



eSPORTS: COMO OCORRE A FORMAÇÃO DOS TREINADORES NO CENÁRIO DE *LEAGUE OF LEGENDS*

Palavras-Chave: ENSINO; eSPORTS; TREINAMENTO.

Autores:

PEDRO ANTONIO BATISTA, FCA, UNICAMP

Prof. Dr. ALCIDES JOSÉ SCAGLIA (orientador), FCA, UNICAMP

Prof^a. M^a. DÉBORA JAQUELINE FARIAS FABIANI (co-orientadora), FEF, UNICAMP

INTRODUÇÃO:

Os esportes eletrônicos ou eSports, são modalidades esportivas que surgiram após o desenvolvimento de dispositivos eletrônicos que permitiram aos jogadores competir, de maneira *online* ou presencial (LAN), por meio de consoles, computadores ou dispositivos móveis. A partir do surgimento e do amplo acesso a internet, essas modalidades tornaram-se cada vez mais populares principalmente a partir de suas transmissões ao vivo por meio de plataformas de *streaming*, como *YouTube* e *Twitch* (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E eSPORTS, 2019).

Os eSports devem ser compreendidos, antes de tudo, como jogo, tendo em vista seu contexto, uma vez que as partidas possuem regras, imprevisibilidade e desafio, engendrando, assim, um ambiente de jogo (SCAGLIA, 2015). Além disso, devido ao caráter institucionalizado, existência de confederações e competições, os eSports configuram-se como modalidades esportivas e, portanto, os jogadores profissionais são considerados atletas, possuem vínculos a uma organização, estão sujeitos a um contrato e têm o objetivo claro de competir.

Nos eSports existem treinadores, que preparam atletas e/ou equipes para competições de jogos específicos. Desse modo, é necessário compreendermos de que maneira e em quais contextos os treinadores de eSports se apropriam e constroem seus conhecimentos e métodos de ensino e como esse saber é repassado aos jogadores. Nosso enfoque de pesquisa é o *League of Legends* (LOL), um jogo do estilo Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) no formato 5x5, o objetivo do jogo é disputar com o time adversário por objetivos até que uma das bases seja destruída.

Portanto, o objetivo geral da pesquisa é compreender a metodologia de treinamento utilizada por treinadores de LOL. Além disso, os objetivos específicos são: (i) investigar o processo de formação dos treinadores; (ii) analisar a trajetória, os objetivos e o desenvolvimento das funções dos treinadores no seu campo de atuação; (iii) apresentar outras possíveis formas de didática que se enquadrem nesse meio de treinamento com base nos resultados da pesquisa.

METODOLOGIA:

A pesquisa fundamentou-se em uma abordagem qualitativa com caráter descritivo e exploratório (GIL, 2008) e foi dividida em três partes: (i) pesquisa bibliográfica; (ii) pesquisa de campo - realização de entrevistas semiestruturadas (LEITÃO, 2021) e (iii) análise das entrevistas.

O projeto de pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da UNICAMP (parecer nº 5.919.923 e CAEE nº: 66975422.0.0000.5404) e todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Participaram da pesquisa quatro treinadores, com idades entre 23 e 33 anos, todos do sexo masculino, sendo dois deles do cenário amador, que já tiveram importantes experiências no campo, e dois do cenário profissional de LOL. O tempo de experiência como treinador variou entre 3 e 5 anos.

As entrevistas foram realizadas online, via *Google Meet*, e foram transcritas integralmente. As informações advindas das entrevistas foram analisadas por meio da técnica de Análise de Conteúdo, de Bardin (2011), em três etapas: (i) pré-análise; (ii) codificação e (iii) categorização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Após a análise das respostas dos entrevistados, emergiram três categorias: 1) experiências com jogos eletrônicos/*eSports*; 2) desenvolvimento profissional como treinador; 3) construção dos treinos. Dentre de cada categoria foram identificadas diversas temáticas, conforme tabela abaixo:

Quadro 1 - Categorização das informações da pesquisa

CATEGORIA	DESCRIÇÃO	TEMÁTICAS
Experiências com jogos eletrônicos/ <i>eSports</i>	Relatos acerca das experiências pessoais com diferentes modalidades esportivas convencionais ou digitais	Entretenimento, Competição, Modalidades esportivas, Disciplina.
Desenvolvimento profissional como treinador	Graduação e os estudos no processo de formação como treinador	Graduação, Interação com outros treinadores, Autodidata, Conhecimentos sobre o jogo, Explorando conteúdos.
Construção dos treinos	Uma descrição sobre a condução dos treinos e o dia a dia na rotina do treinador	Preparo, Organização, Análise dos erros, Auxílio, Vivência, Feedback.

Fonte: os autores

Na categoria **experiências com jogos eletrônicos/eSports**, pudemos identificar que a maioria dos treinadores entrevistados teve um primeiro contato com os jogos eletrônicos como uma forma de lazer e que aos poucos foi se tornando algo mais sério e competitivo. Os treinadores também disseram ter tido algum tipo de contato com os esportes tradicionais por gostarem de competir, mas por não obterem determinados objetivos acabaram migrando para a parte estratégica e trazendo essas experiências para as competições de eSports. Algumas características trazidas dos esportes foram a disciplina, importância da interação com os outros praticantes e até mesmo uma referência de como eram seus treinadores.

[...] eu gosto bastante de competir, sempre gostei. Nunca foi apto a ser jogador, então acho que coach foi um jeito de meio que entra na competição e ter esse prazer de competir, já que eu não posso ser o jogador também. (Treinador 3).

Na categoria **desenvolvimento profissional como treinador**, os treinadores evidenciaram que as graduações tradicionais não possuem tanta relevância para esse cenário, mas que em alguns casos podem trazer complementos para a formação dos treinadores, como a área de psicologia ou de programação. Todos os entrevistados afirmaram que a interação com treinadores mais experientes foi fundamental para seu desenvolvimento, além de buscarem boa parte de seus conhecimentos sobre o jogo na própria internet, procurando vídeos sobre esses conteúdos ou até mesmo em postagens de outros treinadores ou analistas.

No geral, conversar com outros treinadores sobre os métodos que eles utilizam, sobre o que funciona ou não, também ler esses livros que são recomendados por boa parte desses treinadores sobre o que pode ajudar nas habilidades (Treinador 4).

Além disso, os treinadores afirmaram que o conhecimento sobre o jogo também é algo que precisa ser aprofundado constantemente, já que o jogo se mantém sempre sob atualizações, gerando essa necessidade em se adaptar.

Na categoria **construção dos treinos**, os treinadores relataram que separam sempre um momento no começo do dia para rever partidas dos campeonatos asiáticos (China e Coreia) e usam suas estatísticas como base para seus treinos, conforme aponta o treinador 1:

[...] geralmente pela manhã vem atualização das coisas vem um pouco de estudo dos seus jogos do dia anterior e no final da manhã assim você já terminou de preparar o que que vai draftar no dia, qual é o foco de aprendizado do dia[...]. (Treinador 1).

Foi descrito também que nas sessões de treino, com a ajuda de outro membro da equipe, são marcados os treinos divididos em dois blocos, onde nessas sessões são realizadas as partidas e

análises do pós jogo de cada uma, durante esse processo os treinadores ficam analisando os erros dos jogadores e propõem alterações no planejamento ou no estilo de jogo.

Os treinadores relataram também diferentes abordagens para lidar com os jogadores, como propor metas semanais durante os treinos, reassistir partidas de outros times, estímulos individuais respeitando as individualidades dos jogadores e a comparação com jogadores de mais alto nível. Por fim, eles afirmam passar boa parte do dia refletindo sobre o jogo e suas táticas, tendo uma vivência com esses conteúdos.

CONCLUSÕES:

A pesquisa teve como objetivo geral compreender a metodologia de treinamento utilizada por treinadores de LOL, com o intuito de contribuir para o campo da Pedagogia do Esporte, especialmente nos processos de ensino e aprendizagem do eSports.

Durante a pesquisa, foram analisados o processo de formação de quatro treinadores de LOL, suas trajetórias, objetivos e desenvolvimento dentro dessa área, além de buscar entender melhor sobre suas metodologias e os estudos que realizam para se desenvolverem.

Os resultados do estudo apontam que os participantes tiveram seu primeiro contato com os eSports como uma forma de lazer e, posteriormente, como competição, algo que os estimulou a serem treinadores. Os treinadores ressaltaram a interação com seus pares mais experientes como um ponto fundamental para seu desenvolvimento, além de buscarem boa parte de seus conhecimentos sobre o jogo na internet. Além disso, para construir seus treinos, os treinadores analisam as partidas anteriores com a ajuda de outros membros da equipe, propondo alterações no estilo de jogo.

Portanto, enfatizamos que compreender a formação dos treinadores no cenário dos esportes eletrônicos é fundamental para ampliar as reflexões e o debate acerca desse incipiente campo da ciências do esporte e nosso estudo pode servir como base para futuras pesquisas e projetos na área.

BIBLIOGRAFIA

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70. 2011.

BARBANTI, V. **O QUE É ESPORTE?**. Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. DOI: 10.12820/rbafs.v.11n1p54-58. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 29 mar. 2023.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E eSPORTS. O esporte eletrônico. 2019. Disponível em: <https://cbge.com.br/o-esporte-eletronico/>. Acesso em: 30 jul. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

LEITÃO, C. A entrevista como instrumento de pesquisa científica em Informática na Educação: planejamento, execução e análise. In: PIMENTEL, M; SANTOS, E. (Org.) **Metodologia de pesquisa científica em Informática na Educação**: abordagem qualitativa. Porto Alegre: SBC,

2021. (Série Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação, v. 3) Disponível em: <https://metodologia.ceie-br.org/livro-3/>. Acesso em: 4 de nov/2022.

SCAGLIA, Alcides José et al. **Processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual**. In: LEMOS, KátiaLucia Moreira; GRECO, Pablo Juan; MORALES, Juan Carlos Pérez (Org.). 5º Congresso Internacional dos Jogos Desportivos. Belo Horizonte: EEEFTO; UFMG, 2015