



1ª MOSTRA CIENTÍFICA

FACULDADES ANHANGUERA

BRASÍLIA - DF

08/12/2022 a 09/12/2022



Exergames e e-Sports - O futuro chegou

Autor(res)

Lorena Cruz Resende
Ritielli De Oliveira Valeriano
Gutemberg Delfino De Sousa
Lucas Prestes
Victor Martins Aguilar Escobar
Jackson Henrique Emmanuel De Santana
Thiago Santos Da Silva
Marcela Gomes Rola
Pablo Fraga Alexandre
Joselita Brandão De Sant`Anna

Categoria do Trabalho

4

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

Os videogames jogos de realidade virtual (JRV) se tornaram uma atividade recreativa popular entre adolescentes e adultos. A aplicação das estratégias dos jogos para além do jogar (gamificação) promoveu mais que entretenimento, como a experiência de maior engajamento em atividades e/ou metas diárias, além de melhorar sua experiência de uso dos JRV (TOLENTINO 2015, BANYAI, 2018).

Pesquisas realizadas no Brasil demonstraram que 63,6% dos entrevistados afirmaram que os JRV estão entre suas principais formas de diversão e desses, 20,6% relataram já ter participado de algum campeonato. Desta forma, os e-sports emergiram como fenômeno desportivo, movimentando a indústria. de jogos e entretenimento. Os jogadores, profissionalizados, formam ligas e competem em torneios de alcance mundial. A modalidade conta com mais de 2 bilhões de usuários pelo mundo, uma indústria milionária que em 2022 movimentou mais de 184 bilhões de dólares em patrocínios, marketing e venda de ingressos (NEWZOO, 2022).

Objetivo

Entretanto, embora a definição dos jogos eletrônicos (e-sports) apresente escassa literatura em áreas como a saúde, entusiastas e praticantes o defendem como prática esportiva (ANASTACIO, 2022). Diante disso, a presente revisão narrativa de literatura objetiva conceituar os JRV como exergames e e-sports e dissertar sobre o que há na literatura em relação aos JRV e algumas de suas implicações.

Material e Métodos

Os JRV podem apresentar diversos cenários e propósitos, nos quais o jogador pode ter adversários unicamente virtuais, reais ao conectar-se a estes pela internet (jogador vs jogador), participar de tarefas cooperativas, sem



1ª MOSTRA CIENTÍFICA

FACULDADES ANHANGUERA

BRASÍLIA - DF

08/12/2022 a 09/12/2022



adversários, ou ainda, sozinho, alcançar metas e realizar missões propostas pelo jogo. Nesse sentido, o formato “jogador vs jogador” se popularizou de maneira tão expressiva a ponto de se tornar profissionalmente organizada. E, ainda, podem ter caráter ativo, exigindo a movimentação do jogador para alcançar seus objetivos enquanto o console escaneia seus movimentos, reproduzindo-os em seu personagem virtual. Essa categoria de jogos recebe o nome de exergames (associação entre exercício e videogame). Nas últimas décadas, os exergames têm se mostrado uma grande ferramenta, tanto no que se refere à prática de atividades físicas, como também nos contextos de reabilitação, inclusão social e melhora de composição corporal (NERI, 2017; CRUZ, 2019; VAGHETTI, 2022).

Resultados e Discussão

Por outro lado, dentre os jogos não ativos, a literatura descreve os de caráter comportamental e educacional, que visam aprimorar ou modificar hábitos de vida e comportamentos nocivos ou pouco saudáveis, como superar tabagismo e alcoolismo, aumentar ingestão de frutas e legumes e auxiliar pacientes em terapias de reabilitação (TOLENTINO, 2015). Bem como os jogos de caráter competitivo (individual ou coletivo) tais como FIFA, DOTA, LoL e CS:GO, cujo objetivo é vencer o jogador ou a equipe adversária. Apesar da modalidade não se utilizar do movimento corporal para alcançar seus objetivos e a vitória, há nesses jogos demanda de raciocínio rápido e estratégico. Sendo assim, apesar da pluralidade terminológica existente em relação ao termo, a literatura sugere que os e-sports são os esportes eletrônicos, caracterizados por uma junção conceitual e atual de jogos eletrônicos e esportes.

Conclusão

Os JRV são amplamente praticados pelo mundo, com destaque para o mercado desportivo, envolvendo treinamentos e competições, além de lazer e saúde. Entretanto, por se tratar de um fenômeno da cultura digital contemporânea e enquanto objeto de estudo de diversas áreas, os e-sports carecem de um adequado enquadramento, considerando todas as suas potencialidades e características.

Referências

- ANASTÁCIO, Bruna Santana, et al. "Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos." LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer 25.1 (2022).
- BÁNYAI, Fanni et al. The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, v. 35, n. 2, p. 351-365, 2019.
- CRUZ, Lorena et al. Principles and Practical Uses of Virtual Reality Games as a Physical Therapy Strategy. In: *Everyday Technologies in Healthcare*. CRC Press, 2019.
- NERI, Silvia GR et al. Do virtual reality games improve mobility skills and balance measurements in community-dwelling older adults? Systematic review and meta-analysis. *Clinical Rehabilitation*, v. 31, n. 10, p. 1292-1304, 2017.
- NEWBIGIN. Global Games Market Report. 2022. (<https://newzoo.com>).
- TOLENTINO, Grassyara et al. The serious games applied for health. In: *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Third Edition. IGI Global, 2015.