influência na experiência humana contemporânea. A segunda via de reflexão procura transcender a definição de Esports e de Desporto, explorando as possibilidades de integração dos Esports na EF.

Figura 1. Fluxograma do processo de seleção das referências bibliográficas durante a revisão integrativa da literatura

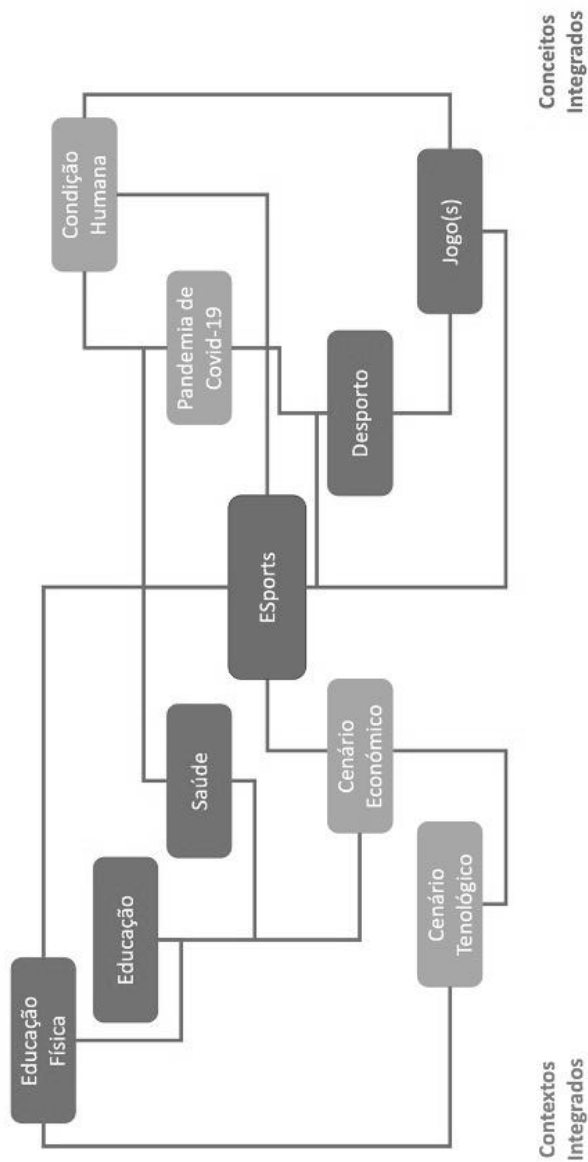


Conforme especificado na Figura 2, as questões de pesquisa foram respondidas através de uma revisão integrativa da literatura dos 41 trabalhos que abordam especificamente os Esports no contexto da EF. A revisão integrada abrangeu os conceitos de Esports, jogos eletrônicos, Egames, exergames, EF, educação, atividade física, desporto, jogo e saúde (Adgate, 2020; Keating et al., 2020; Opstoel et al., 2020; Reitman et al., 2020; Krause et al., 2019; Maivorsdotter & Quennerstedt, 2019; Funk et al., 2018; Gibbs et al., 2017; Jenny et al., 2017; Chen et al., 2016; Jenny et al., 2013; Quinn, 2011; Jonasson & Thiborg, 2010; Thompson et al., 2010; Ballard et al., 2009; Coakley, 2008; Suits, 2007; Wagner, 2006; Drewe, 2003; Tamburrini, 2000; Patrício, 1997; Guttman, 1978; Huizinga, 1938).

Através da revisão, foi identificado que a discussão das características, alcance e lugar social dos Esports (Araújo, 2020; Coelho-e-Silva et al., 2020; Manuel-Cardoso, 2020; Santos, 2020; Serqueira & Lopes, 2020; Puiati, 2019; Parry, 2019; The Goldman Sachs Group, 2018; Rosell Llorens, 2017; Jenny, 2016; Van Hilvoorde & Pot, 2016; Crawford & Gosling, 2009; Brand, 1972) é construída a partir de diferentes enquadramentos e contextos, como a condição humana, a pandemia de Covid-19 e a situação econômica e tecnológica (Teare & Taks, 2021; Wingfield, 2014; Hemphill, 2012; Witkowski, 2012; Merleau-Ponty, 1945) (Figura 2).

Pretendemos com este trabalho explorar a relevância dos Esports para a EF a partir destas perspectivas, que sendo escassas na literatura, podem contribuir para resolução ou parcial avanço do conflito existente entre a consideração dos Esports no universo do desporto e da EF.

Figura 2. Integração de conceitos e contextos entre a EF e os Esports.



Reflexão anterior: podem os Esports contribuir para uma experiência desportiva contemporânea significativa?

Compreender os Esports constitui uma tarefa desafiadora, devido à sua complexidade, que abrange dimensões desportivas, sociais, culturais, tecnológicas, comerciais e económicas. Estes desportos permitem ações corporais num mundo virtual, estendendo o potencial humano, o seu corpo e o mundo em que vivemos (Van Hilvoorde & Pot, 2016). Ao contrário dos desportos tradicionais, os Esports não têm fronteiras espaciais e físicas rígidas e permitem ações impossíveis noutros contextos, como voar, submergir por tempo indeterminado debaixo de água, ou ser de outra natureza que não a humana (Van Hilvoorde & Pot, 2016).

As audiências dos Esports cresceram substancialmente nos últimos anos, passando de aproximadamente 70 milhões de espectadores em 2014 para 475 milhões em 2020 (Adgate, 2020). Plataformas de vídeo online, como o YouTube e o Twitch, têm audiências maiores do que a HBO, Netflix e ESPN combinadas (The Goldman Sachs Group, 2018). Há pelo menos cerca de uma década que os Esports foram oficialmente reconhecidos como desportos em pelo menos 60 países, com a Federação Internacional de Esports a contar com 98 nações membros (Witkowski, 2012).

Alguns Esports ocorrem em cenários de fantasia, onde os competidores podem ser representados por avatares com características e poderes diferentes da vida quotidiana, permitindo-lhes estender o seu poder e compartilhar uma pertença a uma nova comunidade desportiva (Sequeira & Lopes, 2020). Wagner definiu os desportos eletrónicos como “uma área de atividades desportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação.” (Wagner, 2006,

p. 3). Esta definição foi posteriormente contestada por vários investigadores que destacaram a dimensão física dos desportos eletrónicos, bem como por aqueles que questionaram a falta de referência de Wagner ao fator de competição, uma vez que apenas fez referência ao aspeto do treino e desenvolvimento de habilidades (Jenny et al., 2016).

A distinção entre Esports e desportos tradicionais gira frequentemente em torno da dimensão física das habilidades, com alguns autores argumentando que os Esports também incorporam competição interpessoal, desenvolvimento de habilidades, orientação para resultados e habilidades estratégicas (Crawford & Gosling, 2009). No entanto, a inclusão dos Esports no framework teórico do conceito de desporto é desafiada em grande medida por preocupações com a escassez ou ausência de atividade física vigorosa destas atividades (Van Hilvoorde & Pot, 2016).

A definição de desporto, que evoluiu ao longo das décadas, tem sido afetada pela polissemia e polimorfismo das suas manifestações, especialmente no contexto digital e cibernético do século XXI (Sequeira & Lopes, 2020). A tecnologia digital tem transformado a sociedade, criando percepções da realidade e novos estilos de vida (Quinn, 2013). A capacidade de praticar Esports fora das arenas desportivas tradicionais é uma questão relevante e atrativa, mas também levanta preocupações sobre a alienação da corporeidade e da relação humana com o mundo natural.

Portanto, a inclusão dos Esports no conceito de desporto requer uma análise aprofundada das mudanças na experiência humana proporcionada pela tecnologia, não descurando nunca o papel da realidade física e da exposição aos limites naturais na experiência desportiva (Sequeira & Lopes, 2020).

## **Reflexão posterior: novos trilhos e interseções entre desporto, Esports e Educação física**

Os programas curriculares da disciplina de EF nas sociedades ocidentais tenderam a concentrar, historicamente, o conjunto de desportos tradicionais dessas mesmas sociedades (Van Hilvoorde & Pot, 2016). Embora a EF não seja meramente física, a sua essência reside na prática de aptidões, conhecimento e competências motoras, reclamando uma proeminência da corporeidade. Por conseguinte, para corresponder à sua dimensão educativa, tem de promover interações relacionais cruciais para o desenvolvimento de uma cidadania corporal significativa (Opstoel et al., 2020).

A interação física com outros seres humanos tem o potencial de fomentar uma empatia vivida e fisicamente sentida pelos seus propósitos, vontades, direitos, dores e limitações. Assim, a EF possibilita dinâmicas sociais que implicam a resolução de desafios coletivos e abordam o indivíduo de forma holística e social. Por outro lado, a viabilização de atividades desportivas à distância, acessíveis em todos os momentos e por qualquer pessoa, permitiu aos Esports transformarem-se num instrumento singular de inclusão, ultrapassando até mesmo os maiores eventos desportivos da era moderna, como os Jogos Olímpicos e Paralímpicos (Sequeira & Lopes, 2020). Além disso, ao permitirem atividades físicas por meio de representações virtuais, os Esports oferecem a oportunidade de vivenciar as experiências de outros, destacando diferenças, desafios e necessidades diversas.

A EF não pode deixar de ser, por isso, sensível ao desenvolvimento humano e ao contexto em que ele ocorre (Coelho-e-Silva et al., 2020). A interseção da educação com a tecnologia é incontornável, à

medida que esta pode enriquecer a aprendizagem e tornar os recursos educacionais mais acessíveis (Krause et al., 2020).

Quinn (2013) demonstrou um aumento notável na participação dos alunos ao incorporar *exergames* às aulas de EF, indicando inclusivamente mudanças nas preferências desportivas dos jovens, que tendem a desviar-se de desportos tradicionais rumo a atividades menos formalizadas (Teare & Taks, 2021).

A consideração de se os Esports invocam plenamente a corporeidade humana, à semelhança dos desportos tradicionais, reflete uma lente dualista cartesiana de observação do ser humano, limitada à sua dimensão física. No entanto, o corpo é integral, refletido, interpretado, compreendido e relacional (Merleau-Ponty, 1945). Nesse sentido, qualquer ação humana é intrinsecamente corporal, mesmo que uma abordagem analítica e artificial a possa classificar como mais ou menos física.

Quando a alfabetização digital é um claro objetivo educacional, onde jogos, exercícios e dinâmicas digitais fazem parte de numerosas estratégias pedagógicas em quase todas as disciplinas do currículo escolar, fará sentido uma resistência da EF aos Esports? Talvez a pergunta que devemos fazer, ao invés de questionar incessantemente se os Esports são ou não são desportos, seja: pode a EF contemporânea continuar a promover um distanciamento de ferramentas tecnológicas, tão comuns numa conceção mais ampla e global sociedade?

A experiência digital e cibernética é hoje uma extensão natural da experiência humana, integrando-se cada vez mais na vida cotidiana, incluindo a prática de desportos (Hilvoorde & Pot, 2016). Surge, portanto, uma indagação incontornável: devem os desportos tradicionais manter o monopólio no campo pedagógico da EF?

Poderão os Esports aproximar-nos de uma transição de paradigma análoga à observável em toda a vida social?

A filosofia transumanista desafia a noção dos limites físicos do ser humano, possibilitando a expansão e amplificação das suas capacidades por meio da tecnologia (Manuel-Cardoso, 2020). O uso da tecnologia para aprimorar a competição e o treino desportivo já é difundido no contexto dos desportos tradicionais, bem como no lazer e no condicionamento físico (Araújo, 2020). A incorporação das ferramentas tecnológicas na EF contemporânea parece ser, portanto, perfeitamente justificada e incompreensivelmente adiada.

Os Esports oferecem uma variedade de experiências desportivas, abrangendo desde modalidades tradicionais, como futebol (FIFA) e corridas de automóveis (*Trackmania*), até à dança (*Just Dance*), desportos de combate (*Tekken*, *Super Smash Bros*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *King of Fighters*) e jogos de tiro (*Counter Strike*, *Shootmania*, *Call of Duty*), bem como atividades desportivas como ténis, beisebol, golfe e boxe, disponíveis, por exemplo no jogo *Wii Sports*.

A pandemia Covid-19 impôs desafios inesperados à educação, e as aulas de EF em ambientes virtuais revelaram dificuldades significativas de comunicação e supervisão de gestos e movimentos. Com base nestas evidências é incontornável que nos questionemos se poderiam os Esports ter-se revelado como uma ferramenta valiosa para superar essas barreiras, caso tivessem sido seriamente considerados ao longo do seu surgimento e desenvolvimento.

Não nos colocamos alheios ao medo de desmaterialização ou desumanização da experiência, que é legítimo e racional. No entanto, o uso da tecnologia pode ampliar a participação e permitir novos relacionamentos sociais e comunicativos, assim como o florescimento

humano. É interessante considerar que a virtualização de alguns de seus meios e ferramentas pode permitir uma gama mais ampla de participantes, encurtando distâncias entre jogadores ao redor do mundo e possibilitando a prática comum de pessoas fisicamente distantes.

A discussão sobre a relevância dos Esports como desportos parece-nos, neste contexto, secundária. O cerne da questão é a necessidade de aproveitar a tecnologia como uma ferramenta pedagógica na EF e questionar as razões de a isso se ter vindo a resistir. A consideração dos Esports abre possibilidades para novos relacionamentos sociais, comunicação facilitada e desenvolvimento de competências humanas para a contemporaneidade, bem como o acesso a uma ainda maior diversificação da polimorfia da prática desportiva.

A inclusão dos Esports na EF contemporânea parece ser, por estas razões, uma questão imperativa que transcende o debate cristalizado sobre a definição de desporto, uma vez que esta disciplina já inclui, por exemplo, inúmeras atividades não formalmente desportivas (como as danças ou algumas artes marciais). Esta abertura possibilita uma visão mais ampla e humanizadora, explorando a multiplicidade de experiências físicas e desportivas, ao mesmo tempo em que se ajusta às exigências do mundo contemporâneo e à importância da tecnologia na educação e na prática desportiva.

## **Considerações finais**

Afirmamos, neste texto, que a maior parte da discussão acadêmica sobre os Esports no campo dos desportos e da EF se

concentra na sua inclusão ou exclusão no ainda não consensual *framework* teórico para a definição do conceito de desporto. Não obstante as premissas inconclusivas dessa discussão, existem dois tipos de abordagens que vemos como urgentes: uma análise inicial sobre a compreensão da imersão da tecnologia na vida humana, bem como na experiência desportiva; e uma análise subsequente refletindo sobre as possibilidades e benefícios de contemplar e incluir os Esports na EF.

A partir da análise inicial, concluímos que o processo de reintegração tecnológica na condição humana já ocorreu de forma transversal na sociedade, independentemente de sua relação com o desporto. Não apenas a aceitação e a integração da tecnologia no desporto já se operaram, como também a sua continuação e evolução parece inevitável. Restam-nos, então, duas opções: enfrentar essa realidade e usá-la deliberadamente para fins pedagógicos ou ignorá-la e permitir que ela evolua espontaneamente, quer promova ou não uma experiência humanizadora da prática desportiva.

A análise subsequente revelou que a relação que os jovens têm com os desportos tradicionais tem vindo a demonstrar claras transformações, especialmente na orientação para experiências espontâneas, personalizadas, mais livres e menos vinculadas a regras.

Foi também possível distinguir, dentro do grupo dos Esports, aqueles que são mais consensualmente considerados relevantes para a EF, devido ao seu apelo às denominadas de “*whole body skills*”, nomeadamente os *motion-based videogames*. Este tipo de Esports são distintos dos jogos sedentários, que não correspondem tão facilmente à promoção de estilos de vida ativos e saudáveis, e buscam combater uma série de doenças e comportamentos de risco associados ao sedentarismo (um ideal frequentemente esperado da EF). Nesse

sentido, foi possível observar que já existem equivalentes tecnológicos para muitas das atividades desportivas e físicas que fazem parte do currículo de EF na maioria dos países, bem como jogos de vídeo que se tornaram mais orientados para o desporto (como jogos de simulação de modalidades desportivas). Este aspeto é reforçado por uma visão não dualista do ser humano (Merleau-Ponty, 1945), tendo o corpo vivido - no qual a tecnologia tem grande influência na nossa era, uma vez que a vivência e a experiência digitais se tornaram mais naturais e internas aos seres humanos - uma natureza ontológica. Por fim, também foi possível concluir que a consideração das práticas contemporâneas dos Esports pode contribuir para experiências desportivas mais inclusivas, reunindo participantes distantes e incluindo participantes com deficiências ou incapacidades físicas. Isto pode ser de particular benefício para: sujeitos que vivem desconforto em relação ao seu próprio corpo, impreparado ou desajustado a algumas das exigências dos desportos usados na EF; participantes de origens socioeconômicas que vedam o acesso regular a desportos tendencialmente mais caros, como o golfe ou o hipismo, e que pela via virtual se tornariam mais acessíveis; e também participantes que, por qualquer motivo (como foi o exemplo da pandemia covid-19), estão confinados nas suas casas e impedidos de socializar. Neste sentido, o recurso aos Esports permitirá também evitar um futuro e repetido risco de supressão da EF e desportiva na escola por motivo de uma qualquer futura pandemia, da mesma forma ocorreu durante a pandemia da Covid-19.

Estas conclusões estabelecem o tom para investigações futuras, no sentido de desvendar e trabalhar no desenvolvimento de estudos que testem a aplicação dos Esports na EF, como uma ferramenta, processo ou ambiente para melhorar a experiência

desportiva e de atividade física de maneira intencional e deliberada, em busca de efeitos positivos na educação e no desenvolvimento de jovens.

## Referências

- Adgate, B. (2020). Esports is filling the programming void. *Forbes*. Retrieved 4 Apr 2021 from: <https://www.forbes.com/sites/bradadgate/2020/04/21/Esports-is-filling-the-programming-void/?sh=3be33463533b>
- Araújo, D. (2020). Pode o e-Sport ser incluído no conceito de desporto? In J. M. Constantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports: O desporto em mudança?* (pp. 11-29). Visão e Contextos.
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., & Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10(3), 161-167. <https://doi.org/10.1016/j.eatbeh.2009.05.001>
- Brande, S. (1972). *SPACEWAR: Fanatic life and symbolic death among the computer bums*. Rolling Stone. Retrieved 16 mar 2021 from [https://wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](https://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html).
- Chen, S., Zhu, X., Kim, Y., Welk, G., & Lanningham-Foster, L. (2016). Enhancing energy balance education through physical education and self-monitoring technology. *European Physical Education Review*, 22(2), 137-149. <https://doi.org/10.1177/1356336X15588901>
- Coakley, J. (2008). *Sports in society: Issues and controversies*. McGraw-Hill.
- Coelho-E-Silva, M. J., Martinho, D., Valente-Dos-Santos, J., & Malina, R. M. (2020). Conceito de desporto. In J. M. Constantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports: O desporto em mudança?* (pp. 35-51). Visão e Contextos.
- Cooper H. M. (1982). Scientific guidelines for conducting integrative research reviews. *Review of Educational Research*, 52(2), 291-302. <https://doi.org/10.3102/00346543052002291>
- Cooper, H. M. (1998). *Synthesizing research: A guide for literature reviews*. Sage.
- Crawford, G., & Gosling, V. K. (2009). More than a game: Sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26(1), 50-66. <https://doi.org/10.1123/ssj.26.1.50>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Review of literature. In H. Salmon, C. Neve, M. O'Heducação físicaferman, D. C. Felts, & A. Marks (Eds.), *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (pp. 23-47). Sage.
- Drewe, S. (2003). *Why sport? An introduction to the philosophy of sport*. Thompson.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review, 21*(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Gibbs, B., Quennerstedt, M., & Larsson, H. (2017). Teaching dance in physical education using exergames. *European Physical Education Review, 23*(2), 237-256. <https://doi.org/10.1177/1356336x16645611>
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information and Libraries Journal, 26*(2), 91-108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. Columbia University Press.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). Esports: Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review, 21*(1), 14-20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport, 32*(2), 195-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- Holt, J. (2016). Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy, 10*(1), 5-13. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Random House.
- Jenny, S. E., Hushman, G. F., & Hushman, C. J. (2013). Pre-service teachers' perceptions of motion-based video gaming in physical education. *International Journal of Technology in Teaching and Learning, 9*(1), 96-111.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where Esports fit within the dedução físicainition of "sport". *Quest, 69*(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jenny, S. E., Schary, D. P., Noble, K. M., & Hamill, S. D. (2017). The educação físicafectiveness of developing motor skills through motion-based video gaming: A review. *Simulation & Gaming, 48*(6), 722-734. <https://doi.org/10.1177/1046878117738552>
- Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society, 13*(2), 287-299. <https://doi.org/10.1080/17430430903522996>

- Keating, X., Liu, X. L., Stephenson, R., Guan, J. M., & Hodges, M. (2020). Student health-related fitness testing in school-based physical education: Strategies for student self-testing using technology. *European Physical Education Review*, 26(2), 552-570. <https://doi.org/10.1177/1356336x19874818>
- Kobiela, F. (2018). Should chess and other mind sports be regarded as sports? *Journal of the Philosophy of Sport*, 45(3), 279-295. <https://doi.org/10.1080/00948705.2018.1520125>
- Krause, J. M., O'neil, K., & Jones, E. (2020). Technology in physical education teacher education: A call to action. *Quest*, 72(3), 241-259. <https://doi.org/10.1080/00336297.2019.1685553>
- Lebed, F. (2022). Physical activity is not necessary: The notion of sport as unproductive officialised competitive game. *Sport, Ethics and Philosophy*, 16(1), 111-129. <https://doi.org/10.1080/17511321.2021.1874044>
- Maivorsdotter, N., & Quennerstedt, M. (2019). Exploring gender habits: A practical epistemology analysis of exergaming in school. *European Physical Education Review*, 25(4), 1176-1192. <https://doi.org/10.1177/1356336x18810023>
- Manuel-Cardoso, P. (2020). Desporto: IT ou BIT? In J. M. Constantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports. O desporto em mudança?* (pp. 35-51). Visão e Contextos.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *La phénoménologie de la perception*. Librairie Gallimard.
- Olechnicki, K. (2020). The sociological paradox of chess: The transclass distinction of the game of kings. *Acta Universitatis Lodzianis: Folia Sociologica*, 75, 49-64. <https://doi.org/10.18778/0208-600X.75.04>
- Opstoel, K., Chappelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerems, L., van Tartwijk, J., & DE MARTELAER, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797-813. <https://doi.org/10.1177/1356336x19882054>
- Ortega Y Gasset, J. (2009). Meditação sobre a técnica. Fim de Século.
- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Patrício, M. F. (1997). A escola cultural e os valores. Porto Editora.
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Blackwell Publishing.

- Puiati, J. (2019). *Conheça os principais tipos de esportes eletrônicos no mundo*. TechTudo. Retrieved 16 mar 2021 from <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/01/conheca-os-principais-tipos-de-esportes-eletronicos-no-mundo-Esports.ghhtml>
- Quinn, M. (2013). Introduction of active video gaming into the middle school curriculum as a school-based childhood obesity intervention. *Journal of Pediatric Health Care*, 27(1), 3-12. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2011.03.011>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Llorens, M., R. (2017). eSport gaming: The rise of a new sports practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), 464-476. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- Santos, A. (2020). Devem os e-sports ser considerados desporto? In J. M. Constantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports: O desporto em mudança?* (pp. 91-110). Visão e Contextos.
- Sequeira, P., & LOPES, A. (2020). Os e-sports: Realidade e desafios. In J. M. Constantino & M. Machado (Eds.), *e-Sports: O desporto em mudança?* (pp. 69-78). Visão e Contextos.
- Souza, M. T. d., Silva, M. D. d., & Carvalho, R. d. (2010). Integrative review: What is it? How to do it? *Einstein*, 8, 102-106. <https://doi.org/10.1590/S1679-45082010RW1134>
- Suits, B. (2007). The elements of sport. In W. J. Morgan (Ed.), *Ethics in sport* (pp. 9-19). Human Kinetics.
- Tamburrini, C. (2000). Essays in the philosophies of sports. *Acta Universitatis*.
- Teare, G., & Taks, M. (2021). Exploring the impact of the COVID-19 pandemic on youth sport and physical activity participation trends. *Sustainability*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/su13041744>
- The Goldman Sachs Group (2018). *The world of games: e-Sports from wild west to mainstream*. Goldman Sachs. Retrieved 10 mar 2021 from <https://www.goldmansachs.com/insights/pages/infographics/e-sports/report.pdf>
- Thompson, D., Baranowski, T., Buday, R., Baranowski, J., Thompson, V., Jago, R., & Griffith, M. J. (2010). Serious video games for health: How behavioral science

- guided the development of a serious video game. *Simulation & Gaming*, 41(4), 587-606. <https://doi.org/10.1177/1046878108328087>
- Torraco, R. J. (2005). Writing integrative literature reviews: Guidelines and examples. *Human Resource Development Review*, 4(3), 356-367. <https://doi.org/10.1177/1534484305278283>
- Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in Esports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of Esports. In H. R. Arabnia (Ed.), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* (pp. 437-442). ICOMP 2006.
- Wingfields, N. (2014). *In e-Sports, video gamers draw real crowds and big money*. The New York Times. Retrieved 16 mar 2021 from <https://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/Esports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html>
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>



# Devem os Esports ser incluídos no Programa Olímpico? Uma abordagem reflexiva das razões proteladas

Tiago Miguel Patrício Ribeiro

Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa  
CinTurs - Research Center for Tourism Sustainability and Well-being da Universidade  
do Algarve

## Introdução

Os Esports (ou desportos eletrónicos) representam uma competição organizada de videojogos, tanto a nível profissional como amador (Hamari & Sjöblom, 2017). Com interesse crescente e inovador, esta competição virtual atua globalmente entre as gerações *millennials* e Z (Freeman & Wohn, 2017). A sua expansão digital tem atraído a atenção de investigadores, editores e principalmente do Movimento Olímpico (MO) nas últimas décadas. A popularidade dos Esports está alinhada com o desejo do Comité Olímpico Internacional (COI) para atrair novos públicos e difundir os valores olímpicos entre os jovens (COI, 2021). O COI tem vindo a analisar os Esports como uma atividade desportiva passível de ser adicionada ao programa Olímpico.

No entanto, e apesar da intencionalidade, vários fatores dificultam a sua incorporação no Movimento Olímpico dado o carácter comercial, institucional, filosófico e não desportivo incompatível com o Olimpismo (Abanazir, 2019, 2022; Pack & Hedlund, 2020). Problematicamente, a abordagem de inclusão dos desportos eletrónicos pelo Movimento Olímpico carece de mais evidências empíricas e de uma análise reflexiva com base na literatura atual.

Os Jogos Olímpicos e os desportos eletrónicos tiveram uma relação complexa nos últimos anos. Em 2017, o COI reconheceu o crescimento e a sua popularidade, realizando uma sessão anual para explorar o potencial de colaboração. A 6ª cúpula do Movimento Olímpico reuniu-se em Lausanne, a 28 de outubro de 2017, onde reconheceu que o Esports podem ser considerados uma atividade desportiva que envolve habilidades físicas e mentais (Parry, 2021). Não obstante, um conjunto de desafios (p.e., cumprimento das regras, regulamentos e valores olímpicos) foram levantados, antes mesmo da sua aceitação como evento olímpico.

Um ano depois, a 7ª Cúpula Olímpica concluiu que a discussão sobre a inclusão de Esports no programa Olímpico era prematura (Abanazir, 2022). Em julho de 2018, o COI e a Associação Global de Federação Desportivas Internacionais promoveram um fórum em Lausanne (Suíça) para debater e explorar possíveis sinergias de forma a criar uma plataforma para um futuro envolvimento entre os Esports, a indústria de videojogos e o Movimento Olímpico (COI, 2018).

Na sequência, a 8ª Cúpula Olímpica assumiu uma postura mais otimista em relação aos Esports, destacando o potencial de inclusão ao movimento desportivo, e reconhecendo a necessidade de diálogo contínuo entre o Movimento Olímpico e as comunidades de Esports (COI, 2019). A problemática ressurgiu na 9ª Cúpula Olímpica, onde a

aceitação dos Esports pelo MO foi articulada em função da necessidade de “regular a competição justa, respeitar os valores do desporto nas formas virtuais e alcançar novos públicos” (COI, 2020a).

Somente em 2021, o COI deu um passo em direção do mundo digital, criando a Série Virtual Olímpica (SVO), cujo principal objetivo foi promover o desenvolvimento de jogos desportivos virtuais (p.e., *Powerful Pro Baseball*; *Regata Virtual*; *Gran Turismo*), envolvendo as comunidades de jogadores em todo o mundo (Palaar, 2021).

Em 2022, os Jogos Asiáticos (adiados para 2023 devido ao COVID-19), em Hangzhou, foram a primeira competição continental oficial a incluir oito jogos de Esports praticados através de computadores, consolas e smartphones (Daniels, 2021). Enaltecidos pelo sucesso dos Jogos Asiáticos Jacarta-Palembang 2018 (que incluíram o *Clash Royale*, *Hearthstone*, *League of Legends*, *Pro Evolution Soccer*, *StarCraft II*), este evento foi mais uma sinalização de que os Esports estão a caminho dos Jogos Olímpicos.

Apesar do Presidente do COI, Thomas Bach, declarar que não há espaço nos Jogos Olímpicos para Esports de carácter violento (Wade, 2018), ele também afirmou que o crescimento da indústria de Esports e sua interatividade para a geração jovem não deve ser ignorado (COI, 2020a). Além disso, a associação direta entre os Esports e os Jogos Olímpicos da Juventude e a notícia de que os Jogos Olímpicos de Paris 2024 poderiam adicionar os Esports como evento de demonstração, trouxe à tona a discussão sobre a sua aceitação e inclusão futura.

Ao nível internacional, múltiplas nações adotaram os desportos eletrónicos na sua estrutura governativa e criaram instituições de gestão (por exemplo, Coreia do Sul e Brasil), enquanto outros países ainda lutam pela definição e desenvolvimento de políticas regulamentares neste campo (por exemplo, Portugal e

Japão). A convergência entre as culturas ocidental e asiática (Anderson et al., 2010) tem levado a um foco na internacionalidade do espaço digital, tornando a indústria dos Esports útil para investigadores na discussão de suas práticas e efeitos sociais. Não obstante a posição controversa sobre inclusão (ou exclusão) no MO, há uma infinidade de questões relacionadas à aceitação social e valores compartilhados, governança e institucionalização, comercialização e reconhecimento internacional que devem ser alvo de reflexão. A seguir, apresentam-se argumentos contra e a favor à inclusão dos Esports no MO, seguidos de uma reflexão entre a dimensão real e virtual desta indústria, e por fim são discutidas ações corporificadas e direções futuras de investigação.

## **Razões contra a inclusão no Movimento Olímpico**

Os Esports têm recebido uma significativa e crescente atenção no âmbito da investigação sociocultural e socioeconômica na última década, levando a uma discussão mais ampla sobre a sua potencial inclusão no programa olímpico (Pack & Hedlund, 2020). Apesar de avanços e recuos, o COI afirma que essa discussão é prematura (COI, 2018), levantando preocupações sobre seus resultados comerciais e princípios fundamentais (Abanazir, 2022), o que cria uma relação complicada. Não obstante, a posição controversa sobre inclusão (ou exclusão) no Movimento Olímpico, há uma infinidade de questões relacionadas à filosofia, institucionalização, logística, toxicidade e saúde, além de comercialização e reconhecimento internacional, que precisam ser debatidas e dissecadas.

A primeira área chamada à coação, a filosofia, relaciona-se

com a seguinte questão: “Os Esports são ou não considerados desporto?”. Na última década tem havido um debate alargado sobre o tema e, sobre se competições organizadas de videogames devem ser incluídas nas Olimpíadas ou, alternativamente, são simplesmente atividades de entretenimento, enquadradas como eventos isolados (Parry, 2019; Abanazir, 2022). Começamos pelo fator físico enquanto elemento básico do exercício físico, do qual o desporto é normalmente inseparável. Ao contrário do desporto tradicional, os requisitos exigidos pelo movimento corporal são uma das áreas de maior consideração do Movimento Olímpico (Pack & Hedlund, 2020). Para jogar Esports com sucesso, habilidades como controlo motor fino, coordenação mão-olho, tempo de reação e reconhecimento de padrões desempenham um papel importante na jogabilidade eletrónica (Nagorsky & Wiemeyer, 2020). Ao mesmo tempo, a capacidade de comunicar, trabalhar em equipa, coordenar e executar estratégias e táticas individuais ou em grupo desempenham um papel significativo no sucesso relativo dos jogadores de Esports (Freeman & Wohn, 2017). Em conjunto, estes aspetos podem justificar a sua pertinência para a inclusão, mas alguns autores vão mais longe (Jenny et al., 2017), descrevendo que o aspeto físico deve ser considerado quando o movimento produz o resultado, como por exemplo, no tiro desportivo ou o tiro com arco. Isto é, a habilidade/movimento físico deve estar presente, e o êxito na sua execução deve possuir um impacto direto na execução da tarefa (Parry, 2019; Jenny et al., 2017). Se no caso do xadrez ou columbofilia esta discussão nem se coloca, uma vez que não se caracteriza como desporto pelo fato de que o movimento é irrelevante para o resultado final, no caso dos Esports, esta análise tem que ser feita com maior cuidado uma vez que ações físicas (clique no botão para determinar uma ação), mentais (pensar

estrategicamente) ou psíquicas (sofrimento ou alegria no jogo), podem influenciar diretamente o resultado de uma competição de Esports. No entanto, o grande obstáculo enfrentado por esta indústria continua a ser a falta de movimentos motores grossos (e uso extensivo de habilidades motoras finas). Ao falar dos *exergames* ou *fitness games*, isto é, vídeos jogos que usam realidade aumentada, virtual ou mista e que exigem dos atletas de Esports movimentos motores grossos para atingir um determinado resultado (pontuação ou performance), dissipam esta questão. Para complexificar, Guttman (1978) afirmou que o jogo constitui a base para todos os desportos. Isso inclui atividade voluntária, intrinsecamente motivada, realizada por diversão. Certamente os jogadores de Esports jogam voluntariamente por diversão, cumprindo essa característica do desporto (Jenny et al., 2017). No entanto, a demarcação entre atividade virtual e desporto é aludida nas descrições do dia-a-dia, onde até mesmo videogames com temática desportiva são referidos como jogos, mas não como desporto (Hemphill, 2005). Além disso, o jogo continua a ter uma dimensão de “liberdade lúdica” que gradualmente se torna restrita, estruturada e codificada como “jogo” e, mas quando totalmente institucionalizada, torna-se “desporto”.

Em segundo lugar, é enaltecida a sua necessidade de institucionalização, independência e interesse público (Besombes et al., 2020). A institucionalização refere-se à presença de (a) regras desenvolvidas e padronizadas; (b) à formalização da aprendizagem do jogo; (c) ao desenvolvimento do conhecimento; e à (d) constituição de órgãos governamentais e oficiais (p.e., associações de treinadores, árbitros/juízes, etc.) (Drewe, 2003). Embora a popularidade dos Esports seja inegável, a estabilidade na organização e regulamentação institucional ainda não foi completamente comprovada

internacionalmente. Para Parry (2019), um determinado desporto atinge o nível ideal de institucionalização quando se consegue evidenciar uma representação coerente em âmbito nacional e internacional. A questão é que não existem associações compostas por membros ou uma sociedade comum de donos de clubes/ligas supervisionando e auditando os Esports, que possam criar uma pessoa jurídica responsável para definir as questões institucionais. De acordo com Besombes (2016), a parceria entre as associações e empresas privadas, com direito à organização de eventos promovidos pelas empresas, não é aceite de forma ministerial. Uma certa autonomia, dos publishers frente às instâncias centralizadoras da administração pública, tem feito com que os jogos eletrônicos sejam organizados e administrados de uma maneira original e independente (Besombes et al., 2020). Além disso, o desinteresse do movimento desportivo tem sido evidente pelo fato de haver uma ideia imprecisa quanto à interpretação do termo “Desporto”, colocando em oposição de ideias a atividade física e jogos eletrônicos (Besombes, 2016). Na visão de Yue (2018) também existem problemas quanto a profissionalização dos atletas de Esports, dado ao ciclo pequeno de treino, suporte e uma falta de acompanhamento dos atletas no pós-carreira. Como observado pelo COI (2018), os Esports “não são um desporto reconhecido, nem possuem uma federação internacional apoiada e usada por um grande número de órgãos governamentais”. Desde 2016, a IeSF, vem tentando obter esse reconhecimento e trabalhando com o COI para sere oficialmente reconhecida como Federação Olímpica (Bräutigam 2018). No entanto, a inclusão de Esports no Movimento Olímpico é atravessada por uma miríade de questões relacionadas a reconhecimento internacional e direitos de propriedade intelectual, compartilhando as receitas de transmissão e patrocínios diretos (Pack

& Hedlund, 2020). Essa preocupação está enraizada na crença de que a inclusão dos Esports nas Olimpíadas tiraria recursos e atenção do desporto tradicional, levando potencialmente a um declínio na participação e desinteresse por esses desportos (Pack & Hedlund, 2020). Isso pode mudar a forma como o desporto é visto e praticado, abrindo caminho para novas formas de desporto e suas competições.

Em terceiro lugar, a sua natureza tóxica e a carência de padrões éticos universais. Muitos géneros de Esports envolvem elementos de violência ou toxicidade, o que pode estar em desacordo com a ênfase dos valores Olímpicos. Embora estudos recentes tenham provado que Esports de imaginação e desenvolvimento físico espalham mais os valores do que os jogos de simulação desportiva (Ribeiro et al., 2023a), o conteúdo explícito ou a violência excessiva pode entrar em conflito com os ideais Olímpicos e com a imagem familiar que o Movimento Olímpico se esforça para defender (Chakraborty, 2018). Certos géneros de jogos de Esports, como *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ou *First Person Shooter* (FPS), apresentam temas e conteúdos violentos, o que leva a preocupações sobre a adequação de incluí-los no programa olímpico (Abanazir, 2022). Pontos de vista éticos também devem ser considerados e institucionalizados, garantindo fair-play e reduzindo trapaças e manipulação de resultados em competições de Esports (Seo, 2016). Ao considerar os valores compartilhados nos jogos de Esports, podemos recorrer à lente útil da teoria de usos e gratificações e do design sensível ao valor (Friedman & Hendry, 2019), que nos ajuda a esclarecer os processos de gratificação fornecidos pelos Esports e seu nível de integridade em diferentes géneros de jogos (Huang et al., 2017). Jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) ou imaginação (MOBA) recompensam ativamente os jogadores pela morte virtual de outros

competidores. Enquanto outros como jogos de simulação desportiva (SSG) (por exemplo, FIFA, *iRacing*, *Pro Evolution Soccer*, *Madden*, NBA 2K, *Rocket League*) podem ser mais propícios à valorização dos valores da competição, respeito e amizade (Pack & Hedlund, 2020). No entanto, no seio destas comunidades digitais, compostas por jogadores de qualquer parte do mundo, outros comportamentos tóxicos se emancipam. É importante observar possíveis problemas com sexismo, misoginia, *trolling*, *flaming* ou *griefing* como resultado da jogabilidade online (Bányai et al., 2021; Darvin et al. 2021). De igual modo, é enaltecida a falta de moralidade em competições de Esports. Yue (2018) cita problemas relacionados ao espírito e leis de jogo, financiamento desigual, comparação irrealista, rendimento invertido entre comentadores e atletas, além de fraude para a obtenção de cliques, como uma tendência crescente. Dada a abrangência dos Esports, organizada por uma grande variedade de jogos, cada um com suas regras e mecânicas únicas, torna-se difícil estabelecer padrões universais para a competição, incluindo o *fair-play*, ética, regulamentos antidoping e medidas anti fraudulentas. A ausência de regras padronizadas em diferentes géneros de Esports levanta preocupações sobre como manter um campo de jogo nivelado de forma a garantir a justiça e ética na competição (Abanazir, 2022). Um obstáculo é definir um conjunto universal de regras e padrões éticos que possam ser aplicados em diferentes categorias de jogo.

Em quarto, emanam as questões de comercialização uma vez que as competições de Esports são organizadas e estruturadas de forma comercial. O cerne da questão é que as competições de Esports e seus organizadores/publishers (não federados) surgiram principalmente graças a oportunidades comerciais e lucrativas (Forster, 2006), o que não está diretamente alinhado com os princípios do Olimpismo.

Se o COI decidir incluir os desportos eletrônicos nas Olimpíadas, os editores de jogos poderão recolher diretamente os benefícios financeiros da inclusão (Abanazir, 2022). Esta questão comercial inclui o envolvimento de patrocinadores, publicidade e investidores, levando a preocupações sobre o potencial de conflitos de interesse e o impacto na integridade das competições. Além disso, a ‘propriedade executiva’ permite que os editores de Esports tenham flexibilidade em termos de marketing, venda ou mesmo descontinuação de um jogo se não for lucrativo (Karhulahti, 2017). Cada editor de Esports, dependendo de seus direitos de propriedade intelectual, é um proprietário executivo que literalmente (de)escreve as regras de seu jogo, fornece a tecnologia essencial e, finalmente, decide sobre a existência do jogo como um todo. De acordo com a carta olímpica “o abuso político e comercial por qualquer desporto ou atleta deve ser rejeitado” (COI, 2020b, p. 17). Apesar de algumas modalidades desportivas como o futebol, ténis ou basquetebol exercerem uma elevada componente comercial na esfera dos Jogos Olímpicos, nenhuma das modalidades teve origem como um produto comercial cuja operação, desenvolvimento e promoção de regras sejam dominadas pelas fabricantes e editores dos jogos (Pack & Hedlund, 2020). Nos desportos tradicionais, a Federação de Ténis Internacional (FIT) ou a Federação Internacional de Futebol (FIFA), além de promover e organizar os jogos, também auditam as regras e procuram garantir o nível máximo de fair play. No caso dos Esports, a IeSF ou EFF só pode coordenar com os fabricantes de jogos, mas não tem o direito de interferir diretamente nas regras e regulamentos de um vídeo jogo de Esports. Apesar da contextualização temporal ter levado o COI a dar passos cada vez mais abrangentes no processo de comercialização (Abanazir, 2022), os interesses comerciais nos Esports podem entrar em conflito com os do Movimento Olímpico. Problema-

ticamente, falta um órgão de gestão não-governamental reconhecido para os Esports, a fim de garantir a boa governança e o cumprimento das regras e regulamentos de forma universal.

Em quinto lugar, enquadramos a questão da saúde e bem-estar dos atletas. Conforme observado por DiFrancisco-Donoghue et al. (2019), problemas relacionados à saúde, bem-estar e lesões (por exemplo, horas de sono, controlo de peso e sedentarismo), hidratação adequada, ingestão excessiva de cafeína, lesões por uso excessivo) podem estar na base da saúde daqueles que jogam. Organizações internacionais como a Associação Psiquiátrica Americana (APA) e a Organização Mundial da Saúde (OMS) discutiram abertamente o “distúrbio dos videojogos na Internet”, no entanto, a APA indicou que mais pesquisas são necessárias, enquanto a OMS reconheceu oficialmente este distúrbio como uma condição de saúde mental (Rettner 2019). Questões associadas ao mais antigo “Síndrome da Visão do Computador” (Gangamma et al. 2010) ou o mais recente potencial vício dos Esports (Hattenstone 2017), aumentam a conscientização sobre os possíveis resultados negativos da jogabilidade online. Comportamentos insalubres associados à realização de tarefas sentado em frente ao ecrã de um dispositivo pode constituir um comportamento sedentário, apesar de cada vez mais os atletas de Esports desempenharem um plano de treinos estruturado e que atende ao nível de atividade física recomendado pela Organização Mundial da Saúde e outras organizações internacionais (Wattanapisit et al., 2020). Também os efeitos dos Esports na saúde mental podem ser uma faca de dois gumes. Por um lado, o seu uso excessivo pode causar problemas de saúde mental, incluindo distúrbios do sono, do humor e baixo desempenho no trabalho (Eickhoff et al., 2015), por outro são atividades recreativas divertidas e emotivas para os

jogadores. O uso de medicamentos para melhorar o desempenho é um termo comum no Movimento Olímpico e também na esfera dos Esports (Wattanapisit et al., 2020). Organizações que regulam estes fármacos (p.e., Agência Mundial Antidopagem) precisarão impor regras, incluindo regulamentos antidoping, para garantir uma conduta segura e ética, se os Esports se tornarem parte de organizações desportivas nacionais ou internacionais. Embora estas evidências sejam transversais ao universo Olímpico, é essencial educar os atletas e seus pais, bem como os parceiros na arena dos Esports sobre o uso e o consumo de drogas.

Por fim, não com menor importância, centra-se o obstáculo logístico relacionado à seleção e planeamento de competições de Esports. Embora pareça relativamente fácil organizar eventos de Esports, não pelos problemas organizacionais que também acarretam, mas essencialmente pela mudança persistente de que são alvo. Como bem sabemos, os Jogos Olímpicos são planeados com 5 a 7 anos de antecedência com planos robustos de legado desportivo, urbano e social (Preuss, 2019), no entanto, a natureza dinâmica dos desportos eletrónicos e tecnologia em constante mudança podem tornar a sua operacionalização num processo bastante desafiador. Por exemplo, um determinado jogo de Esports, numa unidade temporal de 5/7 anos, pode ensejar uma mudança exponencial na sua popularidade e/ou jogabilidade – concluindo o seu ciclo de vida sociocultural do produto. Isto é, o jogo pode perder interesse, popularidade e investimento por parte dos seus jogadores, tornando-se desinteressante ao longo do tempo. Embora tenha havido exceções notáveis de jogos que foram amplamente populares por períodos de tempo prolongados, como Counter-Strike (FPS) ou FIFA Series (SSG), o seu desenvolvimento histórico é normalmente curto (Pack & Hedlund,

2020). Recentemente, o COI lançou a nova Série Virtual (maio-outubro de 2023), que inclui cinco jogos diferentes, como *Tic Tac Bow*, *Just Dance* ou *Virtual Taekwondo* (MacDonald, 2023). Embora estes vídeos jogos estejam ligados aos desportos tradicionais, são completamente desconhecidos para os jogadores de Esports (especificamente para profissionais de alto nível), o que tem levado ao seu descontentamento (Ribeiro et al., 2023a). Uma escolha inadequada pode levar ao afastamento de jogadores, visitantes, investidores e seus fãs. Como resultado, o COI precisará de definir com antecedência qual o género e título de jogo a investir, de forma a auxiliar o planeamento e promoção dos eventos de Esports, uma vez que é quase impossível prever que jogos serão mais populares daqui a 5-7 anos. Um evento exclusivo e dedicado aos Esports, organizado periodicamente pelo COI, pode ser uma solução.

## **Razões a favor da inclusão no Movimento Olímpico**

Abordando uma perspetiva positivista, as questões de valor, inclusão social, igualdade, audiência, juventude e institucionalização têm sido suportadas pela indústria de Esports. Na sequência, vamos discutir as principais razões que apoiam a sua inclusão no programa Olímpico.

Em primeiro lugar, uma questão de valores. A Carta Olímpica (2020c) designa o Olimpismo e seus valores como uma filosofia de vida (Regra 7, Regra 22, Regra 27). Ele confere ao COI deveres quanto à proteção da integridade do desporto, garantia do espírito de fair-play, luta contra a discriminação e abuso comercial e político dos atletas (Carta Olímpica 2020c, Regra 2). Valores como a 'amizade,

solidariedade e o fair-play estão consagrados nos Princípios Fundamentais do Olimpismo (Carta Olímpica, 2020c), cuja prática deve ultrapassar as fronteiras do espaço desportivo influenciando a vida de todos. De acordo com o Comitê Olímpico Internacional (2018a, p. 11), o primeiro princípio do Olimpismo é:

“Uma filosofia de vida que exalta e combina num conjunto harmonioso as qualidades do corpo, da vontade e da mente. Ao associar o desporto com a cultura e a educação, o Olimpismo procura criar um estilo de vida baseado na alegria do esforço, no valor educativo do bom exemplo na responsabilidade social e no respeito pelos princípios éticos universais”

Ao praticar Esports, os atletas podem contribuir para o desenvolvimento do corpo, da vontade e da mente; apesar de nem todos os jogos procurarem fortalecer os valores do respeito, amizade e competição (i.e., os Valores Olímpicos). No entanto, mesmo quando o conteúdo de um vídeo jogo como o *Counter-Strike* ou *Call of Duty* é violento, os organizadores e fãs exigem um jogo limpo, com boa conduta e carácter desportivo dos jogadores. Para os fãs e apaixonados pelos Esports, o respeito entre os colegas de equipa, adversários e gestores, bem como os valores de honestidade e integridade, são indicadores do espírito desportivo inerente (Seo, 2016). Alguns produtores e editores de Esports como a *Riot Games* ou a *EA Sports*, defendem os códigos de conduta estabelecidos na organização de torneios, garantindo o fair-play e inclusão (Seo & Jung 2016). De acordo com Ribeiro et al. (2023b), tanto os jogos de simulação desportiva quando os de não-simulação podem disseminar os valores Olímpicos independentemente do seu formato, isto é mais ou menos

violento. Tudo depende da experiência vivenciada e dos comportamentos de cada equipa (Ribeiro et al., 2023a). Além disso, à medida que a tecnologia avança, jogos e jogadores vão evoluindo livremente (p.e., Esports baseados em localização e realidade virtual) permitindo desenvolver uma variedade de movimentos corporais (como correr ou saltar) similares ao desporto tradicional (Anđelíc et al., 2022), quer na sua filosofia quer na partilha de valores.

Em segundo lugar, questões como inclusão social e igualdade de género nos desportos eletrónicos (Hayday & Collison, 2022) podem encorajar mulheres, homens ou género não-binário, bem como pessoas com deficiência a praticar Esports. Por exemplo, permite que quaisquer indivíduos compitam nos mais altos níveis de habilidade, incluindo nos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos. De igual modo, torneios ou campeonatos podem ser organizados com paridade de géneros ou misturando pessoas com e sem deficiência na mesma competição. A teoria da inclusão social de Bailey (Bailey, 2005) e a teoria de Lefebvre (Lefebvre, 1991) podem ser lentes apropriadas para analisar criticamente as oportunidades sociais no campo da indústria Olímpica. Além disso, o COI observou que vários fatores devem ser considerados ao avaliar propostas relacionadas à adição de novas modalidades ao programa Olímpico, incluindo o impacto na igualdade de género, o apelo do desporto para as gerações mais jovens e o valor social do desporto como legado dos Jogos (COI, 2016). Estas premissas abrem a porta para uma discussão mais alargada sobre o seu “valor social”, que provam ser inclusivos, acolhendo jogadores de várias origens, géneros e habilidades. Ao contrário do desporto tradicionais, onde os atributos físicos podem desempenhar um papel significativo, os Esports permitem que os indivíduos concorram em pé de igualdade, enfatizando habilidade e estratégia sobre proezas físicas.

Em terceiro lugar, está a questão do reconhecimento internacional (Jenny et al., 2017). Com base em razões anteriores, os órgãos governamentais internacionais e nacionais devem ser formalmente institucionalizados para reconhecer os Esports como “desporto” (Pack & Hedlund, 2020). Nesta esteira, a *International Esports Federation* (IeSF) e a *World Esports Association* (WESA) receberam reconhecimento institucional oficial (p.e., COI) e um status predominante em várias nações do mundo (p.e., Coreia do Sul, Brasil, EUA e China) (Bräutigam, 2018). A nível internacional, a IeSF também inclui membros de vários órgãos reguladores, mas não é a única organização em desenvolvimento. Tanto a *Global Esports Association* como a *World Esports Association* procuram atingir níveis de reconhecimento internacional e estabelecer processos de *governance* standardizados. No espectro nacional, muitas nações adotaram os desportos eletrónicos e criaram órgãos governamentais (p.e. Estados Unidos, Reino Unido, França, Rússia, África do Sul), enquanto outros países ainda lutaram para acompanhar o desenvolvimento de políticas ou implementar um órgão governamental oficial (Pack & Hedlund, 2020). Cada vez mais a convergência entre as culturas ocidental e asiática (Anderson et al., 2010) tem levado ao foco na internacionalidade do espaço dos Esports na esfera mundial de *gaming*, tornando esta indústria universalmente reconhecida e discutida por seus pares. Países como a Coreia do Sul ou os Estados Unidos, reconhecem os jogadores profissionais como atletas, dando suporte através de estatutos de atleta amador e profissional (Li, 2016).

Em quarto lugar, o cruzamento dos interesses comerciais do COI com elementos da indústria dos Esports pode funcionar nos dois sentidos. Isto é, a comercialização ser uma “faca de dois gumes” que minimiza ou engrandece os valores dos Olimpismo. O poder do COI

tornar-se mais forte por meio de alianças com empresas sustentando uma estratégia financeira voltada para o futuro. Através da comercialização, tanto o COI como os seus parceiros podem beneficiar-se da inclusão dos Esports no Movimento Olímpico por meio da distribuição de receita, aumento do número de seguidores e do interesse comercial de novos investidores no MO. A aproximação do Movimento Olímpico aos Esports voltada para a juventude reforça o interesse por novos conteúdos, novos patrocinadores e uma nova geração de consumidores em relação aos Jogos Olímpicos e aos valores associados (Pack & Hedlund, 2020). A significar diminuição de audiência nos últimos anos e, portanto, nas receitas de transmissão e patrocínios diretos, deve levar o COI a refletir sobre que “desportos” devem ser olímpicamente reconhecidos no futuro (Chappelet, 2016). Apesar de seus aspectos negativos, a comercialização e a universalização por meio das transmissões têm possibilitado ao MO competir com outras atividades e modos de entretenimento em sua disputa pelo tempo, atenção e dinheiro do indivíduo (Abanazir, 2022). Como sabemos, a receita em comercialização tem melhorado a condição financeira do MO e de seus diversos parceiros. Portanto, deve-se apreciar o impacto positivo que essa distribuição tem sobre o MO, seus públicos (diretos e indiretos) e reconhecer ainda mais a atenção das novas gerações por meio de transmissões globais.

Em quinto, alinhado com o aspecto da comercialização, vêm os jovens. De acordo com a Agenda Olímpica 2020 (2014), o COI considera a “juventude” como um dos três pilares do futuro. Para realizar o desenvolvimento sustentável dos Jogos Olímpicos e a transmissão intergeracional dos valores Olímpicos, o COI incita “tornar os desportos Olímpicos mais populares entre os jovens”. Nas Olimpíadas de Tóquio, algumas iniciativas foram avançadas como a

inclusão do karaté, baseball, skate, surfe e escalada como modalidades estreantes no programa Olímpico e predominantemente mais populares entre os jovens. Abordando uma perspectiva positivista, as questões de audiência e interesse juvenil podem ser apoiadas pela indústria de Esports. Primeiro, a questão da idade média dos espectadores olímpicos (mais de 45 anos) deve ser mitigada se as competições de Esports forem incluídas no programa (Pack & Hedlund, 2020). Chang (2016) relata que, entre os Jogos Olímpicos de 2012 a 2016, houve uma queda de 30% na audiência da televisão americana para consumidores de 18 a 34 anos. Isso incentiva a inclusão e motiva as gerações mais jovens a assistir e envolver-se nas Olimpíadas, de forma a resolver as lacunas geracionais na audiência Olímpica (Miah & Fenton, 2020). Segundo, o interesse dos jovens por algo novo e com o qual eles se identificam deve ser considerado. A Newzoo (2019) relata que aproximadamente 21% dos fãs de Esports têm entre 18 e 24 anos. Além disso, o alcance do público global de Esports ultrapassou 400 milhões, com 45% jogando Esports, 23% assistindo e 32% fazendo ambos (Newzoo, 2019). Através do interesse do espectador nessas competições desportivas, a teoria das estruturas polissêmicas (isto é, estruturas que podem gerar múltiplos significados) pode ser usada para analisar como as múltiplas narrativas, géneros de jogos e a simbologia associada (p.e., logótipos, mascotes, bandeiras) influenciam o interesse dos jovens nos Jogos Olímpicos. Facto é que com o aumento da quantidade de videojogos e com o crescente interesse dos jovens nesta indústria, o número de espetadores mundiais atinja um número recorde de 532 milhões em 2022 (Statista, 2023).

Por último, o seu papel no suporte à região de acolhimento. Se os Esports forem incluídos no programa Olímpico, podem trazer

benefícios ao país anfitrião, quer em termos de visibilidade internacional, turística e económica. O “capital simbólico dos Esports” pode ser construído sobre os locais Olímpicos existentes, fazendo bom uso dos recursos que foram projetados exclusivamente nos Jogos Olímpicos, para a comunidade local. Com a premissa do “Esports dentro dos Jogos Olímpicos”, governos e autoridades locais podem fazer uso de investimento e requalificação do seu parque informático, incluindo computadores de última geração, redes e conexões de internet estáveis. Isso pode representar um desafio sustentável para o futuro das cidades-sede, além de uma referência internacional em termos de infraestrutura de *gaming*. Apesar dos custos associados, o investimento em equipamentos e infraestruturas de suporte, deve servir como forma de promover a região, atrair eventos internacionais e futuros visitantes/turistas com a prerrogativa de vir à região para participar/assistir aos Esports e *videogames*. O intuito é explorar o papel económico desta indústria a favor da região e usar o seu legado para promover ações sociais e sustentáveis na comunidade. Através da aplicação da teoria das trocas sociais, *event leverage* ou teoria do prospeto (Ap, 1992; Kahneman & Tversky, 1979), gestores e políticos poderão compreender se investir em Esports é um investimento sustentável para a região.

## **A Dicotomia Física Versus Virtual**

Um olhar crítico sobre as recomendações da Agenda Olímpica 2020 (2014), denota a necessidade de mudanças nos procedimentos de seleção de modalidades Olímpicas (Carta Olímpica, 2014, Regra 45). Dois componentes importantes do programa Olímpico são o

“programa desportivo” e o “programa de eventos”. O primeiro é amplamente reconhecido no MO, cabendo à Sessão Plenária do COI decidir sobre que modalidades serão aceites/incluídas. O segundo, permite maior flexibilidade ao Conselho Executivo do COI para retirar determinados eventos do programa, e transfere aos Comitês Organizadores dos Jogos Olímpicos (COJOs) a oportunidade de propor novos eventos com modalidades específicas para os Jogos Olímpicos (Abanazir, 2022). Qualquer decisão sobre os programas é previamente analisada pela Comissão do Programa Olímpico. Para esse fim, cabe tanto ao Conselho Executivo como aos COJOs, analisar o papel dos desportos eletrónicos na sua essência e intencionalidade, propondo a sua (ex)inclusão no programa Olímpico.

Apesar das razões a favor ou contra, a inclusão dos Esports nas Olimpíadas ainda é incerta, exigindo mais discussões e negociações entre o MO e a indústria dos Esports e videojogos. Similarmente, nenhuma das razões anteriores deve ser lida como indesejável ou problemática, até porque não tem havido tentativas de sintetizar a literatura neste contexto (Parry, 2019, 2021). Dado o crescimento interesse dos Esports na última década, parece oportuno sintetizar os argumentos existentes e oferecer uma revisão das principais razões que influenciam a inclusão dos desportos eletrónicos nas Olimpíadas, refletindo sobre potenciais soluções e prioridades para futura investigação.

A Tabela 1, apresenta uma síntese de argumentos a favor, contra e neutros que orientam a reflexão atual sobre a inclusão dos Esports no Movimento Olímpico. Um conjunto de considerações finais foram adicionadas como forma de despertar a curiosidade do leitor para os argumentos apresentados.

Apesar das dúvidas existentes nesta relação complicada –

entre o MO e os Esports – o desporto virtual parece estar (de uma forma ou de outra) cada vez mais conectado ao desporto real (Jenny et al., 2017). Embora alguns jogos de Esports pareçam fisicamente distintos entre si, jogos de simulação desportiva dependem dos mesmos meios de autodomínio, com hardwares idênticos aos jogos de imaginação ou envolvimento físico. Estudos recentes (Ribeiro et al., 2023b), indicam que os jogos de não-simulação desportiva (i.e., aqueles que não representam o desporto real, como Call of Duty ou LoL) têm uma prevalência na difusão dos valores Olímpicos em comparação com os jogos de natureza desportiva. Isso significa que os valores Olímpicos, como a competição, respeito e amizade podem ser disseminados através dos jogos de Esports, e particularmente nas categorias de género de imaginação e envolvimento físico. Para os menos cétricos, os Esports representam uma oportunidade de promoção dos valores do desporto, além de fortalecer a inclusão e a integração social (p.e., considerando grupos socialmente desfavorecidos), promovendo assim maior diversidade e igualdade, dentro e fora, da comunidade de jogo (Postma et al., 2022).

Por outro lado, para os mais cétricos, o género de jogo representa uma característica essencial para a aceitação no programa Olímpico. Por exemplo, entre *FIFA series* e *League of Legends*, a diferença assenta no desporto como conteúdo primário. Ou seja, a presença de ações que corporificam o desporto real (Pike, 2021), é essencial para despertar o seu interesse deste público na aceitação do desporto virtual. Em conjunto, jogos de simulação desportiva associados ao movimento corporal (Anđelíc et al., 2022), ampliam o valor físico do jogo, conferindo habilidade motora e intensidade comparável ao desporto tradicional (Pase et al., 2020).

**Tabela 1 – Argumentos e reflexões sobre a inclusão dos Esports no MO**

ARGUMENTOS		REFLEXÃO
CONTRA	NEUTROS	A FAVOR
Filosofia & Conceito	Fisicalidade	Partilha de Valores
		O Olimpismo é baseado em valores que são interpretados de acordo com o tempo e lugar. Cada jogo de Esports deve ser apreciado com base nesses valores agregando o movimento corporal à tecnologia virtual. Diferentes jogos fomentam diferentes valores, exercendo influência na seleção da categoria de jogo. O conceito é holístico assim como no desporto tradicional.
Natureza Tóxica & Universal	Satisfação de necessidades	Inclusão social & Igualdade de Género
		Os comportamentos tóxicos estão enraizados nas comunidades online, colocando em risco os padrões éticos universais. Contudo, os Esports permitem que jogadores de diferentes países, culturas e deficiências compitam e se conectem entre si. Jogar Esports permite satisfazer necessidades pessoais, gera gratificações sociais e cria <i>guilds</i> socialmente (in)justas.
Estrutura de Governança	Institucionalização & Legitimidade	Popularidade Internacional
		Existem, mas não são amplamente reconhecidas... Organizações formais, tanto em nível nacional quanto internacional, desempenham um papel crucial no reconhecimento dos Esports. Essas organizações precisam de estabelecer padrões, regras e regulamentos para competições, promovendo um senso de legitimidade e profissionalismo universal. Quanto à sua popularidade é amplamente reconhecida por pares.
Saúde & Bem-estar	Treino especializado	Juventude
		Ao abordar questões de saúde física e mental, estilo de vida equilibrado e suporte à informação, a indústria de Esports precisa garantir que os jovens jogadores tenham a oportunidade de prosperar dentro e fora da arena de jogo. As questões de saúde orientam a literatura atual e anunciam as potenciais consequências (+/-) que influenciam a juventude. O treino formal é o presente...
Direitos	Comercialização	Receitas
		MO precisa conquistar a sua fatia do mercado jovem, criando alianças com novas mídias sociais e novas formas de consumo do "produto Olímpico". Questões de patrocínio, direitos de transmissão e receitas associadas não devem orientar as suas práticas.
Logística do Evento	Programa de Eventos	Suporte à região-sede
		A inclusão dos Esports no MO pode enfrentar vários graus de aceitação e resistência na comunidade local. Navegar na percepção pública e obter apoio para a integração será um desafio crítico. Esta indústria deve trabalhar em estreita colaboração com o COI, licitantes e autoridades locais de forma a garantir uma integração bem-sucedida e harmoniosa na região-sede do evento.

Além disso, admitir a presença de um jogo de simulação desportiva que promova a inclusão de pessoas com deficiência dando oportunidade de competir no mesmo nível de qualquer outro jogador (Winkie, 2017), fortalece ainda mais esta proposta. Adicionalmente, também a competitividade do jogo é um elemento a favor da inclusão do Esports nos Jogos Olímpicos, sendo um valor intrínseco do desporto comumente associado à presença de um elemento competitivo nas diferentes disciplinas. Assim, um jogo de Esports que corporifique o ato desportivo, seja inclusivo e competitivo, pode contribuir para a aceitação dos mais céticos na indústria Olímpica.

Nesta dicotomia entre a realidade física e virtual, a aceitação dos Esports no Movimento Olímpico continua um tema em debate e levanta várias questões-chave que permanecem sem resposta ou requerem uma exploração mais aprofundada na terceira metade do século XXI. Por exemplo, a seleção de géneros de Esports. Decidir quais os jogos se alinham melhor com os valores olímpicos, que atraem um público global e fornecem um cenário competitivo e justo é um desafio para futuras investigações. O COI deve selecionar categorias de jogo, entendendo primeiro que valores/riscos estão associados e qual o envolvimento das bases institucionais, algo que não aconteceu na seleção dos videojogos para o evento Virtual Series 2023. Outro aspeto é a restrição de idade. Os Esports geralmente envolvem jogadores de faixas etárias muito jovens, o que acarreta potenciais problemas de saúde e bem-estar a longo prazo. Definir padrões de idade apropriados e garantir o bem-estar dos jogadores ao longo da sua carreira desportiva pode ser um desafio para futuros estudos. Com outro interesse para a literatura, está a estrutura de governação. Isso exige a integração dos Esports nas Olimpíadas através da colaboração entre o COI, editores de jogos, organizações e federações de Esports

como forma a estabelecer regras e padrões comuns. Uma proposta de quadro conceptual holístico que reúna diversos atores numa estrutura de governação inclusiva, carece na literatura de Esports e *videogames*.

Também do ponto de vista social, garantir a integridade das competições de Esports e prevenir comportamentos tóxicos, como *cyberbullying* ou viciação de resultados, é um aspeto crucial. Novas pesquisas devem incidir no desenvolvimento de medidas antidoping abrangentes, protocolos de segurança cibernética e regulamentos de integridade e fair play específicos para Esports. Para os interessados no papel da comunicação e marketing, encontrar o equilíbrio certo entre *streaming online* e transmissões de televisão tradicionais pode ser um desafio aliciante. Também, procurar entender como o canal de transmissão influencia as intenções comportamentais dos fãs/espetadores, ou como a realidade virtual através de ambiente metaverso, NFT e criptoativos estimulam a relação entre o espectador e o MO, são interessantes diretrizes a discutir no futuro. Por fim, o impacto a longo prazo no desporto tradicional, a partir da integração dos Esports nas Olimpíadas pode levantar questões sobre o real valor do Movimento Olímpico e o seu papel social em diferentes comunidades e regiões. Estas são considerações que requerem uma reflexão cuidadosa.

## Notas Finais

Em síntese, as Olimpíadas atuaram como um catalisador para a mudança (Preuss, 2019), procurando “construir um mundo melhor através do desporto” e com princípios fundamentais de “juntar desporto com cultura e educação” (COI, 2018c, p. 3). Os Esports,

enquanto atividades organizadas, têm o poder de unir as pessoas num nível global em torno de uma paixão compartilhada (Ribeiro et al., 2023a). No entanto, será que os Esports podem promover a mudança? Unir os jovens através do desporto de forma presencial e virtual? Serão eles capazes de promover a educação e a cultura nos seus públicos-alvo? Parece que a resposta é afirmativa.

Para além da sua filosofia, o Movimento Olímpico deve repensar a forma de incluir os Esports no programa Olímpico, sem pôr em causa o desporto tradicional e controlando as suas potenciais consequências negativas (p.e. comportamentos tóxicos no evento; logística e direitos dos jogadores e editores). Soluções isoladas, como criar os seus próprios videojogos ou promover novas comunidades de Esports, pode não ser a melhor solução. Existem comunidades estruturadas de jogos e jogadores envolvidos de forma internacional na sua categoria de jogo. Designar diferentes categorias de jogo em cada edição das Olimpíadas pode ser útil e recomendável, valorizando diferentes géneros de jogos e considerando a sua forma de evolução social, educacional, cultural e desportiva.

Como em qualquer modalidade desportiva tradicional, um conjunto de atitudes comportamentos, e valores negativos podem existir. Nos Esports, quaisquer opções a definir devem reprimir comportamentos tóxicos, moderar regras de forma justa e inclusiva, com preponderância para disseminar os valores Olímpicos e aproximar o desporto virtual da educação. Iniciar um processo sequencial, a começar nos Jogos Olímpicos da Juventude, seguido pelos Jogos Paralímpicos e Jogos Olímpicos de Inverno, culminando nos Jogos Olímpicos de Verão, pode ser um propósito objetivo de os afirmar na indústria Olímpica de forma gradual.

## Referências

- Abanazir, C. (2019). Institutionalization in E-sports. *Sports, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117–131. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>
- Abanazir, C. (2022). Of values and commercialisation: An exploration of Esports' place within the Olympic movement. *Sport, Ethics and Philosophy*, 16(4), 397-412. <https://doi.org/10.1080/17511321.2021.1945669>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behaviour in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Anđelić, B., Bianco, A., Maksimović, N., Todorović, N., & Drid, P. (2022). A milestone in the era of Esports: The Olympics through the lens of virtual reality. *Frontiers in Psychology*, 13, 990189. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.990189>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is Esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Ap, J. (1992). Residents' perceptions on tourism impacts. *Annals of Tourism Research*, 19(4), 665–690. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(92\)90060-3](https://doi.org/10.1016/0160-7383(92)90060-3)
- Bailey, R. (2005). Evaluating the relationship between physical education, sport and social inclusion. *Educational Review*, 57(1), 71–90. <https://doi.org/10.1080/0013191042000274196>
- Bányai, F., Zsila, Á., Kökönyei, G., Griffiths, M.D., Demetrovics, Z. & Király, O. (2021). The moderating role of coping mechanisms and being an e-sport player between psychiatric symptoms and gaming disorder: Online survey. *JMIR mental health*. 8(3), e21115. <https://doi.org/10.2196/21115>
- Besombes, N. (2016). Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, (5), 1-19. <https://doi.org/10.4000/sdj.612>
- Besombes, N., Lefebvre, F. & Chanavat, N. (2020). Esports and olympism: towards a strategic alliance? between Esports democratisation and rejuvenation of the olympic brand. European Association for Sport Management Conference 2020, Loughborough University, United Kingdom. <https://hal.science/hal-04015487/>

- Bräutigam, T. (2018). *IeSF president: our biggest goal is to make Esports an official Olympic event*. Disponível em <https://Esportsoobserver.com/iesf-president-biggest-goal-make-Esports-official-olympic-event/>
- Chakraborty, A. (2018). *Olympics Esports with violent content contrary to Olympic values*. Reuters. Disponível em <https://www.reuters.com/article/olympics-ioc-bach/olympics-Esports-with-violent-content-contrary-to-olympic-values-bach-idUSL3N10K089>
- Chang, C. (2016). *How the Olympics lost millennials*. New Republic. Disponível em <https://newrepublic.com/article/136096/olympics-lost-millennials>
- Chappelet, J. (2016). From Olympic administration to Olympic governance. *Sport In Society*, 19(6), 739-751. <https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1108648>
- Comité Olímpico Internacional (2014). Olympic Agenda 2020 20+20 Recommendations. Disponível em [https://stillmed.olympic.org/Documents/Olympic\\_Agenda\\_2020/Olympic\\_Agenda\\_2020-2020\\_Recommendations-ENG.pdf](https://stillmed.olympic.org/Documents/Olympic_Agenda_2020/Olympic_Agenda_2020-2020_Recommendations-ENG.pdf)
- Comité Olímpico Internacional (2016). The Fundamentals of Olympic Values Education. Disponível em <https://www.icsspe.org/system/files/The%20Fundamentals%20of%20Olympic%20Values%20Education.pdf>
- Comité Olímpico Internacional. (2018, outubro). Communique of the 7th olympic summit, 8 december. Disponível em: <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit>
- Comité Olímpico Internacional. (2019, novembro). Declaration of the 8th Olympic Summit, 7 December. Disponível em: <https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>
- Comité Olímpico Internacional. (2020a, dezembro). Gender equality and youth at the heart of the Paris 2024 Olympic sports programme. 07 December. Disponível em <https://www.olympic.org/news/gender-equality-and-youth-at-the-heart-of-the-paris-2024-olympic-sports-programme>
- Comité Olímpico Internacional. (2020b, dezembro) Declaration of the 9th Olympic Summit. 12 December. Disponível em <https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-9th-olympic-summit>
- Comité Olímpico Internacional. (2020c). Olympic Charter. Disponível em <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/EN-Olympic-Charter.pdf>

- Comité Olímpico Internacional. (2021, abril). *IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual Series*. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>
- Daniels, T. (2021). LoL, Dota 2, and Street Fighter V Among 2022 Asian Games Medal Events—Esports Insider. Disponível em: <https://Esportsinsider.com/2021/09/lol-dota-2-and-street-fighter-v-among-2022-asian-games-medal-events>
- Darvin, L., Holden, J., Wells, J. & Baker, T. (2021). Breaking the glass monitor: examining the underrepresentation of women in Esports environments. *Sport Management Review*. 24(3), 475–499. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1891746>
- DiFrancisco-Donoghue, J., et al., (2019). Managing the health of the Esports athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>
- Eickhoff, E. et al. (2015), Excessive video game use, sleep deprivation, and poor work performance among u.s. marines treated in a military mental health clinic: a case series. *Military Medicine*, 180(7), e839–e843. <https://doi.org/10.7205/MILMED-D-14-00597>
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). Esports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1601–1608). Denver, CO, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/3027063.3053158>
- Forster J. (2006). Global sports organisations and their governance. Corporate Governance. *The International Journal of Business in Society* 6(1), 72–83. <http://doi.10.1108/14720700610649481>
- Friedman, B., & Hendry, D.G. (2019). Value sensitive design: shaping technology with moral imagination. *MIT Press*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7585.001.0001>
- Gangamma, M.P., Poonam, & Rajagopala, M. (2010). A clinical study on “Computer vision syndrome” and its management with Triphala eye drops and Saptamrita Lauha. *Ayu*, 31(2), 236–239. <https://doi.org/10.4103/0974-8520.72407>

- Guttman, A., 1978. From ritual to record: the nature of modern sports. Columbia University Press.
- Hattenstone, S. (2017). The rise of Esports: are addiction and corruption the price of its success? Disponivel em <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addiction-young-people-gaming-Esports>
- Hayday, E. & Collison, H. (2022). Understanding the potential for Esports to support social inclusion agendas. In Tjønndal, A., *Social Issues in Esports*. Routledge
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- Huang, T., Bao, Z. & Li, Y. (2017). Why do players purchase in mobile social network games? An examination of customer engagement and of uses and gratifications theory. *Program: electronic library and information systems*, 51(3), 259-277.
- Jenny, S., Manning, R., Keiper, M., & Olrich, T. (2016). Virtual(ly) athletes: where Esports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect theory: An analysis of decision under risk. *Econometrica*, 47(2), 263–291.
- Karhulahti, V. M. (2017). Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership, *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1), 43–53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Oxford: Blackwell.
- Li, R. (2016). Good luck have fun: The rise of Esports. Skyhorse Publishing.
- MacDonald, K. (2023). Pushing Buttons: Is the Olympics getting video games all wrong?.wrong? Disponivel em: <https://www.theguardian.com/games/2023/mar/08/pushing-buttons-olympic-games-Esports-competition>
- Miah, A. & Fenton, A. (2020). Esports in the Olympic and Paralympic Games: The Case for Inclusion. In Dikaia Chatziefstathiou, Borja García, and Benoit Séguin (ed.), *Handbook of the Olympic and Paralympic Games* (chap. 15). Routledge.
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in Esports. *Plos One*, 15(8), e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>

- Newzoo (2019), “2019 global Esports market report, free version”, Newzoo. Disponível em <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-Esports-market-report-2019-light-version>
- Pack, S. M., & Hedlund, D. P. (2020). Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 12(3), 485–495. <https://doi.org/10.1080/19406940.2020.1801796>
- Palaar, S. (2021). Olympic Virtual Series: What to Watch on Olympic Day. Disponível em: <https://olympics.com/en/featured-news/olympic-virtual-series-2021-things-to-know>
- Pase, A. F., Todt, N., Scarton, A. M., Rolim, L. H., Berlitz, G. Z., & Baptista, L. A. V. (2020). The Esports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate. *Journal of Human Sport and Exercise*, 15(1), 94-110. <https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc.1.10>
- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, ethics and philosophy*, 13(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Parry, J. (2021). Esports will not be at the Olympics. *Journal of Olympic Studies*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.5406/jofolympstud.2.2.0001>
- Pike, J. (2021). Sport, games, and the fluidity of agency, *Journal of the Philosophy of Sport*, 48(3), 392-402.
- Postma, D. B. W., Van Delden, R. W. & Van Hilvoorde, I. M. (2022). Dear IOC: Considerations for the governance, valuation, and evaluation of trends and developments in Esports. *Frontiers in Sports and Active Living*, 4, 899613. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.899613>
- Preuss, H. (2019) Event legacy framework and measurement. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 11(1), 103-118. <https://doi.org/10.1080/19406940.2018.1490336>
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of Esports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264–272.
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond Solitary Play in Computer Games: The Social Practices of Esports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655.
- Statista (2023a, Maio). Esports market revenue worldwide from 2020 to 2025. Disponível em <https://www.statista.com/statistics/490522/global-Esports-market-revenue/>

- Rettner, R. (2019). Video game addiction becomes official mental disorder in controversial decision by WHO. Disponível em <https://www.livescience.com/65580-video-game-addiction-mental-health-disorder.html>
- Ribeiro, T., Almeida, V., Calapez, A., Matsuoka, H. & Yamashita, R. (2023a). Esports and Olympic Games: a cross-cultural exploration of the player support behaviour towards the Olympics”, *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*. 24(4), 700-72 <https://doi.org/10.1108/IJSMS-12-2022-0215>
- Ribeiro, T., López-Carril, S. & Calapez, A. (2023b). Do the Olympic values influence the social capital and the in-game commitment? A case study of Esports players. *Leisure Studies*. <https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2215470>
- Wade, S. (2019). *Bach: No Olympic future for Esports until 'violence' removed*. Disponível em: <https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>
- Wattanapisit, A., Wattanapisit, S., & Wongsiri, S. (2020). Public health perspectives on Esports. *Public Health Reports*, 135(3), 295–298. <https://doi.org/10.1177/0033354920912718>
- Winkie, L. (2017). For disabled gamers like brolylegs, Esports is an equalizer. Vice Sports. Disponível em <https://www.vice.com/en/article/ywgqxv/for-disabled-gamers-like-brolylegs-Esports-is-an-equalizer>
- Yue, Y. (2019). Research on Esports and Esports industry in China. *China sport science*, 38(4), 8-21. Disponível em [https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/174917/research-on-Esports-and-Esports-industry-in-china-yang-yue?\\_lg=en-GB](https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/174917/research-on-Esports-and-Esports-industry-in-china-yang-yue?_lg=en-GB)



# De los Esports a los Meta-deportes (M-Sports)

José Luis Pérez Triviño<sup>47</sup>

Profesor titular de Filosofía del Derecho

Universidad Pompeu Fabra

## Introducción

Mientras los Esports ya son una realidad, la posibilidad de que el Metaverso se convierta en un ecosistema virtual donde se puedan desarrollar prácticas que podamos considerar deporte o actividades similares es solo una especulación.

Ahora bien, los Esports son una realidad heterogénea y difícilmente ahormable en la definición estándar de deporte. En realidad, bajo una misma discusión podemos encontrar preguntas distintas, entre las que destaca la cuestión definitoria, esto es, si los Esports caen o no en el halo definitorio de “deporte”. Respecto a este punto, habría que empezar señalando que la noción de deporte es

---

<sup>47</sup> Profesor titular (acreditado catedrático) de Filosofía del Derecho. Universidad Pompeu Fabra. PID2020-119089RB-I00/MICIN/AEI/10.13039/501100011033. "Gobernanza global del deporte. Lex Sportiva y autonomía normativa, del Soft Law a los derechos". Financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de Investigación.

vaga y ambigua, a la vez. Es decir, hay varios y no coincidentes sentidos de deporte y además, se escoja el que se escoja, habrá dificultades para calificar determinadas prácticas como deporte, pues simplemente, su definición no es cerrada, no contempla un conjunto de propiedades necesarias, suficientes y precisas. En este sentido, la Carta Europea del Deporte define el “deporte” como “cualquier forma de actividad física que, a través de participación organizada o no tiene por objeto la expresión o mejoría de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición a todos los niveles”. Excepto el controvertido punto de la determinación de si hay o no “actividad física”, el resto de los elementos, son cumplidos por los Esports. Ahora bien, algo de actividad física hay en los Esports, de hecho, no es infrecuente que haya lesiones en los brazos, cosa que no podría darse si el movimiento fuera nulo. Pero aun y así, ¿es determinante la actividad física que se desarrolla en los Esports suficiente para su consideración de “deporte”? (Parry 2018)

Estas mismas preguntas pueden predicarse de las prácticas deportivas que puedan desarrollarse en el Metaverso, los que propongo denominar como m-Sports, que, como vamos a sostener aquí, no dejarían de ser una evolución cualitativa de los Esports (Column). En este sentido, el propósito de este trabajo es exponer la evolución de los Esports hacia los m-Sports así como si cabe considerar dichos fenómenos como deporte. En el desarrollo de esta cuestión prestaré especial atención a un rasgo que determina en gran medida no solo el éxito de dichas aplicaciones sino también su caracterización como deportes como es el realismo y la inmersión. Así pues, el itinerario que se va a seguir en este trabajo es: II) la caracterización de los Esports; III) la caracterización del Metaverso y los m-Sports; IV) las

tecnologías que están cambiando algunos de los Esports; y, V) ¿en qué sentido se podría hablar de deportes cuando nos encontramos ante los m-Sports?

## **La Caracterización de los Esports: Realismo e la Inmersión**

### *La caracterización de los Esports*

La caracterización de los Esports no es fácil, en especial, por la diversidad de juegos que se cobijan bajo su paraguas y por el notable dinamismo que hace que los cambios sean continuos. Según Rosell, el e-Sport *gaming* puede ser entendido como «practicar una actividad que requiere de un alto grado de concentración, precisión, control del propio cuerpo y estrategia, para competir y vencer al rival en un set virtual de juego (un entorno o plano de juego) concreto y delimitado, y en tiempos de juego definidos como partidos que en muchos casos se dividen en rondas o partidas». Por su lado, en una aproximación más directa, los Esports son videojuegos que se juegan en un entorno competitivo altamente organizado. Estos juegos pueden variar desde populares arenas de batalla en línea multijugador orientadas al equipo (MOBA), hasta juegos de disparos en primera persona para un solo jugador, a royales de batalla de supervivencia y reconstrucciones virtuales de deportes físicos<sup>48</sup>. Las denominadas partidas pueden ser jugadas individualmente o en equipo, ganando quien consiga los objetivos preestablecidos en el juego que, por cierto, está regulado

---

<sup>48</sup> Lerroux,-Parra, Marc. "What are e-Sports?" *Harvard International Review*, <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/> (2020).

por una serie de normas que son de obligado cumplimiento por los participantes.

En la actualidad son diversos los campeonatos que se disputan organizados por diversas organizaciones nacionales o regionales, que permiten que los Esports cumplan algunos de los requisitos que se predicen de los deportes, en especial, su carácter competitivo e institucionalizado.

Desde otro punto de vista, los Esports, más allá de las vicisitudes que ha tenido su denominación (Rodríguez Ten) presuponen que las partidas se disputen por jugadores a través de mandos conectados a los ordenadores u otros dispositivos, de forma que los movimientos que realizan se reducen a apretar o mover comandos que tienen como resultado las acciones que desarrollan sus avatares en la pantalla. En este sentido, los Esports son básicamente juegos en 2D. Como se verá más adelante, esta es una diferencia crucial con respecto a los juegos (deportivos o no) que se podrán desarrollar en el Metaverso.

### *El realismo e inmersión en los Esports*

Uno de los ideales de los Esports ha sido mejorar el realismo de sus representaciones pues ello contribuye a una experiencia más inmersiva por parte del usuario y esto a su vez, provoca que experimente unas sensaciones más vívidas e impactantes. Aunque no todos los juegos que caben en la caracterización Esports se han basado en una estética realista, no cabe duda de que una parte de ellos, en especial, los de temática deportiva se han destacado por este tipo de estética<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> El realismo es esencial para ciertos géneros de juegos:

El realismo y su consecuencia inmediata, la inmersión, son en este sentido fundamentales para que el usuario recree persuasivamente la experiencia como si fuera realmente deportiva (Keo, 1). Aunque la noción de realismo es ambigua, el sentido que nos interesa aquí es el de emulación de personajes, objetos y entornos del juego con la mayor semejanza posible a la realidad a través de los gráficos que se puedan utilizar<sup>50</sup>. La inmersión se puede caracterizar, entonces, como “una versión de la concentración, que es aplicable a las narrativas, historias y entornos que existen dentro de una pseudorealidad alternativa” (Terzoglou, 4). En efecto, tal y como señala Lane: “El realismo es un término amplio, que se utiliza con mayor frecuencia para describir los gráficos de un juego. La fidelidad gráfica es un punto para presumir entre muchos estudios, ya que el fotorrealismo es un futuro y una realidad más cercanos que nunca. La destreza gráfica extrema es impresionante cuando se logra, y muchos juegos se benefician del fácil elogio que esta hazaña técnica puede producir” (Lane).

Como se ha señalado antes citando a esta misma autora, “los gráficos son el puente entre el juego y el jugador”. (Keo, 2). Así, por ejemplo, Lane señalaba: “En los últimos años ha sido imposible evitar la discusión sobre el realismo en los juegos. Los desarrolladores se apresuran a promocionar su producto utilizando palabras como ‘dinámico’, ‘vivo’ e ‘inmersivo’ para convencerte de que sus juegos no

---

Juegos de aventura en tercera persona (ej.- Tomb raider, Grand Theft Auto)

Géneros de juegos de aventura/disparo en primera persona (ej. - Farcry, Counterstrike); Juegos de crimen/misterio; Juegos deportivos; Juegos de terror; Juegos 2D con elementos de rol o cartas

<sup>50</sup> El realismo en un juego se basa en que cuente con gráficos fotorrealistas, muchos polígonos, texturas en alta resolución, framerate alto, cinemáticas actuadas y una paleta con diversa gama de colores (Kittsune). Los factores clave para hacer que algo parezca real en la imagen inserta en un videojuego: a) recuento de polígonos, b) la textura, c) la iluminación y, d) la animación.

son meras simulaciones digitales, sino extensiones de la realidad” (Lane). Esto es especialmente relevante en aquellos juegos que se califican como “de gráficos realistas”.

El diseño gráfico y el contenido visual de un juego constituyen un elemento relevante del proceso de desarrollo del juego. Pero ¿cuál es su grado de relevancia? Según los editores de juegos, los gráficos de los juegos son el aspecto más importante en su comercialización. Es más, tal y como se señala en la Guide to Realistic Game Art, “hacer que los juegos parezcan reales es el principal impulso de cada nuevo sistema de consola”. La razón de ello estriba en que los gráficos son lo primero con lo que se encuentra un jugador. Cuanto más llamativos e impresionantes sean, más lo atraerán. De ahí que muchos desarrolladores de juegos presten especial atención y tiempo a perfeccionar este aspecto de sus juegos (Keo, 2-3).

Pero si quisiéramos profundizar en la importancia de los elementos gráficos en los videojuegos y, en especial, los que se califican como “realistas”, parece imprescindible apuntar a que los aspectos visuales son un elemento fundamental del propósito de todo juego que no es otro que “atrapar” al jugador, que este quede abstraído y abducido por su desarrollo. La inmersión incluye varios elementos para su éxito: la narrativa, los desafíos que plantea, pero de manera especial su entorno gráfico. Cuanto más realista en su aspecto visual sea un juego, más inmersivo será, y por lo tanto, aumentará la probabilidad de que capte totalmente la atención del jugador y su grado de satisfacción.

La primera aproximación a este fenómeno la ofreció Janet Murray (1997) en su libro, *Hamlet on Holodeck* (p. 98-99):

“La inmersión es un término metafórico derivado de la experiencia física de estar sumergido en agua. Buscamos el mismo sentimiento de una experiencia psicológicamente inmersiva que hacemos desde una inmersión en el océano o en la piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente, tan diferente como el agua del aire, que se apodera de toda nuestra atención, todo nuestro aparato perceptivo... en un medio participativo, la inmersión implica aprender a nadar, hacer las cosas que el nuevo entorno hace posible... el disfrute de la inmersión como una actividad participativa”

Emily Brown y Paul Cairns (Brown and Cairns, 1) postulan que la inmersión mide el grado de aislamiento de la realidad como resultado de su nivel de empatía y la atmósfera del diseño general. Por otro lado, Ermi y Mäyrä crearon el “modelo SCI”, un modelo que divide la inmersión en tres categorías:

- Inmersión basada en desafíos: se basa en la resolución de problemas y el pensamiento estratégico. Este tipo de inmersión ocurre cuando hay un cierto equilibrio entre los problemas que se están resolviendo, la experiencia del jugador y el número/gravedad de los desafíos que se enfrentan.
- Inmersión imaginativa: se basa en la narrativa, la tradición, la cultura del juego y en cómo el jugador transfiere su identidad al mundo para formar un vínculo entre su identidad virtual.
- Inmersión sensorial: se trata de la ejecución audiovisual de juegos.

Como puede observarse, tanto en la clasificación de Brown-Cairns como en la de Ermi-Mayra, uno de los factores que incide en la

inmersión está conectado con el apartado visual. En efecto, esto es lo que sugiere Brown-Cairns con la inmersión total o presencia y Emri-Mäyrä con la inmersión sensorial. En aquellos juegos donde la representación de la realidad física es especialmente relevante, el realismo de los gráficos jugará un papel determinante en la inmersión del jugador y, por lo tanto, en su grado de satisfacción.

En este sentido, una gran parte de los juegos más populares son los que se acomodan a este estilo gráfico, y sus variantes que a continuación se examinarán: fotorrealismo e ilusionismo. Y es de suponer que los avances tecnológicos que puedan mejorar la calidad de los gráficos harán todavía más populares a esos juegos. No obstante, el afán realista se puede encontrar con el límite del efecto Uncanny Valley. Según señala esta paradoja, cuanto más se acerca una réplica antropomórfica (una imagen o un robot) a la apariencia y comportamiento de un ser humano real, el resultado en los observadores humanos no es positivo, sino que se produce una respuesta de intranquilidad y de perturbación.

De la misma forma que ha sucedido en el mundo del arte, el realismo de los videojuegos ha ido evolucionando, decantándose por lo que se conoce como fotorrealismo. Si en el arte el fotorrealismo es un intento por imitar una fotografía, en el ámbito de los videojuegos, el fotorrealismo es un subgénero de realismo que lleva el estilo un paso más allá. Según Kench, en sus orígenes en el mundo del arte, el movimiento del fotorrealismo es “una forma de representar la vida real con mayor precisión de lo que se intentó anteriormente” (Kench). Como señala este mismo autor, el término fue acuñado por primera vez “para artistas que proyectaron fotografías reales en lienzos para que coincidieran con precisión con todos los pequeños detalles y, en lugar de utilizar la etiqueta fotorealista, se utilizan otras como

“hiperrealismo”, “nuevo realismo”, “verismo”, “realismo de enfoque nítido”. En este sentido, ciertamente cada vez más los Esports ofrecen gráficos más realistas y que, por lo tanto, se asemejan a los escenarios y a los movimientos humanos.

Ahora bien, esta noción de inmersión solo implica que los jugadores se abstraen de la realidad y se sumergen en el juego. Pero si se entiende en un sentido más fuerte como la percepción de estar realizando la actividad que se recrea en la pantalla, los Esports se han encontrado con varios límites: la incapacidad de recrear la experiencia en tres dimensiones y la recreación de los movimientos simétricos del jugador respecto del avatar en el juego. Por muy realistas que sean las recreaciones visuales, estas tienen lugar en un espacio distinto al del jugador y, por otro lado, el reflejo de los movimientos del jugador en el avatar no son distintos, sino más simples en la experiencia real del jugador. De hecho, en alguna clasificación se califica a estas aplicaciones como no-inmersivas de escritorio ya que requieren de pantalla, teclado, ratón y micrófono no consiguiendo un efecto no suficientemente inmersivo. Es decir, no se pierde el sentido de la realidad. Es, por lo tanto, un límite infranqueable. Pero este obstáculo parece que pueda superarse en el Metaverso, ya que este parece ofrecer la experiencia inmersiva en 3D, y por lo tanto, más avanzada gracias a la convergencia de varias tecnologías. Su éxito dependerá precisamente del logro del realismo inmersivo en sentido fuerte.

## **El Metaverso e los M-Sports**

La estelar aparición del Metaverso en la espectacular presentación de Mark Zuckerberg disparó las hipótesis acerca de cuál

podría ser su impacto en nuestras vidas. Ya se han escrito artículos y libros sobre los eventuales efectos del Metaverso en la educación (Yu, 2022; Mitra, 2023), en el Derecho (Serrano, 2022), en el ocio y entretenimiento (Bojic), etc. Uno de los ámbitos donde poco a poco también se empieza a reflexionar sobre las posibles transformaciones que podría operar es, además del entretenimiento, el deporte. Antes de avanzar en la cuestión de si es posible replicar la experiencia deportiva en el Metaverso (Demir), es necesario analizar algunos de sus rasgos principales.

### *Rasgos generales del Metaverso*

Un acercamiento al Metaverso<sup>51</sup> que parece razonable es el de Matthew Ball en su obra *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*:

*“Una red interoperable y de escala masiva de mundos virtuales 3D renderizados en tiempo real que pueden ser experimentados de manera sincrónica y persistente por un número ilimitado de usuarios con un sentido individual de presencia y con continuidad de datos, como identidad, historial, derechos, objetos, comunicaciones y pagos”* (Ball, 2022).

También sería posible entenderlo como un mundo virtual en el que los humanos podremos interactuar con avatares de otros usuarios en un espacio virtual 3D, realizando actividades varias, de

---

<sup>51</sup> El término "Metaverso" se popularizó por primera vez en la novela de 1992 *Snow Crash* de Neal Stephenson. Posteriormente las posibilidades de un mundo virtual interconectado se exploraron más a fondo en la novela de 2011 (y la película posterior), *Ready Player One* (Durán).

transacciones económicas a prácticas lúdicas. Es decir, puede entenderse como la forma en que interactuaremos con la próxima versión de Internet (Neff, 2022a). O como señala el fundador de Facebook, Mark Zuckerberg se puede imaginar el Metaverso como un Internet encarnado donde en lugar de solo ver contenido, se está en él, donde los individuos se sienten presentes con otras personas como si estuvieran en otros lugares, teniendo diferentes experiencias que no necesariamente podrían hacer en una aplicación o página web en 2D, como bailar, hacer ejercicio físico o deporte (Newton, 2021).

No obstante, son varias las afirmaciones que, con carácter preventivo, se deben hacer acerca del Metaverso. En primer lugar, no hay una definición que concite el acuerdo generalizado. En segundo lugar, sea lo que sea, el Metaverso está en construcción y por lo que señalan los expertos tardará años en mostrarse con todas las potencialidades que alberga. En tercer lugar, quizá no haya un único Metaverso, sino que este se manifieste en varios metaversos que podrán coexistir simultáneamente permitiendo el paso de uno a otro (López). Así, existen en la actualidad Axie Infinity, Decentraland, The Sandbox, Metahero y, por supuesto, Meta (antes Facebook) cuyo nombre es Horizon Worlds y en el que se puede entrar con sus cascos de realidad virtual Meta Quest. Por su parte, el Metaverso de Microsoft se conoce como Microsoft Mesh y se podrá acceder a él con sus cascos de realidad virtual Hololens (López, 2022). Recientemente, también Apple ha anunciado la inminente salida de su Apple Vision Pro. Ahora bien, también es probable que haya una interconexión entre ellos de forma que acabe existiendo un único Metaverso.

Para quien hasta ahora ha sido el máximo impulsor del Metaverso, M. Zuckerberg, el Metaverso será un receptáculo de diversas y variadas tecnologías, en especial, de realidad virtual y

aumentada gracias a las cuales se podrían crear entornos compartidos donde los individuos, con independencia de donde se encuentren físicamente, podrán estar juntos en una experiencia inmersiva. Precisamente el éxito del Metaverso se dirime en la posibilidad de que la experiencia virtual sea plenamente inmersiva.

El Metaverso aspira a que los individuos disfruten de experiencias digitales sociales y profesionales de forma que sean entretenidas, compartidas y colaborativas<sup>52</sup>. En ese entorno los humanos se convierten en avatares y reproducen su vida real en el ciberespacio. Todo ello con el mayor grado de realismo.

El Metaverso, a pesar de las incertidumbres acerca de su futuro, aparece como el siguiente paso en el desarrollo de los videojuegos, con la principal novedad de que el jugador estará inmerso en una realidad virtual. Como “mundo” con innumerables posibilidades para los creadores de videojuegos, Roblox -la plataforma de juegos de código abierto- permite ya a sus más de 150 millones de usuarios desarrollar sus propios juegos o jugar en los creados por otros. El juego tiene su propia moneda, mercado y organiza eventos a

---

<sup>52</sup> Taboada señala varios usos posibles en distintas áreas. Así: Medicina: Recrear un cuerpo humano en 3D, realizar diagnósticos, simular operaciones a corazón abierto, etc. Resulta más práctico que los estudiantes se entrenen de este modo que como lo hacen tradicionalmente. Además, la RV resulta muy útil en terapias neurológicas y tratamientos sensoriales en personas mayores.

Industrias: Como los simulacros de evacuación de un gran edificio, pudiendo ver cómo se comportaría la gente en un momento dado. Gemelos digitales de fábricas y otros.

Psicología: La simulación de situaciones resulta muy útil para tratar fobias, ansiedad, resolución de conflictos, problemas de violencia, etc.

Educación: Inspirar la creatividad de los niños, ayudarles a entender conceptos, darles un paseo por la Historia de la Humanidad, ayudarles a empatizar y aprender valores, etc.

Arquitectura e inmobiliaria: Recorrer tu nuevo piso, sin que esté construido, resulta mucho más potente que ver un simple plano. Tampoco es igual imaginar tus muebles y decoración en la casa de otros, cuando la vas a comprar, que verlos de verdad, poder medir espacios y simular decoraciones.

los que asisten millones de espectadores. Roblox informaba en 2020 que su concierto virtual Lil Nas X atrajo 33 millones de visitas (Duran, 2021).

### *La inmersión en el mundo virtual del Metaverso*

En el Metaverso, como se analizará en el apartado siguiente, convergen diversas tecnologías con el objeto de crear una experiencia realista, en la que los usuarios se sientan (casi) exactamente igual que en el mundo real, viviendo las experiencias en primera persona y totalmente inmersos en esa realidad virtual. En efecto, el éxito del Metaverso depende en gran medida de que consiga atrapar a los “usuarios” para lo cual la percepción de inmersión debe ser total. En este aspecto, el desafío del Metaverso no es muy distinto al que se plantea para los videojuegos. En efecto, aunque, como se ha visto anteriormente, el término “inmersión” es controvertido (Pestano-Rodríguez et al., 2012) hay coincidencia en que la inmersión es una “sensación de alejamiento perceptivo del entorno real y de acercamiento a un entorno no real” (Armenteros & Fernández, 2011). En concreto, Armenteros & Fernández (2011), definen este concepto como “una sensación que hace olvidar al jugador que se encuentra sentado, frente al teclado o el joystick, y situado en un entorno que no es real pero que el jugador acepta como real” (p. 166).

Así pues, el Metaverso deberá ser lo más realista posible, tanto en lo que se refiere a la representación gráfica (emuladora, objetiva, precisa, minuciosa) (Lane, 2020), sino también en lo que se refiere a la representación de los deportes en cuestión, bajo riesgo de producir disonancia entre las sensaciones que tienen lugar cuando se practica un deporte en la realidad física y las que tienen lugar en el espacio

virtual. Si este último no representa con un alto grado de realismo, difícilmente el jugador creerá que está llevando a cabo una práctica deportiva seria. Si se produce esa pérdida de inmersión, se diluye la “suspensión de la incredulidad”, “ese acto del espectador de apartar de forma voluntaria el sentido crítico a la hora de juzgar el realismo de lo que está viendo” (Izquierdo 2012; Lane, 2020).

Los aspectos visuales son un elemento fundamental del propósito de toda representación gráfica, ya que gracias a ella se “atrapa” al jugador, de forma que este queda abstraído y abducido por su desarrollo. Como se ha visto ante, la inmersión incluye varios elementos para su éxito: la narrativa, los desafíos que plantea, pero también su entorno gráfico. Cuanto más realista sea el Metaverso “deportivo”, más inmersivo será y, por lo tanto, aumentará la probabilidad de que capte totalmente la atención del jugador y su grado de satisfacción.

La inmersión es crucial en el Metaverso porque, además de conjugar dos elementos comunes como son la narrativa (del deporte) y los estímulos visuales, en el Metaverso hay otro elemento distintivo, la interacción que se produce entre los propios deportistas/avatares, en función de las acciones del primero y las reacciones del segundo en un entorno 3D.

Por lo tanto, esa realidad virtual en la que se desarrolla el “deporte” en el Metaverso debe ser lo más realista posible tanto en lo que hace referencia a los escenarios como a la representación virtual del “jugador/deportista”, el avatar. En especial, si no se alcanza un nivel de realismo alto en 3D en el que el avatar reproduzca el movimiento y las habilidades físicas del deportista o si hay un nivel de representación bajo o medio, será imposible vivir la experiencia deportiva en el Metaverso. Por eso, tiene importancia ver las

tecnologías que, en la actualidad, contribuyen a hacer realista la experiencia en el Metaverso.

## **La Convergencia de Tecnologías en el Metaverso: Hacia el Realismo y la Inmersión**

El punto interesante respecto del tema que aquí se está tratando es si el Metaverso constituirá el siguiente paso en la evolución de los Esports, el cual puede resumirse en el tránsito del formato en 2D a una en 3D y por lo tanto, a una experiencia más simétrica a las vivencias reales que siente un jugador al practicar una actividad susceptible de catalogarse como deporte. Para que esta tenga lugar, el deportista deberá tener una doble experiencia inmersiva, la que genera el propio deporte como actividad que abstrae al participante de la realidad circundante y la que genera el propio Metaverso, pues si los movimientos, los escenarios o los complementos deportivos que se utilizan en esa “realidad” no son suficientemente realistas probablemente impidan que la experiencia deportiva sea exitosa. En este sentido es interesante vislumbrar por dónde debería ir la tecnología para alcanzar el realismo que hiciera posible el deporte en el Metaverso. Para tratar de resolver esta cuestión es preciso analizar brevemente las tecnologías que confluyen en el Metaverso.

### *Tecnologías realidad virtual (RV) y de realidad aumentada (RA)*

La realidad aumentada y la realidad virtual son las tecnologías clave que impulsan el desarrollo de Metaverso ofreciendo un mundo virtual donde el sujeto tendrá una experiencia 3D inmersiva. La RV

consiste en la representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que suministra la sensación de existencia real y por ello, permite la inmersión en un mundo que se experimenta como real (Taboada, 2023).

Este mismo autor señala que con la RV, con la adición de otras tecnologías como la háptica, será posible moverse, tocar, oler, etc. y así llevar una desvinculación de la existencia en el mundo exterior. Entre sus principales características destacan: a) ocurre en tiempo real; b) permite la observación y también, la participación; c) representa mundos virtuales; d) hay una pérdida de contacto con el mundo exterior.

Hasta el momento, y no es un elemento despreciable para determinar la posibilidad del deporte en el Metaverso, la inmersión se lleva a cabo a través de gafas de RV, las cuales funcionan con “visión estereoscópica” y con una serie de sensores que permiten reaccionar al movimiento, de forma que el movimiento en el mundo real se traslada al mundo virtual.

En virtud de los distintos dispositivos que se utilicen, hay dos tipos de RV (Taboada):

- Sistemas inmersivos que tienen como resultado la desvinculación del mundo real.
- Sistemas semi-inmersivos o de proyección. Se preserva el contacto con el mundo real y la simulación se produce con pantallas, gafas y un dispositivo de movimiento para la cabeza.

Como se puede deducir, aunque todavía no se ha logrado una RA del primer tipo que desvincule de manera totalmente inmersiva, estable y duradera al usuario, será la que se pretende conseguir en el Metaverso. En todo caso, como señala Taboada (2023), es una

tecnología que está creciendo a ritmos exponenciales. Mientras que en 2016 la facturación no llegaba a tres millones de dólares, en 2020 ingresó casi seis mil millones y las previsiones son que alcance los 15.500 millones, en los próximos años (Taboada, 2023)

### *Internet de las cosas (IoT)*

Con el Internet de las cosas (IoT), el Metaverso puede recopilar, obtener y utilizar datos del mundo físico. Estos objetos vinculan el mundo virtual del Metaverso a un gran número de dispositivos del mundo real para que los objetos del Metaverso puedan cambiar la forma en que funcionan según el clima o la atmósfera cambiantes.

### *Tecnología háptica*

Con tecnología háptica nos referimos a las interfaces que interaccionan con el cuerpo, ofreciendo entonces la posibilidad de transmitir mediante vibraciones, o pulsaciones eléctricas el sentido del tacto. El desarrollo de estas interfaces hápticas determinará la inmersión en la realidad virtual contribuyendo directamente a los procesos de comunicación humano-máquina y humano-humano.

Hasta el momento, el desarrollo de la háptica ha supuesto cambios en la actividad física, en particular, en la rehabilitación y la mejora del rendimiento físico. Como señala Murua (2023), AirRacket es una interface en la que la presión del aire simula la háptica de la raqueta en realidad virtual. La Organización Neerlandesa para la Investigación Científica Aplicada ha desarrollado un chaleco háptico para mejorar la técnica de remeros, patinadores, futbolistas y otros atletas. En 2016, en la Super Bowl 50, Wearable X ofrecía una sudadera

que permitía a los aficionados sentir físicamente las sensaciones del partido que estaban observando (Murua).

De la confluencia de esas diversas tecnologías cabe señalar que el desarrollo más parecido a lo que puede ser el Metaverso en el futuro son los exergames, juegos que combinan el ejercicio físico con dispositivos tecnológicos, permitiendo a los usuarios realizar actividad física mientras juegan. Son un ejemplo de “protometaverso” activo, ya que combinan el ejercicio físico con la tecnología, permitiendo a los usuarios realizar actividad física mientras juegan en un entorno virtual. Un ejemplo aproximativo son algunos del juego que reproducen deportes en la consola Wii u otras similares. Estos son juegos que combinan el ejercicio físico con dispositivos tecnológicos, permitiendo a los usuarios realizar actividad física mientras juegan en un entorno virtual.

Aunque estos juegos aún no son un Metaverso completo, ya que se enfocan en una sola actividad física, proporcionan una idea de cómo un Metaverso activo podría funcionar (Murua, 2023). Estos juegos son una forma temprana de entretenimiento y ejercicio en un ambiente virtual que podría evolucionar hacia una experiencia más completa en el futuro, donde los usuarios pueden interactuar con un mundo virtual más amplio y desarrollar una experiencia más inmersiva. Es a este tipo de actividad híbrida física-virtual de la que cabe preguntarse si se trata de “deporte”.

## **El Deporte en Esports y en los M-Sports. Cuestiones Conceptuales y Técnicas**

La pregunta acerca de si es posible el deporte en el Metaverso

implica comprobar si las prácticas “deportivas” en ese entorno virtual a través de un avatar son realizadas por un humano, si implican movimiento físico y habilidades relevantes dando por asumido que los otros rasgos que se predicen de la definición de deporte (Parry 2022) sí pueden reproducirse en los Esports y en los m-Sports, esto es, la existencia de reglas y la institucionalización de las competiciones.

*Los límites (conceptuales) del deporte en los Esports y en los m-Sports: ¿Es humano? ¿Es físico? ¿Hay despliegue de habilidades?*

El deporte ha sido históricamente una práctica eminentemente humana, aunque también hubo desde el inicio modalidades deportivas en las que el deportista interactuaba con animales. Sin embargo, con el desarrollo tecnológico han aparecido modalidades deportivas en las que las habilidades humanas se combinan con artefactos como las bicicletas, las motocicletas o los automóviles. En estos dos supuestos se acepta que las habilidades a medir y jerarquizar no sean exclusivamente humanas, sino que también sean atribuibles a otros seres (los animales) o artefactos. En el caso de estas últimas modalidades deportivas que combinan habilidades humanas y desarrollos a través de máquinas, hay cada vez más controversia acerca de su naturaleza deportiva, ya que, con los avances experimentados en la mecánica y otros aspectos del vehículo, la participación humana en los resultados ha descendido, desde 1980 de un 30% a un 10% (Barlow).

Un cuestionamiento similar se ha planteado respecto de los Esports, dado que en ellos tiene lugar una disrupción entre la participación humana y el resultado deportivo. En efecto, en ellos se plantean dos problemas: a) la existencia de un suficiente movimiento

humano (Parry 2018) y b) se rompe la conexión física directa e inmediata entre los movimientos del deportista y su plasmación deportiva en el espacio físico donde aquellos tienen lugar. En efecto, según la primera objeción no hay suficientes movimientos humanos por parte del usuario de los videojuegos competitivos. Y sin este despliegue de movimientos no parece que haya deporte, pues este presupone:

*“una práctica motriz deportiva la cual requiere una participación activa y directa de los deportistas poniendo en acción su conducta motriz, una organización significativa del comportamiento motor y un comportamiento motor portador de significado”*  
(Rodríguez Ten, 2018, p. 74)

Profundizando en el mismo argumento, Rodríguez Ten enfatiza la importancia de la habilidad motriz en el deporte, que es muy distinta a los niveles de motricidad que se exigen en los videojuegos competitivos. En efecto, apoyándose en los estudios de las ciencias del deporte concluye que:

*“la habilidad del deporte es perceptivo-motriz y físico-motriz, integrando una acción mediante intervención con adaptación espacial y temporal, dando lugar a una coordinación motriz específica mucho más compleja... Es esta gran diferencia la que ha creado una experiencia del jugador radicalmente diferente entre un deportista y un gamer”* (Rodríguez Ten, 2018, p. 75)

Por otro lado, en los videojuegos competitivos hay una disociación entre el actuar del deportista-humano y los resultados

evaluables “deportivamente” siendo ello debido a la doble dimensión física y virtual; lo que cuenta como resultado “deportivamente” hablando es lo que se refleja en el juego o mundo virtual -lo realizado por el avatar- no lo que tiene lugar en el mundo físico. Los movimientos que realiza el “deportista” en el mundo físico se reflejan en el mundo virtual, pero no son los mismos. Hay una disrupción entre el escenario físico y el virtual. Los “movimientos” del deportista humano no son análogos a los que se reflejan en el avatar y además, no son los que se suelen tomar en consideración para medir o evaluar el rendimiento físico pues son, en la mayoría de las ocasiones, de carácter relativamente simple: mover o apretar algún comando en el teclado o en el “joystick”. En este sentido, en el despliegue físico del deportista puede haber margen para evaluar la rapidez de movimientos (la conexión cerebro-músculos) como también la resistencia, pero no otros que son esenciales en la práctica deportiva: potencia, elasticidad, agilidad, reflejos, habilidad, destreza, etc.

Ahora bien, parece oportuno llevar a cabo un análisis similar respecto de los m-Sports donde se responda a las cuestiones de si es humano, físico y si hay habilidades en juego. Como sucede con los Esports, en el Metaverso hay una disociación entre el actuar del deportista humano y los resultados evaluables “deportivamente” siendo ello debido a la doble dimensión física y virtual; lo que cuenta como resultado “deportivamente” hablando es lo que se refleja en el juego o mundo virtual -lo realizado por el avatar- no lo que tiene lugar en el mundo físico.

Sin embargo, a diferencia de lo que sucede con los Esports, la conexión entre deportista y avatar, así como las características inmersivas y realistas provocan que el Metaverso deportivo pueda superar los tres requisitos antes mencionados: el carácter humano, la

conexión entre el movimiento y las habilidades del deportista con los de su avatar. En efecto, dado el grado de realismo y conexión entre el deportista y el avatar, el movimiento y las habilidades del humano se reflejan en su avatar, y por lo tanto, se reproducen en su resultado “deportivo” (Duge; Hertz). Es decir, en el despliegue de físico del deportista en el Metaverso hay también habilidades perceptivo-motrices y físico-motrices propias del deporte, ya que las tecnologías que se dan en el Metaverso, en especial los dispositivos hápticos permiten al deportista poner en práctica las habilidades propias de la modalidad deportiva que se esté desarrollando. Sin pensar en el Metaverso, sino en los exergames (videojuegos activos como la Wii), Navarro-Adelantado señalaba:

“porque estos juegos suman al videojuego la actividad física con experiencias inmersivas desarrolladas para aportar una intensidad (física, coordinativa) significativa, mientras que los Esports son videojuegos sin movilización corporal. El videojuego deportivo activo y el *exergame* se basan en la reproducción de los movimientos originales de la actividad física que copia, que es diametralmente opuesto a hacerlo sentado y sin transferir ninguna motricidad más” (Navarro Adelantado, 2010).

En efecto, si esto se predica de los exergames, también se podría predicar de los m-Sports, pues, aunque la valoración y comparación del rendimiento deportivo tiene como objeto al avatar, lo que se ha plasmado en el Metaverso es una copia exacta de lo que ha realizado el deportista en el mundo físico. Es decir, hay un reflejo total de las capacidades motrices del agente humano. Si lo queremos decir en los términos de la definición de Parry, el m-Sports cumpliría

con los requisitos de ser humano, físico y basado en habilidades. Para poner un ejemplo, en un Metaverso (como también ocurre en la Wii<sup>53</sup>) donde se disputará un partido de tenis, el golpeo del tenista “real” sobre la bola con su raqueta se refleja perfecta y simultáneamente en la acción del avatar en el espacio virtual. Y lo mismo sucede con el pedaleo o el sprint del ciclista sobre su bicicleta estática. Este se reproduce perfectamente en su avatar que aparece rodando sobre una bicicleta en una carretera (virtual).

En resumen, la crítica principal a los Esports podría superarse en el Metaverso ya que en determinados m-Sports, el jugador/deportista no solo se movería, sino que reproduciría gran parte o todas las habilidades o talentos que se predicen de una determinada modalidad deportiva: el resultado o rendimiento “deportivo” del avatar es consecuencia directa de la actividad física y de los talentos del deportista real. Si bien es cierto que un crítico podría alegar que el reflejo de esas habilidades nunca es perfecto o que puede estar sometido a errores o manipulaciones, estas son objeciones técnicas, no conceptuales. Salvo que se quiera mantener una concepción purista en la concepción del deporte —en la que las realizaciones deportivas solo pueden ser llevadas a cabo por un deportista de carne y hueso de forma directa e inmediata—, en el Metaverso, cabría hablar de “deporte” sin distorsionar gravemente su sentido usual. En definitiva, un deporte en un Metaverso inmersivo, un m-Sports, podría superar las objeciones a los Esports. Ahora bien, esta es la discusión conceptual sobre la base de las propiedades ideas

---

<sup>53</sup> Nintendo Wii fue una videoconsola producida por Nintendo estrenada en 2006. La característica más distintiva de la consola fue su mando inalámbrico, el Wii Remote, el cual se usaba como un dispositivo de mano con el que se podía apuntar, además de que detectaba movimientos en un plano tridimensional.

del Metaverso. Otro diagnóstico cabe realizar sobre el estado actual de desarrollo del Metaverso. Cabe aquí hablar de los límites técnicos actuales que presenta el Metaverso para el desarrollo de los m-Sports.

### *Los límites técnicos del Metaverso para el deporte*

Como se acaba de señalar anteriormente, no hay problemas conceptuales para calificar las prácticas virtuales-deportivas en el Metaverso como deportivas. Pero cuestión distinta es si en la situación actual se dan los condicionantes técnicos para que la experiencia “deportiva” en el aquel sea completamente realista e inmersiva, esto es, que la reproducción de la modalidad deportiva en el mundo virtual sea total.

Son varios los obstáculos técnicos para el desarrollo exitoso del Metaverso para el deporte. Al margen de la propia tecnología de representación virtual (VR), la cual necesita hacer progresos notables, algo similar puede señalarse respecto de la tecnología háptica y el resto de las tecnologías complementarias necesarias para alcanzar un grado de representación realista de las realizaciones deportivas. Se hace complicado imaginar que, con la tecnología actual o que se pueda desarrollar a corto plazo, un avatar pueda expresar o reflejar toda la complejidad de los procesos cognitivos y fisiológicos propios de la realización atlética. En especial, si se toma en consideración que en muy numerosas modalidades deportivas la frontera entre el fracaso y el éxito se decide en décimas de segundo o centímetros, todavía se está lejos de que tecnología propia del Metaverso pueda conseguir esos resultados tan precisos en lo que hace referencia a la representación virtual de las habilidades humanas.

Pero al margen de esos problemas que ya son suficientemente

impeditivos, hay otro especialmente importante: la incapacidad de que en el espacio físico donde se encuentra el deportista puedan darse o representarse los elementos físicos donde se desarrolla el deporte o, al menos, algunas de sus modalidades. Pongamos un ejemplo: imaginemos que se pretenda desarrollar un partido de fútbol en el Metaverso: ¿es posible que los “jugadores/deportistas” puedan realizar todas las acciones propias del fútbol? ¿Necesitarán estar en el mismo espacio físico? ¿Podrá reflejar el avatar habilidades propias del *dribbling* o de los disparos a portería? ¿Puede representarse un espacio virtual donde, como sucede en un campo de fútbol, los “jugadores/deportistas” puedan realizar “blocajes” de carácter físico sobre sus rivales? ¿Experimentará el deportista el dolor a través de los dispositivos hápticos? ¿Será factible representar físicamente elementos físicos de pruebas como el triple salto o el salto con pértiga?

Si esto no es posible técnicamente, las pruebas que se realicen en el Metaverso no podrán cumplir con las exigencias propias de un deporte. Serían pruebas “deportivas fallidas” o deficientes, en las que la evaluación de las habilidades físicas estaría lejos de asemejarse a la que se produce en las pruebas deportivas reales.

Ahora bien, esta crítica de carácter técnico a la posibilidad de prácticas deportivas en el Metaverso quizá deba contextualizarse y modularse en una alguna modalidad deportiva como sucede especialmente con el ciclismo (Pérez Triviño, 2023-Neef).

## **Conclusiones**

En este trabajo me he planteado si conceptualmente es posible practicar deporte a través de los Esports y en el Metaverso (m-

Sports). Para ello, he adoptado la noción de deporte delineada por Jim Parry, según la cual, el deporte es una práctica humana física, con despliegue de habilidades, competitiva, gobernada por reglas e institucionalizada. Tras esta delimitación conceptual se ha abordado la cuestión de si es posible conceptualmente el deporte en los Esports y en los m-Sports. Metaverso. Mi respuesta, es que conceptualmente no puede haber deporte en los videojuegos, pero sí en los m-Sports, en la medida que el Metaverso sea plenamente realista e inmersivo será posible que se reproduzcan las características definitorias del deporte -carácter humano, físico y habilidoso.

Otra cosa muy distinta es si es técnicamente posible el deporte en el Metaverso. Aquí la respuesta es negativa, al menos, en el presente y con el desarrollo actual del Metaverso. En efecto, no parece sea posible técnicamente reproducir las distintas modalidades deportivas cumpliendo con los requisitos de realismo e inmersión. En el presente, no es el caso, y probablemente, sea difícil sino imposible que la complejidad de la mayoría de las modalidades deportivas sea reproducibles en un entorno virtual. Sin embargo, puede haber alguna excepción, como es el caso del ciclismo, como he tratado de justificar a partir de los desarrollos de algunas plataformas tecnológicas.

## Referências

- Armenteros, M., Fernández, M. (2011). Inmersión, presencia y flow. *Contratexto*, 019. <https://doi.org/10.26439/contratexto2011.n019.190>
- Barlow, A., Sriskandarajah, S. (2019). Artificial Intelligence. Application to the Sports Industry, en [www.pwc.com.au](http://www.pwc.com.au).
- Bojic, L. (2022). Metaverse through the prism of power and addiction: What will happen when the virtual world becomes more attractive than reality?

- European Journal of Futures Research*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.1186/s40309-022-00208-4>
- Brown, E., Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors. *Computing Systems*, 1, 1297-1300. <https://doi.org/10.1145/985921.986048>
- Column, G. (2022). Esports And Their Future. The Metaverse. MITechNews. Febrero 25. <https://mitechnews.com/guest-columns/Esports-and-their-future-in-the-metaverse/>
- Crespo-Pereira, V., Sánchez-Amboage, E., Membriela-Pollán, M. (2023). Facing the challenges of metaverse: A systematic literature review from social sciences and marketing and communication. *Profesional de la información*, 32(1). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.ene.02>
- De la Copa Davis al metaverso: Así es la joven española que construye el «futuro de Internet». (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2022, de <https://www.lavanguardia.com/economia/20221114/8598987/copa-davis-metaverso-asi-joven-espanola-construye-futuro-internet-brl.html>
- Demir, G., Argan, M., Dinç, H. (2022). The Age Beyond Sports: User Experience. World of Metaverse. *Journal of Metaverse*. <https://doi.org/10.57019/jmv.1176938>
- Duge, C. (s. f.). Metaverse: The Revolution of the Sports World & Entire Life. Recuperado 17 de enero de 2023, de <https://www.ispo.com/en/trends/metaverse-revolution-sports-world>
- Duran, H. B. (2021). Is the Future of Esports in the Metaverse? Esports Bar Blog. <https://blog.the-Esports-bar.com/innovation/is-the-future-of-Esports-in-the-metaverse/>
- Ermí, L., & Mäyrä, F. (2005, June). *Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion*. In DiGRA Conference.
- Football Enters The Metaverse: Are You Ready? FIFPRO World Players' Union. (s. f.). Recuperado 5 de enero de 2023, de <https://fifpro.org/en/player-iq/foresight/football-enters-the-metaverse-are-you-ready/>
- Hertz, L. (2022). *How Does Metaverse Powers the Future of Gaming?* Javarevisited. <https://medium.com/javarevisited/how-does-metaverse-powers-the-future-of-gaming-5b97213f647>

- Izquierdo, A. (2012). *La suspensión de la incredulidad*. Espinof. <https://www.espinof.com/diccionario-cine-television/la-suspension-de-la-incredulidad>
- Koch, T. (2022). *El metaverso ya está aquí: Los pensadores buscan respuestas a los dilemas de la nueva realidad virtual*. Noviembre 22 <https://elpais.com/cultura/2022-11-22/el-metaverso-ya-esta-aqui-los-pensadores-buscan-respuestas-a-los-dilemas-de-la-nueva-realidad-virtual.html>
- Lane, Z. (2020). *The Absurdity of Realism in Video Games*. The Bubble. <https://www.thebubble.org.uk/lifestyle/gaming/the-absurdity-of-realism-in-video-games/>
- Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. *Journal of Latex Files*. 14(8), 1-66. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352>
- Lerroux-Parra, M. (2020). *What are Esports?* Harvard International Review. [https://hir.harvard.edu/Esports-part-1-what-are-Esports/\(2020\)](https://hir.harvard.edu/Esports-part-1-what-are-Esports/(2020)). Último acceso: 7 de Nov. 2023.
- López Frias, F. J., Pérez Triviño, J. L. (2016). Will robots ever play sports? *Sport, Ethics and Philosophy*. 10(1), 67-82. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1166393>
- López, J. M. (2022). Hay muchos metaversos, ¿podrán coexistir todos? Blogthinkbig.com. Junio 15 <https://blogthinkbig.com/coexistencia-metaversos-actuales>
- Mitra, S. (2023). Metaverse: A Potential Virtual-Physical Ecosystem for Innovative Blended Education and Training. *Journal of Metaverse*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.57019/jmv.1168056>
- Neef, M. (2022). *Meta seems to have some ideas about the future of cycling*. *CyclingTips*. Septiembre 14 <https://cyclingtips.com/2022/09/meta-seems-to-have-some-ideas-about-the-future-of-cycling/>
- Neff, M. de (2022). *Cycling in the metaverse: How will bike riding change as the internet evolves?* *Cycling Tips*. Febrero, 24 <https://cyclingtips.com/2022/02/cycling-in-the-metaverse-how-will-bike-riding-change-as-the-internet-evolves/>

- Newton, C. (2021). *Mark Zuckerberg is betting Facebook's future on the metaverse*. The Verge. <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>
- Parry, J. (2018). Esports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1). <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Parry, J. (2022). On the Definition of Sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11, 1-9. <https://doi.org/10.1080/17511321.2022.2077814>
- Pérez Triviño, J.L. (2023). Sport in the Metaverse: Which Sport? Which Metaverse? In Pérez Triviño J.L., Laukyte, M., Ávila, L. (2023) *Metaverse and Sport. Philosophical and Legal Inquiries into Sports in Metaverse: Games, Avatars, Humans*. Editions Hexis.
- Real Ferrer, G. (2021). Bases estructurales del sistema jurídico-deportivo. In Gamero, E., Millán, A. (Ed.) *Manual de Derecho Deportivo*. Tecnos.
- Rodríguez Ten, J. (2018). Los Esports como ¿deporte? Reus.
- Serrano Acitores, A. (2022). *Metaverso y Derecho*. Tecnos.
- Taboada, G. (2023). El futuro de Internet: ¿Metaverso o Meta Web? *Interim Manager Consulting*. Febrero 8. <https://interimconsulting.es/D/post/el-futuro-de-internet-metaverso-o-meta-web/>
- The Metaverse, 4th Hashtag Sports Awards. (s. f.). Recuperado 17 de enero de 2023, de <https://www.hashtagsports.com/awards/shortlist-2022/the-netaverse>
- Yu, J. E. (2022). Exploration of Educational Possibilities by Four Metaverse Types in Physical Education. *Technologies*, 10(1), 104. <https://doi.org/10.3390/technologies10050104>

## Notas Finais e Recomendações

Os Esports têm emergido como uma parte significativa da cultura do entretenimento, com jogos, comunidades e jogadores tornando-se ícones reconhecíveis. A cultura dos Esports influencia moda, música, arte e até mesmo linguagem, contribuindo para a formação de uma cultura digital única. Eles transcendem fronteiras geográficas, conectando pessoas de diferentes partes do mundo através de uma paixão compartilhada pelo jogo. Essa comunidade global contribui para a formação de identidades digitais, onde os participantes se identificam com equipas, jogadores e a cultura do *gaming*.

A aceitação dos Esports no campo jurídico é um processo em evolução, à medida que a indústria amadurece e se torna mais complexa. Em Portugal e no Brasil, os Esports estão no caminho para o reconhecimento como atividade desportiva. Isso implica a aplicação de leis e regulamentações que acompanhem as suas especificidades de forma a garantir a justiça, a integridade e a proteção de todas as partes envolvidas. Questões como, os contratos e acordos de jogadores, os direitos de propriedade intelectual, *compliance*, regulamentação sobre jogos de azar e manipulação de resultados, a proteção de dados, privacidade, e tributação são assuntos em debate.

A narrativa dos Esports é construída através de transmissões ao vivo, documentários, entrevistas e conteúdo digital. As plataformas de *streaming*, como *Twitch* e *YouTube*, desempenham um papel

crucial na disseminação dessas histórias, contribuindo para a construção de narrativas envolventes em torno de jogadores e suas equipes. A jogabilidade online pode promover o desenvolvimento de habilidades valiosas, como trabalho em equipa, comunicação, resolução de problemas e tomada de decisões rápidas. Algumas escolas e universidades reconhecem os Esports como uma forma legítima de atividade extracurricular, oferecendo programas e bolsas de estudo bem como metodologias ativas de ensino através do *gaming*.

O avanço contínuo da tecnologia, como a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR), pode criar experiências imersivas para os espectadores e jogadores, elevando ainda mais o status dos Esports. Estar atento às inovações tecnológicas e incorporá-las nas estratégias de envolvimento pode oferecer vantagens competitivas para clubes, ligas e associações de Esports. O envolvimento ativo com a comunidade de jogadores é crucial permitindo compreender as preferências, valores e seus comportamentos sociais.

A literatura também aponta para um esforço crescente em discutir a inclusão e a diversidade nos Esports. Esforços para aumentar a representação de mulheres, pessoas de diferentes origens étnicas e grupos sub-representados (idosos, deficientes, LGBT+) são essenciais para o crescimento sustentável do setor. Priorizar iniciativas que promovam a diversidade respeitando a equidade de gênero não apenas como uma responsabilidade social, mas como uma estratégia de negócio, são essenciais para atrair uma base de parceiros mais ampla.

A procura por modelos de negócios sustentáveis é igualmente uma prioridade e contribuiu para a sua aceitação social. Além das receitas de publicidade e patrocínio, incluir os Esports nos programas

Olímpicos permitirá elevar o papel social do *gaming*, educar e consciencializar o mundo acerca da toxicidade online e atrair novas gerações para o Movimento Olímpico. O cenário dos Esports é dinâmico, portanto, as organizações de desporto devem ser ágeis e capazes de se adaptar rapidamente às mudanças nas preferências dos seus públicos, nas tecnologias emergentes e nas novas tendências de mercado. Os Esports são uma tendência irreversível para o desporto.

## AUTORES

Alan de Carvalho Dias Ferreira

Ana Maria Santos

José Luís Pérez Triviño

José Manuel Meirim

Maria Luísa Ávila da Costa

Mauricio de Figueiredo Corrêa da Veiga

Rui Manuel Garcia

Tiago Miguel Ribeiro

Vitor Manuel Reis Sobral

