



Ministério da Saúde

FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Marcelo de Souza Dinucci Filho

Evolução dos Jogos Digitais e suas Repercussões em Saúde

Rio de Janeiro

2017

Marcelo de Souza Dinucci Filho

Evolução dos Jogos Digitais e suas Repercussões em Saúde

Projeto de monografia apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Gerência em Saúde.

Orientador: Cassius Schnel Palhano Silva

Co-orientadora: Danielle Ribeiro de Moraes

Rio de Janeiro

2017

Dedico esse trabalho à minha família, amigos e para todos os jogdares de jogos eletrônicos do Brasil.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, queria agradecer aos meus pais Marcelo e Valéria que o tempo todo fizeram de tudo por mim, também as minhas avós Nathalia e Sebastiana por cuidarem de mim quando era pequeno e que foram essenciais para meus pensamentos nos dias de hoje.

Esse trabalho tive como ideia falar sobre esse tema principalmente por causa dos meus amigos Ricardo e Raphael, que em toda minha infância e adolescência passaram ao meu lado jogando jogos eletrônico, logo, acabei me apaixonando sobre esse determinado assunto.

Também quero agradecer à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) pelo apoio institucional e pela oportunidade que me deram em fazer esse trabalho que levarei para toda minha vida.

Agradeço ao meu orientador, com quem compartilhei ideias e construções e que foi essencial para a finalização do trabalho.

Agradeço a minha família e amigos por me apoiarem pela escolha do tema.

SUMÁRIO

RESUMO.....	06
ABSTRACT.....	07
1. INTRODUÇÃO	08
2. METODOLOGIA.....	12
3. O QUE É O “E-SPORT”?.....	14
3.1 CONCEITO DE ESPORTE E SUA HISTÓRIA.....	14
3.2 CONCEITO DE ESPORTE ELETRÔNICO E CIBERATLETAS.....	15
3.2.1 SAÚDE E HÁBITOS.....	16
4. EVOLUÇÃO DO E-SPORT.....	17
4.1 A HISTÓRIA E O INÍCIO DO ESPORTE ELETRÔNICO.....	17
4.2 O E-SPORT NA ATUALIDADE.....	19
5. JOGOS E SUAS REPERCUSSÕES EM SAÚDE.....	20
5.1 RELAÇÕES ENTRE ESPORTE ELETRÔNICO E SAÚDE.....	22
6. CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27

RESUMO

Desde anos passados, na época dos Arcades e fliperamas, existiam mini-torneios nos quais o melhor ganhava um prêmio básico. Com o tempo, o esporte eletrônico (e-sport) veio tomando forças, sobretudo nos últimos anos quando o mesmo conseguiu bater recordes de premiações, públicos e mídias. Este projeto tem como objetivo apresentar a evolução do esporte eletrônico no Brasil e exterior. Os jogos de consoles e computadores para muita gente é apenas um passatempo, enquanto para outros é uma profissão, sua carreira. Nos últimos anos houve um grande acréscimo de adeptos aos e-sports, que não os consideram apenas como diversão, mas também como modo de vida e paixão. Ao longo do tempo também podemos perceber que a saúde de jovens e crianças mudaram bastante, muita das vezes tendo como causa o vício nos jogos eletrônicos, que foi algo muito criticado. Durante o trabalho mencionarei e pesquisarei sobre a problematização da saúde de ciberatletas, com o objetivo de entender a rotina dos mesmos e fazer uma conclusão se esse trabalho é prejudicial na saúde deles.

Palavras-chave: esporte eletrônico; e-sport; videogame; jogos eletrônicos; história; evolução; saúde.

ABSTRACT

Since the last years, in the time of the games and arcades, there were mini-tournaments in which the best won a basic prize. Over time, electronic sports (e-sport) became taking force, this happened in recent years when it was able to beat records of awards, public and media. This project has the objective to show the evolution of the electronic sports on Brazil and the rest of the world. The games of consoles and computers for the most of people is only a hobby, while for others is a job, your working carrer. In the last years there was a evolution of adepts to e-sports, who do not consider them like a hobby, but also as a way of life and passion. Over time we can also see that the health of young people and children has changed a lot, often due to addiction in electronic games, which was something very criticized. During the work I will mention and research about the problematization of the health of cyberatletes, in order to understand their routine and make a conclusion if this work prejudice their health.

Key words: electronic Sports; e-sport; videogame; electronic games; history; evolution; health.

1 INTRODUÇÃO

Esse tema foi escolhido por mim pelo fato de eu passar minha vida toda tendo experiência com jogos eletrônicos tanto de consoles como de computador. Acho interessante fazer uma monografia sobre esse assunto pelo fato de nesses últimos anos os jogos eletrônicos estarem crescendo exponencialmente.

O principal objetivo deste trabalho será focar na parte que o esporte eletrônico dos computadores começa a evoluir e ser reconhecido em todo o mundo.

O objetivo geral deste trabalho foi averiguar o que consta na literatura sobre os efeitos do videogame na saúde, como muitos dizem ou se não passa de uma colocação preconceituosa; alguns casos e estudos já foram feitos pelo fato dos jogos prejudicarem a saúde das pessoas, porém o número de casos não chega nem perto do número de jogadores no mundo inteiro. Também foi mostrado como um video-game não necessariamente é algo apenas para passar o tempo, e sim uma forma de trabalho no qual as pessoas levam totalmente a sério o que fazem. Todos os jogadores se esforçam pelo jogo porque eles gostam, eles fazem por prazer, não pelo dinheiro. Muitas pessoas pensam que quando uma pessoa fala que trabalha com esporte eletrônico, colocam em mente que o emprego dele é algo “inútil” e irrelevante, logo pensam que não sabe fazer mais nada da vida além de ficar sentado em frente ao computador jogando. Mas por trás dessa tela de computador, está seu trabalho, seu emprego, seu futuro e muito mais.

Os objetivos específicos são:

- 1) Identificar o que levou ao crescimento do esporte eletrônico.
- 2) Descrever como funcionou a evolução do esporte eletrônico.
- 3) Focar na parte que o esporte eletrônico dos computadores começa a evoluir e ser reconhecido em todo o mundo.
- 4) Levantar na literatura acadêmica estudos acerca da prática de esportes eletrônicos e possíveis repercussões desses na saúde de seus envolvidos.
- 5) Descrever quais os efeitos à saúde encontrados e estudados pelas pesquisas sobre a prática de esportes eletrônicos.

O esporte eletrônico está tendo uma grande crescente nos últimos anos e o significado disso são pessoas que suas profissões são jogar videogame (consoles e computadores) de FPS (First Person Shooter) e MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), mas não é apenas isso, eles se dedicam totalmente ao mesmo para obter melhores resultados em campeonatos tanto nacionais quanto internacionais.

Primeiramente, falaremos um pouco sobre o termo e-sport (esporte eletrônico). Sempre quando usamos esse termo em algum momento, pensamos sobre todos os tipos de jogos que existem ou existiram, desde os tempos antigos na época dos Arcades e Ataris até os atuais, que são os famosos jogos de computador (League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive) e os de consoles (Fifa, Street Fighter IV). Podemos pensar que o e-sport é algo da atualidade, que surgiu recentemente, porém é algo bem antigo.

Recentemente vazou um valor do salário de um jogador sul-coreano, Lee Sang-hyeok (Faker) de League of Legends, ele recebe 2.500.000,00 milhões de dólares por ano, aproximadamente 8.900.000 de reais por ano (Teixeira, 2016). Isso se deve pelo fato de na sua carreira, conquistar dezenas de campeonatos tanto nacionais quanto mundiais. Faker já foi campeão mundial pelo mesmo time 3 vezes das 6 que ocorreram (Azevedo, 2016). Entretanto, podemos perceber que para Faker, o simples joguinho que ele jogava se tornou o seu futuro. Faker é jogador profissional sul-coreano de 21 anos atuante no cenário competitivo de League of Legends desde 2013 (Leaguepedia, 2017).

Imagem do jogador Lee Sang-hyeok (Faker)



Fonte: <https://slingshotesports.com/2017/07/03/faker-rift-rivals-players/>

No que diz respeito ao Brasil, até julho de 2016, o time brasileiro de “Luminosity Gaming” era considerado o melhor time do mundo de “Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)”. O time conseguiu arrecadar em apenas um ano, 3 campeonatos. Mas logo depois o time foi comprado por uma empresa alemã, sendo assim, os 5 jogadores brasileiros foram transferidos para a SK Gaming, e suas conquistas de campeonatos não pararam (Jacobs, 2016).

Imagem que representa o time brasileiro de “CS:GO”



Fonte: https://www.voxel.com.br/noticias/luminosity-gaming-leva-segundo-lugar-dreamhack-cs-go_816749.htm

Com o aumento do número de usuários dos jogos eletrônicos através das décadas aumentou também o interesse sobre como o uso desses jogos podem influenciar a vida dos jovens e crianças. Assim, a questão-norteadora que irei citar é como o esporte eletrônico pode interferir e que ações podem fazer na saúde de uma pessoa e também como essa crescente no esporte eletrônico aconteceu nos últimos anos. Irei tentar responder esse tipo de pergunta da forma mais clara possível.

A despeito do efeito recreativo da prática de esportes eletrônicos, a popularização e domesticação dos esportes eletrônicos, a partir da década de 1970, trouxe mudança nos hábitos de crianças, adolescentes e jovens adultos. Repercussões no âmbito da saúde destes praticantes têm sido cada vez mais estudadas e alguns efeitos adversos têm sido identificados e reportados por pesquisas biomédicas e sociais (Pourmand et al., 2017; Smohai et al., 2017). O presente trabalho

procurará verificar na literatura acadêmica a diversidade e montante das pesquisas sobre estas repercussões em saúde, identificando possíveis grupos mais vulneráveis e perfil clínico-epidemiológico, se e quando houver dados disponíveis. É possível que, de modo análogo aos esportes físicos, o excesso e abuso da prática de esportes eletrônicos traga implicações nocivas à saúde, de modo e grau variados.

2 METODOLOGIA

O projeto foi baseado na abordagem bibliográfica. A metodologia de pesquisa foi feita na base qualitativa, que foi utilizada como estratégias de pesquisa a revisão da literatura por meio da busca nas bases de dados Scopus e Lilacs, tendo como referência os descritores, esporte eletrônico, e-sport, videogame, jogos eletrônicos, história, evolução, saúde.

A análise do material empírico buscou responder às seguintes questões:

Como surgiu o E-sport;

Como foi sua evolução;

Os problemas de saúde das pessoas que talvez os jogos tenham trago.

No início do projeto foi feita uma comparação entre o esporte em si e o esporte eletrônico, para apontar se há algum tipo de diferença em relação aos seus determinados conceitos. Depois de citar os conceitos básicos para a compreensão dos mesmos, foi falado sobre a evolução do esporte eletrônico, comparando como era antigamente para como é atualmente. Procurei sobre os casos mais graves que aconteceram envolvendo jogos e sobre como os jogadores profissionais fazem para terem uma vida saudável, tanto fisicamente quanto psicologicamente. E ao longo do trabalho expliquei mais sobre como diferenciar o que é um simples jogo para algumas pessoas e para outras é algo muito importante para elas. Foi buscado informações de jogadores profissionais, dizendo o porquê de um simples jogo de computador transformar a vida dele. Foi feita pesquisas de livros, artigos e revistas que falam sobre esse assunto (e-sport), para demonstrar de uma forma bem clara, pois não é um assunto fácil a se entender, principalmente aos que acham que jogos são uma completa perda de tempo.

Na conclusão desse projeto, a ênfase foi feita na área da saúde para sabermos se há riscos que o videogame em si pode trazer para os usuários. Também foi analisada a rotina de ciberatletas, para confirmar se algo prejudica nas saúdes dos mesmos.

No dia 08/12/2017 foi feita uma busca no Lilacs para procurar artigos sobre a saúde e o videogame. Utilizando como palavras-chaves “saúde” e “videogame”, foi encontrado 109 artigos, porém, apenas 28 se encontravam na língua portuguesa, dentre esses, foram utilizados 8 artigos na língua portuguesa, pois os demais em sua maioria não faziam referência ao trabalho, e 2 na língua inglesa.

Foi tentado no dia 17/12/2017 utilizar as palavras-chaves “esporte”, “eletrônico” e “saúde” como busca no Lilacs para procurar artigos que relacionava essas três palavras, porém foi encontrados apenas 10 artigos, mas nenhum deles faziam menção ao propósito do trabalho.

Foi pesquisado duas monografias que falavam sobre a relação da saúde com o esporte eletrônico.

O foco do trabalho pretendido era fazer uma busca sobre o esporte eletrônico em si, porém como se trata de um assunto muito recente, artigos e monografias pesquisadas, faziam menção apenas aos jogos eletrônicos, não ao esporte eletrônico. Entretanto, o título do trabalho foi alterado, ao invés de ser “Evolução dos Esportes Eletrônicos e suas Repercussões em Saúde” foi alterado para, “Evolução dos Jogos Digitais e suas Repercussões em Saúde”.

3. O QUE É O “E-SPORT”

3.1 CONCEITO DE ESPORTE E SUA HISTÓRIA

O esporte em geral é dado por ser uma atividade física no qual, geralmente, tem como finalidade uma competição. Em um dos diversos significados que existem a respeito de “esporte”, está citado que se relaciona ao “Divertimento e recreio” (Aurélio, 2017). Em alguns casos, o esporte é praticado de forma com que a atividade física não seja realizada e sim as capacidades de pensar, reflexos, concentração, dentre outros, exemplos disso são os esportes realizados em carros ou em máquinas (computadores). Suas atividades esportivas podem ser realizadas individualmente, em duplas, trios... Mas sempre com um adversário. O esporte em si é considerado uma forma de entretenimento entre os atletas praticantes ou até mesmo da plateia que gosta de assistir. Infelizmente muitas pessoas atualmente consideram esporte apenas aquele que se precisa movimentar-se, utilizar a força física para praticá-los, desconsiderando totalmente o esporte eletrônico desse meio, porém o mesmo é considerado como um esporte atualmente.

Uma pessoa que entrou pra história quando nos referimos ao esporte é Piérre de Frédi, mais conhecido pelo seu título nobiliárquico de Barão de Coubertin, foi um pedagogo e historiador francês, que foi responsável por fundar os Jogos Olímpicos da era moderna.

Imagem de Barão de Coubertin



Fonte: <http://gq.globo.com/GQ-no-podio/noticia/2016/07/barao-de-coubertin-conheca-historia-do-pai-dos-jogos-olimpicos-modernos.html>

Sabemos que o primeiro evento de olimpíadas, aconteceu no ano de 1896 em Atenas (Grécia), no qual houve uma participação de 14 países (todos desenvolvidos e considerados como importantes na época), sendo eles, Grécia, Estados Unidos, Alemanha, França, Grã-Bretanha, Hungria, Áustria, Austrália, Dinamarca e Suíça, todos com atletas masculinos, naquela época as mulheres não possuíam o direito de realizar provas em olimpíadas. Tendo assim, poucas modalidades apresentadas, foram elas: Atletismo, ciclismo, esgrima, ginástica, halterofilismo, lutas, natação, tênis e tiro (Matsuki, 2016).

Ao longo dos anos, o esporte começou a se expandir pelo mundo abrangendo todos os países e também a participação das mulheres. A aparição das mulheres em jogos olímpicos, só aconteceu em 1900 em Paris, quando 11 mulheres de 1000 atletas participaram de esportes como golfe e tênis, a partir daí a participação das mulheres nos jogos só veio aumentando.

3.2 CONCEITO DE ESPORTE ELETRÔNICO E CIBERATLETAS

O termo “e-sport” significa “Eletronic sport”, traduzindo para o português, “Esporte eletrônico, porém pode ser representado também como “Ciberesporte” ou “eSport”, que são termos para se referir às competições organizadas de jogos eletrônicos, geralmente utilizada entre profissionais. No mundo dos jogos, existem vários tipos de categorias sobre os mesmos que podem variar, são eles estratégia em tempo real, luta, FPS, e MOBA. Nesse mundo, existem competições que são transmitidas via internet ou até mesmo pela televisão, no qual fornecem premiações em dinheiro para as equipes que disputam-nas. Vale a pena ressaltar que a indústria dos “games” fatura mais que as do cinema e música, somados (Vidor, 2015). Como qualquer outro tipo de esporte, o esporte eletrônico tem como um simples objetivo, entreter as pessoas que jogam e aos telespectadores.

Esses profissionais que participam e disputam torneios e campeonatos entre si, são chamados de "Cyber atletas". Eles, em seu grande número, possuem patrocinadores, recebem salários e possuem qualquer tipo de apoio que a empresa que o contrata precisa. Para um cyber atleta manter sua saúde em dia mesmo ficando grande parte do seu tempo em frente a uma tela de

computador, é necessária muita dedicação do mesmo. Geralmente esse profissional é contratado para morar em uma "gaming house" (casa de jogos) que a própria empresa disponibiliza para seus jogadores morarem e treinarem juntos.

3.2.1 SAÚDE E HÁBITOS

Um jogador profissional possui vários tipos de apoios em relacionados à saúde, como por exemplo, eles possuem uma nutricionista, psicólogo e praticam academia, com o intuito de seus jogadores terem uma alimentação balanceada e saudável, analisar as questões emocionais do mesmo tentando não os deixar nervosos para determinados jogos importantes, não se tornarem sedentários e manter a saúde em dia, pois passam uma grande parte do tempo sentados jogando, respectivamente. Os jogadores esporte eletrônico, quando estão se aproximando de datas e jogos importantes treinam com uma carga horária muito alta, passando até mesmo quase 12 horas jogando para se preparar aos jogos (Cadete et Al, 2017).

4. EVOLUÇÃO DO E-SPORT

Toda essa jornada se inicia no ano de 1972, quando os alunos da Universidade de Stanford (EUA) realizam o primeiro campeonato de videogame do mundo, no qual o prêmio foi apenas 1 ano de assinatura da revista dos Rolling Stones. Como podemos perceber diante desse primeiro marco histórico, sua premiação foi algo muito básico pois o esporte eletrônico estava em sua existência, e ninguém imaginaria como houve um grande crescimento do mesmo. Os anos foram se passando e a empresa Atari em 1981, realizou o primeiro campeonato internacional de “Space Invaders” que juntou 10.000 pessoas inscritas no campeonato. Porém tudo começou a crescer nos anos de 1990 com a aparição dos consoles, com o apoio da Nintendo. E nos anos 2000 o esporte eletrônico cresce de uma forma absurda, principalmente por causa da Coreia do Sul, com aproximadamente metade de sua população jogando videogame, é o país mais fanático por jogos eletrônicos do mundo, logo, foi onde o esporte eletrônico começou a tomar forças e ter uma grande massificação pelo mundo. Chega ao seu ápice, e com tendências apenas para crescer, o esporte eletrônico nos últimos anos, tendo milhões de telespectadores e dinheiro rodeando o tempo todo (Dechen, 2017).

4.1 A HISTÓRIA E O INÍCIO DO ESPORTE ELETRÔNICO

No ano de 1948, Thomas T. Goldsmith Jr. and Estle R. Mann criaram o Cathode-Ray Tube Amusement Device. O dispositivo era muito simples, sua única função era mirar em um avião e atira-lo, entretanto. Esse foi considerado o primeiro dispositivo eletrônico a ser inventado no mundo, que foi projetado utilizando tubos de raios catódicos (Brookhaven National Laboratory, 2017).

Três anos depois após ser lançado o primeiro jogo do mundo, a empresa Ferranti International exibiu ao público na primeira vez no festival de exposição de ciências da Grã-Bretanha em 1951 o computador Nimrod. “Embora o computador tenha sido construído para jogar o jogo de lógica e estratégia centenário chamado "Nim, "A versão eletrônica do jogo foi

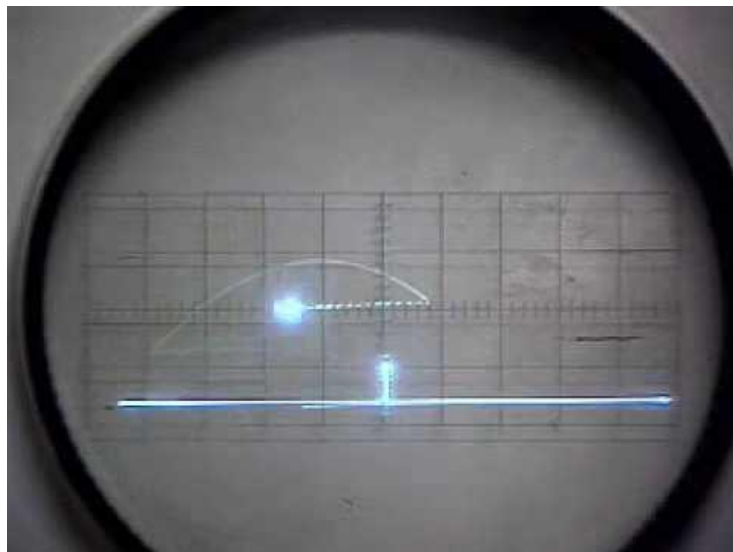
especificamente projetada para demonstrar o poder de processamento do novo dispositivo de computação.” (Brookhaven National Laboratory, 2017).

Várias tentativas foram falhas durante os anos para ser criado o primeiro jogo do mundo. Apenas em 1958 foi criado e lançado o primeiro jogo eletrônico do mundo, seu nome é “Tennis for Two”. O jogo foi desenvolvido pelo físico William Higinbotham em Nova York, Estados Unidos. A representação do jogo era bastante simples pelo fato de não possuir muitas tecnologias na época. Era representado por uma quadra de tênis vista lateralmente, no qual apenas dois jogadores poderiam participar, de tal forma que precisavam posicionar suas raquetes com um botão analógico e pressionar um botão para acertar a bola (Pereira, 2014).

Segundo William Higinbotham, ele diz que “um jogo que as pessoas pudessem jogar poderia animar o ambiente, e ao mesmo tempo poderia passar a mensagem de que os nossos esforços científicos tem relevância para a sociedade.” (Goldberg, 2011, p.21).

No dia de inauguração do jogo, centenas de pessoas tiveram a oportunidade de jogarem entre si. O jogo fez tanto sucesso que no ano seguinte foi lançada uma versão 2.0 do mesmo. “Esse jogo não era graficamente parecido com os videogames que conhecemos hoje, mas já apresentava duas funções sociais importantes: aproximar e entreter as pessoas” (Pereira, 2014).

Imagem do jogo “Tennis For Two”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=s2E9iSQfGdg>

Diante do que foi apresentado, podemos perceber que foram citadas as primeiras competições de esporte eletrônico, o primeiro dispositivo e vídeo game a ser criado pelo homem, tudo isso terá um grande impacto no futuro de pessoas, tanto na área da saúde quanto na área da tecnologia. Mas deixaremos para discutir os impactos que terão na saúde posteriormente.

É necessário de fato apresentar como se encontra o cenário do esporte eletrônico atualmente, reconhecendo o quão grande a indústria dos games crescem anualmente, mostrando resultados como, as maiores premiações de torneios internacionais feitos, salários altíssimos de jogadores e empresas.

4.2 O E-SPORT NA ATUALIDADE

O processo de massificação do esporte eletrônico se iniciou quando a empresa de games “Blizzard” lançou um jogo chamado “StarCraft” em 1998, apenas para computadores. O jogo ficou tão famoso que foi o jogo mais vendido no mesmo ano de lançamento e acabou recebendo o prêmio de melhor jogo de estratégia para computador do ano concedido pela Academy of Adventure Gaming Arts and Design (IMDB, 2017). Como sempre, o jogo ficou e é muito famoso na Coreia do Sul, onde diversos jogadores atuam no cenário competitivo do mesmo, tendo patrocínios e campeonatos.

A Coreia do Sul sempre esteve ligada ao cenário dos jogos, desde o lançamento de “StarCraft” (que permanece disponível para jogar até os dias atuais, porém com versões recentes) até nos dias atuais. O governo coreano tem um papel e uma função importante dentro do cenário de esporte eletrônico na Coreia do Sul, pelo fato de estar alinhado e dar uma forma de “patrocínio” aos mesmos, eles tem um departamento que se chama Korean e-Sport Association (KeSPA) (Butcher, 2014). Os patrocínios previamente citados são, Samsung, SK Telecom e Korea Telecom, que são as três das maiores companhias da Coreia do Sul. Essas três empresas participam como apoio ao e-Sport, entretanto, possuem times oficiais no jogo “League of Legends” (Liga das lendas), que é um jogo de MOBA para computador.

Como podemos perceber a Coreia do Sul, tem um papel muito importante na história do esporte eletrônico. “Jogar é, sem dúvida, uma parte importante da cultura jovem da Coreia - muitos estudantes podem ser encontrados gastando seu precioso tempo livre em "PC Bangs",

ou lan houses, primariamente focadas em jogos online. League of Legends é atualmente o jogo mais jogado nesses locais na Coreia, mas a proporção de jogadores de League of Legends que também são dedicados fãs de eSports, de acordo com o colaborador global da OnGameNet Michael "Chexx" KieferGaming, é até baixo. "A maioria dos fãs, na verdade, são casuais. Existem alguns fãs mais hardcore - inclusive algumas garotas que são fãs dedicadíssimas, como você pode ver nas transmissões da OnGameNet - mas eles são tranquilamente a minoria." (Butcher, 2014).

Diante do que podemos perceber atualmente pelo cenário competitivo de esporte eletrônico, a Coréia teve um papel importante, mas esse mundo virtual se espalhou pelo mundo todo, gerando assim, uma era onde todos os países começaram a ter times de esporte eletrônicos dedicados ao competitivo.

Ao longo dos anos, milhares de torneios de centenas de jogos, tanto nacionais quanto internacionais, ocorrem durante todo o ano. Para se ter uma noção mais ampla do quão grande essa indústria é, é bom termos uma base de quanto é uma premiação de um campeonato. O jogo "Dota 2", é o que mais paga/pagou em toda história do e-Sport. Apenas com os principais campeonatos feitos pelo jogo Dota 2, chamado "The International", apenas com as temporadas de 2014, 2015, 2016 e 2017 somam quase 75.000.000,00 de dólares distribuídos (E-sports Earnings, 2017).

Imagem dos 10 campeonatos com maior premiação

1.	The International 2017	\$24,687,919.00	<i>Dota 2</i>
2.	The International 2016	\$20,770,640.00	<i>Dota 2</i>
3.	The International 2015	\$18,429,613.05	<i>Dota 2</i>
4.	The International 2014	\$10,931,103.00	<i>Dota 2</i>
5.	LoL 2016 World Championship	\$5,070,000.00	<i>League of Legends</i>
6.	LoL 2017 World Championship	\$4,596,578.00	<i>League of Legends</i>
7.	DAC 2015	\$3,057,521.00	<i>Dota 2</i>
8.	The Boston Major 2016	\$3,000,000.00	<i>Dota 2</i>
9.	The Frankfurt Major 2015	\$3,000,000.00	<i>Dota 2</i>
10.	The Kiev Major 2017	\$3,000,000.00	<i>Dota 2</i>

Fonte: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>

Após a análise do gráfico, pode-se perceber que os jogos “Dota 2” e “League of Legends (LoL)” são os que pagam mais em torneios internacionais.

Como sabemos, o Dota 2 é o jogo que mais paga em campeonatos. Mas por que a premiação é tão alta? Isso se deve ao fato da empresa dar como premiação base no campeonato mundial em 2017, 1.600.000,00 de dólares. O resto da premiação vem por conta dos usuários do jogo, disponibilizando itens dentro do jogo que quando comprados, 25% de seu valor, é disponibilizado à premiação do campeonato, “A empresa ofereceu US\$ 1,6 milhão em premiação. O restante (93,5% do bolo) veio dos próprios jogadores, sejam profissionais, sejam amadores. O mérito está no lançamento dos pacotes Battle Pass, criados em 2014. O preço de cada um vai de US\$ 9,99 a US\$ 36,99. De cada compra, 25% são destinados à premiação da competição. Para o comprador, o Battle Pass traz incentivos como aumento de nível dos personagem, abertura de missões inéditas e liberação de novas opções estéticas.” (Moreira, 2017).

Imagem da final do “The International 2017”



Fonte: <http://www.gosugamers.net/dota2/news/44947-the-international-2017-prize-pool-shatters-ti6-record>

5. JOGOS E SUAS REPERCUSSÕES EM SAÚDE

5.1 RELAÇÕES ENTRE ESPORTE ELETRÔNICO E SAÚDE

Quase 60 anos se passaram da primeira vez que um jogo eletrônico foi lançado ao público consumidor e vem tendo uma grande crescente até os dias atuais.

É fato que os jogos eletrônicos em todos os anos vem sofrendo um preconceito como se fosse responsável por males na saúde dos seres humanos que utilizam do mesmo para passar o tempo. É lógico que se uma pessoa ficar de forma exagerada na frente do computador todos os dias, provavelmente essa pessoa terá algum efeito negativo em sua saúde. Mas como todos sabemos, tudo em excesso faz mal, não importa se é comer, estudar, jogar, praticar atividades físicas... Tudo irá fazer mal à sua saúde se fizer qualquer coisa em excesso.

De acordo com a pesquisadora Daphne Bavelier que apresentou seu trabalho no programa “TED” que teve como título “Your brain on video games” (Seu cérebro em video games), falava sobre como um simples jogo de ação pode ter vantagens positivas na saúde de uma pessoa. Ela cita que quando uma pessoa gasta um pouco do seu tempo (sem excesso) na frente de um computador ou uma televisão jogando vídeo game, pode ajuda-la a melhorar sua visão e ter reflexos melhores do que uma pessoa normal pode ter (Bavelier, 2012).

Segundo uma pesquisa feita entre crianças e adolescentes, perguntando-os se eles consumiam mais que 5 horas por dia assistindo televisão ou jogando videogame. Seu resultado foi que a maioria dessas pessoas não praticavam exercícios físicos para melhorar sua qualidade de vida, não dormiam 8 horas por dias, como é recomendado por especialistas e quase 14% deles possuíam obesidade pelo fato de passarem muito tempo em frente a uma tela de televisão ou computador (Kenney, 2016).

Outra pesquisa que serve como exemplo para mostrar que os jogos ajudam na saúde das pessoas é a pesquisa feita pelas pesquisadoras: Moraes e colaboradores (2016). Mostra uma pesquisa feita com pessoas da terceira idade que utilizaram jogos de um console denominado “Wii” da empresa Nintendo, que seu objetivo era observar se os jogos poderiam funcionar de forma terapêutica e com finalidade de ocorrência de melhora das funções cognitivas do corpo humano (Moraes et Al, 2016).

Diante de uma pesquisa feita por dois pesquisadores: Carlos Baum e Cleci Maraschin, que teve como o objetivo identificar se há alguma relação entre os jogos eletrônicos violentos com o “pós-jogo”, que é observar se esses jogos podem afetar com o comportamento dos jogadores em seu cotidiano. O estudo desse tema foi dado pelo fato dos jogos eletrônicos sofrerem um grande preconceito da sociedade como sendo o causador para prejudicar a saúde de quem os utilizam. Entretanto, com os estudos feitos, tiveram a conclusão que após os jogadores terminassem suas partidas, não havia alterações na vida cotidiana delas. Porém os mesmos sofriam alterações de emoções durante suas partidas, o que é normal. Em suma, é possível afirmar que os jogadores conseguiram distinguir e diferenciar o mundo virtual para o mundo real (Baum; Maraschin, 2014).

Tendo com base um dos artigos já discutidos, outro que também faz referência à jogos que utilizam de movimentos do corpo para jogar, é o artigo feito por: Zampier e colaboradores. Que no qual fala sobre uma pesquisa feita com os jogos “Kinect Sports” e “Kinect Adventures”, ambos pertencentes ao videogame “Xbox-360” da Microsoft, que para serem jogados, é necessário fazer movimentos com o corpo. Com isso, foram utilizadas 40 pessoas com idades entre 18 e 30 anos para fazer uma avaliação caso ocorresse mudanças nas resistências dos músculos. O resultado final foi que depois de 12 semanas jogando os determinados videogames, os participantes tiveram um aumento significativo nas resistências musculares, ou seja, houve uma melhora na saúde dos mesmos (Zampier, 2015).

Outra pesquisa feita mostra também que o mesmo jogo do videogame Xbox-360 (Kinect), ajudou a desenvolver a coordenação motora de crianças com Síndrome de Down. Com ao decorrer do tempo, fizeram com que crianças jogassem esse determinado jogo para saber se houvesse melhorias melhora na saúde do mesmo. Seus resultados foram, melhorias nas habilidades de motricidade global, equilíbrio, esquema corporal e organização espacial das crianças (Lorenzo, 2015).

A nossa saúde nem sempre esta relacionada ao sedentarismo ou nossas relações no cotidiano, mas sim também nas questões alimentares. Um estudo feito com adolescentes do ensino médio de Fortaleza em 2015 aponta que em sua grande maioria, passam bastante tempo em frente de telas tanto de televisão quanto de computadores para jogar. Dentre esses que

permanecem por horas em frente das telas, a sua grande parte consomem salgados e doces frequentemente, prejudicando sua saúde (Martins, 2015).

A saúde que pode ser afetada nos usuários nem sempre é a saúde física, e sim a psicológica. Em um estudo feito, mostra que em grande maioria das pessoas que utilizam em excesso os computadores jogando ou que possuem dependência nos mesmos, tem consequências significativas para a vida profissional, acadêmica (escolar), social e familiar, de modo que afete de forma negativa na vida dos mesmos (Abreu, 2008).

Segundo um artigo pesquisado, uma análise foi feita para ver quais pontos negativos e positivos podem ser encontrados com a prática de videogames. Seus lados negativos foram, Epilepsia, síndromes musculoesqueléticas, sono, doença mental e metabolismo. Já os lados positivos foram, aprendizagem e raciocínio mais rápido (Alves et Al, 2011).

Foi realizado um estudo em São Paulo em escolas, no qual foi dada uma pesquisa com questionário para os adolescentes responderem. Foi observado que 73,6% dos entrevistados passavam grande parte do tempo na frente da televisão ou de videogames, dentre esses, 80% não consumiam frutas e legumes de forma incorreta, ou seja, não consumiam o mínimo necessário para um corpo humano (Lancarotte et Al, 2010).

Uma pesquisa feita em Caxias do Sul com jovens de 11 a 17 anos de idade entre homens e mulheres, mostrou que os jovens que faziam o uso de televisões e videogames por mais de 14 horas semanais, apresentavam uma grande taxa de sedentarismo (Vasques et Al, 2009).

Mudando um pouco do foco das pessoas normais que convivemos normalmente que jogam videogame, falar sobre os ciberatletas é bem importante também. Como uma pessoa que passa horas na frente de um computador fazendo treinamentos diários para se sair bem em torneios não fica doente? Muitos pensam que essas pessoas ficam apenas jogando e não praticam nenhum exercício físico, porém, é muito pelo contrário. Equipes brasileiras de League of Legends, adotam a atividade física como uma prática obrigatória pelos jogadores para promoverem a saúde dos mesmos, uma vez que eles passam horas jogando, é necessário fazerem algum exercício físico para não adoecerem. “De acordo com Pereira, a atividade física tem uma série de benefícios para os cyber-atletas: estimula a criação de neurônios no cérebro, principalmente no hipocampo, região responsável por transformar memórias novas em memórias de longo prazo, o que influencia no aprendizado e no tempo de reação do pensamento; produz um

"estresse positivo" no corpo, deixando-o mais saudável e pronto para novos estímulos; libera endorfina, o hormônio do "prazer", que ajuda a regular tensões negativas; e evita problemas provocados pela repetição excessiva de movimentos. Tudo para melhorar as performances. ” (Oliveira, 2015).

Imagem de uma senhora jogando o jogo Wii



Fonte: <https://fitspiration2015.wordpress.com/2015/03/25/the-wii-still-going-strong-in-2015/>

6. CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do trabalho apresentado, percebemos como funcionaram os primeiros momentos em que se surgiu o primeiro videogame do mundo, era algo tão simples, quem poderia imaginar que viraria algo viral e mundial? Ao longo dos anos novas tecnologias foram surgindo e com tudo isso, teve como consequência apenas o aumento significativo da popularidade dos videogames. Logo, nos dias atuais percebemos que sempre temos algum tipo de ligação ao esporte eletrônico, seja por causa de um simples jogo de smartphone ou um jogo complexo de videogame ou computador.

Muitas pessoas não tem o conhecimento sobre o mundo do esporte eletrônico pelo fato de não ter uma mídia tão valorizada. As mídias de hoje em dia não disponibilizam uma grande divulgação dos mesmos, preferem disponibilizar aos espectadores outras fontes de informações, deixando de lado o esporte eletrônico.

Como objetivo central do trabalho ser a questão da saúde envolvendo o videogame, foi possível identificar efeitos que podem ocorrer em uma pessoa caso passe muito tempo na frente da tela de um computador ou da televisão. Como já sabemos e previamente dito, tudo em excesso faz mal à saúde, entretanto, é necessário que uma pessoa utilize de forma moderada os videogames para que não haja efeitos negativos na saúde da mesma. Também foi observado que o videogame não pode ser apenas um jogo para passar o tempo, e sim uma forma de ajudar a promover a saúde das pessoas, como uma forma de terapia. Entretanto, na pesquisa foram encontrados malefícios e benefícios em relação ao uso dos videogames, seus benefícios foram: pode ajudar a melhorar a visão, reflexos, a resistência muscular e até mesmo realizar o desenvolvimento da coordenação motora de pessoas com síndrome de down. Porém nada tem apenas seus lados positivos, os lados negativos dos videogames, são: dependência nos jogos, fazendo com que os usuários deixem de realizar outras atividades para passar mais tempo jogando, provocando o sedentarismo e o aumento do consumo de doces e salgados, logo as taxa de diabetes e hipertensão aumentam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, T. **Tricampeão mundial e milionário aos 20, coreano Faker é o 'Pelé do eSport'** 2016. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/10/31/tricampeao-mundial-e-milionario-aos-20-coreano-faker-e-o-pele-do-esport.htm> Acessado em 14/03/2017.

JACOBS, G. **CS:GO | Entenda a novela entre a SK e os brasileiros da Luminosity 2016.** Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/esports/artigo/csgo-entenda-a-novela-entre-a-sk-e-os-brasileiros-da-luminosity/> Acessado em 14/03/2017.

KAZUO, S. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação Departamento de Audiovisuais e Publicidade, 2014.

Pereira, Omar Calazans Nogueira; neca, Luana de Oliveira; facchini, Arthur Hoverther; Lima, Tânia Pessoa; Freitas, Laura Villares. 2012. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. *Boletim de Psicologia*, 62 (136), pp. 81-91.

Pourmand, Ali; Lombardi, Kevin; Kuhl, Evan; Connell, Francis. 2017. Videogame-Related Illness and Injury: A Review of the Literature and Predictions for Pokémon GO! *Games for Health Journal*, 6(1), pp. 9-18.

Smohai, Máté; Urbán, Róbert; Griffiths, Mark D.; Király, Orsolya; Mirnics, Zsuzsana; Vargha, András; Demetrovics, Zsolt. 2017. Online and offline video game use in adolescents: measurement invariance and problem severity. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 43(1), pp. 111-116.

TEIXEIRA, E. **Vazam valores do novo contrato de Faker com a SKT.** 2016. Disponível em: <https://www.maisesports.com.br/valores-do-novo-contrato-de-faker/> Acesso em: 17/12/2016

VIDOR, G. **O mercado de ‘Games’ no mundo fatura mais que cinema e música, somados.** 2015. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427> Acesso em: 27/07/2017

Leaguepedia. Faker. Disponível em: <https://lol.gamepedia.com/Faker> Acesso em: 27/11/2017

BROOKHAVEN NATIONAL LABORATORY. **The First Video Game?** Disponível em: <http://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. Acesso em: 28/11/2017

GOLDBERG, H. **All Your Base Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture.** Three Rivers Press, Nova Iorque.

DECHEN, F. **Hoje faz 45 anos do primeiro campeonato de video game!** Disponível em: <https://playagaingames.wordpress.com/2017/10/19/hoje-faz-45-anos-do-primeiro-campeonato-de-video-game/> Acesso em: 30/11/2017

MACHADO, J. **A palavra desporto.** Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-palavra-desporto/19349> Acesso em: 08/12/2017

IMDB. **StarCraft** Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0217061/reference> Acesso em: 08/12/2017

BUTCHER, L. **A surpreendente cultura de eSports da Coreia.** Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/esports/esports-editorial/surpreendente-cultura-de-esports-da-coreia> Acesso em: 09/12/2017

E-SPORTS EARNINGS. **Largest Overall Prize Pools in eSports.** 2017 Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/tournaments> Acesso em: 10/12/2017

MOREIRA, B. **Como um jogo de computador paga a campeões prêmio maior que o US Open?** 2017. Disponível em: <http://blogs.correiobraziliense.com.br/braitner/premiacao-dota-us-open/> Acesso em: 10/12/2017

KENNEY, E; GORTMAKER, S. **United States Adolescents' Television, Computer, Videogame, Smartphone, and Tablet Use: Associations with Sugary Drinks, Sleep, Physical Activity, and Obesity.** Harvard, 2016.

MORAES, V; ANDRADE, M; TOYODA, C; ARAUJO, R. **O uso do videogame Nintendo Wii como recurso terapêutico para idosos: uma análise da atividade na perspectiva da Terapia Ocupacional.** São Carlos: UFSCar, 2016

Aurélio, dicionário. Disponível em: <https://dicionariodoaurelio.com/esporte> Acesso em: 19/12/2017

MATSUKI, E. **Atenas 1896: primeiros Jogos Olímpicos da era moderna completam 120 anos.** Portal EBC. 2016

BAUM, C; MARASCHIN, C. **LEVEL UP! DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, APRENDIZAGEM ENATIVA E VIDEOGAMES.** Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.

ZAMPIER, J; VOJCIECHOWSKI, A; GOMES, A; VALEVEIN, E; MELO, J; KORELO, R. **Efeitos do treinamento com Kinect Sports e Kinect Adventures na resistência da musculatura lombopélvica de adultos jovens saudáveis: ensaio clínico não randomizado.** Curitiba: UFPR, 2015.

MARTINS, J; SOUZA, E; TROMPIERI FILHO, N. **Fatores associados ao tempo de tela em estudantes do ensino médio de Fortaleza, região Nordeste do Brasil.** Porto Alegre: PUCRS, 2015.

LORENZO, S; BRACCIALLI, L; ARAÚJO; R. **Realidade Virtual como Intervenção na Síndrome de Down: uma Perspectiva de Ação na Interface Saúde e Educação.** Marília: Unesp, 2015.

OLIVEIRA, G. **Para melhorar performance, pro-players incorporam atividades físicas na rotina,** 2015. Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/2634-para-melhorar-performance-atividades-fisicas-entram-para-rotina-de-cyber-atletas> Acesso em: 21/12/2017

ALVES, L; CARVALHO, A. **Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais.** Minas Gerais: UFMG, 2011.

ABREU, C; KARAM, R; GÓES, D; SPRITZER, D. **Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão.** São Paulo, 2008.

CADETE, L; BRIGO, L; MODESTO, T. **A brincadeira virou negócio,** 2017. Disponível em: <https://jornalismoespecializadounesp.wordpress.com/2017/10/31/a-brincadeira-virou-negocio/> Acesso em: 02/01/2018

Bavelier, D. (2012, June). Daphne Bavelier: Your brain on vídeo games [Video file]. Retrieved from https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games

ALVES, L; CARVALHO, A. **Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais.** Minas Gerais: UFMG, 2011.

LANCAROTTE, I; NOBRE, M; ZANETTA, R; POLYDORO, M. **Estilo de vida e saúde cardiovascular em adolescentes de escolas do município de São Paulo.** São Paulo, 2010.

VASQUES, D; LOPES, A. **Fatores associados à atividade física e aos comportamentos sedentários em adolescentes.** Caxias do Sul, 2009.