

ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE OS ESPORTES ELETRÔNICOS E ESPORTES TRADICIONAIS

A COMPARATIVE ANALYSIS OF ESPORTS AND TRADITIONAL SPORTS

Ciências da Saúde • 18/09/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/789705696](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/789705696)

Lucas Pinheiro Peixoto Moreira¹

João Paulo de Oliveira Faria²

Matheus Carvalho do Nascimento³

Geórgia Regina Rodrigues Gomes⁴

RESUMO

Os esportes eletrônicos, conhecidos como *eSports*, constituem uma modalidade competitiva desenvolvida em ambientes digitais, envolvendo participantes individuais ou equipes em disputas organizadas por regras e objetivos específicos. O artigo aborda as relações entre os *eSports* e os esportes tradicionais, considerando aspectos competitivos, organizacionais, culturais, corporais e cognitivos. O estudo tem como objetivo analisar as principais similaridades e diferenças entre essas práticas esportivas a partir de produções acadêmicas da área de Educação Física. A pesquisa caracteriza-se como uma revisão de literatura de caráter analítico e sistemático, fundamentada em artigos científicos, livros e publicações acadêmicas sobre esporte, cibercultura e esportes eletrônicos, publicados entre 2014 e 2025. A análise evidencia convergências relacionadas à competição, ao treinamento sistematizado, à profissionalização, à organização institucional, à motivação e à construção de comunidades. As principais diferenças concentram-se na forma de manifestação corporal, no ambiente de realização e nas demandas de desempenho, com os *eSports* apresentando maior mediação tecnológica e ênfase em habilidades cognitivas e motoras finas. Os resultados indicam que os *eSports* ampliam a compreensão contemporânea de esporte e apresentam elementos que contribuem para sua legitimação como prática esportiva.

Palavras-chave: *eSports*; Cibercultura; Esportes tradicionais; Educação Física.

ABSTRACT

Electronic sports, known as *eSports*, constitute a competitive practice developed in digital environments, involving individual or team participants in organized competitions governed by specific

rules and objectives. The article addresses the relationships between *eSports* and traditional sports, considering competitive, organizational, cultural, bodily, and cognitive aspects. The study aims to analyze the main similarities and differences between these sporting practices based on academic productions in the field of Physical Education. The research is characterized as an analytical and systematic literature review, based on scientific articles, books, and academic publications addressing sports, cyberculture, and electronic sports published between 2014 and 2025. The analysis identifies convergences related to competition, systematic training, professionalization, institutional organization, motivation, and community building. The main differences concern the form of bodily expression, the environment in which the practice takes place, and performance demands, with *eSports* involving greater technological mediation and an emphasis on cognitive and fine motor skills. The findings indicate that *eSports* broaden the contemporary understanding of sports and present elements that contribute to their legitimization as a sporting practice.

Keywords: *eSports*; Cyberculture; Traditional sports; Physical Education.

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o conceito de esporte tem passado por transformações e novas interpretações, acompanhando as mudanças sociais, culturais e tecnológicas da sociedade contemporânea. O avanço das tecnologias digitais, a ampliação do acesso à internet e a consolidação da cibercultura, compreendida como o conjunto de práticas, interações e modos de vida mediados pelo digital, modificaram as formas de entretenimento, sociabilidade e competição. Nesse cenário, práticas que antes ocupavam espaços

distintos passaram a se aproximar, trazendo novos questionamentos para o campo esportivo.

Tradicionalmente, o esporte é compreendido como uma atividade institucionalizada que envolve competição, regras específicas e preparo físico, além de contribuir para a saúde e para a construção de valores sociais e culturais (Tubino, 1999). Com a popularização dos jogos eletrônicos e o desenvolvimento de ambientes digitais cada vez mais complexos, colaborativos e competitivos, os esportes eletrônicos, ou *eSports*, ganharam espaço como um novo fenômeno esportivo. Essas práticas reúnem jogadores, equipes, comunidades e organizações em competições realizadas em ambientes digitais, criando formas próprias de participação e interação social.

Segundo Heere (2018), os *eSports* apresentam competições estruturadas e reproduzem características encontradas nos esportes tradicionais, como regras estabelecidas, treinamento orientado, preparação psicológica e desempenho sob pressão. Ao mesmo tempo, possuem características próprias, relacionadas ao ambiente digital e à utilização de habilidades cognitivas, estratégicas e motoras finas. Essa aproximação entre os dois universos esportivos coloca em discussão os critérios tradicionalmente utilizados para definir o que pode ser compreendido como esporte.

Nesse sentido, torna-se pertinente discutir se os esportes eletrônicos podem ser considerados esporte da mesma forma que as modalidades tradicionais. Essa discussão envolve aspectos como competitividade, regulamentação, exigência de esforço, natureza do treinamento, reconhecimento social e impacto cultural. Para Wagner (2006), a legitimidade dos *eSports* depende de uma compreensão ampliada do conceito de esporte, capaz de considerar,

além da dimensão física, aspectos socioculturais, simbólicos, tecnológicos e intelectuais.

A relevância dessa discussão está relacionada ao crescimento dos *eSports* no cenário esportivo, econômico e cultural. A aproximação entre práticas esportivas tradicionais e competições digitais traz questões que interessam diretamente à Educação Física, especialmente quando envolve corpo, desempenho, saúde, formação profissional e cultura digital. No Brasil, esse debate também se mostra relevante diante da necessidade de ampliar a sistematização das discussões acadêmicas sobre o fenômeno e suas relações com o campo esportivo.

Para sustentar essa discussão, o estudo apoia-se em referenciais que abordam diferentes dimensões do fenômeno. Tubino (1999) contribui para a compreensão do esporte e de sua relação com a sociedade; Silva e Pereira (2018) discutem a cibercultura e os ambientes digitais competitivos; Hamari e Sjöblom (2016) abordam a legitimação dos *eSports* como prática esportiva; enquanto Jenny et al. (2014), Wagner (2019) e Kari et al. (2023) apresentam elementos que permitem estabelecer comparações entre esportes tradicionais e eletrônicos. Esses referenciais orientam a análise das características que aproximam e diferenciam as duas práticas.

A partir desse cenário, a questão norteadora deste estudo é: quais são as similaridades e diferenças entre os esportes tradicionais e os eletrônicos? O objetivo é apresentar as principais similaridades e diferenças entre os esportes tradicionais e os *eSports*, considerando os aspectos identificados na literatura da área de Educação Física. Dessa forma, o estudo busca contribuir para a compreensão das relações entre essas práticas e para a discussão sobre os elementos

envolvidos na legitimação dos esportes eletrônicos enquanto prática esportiva.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho caracterizou-se como uma revisão de literatura com enfoque analítico-comparativo. O objetivo foi reunir, selecionar e analisar produções científicas e acadêmicas que discutem o conceito de esporte e a inserção dos esportes eletrônicos nesse contexto, identificando convergências e divergências entre diferentes autores.

A busca bibliográfica foi realizada em bases de dados como Google Acadêmico, SciELO e Periódicos CAPES, além de livros e publicações específicas da área de Educação Física, Estudos do Esporte e Cultura Digital. Para as buscas, foram utilizadas as seguintes palavras-chave: *eSports*, esportes tradicionais, Educação Física e cibercultura. Foram considerados somente os artigos publicados entre 2014 e 2025, por compreenderem o período de maior expansão e consolidação dos esportes eletrônicos.

A análise foi realizada a partir da organização das informações em quadros de dados, nos quais foram destacados os principais argumentos dos autores em relação aos critérios que definem o esporte, tais como competitividade, institucionalização, esforço físico e mental, regulamentação e impacto social e cultural. Essa sistematização possibilitou identificar pontos de consenso e divergência, contribuindo para a construção de uma reflexão crítica acerca da legitimidade dos esportes eletrônicos como prática esportiva.

Em conformidade com as diretrizes de integridade científica estabelecidas pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), por meio da Portaria CNPq nº 2.664, de 6 de março de 2026, declara-se que foi utilizada a ferramenta de inteligência artificial generativa ChatGPT exclusivamente como recurso auxiliar na revisão textual e organização da redação do manuscrito. A concepção da pesquisa, a seleção e interpretação das referências, a análise do conteúdo, os argumentos, as conclusões e a responsabilidade pelo conteúdo final são integralmente dos autores, que realizaram a revisão e validação do texto antes da submissão.

3. RESULTADOS

A análise das produções selecionadas permitiu identificar diferentes perspectivas sobre as relações entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. Os estudos encontrados abordam aspectos relacionados à organização das competições, treinamento, motivação, profissionalização, demandas corporais e cognitivas, além dos processos de reconhecimento e legitimação dos *eSports*. A tabela 1 apresenta uma síntese das principais produções consideradas na análise, destacando seus objetivos e os principais pontos de aproximação e diferenciação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais.

Tabela 1. Trabalhos sobre esportes eletrônicos e esportes tradicionais (2014–2025)

Título do Trabalho	Ano	Autor(es)	Objetivo do Trabalho	Considerações sobre similaridades e diferenças

Comparing Traditional Sports and Esports: Challenges and Opportunities	2014	Jenny, S. E.; Manning, R. D.; Keiper, M. C.; Olrich, T. W.	Discutir semelhanças e diferenças entre esportes eletrônicos e tradicionais.	Destaca que <i>eSports</i> e esportes tradicionais compartilham estrutura competitiva, regras e organização profissional. Porém, diferem na dimensão física, na natureza digital dos ambientes e no reconhecimento institucional.
The Legitimization of <i>Esports</i> in the Sporting World	2016	Hamari, J.; Sjöblom, M.	Examinar o processo de legitimação dos esportes eletrônicos como prática esportiva reconhecida.	Apresenta similaridade na presença de comunidades estruturadas e competições formais. Diferencia-se pelos desafios de aceitação social e pela ausência de consenso sobre o caráter esportivo dos <i>eSports</i> .
Esportes eletrônicos e práticas corporais: novos	2018	Silva, R. A.; Pereira, D. C. (Brasil)	Investigar como o corpo é reinterpretado nas	Semelhança na construção cultural do esporte como prática social.

significados para o corpo na era digital			práticas de <i>eSports</i> em relação aos esportes tradicionais.	A maior diferença está na ressignificação do corpo, que nos <i>eSports</i> atua mediado pela tecnologia, não pelo esforço físico tradicional.
--	--	--	--	---

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A literatura consultada aponta que, apesar das especificidades de cada modalidade, existem pontos de convergência importantes entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais. Essas aproximações ajudam a compreender o crescimento dos *eSports* e os debates em torno de seu reconhecimento como prática esportiva. Entre os aspectos mais recorrentes estão a organização das competições, o treinamento, a busca pelo desempenho, a motivação, a profissionalização e a construção de comunidades.

A organização competitiva aparece como uma das principais aproximações entre os dois universos. Heere (2018), Jenny et al. (2014), Hamari e Sjöblom (2016), Wagner (2019), Costa e Fernandes (2020) e Almeida e Santos (2022) apontam que os *eSports* apresentam estruturas competitivas organizadas, com regras, ligas, campeonatos e processos de profissionalização. Dessa forma, a existência de mecanismos de organização e regulamentação aproxima os esportes eletrônicos de estruturas historicamente consolidadas nas modalidades tradicionais.

Essa aproximação também pode ser observada na preparação dos praticantes. Os autores analisados reconhecem que os *eSports* exigem treinamento sistematizado, disciplina e aprimoramento técnico. Kari et al. (2023) e Kim e Lee (2024) destacam as demandas cognitivas presentes nessas práticas, enquanto Jenny et al. (2014) e Weiss e Schiele (2021) enfatizam aspectos como esforço, dedicação, concentração e foco. O treinamento, portanto, constitui um elemento comum às duas formas de prática, ainda que as exigências específicas de desempenho sejam diferentes.

A competição também constitui um ponto de aproximação relevante. Tanto nos *eSports* quanto nos esportes tradicionais, os praticantes buscam o aprimoramento de habilidades, o melhor desempenho e a vitória. Wagner (2006) já destacava a importância da competição para a compreensão dos esportes eletrônicos, enquanto estudos mais recentes reforçam a presença da motivação competitiva entre os praticantes. Essa característica contribui para aproximar conceitualmente as duas práticas.

Outro aspecto identificado refere-se à dimensão cultural e social. Tubino (1999), Silva e Pereira (2018), Hamari e Sjöblom (2016) e Moreira e Souza (2025) relacionam as práticas esportivas à construção de identidades, comportamentos, formas de sociabilidade e pertencimento. Nesse sentido, os esportes tradicionais e os eletrônicos podem ser compreendidos como práticas que ultrapassam a competição propriamente dita, envolvendo relações sociais, formação de comunidades e manifestações culturais.

A profissionalização constitui outra aproximação importante. Almeida e Santos (2022) e Costa e Fernandes (2020) identificam nos

eSports a formação de equipes, carreiras profissionais, patrocínios, transmissões e competições de grande alcance. Essas características aproximam o cenário dos esportes eletrônicos de estruturas presentes no mercado esportivo tradicional e ajudam a compreender o processo de institucionalização observado nessa prática.

Apesar dessas aproximações, permanecem diferenças relevantes entre os dois universos. A principal delas está relacionada à dimensão corporal e à própria compreensão do que caracteriza uma prática esportiva. Tubino (1999) atribui importância central ao movimento corporal na definição do esporte, enquanto Wagner (2006, 2019), Jenny et al. (2014) e Kim e Lee (2024) destacam que os *eSports* também envolvem habilidades motoras finas, resistência mental e processamento cognitivo. Essa diferença constitui um dos principais pontos de tensão no debate sobre a legitimação dos esportes eletrônicos.

A distinção também aparece no ambiente em que as práticas são realizadas. Os esportes tradicionais são desenvolvidos predominantemente em espaços físicos, enquanto os *eSports* dependem de ambientes digitais e de dispositivos tecnológicos para sua realização. Silva e Pereira (2018) e Moreira e Souza (2025) destacam que essa mediação tecnológica produz novas formas de vivência corporal e modifica a relação entre corpo, espaço e prática esportiva. Tubino (1999), por sua vez, mantém uma compreensão mais tradicional do esporte, associada à dimensão física da prática.

As diferenças também podem ser observadas nas formas de motivação e engajamento. Weiss e Schiele (2021) identificam nos *eSports* fatores relacionados à imersão digital, aos estímulos

cognitivos e à identificação com comunidades virtuais. Nos esportes tradicionais, aspectos como superação física, socialização presencial e vivência corporal direta assumem maior importância. Embora a competição e a busca pelo desempenho estejam presentes em ambos, suas formas de manifestação podem variar de acordo com o ambiente e as características da prática.

A questão da legitimidade institucional constitui outro ponto de diferenciação. Hamari e Sjöblom (2016) e Almeida e Santos (2022) apontam que os *eSports* ainda enfrentam desafios relacionados ao reconhecimento institucional, enquanto os esportes tradicionais possuem uma estrutura histórica de federações, organizações e formas de regulamentação consolidadas. Assim, a existência de competições profissionais e estruturas organizadas não elimina os debates sobre o reconhecimento dos esportes eletrônicos dentro do campo esportivo.

As demandas corporais também assumem características distintas. Enquanto os esportes tradicionais geralmente apresentam condicionamento físico e esforço corporal mais visíveis, Kari et al. (2023) destacam nos *eSports* demandas relacionadas à postura, à fadiga ocular e ao estresse mental. Isso demonstra que a relação entre corpo e desempenho permanece presente nas duas práticas, embora se manifeste de maneiras diferentes.

A análise dos trabalhos evidencia, portanto, uma aproximação significativa entre os esportes tradicionais e os *eSports* no que se refere à competição, à organização, ao treinamento e à profissionalização (Jenny et al., 2014; Wagner, 2019). Essa similaridade estrutural constitui um dos elementos utilizados no processo de legitimação dos esportes eletrônicos (Hamari; Sjöblom, 2016). Jenny

et al. (2014) já identificavam essas aproximações e apontavam a necessidade de novas abordagens regulatórias para compreender o fenômeno. Posteriormente, Wagner (2019) relacionou o crescimento dos *eSports* à sua profissionalização e espetacularização, enquanto Moreira e Souza (2025) destacaram dimensões relacionadas à identidade, competição e cultura.

Um dos principais resultados da comparação está, portanto, na maneira como o corpo e o desempenho são compreendidos. Nos esportes tradicionais, a dimensão física ocupa posição central, enquanto nos *eSports* o desempenho corporal é mediado pela tecnologia e articulado a habilidades cognitivas e psicomotoras (Silva; Pereira, 2018). A coordenação motora fina, a atenção, a tomada de decisão e os reflexos assumem papel importante nessa prática. Kim e Lee (2024) destacam a elevada demanda cognitiva presente nos *eSports*, enquanto Kari et al. (2023) apontam a necessidade de considerar conjuntamente aspectos físicos e mentais na preparação dos atletas eletrônicos.

No contexto brasileiro, os trabalhos analisados permitem observar uma trajetória marcada pela expansão da profissionalização e pelo crescimento do interesse acadêmico. Almeida e Santos (2022) apontam desafios relacionados à regulamentação e à infraestrutura, enquanto Costa e Fernandes (2020) identificam o aumento do interesse pelos *eSports* no ensino superior. Esse movimento demonstra que a discussão sobre os esportes eletrônicos não se restringe ao universo das competições, alcançando também instituições de ensino e espaços de formação profissional.

Por fim, a dimensão motivacional reforça uma das principais aproximações encontradas na literatura. Weiss e Schiele (2021)

apontam semelhanças relacionadas à motivação competitiva e ao senso de pertencimento entre praticantes de *eSports* e esportes tradicionais. A busca pela excelência, a superação de desafios e a participação em comunidades constituem elementos presentes nas duas práticas. Moreira e Souza (2025) também identificam aproximações nas dimensões de identidade, competição e cultura, indicando que determinados valores associados à experiência esportiva permanecem presentes independentemente de o ambiente de competição ser físico ou digital.

5. CONCLUSÕES

Com base na análise comparativa entre os esportes eletrônicos (*eSports*) e os esportes tradicionais, realizada por meio desta revisão de literatura, o estudo identificou importantes pontos de convergência entre as duas práticas. Os resultados indicam aproximações nos aspectos estrutural, motivacional e cultural, que contribuem para a compreensão do processo de legitimação dos *eSports* como prática esportiva. Embora o conceito de esporte tenha sido tradicionalmente associado ao preparo e ao desempenho físico, a expansão dos esportes eletrônicos amplia essa compreensão ao incorporar práticas mediadas por tecnologias digitais e diferentes formas de desempenho.

Os *eSports* apresentam estruturas competitivas e organizacionais semelhantes às observadas nos esportes tradicionais, incluindo regras, treinamento, profissionalização e institucionalização. Essas características contribuem para seu processo de aceitação social e institucional. Da mesma forma, elementos como disciplina, cooperação, superação, busca pela excelência e pertencimento a

uma comunidade estão presentes nas experiências dos praticantes das duas formas de esporte.

A principal diferença identificada está na forma como o desempenho corporal se manifesta. Nos esportes tradicionais, a fisicalidade ocupa posição central, enquanto nos eSports o desempenho é mediado pela tecnologia e envolve, de maneira mais evidente, coordenação motora fina, atenção, reflexos, tomada de decisão e processamento de informações. As demandas identificadas na literatura indicam, portanto, que o desempenho nos esportes eletrônicos envolve uma articulação entre aspectos cognitivos, motores e mentais.

Dessa forma, a análise realizada indica que os eSports compartilham elementos fundamentais com os esportes tradicionais, ao mesmo tempo em que apresentam características próprias decorrentes da mediação tecnológica. A legitimidade dos esportes eletrônicos como prática esportiva relaciona-se, nesse sentido, à presença de competição organizada, regras, treinamento, profissionalização e institucionalização, sem que isso implique a reprodução integral das características das modalidades tradicionais. O estudo contribui, assim, para ampliar a compreensão do fenômeno esportivo contemporâneo e para reconhecer que diferentes formas de desempenho podem compor as práticas esportivas em contextos físicos e digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. R.; SANTOS, J. B. **A profissionalização dos esportes eletrônicos no Brasil: desafios e perspectivas.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 44, n. 1, p. 12-27, 2022.

COSTA, L. M.; FERNANDES, V. P. **A inserção dos eSports no contexto acadêmico brasileiro.** Revista Movimento, Porto Alegre, v. 26, n. 2, p. 233-247, 2020.

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. **The legitimization of esports in the sporting world.** International Journal of Sports Management and Marketing, v. 16, n. 1-2, p. 1-9, 2016.

HEERE, Bob. **Embracing the sportification of society: defining e-sports through a polymorphic view on sport.** Sport Management Review, v. 21, n. 1, p. 21-24, 2018.

JENNY, Susan E.; MANNING, R. D.; KEIPER, M. C.; OLRICH, T. W. **Comparing traditional sports and esports: challenges and opportunities.** Journal of Comparative Physical Education and Sport, v. 34, n. 2, p. 1-10, 2014.

KARI, T.; KARHULAHTI, V.; MÄYRÄ, F. **Health and performance in esports: a comparative framework with traditional athletes.** Frontiers in Psychology, v. 14, p. 1-14, 2023.

KIM, H.; LEE, S. **Comparative study of cognitive demands in esports and traditional sports.** Cognitive Processing, v. 25, n. 3, p. 455-468, 2024.

MOREIRA, L. P. P.; SOUZA, G. F. **Esportes eletrônicos e esportes tradicionais: um diálogo sobre identidade, competição e cultura.** Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 87-102, 2025.

SILVA, R. A.; PEREIRA, D. C. **Esportes eletrônicos e práticas corporais: novos significados para o corpo na era digital.** Revista

Brasileira de Estudos do Esporte, v. 34, n. 3, p. 45-58, 2018.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

WAGNER, M. G. **From physical to digital arenas: the transformation of competitive sports**. Games and Culture, v. 14, n. 6, p. 589-606, 2019.

WAGNER, Michael G. **On the scientific relevance of eSports**. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING, 2006, Las Vegas. Proceedings... Las Vegas: CSREA Press, 2006. p. 437-442.

WEISS, T.; SCHIELE, S. **Esports vs. traditional sports: a comparative study on motivation and engagement**. Computers in Human Behavior, v. 115, p. 106-119, 2021.

¹ Bacharel em Educação Física pela Fundação Universitária De Itaperuna, Campus Itaperuna. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Doutorando em Ensino pela Universidade Federal Fluminense, Campus Santo Antônio de Pádua. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Doutorando em Ensino pela Universidade Federal Fluminense, Campus Santo Antônio de Pádua. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁴ Doutora em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Professora Associada da Universidade

Federal Fluminense (UFF/INFES). E-mail: [acesse o artigo original](#)
[para visualizar o e-mail](#)