

Reflexão Dopagem no Desporto Eletrónico

Primeiro-Tenente Médico Naval Moisés Henriques

Especialista em Medicina Física e de Reabilitação, Pós-graduado em Medicina Desportiva. Centro de Educação Física da Armada, Centro de Investigação Naval, Lisboa.

Na década de 80 surgiram os primeiros videogames e começou a febre de se querer alcançar a melhor pontuação. Paralelamente era criada a internet que passou de cerca de um milhão de utilizadores em 1990 para mais de 3 mil milhões de utilizadores na atualidade. A posterior criação de videogames com a vertente multiplayer e a evolução da tecnologia possibilitaram os jogos em rede entre utilizadores de diferentes pontos geográficos, realidade que proliferou por todo o Mundo. A atribuição do título de desporto aos videogames é controversa, mas um tópico parece ser consensual: existe espaço para a competição.

Desde 1997 foram criadas inúmeras ligas e torneios competitivos. A *Electronic Sports League (ESL)*, fundada em 1997 por Ralf Reichert, é a maior e mais antiga liga de desporto eletrónico (*eSport*). Tem atualmente mais de cinco milhões de membros registados, constituindo mais de um milhão de equipas. O primeiro Campeonato Mundial de Desporto

Eletrónico decorreu em 2003 com 358 participantes de 37 países que disputaram prémios monetários num total de €150.000. A edição de 2006 já contou com 547 participantes de 53 países para disputarem prémios monetários num total de €300.000.

As competições de videogames ganharam grande notoriedade nas últimas décadas e culminaram na profissionalização devido aos rendimentos auferidos, primeiro apenas nas competições, mas atualmente também de patrocinadores e equipas. A figura 1 mostra a evolução do valor total de prémios monetários nas competições de desporto eletrónico. Em 2004 ocorreu a primeira transferência paga de um jogador entre equipas de desporto eletrónico.

Atualmente, os prémios monetários associados às competições de desporto eletrónico são muito apelativos. Em agosto de 2011, só o primeiro prémio do torneio realizado em Colónia (Alemanha) foi de um milhão de dólares, enquanto este ano decorrerá um torneio com

um valor total de prémios superior a 11,7 milhões de dólares. Estes valores propiciam a dopagem como forma de potenciar a performance competitiva.

Nos desportos eletrónicos é importante a atenção e a rapidez de reflexos, pelo que os atletas podem recorrer a substâncias ilegais para aumentar a concentração e a capacidade de memória. Tal como os atletas “convencionais”, que podem cair na tentação de potenciar a sua capacidade física de forma ilegal, também os praticantes de desporto eletrónico podem recorrer a essa prática para melhorar a sua habilidade mental e o rendimento desportivo.

Relatos da utilização disseminada de medicamentos para melhorar a performance no desporto eletrónico são comuns, mas a sua prevalência é desconhecida. Nomeia-se o consumo, individual ou conjunto, de medicamentos, como o metilfenidato e as anfetaminas para aumentar a concentração, o tempo de reação e prevenir a fadiga, a selegilina para otimizar o humor e a motivação e o propranolol ou o diazepam para manter a calma sob pressão.

Recentemente um jogador profissional de *Counter-Strike: Global Offensive*, Kory “Semphis” Friesen, admitiu ter usado Adderall®, bem como os restantes elementos da equipa, durante o evento *ESL One* celebrado em março em Katowice (Polónia). Este medicamento está indicado no tratamento do transtorno do défice

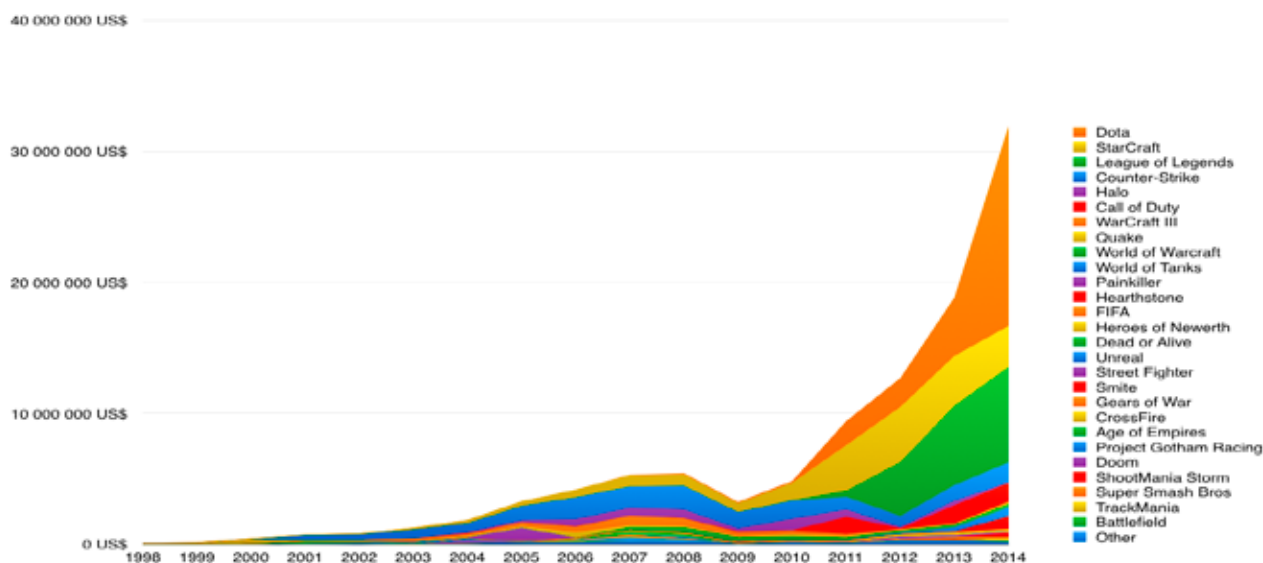


Figura 1 – Valor total de prémios monetários (dólares americanos) das competições de desporto eletrónico por videogame, 1998-2014. Adaptada de <http://blog.zengaming.co/article/history-of-esports/>.



Figura 2 – Retrato de uma competição de desporto eletrónico. Adaptada de <http://www.shacknews.com/article/88048/vulcun-hosting-1m-league-of-legends-fantasy-esports-tournament>.

de atenção com hiperatividade e da narcolepsia e tem na sua constituição anfetaminas.

As anfetaminas surgem no Código Mundial Antidopagem como substâncias proibidas em competição na categoria de estimulantes, têm um efeito direto sobre o sistema nervoso central, produzindo excitação, melhorando os reflexos, aumentando a capacidade de tolerância ao esforço físico e diminuindo o limiar da dor. No entanto, o consumo de anfetaminas pode ser deletério para a saúde dos atletas. Logo após a ingestão de anfetaminas o praticante desportivo pode apresentar agitação, irritabilidade, euforia, insónias, tonturas, tremores, cefaleias e náuseas. Os atletas podem ainda apresentar sintomas graves, como confusão mental, agressividade, convulsões, alucinações e delírio, e hemorragias cerebrais secundárias a crises hipertensivas que podem ser fatais. Da sua toma prolongada pode resultar emagrecimento, psicoses e doenças neurológicas.

As anfetaminas inibem a capacidade de perceção da fadiga, bem como a capacidade de perceção da dor e do golpe de calor, o que pode causar graves malefícios ao praticante desportivo, inclusive a morte, especialmente em práticas desportivas prolongadas em ambientes com

temperatura e humidade relativa elevadas. O consumo frequente e continuado de anfetaminas pode induzir dependência física e psíquica originando síndrome de abstinência quando o praticante desportivo interrompe a sua toma e viciação com necessidade de recorrer a doses crescentes para obter os mesmos resultados.

Na sequência das declarações de Kory “Semphis” Friesen, a ESL anunciou que vai implementar, com o apoio da Agência Nacional Antidopagem germânica e da Agência Mundial de Antidopagem, uma política de antidopagem para salvaguardar a integridade das suas competições e promover o *fair-play* entre atletas. Entretanto, a realização de rastreios começou já no torneio da ESL realizado em Colónia (Alemanha) no passado mês de agosto.

A vontade de singrar a todo o custo no desporto, desta feita numa modalidade “eletrónica”, levou novamente alguns atletas a tomar opções amplamente reconhecidas como moralmente reprováveis e contrárias à ética da verdade desportiva e eventualmente prejudiciais para a própria saúde. Importa pois, mais uma vez, correr atrás do prejuízo e reforçar a informação sobre os malefícios da dopagem junto das pessoas envolvidas no desporto eletrónico e

introduzir a legislação sobre antidopagem já existente nos regulamentos competitivos desta modalidade desportiva.

Muitos de nós podem ainda não ter esta perceção, mas o mundo do desporto eletrónico é vasto e não pára de crescer, com uma incidência expressiva na população jovem (figura 2). Por estas razões, a ampla sensibilização para os perigos da dopagem é ainda mais relevante.

Bibliografia

1. Autoridade Antidopagem de Portugal. Guia prático sobre a luta contra a dopagem. Simposium Medica Portugal. Lisboa, 2014. ISBN: 978-972-8053-61-1.
2. History of esports. Djuricic, IJ. Consultado a 5 de agosto de 2015. Disponível em: <http://blog.zengaming.co/article/history-of-esports/>.
3. Esports. Wikipedia. Consultado a 5 de agosto de 2015. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Esports>.
4. Electronic Sports League. Wikipedia. Consultado a 5 de agosto de 2015. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Sports_League.
5. Jogadores profissionais de videojogos vão fazer testes antidoping. Público. Consultado a 5 de agosto de 2015. Disponível em: <http://www.publico.pt/tecnologia/noticia/jogadores-profissionais-de-videojogos-vaofazer-testes-antidoping-1703063>.