

## Game é esporte?

*Trabalho apresentado no CCJP defende o reconhecimento dos jogos eletrônicos como modalidade esportiva*

Por Gabriella Praça

O campeonato brasileiro é “disputado em pontos corridos, onde todos jogam contra todos, em partidas de ida e volta (turno e retorno), em séries de duas partidas durante a fase de grupo e melhor de cinco nas semifinais e finais”. Apesar da semelhança, essa não é a descrição de um torneio de futebol: trata-se da competição semestral de *League of Legends*, jogo eletrônico mais popular do mundo, com aproximadamente 100 milhões de adeptos.

Em trabalho apresentado no Centro de Ciências Jurídicas e Políticas (CCJP) da UNIRIO, o assistente em marketing Rodrigo Kazuto Wada, recém-graduado no curso de Administração Pública, analisou as



características do game, comparando-o a esportes tradicionais, como vôlei ou futebol. A pesquisa *E-sports no Brasil: o impacto econômico da inclusão de uma nova modalidade*, desenvolvida sob orientação do professor Rossandro Ramos, defende o reconhecimento dos jogos

eletrônicos como categoria esportiva.

O trabalho busca instigar o debate acerca do que define uma modalidade como esportiva ou não, dentro dos contextos linguístico, social e legal. Para Rodrigo, a mudança no *status* fomentaria o desenvolvimento do gênero no Brasil,



Ibirapuera, em São Paulo, sediou a final do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* em 2016

“criando maiores condições de sermos uma potência desportiva e tecnológica”. Além disso, haveria crescimento no setor turístico, com a realização de eventos nacionais e internacionais.

Atualmente, a modalidade envolve eventos de grande porte, com milhões de espectadores tanto presenciais quanto no ambiente online. “Com esse reconhecimento, seria possível substituir o visto de visitante pelo de atleta, rompendo barreiras internacionais e incentivando as [empresas] desenvolvedoras a explorar outros lugares no mundo”, ressalta.

Rodrigo aponta, ainda, a dimensão social da mudança. “Uma das forças do esporte é seu caráter sociabilizador e de instrução”, destaca, indicando que o reconhecimento possibilitará a inclusão de mais pessoas no mundo do *e-sport*. Além disso, “pode ser que surjam novas áreas de negócio, pode ser que surjam novas tecnologias e pode ser que nossa sociedade se torne cada vez



Jogo League of Legends, analisado no estudo

mais apta a aceitar a inovação em todas as suas formas, debatendo-a de forma crítica e não preconceituosa”.

Para ele, o Brasil ainda está aquém de países mais desenvolvidos na Europa e na Ásia, onde a temática é encarada de outra forma. “São oportunidades de negócios: grandes clubes e empresas patrocinam eventos e equipes, como é o caso da Samsung na Coreia do Sul, do Besiktas na Turquia e do Paris Saint-Germain na França”, enumera. Já por aqui, “ainda existe um grande estigma na sociedade sobre como lidar com jogos eletrônicos e, principalmente, tratá-los como esporte. Por isso, as primeiras movimentações nesse sentido falha-

ram, como foi o caso do Remo e do Santos”.

De acordo com o orientador do trabalho, Rossandro Ramos, é justamente o caráter transformador da proposta que gera resistência. “Todo processo de inovação causa incerteza, carregando consigo o risco, pois as pessoas e organizações não sabem se vai dar certo ou não”, salienta o docente, responsável pela disciplina de Inovação no CCJP. Segundo o professor, que também atua como analista da Financiadora de Estudos e Projetos (Finep), a proposta só será bem-sucedida na medida em que trazer retorno financeiro, com as partidas e os campeonatos. “Inovação é igual a invenção mais ‘cifrão’”, sentencia.

## Paixão de longa data

O objeto de pesquisa de Rodrigo vem de uma paixão pessoal alimentada desde a infância. “Comecei a jogar videogames quando era bem pequeno”, revela. “Eu tinha um Super Nintendo em casa, que logo foi substituído por um Playstation 1”. Mais tarde, os jogos o ajudaram a estreitar a relação com o pai, com quem tinha pouca proximidade, e com os amigos, que formavam times ou se revezavam nos games de esporte e de luta. Já na fase adulta, com o advento da internet e dos jogos online, o videogame se tornou uma atividade de lazer mais “distante e solitária”, por prescindir da presença física dos jogadores.

“A ideia do meu trabalho surgiu no momento em que eu já jogava bastante online e via constantemente os ‘trolls’, pessoas que deliberadamente decidiam estragar a diversão”, relembra. A partir de uma campanha contra esse tipo de atitude empreendida por uma desenvolvedora de games, com forte adesão dos chamados “jogadores profissionais”, Rodrigo começou a acompanhá-los nos campeonatos. “Vi que a estrutura aumentava a cada competição, com mais fãs, mais campanhas, mais jogadores, prêmios maiores e um envolvimento internacional muito forte”, relembra.

Atualmente, as equipes funcionam com estrutura de clube: cada uma tem recursos humanos e financeiros próprios. As competições ficam a cargo da desenvolvedora do game ou de outras empresas, contando com instituições voltadas para a regulação dos campeonatos.



Interesse começou na infância, com o clássico Super Nintendo