

# CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS: ATUALIZAÇÃO DE ÁREA

JANEIRO E  
FEVEREIRO  
DE 2023



LIVROS ACADÊMICOS  
NÚCLEO DO CONHECIMENTO

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/1611

C569c

Ciências Sociais Aplicadas: Atualização de Área - janeiro e fevereiro de 2023 [recurso eletrônico] / Organizadores Carla Viana Dendasck, [et al.]. – 1.ed. -- São Paulo: CPDT, 2023.

Vários autores

Formato: ePUB

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-996464-7-8

1. Ciências Sociais Aplicadas 2. Atualização de Área 3. I. Dendasck, Carla Viana.

CDD: 300

CDU: 30

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2235

# **EDITORIAL**

## **Diretor-Presidente**

Profa. Dra. Carla Viana Dendasck

## **Organizadores**

Carla Viana Dendasck

Cláudio Alberto Gellis de Mattos Dias

Devanildo Braz Da Silva

Monica Aparecida Bortolotti

## **Mesa**

Aluizio da Silva Ribeiro Neto

Universidade Federal do Amazonas – UFAM

Débora Teixeira da Cruz

Centro Universitário Unigran Capital – Campo Grande – MS

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2239

Demis Marques

Faculdade Senac Santa Catarina

Devanildo Braz da Silva

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Elisa da Penha de Melo Romano dos Reis

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

Fabiana Florian

Universidade De Araraquara – UNIARA

Fabíola Francielle de Jesus

Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

Filomena Luciene Cordeiro Reis

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes e Centro  
Universitário Funorte

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2239

Igor Talarico da Silva Micheletti

Faculdade de Cruzeiro do Oeste – FACO

Isaac Matias

Universidade Federal do Pará – UFPA

Isabel Tassiane Alves Severino

Universidade Federal de Lavras – UFLA

Joana Segatto Scabelo

Faculdade Anhanguera de Serra

Josiene Camelo Ferreira Antunes

Universidade Estadual Paulista – UNESP

Josué Ribeiro da Silva Nunes

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2239

Juliana Mara Flores Bicalho

Faculdade UNA

Ligiana Lourenço de Souza

Universidade Federal Rural da Amazônia – UFRA

Marcelo Hamilton Sbarra

Programa de Pós Graduação em arquitetura da UFRJ – PROARQ,  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – FAU da Universidade  
Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Marcos Henrique Martins Marques

Maricel Karina López Torres

Faculdade Senac Santa Catarina

Mônica Aparecida Bortolotti

Universidade Estadual do Centro Oeste do Paraná – Unicentro

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2239

Mozarth Dias de Almeida Miranda

Universidade Candido Mendes – UCAM

Nasson Delgado de Arruda

Instituto Federal do Mato Grosso – IFMT

Tiago Silvio Dedoné

Faculdade Dom Bosco, Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUCPR e Universidade de Passo Fundo – UPS

Marcos Paulo Sales do Nascimento

Universidade de São Paulo – USP

Isidro José Bezerra Maciel Fortaleza do Nascimento

Universidade Federal do Piauí (UFPI)

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2239

## **Assistentes**

Sara Stefanie de Oliveira

Ayla Beatriz Viana Lino Dendasck

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2239



## **SUMÁRIO**

### **1. MUNICÍPIOS DO PARANÁ COM MAIOR VALOR ADICIONADO BRUTO NO SETOR PRIMÁRIO: UMA ANÁLISE A PARTIR DA CONTABILIDADE SOCIAL (2010-2018)**

*Debora Margaret Nogocek  
Almir Cléydison Joaquim da Silva  
Mônica Aparecida Bortolotti*

### **2. ÔNUS DA PROVA NAS INFRAÇÕES E NAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS: CONTRATAÇÕES DIRETAS DA LEI 14.133/2021**

*Jerffleson Luiz Pereira*

### **3. CONTRATOS DE ARRENDAMENTO: O IMPACTO DO ADIMPLEMENTO RELACIONADO ÀS INTEMPÉRIES**

*Débora Teixeira da Cruz  
Karlos Cesar Dias Mortari*

### **4. A CONSTRUÇÃO DE UM NOVO FENÔMENO RELIGIOSO NO AMBIENTE VIRTUAL**

*Carla Viana Dendasck*

### **5. MAS AFINAL, É OU NÃO É ESPORTE? A DEFINIÇÃO ACADÊMICA SOBRE OS E-SPORTS E A ASCENSÃO DE UMA NOVA FASE DOS ESPORTES**

*Marcos Henrique Martins Marques*

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2238

## APRESENTAÇÃO

Saudações prezado/a leitor/a!

Convido você a conhecer os estudos realizados por pesquisadores e pesquisadoras da área de Ciências Sociais e Aplicadas. São pesquisas contemporâneas de atualização de área, que irão te proporcionar uma visão sistêmica dos assuntos que estão em evidência entre as universidades.

Durante a leitura você terá a oportunidade de estar conhecendo temáticas, linhas pesquisas e pesquisadores, nas diferentes Universidades e Faculdades, para então desenvolver novos estudos e com isso contribuir para o avanço da ciência.

Os trabalhos passaram por um sistema criterioso de avaliação e aprovação, para que você possa utilizar o material de forma segura, gratuita e com qualidade. Explore ao máximo os estudos e também convido você a posteriormente também participar de nossas atualizações de área, bem como compartilhar o material.

Boa leitura, ótimo aprendizado e sucesso em seu processo de formação!

Cordialmente, comissão organizadora.

Prof. Dra. Mônica Aparecida Bortolotti

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2245

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/ciencias-sociais-aplicadas/ciencias-sociais-jan-fev-23>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/2245

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

## **5. MAS AFINAL, É OU NÃO É ESPORTE? A DEFINIÇÃO ACADÊMICA SOBRE OS E-SPORTS E A ASCENSÃO DE UMA NOVA FASE DOS ESPORTES**

Marcos Henrique Martins Marques <sup>1</sup>

DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/livros/1787

### **INTRODUÇÃO**

Em janeiro de 2023 durante entrevista, a Ministra dos Esportes, Ana Moser, chamou a atenção e causou certa polêmica. Para ela, os esportes eletrônicos ou *e-Sports* não são esportes e sim uma indústria do entretenimento ao destacar que o segmento não terá investimentos do Governo Federal<sup>2</sup>.

A fala da Ministra gerou bastante repercussão negativa e acendeu uma polêmica acerca dos esportes eletrônicos. O que muitas pessoas desconhecem é que essa discussão dentro do mundo acadêmico é bastante antiga com debates até bastante complicados sobre as definições do que é esporte e também dos esportes eletrônicos.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>. Acesso em 17 de fevereiro de 2023.

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

Assim o que se busca destacar é como os estudos na área têm definido os esportes eletrônicos e se de fato eles podem ou não ser considerados esportes. É necessário, sobretudo, colocar esse debate em voga para uma perspectiva que afaste o senso comum sobre um assunto que ganha uma repercussão social relevante para além das cifras que movimenta.

## **A SOCIEDADE MUDOU E OS GAMES TAMBÉM: O *PROFESSIONAL GAMING* E O DESENVOLVIMENTO DIGITAL**

Um ponto importante dentro dessa discussão é entender que historicamente os videogames foram evoluindo e mudaram bastante à medida que a tecnologia também evoluiu. Conforme Li (2016), a primeira competição de videogame é datada de outubro de 1972 quando duas dezenas de alunos competiram jogando *SpaceWar* no Laboratório de Inteligência Artificial da Universidade de Stanford. Para além disso, um dos primeiros torneios competitivos em grande escala foi realizado pela Atari com um campeonato de *Space Invaders* nos anos 1980 que contou com uma cobertura da imprensa e mais de dez mil participantes (MACEDO e FALCÃO, 2016; BOROWY e JIN, 2013; ELECTRONIC GAMES, 1982).

Conforme Macedo e Falcão (2016, p.251), o *professional gaming* se desenvolveu de fato com a chegada de inovações tecnológicas e informacionais na década de 1990. Um exemplo são as

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

ferramentas de rede em jogos para PCs. Como destaca Taylor (2012, p.9 apud Macedo e Falcão 2012, p.251) os jogos em LAN foram fundamentais para a formação da comunidade de *e-Sports* e isso ocorreu na medida em que as tecnologias comunicacionais ofereceram suporte ao jogo como bate-papo em tempo real, canais de transmissão de áudio e vídeo, sites e etc

Desta forma, os jogos de tiro e espaçonaves foram os pioneiros do *e-Sport* e a criação dos *First Person Shooters* (FPS) para computador pessoal (PC) um marco no desenvolvimento do jogo profissional com a contribuição de títulos como Doom (id Software, 1993) e Quake (id Software, 1996).

Atualmente o cenário dos esportes eletrônicos é completamente diferente de uma partida de arcade de outras décadas. Os *e-Sports* estão em um processo de “consolidação de um fenômeno de profissionalismo dos jogos digitais, além da conseqüente ascensão do esporte eletrônico como um empreendimento ao qual se agrega uma dimensão do esporte” (MACEDO e FALCÃO, 2019, p. 247).

## **O CLÁSSICO ESPORTE TRADICIONAL X E-SPORTS: A DEFINIÇÃO DE ESPORTES ELETRÔNICOS E UMA POLÊMICA DESGASTADA**

O fato é que o termo “esporte eletrônico” ou *e-Sport* vem do final dos anos 1990 encontrado em que uma das primeiras fontes confiáveis sobre o termo que é um comunicado sobre o lançamento

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

da *Online Gamers Association* (OGA) em 1999 na Inglaterra (WAGNER, 2006).

Diversos autores destacam que a busca por uma definição exata de *e-Sport* é dificultosa. Para Jin (2010), ao contrário dos esportes tradicionais, o *e-Sport* é uma interconexão de diversas plataformas, então ele é computação, jogos, mídia e um evento esportivo.

É necessário destacar que uma das definições mais utilizadas é a de Wagner (2006) que afirma que o *e-Sport* é: “uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”. Como aponta Li (2016), o *e-Sport* pode ser mais comumente conhecido como videogames competitivos. Já Macedo e Falcão (2019, p. 248) o definem como:

(...) uma propagação legítima do esporte convencional enquanto modalidade esportiva. Nele, o competidor encontra-se conectado a uma máquina que trata de desenvolver grande parte do trabalho, a competição tem vencedores e perdedores e é essencial muita habilidade corporal e um engajamento cognitivo complexo para participar dessas disputas como jogador (MACEDO e FALCÃO, 2019, p. 248).

E no geral é assim que ficou conhecido como uma forma de competição esportiva que envolve jogos eletrônicos, mas o debate se ele pode ser definido ou não como um esporte é antigo e ainda perdura mesmo que para alguns autores seja assunto resolvido.

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

Jenny et al (2016) em sua pesquisa julgaram a necessidade de trazer algumas definições e compreensões da natureza e definições históricas do esporte. Assim elencando características do esporte estudadas por autores como Guttmann (1978) e Suits (2007), os autores concluíram as características do esporte: deve incluir brincadeiras (atividade voluntária e intrinsecamente motivada), ser organizado (regras), incluir competição (deve ter um vencedor e um perdedor), ser composto de habilidade, incluir habilidades físicas (uso hábil e estratégico do corpo), ter muitos seguidores e uma estabilidade institucional que o torne uma prática social importante.

Jenny et al (2016) definiram os esportes eletrônicos como “competições organizadas de videogames”, mas afirmam que os *e-sports* deixam de incluir algumas características que são importantes para serem definidos como esportes, como a ausência de fisicalidade.

Na diferenciação entre os esportes e as demais atividades lúdicas existe uma prioridade dada ao corpo e ao físico em diversas literaturas sobre a temática. É essa relação corporal-motora que molda o que se entende culturalmente como esportes (MACEDO E FALCÃO, 2019 p. 248). Contudo, como destacam Kane e Spradley (2017), existem ligações entre esforço físico, videogames e habilidade onde se percebem diferenças cada vez maiores entre os jogadores profissionais e os que não são, denotando que o domínio do corpo é fundamental tanto no *e-Sport* como nos esportes tradicionais.

Reitman et al. (2020) realizando uma busca pela literatura acadêmica sobre os *e-Sports* destacando que eles costumam ser definidos como jogos, esportes ou entretenimento de massa. São

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

definições válidas que decorrem de diferentes estruturas na tentativa de entender os esportes eletrônicos. Borowy e Jin (2013) destacam justamente que o *e-Sport* combina diferentes elementos com uma economia emergente, práticas de consumo, crescimento do marketing, entre outros.

## ***E-SPORTS*: ANTES DE TUDO UM OBJETO INTERDISCIPLINAR E FRUTO DO SEU TEMPO**

E nessa rixa entre os que acham que os esportes eletrônicos não devem ser englobados dentro do mesmo lugar que os esportes tradicionais, o cenário é que a pasta dos esportes recriada pelo Governo Federal é fundamental <sup>3</sup>, o crescimento do *e-Sport* é notório e o interesse que ele tem gerado maior ainda <sup>4</sup>.

A discussão acadêmica sobre se ele é um esporte ou não ainda persiste, mas veja que as ciências sociais no Brasil demoraram anos para, por exemplo, entender o futebol como um objeto de estudo relevante e deixar de lado a perspectiva pessimista do “ópio do povo” <sup>5</sup>.

---

3 Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2022/12/29/lula-anuncia-ex-jogadora-de-volei-ana-moser-para-o-ministerio-dos-esportes.ghtml>. Acesso em 17 de fevereiro de 2023.

4 Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatros-anos.htm>. Acesso em 17 de fevereiro de 2023.

5 Para mais informações, ver HELAL, Ronaldo. Futebol e comunicação: a consolidação do campo acadêmico no Brasil. Comunicação Mídia e Consumo, v. 8, n. 21, p. 11-37, 2011.



Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

Já os esportes eletrônicos parecem passar por seus próprios dilemas.

É necessário entender o dinamismo de conceituar esporte, pois como observado por Macedo e Falcão (2016 p.264), o entendimento do conceito de esporte implica em perceber que ele é fruto de uma construção social reflexo de uma cultura que lhe dá origem, por isso historicamente datado e situado. Assim concordo fundamentalmente com os dois autores que observam o *e-Sport* como uma entidade social híbrida interdisciplinar que une esporte, tecnologia, jogo digital, mídia e entretenimento. Vivemos em uma sociedade diferente de outras épocas e com o desenvolvimento do *e-Sport* é necessário refletir acerca do conceito de esporte envolvido também com as características de uma cultura digital.

Mas como toda a comunidade que forma o esporte eletrônico já sabe, não é preciso o reconhecimento se eles são ou não esportes por parte do Governo Federal. O famoso *streamer* do mundo dos *e-Sports*, Alexandre “Gaulés” destacou justamente sobre o assunto. “A gente nunca precisou e nem vai precisar dessa galera para ficar dizendo se é esporte ou não é. A gente nunca precisou desse pessoal, nem nunca vai precisar”<sup>6</sup>.

Em entrevista ao Globo, a mesma ministra Ana Moser destacou querer fazer esporte para todo mundo<sup>7</sup>.

O que fica claro é que não é bem assim, a pasta do esporte ainda não pensa o esporte à luz da cultura digital e por isso mesmo parece ultrapassada logo no seu início.

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

É óbvio que se deve entender as carências e as dificuldades de pensar e fazer esporte no Brasil, mas, sobretudo, é necessário exigir que as autoridades se atualizem sobre o assunto ao qual trabalham. Os estudiosos da temática destacam que a prática que envolve o *e-Sport* é, sobretudo, uma nova fase do esporte, porém em terras brasileiras que até pouco tempo atrás sequer tinha um ministério que pensasse apenas no esporte como desenvolvimento motriz de sua sociedade, parece que vai demorar para seu governo entender que essa nova fase já chegou faz tempo.

---

6 Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/gaules-responde-fala-da-ministra-do-esporte-nunca-precisamos-desse-pessoal>. Acesso em 23 de fevereiro de 2023.

7 Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/noticia/2023/01/alto-rendimento-e-para-poucos-queremos-esporte-praticado-por-muitos-diz-ana-moser-nova-ministra-do-esporte.ghtml>. Acesso em 17 de fevereiro de 2023.

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

## INFORMAÇÕES SOBRE OS AUTORES

<sup>1</sup> Marcos Henrique Martins Marques

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Roraima (UFRR) e Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2357-1354>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5368803891643679>.

## REFERÊNCIAS

BOROWY, Michael; JIN, Dal Yong. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. **International Journal of Communication**, Los Angeles, v. 7, p. 1-21, 2013.

JENNY, Seth MANNING, Douglas R., KEIPER, Margaret C., OLRICH, Tracy W. Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. **Quest**, v. 69, n. 1, p. 1-18, 2016.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, p. 246-267, 2019.

JIN, Dal. ESports and television business in the digital economy. **Korea’s online gaming empire**, Cambridge, MA: MIT Press. p. 59-79, 2010.

KANE, Daniel; SPRADLEY, Brandon Daniel. Recognizing ESports as a sport. **The Sport Journal**, v. 19, n. 5, 2017.

LI, Roland. **Good luck have fun: The rise of eSports**. New York, NY: Skyhorse Publishing, 2016.

PLAYERS Guide To Electronic Science Fiction Games. **Electronic Games**, New York, v. 1, n. 2, p. 35-39, mar. 1982.

Mas afinal, é ou não é esporte? a definição acadêmica sobre os e-sports e a ascensão de uma nova fase dos esportes

REITMAN, Jason G., ANDERSON-COTO, Maria J., WU, Minerva, LEE, Je Seok, STEINKUEHLER, Constance. Esports research: A literature review. **Games and Culture**, v. 15, n. 1, p. 32-50, 2020.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: MIT Press, 2012.

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. In: **International conference on internet computing**, p. 437-442. 2006.