



25 - 29 SET | 2023

**23ª Semana
Universitária
da UnB**

O FUTURO É FEMININO

V Encontro
de Estudantes
Extensionistas
da UnB



**FUTURO
É AGORA**

RELATO DE EXPERIÊNCIA – ESPORTES ELETRÔNICOS NA UNIVERSIDADE

Área temática: Cultura

Autor: Omarques Santos Gonçalves Júnior, discente de Engenharia de Computação, Universidade de Brasília – omarques.santos@aluno.unb.br

Coordenadora: Cláudia Maria Goulart dos Santos, professora de Magistério Superior, Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília – cgoulart@unb.br

Resumo: Os esportes eletrônicos, também conhecidos como eSports, têm ganhado destaque como uma forma de entretenimento e competição globalmente. A Universidade de Brasília (UnB) reconhece a importância de incorporar essa modalidade desportiva em seus campi, impulsionada por diversas razões. Os objetivos do projeto de extensão intitulado “Esportes Eletrônicos na Universidade” incluem a criação de infraestrutura para a prática de eSports, formação de equipes representativas, desenvolvimento de programas acadêmicos relacionados, promoção da saúde e bem-estar dos atletas, estabelecimento de parcerias com a indústria e pesquisa contínua sobre o impacto da prática em questão. Embora haja desafios orçamentários, o projeto começou focando na inclusão de estudantes da Casa do Estudante Universitário – Graduação (CEU), que são discentes em situação de vulnerabilidade socioeconômica, no acesso aos esportes eletrônicos. Posteriormente, concentrou-se na busca por um espaço equipado para a prática dos eSports nas dependências da UnB. Resultados das ações do projeto incluem a inserção dos residentes da CEU nos eSports, reduzindo a desigualdade social, e o fornecimento de embasamento acadêmico para defender a construção de um espaço dedicado aos eSports na universidade. O projeto está em andamento e busca integrar a universidade à sociedade dentro do escopo da prática desportiva nessa modalidade, seja no âmbito da interação entre atletas vinculados ou não à UnB, ou até mesmo em parcerias com o setor privado.

Palavras-chave: Esporte, eletrônico, eSport.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os esportes eletrônicos (ou eSports) emergiram como uma forma de



25 - 29 SET | 2023

**23ª Semana
Universitária
da UnB**

O FUTURO É FEMININO

V Encontro
de Estudantes
Extensionistas
da UnB



**FUTURO
É AGORA**

entretenimento e competição que conquistou uma audiência global crescente. Com uma comunidade de jogadores e espectadores em constante expansão, os eSports não são apenas uma atividade de lazer, mas também uma indústria multimilionária que oferece oportunidades educacionais, profissionais e de pesquisa significativas. Neste contexto, a implementação da prática de esportes eletrônicos na Universidade de Brasília (UnB) se mostra essencial e estratégica.

1.1. Justificativa

A UnB é uma das principais instituições de ensino superior do Brasil, conhecida por sua excelência acadêmica e compromisso com a inovação. Ao incorporar os eSports como uma atividade formal dentro do campus universitário, a instituição poderá capitalizar sobre as justificativas de que os eSports atraem uma ampla gama de estudantes, incluindo aqueles que talvez não estejam envolvidos em atividades extracurriculares tradicionais, o que promove a inclusão e o engajamento de diversos grupos de alunos; oferecem oportunidades de aprendizado interdisciplinar em áreas como tecnologia, ciência da computação, gestão de eventos, marketing e psicologia, abrindo espaço para realização de pesquisas acadêmicas sobre aspectos técnicos, sociais e psicológicos; impulsiona o desenvolvimento habilidades valiosas, como trabalho em equipe, resolução de problemas, liderança e comunicação, que são relevantes em diversas carreiras; promovem a saúde e o bem estar, pois enfatizam a importância do condicionamento físico e mental.

1.2. Revisão de Literatura

A literatura sobre a inclusão de eSports em instituições de ensino superior destaca sua crescente importância e impacto. Universidades em todo o mundo têm estabelecido equipes de eSports, clubes e programas acadêmicos relacionados aos jogos eletrônicos. Alguns estudos também sugerem que a participação em eSports está correlacionada com o desempenho acadêmico, pois ajuda a melhorar a capacidade de concentração e a habilidade de gerenciar o tempo.

Além disso, a indústria de eSports tem experimentado um crescimento exponencial, com patrocínios, parcerias e investimentos significativos de empresas de tecnologia, mídia e esportes tradicionais. A implementação de eSports na UnB pode proporcionar oportunidades de colaboração com a indústria e gerar receita para a universidade.

1.3. Objetivos



25 - 29 SET | 2023

**23ª Semana
Universitária
da UnB**

O FUTURO É FEMININO

**V Encontro
de Estudantes
Extensionistas
da UnB**



**FUTURO
É AGORA**

O projeto em questão visa criar espaços e fornecer equipamentos adequados para treinamento e competições de eSports no campus; recrutar e treinar estudantes para formar equipes competitivas em diferentes jogos eletrônicos; introduzir cursos e programas acadêmicos relacionados ao esporte eletrônico, como gerenciamento de eSports, design de jogos e psicologia aplicada aos jogos; integrar programas de condicionamento físico e saúde mental para atletas de eSports, garantindo uma abordagem equilibrada; colaborar com empresas desse setor para oportunidades de patrocínio, estágios e projetos de pesquisa; realizar pesquisas para avaliar o impacto da prática dessa modalidade desportiva na comunidade acadêmica e na vida dos estudantes e publicar resultados em revistas acadêmicas.

Em suma, a implementação da prática de esportes eletrônicos na Universidade de Brasília representa uma oportunidade única para promover a inclusão, o desenvolvimento acadêmico e profissional, e o bem-estar dos estudantes, ao mesmo tempo em que posiciona a instituição na vanguarda da inovação educacional.

2. DESENVOLVIMENTO

Considerando as limitações orçamentárias da universidade, que são reafirmadas constantemente pelo seu corpo administrativo, o desenvolvimento do projeto ocorre a passos lentos. Ciente disso desde a sua elaboração, a equipe envolvida decidiu iniciar com foco na pauta da diminuição da desigualdade social, promovendo o acesso aos eSports nas dependências da Casa do Estudante Universitário – Graduação (CEU), que abriga discentes provenientes de diversas regiões do país e em situação de vulnerabilidade socioeconômica. Para isso, através da Diretoria de Esporte e Atividades Comunitárias (DEAC/DAC), foi solicitado à Secretaria de Tecnologia da Informação (STI) que realizasse o desbloqueio do acesso a algumas aplicações envolvidas na rede de internet fornecida ao local em questão.

Desde o início das atividades do projeto, a equipe buscou aproximação com atletas de eSports já existentes na universidade, principalmente, através a inclusão de administradores do Clube Desportivo de Esporte Eletrônico “UnB Green Owls” como membros. Após a garantia do acesso contínuo aos eSports por parte de moradores da CEU, o foco do desenvolvimento do projeto se voltou para a principal demanda desses atletas, que consiste na busca por espaço equipado para a prática do esporte eletrônico nas dependências da UnB.

Com isso, estudantes do projeto promoveram uma audiência que contou com a presença do Chefe de Gabinete da Reitora, prof. Paulo Cesar Marques da Silva, da Decana de Extensão, prof.^a Olgamir Amancia Ferreira e da Diretora de Esporte e Atividades Comunitárias e



25 - 29 SET | 2023

**23ª Semana
Universitária
da UnB**

O FUTURO É FEMININO

V Encontro
de Estudantes
Extensionistas
da UnB



**FUTURO
É AGORA**

Coordenadora do projeto, prof.^a Cláudia Maria Goulart dos Santos. Nessa audiência, os estudantes apresentaram dados estatísticos que reforçam a importância do Esporte Eletrônico no cenário global e, principalmente, no âmbito universitário, com o intuito de justificar a necessidade da disponibilização de orçamento para construção do referido espaço.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a inclusão dos moradores da CEU na prática do esporte eletrônico, como exposto na fotografia 1, além da promoção de diminuição da desigualdade social, o projeto de extensão oferece oportunidade para a ascensão de talentos nesse espaço e permite a realização de pesquisas com foco nas possibilidades e benefícios proporcionados por essa atividade a um grupo de discentes em situação de vulnerabilidade socioeconômica.

No que tange as necessidades dos e das atletas de eSports da UnB (fotografia 2), o projeto fornece embasamento acadêmico para que esses discentes defendam perante a administração superior a necessidade do espaço para a prática dessa modalidade desportiva.

Fotografia 1 – Campeonato solo



Fonte: Captura de Anu Borges (2023)

Fotografia 2 – Campeonato em equipe



Fonte: Fornecida pela UnB Green Owls (2023)

Nota: Na fotografia 1, Anu Borges, mulher trans e moradora da CEU, participa de um campeonato inclusivo de *League of Legends*. Na fotografia 2, atletas da UnB Green Owls jogam *Valorant*.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma vez que a universidade forneça o espaço necessário para a prática de esportes eletrônicos em suas dependências, há a expectativa de que o projeto promova grande integração



25 - 29 SET | 2023

**23ª Semana
Universitária
da UnB**

O FUTURO É FEMININO

V Encontro
de Estudantes
Extensionistas
da UnB



**FUTURO
É AGORA**

da UnB com a sociedade no escopo dessa atividade, desde o envolvimento de atletas de fora da instituição em campeonatos sediados e transmitidos nacional e internacionalmente através desse requisitado local, até a promoção da possibilidade de parcerias e patrocínios por parte do setor privado que busca engajamento publicitário nessa área.

5. REFERÊNCIAS

BLOCK, Sebastian; HAACK, Florian. eSports: a new industry. In: SHS Web of Conferences. EDP Sciences, 2021. p. 04002.

DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, L. M. Z. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. 2007. p. 16-21.

FINCH, David J. et al. (Ed.). Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities: Emerging Research and Opportunities. 2019.

GARCIA, Júlia. Esports abrem portas para universidades; conheça iniciativas. Globo Esportes, Rio de Janeiro, 08 jul. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-abrem-portas-para-universidades-conheca-iniciativas.ghtml>. Acesso em 19 set. 23.

GOEDERT, Maria Celina Ferreira; SOABA, Ana Karla Silva. Esporte eletrônico: revisão sistemática da produção de conhecimento em psicologia. Psicol. argum, p. 398-415, 2019.

KIM, Young Hoon; NAURIGHT, John; SUVEATWATANAKUL, Chokechai. The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth. Sport in Society, v. 23, n. 11, p. 1861-1871, 2020.

SIQUEIRA, Matheus Santana. Esports e o ambiente acadêmico: uma perspectiva sobre o cenário. 2019. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado – Sistemas de Informação) – Universidade Federal Fluminense, 2019.

TONON, Pedro Rocha. A preparação psicológica dos cyber-atletas. 2018. 32 f. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências (Campus de Rio Claro), 2018.