

CRIAÇÃO DE UMA EQUIPE DE “e-SPORTS” UNIVERSITÁRIA: A ESPORTIVIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Rômulo Dantas ALVES, Rodolfo Lemes de MORAES, Rubens VENDITTI JR

Laboratório de Atividade Motora Adaptada, Psicologia Aplicada e Pedagogia do esporte (LAMAPPE) – UNESP, Bauru, São Paulo, Brasil

e-mail: romulo.dantas@unesp.br

Introdução: Os jogos eletrônicos são um fenômeno relativamente recente em nossa sociedade. Desde a segunda metade do século XX, o advento da tecnologia produziu equipamentos, como microcomputadores e consoles. Estes possibilitaram a virtualização do jogo, criando um ambiente virtual e real, capaz de reproduzir jogos realizados no mundo físico, por meio de programas digitais. Os jogos eletrônicos podem ser entendidos como um grupo de jogo mediado por um aparato tecnológico que exerce as decisões do jogador em um ambiente contextualizado virtualmente. A partir da junção das novas tecnologias e do fenômeno do esporte, surge o que é conhecido como esporte eletrônico (*eSports*), a esportivização dos jogos eletrônicos; que é o fato de alguma prática corporal ou social de assumir as características e atributos do esporte.

Objetivos: O objetivo do estudo foi refletir sobre a esportivização dos jogos eletrônicos e o fenômeno dos *eSports*, pela experiência prática de fundação de uma equipe de *eSports*. **Metodologia:** A metodologia utilizada no estudo será a descritiva, partindo desde as etapas vivenciadas na experiência, até as impressões e conclusões dos autores.

Resultados: O fenômeno *eSports* tem crescido cada vez mais e chegou ao contexto universitário. Após identificar a necessidade por parte crescente do público universitário, a equipe de *eSports* da Associação Atlética Acadêmica Unesp Bauru (Atlética), foi fundada em 2017, pela iniciativa do primeiro autor deste trabalho, que era membro da Atlética na época, e de dois alunos de graduação do campus em questão. A criação da equipe se deu com reuniões iniciais com os dois alunos de graduação que tinham interesse e o conhecimento para a criação da equipe. Os primeiros passos foram: definir a primeira modalidade (jogo eletrônico) da equipe; como seria o processo seletivo; como seria divulgado e o calendário das ações planejadas. A primeira modalidade da equipe foi o “*League of Legends*”; o processo seletivo foi uma prova on-line sobre conhecimentos específicos do jogo, e avaliação do perfil do jogador. O processo seletivo foi divulgado em uma rede social da Atlética e ficou disponível 2 semanas, 80 pessoas responderam ao formulário. Os dois alunos ficaram responsáveis por fazer a seleção dos jogadores e por serem treinadores da equipe, inicialmente 7 jogadores foram escolhidos. Após a seleção, os jogadores foram reunidos, e foi explicado como funcionariam os treinamentos e quais competições seriam disputadas.

Conclusões: É possível perceber que a partir de uma demanda e/ou movimentação social, emergiu a necessidade de criação de uma equipe de *eSports* universitário. Tal fenômeno tem adentrado na sociedade como fenômeno esportivo, tendo um cenário profissional como qualquer esporte. A experiência nos leva a refletir se o *eSport* pode ser considerado esporte e como o profissional de Educação Física se encontra para atuar neste contexto.

Palavras-chave: *eSports*, jogos eletrônicos, atuação profissional.