

O IMPACTO DO E-SPORTS NA SAÚDE MENTAL E APRENDIZADO DE UM ACADÊMICO

HADLER PEREIRA DE SOUZA¹; RENAN GOMES LEMOS²; CLARISSA DE SOUZA CARDOSO³

¹Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – hadler.psouza@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – renan.glemos@outlook.com

³Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – cissascardoso@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos (e-Sports), são um segmento dos jogos eletrônicos (JE), tendo sua estréia no ano de 1980, onde foi sediado o primeiro torneio de e-Sports, com o game chamado “Space Invaders Championship”, no qual houveram a participação de dez mil participantes. Desde então as competições eletrônicas passaram por uma ascensão que perdura até os dias atuais, apresentando inovações e aperfeiçoamentos tanto tecnológicos quanto nas áreas da saúde e do ensino. Neste sentido, os esportes eletrônicos começaram a ser vistos com outros olhos, se propagando do oriente para o ocidente, virando febre na Europa e por fim na América Latina, que também possui clubes bem estruturados.

Quanto à diferença entre e-Sports e JE, os jogos eletrônicos são um mercado que engloba todo o universo do videogame ligado diretamente ao comércio do entretenimento e lazer, onde seu público são consumidores mais abrangentes. Os e-Sports se diferem, exigindo a competição regulamentada por algum órgão regulamentador seja uma federação, confederação ou produtoras de eventos, sendo consumido por um nicho mais restrito, como entusiastas, empresários, marcas e tendo como elemento fundamental os cyberatletas.

Com a profissionalização e a constante evolução do mercado de eSports, observou-se o aumento do investimento dos clubes e empresas neste segmento a fim de obterem melhores resultados nas competições e oportunizar o ingresso de profissões tradicionais neste imenso ecossistema, e algumas dessas áreas que tem-se observado com grande importância de atenção e exploração, são as áreas da saúde e do ensino, tendo em vista que o atleta ao ingressar no cenário semi e profissional, tende a necessitar de um acompanhamento de profissionais da saúde como, educador físico, psicólogos, enfermeiros, fisioterapeutas etc., a fim de monitorar e aperfeiçoar as capacidades do atleta.

2. METODOLOGIA

O trabalho foi realizado conforme relatos de experiências observadas pelos autores e nas relações interpessoais do clube de e-Sports TheOrder Gaming (THOR), fomentando e comparando com autores e literaturas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em dias de muitas adversidades e com o tempo cada vez mais restrito, quem melhor se organiza e adapta-se a novos padrões, tende a ser cada vez mais produtivo e apresentar um melhor desempenho frente às atividades do cotidiano. Em análise à dissertação de SILVA, 2016, observamos que foi proposta

uma atividade no qual objetivava verificar o desempenho de 06 (seis) estudantes de Ensino Médio e Técnico, na faixa etária de 13 a 22 anos, estimulando o uso de suas habilidades cognitivas, a fim de resolverem os problemas apresentados pela atividade, foi possível identificar que em um momento da atividade, embora os participantes não soubesse das contribuições que os jogos eletrônicos pudesse proporcionar, o resultados dos participantes que consumiam diariamente ou de forma esporádica os JE, obtiveram desempenho superior em relação aos participantes que nunca consumiram qualquer tipo de jogo.

Segundo Piaget, 1996, o processo de construção da aprendizagem é feito através da maturação biológica, ou seja, conforme o indivíduo vai amadurecendo, mais se desenvolve e adquire novos conhecimentos. E todo conhecimento que é adquirido, vem através da interação do seu Eu com o meio ambiente, ou seja, quando falamos em desenvolvimento cognitivo, observa-se que no processo de assimilação o indivíduo é exposto a um novo dado perceptual, conceitual ou motor, e automaticamente integra a sua estrutura cognitiva prévia, de certa forma o sujeito é um participante ativo em todas as fases do saber.

Em conformidade com KISHIMOTO, 2007, “o jogo é a construção do conhecimento [...], desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica”. Ainda em conformidade com SILVA, 2016, o uso de JE, possibilita na contribuição ao jogador, melhorando o desempenho de funções sensoriais, onde o mesmo torna-se mais motivado ao realizar quaisquer atividades, e sua tolerância frente ao fracasso é aperfeiçoada. Quando analisamos o teste realizado pela autora, observamos nos resultados que os participantes que não jogaram, foram os que mais desistiram, pois acharam os testes difíceis sendo os únicos a deixar questões em branco mesmo tendo sido instruídos a responderem mesmo que a resposta esteja certa ou não.

Os eSports permitem o aperfeiçoamento dos sistemas sensoriais de um indivíduo, alcançando patamares que o consumidor casual de JE não alcançaria. Conforme se observa em algumas publicações nas redes sociais do clube de e-Sports TheOrdem Gaming, é comprovado o fato de que não é porque um indivíduo joga casualmente que o mesmo poderá instantaneamente competir nos mais diferentes níveis do esporte eletrônico. Normalmente, atletas ocasionais tendem a apresentar um desempenho diferente dos atletas de alto nível. Se o atleta não-profissional jogasse casualmente no domingo, apesar de sua performance ser positiva jamais seria igual a de um jogador que compete em alto nível. Devido ao preparo e a fatores físicos, psicológicos e mentais que fazem o jogador profissional ter de apresentar estatísticas de desempenho e resultado, diferente do jogador que não tem tanto preparo. Ocasionalmente, é isso que faz a THOR e outros clubes serem diferentes de outras organizações, o que resulta no alto desempenho de suas equipes.

As habilidades adquiridas por um jogador casual geralmente são insuficientes quando comparamos com um cyber atleta, devido aos diferentes graus de treinamento impostos nas rotinas dos atletas e também por longos períodos de preparação e jogatina. Com o incentivo e implementação da modalidade do eSports nos eventos esportivos escolares e acadêmicos, isso abriria um leque de possibilidades que poderiam ser exploradas por cursos de diferentes áreas do saber. É necessário estudo, preparação e *know-how* para preparar competições, tanto online quanto offline.

Nesse contexto, observamos outro ponto importante que é a influência da inclusão social e de profissões tradicionais dentro do ecossistema de eSports. Segundo SILVA, 2016 a autora apresenta que os jogos além dos benefícios para o

desenvolvimento cognitivo, os JE permitem um momento de inclusão, tendo em vista que o jogo não distingue, cor nem etnia, atingindo assim todas as classes sociais, idades e nichos, ou seja, estando presente em toda a etapa evolutiva do ser humano, em contrapartida, os esportes eletrônicos proporcionam uma nova oportunidade de especialização e ingresso nesse novo ecossistema, permitindo assim que profissões tradicionais como enfermeiros, médicos, professores, e etc., possam também contribuir para o mercado, assim gerando novos segmentos para as áreas do saber.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que os jogos eletrônicos, possibilitam a melhora de habilidades cognitivas como, atenção, concentração, raciocínio lógico, respostas a estímulos rapidamente e principalmente na motivação para não desistir, independente de não ter êxito no encontro da resposta certa. Os jogos eletrônicos proporcionam uma sensação de liberdade, no qual propicia o aprendizado e estimula a descoberta, o interesse e a reflexão. Neste sentido, a utilização dos JE e do eSports durante a passagem dos estudantes pela academia, a partir do uso correto das ferramentas e modalidades possibilitam que a aprendizagem se torne algo tangível para os mesmos.

Ressalta-se que um dos limites para o desenvolvimento deste relato de experiência refere-se a escassez de literaturas e pesquisas que abordem a temática.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

MIGUEL. R.G.A., **Atleta: Definição, Classificação e Deveres**. 2014.

SILVA, S. S. **Jogos Eletrônicos: Contribuições para o Processo de Aprendizagem**. 2016. Tese (bacharelado de psicopedagogia). Universidade Federal de Paraíba

WADSWORTH, B. J., **Pieget Theory of Cognitive and Affective Development: Foundations of Construcivism**. 1996.