

O EA SPORTS™ FIFA COMO MANIFESTAÇÃO DO ESPORTE CONTEMPORÂNEO*

THE GAME EA SPORTS™ FIFA AS A MANIFESTATION OF CONTEMPORARY SPORTS

EL JUEGO EA SPORTS™ FIFA CÓMO MANIFESTACIÓN DEL DEPORTE CONTEMPORÁNEO

Otávio Bonjiovane Lourenço

otaviobonjiovane@gmail.com

Silvan Menezes dos Santos

silvan@cev.org.br

Junior Vagner Pereira da Silva

jr_lazer@yahoo.com

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

PALAVRAS-CHAVE: *e-Sports; Esporte Eletrônico; Game.*

INTRODUÇÃO

Uma das novas formas de manifestação do esporte contemporâneo dentre as múltiplas faces que possui é o esporte eletrônico, o qual, ainda demanda por estudos sobre tal fenômeno (GALATTI *et al.*, 2018). Neste contexto, o presente trabalho teve como objetivo analisar características e modos de organização do circuito mundial do game EA SPORTS™ FIFA sob a luz do conceito de esporte na contemporaneidade.

* O presente trabalho contou com o apoio financeiro em forma de bolsas do Programa de Educação Tutorial- PET gerido pela CAPES.



METODOLOGIA

Este trabalho é um ensaio, com abordagem descritiva e exploratória dos dados. Correlacionamos informações dos sites oficiais das entidades que organizam o campeonato mundial do jogo - FIFA¹ e a EA SPORTS² -, com a definição e as características do esporte contemporâneo (GALATTI *et al.*, 2018).

RESULTADOS

O campeonato mundial EA SPORTS™ FIFA, em 2019 funcionou no modo de jogo ULTIMATE TEAM. Ocorreram diversos campeonatos locais durante o período de novembro de 2018 a abril de 2019. Cada um deles valeu pontuações para um ranking geral, que definiu os 32 participantes da FIFA eWORLD CUP Grand Final. No cenário competitivo de FIFA existem dois campeonatos simultâneos, um no console PlayStation 4 e outro no XBOX ONE.

O esporte contemporâneo é um fenômeno plural, heterogêneo e em constante transformação. Em contraponto ao moderno, que valorizava a formação de atletas de elite e excluía os que não obtivessem os requisitos para a performance, o contemporâneo inclui todos os possíveis praticantes em seus diversos níveis. Isto decorre, por atualmente o esporte gerar volumosas receitas, lucros e vendas de produtos midiáticos, o que exige a estruturação de um espetáculo esportivo atraente, consumível em larga escala. Assim, por interesses de mercado, criam-se maneiras de incluir os mais diversos públicos ao fenômeno esportivo atual (GALATTI *et al.*, 2018).

Um exemplo da busca e inclusão de diferentes públicos no hall do mercado esportivo é o game FIFA, simulador de esporte mais jogado no mundo, com cerca de 260 milhões de jogadores no ano de 2018, sendo 20 milhões participantes do circuito competitivo. O campeonato mundial de FIFA acontece desde 2004 e a partir de então o número de participantes vem crescendo exponencialmente, atraindo novos jogadores e espectadores para a modalidade. O mundial de 2018 gerou uma audiência de cerca de 29 milhões de pessoas nos três dias do evento, contando com espectadores presenciais e online³.

Outra característica do esporte contemporâneo é a sua comercialização como produto espetacularizado, que movimenta dinheiro, produz ídolos e gera receitas para os envolvidos (GALATTI *et al.*, 2018). Em consonância com este aspecto, a fase final do campeonato mundial de 2018 distribuiu cerca de 400 mil dólares aos participantes. Os campeões levaram 250 mil dólares e o direito de ir à premiação do FIFA THE BEST.

O fato de um jogo digital como FIFA ser licenciado e obter competições organizadas pela entidade que cuida do futebol mundial, é indicativo do game funcionar como uma nova roupagem do futebol convencional. Isto mostra uma flexibilização na gama do esporte, que segundo Galatti *et al.* (2018, p.120) "é a capacidade do esporte de, a partir de uma mesma modalidade, gerar novas que contemplem mais espectadores ou participantes".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O game FIFA e sua manifestação competitiva figuram como uma nova face da espetacularização do esporte, uma vez que simula o esporte-espetáculo em um jogo digital, produz uma nova competição e um novo produto gerador de receitas. Fica a reflexão para outros estudos: seriam os campeonatos esportivos de jogos digitais uma terceira realidade do esporte, produzindo um espetáculo esportivo ao cubo?

REFERÊNCIAS

GALATTI, L. R *et al.* Esporte Contemporâneo: Perspectivas para a compreensão do fenômeno. *Corpoconsciência*, Cuiabá-MT, vol. 22, n. 03, p. 115-127, set./dez 2018.

1 Ver mais em <<https://www.fifa.com/fifaeworldcup/>> Acessado em 30 de março de 2019

2 Ver mais em <<https://www.easports.com/br/fifa/>> Acessado em 30 de março de 2019

3 Ver mais em <http://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5153689/com-260-milhoes-de-jogadores-ea-quer-fifa-entre-os-tres-principais-esports> Acessado em 30 de maio de 2019

