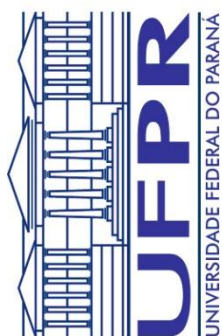


**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**  
**SETOR DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**LARISSA JENSEN**



**E-SPORTS: PROFISSIONALIZAÇÃO E  
ESPETACULARIZAÇÃO EM COMPETIÇÕES  
ELETRÔNICAS**



**CURITIBA**

**2017**

**LARISSA JENSEN**

***E-SPORTS*: PROFISSIONALIZAÇÃO E  
ESPETACULARIZAÇÃO EM COMPETIÇÕES  
ELETRÔNICAS**

**Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.**

Orientador: Prof. Dr. André Mendes Capraro

Universidade Federal do Paraná  
Sistema de Bibliotecas

Jensen, Larissa

E-sports : profissionalização e espetacularização em  
competições eletrônicas. / Larissa Jensen. – Curitiba, 2017.  
114 f.: il. ; 30cm.

Orientador: André Mendes Capraro

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de  
Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

1. Jogos eletrônicos 2. Esportes 3. Video games I. Título II. Capraro,  
André Mendes III. Universidade Federal do Paraná. Setor de Ciências  
Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

CDD (20. ed.) 796.15



# TERMO DE APROVAÇÃO

## LARISSA JENSEN

### **“e-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas”**

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação Física, Área de Concentração Exercício e Esporte, Linha de Pesquisa de Esporte, Lazer e Sociedade do Programa de Pós-Graduação em Educação Física do Setor de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná, pela seguinte Banca Examinadora:

Professor Doutor André Mendes Capraro  
Presidente/Orientador

Professor Doutor Wanderley Marchi Júnior  
Membro Interno

Professor Doutor Marcos Américo  
Membro Externo

Curitiba, 24 de Fevereiro de 2017.

Dedico este trabalho a toda minha família, em especial aos meus pais, meu irmão, meu namorado e principalmente à Deus por todas as coisas boas que faz por mim e minha família.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de minha vida, e não somente nestes anos como universitária, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

À minha família, por serem meus exemplos e por me incentivarem a buscar meus sonhos. Em especial, aos meus pais, Jonis e Cristine e ao meu irmão João Vitor, por sempre ouvirem meus desabafos, reclamações, conquistas e por estarem presentes nos momentos mais difíceis de minha vida.

Ao meu namorado, Thiago, por toda paciência, carinho e companheirismo.

Agradecimentos também as pessoas que fazem parte da minha trajetória de vida, Mariana Amaral, Vinicius Lessa, Rafael Perez, Eduardo Falat, Lucas Prasel, Leonardo Greca, Lucas Greca, que viram meu crescimento enquanto pessoa, enquanto amiga, enquanto estudante preocupada com minha formação acadêmica, em busca de novas conquistas, novos sonhos.

Meus sinceros agradecimentos aos parceiros e parceiras de *frag night* que conheci e com os quais convivo até hoje online nos jogos *World of Warcraft* e *Overwatch*.

A Universidade Federal do Paraná, pela oportunidade de realizar um curso de mestrado gratuitamente.

Ao meu orientador André Mendes Capraro, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos e que muito contribuiu neste estudo, mesmo não sendo familiarizado com a temática. Agradeço pela confiança depositada em mim, pela disposição e atenção nos momentos que precisei, ao colocar a ética e o profissionalismo como condutor desta relação.

Ao Prof. Dr. Wanderley Marchi Júnior e a Prof. Dr. Marcos Américo, membros da Banca Examinadora, pelo pronto atendimento ao convite, pela forma entusiasmada com que avaliaram este estudo e o incentivo em continuar investigando.

Aos meus amigos e colegas da pós-graduação, por compartilharem momentos de estudo, reflexão e aprendizagem, além de dúvidas e incertezas. Em especial, à Lais e Maria Thereza, pela amizade, apoio e pelas longas conversas durante o curso.

Ao secretário do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da UFPR, Rodrigo, por ser sempre muito atencioso e prestativo.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)  
CAPES, por ter me dado suporte financeiro para realizar a pesquisa.

A todos que direta, ou indiretamente, envolveram-se com o processo! Muito obrigada!

## RESUMO

Os *games* sofreram significativas modificações com o passar dos anos. Em um primeiro momento, tinham como objetivo o entretenimento, mas, dados recentes mostram que esses vêm reconfigurando-se. Isto é, com o surgimento dos *e-Sports* novas discussões foram formuladas no campo acadêmico, para principalmente tratar desse processo de profissionalização e espetacularização dos *games*. Contudo, estudos tratando sobre esse fenômeno ainda são escassos em território nacional e considerando que o esporte é uma construção social passível de mutabilidade, problematizamos: de que forma os *e-Sports* se relacionam com as perspectivas de jogo, esporte, espetáculo/profissionalização e convergência? Tal questão foi pauta de reflexão ao longo dessa pesquisa, pois consideramos que a relação estereotipada de inatividade física em grandes grupamentos musculares, de sedentarismo e, também, de isolamento social nos videogames, não são suficientes para impossibilitar uma prática de ser definida como esporte ou não. No Brasil, os *e-Sports* já são reconhecidos por muitas mídias como esportes eletrônicos, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação. Assim como nos esportes, essas competições eletrônicas eliminam a passividade dos espectadores e proporcionam a mimese. E esse espaço virtual vivenciado pelos *gamers* faz com que busquem o melhor desempenho, a vitória, o alcance e quebra de recordes e a conquista de medalhas ou mesmo premiações em dinheiro em competições. Desse modo, o estudo trouxe conceitos de jogo, esporte, espetáculo e convergência, de renomados autores das Ciências Humanas, que foram relacionados com o cenário brasileiro e internacional dos *e-Sports*. O preconceito com os *e-Sports* se deve principalmente à falta de conhecimento sobre o assunto e o seu surgimento pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma transição da sociedade industrial para a sociedade da informação. As competições eletrônicas se aproximam do esporte na medida em que se ligam às relações financeiras, às grandes audiências e às redes de televisão, como um jogo intelectual, competitivo e organizado. Os conceitos utilizados nesta pesquisa foram profícuos para apresentar as principais características dos *e-Sports* e repensar a prática competitiva, demonstrando aproximações e discrepâncias desse fenômeno dos *games* com os conceitos afluentes da área da Educação Física e afins, pois tanto o Jogo como o Esporte são conteúdos estruturantes da área e nos permitem certa proximidade com focos de estudos diferenciados em relação a outras áreas. Por intermédio dos *games* é possível experimentar novas vivências sociais e aprimorar habilidades intelectuais que podem ser fundamentais no desenvolvimento e emancipação de indivíduos.

**Palavras-chave:** *e-Sports*; Esportes eletrônicos; Esporte; Jogo; *Games*; Profissionalização; Espetacularização; Convergência.



## ABSTRACT

The games have suffered significant modifications over the years. At first, they were meant for entertainment, but recent data show that they have been reconfiguring themselves. That is, with the emergence of e-Sports new discussions were formulated in the academic area, mainly to deal with this process of professionalization and spectacularization of the games. However, studies dealing with this phenomenon are still scarce in national territory and considering that sport is a social construction that can be mutated, we problematize: how e-Sports are related to the perspectives of play, sport, spectacle/professionalization and convergence? This question was a point of reflection throughout this research, because we consider that the stereotyped relation of physical inactivity of large muscle groups, sedentary lifestyle and also social isolation with videogames, are not enough to preclude a practice of being defined as sport or not. The emergence of e-Sports can be interpreted as a logical and irreversible consequence of transition from industrial society to today's society, which is based on information and communication. In Brazil, e-Sports are already recognized by many media as electronic sports, but are still seen with mistrust by other means of dissemination of information. Just like in sports, these electronic competitions eliminate the passivity of the spectators and provide mimesis. And this virtual space experienced by gamers makes them seek the best performance, victory, reach and breaking records and the achievement of medals or even cash prizes in competitions. Thus, the study brought concepts of game, sport and spectacle of renowned authors of the Human Sciences, which were related to the Brazilian and international scenario of e-Sports. Prejudice with e-Sports is mainly due to lack of knowledge about the subject and its emergence can be interpreted as a logical and irreversible consequence of a transition from industrial society to the information society. Electronic competitions approach sports insofar as they relate to financial relationships, large audiences and television networks, as an intellectual, competitive and organized game. The concepts used in this research were useful for presenting the main characteristics of e-Sports and rethinking the competitive practice, demonstrating approximations and discrepancies of this phenomenon of games with affluent concepts around Physical Education and related, since both the Game and Sport are Contents of the area and allow us to be closer to centers of differentiated studies in relation to other areas. Through the games, new social experiences are experimented and intellectual skills are improved that can be fundamental in the development and emancipation of individuals.

**Keywords:** e-Sports; Eletronic Sports; Sports; Games; Videogames; Professionalism; Spectacularization; Convergence.

## LISTA DE SIGLAS

ABCDE – Associação Brasileira de Clubes de Esports  
CBLOL – Circuito Brasileiro de League of Legends  
CF – CrossFire  
CoD – Call of Duty  
CMS – Construction and Management Simulations  
CPL – Cyberathlete Professional League  
CS – Counter-Strike  
CS:GO – Counter-Strike: Global Offensive  
ESEA – E-Sports Entertainment Association  
ESL – Electronic Sports League  
ESWC – Eletronic Sports World Cup  
F1 – Fórmula 1  
FPS – First Person Shooter  
HOTS – Heroes of the Storm  
HS – Hearthstone  
GA – Games Academy  
KeSPA – Korean eSports Association ou Associação Coreana de eSports  
LAN – Local Area Network  
LoL – League of Legends  
MLG – Major League Gaming  
MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game  
MOBA – Multiplayer online battle arena  
RPG – Role-playing game  
RTS – Real Time Strategy  
VAC – Valve Anti-Cheat  
WEG – World e-Sports Games  
WCG – World Cyber Games  
WoW – World of Warcraft

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Os 5 games que mais pagam no mundo dos <i>e-Sports</i> .....	22
Tabela 2 – Os mesmos games e suas estatística em 2016. ....	23
Tabela 3 – Top <i>players</i> de 2016.....	63
Tabela 4 – Top países de 2016.....	63
Tabela 5 – Top <i>games</i> de 2016.....	64

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Campeonato de Spacewar Intergalatic (1972) .....	20
Figura 2 – <i>The National Space Invaders Championship</i> (1980) .....	21
Figura 3 – O Círculo Mágico e o Mundo Real .....	37
Figura 4 – Imagem do <i>game Space Invaders</i> (2D) .....	44
Figura 5 – Imagem do <i>game Overwatch</i> (3D) .....	44
Figura 6 – <i>WoW Arena World Championship Grand Final 2015</i> .....	47
Figura 7 – Modelo paradigmático de Guttman .....	56
Figura 8 – Exemplos reais de discussões sobre os <i>e-Sports</i> no site Sport.com.br ...	66
Figura 9 – <i>eGames Rio 2016</i> .....	69
Figura 10 – Logo da equipe <i>paiN Gaming</i> .....	75
Figura 11 – Captura de Imagem do programa “Tá Na Área” .....	76
Figura 12 – <i>Games</i> mais assistidos em novembro de 2016 na plataforma <i>Twitch</i> ....	77
Figura 13 – Porcentagem de espectadores de competições de <i>e-Sports</i> por continente do mundo .....	78
Figura 14 – Homenagem da <i>Valve</i> ao <i>Pro-player</i> de CS:GO, “coldzera” .....	81
Figura 15 – Michael Phelps entregando o prêmio de melhor <i>Pro-player</i> a Marcelo “coldzera” David .....	81
Figura 16 – Logo da equipe Santos Dexterity .....	83
Figura 17 – A convergência é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima .....	87
Figura 18 – Captura de tela do site <i>Twitch</i> .....	93
Figura 19 – Jogos em destaque no <i>Twitch</i> .....	94

## PRÓLOGO

Gosto de videogames desde pequena por causa de meu pai que sempre trabalhou na área de informática e se formou em Tecnologia em Informação. Sempre fui ligada mais a computadores do que consoles da Nintendo, Sony ou Microsoft. Eu e meu irmão tivemos o Play Station 1 depois que já havia lançado o Play Station 2 e o PS2 quando já havia lançado o PS3. Joguei muito *Crash Bandicoot* e *Fighting Force* no PS1 com meu irmão, primos e amigas, e *Marvel Ultimate Alliance* no PS2 com meu irmão e primos de Ponta Grossa, porém, sempre estive mais ligada ao computador. Meus pais às vezes compravam aquelas revistas de *games* que ficavam em exposição nos supermercados com diversos tipos de jogos diferentes, até hoje lembro de quanto durou nosso CD com 404 jogos. Também tinha o costume de jogar outros *games* que os amigos do trabalho do meu pai gravavam para eu e meu irmão. Mas até então, eu jogava a maioria com certa casualidade, até que aos 13 anos conheci meu primeiro MMORPG (e particularmente todo *game* desse gênero requer um tempo de dedicação), o *Runescape*, no qual eu dedicava algumas horas diárias para fazer missões, aumentar de nível e equipar armaduras mais fortes.

Conheci diferentes pessoas por meio do bate-papo do *game* e para mim a experiência era muito boa já que eu era um pouco tímida no colégio. Geralmente adicionava as pessoas que conhecia em meu MSN para papear sobre outros assuntos que não estavam relacionados com o *game*. Até que descobri que alguns meninos da minha sala também jogavam e isso me ajudou a me sentir menos envergonhada e conversar mais fluidamente na vida real. No Ensino Médio, eu ainda jogava, só que com menos frequência. Eu e minha melhor amiga Mari, tornamo-nos muito próximas do grupo de meninos que gostavam de jogar futebol e alguns deles gostavam bastante de *games*.

O Ensino Médio foi o período em que eu dedicava bastante parte do meu tempo assistindo à transmissão de partidas de futebol. Era fanática pelo São Paulo Futebol Clube, sabia a escalação de quase todos os times da série A do Brasileirão e vivia discutindo com os meninos sobre as rodadas. Toda segunda-feira era um dia perfeito para provocar aqueles amigos corintianos (Vina e Rafa). Em casa, era a parceira do meu pai para assistir os jogos e sempre que o São Paulo vinha jogar em Curitiba, eu insistia para que ele me levasse ao estádio. Apesar de ter sido tímida por muito tempo, sempre fui bem nas aulas de Educação Física e fiz aulas de vôlei por um bom tempo

(durante o Ensino Fundamental e Médio). Gostava de praticar todos os esportes e com o fanatismo que criei por futebol durante o Ensino Médio, decidi-me que prestaria vestibular para o curso de Educação Física. No final do terceiro ano, comecei a namorar o Thiago, que era um dos meus amigos do grupinho que gostava tanto de futebol, quanto de *games*. Passei no vestibular em algumas universidades e optei por ir para a UFPR, por conta da qualidade de ensino e pelo curso ser gratuito.

Antes do fim do ano, o Thiago me apresentou o *game World of Warcraft*, porém só comecei a jogar em servidor original da *Blizzard* no fim do primeiro ano do curso (2011) e foi o qual eu mais me identifiquei e até hoje sou fã de carteirinha, tanto que meu namorado e meus amigos deixaram de jogar e eu continuei sozinha, fazendo amizades virtuais dentro do *game* e aos poucos fui perdendo o fanatismo por futebol e redirecionando-o para o WoW. Além do jogo-base e suas expansões, adquiri praticamente todos os quadrinhos e livros publicados em português, comprei pelúcias, *Funko Pop's* e figuras de ação do WoW. O meu vínculo com este *game* era tão forte que resolvi tratar como tema de minha monografia, a qual o prof. André Capraro aceitou o convite para me orientar.

Como havia me tornado muito fã de WoW, comecei a acompanhar os eventos da empresa desenvolvedora do *game* que geralmente ocorrem no fim do ano, a *Blizzcon*. Foi acompanhando este evento que conheci as competições de *Starcraft* e *World of Warcraft Arena* e um ano depois, por influência também do meu namorado, passei a acompanhar as equipes brasileiras de CS:GO, pelo *Twitch*, que estavam tendo a oportunidade de participar de torneios internacionais, tendo assim o primeiro contato com os *e-Sports* nos anos de 2012, 2013 e 2014. Notei que o cenário estava crescendo cada vez mais. Muitos usuários conectados assistindo às transmissões online e torcendo para suas equipes ou *Pro players* preferidos e partir daí que surgiu o interesse em estudar esse novo fenômeno dos *games*.

Tive a oportunidade de participar da primeira edição da Copa América de WoW em 2015 com minhas amigas que conheci no *game*, Vivi (vulgo Urtigah) e Nanda. Tivemos algumas pessoas torcendo por nós no campeonato, pelo fato de ser o único time composto só por mulheres, o que levou na formação do grupo PvP Girls, com mais uma amiga. Por vontade própria e por incentivo das pessoas que jogavam comigo, adquiri um plano de internet com velocidade de download e upload maior e comecei a fazer *live-stream* no site *Twitch*. Em 2016, consegui a minha parceria com o site e participamos novamente da Copa América, tendo algumas substituições em

nosso trio devido a problemas pessoais que impediram a participação de uma das integrantes em alguns dias de competição.

Não nos classificamos para as fases finais, porém a participação em ambas edições foi uma experiência muito prazerosa. O nervosismo e ansiedade eram tantos que eu sentia meu coração batendo na garganta e tenho certeza que diferentes reações fisiológicas estavam ocorrendo em meu corpo naquele momento.

Devido a nossa participação nas duas edições da Copa América e o fato de uma das integrantes também fazer *live-stream* de WoW, ela foi chamada para fazer a retransmissão e narração do mundial de Arena durante a *Blizzcon* e me convidou para ser comentarista. Foi uma experiência ainda mais emocionante já que dessa vez tivemos que estudar o *game* de forma diferente, procurando saber as habilidades e antecipar ações de todas as classes (guerreiro, mago, xamã, paladino, druida, etc), algo que deveríamos estudar no *game* como competidoras, mas, só foi realizado a partir do momento que confirmamos nossa participação como *casters* dessa retransmissão, e que ajudou ainda mais na compreensão do *game*.

Atualmente, parei de jogar WoW há alguns meses devido as obrigações do mestrado e porque conheci outro *game* da *Blizzard* que requereria muito menos tempo de dedicação, o *game Overwatch*, que tem se mostrado promissor nos *e-Sports* (e já fez com que eu adquirisse produtos da franquia), sendo que ganhou quatro prêmios no *The Game Awards 2016* (jogo do ano, melhor estúdio/direção de *game*, melhor *multiplayer* e melhor jogo de *e-Sports*) e talvez seja o meu tema de pesquisa em um futuro doutoramento.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	17
<b>2. METODOLOGIA</b> .....	29
<b>3. O JOGO E O LÚDICO E A NATUREZA DOS ESPORTES MODERNOS</b> .....	32
3.1 O JOGO, O LÚDICO E O <i>GAME</i> .....	32
3.1.1 Tipos e gêneros de <i>games</i> .....	41
3.2 A NATUREZA DOS ESPORTES CONTEMPORÂNEOS PRESENTE TAMBÉM NOS <i>E-SPORTS</i> .....	52
3.2.1 Categorização e os três cenários do esporte moderno (e dos <i>e-Sports</i> ) .....	57
<b>4. A ESPETACULARIZAÇÃO E A CONVERGÊNCIA NOS <i>E-SPORTS</i></b> .....	73
4.1 O ESPETÁCULO E A INSERÇÃO DOS <i>E-SPORTS</i> .....	73
4.2 A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS NOS <i>E-SPORTS</i> .....	84
4.2.1 <i>Counter-Strike</i> .....	89
4.2.2 <i>Twitch</i> , a mídia que convergiu .....	92
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	96
<b>YOUTUBOLOGIA</b> .....	100
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	101
<b>GLOSSÁRIO</b> .....	110



## 1. INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação se desenvolveram progressivamente nas últimas décadas. Atualmente, é difícil encontrar alguma família que não tenha acesso ao aparelho celular, televisor e computador em sua casa<sup>1</sup>. No bojo dessa evolução tecnológica das mídias encontramos também o desenvolvimento e o progresso dos jogos eletrônicos<sup>2</sup>. Estes constituem a terceira indústria com expressiva movimentação financeira do mundo e têm faturado mais que a indústria do cinema e da música somadas (SANTAELLA; FEITOSA, 2009; VIDOR, 2015).

Os *games* sofreram significativas modificações com o passar dos anos. Surgidos na década de 1960, tinham como objetivo o entretenimento, mas, dados recentes mostram que esses vêm se aprimorando e se reconfigurando (REIS; CAVICHIOLLI, 2008), isto é, além de entreter, investe-se em recursos gráficos, sonoros, entre outros, que os deixam cada vez mais atrativos, em alguns casos se assemelham muito ao ambiente no qual seus consumidores vivem, um fator que pode ser decisivo na escolha e preferência dos mesmos (REIS, 2013).

A discussão sobre os games serem ou não uma prática esportiva já vem sendo abordada internacionalmente (WAGNER, 2006; PARSHAKOV, ZAVERTIAEVA, 2015; COATES, PARSHAKOV, 2016), mas os estudos sobre essa temática no território nacional ainda são escassos. No Reino Unido, por exemplo, em 1999 já haviam buscado o reconhecimento daqueles pelo *English Sports Council* (Conselho Desportivo Inglês, responsável pelo esporte comunitário) (AMÉRICO, 2014). Coakley (2009) afirma que o esporte é uma construção social passível de mutabilidade, à custa disso, apresentamos a seguinte problemática: **de que forma os e-Sports se relacionam com as perspectivas de jogo, esporte, espetáculo/profissionalização e convergência?** Tal questão foi pauta de reflexão ao longo dessa pesquisa.

Feres Neto (2001) buscou em sua pesquisa fundamentos que aproximassem a Educação Física e os meios eletrônicos de comunicação, que auxiliam e intensificam a experiência vital de alunos nos esportes, possibilitando, assim, novas vivências esportivas. Amaral e Paula (2007), reforçaram essa ideia apontando que não existe

---

<sup>1</sup> Segundo o IBGE (2016), mais de 80% da população brasileira tem acesso à internet e cerca de 80,4% utilizam celulares, 76,6% computadores e 21,9% tablets.

<sup>2</sup> Entendemos que o termo “Jogos Eletrônicos” e “*games*” são equivalentes. Assim como jogadores de videogames são *players* ou *gamers*.

como se opor à tecnologia na sociedade pós-moderna, e ainda afirmam que os jogos eletrônicos estão presentes na vida de crianças desde cedo. Kenski (1995, p.132), duas décadas atrás, afirmava que:

A incorporação das vivências virtuais às práticas reais pode possibilitar melhores performances dos jogadores e uma maneira agradável de se orientar a aprendizagem de comportamentos e regras básicas para a prática das atividades de Educação Física.

Cheung e Huang (2011) desenvolveram um estudo que analisava o espectador do jogo *Starcraft II* e apontaram que uma das semelhanças entre o esporte e os videogames é que ambos possuem jogadores competitivos, bem como espectadores, além de narradores e comentaristas (*shoutcasters*) que ao narrarem o jogo afetam, de certa forma, a experiência dos espectadores ainda mais, deixando-os mais interessados na disputa. Os jogos eletrônicos, como os esportes, eliminam a passividade dos espectadores e proporcionam a mimese<sup>3</sup>. E esse espaço virtual vivenciado pelos *gamers* faz com que busquem o melhor desempenho, a vitória, o alcance e quebra de recordes e a conquista de medalhas ou mesmo premiações em dinheiro em competições.

Mas o que é *e-Sport*? Os jogos eletrônicos competitivos em nível profissional têm sido denominados – sobretudo pela imprensa especializada internacional – de *e-Sports* (esportes eletrônicos) (VINHA, 2015a; PEDROCATV, 2016). Alguns estudos já apontaram a necessidade de a área acadêmica buscar uma definição científica para o termo *e-Sport* (COATES, PARSHAKOV, 2016; CRAWFORD, GOSLING, 2009; HAMARI, SJÖBLOM, 2015; HILTSCHER, SCHOLZ, 2015; JONASSON, THIBORG, 2010; PARSHAKOV, ZAVERTIAEVA, 2015; THIBORG, 2009; WAGNER, 2006). Na maioria das vezes, tal prática é considerada como uma forma competitiva de jogar videogames em um ambiente profissionalizado. Até hoje não existe uma definição comum plenamente aceita para o *e-Sport* (COATES, PARSHAKOV, 2016; PARSHAKOV, ZAVERTIAEVA, 2015).

---

<sup>3</sup> “Os sentimentos dinamizados numa situação imaginária de uma actividade humana de lazer tem afinidades com os que são desencadeados em situações reais da vida — e isso que a expressão «mimética» indica” (ELIAS; DUNNING, 1992, p.71). Então, pode-se afirmar que esse imaginário está relacionado “[...] com as lutas reais e os combates da vida das pessoas”, servindo como “[...] uma imitação dos confrontos da vida real”, ou seja, uma representação da natureza, conhecida como a mimese (ELIAS; DUNNING, 1992, p.79).

Em 2006, Wagner o definiu como "[...] uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação" (WAGNER, 2006, p.2, tradução nossa)<sup>4</sup>. Todavia, tal definição foi criticada por Witkowski (2012), já que muitas partidas dos esportes tradicionais são assistidas ou mediadas por computadores, o que descaracterizaria esse aspecto-chave do *e-Sport*. Hamari e Sjöblom (2015) apresentaram outra definição para tal termo, considerando-no "[...] uma forma de esporte na qual os principais aspectos deste são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada e saída de jogadores e equipes do sistema de *e-Sports* são mediadas por interfaces homem-máquina" (HAMARI, SJÖBLOM, 2015, p.5, tradução nossa)<sup>5</sup>.

O surgimento dos *e-Sports* pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma transição da sociedade industrial para a sociedade atual, que tem como base a informação e a comunicação (WAGNER, 2006). No Brasil, os *e-Sports* já são reconhecidos por muitas mídias com tal designação, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação, possivelmente por conta da relação estereotipada de inatividade física em grandes grupamentos musculares, de sedentarismo e, também, de isolamento social, mas alguns acontecimentos recentes, que serão mencionados mais a frente, vêm mostrando que essa imagem está reconfigurando-se.<sup>6</sup>

Ainda assim, consideramos que tais fatores não são suficientes para impossibilitar uma prática de ser definida como esporte ou não. Desse modo, o estudo trouxe conceitos de jogo, esporte e espetáculo que foram relacionados com o cenário brasileiro e internacional dos *e-Sports*. Contudo, é preciso explicar, mesmo que brevemente, como se iniciou essa transição dos games para *e-Sports*.

O surgimento dos games tornou sua prática cada vez mais popular e que atrai milhares de jovens em torno do mundo. Em um primeiro momento, os jogos eletrônicos foram criados com o objetivo de entreter e atualmente o que era

---

<sup>4</sup> "[...] *an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies*".

<sup>5</sup> "[...] *as a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces*".

<sup>6</sup> Um exemplo disso são os *Exergames* que são praticados através de consoles que exigem um esforço físico maior em relação aos videogames convencionais. Esses jogos colocaram novos desafios e novas discussões na área da Educação Física, já que incorpora o ato de "[...] mover-se para jogar", o que contraria a ideia de sedentarismo, de passividade e inatividade do *player*. Esse tema não foi abordado nessa pesquisa, mas de certa forma contribuiu para esse processo de reconfiguração da imagem dos videogames.

considerado um entretenimento tornou-se – ainda que para alguns poucos – profissão e é importante observar que *players* casuais se diferem dos *players* preparados para atuar no *e-Sport*<sup>7</sup>. Este é um fenômeno recente, pois somente a partir da primeira década do novo milênio que essas competições online, jogadas por profissionais, passaram a ser conhecidas como “*e-Sports*”, antes disso já haviam sido datadas outras competições que envolviam jogos eletrônicos, mas sem tal status (CRAWFORD; GOSLING, 2009; JONASSON, THIBORG, 2010; PARSHAKOV, ZAVERTIAEVA, 2015).

O primeiro campeonato de videogame foi do jogo *Spacewar Intergalatic* organizado por alunos da Universidade de Stanford nos Estados Unidos da América, em 1972, o prêmio para o vencedor da competição era um ano de assinatura da revista *Rolling Stones*<sup>8</sup> (FIGURA 1) (HILTSCHER; SCHOLZ, 2015). Alguns anos depois (em 1980), a empresa Atari organizou um campeonato de *Space Invaders*<sup>9</sup>, que reuniu mais de 10 mil pessoas jogando em LAN<sup>10</sup> (FIGURA 2).



Figura 1 – Campeonato de Spacewar Intergalatic, 1972.

---

<sup>7</sup> Os *players* que utilizam o *game* como profissão, isto é, como *gamers* ou *players* profissionais, também são chamados de *Pro players*.

<sup>8</sup> Revista publicada mensalmente, baseada nos Estados Unidos da América, focada em música, política e cultura popular, Publica com frequência uma série de listas com os “melhores de todos os tempos”, principalmente sobre a área musical.

<sup>9</sup> Jogo de videogame do subgênero Tiro de *arcade*, o seu objetivo é, com sua espaçonave humana, destruir ondas de naves que vêm do espaço.

<sup>10</sup> Isto é, conectar vários jogadores em uma rede local ou Local Area Network (LAN), já que na época não existia a possibilidade de jogar online.



Figura 2 – *The National Space Invaders Championship* realizado pela Atari em 1980.

Na década de 1990, surgiram os consoles da *Nintendo* – empresa que organizou o seu primeiro campeonato, o *Nintendo World Championship* –, que contou com 132 finalistas e foi realizado no parque da *Universal Studios* (localizado na Universal City, Califórnia, EUA), milhares de competidores do mundo todo se reuniram para alcançar as melhores pontuações em games da empresa, tendo como premiação dez mil dólares e uma televisão.

Mas o primeiro jogo considerado um esporte eletrônico foi o *Netrek*<sup>11</sup>, em 1993 pela revista *Wired* (que aborda questões relacionadas à tecnologia, ciência, entretenimento, design e negócio). Esse *game* foi o terceiro jogo online<sup>12</sup> criado e o primeiro que localizava servidores abertos para que até dezesseis pessoas jogassem.

Na década de 2000, o índice de audiência de campeonatos cresceu significativamente, em conjunto com o aumento do número de torneios, *gamers* e equipes profissionais e, também, com as premiações em dinheiro (PEREIRA, 2014).

---

<sup>11</sup> Jogo do gênero Estratégia em tempo real (RTS), o objetivo desse jogo era desativar ou destruir os navios oponentes e capturar todos os planetas da equipe adversária.

<sup>12</sup> Jogos online que utilizam a internet como forma de conexão com outras pessoas.

Os torneios realizados coincidiam com a popularidade dos jogos da época, tais como *Quake 3: Arena*<sup>13</sup>, *Couter-Strike*<sup>14</sup>, *Age of Empires 2*<sup>15</sup>, *StarCraft*<sup>16</sup>, *FIFA Soccer*<sup>17</sup>, etc.

Como parâmetro comparativo, no ano 2000, cerca de 10 torneios ocorreram ao longo da temporada, em 2010 esse número havia crescido para 260. Até os dias atuais, o número de jogos eletrônicos que passaram por esse processo de profissionalização cresceu e são milhares de torneios e espectadores nesse cenário.

Em 2015, foi feita uma lista dos cinco jogos que mais pagaram *gamers* profissionais no mundo e também contabilizado o número de campeonatos profissionais e o valor pago aos competidores no ano (HAMANN, 2015).

Game	Nº de campeonatos profissionais em 2015	Valor pago aos <i>Pro players</i> em 2015
1. <b>Dota 2</b> <sup>18</sup>	230	US\$ 25 milhões e 594 mil
2. <b>League of Legends</b>	232	US\$ 4 milhões e 622 mil
3. <b>Counter Strike: Global Offensive</b> <sup>19</sup>	452	US\$ 4 milhões e 28 mil
4. <b>Smite</b> <sup>20</sup>	28	US\$ 3 milhões e 13 mil
5. <b>Starcraft II</b>	456	US\$ 2 milhões e 305 mil

Tabela 1 – Os 5 games que mais pagam no mundo dos *e-Sports*. Fonte: Adaptação dos dados apresentados por Hamann, 2015.

<sup>13</sup> Jogo do subgênero FPS (*First Person Shooter* – Tiro em primeira pessoa: O jogador observa o jogo pelo ponto de vista do próprio personagem que ele controla, isto é, “de dentro”. Essa característica contribui muito para a identificação do jogador com o personagem e para o sentimento de imersão), no modo *single-player* o *gamer* avança através de vários mapas e luta contra diferentes personagens que vão aumentando em dificuldade. No modo *multiplayer* o jogo permite que os *players* lutem uns contra os outros.

<sup>14</sup> Jogo do subgênero FPS no qual cinco terroristas têm como objetivo armar uma bomba e cinco contra-terroristas têm que matá-los antes que armem a bomba, ou caso ela seja armada, devem desarmá-la antes que exploda.

<sup>15</sup> Jogo do subgênero Estratégia em tempo real (RTS), o objetivo é comandar uma civilização, criando alianças ou invadindo território de outras, até ter o domínio total do mapa.

<sup>16</sup> Jogo do subgênero Estratégia em tempo real (RTS), o objetivo principal do jogo é comandar seu exército, seja ele de humanos, *Zergs* ou *Protoss*, para conseguir o controle do campo de batalha e assim derrotar seus inimigos.

<sup>17</sup> Jogo do gênero Esportes que simula uma competição de futebol, na qual os *players* podem participar de vários campeonatos conhecidos nacional e internacionalmente, jogando com os futebolistas e clubes que compõe esses campeonatos.

<sup>18</sup> Em um único torneio, o *The International*, foi pago US\$ 18 milhões aos vencedores.

<sup>19</sup> É o jogo com mais *Pro players* ativos, totalizando 2114.

<sup>20</sup> Jogo recente, lançado em 2014, mesmo com apenas 28 torneios atingiu a maior média de premiação da lista. Também é do gênero *MOBA*, a diferença principal entre esse jogo dos demais *MOBA's*, é que ele é visualizado em terceira pessoa, enquanto no *Dota 2* e no *League of Legends* (LoL) a visão do *player* é de cima do mapa.

Game	Nº de campeonatos profissionais em 2016	Valor pago aos <i>Pro players</i> em 2016
1. Dota 2	116	US\$ 36 milhões e 451 mil
2. League of Legends	119	US\$ 10 milhões e 223 mil
3. Counter Strike: Global Offensive	848	US\$ 17 milhões e 256 mil
4. Smite	302	US\$ 1 milhão e 592 mil
5. Starcraft II	611	US\$ 3 milhões e 139 mil

Tabela 2 - Os mesmos games e suas estatística em 2016. *Counter-Strike* subiu para a 2ª colocação, *Starcraft II* ficou na 7ª posição de game mais bem pago do mundo, enquanto *Smite* caiu para 10ª colocação. Fonte: Adaptação dos dados apresentados pelo o site *e-Sports Earnings*.

Esses dados mostram que houve um significativo crescimento financeiro e um aumento expressivo no número de torneios e, conseqüentemente, de entidades que organizam todas essas competições anuais.

Recentemente outra pesquisa sobre games foi publicada na área de Educação Física, a tese “Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no *World of Warcraft*” de Leôncio Reis (2013). Esta alertou-nos que existe a possibilidade de aproximação entre os videogames e a área da Educação Física, viabilizando desta forma a validade de tal objeto de pesquisa.

Existem poucos estudos brasileiros na área da Educação Física sobre mídia com enfoque nos games, mais escassos são os direcionados aos *e-Sports*. São mais comuns nas áreas das Ciências Sociais, da Semiótica, das Comunicações Sociais, etc. Assim, consideramos necessária a construção de pesquisas mais sólidas (dissertações e teses, sobretudo) com enfoque nesse objeto de estudo. Muitos pesquisadores da área da Educação Física negligenciam essa temática pelo fato de ser uma atividade que não envolve elevado gasto energético e por muitas vezes afastar crianças, adolescentes e jovens das outras atividades de lazer, consideradas essenciais para o desenvolvimento motor e melhora da saúde. Não é uma atividade totalmente aceita também por pais, professores e outros membros da sociedade. Mesmo sendo uma atividade de lazer, é vista como uma barreira para a realização de práticas mais saudáveis, atreladas a estar fisicamente ativo e socializar com os demais. Na maioria das vezes, os pesquisadores e meios de comunicação se atentam aos fatores negativos de jogos de computador, atrelando-os ao vício, ao sedentarismo, ao isolamento social e ao comportamento agressivo. Porém, a popularidade dos games e suas competições foram se desenvolvendo mesmo sendo

alvo de críticas constantes. Muitos *players*<sup>21</sup> gostam de mediar e comparar suas habilidades com outros, sejam casuais, amadores ou profissionais.

Como temos notado cada vez mais proximidades entre os games e o cenário esportivo competitivo de alto-rendimento, ponderando aqui os esportes eletrônicos (*e-Sports*), dedicamo-nos a investigar e produzir pesquisas sobre tal objeto de estudo. Como já mencionado anteriormente, os *e-Sports* ascenderam mundialmente e passaram a ser transmitidos por canais esportivos televisivos brasileiros (já houve transmissões de eventos de *e-Sports* nos canais ESPN, SporTV e Esporte Interativo).

Em setembro de 2014, o presidente da ESPN, John Skipper, afirmou que não considerava os *e-Sports* como esporte, mas sim uma competição, tal qual o xadrez e a dama eram e que estaria “[...] interessado em lidar com esportes reais”. Paradoxal, já que o canal também transmitia (e ainda transmite) competições de pôquer. Vale lembrar que esse canal televisivo em julho de 2014, transmitiu diversas partidas do campeonato mundial de *Dota 2*<sup>22</sup> no ESPN3 (serviço de *streaming*<sup>23</sup>). Em outubro de 2015, também foi transmitida a final do campeonato mundial de *League of Legends*<sup>24</sup>, mas dessa vez em seu canal principal, e não mais em seu serviço de *streaming*. Além disso, não faltam reportagens e notícias a respeito dos jogos que englobam os *e-Sports* em seu canal televisivo e, também, em seu endereço eletrônico (MEDEIROS, 2014; ESPN.COM.BR, 2015).

Acreditamos que a essa lógica de transmissão ocorra, mesmo com o discurso depreciativo do presidente do canal, porque a audiência que essas programações promovem é significativa. Isto é, ele, o presidente, não está interessado se o seu canal transmite apenas aquilo que ele mesmo considera como esporte, e sim aquilo que lhe dará maior audiência.

Dados publicados pelo site Newzoo nos mostram, por meio de números comparativos entre os *e-Sports* e esportes tradicionais, esse crescimento. Cerca de 1,7 bilhão de pessoas jogam videogame e 89 milhões são entusiastas do *e-Sports*; 1,68 bilhão de pessoas praticam algum esporte e 151 milhões assistem o futebol

---

<sup>21</sup> Similar a jogadores de *games*, ou *gamers*.

<sup>22</sup> Jogo do subgênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) desenvolvido pela empresa *Valve Corporation*, no qual duas equipes compostas por cinco pessoas têm como objetivo principal enfrentar os desafios do mapa até derrotar o ancião que fica na base do time adversário.

<sup>23</sup> Transmissão de eventos online ao vivo, ou seja, um dos canais da ESPN só é transmitido por meio da internet.

<sup>24</sup> Jogo também do subgênero MOBA, desenvolvido pela empresa *Riot Games*. É considerado o jogo mais jogado do mundo, principal concorrente do *Dota 2*.



americano. O faturamento anual nos esportes, em geral, é de R\$ 124 bilhões, enquanto nos *e-Sports* é de R\$ 194 milhões e a economia da indústria de *games* por ano equivale a cerca de R\$ 81,5 bilhões (SOUZA, 2015).

O site de notícias Fox Sports relatou em novembro de 2016 que o atleta de futebol mais bem pago do mundo é Cristiano Ronaldo, do Real Madrid, que fatura cerca de R\$80,4 milhões por ano. O *Pro Player*<sup>25</sup> Lee “Faker” Sang-hyeok, um dos melhores e mais famosos em *League of Legends*, receberá em 2017 de sua equipe *SK Telecom T1* cerca de R\$8,5 milhões por ano, sendo o mais bem pago no mundo dos *e-Sports*, porém, ainda aquém dos prêmios do meio futebolístico. A premiação da Copa do Mundo FIFA 2014, foi de US\$35 milhões ao campeão do torneio. No campeonato de *Dota 2*, da empresa *Valve*, o prêmio total foi de US\$20 milhões, sendo que a equipe campeã embolsou US\$ 8,805 milhões. Para um fenômeno recentemente novo, os dados financeiros são bem expressivos e mostram como o *e-Sports* tem se mercantilizado e espetacularizado.

O site de notícias XLG vinculado ao UOL, afirmou que a iniciativa dada pelo canal ESPN, um dos canais esportivos brasileiros de TV fechada com grande audiência, foi de certa forma um marco na história do *e-Sports* no Brasil e que quando uma mídia televisiva expressiva resolve dar espaço aos *e-Sports*, isso faz com que outras grandes empresas se interessem pelo mercado (GUSTAVO, 2015).

Em 2013, os Estados Unidos da América, concederam aos *gamers* profissionais de *League of Legends* (LoL) a retirada do visto, igual ao de atletas dos esportes tradicionais, para competir em seu território. Assim, os *Pro players* passaram a entrar no país com os mesmos vistos dados a atletas dos esportes tradicionais (G1, 2013).

Após o ocorrido, uma reportagem exibida pelo canal SporTV e os comentários posteriores feitos pela repórter Karin Duarte, geraram bastante discussão em sites, *blogs* e no *YouTube* sobre o assunto tratado. A reportagem falava dos EUA terem anunciado que liberariam o visto de atleta estrangeiro para os *gamers* profissionais de videogames (chamados por muitas mídias de ciberatletas). Logo após a sua exibição, a repórter comparou o desempenho de futebolistas do alto rendimento nos videogames, com o desempenho de *Pro players* dos *e-Sports*, apontando para ideia

---

<sup>25</sup> *Gamer* ou jogador de *games* profissional.

de que tal prática ocorre em momentos de lazer, e disse que “[...] ficar sentado aí em frente” não poderia ser considerado um esporte.

O contra-argumento mais apresentado pelos críticos (*youtubers*, *blogueiros* e criadores de conteúdo) foi em relação ao xadrez, que é praticado sentado, não necessita de tantos movimentos físicos amplos e que já é considerado por muitos países como esporte (PIMENTA, 2015).

Nos dias 22, 23 e 24 de abril de 2016, o canal SporTV pela primeira vez transmitiu um evento de *e-Sports*, o *ESL One Manila*, um dos principais campeonatos internacionais de *Dota 2*, que conseguiu atingir a *hashtag*<sup>26</sup> mais comentada no Brasil da rede social *Twitter* (fato este comentado durante a transmissão), o evento foi televisionado no canal SporTV 3 e SporTV.com, o que nos mostra que de certa forma os *e-Sports* têm quebrado algumas barreiras criadas pelas gerações que não vivenciaram o uso de tecnologias digitais na infância, exatamente as principais faixas etárias que assistem esses canais esportivos. Assim, os *e-Sports*, por meio das transmissões televisivas, vêm conquistando cada vez mais público no país.

A Coreia do Sul, por exemplo, considerada por muitos a pátria do *e-Sports*<sup>27</sup>, é um dos países que tem grande destaque nesse cenário competitivo. Em 2000, após a autorização do Ministério da Cultura, Esportes e Turismo, foi fundada a *KesPA* (*Korean eSports Association* ou Associação Coreana dos *e-Sports*), entidade responsável por gerenciar eventos, regular transmissões, fiscalizar as condições de trabalho de *gamers* profissionais e incentivar a população na prática dos esportes eletrônicos (DE SOUZA, 2014). Logo, surgiram os canais televisivos especializados nesse ramo e segundo o canal “*Fatality*” (2014) do YouTube<sup>28</sup>, existem ao menos dois canais na Coreia do Sul que transmitem 24 horas de partidas relacionadas aos *e-Sports* e o mercado de *games* local gira em torno de 9 bilhões de dólares.

Indício da popularidade dos videogames neste país oriental foi que, no ano de 2014, a final do torneio mundial de *League of Legends* (LoL) foi realizada no estádio de Sangam – que também foi o palco do jogo de abertura da Copa do Mundo de Futebol na Coreia do Sul em 2002, entre França e Senegal – e teve mais de 40 mil espectadores (MATSUURA, 2014).

---

<sup>26</sup> Expressão comum utilizada nas redes sociais que são basicamente palavras-chaves utilizadas para categorizar os conteúdos publicados e indexar os termos de forma chamativa no aplicativo utilizado.

<sup>27</sup> (AZEVEDO, 2014).

<sup>28</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6Sbobfx5RzA>>. Acesso em: 03 de maio de 2016.

Segundo De Souza (2014), após a crise econômica na década de 1990 que afetou a Ásia, a Coreia do Sul resolveu investir fortemente em telecomunicações e infraestrutura de redes, com isso, todos os cidadãos passaram a ter acesso a uma conexão de alta velocidade, realidade bem distinta no cenário brasileiro, no qual a população tem feito petições online contra as empresas que querem limitar os dados de internet (G1, 2016)<sup>29</sup>.

*Gamers* profissionais na Coreia do Sul são considerados ciberatletas, e os ídolos de crianças e adolescentes coreanos são geralmente *gamers*<sup>30</sup> de *Starcraft*, *LoL*, *Overwatch*, etc. No ano de 2014, aproximadamente 100 mil pessoas contemplaram a final do campeonato de *Starcraft II* na cidade de Busan. A discussão no país em relação aos *games* é tão avançada que o uso excessivo virou pauta até no governo federal, que, em 2011, criou a “Lei Cinderela” que proíbe jovens menores de 16 anos de jogar online entre o horário de 00:00 à 06:00 da manhã e os sites dos *games* também devem bloquear seu acesso a esta faixa etária de público. Contudo, recentemente ocorreu uma mudança na lei que permite que os pais autorizem seus filhos a jogar durante esse período (FRAGA; ACCORSI, 2016).

A partir dessa reflexão, definimos o objetivo geral dessa pesquisa: apresentar as principais características dos *e-Sports* e repensar a prática competitiva a partir dos conceitos de jogo, esporte, espetáculo e convergência, ou seja, demonstrar aproximações e discrepâncias desse fenômeno dos *games* com conceitos afluentes da área da Educação Física e afins.

Para que esse objetivo seja alcançado especificamos outros objetivos, tais como: – descrever o funcionamento do fenômeno com base nos conceitos de jogo e esporte; – apresentar reflexões sobre o processo de espetacularização presente nos esportes eletrônicos (*e-Sports*), a partir de reflexões balizadas em obras das Ciências Humanas; – analisar a presença e significado social dos *e-Sports* diante do fenômeno pós-moderno chamado de cultura de convergência.

Quanto à distribuição dos capítulos, nesta proposta de dissertação desenvolvemos no primeiro capítulo como os *e-Sports*, assim como os *games*, se

---

<sup>29</sup> Para mais informações acesse: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/04/franquia-de-dados-na-internet-fixa-no-brasil-gera-criticas-em-redes-sociais.html>>.

<sup>30</sup> *Gamers* (jogadores de *games* ou *players*), “[...] podem ser categorizado de acordo com a frequência e intensidade com que jogam, como: *gamer usual* (ou casual) e o *hardcore gamer* (ou *heavy*); ou ainda de acordo com o seu comportamento, como: *retrogamers*, *import gamers* ou *cyber atleta*; há ainda o *gamer* normal, que prefere videogames normais, e o *hacker*, que utiliza softwares alterados de terceiros para criar um novo *game*” (KUAZAQUI, 2015, p.78).

relacionam com conceitos de jogo e esporte, estabelecidos por obras reconhecidas da área das Ciências Humanas, trazendo em sequência um modelo básico de tipologias de *games*, segundo Adams (2010), visando facilitar, de certa forma, a compreensão da inclusão de alguns gêneros e subgêneros de apenas determinados *games* no cenário de *e-Sports*.

No capítulo seguinte, foi feita uma reflexão com base em fontes digitais e audiovisuais que contribuíram para a reflexão acerca desse fenômeno profissional dos *games*, trazendo detalhes sobre o processo de espetacularização e profissionalização que os envolvem, relacionando-os também com os termos pós-modernos da *convergência* e da *transmídia*.

No último capítulo, pretendemos apresentar algumas conclusões sobre a prática dos *e-Sports*, com ênfase na sua relação com a Educação Física.

## 2. METODOLOGIA

Para que esse estudo fosse concretizado, primeiramente, foi realizado um mapeamento do “estado da arte”, isto é, um levantamento de artigos, dissertações e teses relacionados aos *games*, utilizando como ferramenta os mecanismos virtuais de busca Scielo, Google Acadêmico e o GTT de Comunicação e Mídia do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, adotando os termos “*e-Sports*”, “*eSports*”, “esportes eletrônicos”, “*eletronic games*”, “ciberatletas”, “*cyberathetes*”, “*games*”, “videogames”, “jogos eletrônicos” e “*eletronic games*”.

A partir de tal seleção descobrimos que os *games* até são citados em pesquisas na área na Educação Física, mas, geralmente, com um caráter negativo ou então com enfoque nos *exergames* – *games* que necessitam de movimentação ampla e que geralmente reproduzem virtualmente outros esportes. O console *Wii* da Nintendo tem sido estudado por vários grupos de pesquisa da área, por exemplo. Ainda assim, são poucos os estudos que tratam especificadamente de jogos que utilizam a movimentação somente dos braços e mãos, que apesar de não envolverem movimentos físicos amplos, de grandes grupamentos musculares, têm ainda muitos outros aspectos que deveriam ser discutidos pela Educação Física.

Ao contrário da carência acadêmica, sobre a relação entre esporte e *game*, não foi difícil encontrar notícias ou vídeos na internet que tratassem do tema dos *e-Sports* serem ou não considerado como jogo e/ou esporte.

Para definição dos conceitos de jogo, utilizamos como principal matriz o autor Johan Huizinga (2000), que em seu livro *Homo Ludens* traz elucidações a respeito do jogo, tratando-o como um fenômeno cultural e não somente biológico, estudando-o a partir de uma perspectiva histórica.

Para a definição de esporte moderno, trabalhamos com o autor Allen Guttman (2004) que, em seu livro *From Ritual to Record*, define o esporte como um jogo físico ou intelectual, competitivo e organizado e apresenta sete elementos característicos distintivos (*Secularização, Igualdade de chances, Especialização, Racionalização, Burocratização, Quantificação e Busca por Recordes*) que serviram base para a análise do *e-Sport* no contexto atual.

Para conceituar o espetáculo, utilizamos como fonte principal o autor Guy Debord (1997), que em sua obra *A Sociedade do Espetáculo*, o apresenta como um espelho da própria sociedade do consumo, que possui sua relação social baseada e

mediada por imagens; e que o consumo da mercadoria ocupou um espaço na vida social comum que aliena o indivíduo. Porém, como transformações sociais e culturais ocorreram principalmente na virada do século XX para o XXI, algumas características apresentadas pelo autor não condizem mais com o contexto atual da sociedade global, portanto, utilizamos outros autores para explicar, de certa forma, como o espetáculo faz parte dos esportes eletrônicos na atualidade.

Para explicar como essas transformações sociais influíram no cenário desse novo fenômeno (*e-Sports*), buscamos trabalhar com os conceitos de *convergência* e *transmídia* de Henry Jenkins (2009) para exemplificar como o meio *gamer* desenvolveu-se diante desse profissionalismo dos *players*.

Como método de análise, utilizamos a pesquisa documental, na qual, segundo Gil (2008), os documentos classificam-se em dois tipos, fontes de primeira mão e de segunda mão. Os documentos de primeira mão são aqueles que não receberam, até então, qualquer tratamento analítico. Os de segunda mão são os que já foram tratados em outras pesquisas de alguma forma. Exemplos de fontes de primeira mão: documentos oficiais, reportagens de jornal, cartas, contratos, diários, filmes, fotografias, gravações entre outros. E fontes de segunda mão podem ser: relatórios de pesquisa, relatórios de empresas, tabelas estatísticas, etc.

Segundo Gil (2008, p.51), essa tipologia de pesquisa:

[...] assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A única diferença entre ambas está na natureza das fontes. Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa.

Foram utilizados como fontes de segunda mão artigos e trabalhos acadêmicos que problematizam conteúdos próximos à temática e, também, fontes digitais e audiovisuais de sites oficiais de *games* ou que abordem sobre o conteúdo, como Sportv, ESPN, Globo Esporte, Esporte Interativo, Mais eSports, Tecmundo, Techtudo e IGN News. Em alguns casos, notícias sobre o mesmo evento foram equiparadas para que informações relevantes não fossem perdidas e tratando-se das transmissões televisivas específicas de cada canal, a principal fonte utilizada foram as notícias do site IGN Brasil, já que transmissões realizadas pelo Sportv, por exemplo, não eram noticiadas nos sites da ESPN e Esporte Interativo, já que todas são concorrentes empresariais no mercado televisivo esportivo.

A maioria das fontes analisadas nesse estudo foram encontradas no formato digital, visto que materiais referentes aos *games* e aos *e-Sports* são mais acessíveis por meio no qual são praticados, portanto, parte dessas fontes utilizadas são fontes de segunda mão, já que tratam de material jornalístico, portanto já foram analisadas previamente.

A pesquisa também pode ser definida como descritiva que, segundo Gil (2008, p. 28), “[...] tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”.

### 3. O JOGO E O LÚDICO E A NATUREZA DOS ESPORTES MODERNOS

#### 3.1 O JOGO, O LÚDICO E O *GAME*

Huizinga não viveu o suficiente para ver a indústria contemporânea dos jogos eletrônicos, dos videogames e aplicativos lúdicos para smartphones, tablets e PCs. Mas não se teria surpreendido em ver que, quanto mais esforço fazemos para expurgar o “espírito do jogo” de nossas atividades “sérias”, mais ele nos cerca e povoa o mundo com “diversões” e “espetáculos”, oferecidos por uma indústria que faz da produção de lazer o seu trabalho. [...] Entretanto, [...] acreditamos que o princípio lúdico da Humanidade está mais profundamente impregnado na vida das pessoas do que o mercado de consumo consegue alcançar. (GASTALDO; HELAL, 2013, p.117).

Para compreender todo o fenômeno que o *e-Sports* se tornou atualmente, entendemos que seria necessário primeiro ir à base de tudo, que nesse caso, seria o próprio *game* e, além disso, compreendê-lo também como jogo, que possui características fundamentais que podem ou não serem alteradas nessa transição da prática do *gamer* como forma de entretenimento para competições eletrônicas profissionalizantes – se não exatamente do mesmo modo da transição do jogo para o esporte durante o século XIX, um processo com vários elementos em comum.

O autor Johan Huizinga (2000), aponta que o jogo é mais primitivo que a cultura, porque é uma prática comum tanto aos humanos quanto aos animais. As características fundamentais do jogo apresentadas pelo autor, de forma geral, podem ser muito semelhantes às dos *games*.

Primeiramente, o jogo é algo que possui certa finalidade, não é algo físico ou biológico, ele dá sentido a uma ação e escapa das necessidades imediatas da vida. É uma “totalidade”, possui autonomia e é imaterial, ou seja, ultrapassa até mesmo os limites daquilo que é material. Por este motivo que o relacionaremos com o *game* e com o *e-Sport*, já que possui determinadas características semelhantes, de acordo com os preceitos apresentados por Huizinga (2000).

O autor foi um dos primeiros a tentar definir o que é o jogo e explicar a ludicidade de uma forma abrangente. Para que isso fosse possível, ele relacionou essa atividade lúdica com outras atividades humanas, tais como: a competição, o direito, a guerra, o conhecimento, a poesia, a arte, etc. Portanto, os seus exemplos basearam-se em diferentes esferas socioculturais da vida humana ao longo da História em diferentes sociedades. Como sua obra foi escrita em 1938, obviamente não teve como relacionar



o jogo com os *games*, porque os primeiros computadores eletromecânicos e eletrônicos só surgiram na década de 1940 (RANHEL, 2009).

Em suma, Huizinga (2000) definiu o jogo a partir de dois aspectos fundamentais, como “[...] uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p.14) e a partir de sua definição apontamos algumas características colocadas como essenciais para o autor em sua obra: 1) o jogo é uma atividade livre e descompromissada; 2) o jogador tem consciência de que o jogo não passa de um “faz de conta”, que é evasivo da realidade cotidiana; 3) o objetivo do jogo é apenas a vitória e a busca por fatores intrínsecos, então não possui finalidade lucrativa; 4) o jogo acontece em um espaço e tempo definidos; 5) o jogo é lúdico, porém sério e requer certa imersão, caso contrário o jogador é denominado como um desmancha-prazeres; 6) todo jogo tem objetivos, metas e finalidades; 7) todo jogo possui regras e responde a um certo ordenamento. Adams (2010), por sua vez, definiu o *game* como uma atividade lúdica, conduzida no contexto do faz de conta, na qual o(s) participante(s) tenta(m) alcançar pelo menos um objetivo arbitrário e não trivial, agindo de acordo com regras. Discutiremos a respeito de cada um desses sete aspectos, sem seguir necessariamente uma ordem, pois algumas dessas características se complementam ou se repetem nas demais.

A “[...] primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade” (HUIZINGA, 2000, p.10). O jogo é uma atividade voluntária, *livre e descompromissada*, que ocorre de forma espontânea. O que define a essência do jogo é o divertimento e por isso a intencionalidade e o fascínio pela prática não podem ser explicados somente a partir de análises biológicas, porém, o autor foi criticado por essa afirmação, pois só trouxe elementos do caráter instintivo do jogo, não trazendo elementos que comprovem que o jogo pode estar, também, atrelado a carga genética. Todo o ser humano necessita de um tempo livre (de ócio), de um período em que possa fazer alguma atividade que tem vontade, no qual se destina a autorizar o divertimento para que possa fluir mais livremente nesse quadro imaginário que foge dos fatores cotidianos do mundo do trabalho e possibilitam diferentes tipos de emoções (ELIAS; DUNNING, 1992). Já Guttman (1978), acredita que a definição do jogo como reino da liberdade, acaba por excluir elementos comuns, como a melhora da saúde, o desenvolvimento de caráter, o aprimoramento das habilidades motoras e a socialização com outros colegas, elementos que são comuns

também nos *games*. Adams (2010), por sua vez, acredita que o *game* é uma atividade estruturada que desenvolve a atenção e a cooperação social.

O entretenimento que os *games* oferecem podem também promover diferentes tipos de experiências multidimensionais, que, por sua vez, provocam uma significativa quantidade de emoções e cognições no sistema nervoso central (SNC) que variam a todo o momento durante o decorrer de tais práticas. Emoções como: alegria, orgulho, raiva, medo, ansiedade, tensão, entre outras; e ainda o fator cognitivo: que faz com que o indivíduo se sinta pertencente ou, até mesmo, superior (como um herói) a um grupo (Rajava et. al. 2005, p.2). Um *game*, que na maioria das vezes é praticado no tempo de lazer, também é voluntário e, por vezes, praticado de forma descompromissada, logo o *e-Sports* que se caracteriza como uma prática profissional, não poderia estar associado ao jogo, por não ser livre.

Esta característica de 'faz de conta' do jogo exprime um sentimento da inferioridade do jogo em relação à 'seriedade', o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. [...] esta consciência do fato de 'só fazer de conta' no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade (HUIZINGA, 2000, p.10).

O riso e o divertimento se opõem à seriedade, mas, podem não estar totalmente ligados ao jogo. "Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso" (HUIZINGA, 2000, p. 8). Portanto, um *game* não se descaracteriza como jogo a partir do momento que é jogado com seriedade ou em função do divertimento, para que o jogo se torne verdadeiro é necessário que o *gamer* emergja em seu espaço, seja ele virtual ou físico. De qualquer maneira, podemos ter diferentes tipos de emoções e momentos de tensão no tempo no qual ele é praticado e são essas tensões que o caracterizam como sério.

É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo. [...] o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo (HUIZINGA, 2000, p.12).

As regras do jogo são instruções que ditam como jogar, mas não são absolutas (ADAMS, 2010). Aproximando-nos um pouco mais das competições eletrônicas, essa rigorosidade em relação à seriedade e ao respeito de regras se torna ainda maior. Para Guttman (1978) os jogos simbolizam a entrega voluntária da espontaneidade absoluta por causa da ordem lúdica, pode corresponder à fuga da vida real, porém é preciso obedecer às regras que se impõe a si mesmo. Atualmente, alguns *Pro Players* dos *e-Sports* vêm buscando a sistematização e a regulamentação na tentativa de alçar as competições eletrônicas de *games* ao status de esporte (TANJI, 2015; JONASSON, THIBORG, 2010). Isto implica, em parte, na perda das características lúdicas desse, pois, o caráter de obrigatoriedade e responsabilidade tende a transformá-lo em uma atividade semelhante à atividade profissional, que nesse caso, assemelha-se muito com o esporte profissional (HUIZINGA, 2000).

[...] atividades que podem ser extremamente sérias. Aliás, há outras formas de competição que se tornaram "esportes" sujeitos a um sistema de regras, como é o caso dos jogos de bola. [...] a transição do divertimento ocasional para a existência dos clubes e da competição organizada [...]. É evidente que uma organização regular surge mais facilmente quando há dois grupos que jogam um contra o outro. Sobretudo os grandes jogos de bola exigem a existência de equipes permanentes, o que constitui o ponto de partida do esporte moderno. (HUIZINGA, 2000, p.141).

Parte do processo de organização regular do esporte ocorre por meio da institucionalização das regras por entidades (ex.: federações, confederações, ligas, empresas desenvolvedoras, etc.) que é uma das principais características que diferenciam o jogo do esporte (REIS, 2013). O esporte de rendimento tem regras definidas de forma clara e seus praticantes possuem um envolvimento intenso com o desempenho próprio e com o de sua equipe, visando sempre a sua melhor performance, já que muitas vezes possuem vínculo empregatício e patrocínios (HUIZINGA, 2000; REIS, 2013).

Segundo Guttman (1978), o termo "atleta" deriva das palavras gregas *athlos* e *athlon* que significam respectivamente "competição" e "prêmio". Esse é outro fator que de certa forma associa o *e-Sport* às competições esportivas. A prática destas, com enfoque no rendimento, não ocorre de maneira tão espontânea, voluntária e desinteressada como ocorrem nos jogos realizados no período de lazer (REIS, 2013). Treinos intensivos, remuneração, patrocínios, fãs e transmissões televisivas são características tanto dos esportes tradicionais como dos *e-Sports*., pois ocorre pela

vontade de seu praticante e, não ocorre na vida corrente nem na vida real, [...] o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação” (HUIZINGA, 2000, p.10), e é praticado na maioria das vezes nas horas de ócio, em um determinado período de tempo e isolado em um espaço, portanto lúdico. O *game* também condiz com estas características: o *player* procura o *game* por vontade própria, o pratica (na maioria das vezes, ou ao menos, em seu início) como forma de lazer em seu tempo livre, pode interromper, adiar ou suspender a sua prática quando quiser<sup>31</sup> e é praticado em um espaço virtual delimitado por programadores e desenvolvedores desse *game*. Contudo, quando um *game* adquire esse caráter mais profissionalizado no qual existem *Pro players*, a ludicidade acaba sendo esquecida (ao menos por seus praticantes), com exceção para espectadores que procuram assistir ao evento em busca do lúdico ou da excitação.

O *game*, atualmente, é “[...] um tipo de atividade lúdica, realizada no contexto de uma realidade virtual, em que os participantes tentam alcançar pelo menos uma meta arbitrária, não trivial, agindo de acordo com as regras” (KUAZAQUI, 2015, p.77), ou seja, liga-se a um formato diferenciado, no qual existe a tecnologia envolvida, ela possibilita a interatividade entre o(s) participante(s) e geralmente está centrada em um espaço virtual que permite a base do jogo e o controle de usuais regras do jogo. O objetivo do *game* é “[...] chegar ao final de cada desafio com a melhor pontuação e, ao mesmo tempo, passar para outro nível de desafio sequencial, podendo bater recordes de desempenho” (KUAZAQUI, 2015, p.77). O *game* se difere do jogo quanto à flexibilidade das regras, porque na maioria dos casos as programações já são pré-concebidas, e o *e-Sport* difere-se do *game* justamente por não ser mais lúdico e não ser mais praticado no tempo de ócio. Porém, tanto o *game* quanto o *e-Sport*, assim como o jogo, possuem metas, objetivos e finalidades a serem alcançadas, mesmo que estas se difiram em determinados momentos. O objetivo do *gamer* pode ser somente subir de nível, passar para a próxima fase ou zerar o *game*, enquanto o *Pro Player* de *e-Sport* almeja aprimorar suas técnicas e treinar estratégias, seja sozinho ou com sua equipe, para se aproximar ainda mais de uma melhor performance e, conseqüentemente, das primeiras posições em campeonatos.

---

<sup>31</sup> O *gamer* geralmente é quem define o seu limite (ou seus pais e responsáveis). É possível interrompê-lo mesmo quando é praticado online, o *player* pode ir até o próximo “check point” (local onde o jogo é salvo), ou terminar uma partida antes de sair do jogo.

Adams (2010), por sua vez, define esse espaço real, do jogo, ou virtual, do *game*, como sagrado ao ar livre e mentalmente estabelecido no fingimento como um *círculo mágico* (FIGURA 3), algo totalmente separado do mundo real. Portanto, tratando-se de *e-Sports*, as competições eletrônicas não teriam esse caráter do fingimento já que se tratam do mundo físico e real para parte dos envolvidos. No *círculo mágico*, os *gamers* concordam em atribuir um significado temporário e artificial às situações e eventos que ocorrem no *game*. Assim, ele existe quando os participantes se juntam ao jogo e concordam em cumprir as regras e desaparece novamente quando eles o abandonam ou o jogo termina.

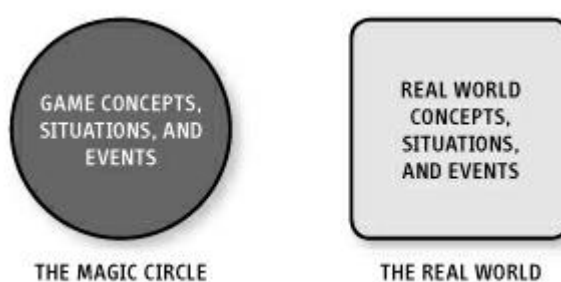


Figura 3 – O Círculo Mágico e o Mundo Real. Fonte: Adams (2010, cap.1, p.7/54).

Sobre o isolamento e a limitação do espaço e tempo em que o jogo é praticado, Huizinga aponta que... “É ‘jogado até ao fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios [...] O jogo inicia-se e, em determinado momento, ‘acabou’. Joga-se até que se chegue a um certo fim.” (HUIZINGA, 2000, p.11). Porém, elementos constituintes do jogo podem transpassar o espaço e tempo delimitados, seja na própria memória do jogador ou espectador do jogo (GUTTMANN, 1978).

A ludicidade que contém um jogo é vista como algo que estimula, diverte, desafia, surpreende e possibilita diferentes alterações sensoriais. “Todas as situações ocorridas ou originadas a partir de um jogo eletrônico são, de alguma forma, pré-concebidas em sua programação” (DE ABREU, 2003, p.10), ou seja, todos os *games* são configurados por programadores e possuem regras previamente estabelecidas, outra característica comum do jogo. Porém, um jogo deixa de ser considerado como tal, a partir do momento que o acaso ou a sorte não têm mais um papel predominante no mesmo (HUIZINGA, 2000).

O entretenimento deixou de ser apenas “sensorial” numa simples oposição à atividade intelectual e passou a exigir além do exercício mental a ação do corpo e de formas cognitivas antes desnecessárias. Portanto, as mídias

digitais revolucionaram a indústria do entretenimento, proporcionando um novo paradigma em suas formas de recepção (AMÉRICO, 2014, p.324).

No entanto, na visão de Huizinga, para que o jogo seja verdadeiro, é preciso jogar como uma criança, do contrário ele perde suas qualidades essenciais. Se no início, os *games* tinham como objetivo o entretenimento, mas, dados recentes mostram que esses vêm se aprimorando e se reconfigurando em busca de novas finalidades (REIS; CAVICHIOLO, 2008), isto pode implicar no desaparecimento da noção do “faz de conta” e dessa noção do brincar como uma criança. Fazer de conta é uma capacidade mental de estabelecer que o brincar é ficcional, o jogador deve saber que se difere do mundo real e que pode criar, abandonar ou mudar a brincadeira à vontade (ADAMS, 2010). Brincar e fingir são elementos essenciais para jogar. Já que certa complexidade científica passa a ser requisitada e o verdadeiro espírito lúdico pode vir a desaparecer, se “[...] todo jogo é limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém seu fim em sua própria realização” (HUIZINGA, 2000, p.145), a necessidade de criar novas tecnologias nos *games* como recursos gráficos, sonoros, etc. que se aproximem cada vez mais da realidade por serem mais atrativos ao público, nos faz pensar que a ludicidade pode estar se perdendo e que o fator econômico e status social vêm predominando como principal funcionalidade da indústria dos *games*.

No caso do *e-Sport*, na maioria das vezes, o *player* interage com o *game* inicialmente como ferramenta de entretenimento, porém, a partir do momento em que passa a tratá-lo com seriedade, aumentando a carga horária de sua prática, procurando melhorar suas habilidades, formando um time, participando de campeonatos, recebendo propostas de patrocinadores e sendo pago pela equipe que representa, ele passa a almejar um prêmio que não é mais intrinsecamente valioso, ou seja, o objetivo geral de atingir a vitória não é mais apenas “[...] a celebração do triunfo, com grande pompa, aplausos e ovações [...] a honra, a estima e o prestígio” (HUIZINGA, 2000, p.40), mas também uma quantia em dinheiro, que advém do próprio campeonato e também do salário pago pela equipe e pelos patrocinadores. Na visão do autor, quando o jogo fica sujeito a ordens ou quando o objetivo geral desse jogo passa a ser um prêmio que implica em um ganho de salário, isso o descaracteriza como tal e passa a ser considerado um trabalho, tal como é o esporte

– tomado cada vez mais a sério e onde existe uma perda das características lúdicas mais puras.

Não jogamos para ganhar um salário, trabalhamos. [...] O comerciante realiza seus ganhos, e o jogador também alcança seus ganhos. [...] a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando” (HUIZINGA, 2000, p.40 e 41).

Contudo, os espectadores de esportes convencionais, bem como os de *e-Sports* e assim como os seus praticantes casuais, acompanham os torneios, na maioria das vezes, em seus tempos de lazer seja pela busca da excitação ou daquilo que consideram esteticamente belo que podem ou não ultrapassar os limites das regras específicas de cada modalidade/*game*, ou seja, existe a conquista de prêmios não materiais, mas intrínsecos que possuem um significado para todos os envolvidos. (ELIAS, DUNNING, 1992; GUMBRECHT, 2007).

Todos os jogos, *games* e as competições eletrônicas possuem suas *regras*. Elas têm por objetivo determinar aquilo que vale dentro desse período, e na maioria das vezes são absolutas e não permitem discussão.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um ‘desmancha-prazeres’. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o “desmancha-prazeres.” [...] O “desmancha-prazeres” destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso (HUIZINGA, 2000, p.12).

O “desmancha-prazeres” priva o jogo da ilusão, ou seja, ameaça existência da comunidade dos jogadores e precisa ser excluído, já que atrapalha os jogadores que cumprem as regras e podem descaracterizar o elemento lúdico que a prática possui. Nos *games*, por exemplo, os famosos *cheaters*<sup>32</sup> são um problema que tanto a comunidade quanto as empresas desenvolvedoras dos jogos têm tentado combater. No caso da *Valve*, existe um sistema automatizado que detecta fraudes instaladas nos computadores dos usuários dos seus jogos, conhecido como *Valve Anti-Cheat* (VAC). Além do sistema de detecção automática do VAC, que não é totalmente eficaz, os *players* também podem denunciar um usuário que esteja utilizando *Cheats* ou

---

<sup>32</sup> Trapaceiros. A palavra *cheat* significa trapaça. O uso de *cheats* nos *games* beneficiam os usuários que o utilizam, são usados para burlar o sistema de jogo e privilegiarem o *cheater*, por exemplo, podem tornar um personagem mais forte, mais rico, um atirador certeiro, etc.

quem está os fornecendo. Para isso é preciso enviar um e-mail com links e informações pertinentes para que a empresa leia e revise, e no caso de denúncias diretas à *Cheaters*, elas podem ser realizadas por meio do perfil do próprio *player* na *Steam*<sup>33</sup>. Caso fique provado que o usuário se utilizou dessas ferramentas, sua conta no CS é banida e para poder jogar terá que comprar novamente o jogo em outra conta da *Steam* (STEAM, 2015)<sup>34</sup>. Em 2014, um *Pro player* de CS:GO foi banido pelo VAC durante uma partida do torneio *Fragbite Masters*, os responsáveis pelo evento anunciaram que a equipe envolvida seria suspensa da competição (BUENO, 2014).

Outra característica do jogo que pode vir a contrapor a ideia da perda total da ludicidade nos *games*, é que mesmo após o seu término (*Game Over*) ele pode permanecer na memória de seus praticantes ou espectadores, isso faz com que se torne tradição (HUIZINGA, 2000). Quanto mais um *game* é jogado, quanto mais é discutido ou vendido, mais atraente ele pode vir a se tornar e provocar o interesse de compra em novos consumidores. No caso do *e-Sport*, toda a espetacularização que o cerca, tende a atrair cada vez mais espectadores e, conseqüentemente, novos *players*.

Assim como os esportes, os *e-Sports* são organizados por federações e possuem contratos de mídia, um atleta profissional esportivo, não é mais um praticante, mas também um trabalhador, já que seu “[...] expediente consiste de treinos, dietas e calendários de provas” (GASTALDO; HELAL, 2013, p.117)<sup>35</sup>.

De maneira geral, essas competições eletrônicas são, então, jogadas de em um cenário espetacularizado – com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas *gamers* e/ou equipes profissionais – no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual.

Porém, antes de discutir a respeito do processo de espetacularização e da convergência das mídias dos *games*, é importante entendermos quais as tipologias de *games* que entram como as principais nesse contexto espetacularizado e como esse fenômeno se aproxima das condições do esporte contemporâneo.

---

<sup>33</sup> É um *software* (um programa) criado pela *Valve* que vende jogos originais no formato digital fornece serviços que facilitam a atualização automática de jogos oferecem preços mais acessíveis aos usuários.

<sup>34</sup> Para mais informações, acesse: <[https://support.steampowered.com/kb\\_article.php?ref=7849-Radz-6869](https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=7849-Radz-6869)>.

<sup>35</sup> Saiba como vivem os membros da equipe INTZ, que foram os campeões da segunda etapa do CBLol 2016 em: <http://bit.ly/2a10bte>.



### 3.1.1 Tipos e gêneros de *games*

Os jogos e os *games* promovem entretenimento no período de lazer, ao mesmo tempo em que estimulam o indivíduo física e/ou mentalmente (KUAZAQUI, 2015). Os *games* podem ser categorizados de acordo com o seu formato. Alguns podem ter maior ou menor aceitação e frequência de prática, depende, sobretudo das suas características e de seus objetivos. “O jogo de cartas, por exemplo, que para muitos é apenas um entretenimento, para outros pode ser uma profissão, como ocorre nos cassinos de Las Vegas (EUA) e tantos outros lugares” (KUAZAQUI, 2015, p.77).

Nesse tópico iremos apresentar de forma mais sistematizada a tipologia dos *games* tendo como referência o autor Ernest Adams (2010), autor do livro *Fundamentals of Game Design*, porém, julgamos ser necessário realizar algumas alterações visto que o enfoque do livro é mais técnico para aqueles que almejam ser criadores de *games*. Os exemplos relacionados aos *e-Sports* foram de nossa autoria.

Inicialmente podemos dividir os *games* entre Competitivos e Cooperativos. Os jogos competitivos ocorrem quando busca-se atingir objetivos mutuamente exclusivos e a cooperação ocorre quando os jogadores trabalham em conjunto para atingi-los. Por exemplo:

- Dois jogadores competitivos ou *Two-player competitive* (um contra o outro): modelo mais conhecido no qual os jogadores ficam em oposição. Alguns *games* como: *Starcraft*, *Street Fighter*, *FIFA*, *Hearthstone*, etc.
- Multijogador competitivo ou *Multiplayer competitive* (cada um por si): *games* como pôquer online, *Monopoly*, *Half-Life 2: Deathmatch*, *H1Z1*, etc. parecidos com os esportes individuais, todos contra todos, também chamado de *deathmatch* em jogos de tiro.
- Multijogador cooperativo ou *Multiplayer cooperative* (todos nós juntos): todos os jogadores cooperam para atingir uma meta. *Games* como *Lego Star*, *Gauntlet*, *Marvel: Ultimate Alliance*, etc.
- Modo Equipe ou *Team-based* (nós contra eles): ocorre quando uma equipe coopera e compete contra demais equipes, são parecidos com os esportes coletivos e são também os mais populares nos *e-Sports*. Exemplos: *League of*

*Legends, Dota 2, Counter Strike, World of Warcraft, CrossFire, Smite, Heroes of the Storm, etc.*

- Para Um Jogador ou *Single-player* (eu versus a situação): funcionam como a maioria dos jogos de *arcade*, os jogadores preferem jogar sozinhos. Exemplo: *Mario Bros, Sonic, Diablo, Quake, etc.*
- Modos híbridos competitivos ou *Hybrid competition modes*. Alguns *games* citados acima também compõem essa categoria, os jogos permitem cooperação em alguns momentos, e em outros a competição. Exemplos: *Doom, GTA V, World of Warcraft, Runescape, Final Fantasy, Guild Wars, etc.*

Tratando-se de *e-Sports*, a única categoria que não se encaixa em seu perfil é a de Multijogador Cooperativo, já que é totalmente baseado no fator competitivo.

As pessoas precisam de uma modelo para falar sobre os tipos de jogos que gostam de jogar, e os comerciantes varejistas de *games*, por exemplo, gostam de exibir os semelhantes juntos, o que facilita no momento de sua procura e seu conceito de gênero os ajuda a fazer isso. O *gameplay*, isto é, a jogabilidade de um *game*, determina o seu gênero, portanto, mesmo que tenham configurações idênticas, podem pertencer a gêneros diferentes. Por exemplo, um *game* de RPG medieval pertence a um gênero diferente de um jogo de guerra medieval (Adams, 2010).

Os gêneros dos *games* se dividem em<sup>36</sup>: *Ação, Estratégia, Role-Playing Games, Sports, Simulação, Aventura e Online* (ADAMS, 2010). Lembramos que um *game* pode ter mais de um tipo de gênero, como é o caso do *Counter-Strike*, por exemplo. É um *game* de ação, assim como também é praticado online e requer o planejamento de estratégias em grupo para que os terroristas (TR's) armem a bomba ou abatam os contra-terroristas (CT's), ou então os CT's eliminem os TR's e desarmem-na caso tenha sido armada.

Consideramos, então, que os *games*, principalmente aqueles que possuem competições eletrônicas, no caso os *e-Sports*, na maioria das vezes são considerados híbridos, pois abrangem elementos de diferentes gêneros. Apresentaremos, então, as tipologias dos *games* abaixo, por considerarmos a classificação destes relevantes na

---

<sup>36</sup> Não tratamos da categoria Vida Artificial e Jogos de Quebra-cabeça (Artificial Life and Puzzle Games) por acreditarmos que algumas de suas características se aproximam das demais e outras não corresponderiam com o foco desta pesquisa.

criação de identidades entre *games* semelhantes e notarmos também que alguns destes gêneros, não são tão comuns no cenário dos *e-Sports*.

### *Jogos de Ação*

Ao pensar em videogames, a maioria das pessoas tende a imaginar os *games* como todos de ação, pois boa parte dos primeiros *games* criados eram desse gênero, principalmente aqueles praticados em *arcades*<sup>37</sup>, como *Asteroids*, *Pac-Man*, *Space Invaders*, por exemplo. Esse gênero abrange quase todo tipo de atividade imaginável que ocorre em característica de desafios físicos, isto é, existe sempre um confronto ou um combate que envolve um ou mais *players* contra o computador ou contra outros *gamers*.

Ernest Adams define-os como:

Jogo de ação: Um jogo de ação é aquele no qual a maioria dos desafios apresentados envolve testes de habilidades físicas e coordenação do jogador. Resolução de Puzzles, conflito tático e desafios de exploração também estão presentes (ADAMS, 2010, cap. 13 p.1/56, tradução nossa)<sup>38</sup>.

Os *games* de ação, portanto, exigem uma boa coordenação entre as mãos e os olhos e também um tempo de reação ágil, enfim, é preciso ser veloz. Nessa generificação, o planejamento de estratégias não é comum, já que exige uma mecanização e ritmo em relação aos movimentos realizados. Os *arcades* são tão característicos do gênero ação, pois *players* habituados com os movimentos requeridos derrotam facilmente aqueles inábeis, que possuem recente contato com esses *games*.

Os subgêneros de ação também se baseiam com algumas distinções sobre o *gameplay* de cada *game*. Os jogos de ação mais populares são os de tiro, mas existem também jogos de plataforma, de luta, de quebra-cabeças rápidos, entre outros. Iremos apresentar e exemplificar por meio dos jogos de tiro, pois são os mais próximos dos *games* populares de *e-Sports*

<sup>37</sup> Os *games* do tipo *arcade* têm sua ação definida por comandos simples e evolução linear do cenário. Isto é, enfrenta-se inimigos, pegando alguns poucos itens durante o caminho e no final de cada estágio existem os "chefes" a serem derrotados.

<sup>38</sup> "Action game An action game is one in which the majority of challenges presented are tests of the player's physical skills and coordination. Puzzle-solving, tactical conflict, and exploration challenges are often present as well".

Nos jogos de tiro o participante se utiliza de uma arma visando atingir os inimigos à distância, portanto, mirar é uma habilidade fundamental, especialmente quando as munições são limitadas no *game*. A atenção do *gamer* fica voltada à área em torno de seu personagem e nos alvos adversários. Existem jogos de tiro em primeira pessoa ou FPS (*First person shooter*), estes geralmente ocorrem em paisagens tridimensionais (3D), como ilustrado na Figura 5, ou em terceira pessoa, praticado na maioria das vezes em paisagens bidimensionais (2D), como na Figura 4.

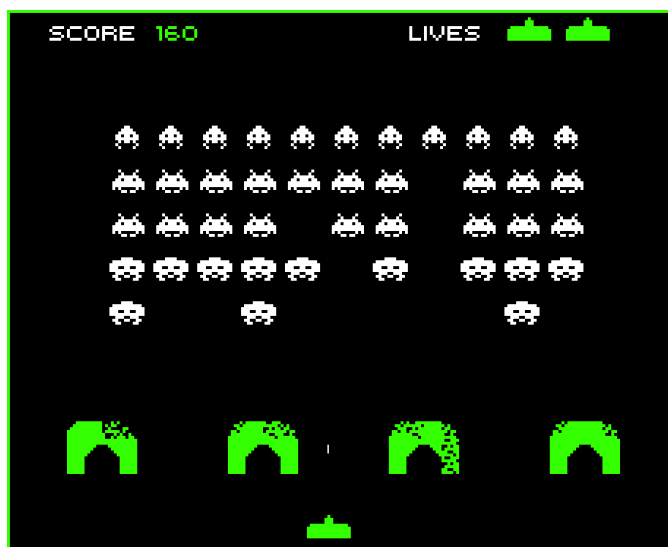


Figura 4 – Imagem do *game* *Space Invaders* (2D). Fonte: Sneider (2014).



Figura 5 – Imagem do *game* *Overwatch* (3D). Fonte: Acervo pessoal.

## Jogos de Estratégia

Os jogos de estratégia estão entre os mais antigos do mundo. Nos *games*, eles desafiam o *player* a alcançar a vitória por meio de planejamento de estratégias de uma série de ações tomadas contra o(s) inimigo(s). A definição apresentada por Adams sobre os jogos de estratégia é a seguinte:

Um jogo de estratégia é aquele em que a maioria dos desafios apresentados envolve desafios estratégicos de conflito e o jogador pode escolher entre uma grande variedade de ações ou movimentos em potencial na maioria dos pontos do jogo. A vitória é alcançada por um planejamento superior e por tomar as melhores ações; o elemento do acaso não deve desempenhar um papel importante. Outros desafios, como desafios táticos, logísticos, econômicos e de exploração, também podem estar presentes. Os desafios de coordenação física desempenham pouco ou nenhum papel (ADAMS, 2010, cap. 14 p.2-3/69, tradução nossa)<sup>39</sup>.

A maioria dos jogos de estratégia foi desenvolvida para computadores, embora também existam alguns para consoles, isso ocorre porque no computador o *player* pode administrar imparcialmente o conjunto de regras complexo. Essa generificação de *games* é a que mais facilita no equilíbrio de dificuldade em um *game* (ADAMS, 2010). Os jogos de estratégia possuem dois subgêneros principais, os jogos clássicos baseados em turnos e os jogos de estratégia em tempo real ou *Real-time Strategy* (RTS) (ADAMS, 2010). Entretanto, o autor não trata dos *games* do subgênero *Multiplayer online battle arena* (MOBA), que são os mais populares nos *e-Sports* e por isso, traremos também exemplos sobre estes tipos de *games*.

Nos jogos baseados em turnos, os *players* podem refletir sobre seus movimentos, considerando as vantagens de uma escolha ou outra, enquanto nos jogos de RTS não, pois não possuem turnos individuais para planejar seus movimentos, por isso o *gamer* deve ser atento e pensar em estratégias mais rapidamente (ADAMS, 2010).

Os MOBA's mais populares atualmente são LoL e *Dota 2* (ROX, 2015). Os MOBA's os *players* são divididos em duas equipes, de cinco pessoas cada, que disputam um espaço virtual limitado, como um mapa geográfico fechado. Cada *gamer* seleciona um personagem (*champion*) e a inteligência artificial controla outras partes do *game*, isto é, são controladas pelo computador. Os personagens possuem

---

<sup>39</sup> "A strategy game is one in which the majority of challenges presented are strategic conflict challenges and the player may choose from a large variety of potential actions or moves at most points in the game. Victory is attained by superior planning and taking the optimum actions; the element of chance must not play a large role. Other challenges, such as tactical, logistical, economic, and exploration challenges, may also be present. Physical coordination challenges play little or no part".

vantagens e desvantagens, portanto, os *players* devem se unir em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades, existe uma posição para cada um que vai ser fundamental no momento da escolha dos heróis no início do *game* (Solo, Mid, Support, AD Carry e Jungler). Esses *games* exigem que os *players* estejam conectados à internet ou a uma rede local (LAN) (LARANJEIRA et al., 2013).

O jogo *Starcraft II* é um dos RTS mais populares dos *e-Sports* (LUCAS, 2015). O principal objetivo do *game* é comandar o seu exército – seja ele de humanos, *zergs* ou *protoss* – para conseguir controlar o campo de batalha, derrotando o adversário gradativamente. Os *players* devem explorar a área a ser conquistada e criar suas fábricas de processamento de recursos para que se convertam em tropas e veículos.

### *Jogos de Role-Playing Games (RPG)*

Os *games* de RPG permitem que os *gamers* possam interagir com um universo virtual de diversas maneiras. Em um jogo de RPG o *player* interpreta um papel de personagem e com ele pode evoluir e se tornar uma espécie de super-herói com poderes incomuns, totalmente diferenciado do mundo real. Os RPG's incluem os mais variados tipos de jogabilidade (*gameplay*) do que a maioria dos outros gêneros e, por isso, a criação de um *game* de RPG é uma das mais complicadas no design de *games* (ADAMS, 2010). O autor os define do seguinte modo:

Um jogo de RPG é aquele em que o jogador controla um ou mais personagens, normalmente desenhados pelo jogador, e os guia por meio de uma série de quests gerenciadas pelo computador. A vitória consiste em completar estas missões. Crescimento de caráter em poder e habilidades é uma característica fundamental do gênero. Desafios típicos incluem combate tático, logística, crescimento econômico, exploração e resolução de quebra-cabeças. Os desafios de coordenação física são raros, exceto nos híbridos RPG-ação (ADAMS, 2010, cap. 15, p.4/60, tradução nossa)<sup>40</sup>.

O jogo mais famoso de RPG de mesa é o *Dungeons & Dragons* (ADAMS, 2010), mesmo não sendo jogado no computador, o objetivo de ambos é o mesmo,

---

<sup>40</sup> “A role-playing game is one in which the player controls one or more characters, typically designed by the player, and guides them through a series of quests managed by the computer. Victory consists of completing these quests. Character growth in power and abilities is a key feature of the genre. Typical challenges include tactical combat, logistics, economic growth, exploration, and puzzle solving. Physical coordination challenges are rare except in RPG-action hybrids”.

promover uma experiência com várias aventuras em um mundo imaginário, por intermédio de um personagem (*avatar*) ou de um grupo de personagens (*party*) que vão adquirindo novas habilidades e poderes com o passar do tempo. Nos jogos de mesa, geralmente as aventuras se caracterizam com o completar de missões que são criadas e encenadas por um Mestre. Os RPG's online permitem uma experiência imaginária mais real e a interação de múltiplos jogadores por meio de um bate-papo por mensagem ou voz. Por incluírem diferentes tipos de desafios podem ser considerados híbridos já que podem envolver guerra, ação e aventura em diversas situações do *game*.

O único RPG que possui contato com os *e-Sports* é o *World of Warcraft (WoW)*, em seus campeonatos de arena três contra três (3v3) e por conta disso não é muito assistido (PEEL, 2014). Existem competições de RPG's de mesa, contudo não estão relacionadas ao cenário profissional e espetacularizado dos *e-Sports*. No caso de *WoW*, ele não é apenas um RPG, mas sim um MMORPG, isto é, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*<sup>41</sup>. Os campeonatos de *WoW Arena* ocorrem desde 2007, tendo como principal evento o mundial realizado durante a *Blizzcon* (FIGURA 6), evento-mor dos *games* desenvolvidos pela empresa *Blizzard*. No Brasil, até hoje tivemos duas edições da Copa América de *WoW* nos anos de 2015 e 2016. Na maioria das vezes, o trio é composto por dois personagens de dano e um curandeiro.



Figura 6 – *WoW Arena World Championship Grand Final 2015*. Fonte: Canal oficial de *World of Warcraft* no YouTube.

<sup>41</sup> Diferentemente da outra franquia da empresa *Blizzard (Diablo)*, os MMO's (*Massive Multiplayer Online*) representam uma modalidade de *game* online, onde vários jogadores competem e interagem ao mesmo tempo, diferentemente dos *Multiplayers*, onde o número de jogadores é limitado em meia dúzia, os MMO's permitem a interação de dezenas, centenas ou até mesmo milhares de pessoas ao mesmo tempo.

### *Jogos de Sports*

São jogos que reproduzem os esportes tradicionais e que já são conhecidos, de certa forma, pelos seus jogadores. Os jogos de esportes são um dos gêneros mais populares de *games*. Os designers desse tipo de *game* precisam satisfazer as expectativas dos jogadores, ou seja, devem ser muito parecidos com a prática original destes e remetem a comparações com o mundo físico. As crianças são o foco principal de atração deste mercado, já que muitas não possuem tanto conhecimento de suas práticas reais, portanto, para os fãs dedicados que possuem contato com o esporte real, a representação do esporte é realizada com precisão (ADAMS, 2010).

Adams define os jogos de esportes como:

Um jogo de esportes simula algum aspecto de um esporte atlético real ou imaginário, seja jogando em partidas, gerenciando uma equipe ou carreira, ou ambos. Match play usa desafios físicos e estratégicos; Os desafios de gestão são principalmente econômicos (ADAMS, 2010, cap.16, p.2/47, tradução nossa)<sup>42</sup>.

Em seu livro, Adams (2010) caracteriza os jogos de esporte de acordo com os esportes convencionais, no caso dos *games* que envolvem a simulação de corridas do automobilismo, por exemplo, o autor considera-o como *game* de simulação e não de esporte. Existem jogos de esporte que simulam os esportes reais, mas também existem alguns que incluem funções de gerenciamento de equipes. O jogo *Brasfoot*, por exemplo, tem como objetivo tornar-se o melhor treinador de futebol, isso implica na administração tática e financeira de sua equipe.

Em termos de *e-Sports* o *FIFA Soccer* é o *game* de esporte com maior visibilidade, porém ainda não atinge os números financeiros e de espectadores como os jogos *LoL*, *Dota 2* e *CS:GO*, por exemplo, porém, recentemente a empresa *EA Sports* demonstrou interesse em investir nos campeonatos de videogames, segundo a comunidade *FIFA de Arte Visual Futebol Clube* que promove campeonatos de *FIFA* online, desde 2007 (ARTE VIRTUAL FC, 2016).

### *Jogos de Simulação*

---

<sup>42</sup> "A sports game simulates some aspect of a real or imaginary athletic sport, whether it is playing in matches, managing a team or career, or both. Match play uses physical and strategic challenges; the management challenges are chiefly economic".



### Simulação de veículos

Os *games* de Simulação envolvem vários ambientes e mecânicas que simulam alguns meios de transporte. Eles podem incluir corridas contra outras pessoas ou oponentes criados e controlados pelo computador ou simplesmente envolvem a experiência de conduzir o transporte.

A verossimilhança é o elemento mais comum desse gênero dos *games*, no qual os jogadores procuram uma experiência próxima da qual sentiriam ao dirigir, voar ou controlar um veículo no mundo físico. Porém, a prática desses *games* pode ser inédita aos seus praticantes, pois nem todos já experimentaram dirigir um carro a 300 km/h ou tiveram a oportunidade de pilotar um avião (ADAMS, 2010).

As simulações variam de forma hiper-realista representando como o veículo funciona na estrada, na água ou no ar, por exemplo, e podem conter desafios especiais durante o seu desenrolar. Esses *games* tendem a seguir as características principais de uma situação real de condução de um meio de transporte, isto é, podem funcionar exatamente da mesma forma que um avião, por exemplo, e por isso muitas vezes são utilizados em treinamentos de pilotos. Porém, existem também experiências próprias dos *games*, como combater o inimigo no ar ou dirigir em cidades e campos descontroladamente ou até mesmo em ambientes fantasiosos (ADAMS, 2010).

No *game* Fórmula 1 2016, existe uma opção chamada “Modo Carreira” na qual os *gamers* podem realizar ajustes em seus carros, conversar com engenheiros e comunicar-se por meio do rádio, além disso, é possível escolher o personagem, capacete, número do carro e qual equipe deseja fazer parte. Essa função é responsável por fazer com que o *player* tenha uma sensação ainda maior de imersão nesse universo (SCHIMIDT, 2016).

Tratando-se dos *e-Sports*, mesmo não tendo toda a popularidade que um CS:GO ou LoL, existem campeonatos que envolvem o gênero de Simulação. Trazemos como exemplo a Liga Online de F1<sup>43</sup>, que é responsável por organizar o Campeonato Brasileiro de F1 Virtual para cinco categorias diferentes (Elite, Especial, Base, Aspirante e Iniciante) que possuem disputas semanais e são transmitidas e comentadas no Facebook e YouTube.

---

<sup>43</sup> Para mais informações acesse: <http://www.ligaonlinef1.com.br/p/sobre.html>.

### Simulação de construção e gestão (CMS - *Construction and Management Simulations*)

Os CMS oferecem aos *gamers* a oportunidade de construir e administrar cenários que operam dentro de restrições econômicas. O objetivo neste *game* não é de derrotar um inimigo, mas construir algo dentro do contexto de um processo contínuo. Quanto mais o *player* compreende esse processo, mais êxito ele atinge na construção ou gestão. É normal encontrar nesses *games* modo de construção livre, no qual o *gamer* constrói o cenário da maneira que desejar, ou gerencia cenários já pré-construídos no *game* (ADAMS, 2010).

Adams define os CMS como:

Uma simulação de construção e gestão é um jogo em que a maioria dos desafios são econômicos e preocupam o crescimento. A atividade de construção é um elemento essencial de qualquer CMS. Reconhecimento de padrões e desafios de exploração também podem estar presentes. CMSs evitar coordenação física e conflito desafios, a menos que eles são híbridos com outro gênero (ADAMS, 2010, cap. 18 p.2/39, tradução nossa)<sup>44</sup>.

Esse gênero permite que o jogador construa e gerencie algum sistema organizado, como uma cidade, um edifício, um parque de diversões ou o que o jogo lhe permite projetar. Na maioria das vezes existem dois conjuntos de ferramentas nesses *games*, um para construir e outro para gerenciar, sendo a construção considerada a parte mais fácil (ADAMS, 2010).

O *game The Sims*, por exemplo, passa-se em um ambiente virtual no qual o *player* cria e comanda personagens (até oito de uma só vez). Escolhe-se uma vizinhança e uma casa para que os seus *Sims* possam viver seu cotidiano, relacionando-se entre os personagens da própria casa e também com os vizinhos. Nesse *game*, os personagens devem basicamente seguir as ações de qualquer ser humano, o *gamer* deve atentar-se aos oito tipos necessidades que determinam o estado de felicidade dos *Sims*: energia, fome, conforto, diversão, higiene, social, banheiro e comodidade, podendo escolher a fisionomia dos seus personagens no “Estúdio de Criação”, bem como construir casas e decorá-las. Então, os personagens controlados pelo *player* precisam dormir, alimentar-se, banhar-se, fazer suas

---

<sup>44</sup> “A construction and management simulation is a game in which the majority of challenges are economic and concern growth. Construction activity is an essential element of any CMS. Pattern recognition and exploration challenges may also be present. CMSs avoid physical coordination and conflict challenges, unless they are hybrids with another genre”.

necessidades fisiológicas, relacionar-se com outros *Sims*, sentir-se em um ambiente confortável e limpo, trabalhar, procriar, etc. (KRÜGER; CRUZ, 2001).

### *Jogos de Aventura*

A popularidade dos *games* de Aventura foi expressiva logo no início dos computadores pessoais e ofereciam um espaço para explorar e resolver quebra-cabeças. A possibilidade de aprimorar ainda mais graficamente os *games*, resultou no aumento das vendas desse gênero, pois eram os jogos mais bonitos do mercado sendo engraçados, assustadores, misteriosos ou fascinantes (ADAMS, 2010).

Um jogo de aventura é uma história interativa sobre um personagem protagonista que é jogado pelo jogador. A narrativa de uma história e a exploração são elementos essenciais do jogo. A resolução de quebra-cabeças e desafios conceituais compõem a maioria da jogabilidade. Os desafios de combate, gestão econômica e ação são reduzidos ou inexistentes (ADAMS, 2010, cap.19 p. 2-3/58, tradução nossa)<sup>45</sup>.

Um *game* de Aventura não é uma competição ou simulação pois não oferece ferramentas de gerenciamento ou necessidade de criar táticas e estratégias para derrotar os inimigos. É na verdade uma história interativa a respeito de um ou mais personagens (*avatares*) controlados pelo próprio *player*. O *avatar* é fictício, protagonista do enredo, sendo geralmente um herói. Não é que não existam combates nesse gênero de *game*, porém não são o foco principal da Aventura (ADAMS, 2010).

Nos últimos anos, o mercado de *games* de aventura não cresceu da mesma forma constante como os de outros gêneros, pois não é tão divulgado com os *games* que exigem ações de ritmo acelerado, como os de estratégia e ação, por exemplo. Contudo, ainda são valorizados por conta de seus cenários gráficos bem elaborados e que possibilitam também a vivência de um mundo virtual em três dimensões (ADAMS, 2010).

Em jogos de aventura, o *avatar* explora uma área que contém uma variedade de quebra-cabeças ou problemas a serem solucionados. Quando o *gamer* soluciona essas situações, novas áreas são descobertas para serem exploradas e assim o

---

<sup>45</sup> "An adventure game is an interactive story about a protagonist character who is played by the player. Storytelling and exploration are essential elements of the game. Puzzle solving and conceptual challenges make up the majority of the gameplay. Combat, economic management, and action challenges are reduced or nonexistent".

*player* avança no enredo da história. Portanto, explorar o meio ambiente e manipular itens neste são elementos essenciais de um *game* de aventura. Um elemento comum entre o jogo de aventura e os RPG's é a interatividade com outros *avatares* (ADAMS, 2010). Por não abordarem a competição como um elemento essencial para o desenrolar do *game*, o gênero aventura não é tão comum nos *e-Sports* como outros.

### *Jogos Online*

O gênero dos *games* online está presente em quase todos os *games* dos demais gêneros, já que *online* refere-se aos *games* para múltiplos *players* que em seus computadores ou consoles estão conectados por uma rede de Internet ou rede de área local (LAN), é diferente, portanto, de *games multiplayer* nos quais os *gamers* utilizam o mesmo computador ou console e o acompanham pela mesma tela. Os *games* online geralmente oportunizam a sociabilidade entre os *players* assim como fornecem novos conteúdos e atendimento ao cliente como responsabilidade contínua (ADAMS, 2010).

As competições de *games* em *arcades* e consoles realizadas em LAN foram importantes para o desenvolvimento dos *e-Sports* e com a possibilidade de jogar também por meio da rede de internet, tornou-se possível ampliar ainda mais a realização desses eventos. A partir deste momento, não existia mais a necessidade dos *players* estarem conectados em uma mesma área e serem da mesma cidade, já que era possível conectar-se com outras pessoas de todo o mundo, seja na equipe rival ou aliada. À medida que as tecnologias de suporte (sites, bate-papo em tempo real, streaming de áudio e vídeo) foram sendo desenvolvidas, a comunidade foi reforçada fora do próprio *game*. O *game* em rede provou ser fundamental para o desenvolvimento da história do *e-Sports* (TAYLOR, 2012).

## 3.2 A NATUREZA DOS ESPORTES CONTEMPORÂNEOS PRESENTE TAMBÉM NOS E-SPORTS

As primeiras definições sobre o esporte afirmavam que ele é uma atividade física, competitiva e institucionalizada. Barbanti (2006, p. 57), por exemplo, definiu o esporte como “[...] uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço

físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos”. O autor em seu texto “O que é esporte?” não considera o xadrez como uma modalidade esportiva, por não exigir esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras complexas. Em sua visão a concentração e outras habilidades cognitivas são características que compõem outros esportes, porém seriam limitadas a ações simples com variações simples<sup>46</sup> (BARBANTI, 2006). Opondo-se, portanto, ao estudo de Tubino (1993), que separou o esporte modernos em três manifestações: o esporte-educação, o esporte-participação e o esporte-performance. Mesmo que esta definição tenha sido criticada ao longo dos anos e superada, o autor já havia notado que o esporte mantém nitidamente ligações com diferentes áreas da sociedade e que o avanço tecnológico estendeu o espetáculo esportivo para além de seu contexto, dependendo assim de outros fatores de interesses comerciais ou de seu público. Com a criação da Carta Internacional de Educação Física e Desportos em 1979, novas modalidades passaram a englobar o esporte, já que a prática esportiva se tornou um direito de todos, incluindo pessoas com deficiência, a terceira idade e outros. Com isso, “[...] os critérios para aceitação de uma modalidade qualquer como esporte foram revistos, e atualmente o xadrez o bilhar, aeromodelismo e outras práticas de salão passaram a ser entendidos como esporte” (TUBINO, 1993, p.41). A modalidade xadrez estaria incluída na categoria de *Esportes Intelectivos* proposta pelo autor, contudo, devido à ausência de propostas de análise do esporte moderno em ambos os textos citados acima e por considerarmos o esporte uma construção social e mutável, optamos por utilizar como referência os apontamentos realizados pelo autor Allen Guttmann.

Guttmann (1978) aponta que teóricos se debruçaram sobre os motivos biológicos e psicológicos por trás do jogo e que existe toda uma literatura que relaciona o jogo com o desenvolvimento das habilidades motoras ou com o domínio de fobias ou com os estágios da maturação.

O esporte contém regras padronizadas, estatísticas (recordes, altura, comprimento, tempo, etc) e um *ethos* constituído pela noção do *fair play* e de igualdade de oportunidades nas competições. A visão é de que o esporte moderno é

---

<sup>46</sup> Como já afirmado na introdução, os *Exergames* que são praticados através de consoles, exigem um esforço físico maior em relação aos videogames convencionais e que exigem em sua execução habilidades motoras complexas.

benéfico, que visa a melhora da saúde física e mental, de forma que integre diferentes valores sociais e sirva como uma ferramenta de socialização. Essa visão romantizada do esporte moderno é manchada a partir do momento que encontramos diferentes casos de dopagem, exclusões, manipulações de resultados e até mesmo a violência, mas nem por isso deixa de ser considerado como contribuinte para o desenvolvimento da sociedade (JONASSON; THIBORG, 2010).

As entidades responsáveis por gerar e organizar as competições eletrônicas, tentam desenvolver sistemas concorrentes às formas de competições esportivas. Talvez daí surja a rotulação de Esportes Eletrônicos ou, como são mais conhecidos, *e-Sports*, e dela ser descrita como um esporte dentro e por meio do ciberespaço. Essa analogia ao esporte pode ter sido criada justamente em função de uma aproximação com os aspectos do esporte convencional, que vão muito de encontro ao fato de existirem equipes regulares e diferentes torneios em vários países do mundo (GUTTMANN, 1978).

Com o passar dos anos, o número dos *games*, bem como o de competições eletrônicas, aumentou e ainda está aumentando. Dados já apontam para um crescimento de 35% no setor dos *games* até o ano de 2018, sendo que o Brasil ocupa a 4ª posição<sup>47</sup> da lista de maiores mercados consumidores de *games* do mundo (GUIMARÃES, 2013). Assim como no jogo e no esporte, uma competição de *e-Sport* é delimitada em um tempo e espaço, no qual os *players* que competem jogam individualmente ou em equipe. Existem duas possibilidades de realizações dessas competições: por meio da Internet, ou seja, em um mundo virtual online; ou por intermédio da chamada Local Area Network (LAN). Trata-se de um conjunto de computadores que pertencem a uma mesma organização e que estão ligados entre eles numa pequena área geográfica por uma rede, frequentemente por meio de uma mesma tecnologia. As maiores competições, que ocorrem presencialmente, são realizadas em LAN's.

Já existem diferentes organizações e associações de *e-Sports*. Tais como: *World Cyber Games* (WCG), a *Electronic Sports World Cup* (ESWC), *Cyberathlete Professional League* (CPL), ABCDE, KESPA, etc. que cooperam com corporações da indústria dos jogos de computador e são responsáveis por organizar competições tanto no âmbito nacional quanto internacional. Os melhores colocados de competições

---

<sup>47</sup> Tendo em vista que o Brasil não considera o *download* de músicas, filmes, séries e *games* como crime, ocupa a liderança mundial de *downloads* ilegais.

de *e-Sports* ganham prêmios em dinheiro e, no atual momento, podem até obter independência financeira seguindo a carreira profissional como competidores. Essa economia que cerca o *e-Sport* faz-se útil para a melhora da performance dos *Pro players*. Estes passam muitas horas diariamente treinando e confrontando futuros oponentes em competições para aprimorar ainda mais o seu desempenho, bem como estudar as estratégias de seus rivais (treinos conhecidos como *scrim*). Existem também corporações intermediárias que promovem campeonatos amadores e que podem servir como abertura para uma carreira como profissional, como a Liga Amadora Gamers Club (de CS:GO), Liga Amadora de *Dota 2* (LBEE), Liga Oficial e-SC - Divisão Amadora (de HS), entre outras.

As *qualidades esportivas* das competições eletrônicas em relação à definição do esporte, buscam visualizar o futuro destas com base nos esportes convencionais. Para que essa hipótese possa ser efetuada é necessário partir de uma perspectiva histórica a respeito do desenvolvimento do esporte moderno. Como referência principal, utilizaremos o autor Allen Guttman e sua definição a respeito do esporte moderno, que auxiliará nas reflexões dos rumos que o *e-Sport* poderá tomar num futuro próximo. Com base nos três cenários possíveis para o *e-Sport* dos autores Jonasson e Thiborg (2010), apresentaremos esse fenômeno como contracultura ou alternativa do esporte moderno, como algo que pode ser aceito como parte do esporte convencional, ou como um futuro do esporte moderno.

No livro *Do Ritual Ao Recorde (From Ritual to Record)*, Allen Guttmann (1978) apresenta algumas características do esporte moderno que possibilitam a sua análise perpassando pelas práticas competitivas ao longo da história. Ele define o esporte como um jogo físico ou intelectual, competitivo e organizado (FIGURA 7). O jogo, então, pode ser espontâneo, aquele com maior liberdade e descompromissado ou organizado, que se divide em não competitivo e competitivo, dentro da categoria da competitividade temos os esportes que podem ser competições intelectuais ou físicas.

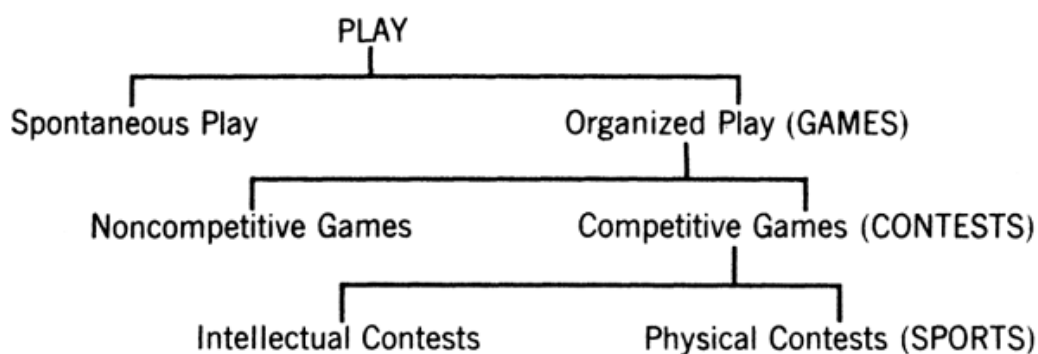


Figura 7 – Modelo paradigmático de Guttman. Fonte: Guttman (1978, cap.1, p.15/24).

As características conceituais apresentadas por Guttman se aproximam do fenômeno *e-Sport*. Como já apresentado na introdução, as competições de jogos de computador já ocorrem desde a década de 1980, mas apenas nos anos 2000 passaram a ser chamadas de *e-Sports* e somente no início do século é que houve uma variedade de competições organizadas em conjunto pelas entidades associações responsáveis.

A questão da falta de um esforço físico é o que gera mais discussões em torno do fenômeno *e-Sports* e essa crítica, de certa forma, é o que poderia ser a frente de batalha para este legitimar-se. Contudo, não devemos levar em consideração apenas o senso comum, deve ser realizada uma discussão sobre as habilidades intelectuais e físicas utilizadas durante a sua prática com base em preceitos científicos, como aqueles oferecidos por áreas com fisiologia, biomecânica, psicologia comportamental, entre outras.

Essa competência corporal, habilidades motoras complexas e o consequente esforço físico, certamente, são necessários na maioria dos esportes convencionais. No caso do futebol, atletismo, voleibol, natação, basquetebol, entre outros individuais e coletivos, é indispensável tal exigência física; em contraposição temos o tiro esportivo, o tiro com arco, o xadrez, o boliche, etc., por exemplo, que exigem uma concentração intensa e que ao se tratar de alterações fisiológicas, provavelmente, se assemelhem muito ao *e-Sport*<sup>48</sup>. Em termos de *e-Sports* existe um aprimoramento técnico das habilidades motoras finas das mãos. Nenhum outro esporte exige tal coordenação tão diversificada dos dedos das mãos como esse fenômeno. No caso do

<sup>48</sup> Em 1979, o Dr. Helmut Pflieger fez experimentos com competidores do torneio Internacional de xadrez da Alemanha e alterações distintas, dependendo da fase da competição e entre os oponentes. O resultado obtido foi: 1) alteração da pressão sanguínea e dos batimentos cardíacos; 2) alterações epidérmicas; 3) alteração na composição do sangue e da urina; 4) perda de peso (KLEIN, 2003).



*e-Sport*, é exigida uma coordenação rápida e precisa entre as mãos e a percepção visual do *gamer* para que um movimento possa ser executado (virtualmente) da melhor maneira possível. Guttman não considera o xadrez como esporte e sim uma competição, porém o tiro com arco o é. Os esportes estão relacionados, de certa forma, às relações financeiras, as grandes audiências e as redes de televisão.

### 3.2.1 Categorização e os três cenários do esporte moderno (e do *e-sports*)

Além de sua definição de esporte, Guttman formulou sete características distintivas do esporte moderno, que, em sua forma mais abstrata, servem, por meio da análise sócio-histórica, para definir o esporte: *Secularização, Igualdade de chances, Especialização, Racionalização, Burocratização, Quantificação e Recordes*.

Em relação à *Secularização*, Guttman (1978) acredita que os esportes modernos não se relacionam mais com o sagrado, houve uma quebra entre o secular e o sagrado. Antigamente, as práticas corporais faziam parte do contexto religioso de muitos povos, eram realizadas para satisfazer os deuses, prever o resultado de colheitas, basicamente para fins ritualísticos associados aos aspectos do *cultic*<sup>49</sup> dessas atividades primitivas e antigas. Tais elementos são substituídos por provas racionais, pelo empirismo e a ordem social é mantida e construída com base na tecnologia e na ciência. Apesar de os rituais esportivos muito se assemelharem aos religiosos, o caráter profano do esporte moderno e a vitória esportiva constroem normas de conduta e um conhecimento que caracterizam o modo esportivo de ser. Esportes modernos, segundo Guttman (1978), são atividades físicas que de certo modo têm fins em si mesmas, fins que são igualmente seculares. Nós não corremos para que a terra seja mais fértil. Nós cultivamos a terra, ou trabalhamos em nossas fábricas e escritórios, de forma que tenhamos um tempo livre. O atual secularismo universal subestima esses aspectos antigos. Em alguns elementos do meio *dos e-Sports* a interação do homem com novos produtos tecnológicos pode ser identificada como um tipo de adoração. Essa adoração da tecnologia substituiu a religião ou então se destaca como outra forma de sacralidade. Advém dessa transformação cultural que se deu com o avanço da tecnologia, transformando o meio social vinculado fortemente ao conhecimento e à informação. A primeira característica peculiar dos esportes

---

<sup>49</sup> Refere-se à cultura de determinada sociedade e época.

modernos é, então, que eles são mais seculares que os jogos primitivos e antigos, o *e-Sport*, é certamente uma atividade secular, bem como o esporte moderno.

A segunda característica dos esportes modernos é a *Igualdade de chances*. O autor aponta para dois sentidos para esse conceito: 1) em teoria os indivíduos devem ter as mesmas oportunidades de participar, competir e ter sucesso; 2) as regras e regulamentos dentro dos jogos e em torno das competições são os mesmos para todos e são conhecidos antes da realização das competições, ou seja, as condições devem ser as mesmas para todos os competidores. Essa noção de que todos os participantes devem respeitar as regras e regulamentos é importante no esporte moderno, assim como nas competições eletrônicas. Elas são realizadas em computadores em iguais condições para todos os competidores, ou seja, a configuração de *hardware*<sup>50</sup> é a mesma em todos e o jogo já é previamente instalado em todas as máquinas, a única coisa que os *gamers* precisam levar consigo são mouses, teclados e fones de ouvido próprios, porém isso já vem se alterando com o passar do tempo e em algumas competições, existe também a questão dos patrocinadores, que muitas vezes colocam os seus aparelhos como obrigatórios nas competições, então os competidores têm de usar aquele fone de ouvido, ou outros periféricos que sejam exigências dos patrocinadores dos eventos. No *e-Sport* os *players* que competem em uma rede local (LAN), possuem as mesmas condições, já que não ocorrem oscilações de latência<sup>51</sup> e a velocidade de internet é a mesma, e, também, pelo fato do evento ser presencial, o que auxilia para que trapaças sejam evitadas, como os famosos *Cheats* mencionados anteriormente. Outro ponto a ser mencionado é que o *e-Sport* se diferencia da maioria dos esportes modernos, já que em competições esportivas ocorrem divisões por gênero, bem como por disfunções (deficiências de todos os tipos), e nesse caso, homens e mulheres, deficientes ou não podem competir em conjunto, sem classificações. A questão da igualdade esportiva, ou melhor, da desigualdade, está relacionada ao acesso dos *players* e à possibilidade de competir e praticar. Ninguém é diretamente excluído do *e-Sport*, apenas de forma

---

<sup>50</sup> Corresponde a parte física do computador, é formado por equipamentos eletrônicos como placas de vídeo, placas-mãe, processadores, memória RAM, etc.

<sup>51</sup> A latência é medida pelo valor numérico do *ping*, utilizado em rede para testar a conectividade. Ele atua como um sonar: envia um pacote que pede uma resposta e mede quanto tempo demora para chegar esta resposta. Desta forma, quanto menor o tempo de resposta, melhor a conexão, quanto maior o valor do *ping*, mais comprometida essa conexão fica. Por causa disso que na maioria dos jogos, as empresas destinam servidores a determinadas partes do mundo, uma que esteja no Brasil não terá o mesmo tempo de resposta em sua conexão que uma pessoa que esteja nos EUA.

indireta, isto é, ter equipamentos apropriados (computador e periféricos) para a prática e uma velocidade de internet auxilia a entrada do *gamer* neste meio. Esses fatores podem impedir indivíduos de adentrar no meio competitivo ou elevar a desigualdades entre os *gamers* durante as competições.

Em relação à *Especialização* temos como aspectos apresentados pelo autor que os esportes modernos se tornaram altamente especializados, possuindo funções e divisões de trabalho bem definidas. Um exemplo disso são os eventos esportivos, que, além de espetacularizados, possuem um sistema tecnológico com dispositivos que captam cada movimento dado pelo atleta para o seu registro e disponibilizam-no logo o seu *replay* com um conjunto de efeitos no vídeo feito por especialistas<sup>52</sup> (tal como é a “câmera lenta”, por exemplo), além disso, conta com pessoas especializadas que vão desde narradores e comentaristas, até aqueles responsáveis por organizar e reproduzir todos esses registros em vídeos, reportagens, jornais, etc. Não podemos nos esquecer dos próprios atletas que compõem todo esse esporte especializado, que de certa forma está atrelado fortemente ao termo da profissionalização – para Guttmann (1978) e para nós, o fator crucial que define o que é profissional, não é o dinheiro, e sim o tempo que a pessoa dedica às realizações de excelência atlética. Um atleta raramente compete em mais de um esporte, e dentro de sua equipe ele têm papéis específicos – por exemplo, no futebol temos as posições de defesa, de meio-campo e de ataque e dentro delas novas posições específicas (como goleiro, zagueiro, lateral-direito, lateral-esquerdo, etc.). Dentro do *e-Sport*, ocorre algo de forma semelhante, os *gamers* normalmente não competem em diferentes gêneros dos jogos ou dos próprios *games*. Hoje, em geral, eles têm de se concentrar em uma função especial, a fim de atingir o nível máximo naquele determinado gênero ou jogo, então, dificilmente um *player* de FPS terá o mesmo destaque e habilidade em um MOBA. Dentro do próprio gênero de FPS, podem se destacar no *Counter Strike*, por exemplo, e não no *CrossFire*, porque a dedicação passa a ser praticamente integral em um só *game* – certamente existem algumas exceções como o caso de Jonathan Wendel, que já foi um *Pro player* de alto nível em quatro *games* diferentes: *Quake III*, *Counter Strike*, *Call of Duty* e *Painkiller* - e ainda, na maioria das vezes, em um determinado *game* ele terá uma função específica, ou seja, os membros têm papéis diferentes relacionados às suas habilidades individuais, como é o caso do brasileiro

---

<sup>52</sup> Espécies de *highlights*.

Gabriel “FalleN” Toledo, que é o *sniper*<sup>53</sup> da equipe alemã *SK Gaming*. Um evento de *e-Sport*, assim como um evento esportivo, possui jogadores profissionais, narradores, comentaristas, treinadores, torcedores, etc., tanto que não é pequeno o número de competições que acontecem em ginásios ou estádios pelo mundo afora – um exemplo disso foi o circuito brasileiro de *League of Legends*, conhecido como CBLOL (que possui edições desde 2011), em 2014 teve sua final realizada no Maracanãzinho no Rio de Janeiro, em 2015 a final foi no estádio do Palmeiras (Allianz Parque) em São Paulo e em 2016 a fase final também aconteceu em São Paulo, no Ginásio do Ibirapuera.

A respeito da *Racionalização*, Guttman (1978) afirma que todo esporte deve conter regras de competição, simplesmente por ele ser definido a partir de princípios que advém dos jogos, portanto, são organizados e buscam cada vez mais um refinamento. Contudo a *Racionalização* não se aplica diretamente às regras, pois estas são previamente determinadas e sempre existiram, sua relação está voltada mais a um processo, no qual a *Racionalização* é a chave para o desenvolvimento de todos os esportes que possuem uma finalidade. A distinção é importante entre essas finalidades, já que o aprimoramento de treinamentos, por exemplo, implicou em uma racionalização de todo o empreendimento que envolve o esporte, seja apenas na vontade de experimentação deste ou na busca por novos resultados e records. Novos métodos de treinamento são estudados e aprimorados para que o esporte se torne cada vez mais atrativo. Os avanços tecnológicos promovem alterações no *e-Sport*, a popularidade dos *games* e seus eventos muitas vezes seguem o mesmo rumo que o mercado industrial e são organizados anualmente em diferentes organizações, ou seja, não existe apenas uma organização que promove os torneios mundiais, na verdade existem diversas<sup>54</sup>. A profissionalização ocorre em conjunto com a *racionalização* e a *burocratização*. Isso nos mostra que a espontaneidade acaba sendo deixada de lado e o jogo se torna cada vez mais racionalizado. Mas ainda não

---

<sup>53</sup> O *sniper* é uma espécie de atirador de elite, joga mais recuado e com sua arma “AWP” (um fuzil de precisão) que dá apenas um tiro por vez, então cada vez que o *sniper* atira, existe um intervalo de tempo para que se possa dar o próximo tiro, para isso ocorrer, o atirador utiliza uma espécie de *scope* que é responsável por amplificar a visão que se tem através da arma em até duas vezes (como se fosse um zoom) e, por isso, é considerada uma das armas mais difíceis de manuseio dentro do *game*.

<sup>54</sup> Não é tão comum – já que o próprio Comitê Olímpico Internacional prega que uma modalidade deva ser organizada por uma entidade regulamentadora apenas –, mas existem esportes gerenciados por várias instituições. É o caso, por exemplo, do boxe, organizado por várias instituições diferentes, dentre as quais, destacam-se: o Conselho Mundial de Boxe, a Associação Mundial de Boxe, a Federação Internacional de Boxe e a Organização Mundial de Boxe.

são todos os *Pro Players* de *e-Sports* que possuem uma rotina diária típica de uma *Gaming House*<sup>55</sup>, que possui “[...] treinadores, analistas, psicólogos e toda infraestrutura de acompanhamento de um time”, um profissional de *games*, na visão de alguns *gamers*, deve ter “[...] foco, treino, muito respeito e profissionalismo. Ter a ideia que por mais sonho que seja, são seis profissionais desenvolvendo um trabalho. É o trabalho dos sonhos, mas ainda é um trabalho.” (GALDINO, 2015), mas gradativamente isso vem se desenvolvendo e, portanto, aos poucos o *e-Sport* se torna cada vez mais racionalizado.

Em relação à *Burocracia*, é algo que se destaca tanto no ambiente político como no ambiente esportivo ocidental. Guttman (2004) afirma que quem administra e decide as regras do esporte moderno é uma organização burocrática. A burocracia tem como função verificar se as regras e regulamentos são universais, bem como auxiliar na organização de competições locais, nacionais e internacionais. Apesar de existirem organizações responsáveis por determinadas competições de *games*, não existe uma organização global que unifique as demais instituições existentes pelo mundo. A organização existente mais completa nesse ponto, voltamos novamente a Coreia do Sul, é a *KeSPA*. Tratando-se do território nacional, talvez isso venha se alterando e possibilitando ainda mais o desenvolvimento dessa característica burocrática nos *e-Sports*. Recentemente, em 25 agosto de 2016, foi fundada a *Associação Brasileira de Clubes de eSports* (ABCDE) que objetiva representar os clubes, negociar torneios, patrocínios e direitos de transmissão televisivas e, também, fomentar o esporte eletrônico no país (ESPN.COM.BR, 2016c; MAIA, 2016). Lucas Almeida, o presidente da ABCDE, afirmou que a associação teve como referência o Clube dos 13 no futebol, que foi o responsável por negociar os direitos de transmissões do Campeonato Brasileiro na televisão até o ano de 2011, desde então os próprios times negociam essas cotas televisivas individualmente (MAIA, 2016). As organizações do *e-Sport* dependem fortemente da cooperação com corporações comerciais e, portanto, não devem ser consideradas como autônomas e autorreguladas como o esporte moderno, pois ainda são dependentes de patrocinadores. Mesmo assim, a burocratização tem ocorrido no *e-Sport* de forma

---

<sup>55</sup> “Gaming House”, ou simplesmente casa de jogo na tradução livre, é o termo usado para designar esses espaços que servem de moradia e também de centro de treinamento para *gamers* profissionais. “Mais populares em regiões em que o *e-Sport* é mais desenvolvido, como Coreia do Sul, China e Estados Unidos, elas chegaram no [sic] Brasil há aproximadamente três anos” (NUNES, 2016).

veloz e é esperado, pela empresa Newzoo, que este desenvolvimento continue no mesmo ritmo, isto é, as receitas geradas pelo mercado de *e-Sports* poderão até duplicar até 2019 (NEWZOO, 2016). Existe ainda outra função das associações esportivas, que é a ratificação dos recordes. Porém, mesmo o conceito de recorde, que é a última e a mais exclusiva característica moderna dos esportes modernos, ele ainda depende da penúltima característica, a quantificação (JONASSON; THIBORG, 2010).

A *Quantificação* é o acúmulo de estatísticas sobre aspectos que ocorrem nas disputas, os resultados quantificados são anunciados em diversos meios de difusão da informação. Sem quantificar sistematicamente e comparar resultados não haveria como estabelecer os recordes nos esportes. “As estatísticas do jogo são parte e parcela das estatísticas da sociedade moderna” (GUTTMANN, 1978, p.48, tradução nossa)<sup>56</sup>. Para dar continuidade e pavimentação no processo de racionalização, a modernidade exigiu cada vez mais mediações precisas, novos métodos, novos recordes, como consequência disso um sistema abstrato de quantificação tornou-se vital para o desenvolvimento do esporte moderno. No caso dos *e-Sports* não encontramos essas estatísticas facilmente em jornais, são mais acessíveis na Internet, contudo, elas já vêm tomando um espaço dentro das programações esportivas televisivas e até mesmo de revistas<sup>57</sup> e jornais.

A *busca por recordes* é certamente inimaginável na sua forma presente sem quantificação. “Combinar o impulso da quantificação com o desejo de vencer, superar, ser o melhor – e o resultado é o conceito de recorde” (GUTTMANN, 1978, p.51, tradução nossa)<sup>58</sup>. O esporte moderno se desenvolveu pela busca de registros, que de certo modo se desenvolve na mesma proporção quando tratamos dos *e-Sports*. A *busca de Recordes* será mais importante de acordo com o processo de quantificação dentro do *e-Sport*. Já temos diferentes tipos de estatísticas que aparecem dentro do próprio *game* durante a transmissão, seja o número de abates, número de mortes, número de assistências, etc. A *Twin Galaxies*<sup>59</sup> documentam rankings de *Pro players*,

<sup>56</sup> “*The statistics of the game are part and parcel of the statistics of modern society*”.

<sup>57</sup> A revista “*Época Negócios*” em setembro de 2016 trouxe em sua capa e principal reportagem a história do brasileiro Gabriel Bohm que se tornou o maior *gamer* profissional no Brasil, fazendo um breve panorama do *e-Sport* no cenário nacional e internacional.

<sup>58</sup> “*Combine the impulse to quantification with the desire to win, to excel, to be the best - and the result is the concept of the record*”.

<sup>59</sup> Site oficial dos recordes mundiais de jogos de vídeo (videogame) e rankings de *players*. A *Twin Galaxies* é uma organização profissional focada em registrar as conquistas e recordes de videogames.

estatísticas de jogos, torneios e recordes mundiais em competições desde 1981, por exemplo. Temos também o endereço eletrônico de *e-Sports Earnings* (<http://www.esportsearnings.com/>), que possui estatísticas sobre competições, histórico dos *Pro players*, premiações, clubes, entre outras informações, sobre o cenário de *e-Sports* datados desde o ano de 1998. Ambos funcionam como uma espécie de enciclopédia das competições de *games*.

Em 2016, por exemplo, os cinco *Pro players* que obtiveram maiores premiações financeiras foram chineses, e todos os dez primeiros são jogadores de *Dota 2* (TABELA 3):

TOP PLAYERS DE 2016			
	Player ID	País	Valor total (ano)
1.	iceice	China	\$1.923.666,92
2.	bLink	China	\$1.923.666,92
3.	y'	China	\$1.923.666,92
4.	Faith_bian	China	\$1.923.666,92
5.	Shadow	China	\$1.923.666,92
6.	MiSeRy	Dinamarca	\$982.876,80
7.	w33	Romênia	\$982.876,80
8.	Resolut1on	Ucrânia	\$759.433,02
9.	Saksa	Macedônia	\$758.971,80
10.	Moo	EUA	\$719.142,60

Tabela 3 – Top *players* de 2016. Fonte: Adaptação dos dados apresentados por *e-Sports Earnings*.

Os cinco países que mais arrecadaram prêmios em dinheiro em todo o ano foram respectivamente: China, Estados Unidos da América, Coreia do Sul, Suécia e Dinamarca, já o Brasil aparece na 7ª posição no ranking (TABELA 4):

TOP PAÍSES DE 2016			
	País	n.º de players	Valor total (ano)
1.	China	1001	\$19.348.914,68
2.	EUA	2891	\$14.703.143,18
3.	Coreia do Sul	712	\$11.952.859,57
4.	Suécia	526	\$5.345.198,92
5.	Dinamarca	278	\$4.522.093,40
6.	Canadá	436	\$3.102.644,64

É onde regras competitivas de videogames são oficialmente estabelecidas, performances dos *gamers* são medidas, e resultados oficiais são registrados, mantidos e atualizados.

7.	Brasil	416	\$2.782.546,59
8.	Ucrânia	96	\$2.411.783,04
9.	Alemanha	516	\$2.363.197,43
10.	Rússia	457	\$2.158.758,33

Tabela 4 – Top países de 2016. Fonte: Adaptação dos dados apresentados por *e-Sports Earnings*.

O *game* que mais premiou os *gamers* profissionais em dinheiro no ano de 2016 foi o *Dota 2*, seguido de *CS:GO* e *LoL* (TABELA 5):

TOP GAMES DE 2016				
	Game	n.º de players	n.º de torneios	Valor total (ano)
1.	Dota 2	772	118	\$37.251.051,07
2.	Counter-Strike: Global Offensive	4349	851	\$17.267.862,14
3.	League of Legends	1327	125	\$10.301.329,03
4.	Heroes of the Storm	381	57	\$4.610.149,10
5.	Call of Duty: Black Ops III	322	47	\$3.749.030,66
6.	Hearthstone: Heroes of Warcraft	531	124	\$3.416.590,62
7.	Starcraft II	399	621	\$3.142.144,30
8.	Halo 5: Guardians	166	28	\$3.097.974,23
9.	Overwatch	1004	243	\$1.923.096,85
10.	Smite	302	18	\$1.592.692,04

Tabela 5 – Top *games* de 2016. Fonte: Adaptação dos dados apresentados por *e-Sports Earnings*.

A partir das características apresentadas por Guttman (1978), os autores Jonasson e Thiborg (2010) alegaram que o *e-sport* tem passado por um processo de esportivização de forma rápida, já que para eles o conceito de esporte também é uma construção social. Para os autores, o *e-Sport* vai evoluir rapidamente já que tem apresentado as características dos esportes modernos apresentadas por Guttman.

Partindo dessa ideia, tais autores apresentam três cenários que se destacam como possíveis quando tratamos do futuro do *e-sport*.



- 1) *e-Sport como contracultura ou alternativa ao esporte moderno;*
- 2) *e-Sport aceito como parte do esporte convencional;*
- 3) *e-Sport como o futuro do esporte convencional.*

Focando no cenário brasileiro, acreditamos que o *e-Sport* ainda é visto como uma contracultura/alternativa do esporte moderno, porque esse fenômeno ainda não é bem aceito quando atrelado ao campo esportivo. Mesmo assim, isso não impede que ele se popularize e que eventos sejam realizados em nosso território nacional e que sejam noticiados em canais esportivos. Exemplo disso são as notícias relacionadas aos *games* encontradas em endereços eletrônicos como “SportTV”, “GloboEsporte”, “EsporteInterativo” e “Fox Sports”, por exemplo.

Com todo o destaque que as competições eletrônicas conquistaram no Brasil nos últimos anos, diferentes canais televisivos e seus respectivos endereços eletrônicos começaram a noticiar acontecimentos relacionados aos *games*. Isso, de certa forma, mostra como o *e-Sport* tem quebrado barreiras e também já vem sendo apresentado como algo atrelado ao esporte moderno, mesmo que ainda não componha o quadro de programação de canais de TV aberto a todos. No caso do “Sportv.com”, “ESPN.com.br” e “EsporteInterativo.com.br”, já existem *tags*<sup>60</sup> próprias para assuntos relacionados aos *games*.<sup>61</sup>

Contudo, não são todos os leitores desses noticiários que aceitam o fato de estarem noticiando este fenômeno em seus domínios, por não concordarem que estes eventos possam ser chamados de esportes.

É muito comum encontrar notícias nas plataformas Globoesporte e Sportv, por exemplo, que possuam discussões sobre essa relação do *e-Sport* com o esporte (FIGURA 8). Para isso, trouxemos alguns exemplos reais (borramos os nomes e fotos do perfil dos internautas por motivos éticos):

---

<sup>60</sup> As *tags* da internet são termos que servem como uma etiqueta e ajudam na organização de informações, agrupando aquelas que receberam a mesma marcação.

<sup>61</sup> No domínio eletrônico do Canal Sportv, temos o link: <http://sportv.globo.com/site/games/> que traz notícias sobre os *games* em âmbito nacional e internacional. No domínio eletrônico do Canal ESPN, temos o link: <http://espn.uol.com.br/modalidade/games> e <http://espn.uol.com.br/tag/esports>. E no site oficial do canal Esporte Interativo, temos acesso às notícias sobre os *games* por meio do link: <http://esporteinterativo.com.br/esports/>. É importante lembrar que a ESPN.com (site internacional) também possui link de acesso direto as notícias vinculadas aos *games*: <http://www.espn.com/esports/>.

**MENU** **SPORTV** **GAMES**

**Lucas Pereira**  
HÁ 2 DIAS

a globo deve ter algum parceiro comercial patrocinando esses campeonatos não é possível, o unico site de esportes que fala sobre videogame

👍 24 🗨️ 155

**Benilton Cavallini**  
HÁ 2 DIAS

Só tende a crescer esse tipo de esporte!

👍 45 🗨️ 2

**Benilton Cavallini**  
HÁ 2 DIAS

Quem começou a investir nisso foi a Turner, que, no Brasil, é dona dos canais Esporte Interativo. É uma indústria grande e que movimenta muito dinheiro. Só porque você não gosta, não podem cobrir?

👍 56 🗨️ 4

**Lucas Pereira**  
HÁ 2 DIAS

ah nem começa, eu adoro video-games, nada contra, cada um seja feliz, só acho que não tem nada haver com esporte, é uma competição de video-game, legal ué, mas querer mostrar outra coisa parece mais marketing para beneficiar algum patrocinador parceiro da globo

👍 11 🗨️ 40

**Benilton Cavallini**  
HÁ 2 DIAS

Ocara tem que ser muito chato pra ficar repetindo esse papo de videogame não é esporte, deve ser daqueles que se oamigo não joga bem napelada ele não quer mais no time...malsemalça

👍 10 🗨️ 5

**Denivaldo Cavallini**  
HÁ 2 DIAS

é um esporte semelhante ao xadrez, tiro ao alvo, etc... que nao tem o uso da força fisica e sim da mente. queira vc ou não, daqui alguns anos só vai se falar nele, seja bem vindo à tecnologia.

[...]

**Lucas Pereira**  
HÁ 2 DIAS

hahaha tiro ao alvo é o cs, e xadrez starcraft? fala sério hahaha é uma competição, um evento, qual o problema de aceitar que isso não é um esporte, é apenas entretenimento? a mesma coisa com UFC, falam que é esporte, mas todo mundo sabe que é um evento de entretenimento, não um evento esportivo, nunca vamos ver nas olimpíadas

👍 4 🗨️ 17

**João Nóbis**  
HÁ 2 DIAS

Vcs ainda respondem esse acefalo invejoso....Soh por que ele nao sabe ligar um PC.

👍 6 🗨️ 3

**Lucas Nóbis**  
HÁ 2 DIAS

Nunca vamos ver o MMA (não UFC, pois este é o nome de um evento, não nome do esporte) nas olimpíadas porque os atletas deste esporte necessitam de um tempo grande de recuperação após uma luta, devido ao dano sofrido, muitas vezes, mesmo vencendo. É incompatível com o tempo das olimpíadas. Qual seu argumento para dizer que esportes eletrônicos não são esportes? A não demanda física? Peça para tirar o tiro ao alvo das olimpíadas.

👍 3 🗨️ 9

Figura 8 – Exemplos reais de discussões sobre os *e-Sports* no site Sport.com.br. Fonte: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/calendario-dos-e-sports-veja-datas-das-principais-competicoes-de-2017.html>

O *e-Sport*, então, pode ser ainda visto como uma contracultura, pois não são todos os países, nem todas as pessoas da sociedade contemporânea, que o consideram como um esporte<sup>62</sup>. Até pouco tempo atrás, as instituições de *e-Sports* não eram muitas. Um dos problemas apontados pelos autores, em relação à falta de legitimidade dos *e-Sports* como esportes propriamente ditos, é a carência de uma organização global, que unifique as demais entidades distribuídas ao redor do mundo, que se coloque à frente do fenômeno e que possa o promover como um esporte em seu próprio direito.

Porém qual a necessidade de atribuir a definição esportiva para os *e-Sports*? O próprio termo *e-Sports* indica que existe uma relação com o campo esportivo. O “e” designa de “*eletronic*” e “*sports*” da palavra esportes, ou seja, esportes eletrônicos.

“Ser um *esporte* torna a atividade automaticamente legitimada e aceita. Nesse sentido, os organizadores, bem como os jogadores, alcançam um status social mais elevado e obtêm maior financiamento e patrocínio. Mas se esse status “superior” fosse possível sem se tornar um *esporte*, a ‘incitação ao esporte’ desapareceria. Nessa perspectiva, o *eSport* se transformaria em uma forte contracultura e como alternativa ao esporte moderno”. (JONASSON; THIBORG, 2010, p.293, tradução nossa).<sup>63</sup>

Essa posição múltipla está presente entre os próprios envolvidos com o *e-Sport*. O status desse fenômeno é motivo de discussão também em âmbito internacional, sendo que um terço dos sites que noticiam sobre *e-Sports* os veem o como um esporte comum ou convencional (JONASSON; THIBORG, 2010).

Como já apontado pelos autores e como a Figura 8 também nos mostra, alguns comparam o *e-Sport* com outros esportes já reconhecidos que exigem menor esforço físico quando comparado a outros esportes, tais como: xadrez, golfe, tênis de mesa, tiro ao alvo, etc. Outras pessoas enquadram o *e-Sport* como apenas uma competição

<sup>62</sup> Em alguns países como a Coreia do Sul, a China, a Rússia, a Hungria e a Dinamarca, o *e-Sport* já é considerado um esporte oficial. O Comitê Olímpico Internacional (COI) e outras organizações internacionais de grande nome no esporte, acreditam que o *e-Sport* não correspondem com os seus padrões (JONASSON; THIBORG, 2010).

<sup>63</sup> “*Being a sport makes the activity automatically legitimized and accepted. In that respect, organizers as well as players attain a higher social status and obtain bigger funding and sponsoring. But if this ‘higher’ status should be possible without becoming a sport, the ‘sport incitement’ would disappear. In that light, eSport would develop into a strong counterculture and as an alternative to modern sport.*”

realizada em jogos de computador, e ainda existem alguns que o classificam como uma atividade de lazer ou passatempo.

Os autores Jonasson e Thiborg levantam questionamentos a respeito da popularização e da legitimação do *e-Sport*: “O que acontecerá se o eSport se tornar ainda mais popular? Poderia esse progresso ameaçar o esporte moderno, como o conhecemos hoje?” (JONASSON; THIBORG, 2010, p.293). Para eles, a integração dos *e-Sports* nessa “família esportiva”, seria uma estratégia da perspectiva do esporte convencional.

Para compreender o *e-Sport* como parte do esporte convencional os autores apresentaram alguns obstáculos e possibilidades em sua discussão. Inicialmente eles apontam para a popularidade que o *e-Sport* ganhou de forma rápida em um período curto de tempo, com os dados dos países participantes e o número de *gamers* que participaram de campeonatos conhecidos, mostrando o seu crescimento significativo, bem como o aumento das vendas de *games* pelo mundo afora (JONASSON; THIBORG, 2010).

Tomaremos o COI como exemplo. Para que esse Comitê reconheça o *e-Sport* como um esporte, ele teria que ter uma instituição organizacional independente e autônoma que administraria vários *games* em nível internacional. O que de certa forma não ocorre, já que a função institucional pode variar de acordo com o gênero e *game* analisado, por exemplo, a empresa *Valve* é responsável por muitas funções específicas relacionadas aos seus jogos. Em casos de suspeita de *cheats*, *match-fixing* ou doping em campeonatos, por exemplo, é ela que é responsável por definir o futuro do *player*/equipe envolvida nesses casos. Alguns países já possuem ou estão criando suas entidades responsáveis pelo *e-Sport* em seu território. No cenário sul-coreano, por exemplo, isso já não ocorre da mesma maneira citada anteriormente, já que as empresas podem até se pronunciarem, contudo, as investigações ficam sob responsabilidade da KeSPA e associados. Em 2010, os autores Jonasson e Thiborg apontaram que naquele momento as competições de *e-Sports* não estariam de acordo com esses padrões exigidos pelos esportes convencionais e apontaram que isso poderia ser mudado por conta própria se considerarmos as características do esporte moderno apresentadas por Guttmann.

Em abril de 2016, o governo britânico anunciou o apoio ao *Comitê Internacional de eGames* (IeGC), uma organização sem fins lucrativos. Nessa cooperação com o COI, em comunicado oficial do lançamento dos “eGames Showcase” (FIGURA 9), foi

afirmado: “[nosso evento é] uma competição **sem premiação em dinheiro** na qual cada país terá a oportunidade de ter seu próprio time para representá-lo e levar para casa uma **medalha de ouro, prata e bronze** (não-olímpica)” (ESPN.COM.BR; 2016a).



Figura 9 – eGames Rio 2016. Fonte: BBC News.

Segundo ainda a mesma notícia, o evento aconteceria de quatro em quatro anos, durante a realização das Olimpíadas no mesmo país-sede. Surpreendentemente o evento ocorreu no Parque Lage no Rio de Janeiro, no qual houve uma partida de exibição do jogo *Smite* o MOBA da empresa *Hi-Rez Studios*, e um campeonato oficial de *Super Smash Bros* da *Nintendo*.<sup>64</sup> Porém, antes do evento ser realizado, não ocorreu uma grande divulgação em relação aos *games* que seriam disputados, inclusive a própria página contém poucas informações a respeito de como ele ocorreu. As notícias são de abril, maio e agosto de 2016 e houve alguns *retweets* de outras páginas no *Twitter* oficial do evento. No site da organização, encontramos apenas informações sobre o canal do *Twitch* no qual seria realizada a transmissão, os participantes e seus respectivos países e os horários das partidas<sup>65</sup>. Um evento que de certa forma ocorreu durante os Jogos Olímpicos e que mesmo estando separado destes, teria sido mais noticiado e divulgado, ao menos nos sites com conteúdo *gamer*, para que fosse considerado relevante e tivesse grande audiência – o canal do *Twitch* no qual foi transmitido o evento possui aproximadamente 51 mil e

<sup>64</sup> Confira o evento completo no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=sD9RX78rUDw>.

<sup>65</sup> Conferir em: <http://www.egames.org/news/egames-rio-de-janeiro-showcase-schedule-confirmed-watch-live-on-twitch.html>.

600 visualizações, número relativamente baixo se comparado com transmissões de outras competições de *e-Sports*.

Mesmo que em um primeiro momento essa aproximação não tenha obtido o destaque esperado, os organizadores dos Jogos Olímpicos em Tóquio, 2020, planejam fazer os jogos mais tecnológicos da história. Em abril de 2016, a *International e-Sports Federation* (IeSF) (organização sul-coreana), recebeu do COI uma resposta com os processos e as etapas a serem seguidas para que o *e-Sport* fosse reconhecido como um esporte olímpico, porém o futuro desse fenômeno nos Jogos Olímpicos<sup>66</sup> é ainda incerto e provavelmente novas informações surgirão conforme o evento estiver se aproximando (WOLF, 2016).

Grande culpa dessa incerteza ocorre devido ao fato de que os *games* ainda são vistos como causas de problemas maiores. Dá-se mais importância aos seus aspectos negativos, tais como: efeito de curto ou longo prazo de comportamento agressivo, isolamento social, vício, inatividade física e baixo desempenho acadêmico; porém, nenhum destes estudos contém apoio empírico substancial, já que existem outros que mostram que crianças e adolescentes que jogam *games* são tão fisicamente ativos quanto àqueles que não jogam, que os *games* podem desenvolver habilidades especiais, tempo de reação, relacionamentos sociais e familiares, bem como auxiliar no desempenho escolar e no afastamento do álcool e drogas (JONASSON; THIBORG, 2010).

Esses estudos de efeitos que apresentam os aspectos positivos contribuem para que o *e-Sport* seja aceito como parte dos esportes convencionais, lembrando mais uma vez que em alguns países isso já ocorre. No caso brasileiro, vemos que o *e-Sport* pode estar no meio de uma transição de contracultura para algo que pode fazer parte do esporte convencional e que ainda é muito criticado. Contudo, mesmo com todas essas observações, vários portais esportivos na internet já têm noticiado esse fenômeno e canais televisivos passaram a transmitir competições nacionais e internacionais de *games* diversos de *e-Sports* em 2016 e 2017, como: LoL, CS:GO,

---

<sup>66</sup> Em 19 de abril de 2017, foi anunciado que os Jogos Olímpicos Asiáticos, que serão realizados em Hangzhou na China em 2022, terão o *e-Sport* como modalidade, a qual terá medalhas nas premiações (UOL JOGOS, 2017).

*Dota 2, Street Fighter V, FIFA Soccer 17, PES 2017, Hearthstone, Overwatch, Rainbow Six: Siege e Starcraft II.*<sup>67</sup>

Recentemente o canal aberto Rede Globo criou o programa “Zero1”, apresentado por Tiago Leifert que fala sobre “games, filmes, cultura geek, universo pop e campeonatos de eSport” (GSHOW, 2016). O renomado apresentador afirmou que sempre teve vontade de ter um projeto como esse, porém já cometeu alguns erros em seu programa, mostrando que não tem total proximidade com todos os temas trazidos à discussão, ao chamar o *gamer* Epitácio “TACO” de Melo da equipe *SK Gaming* de CS:GO, de “toco” e foi zombado nas redes sociais. Trazendo novamente a categoria de especialização, vemos que o programa tem como objetivo atingir esse público e, para que o entretenimento seja garantido, há sempre a participação de convidados especiais que, de certa forma, possuem experiência em alguns desses temas apresentados na exibição. Isso nos mostra que o *e-Sport*, assim como os *games*, tem atendido às condições exigidas pelos meios de comunicação e vem ganhando cada vez mais espaço.

O último cenário apresentado pelos autores seria o mais especulativo e utópico de todos, o *e-Sport* como o futuro do esporte. Perpassa pelo processo de industrialização que resultou em novas tecnologias e que de certa forma gerou uma mudança no tipo de trabalho (JONASSON; THIBORG, 2010). Alguns estudiosos do campo esportivo, como os autores já citados acima e Jay Coakley (2009), por exemplo, apontam que o esporte é um espelho da sociedade, portanto, para analisar o esporte moderno, devemos nos atentar às mudanças que ocorrem também na sociedade.

Afirmam também os autores que a tecnologia possibilita alterações em alguns esportes. Sugerem até que a Fórmula 1 poderia um dia ser substituída por uma competição virtualizada, como uma forma de preservar o meio ambiente e assegurar a vida dos pilotos, lembrando que alguns pilotos utilizam simuladores de corrida para treinar. Essas simulações em ambientes virtualizados não são desconhecidas dos brasileiros. As autoescolas do país fornecem aulas iniciais em um simulador antes dos alunos utilizarem o transporte nas ruas, são obrigatórias segundo o Contran (Conselho

---

<sup>67</sup> Calendário de competições de e-sports em 2017 feito pelo Sportv: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/calendario-dos-e-sports-veja-datas-das-principais-competicoes-de-2017.html>.

Nacional de Trânsito) e devem ser realizadas no mínimo 5 horas/aula sendo 1 hora de conteúdo noturno, além das 25 horas/aula no carro com 4 horas à noite (G1, 2015).

Além do mais, existem ambientes de realidade virtual (ARV) que têm se tornado populares, pois, além de entreter o consumidor, estão servindo também como método de avaliação e tratamento de funções cognitivas em diversas áreas da saúde por meio do acompanhamento ocular (*Eye tracking*) (ROSA et al., 2016). Para Jonasson e Thiborg (2010), no jogo virtual é possível reproduzir as habilidades esportistas quase que da mesma forma como ocorrem no ambiente físico real.

Contudo, sabemos que nos *e-Sports* as competições de *games* com corridas virtualizadas estão muito longe de atingirem o mesmo número de público do que uma competição de LoL, CS:GO ou *Dota 2*, quanto mais dos esportes convencionais. A página do Facebook brasileira com mais curtidas sobre *games* de simulação de corridas, é a da *Liga Online de F1*, que possui em média 4 mil e oitocentas curtidas, enquanto a página *League of Legends - Brasil* possui 2 milhões e 350 mil e a *Confederação Brasileira de Futebol* (CBF), possui 11 milhões e 850 mil curtidas. Portanto, dificilmente um espetáculo virtual de *games* que simulam os esportes convencionais poderão um dia chegar a substituí-los, mostrando que esse cenário apresentado pelos autores Jonasson e Thiborg é algo derivado da utopia.

Jay Coakley (2009) aponta que o esporte é uma prática social construída ao longo do tempo, está em constante progresso e que são as pessoas que vão criar o seu futuro, portanto considerar os *e-Sports* como contracultura ou como parte do esporte moderno vai depender da visão de cada indivíduo.

O objetivo deste capítulo foi apresentar as definições e características do esporte moderno de acordo com Allen Guttmann (1978) e a possibilidade de utilização dessa teoria para melhor compreensão do *e-Sport*, assim como apresentar três possíveis destinos para o *e-Sport* com base nos estudos de Jonasson e Thiborg (2010). Foi possível notar que este fenômeno tem se apropriado e aprimorado características comuns do esporte moderno e, por isso, passa por um processo de esportivização. Contudo, quem definirá o futuro do *e-Sport* será o tempo conforme as manifestações sociais e o seu desenvolvimento interno. Notamos também que no cenário atual, as competições eletrônicas têm se aproximado dos esportes convencionais, já que estão sendo aceitas em alguns países e têm conquistado uma grande quantidade de fãs também em território nacional.



## 4. A ESPETACULARIZAÇÃO E A CONVERGÊNCIA NOS *E-SPORTS*

### 4.1 O ESPETÁCULO E A INSERÇÃO DOS *E-SPORTS*

As formas de entretenimento hoje geram notícias e dados, pois a cultura de entretenimento informatizado está cada vez mais acessível. A convergência das mídias emergiu e aproximou de forma intensa o rádio, o cinema, a TV e a internet. O domínio crescente do ciberespaço tornou-se espetáculo dessa tecnocultura, gerando assim sites de informações e entretenimento, ao mesmo tempo que intensificam a forma-espetáculo (JENKINS, 2009).

[...] o espetáculo significa que ele transpôs o limiar *de sua própria abundância*; isto só é verdade localmente em alguns lugares, mas já é verdade em escala universal, que é a referência original da mercadoria, referência que seu movimento prático confirmou, ao unificar a Terra como mercado mundial. (DEBORD, 1997, p.28 e 29)

Guy Debord, em seu livro *A Sociedade do Espetáculo*, discute como a sociedade do consumo se organiza em torno de uma “falsificação geral da vida comum”.

Para o autor, todas as modernas condições de produção se apresentam como vários espetáculos acumulados e, para ele, o *instrumento de unificação* apresentado pelo espetáculo não passa de uma *separação generalizada do mundo* e que o espetáculo domina o atual modelo de vida na sociedade unindo os indivíduos que são submissos à economia e separando-os socialmente.

Na visão do autor, o espetáculo se constitui por sinais da produção reinante, no qual o seu fim não corresponde a nada e o seu desenrolar é tudo. Representa “[...] uma fabricação concreta da alienação”, ou seja, “[...] o espetáculo domina os homens vivos quando a economia já os dominou totalmente” (DEBORD, 1997, p.17). Então, para Debord, o espetáculo é um espelho da própria sociedade, que possui sua relação social baseada e mediada por imagens, fruto da sociedade capitalista. Portanto, o consumo da mercadoria que ocupou espaço na vida social comum não é nada mais do que alienante, ao que o autor chama de “segunda revolução industrial”.

A produção de mercadorias, que implica a troca de produtos diferentes entre produtores independentes, permaneceu por muito tempo artesanal, contida numa atividade econômica marginal, na qual sua verdade quantitativa ainda está dissimulada. Entretanto, nas situações em que encontrou as condições sociais do grande comércio e da acumulação de capitais, ela assumiu o domínio total da economia. A economia toda tornou-se então o que a mercadoria tinha mostrado ser durante essa conquista: um processo de desenvolvimento quantitativo. (DEBORD, 1997, p.29)

No início da dominação do fator econômico sobre a vida social, ocorreu uma degradação do *ser* para o *ter* e, posteriormente, do *ter* para o *parecer*, já que toda realidade individual se torna também social (DEBORD, 1997).

Gumbrecht aponta que nos sentimos obrigados, apenas e permanentemente, a criticar o modelo social, por conta do legado do Iluminismo, que tem “[...] a obsessão da cultura ocidental moderna em enxergar ‘além’ dos aspectos que ela considera meramente materiais (ou meramente corpóreos) de nossa existência” (2007, p. 30).

Marchi Jr. (2001) destaca que no esporte moderno e em seu processo de espetacularização, o conjunto de práticas e consumo esportivos são oferecidos por agentes sociais como oferta destinada a uma demanda social e que as pessoas adquirem mais “gosto” por uma prática ou espetáculo esportivo do que por outra, dando assim o poder de escolha àqueles que consomem o que lhes é oferecido.

Proni (1998), a respeito do esporte-espetáculo, indica que ele deve ser entendido como fenômeno da sociedade de massa, produto da mercantilização de componentes do mundo esportivo e apresenta três elementos básicos que define como esporte-espetáculo e que podemos estar associando ao fenômeno dos *e-Sports*:

1) referem-se a competições esportivas organizadas por ligas ou federações, que reúnem atletas submetidos a esquemas intensivos de treinamento (no caso de modalidades coletivas, a disputa envolve equipes formalmente constituídas);

2) tais competições esportivas tornaram-se espetáculos veiculados e reportados pelos meios de comunicação de massa e são apreciadas no tempo de lazer do espectador (ou seja, satisfazem a um público ávido por disputas ou proezas atléticas);

3) a espetacularização motivou a introdução de relações mercantis no campo esportivo, seja porque conduziu ao assalariamento dos atletas, seja em razão dos eventos esportivos apresentados como entretenimento de massa passarem a ser financiados (pelo menos em parte) através da comercialização do espetáculo (PRONI, 1998, p. 85).

Quanto ao item 1, como já dito no capítulo anterior, existem diversas organizações e associações responsáveis pelos *gamers* profissionais e pelos inúmeros campeonatos nacionais e internacionais de *e-Sports* pelo mundo e que não dariam para ser totalmente quantificados neste trabalho. Portanto, traremos para exemplificar como ocorre a rotina de treinamento de um profissional de *e-Sports* em uma *Gaming House* no Brasil e o que ocorre durante a preparação e realização de um campeonato de *League of Legends* utilizando a organização *paiN Gaming* (FIGURA 10) como referência desse cenário.



Figura 10 – Logo da equipe. Fonte: paiN Gaming (2016).

A *paiN Gaming* “é a maior organização de *eSports* da América Latina e uma mais tradicionais do Brasil”. Foi fundada no ano de 2010 e atualmente comanda cinco equipes de jogos diferentes de *e-Sports*, entre elas: *LoL* (a qual tem maior destaque), *Dota 2*, *Smite*, *Rainbox Six: Siege* e *Hearthstone*. Seus principais títulos conquistados até agora foram o bicampeonato Brasileiro de *League of Legends*, o Campeonato Brasileiro de *CrossFire* e a Brasil Game Cup de *Dota 2* (PAIN GAMING, 2016).

Nas redes sociais, a “paiN” ocupa a liderança absoluta de audiência de equipes de *e-Sports* no Brasil e também é popular no cenário mundial. No Facebook, está na 15ª posição de um ranking de fãs que considera as páginas dos times de futebol da série A do Brasileirão de 2016 (FIGURA 11), tendo então mais seguidores nas redes sociais do que seis clubes que disputam o referido campeonato (FRAGA; ACCORSI, 2016).



Figura 11 – Captura de Imagem do programa “Tá Na Área”. Fonte: Sportv (2016).

Como apontado anteriormente, uma *Gaming House* é uma espécie de centro de treinamento de profissionais de *e-Sport*. Na maioria das vezes, as equipes vivem o seu dia-a-dia e treinam nesses locais. A *Gaming House* da equipe *paiN Gaming* localiza-se no bairro nobre de São Paulo, Jardim Europa, e sua localização é nesta capital visto que a maioria dos campeonatos ocorrem lá mesmo. O projeto dessa *Gaming House* teve como inspiração outras que existem na Coreia do Sul, na Europa e nos EUA. São nas *Gaming House's* que os *gamers* treinam técnicas e estratégias para melhorar a performance nos *games* que jogam profissionalmente, com rotinas de treinos intensas, com uma média de 8 horas diárias de prática. Nem todas as equipes da *paiN Gaming* treinam nesse centro de treinamento. Em entrevistas audiovisuais realizadas pelos sites G1 e IGN Brasil na *Gaming House* dessa equipe, os entrevistados afirmam que a equipe de LoL é a que possui preferência em relação as demais, por ser o *game* que mais ascendeu nos últimos anos. Aqueles que vivem na casa encaram a convivência com os demais de maneira profissional e existem pessoas responsáveis por avaliar a jogabilidade de cada integrante e da equipe, por manter os integrantes unidos e evitando possíveis conflitos e por agenciar e organizar a vida profissional e os interesses dos *gamers* (psicólogo, técnico e *manager*) (ARAUJO, 2015; IGN BR, 2016). O ex-integrante da equipe da *paiN Gaming*, Felipe "brTT" Gonçalves em entrevista ao G1 (ARAUJO, 2015), afirmou que há uma pessoa responsável por suas redes sociais, visto que é considerado um dos melhores *Pro players* brasileiros de LoL, portanto, existe a necessidade de um ajudante de imprensa para que nenhuma postagem possa ser alvo de críticas futuras. A maioria dos

equipamentos utilizados pelos *gamers* profissionais advém de patrocinadores da equipe ou individuais – todas as informações acima foram retiradas de vídeos divulgados pelos canais CanalTech, G1, e IGN Brasil. (CANALTECH, 2013; ARAUJO, 2015; IGN BR, 2016).<sup>68</sup>

Em relação ao segundo ponto abordado por Proni (1998), a maioria das transmissões de torneios e campeonatos de *e-Sports* ocorrem via internet, sobretudo pela plataforma de *streaming Twitch*. O *Twitch* é a principal comunidade mundial de vídeo para *gamers* (AMÉRICO, 2014). Segundo o site de notícias Sportv.com, a final do Mundial de LoL em 2016 bateu um recorde de 43 milhões de espectadores na internet, enquanto que a final da liga mundial de hóquei *Stanley Cup* teve 6,9 milhões (SPORTV.COM, 2016).

Os dados a seguir, fornecidos pelo site de estatísticas Newzoo, apresentam os *games* mais assistidos na *Twitch* durante o mês de novembro de 2016 (FIGURA 12), com base no número total de horas que os espectadores assistiram a competições de *e-Sports* organizadas profissionalmente, ou seja, não incluindo os números de *streams* individuais dos *gamers*:











ESPORTS HOURS ON TWITCH		NOVEMBER 2016				
IMAGE	RANK	TITLE	TOTAL HOURS	ESPORTS HOURS	SHARE ESPORTS	CHANGE
	1	Counter-Strike: Global Offensive	32.8M	15.7M	48%	NEW!
	2	Dota 2	33.1M	12.1M	37%	NEW!
	3	League of Legends	76.2M	6.3M	8%	NEW!
	4	Hearthstone: Heroes of Warcraft	41.0M	6.1M	15%	NEW!
	5	Starcraft II	5.0M	2.5M	51%	NEW!
	6	Overwatch	20.2M	2.0M	10%	NEW!
	7	Super Smash Bros.	2.6M	1.7M	68%	NEW!
	8	Smite	2.7M	.9M	34%	NEW!
	9	Heroes of the Storm	4.2M	.8M	19%	NEW!
	10	Street Fighter V	1.7M	.7M	39%	NEW!

Figura 12 – Games mais assistidos em novembro de 2016 na plataforma *Twitch*. Fonte: Newzoo (2016).

<sup>68</sup> Para ver a rotina dos membros da equipe *INTZ*, uma das principais rivais da *paiN Gaming* confira: <http://g1.globo.com/profissao-reporter/noticia/2016/07/jogadores-de-league-legends-tem-rotina-pesada-de-treino-para-o-cblol.html> e <https://www.youtube.com/watch?v=dNXOBqAfsMw>.

O ano de 2016 foi promissor para o *e-Sport* no Brasil, tanto que o canal Esporte Interativo prometeu ampliar o tempo de transmissão e o número de eventos em 2017. Além disso, em 2016, foi o único a transmitir um torneio completo de *e-Sport*, a *ELeague*, competição mundial de CS:GO. Podemos dizer que esse canal deu o pontapé inicial para que finalmente houvesse transmissões completas de campeonatos ao público. A emissora de TV aberta SBT, também já realizou uma transmissão online do jogo *Dota 2*, isso nos mostra que a TV brasileira tem dado cada vez mais espaço aos *e-Sports*, que, mesmo já sendo populares na internet, com esses recentes acontecimentos indicam o crescimento do *e-Sport* no Brasil (SBT, 2016).

Quanto ao terceiro elemento apresentado por Proni (1998), que envolve o fator mercantil, apresentaremos alguns dados econômicos relevantes que permeiam o *e-Sport* utilizando o Relatório do Mercado Global de ESports 2016 fornecido pela empresa Newzoo – uma das principais condutoras de pesquisas sobre a indústria dos *games*. A fonte aponta que a economia em torno dos *e-Sports* contém um modelo que incorpora cinco principais componentes que não são vistos igualmente em uma escala hierárquica: Canais, Editores, Ligas, Eventos e Equipes, sendo que os patrocinadores e consumidores são a fonte de sustentação desse modelo. O foco dos editores, por exemplo, era voltado inicialmente apenas aos *Pro players*, contudo, passou-se a incorporar também os criadores de conteúdo que divulgam o seu trabalho em canais como YouTube, *Twitch*, etc., já que demonstram ser uma valiosa e rentável ferramenta de marketing para esses editores, pois são aqueles que trazem maior público para os seus *games* (NEWZOO, 2016). E o continente asiático ainda é o principal espectador de competições de *e-Sports*, sendo estimado que os países China e Coreia do Sul, gerariam aproximadamente US\$ 106 milhões no ano de 2016 (FIGURA 13).

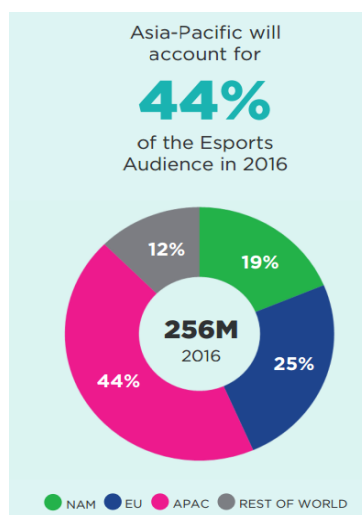


Figura 13 – Porcentagem de espectadores de competições de *e-Sports* por continente do mundo.

Fonte: Newzoo (2016).

Segundo ainda a empresa Newzoo, o mercado de *e-Sports* gerou US\$ 325 milhões em competições de *games* em 2015<sup>69</sup> e mais de 226 milhões de pessoas foram alcançadas em transmissões ao redor do mundo, destas, 131 milhões podem ser consideradas como “entusiastas”, isto é, acompanham os torneios com certa regularidade. Em 2019, a empresa estima que o mercado dos *e-sports* irá gerar US\$ 1,1 bilhão, valores que refletem também em termos de premiações destas competições (NEWZOO, 2016). O *game* que ofereceu a maior premiação em um campeonato até então foi o *Dota 2* da empresa *Valve* com um prêmio total de US\$20 milhões, sendo que a equipe campeã, *Wings Gaming* (China), embolsou US\$8,805 milhões, equivalente a 44% do valor total. No tênis, por exemplo, a maior premiação em no torneio *US Open* foi de 46 milhões e 300 mil dólares, sendo que a(o) atleta campeã(o) embolsou US\$3 milhões e 500 mil, mostrando que a disparidade entre os *e-Sports* e o tênis, não é mais tão vasta assim. Porém, isto é algo que varia de modalidade para modalidade, no meio futebolístico, por exemplo, temos a *UEFA Champions League*, o torneio mais popular de futebol do mundo, que tem como prêmio 1,3 bilhões de euros, sendo que a equipe vencedora embolsa 57 milhões e 200 mil dólares. A maior discrepância de valores econômicos entre as modalidades de esportes convencionais ou *e-Sports* acaba sendo no salário desses atletas e *gamers*.

No programa “Tá Na Área” do canal televisivo Sportv no dia 28 de novembro de 2016, foi relatado que o *game League of Legends* tem cerca de 67 milhões de *players* pelo mundo e que em premiação e patrocínios o LoL só perderia em valores para a Liga dos Campeões da Europa (futebol), porém, ao investigarmos esses dados, só encontramos veracidade na primeira afirmação com relação ao ano de 2015, a empresa desenvolvedora do jogo, a *Riot Games*, alegou ter cerca de 100 milhões de *players* ativos no ano de 2016. Neste mesmo programa, o *Pro player* de LoL, Felipe “brTT” Gonçalves, foi entrevistado e afirmou que a autopromoção da imagem é um fator importante nesse meio, já que o número de seguidores nas redes sociais pode ser uma abertura para atrair novos patrocinadores individuais e que um *gamer*

---

<sup>69</sup> À modo comparativo a multa rescisória do atleta futebolístico Lionel Messi – ou seja, o valor que um clube deveria pagar ao Barcelona para contratá-lo – é de 251 milhões de euros, equivalente a 270 milhões de dólares (fevereiro de 2017).

profissional de *e-Sport* recebe mais dinheiro vindo de patrocínios e prêmios oferecidos nas competições do que por seu salário, esses valores em média, segundo “brTT”, equivalem a 20 mil reais por mês no território nacional, cerca de 22,7 salários mínimos.

Retomando a discussão a respeito do processo de espetacularização dos *e-Sports* e tomando como referência o esporte contemporâneo, Gumbrecht, por exemplo, afirma que “[...] o esporte é algo diferente do que aponta ser” (2007, p.29), então o que move um evento esportivo não é apenas e tão somente o interesse financeiro. Para esse autor, “[...] os eventos esportivos possuem uma realidade sólida e primária que vai além (ou aquém) de sua apresentação como espetáculo de mídia” (2007, p.29), o autor acredita que o que move os espectadores é a busca pelo elogio e pela apreciação da beleza atlética. “[...] é impressionante ver o quanto e com quanta frequência os torcedores convergem no entusiasmo e na intensidade com que vivem e mais tarde relembram determinados momentos decisivos” (GUMBRECHT, 2007, p.39).

As jogadas bonitas são sempre surpreendentes, por dois motivos. Mesmo que a forma específica seja o que os especialistas chamam de jogada ensaiada – pensada com antecedência e praticada inúmeras vezes –, ela será nova e surpreendente para o espectador médio que não está familiarizado com o arsenal de estratégias da equipe. Mas, mais que isso, as jogadas que surgem em tempo real na partida são surpreendentes até para os treinadores e para os jogadores que as executam, porque precisam ser realizadas contra a resistência imprevisível da defesa do outro time (GUMBRECHT, 2007, p.134).

Um exemplo de jogada bonita nos *e-Sports* foi a do brasileiro Marcelo “coldzera” David que realizou uma jogada considerada extremamente difícil<sup>70</sup> no jogo *Counter-Strike:Global Offensive* e por isso recebeu uma homenagem da empresa desenvolvedora (a *Valve*): um grafite no mapa *Mirage* (FIGURA 14). A ação celebrada foi feita pelo brasileiro durante o torneio mundial da *Major League Gaming Columbus 2016*. Em síntese o competidor realizou quatro abates no time adversário utilizando a arma de precisão *AWP*.

---

<sup>70</sup> Confira o vídeo com a jogada em: <https://www.youtube.com/watch?v=GJ5X4245cmY>.





Figura 14 – Homenagem da Valve ao *Pro-player* de CS:GO, “coldzera”. Fonte: Jogos UOL (2016).

Além disso, o brasileiro entrou para história quando foi indicado individualmente e ganhou o prêmio de melhor *player* de *e-Sports* de 2016 no evento considerado o “Oscar dos games”, o *The Game Awards*. “coldzera” recebeu o troféu das mãos do maior medalhista da natação de todos os tempos, Michael Phelps (FIGURA 15).



Figura 15 – Michael Phelps entregando o prêmio de melhor *Pro-player* a Marcelo “coldzera” David. Fonte: Sportv.com (2016)

A busca pelo sensacional, pelas experiências estéticas, da virtuosidade visível e de novas dimensões de suspense e ansiedade pelo resultado são elementos que constituem a leitura de um espetáculo esportivo (MARCHI JR, 2001; GUMBRECHT,

2007), e para que ocorra esse processo há, então, um envolvimento com as instâncias possíveis de suporte financeiro e promocional (MARCHI JR, 2001).

Esse processo de espetacularização está inteiramente relacionado ao universo da comunicação de massas e da sociedade de consumo (JENKINS, 2009; DEBORD, 1997). Cada setor da sociedade adentra o espetáculo, de acordo com as disposições e estruturas sociais. A emergência e necessidade do processo de espetacularização no campo esportivo, por exemplo, se instalou após o processo de profissionalização em algumas modalidades esportivas. Os *e-Sports* também passaram, e ainda passam, por esse processo profissionalizante.

Por exemplo, a estrutura de clubes de *e-Sports* é próxima da do futebol. A equipe *INTZ*, criada pelos brasileiros Rogério Almeida e Lucas Simon no ano de 2014, possui atualmente 60 *gamers* profissionais distribuídos em dez modalidades diferentes, algumas como *LoL*, *CS:GO*, *Dota 2*, *Hearthstone*, etc. (FRAGA; ACCORSI, 2016). O São Paulo Futebol Clube<sup>71</sup>, por exemplo, possui atletas não só no futebol de campo, mas também no atletismo, no basquete, no boxe, no tênis, e outras modalidades. (SERRA, 2016). Além disso, equipes tradicionais do futebol europeu já criaram seus times também nos *e-Sports* (Manchester City, Besiktas, Paris Saint-Germain, etc.). Algumas universidades norte-americanas como Universidade Robert Morris, de Chicago, Universidade de Pikeville e University of California-Irvine (UCI), por exemplo, têm distribuído bolsas de estudos para estudantes competirem em torneios de *e-Sports* representando-as. E na China, os *e-Sports* se tornarão um curso de graduação de ensino superior, a partir do segundo trimestre de 2017, o *Hunan Sports Vocational College*.<sup>72</sup>

No Brasil, temos como exemplo, o Santos Futebol Clube, que investiu em um time de *e-Sports* em parceria com a equipe *Dexterity Team*, formando assim o grupo Santos Dexterity (FIGURA 16) que usa o escudo da equipe de futebol paulista em suas camisas em todas as competições que participa. Os *games* em que atualmente compete são: *Rainbow Six* (PC), *Rainbow Six* (Xbox One), *Halo*, *HearthStone*, *Overwatch* e *Gears of War*, mas também já teve times nos *games*: *Battlefield 4*,

---

<sup>71</sup> Assim como o Santos, o São Paulo Futebol Clube mostrou-se interessado e está avaliando o investimento em equipes de *e-Sports* (GUTIERREZ, 2017).

<sup>72</sup> Veja a reportagem em: [http://espn.uol.com.br/noticia/659102\\_universidade-chinesa-tera-curso-superior-em-esports](http://espn.uol.com.br/noticia/659102_universidade-chinesa-tera-curso-superior-em-esports).

CS:GO (feminino e masculino), *Heroes of the Storm*, *League of Legends*, *Smite*, *Warface* e *World of Warcraft*.



Figura 16 – Logo da equipe. Fonte: Dexterity Team (2016).

Em relação ao meio universitário, em agosto de 2016, a Fundação Mineira de Educação e Cultura (FUMEC) de Belo Horizonte-MG anunciou a formação de equipe de *League of Legends* com alunos da instituição que serão remunerados mensalmente e treinaram nas instalações da universidade.

Outro exemplo acadêmico, relacionado a este fenômeno é a Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos UTFPR-CT<sup>73</sup> – da Universidade Tecnológica do Paraná da cidade de Curitiba –, fundada em abril de 2015, com a missão de... “Criar uma opção de extensão Universitária estruturada e organizada pela sociedade civil acadêmica na prática de esportes eletrônicos.”<sup>74</sup>. A instituição já possui um time de *League of Legends* e em outubro de 2016 abriu inscrições para formar uma equipe de CS:GO.

Estes foram alguns exemplos do processo de profissionalização dos *games* que corrobora com a espetacularização dos *e-Sports*. Na sequência, buscaremos mostrar como essa noção de espetáculo como uma reprodução da dominação dos meios de consumo formulada por Debord vêm sendo questionada pelas teorias mais recentes, como as formuladas por Jenkins (2009) e Lévy (2003). Essa atualização

<sup>73</sup> Recentemente, teve o seu nome alterado no Facebook para “AAAE-Sports UTFPRCM-WASDevils”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/WASDevils>>. Acesso: 28 fev. 2017.

<sup>74</sup> Confira mais informações em: <https://www.facebook.com/aaaesports/>.

teórica ocorre por conta do surgimento da inteligência coletiva e da cultura da convergência midiática na qual a mídia alternativa promove mudanças significativas nas corporações responsáveis pelos meios de produção das indústrias de entretenimento.

#### 4.2 A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS NOS *E-SPORTS*

Debord aponta que “[...] o espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível” (2016, p.16). Tratando-se dos *e-Sports*, até podem ser apresentados com uma enorme positividade por parte de quem os promove, porém ainda é motivo de muita discussão por serem atividades que não exigem esforço físico intenso, mas que vêm buscando regulamentação e sistematização no meio esportivo. Portanto, é discutível, considerando o tratamento que a mídia e o público concedem a esse fenômeno, e, também, acessível, já que a interatividade é um de seus pontos fortes que condizem com a convergência das novas mídias (JENKINS, 2009). Isto é, os *players* podem não contatar diretamente seus ídolos durante os espetáculos, mas quando esses fazem suas transmissões pessoais de *gameplays*, o espectador pode contatá-los por meio do bate-papo do *Twitch*, algo quase que inexistente quando tratamos do cenário futebolístico, por exemplo, mostrando que a participação é um diferencial quando nos tratamos de *e-Sports*.

[...] cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis (JENKINS, 2009, p.29).

Henry Jenkins em sua obra “A cultura da convergência” traz a ideia de que a convergência das mídias representa uma transformação cultural da sociedade. Já Debord (1997), afirmou que o espetáculo é algo que só remete a imagem da economia reinante e que o consumidor é apenas dominado diante dessa fabricação concreta da alienação que seria o espetáculo.

Jenkins se opõe a essa ideia, apontando para uma mudança importante nas tradições culturais que se originaram em conjunto aos meios de comunicação de massa no século XX. O autor também afirma que atualmente ocorre uma transformação midiática em relação ao direito que as pessoas comuns têm de

contribuir de forma ativa no meio cultural, portanto, “[...] esta nova cultura vernácula incentiva a ampla participação, a criatividade alternativa e uma economia baseada em trocas e presentes” (JENKINS, 2009, p.189). Houve um *estouro da bolha pontocom*, isto é, um *boom* da Internet, que esfriou a conversa sobre uma revolução digital, tendo a convergência como ponto de referência para o desenvolvimento das novas e velhas empresas vinculadas à indústria do entretenimento. Qual seria, então, o papel dos e-Sports nesse processo? É necessário antes definirmos a própria convergência...

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2009, p.29).

A convergência, então, não emerge da mercadoria, mas da vontade dos consumidores e de suas interações com os demais membros da sociedade. O consumidor passa a participar das escolhas daquilo que vai consumir e também a ter certa influência no mercado de produção das indústrias, sobretudo as de entretenimento. Essa *cultura participativa* do consumidor se opõe a noção de passividade dos espectadores e dominação dos meios de comunicação de massa sobre os consumidores. As corporações, ainda detém um maior poder do que qualquer indivíduo ou grupo de consumidores, porém à medida que os consumidores passam a ser incentivados e buscam mais informações, conseguem habilidades para participar dessa cultura emergente, uns mais que outros.

Hoje, um único aparelho é capaz de executar diferentes funções. Os celulares, por exemplo, foram fundamentais para o processo de convergência das mídias, inicialmente, possuíam apenas a opção de ligações ou envio de mensagens (SMS). “No mundo da convergência das mídias, toda história é importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p.29). Portanto, no cenário atual, somos bombardeados com milhares de aplicativos diferentes que possuem finalidades distintas, mas ainda temos o poder de escolha para filtrar essas informações e selecionar aquilo que corresponde às nossas necessidades, já que a circulação de produtos depende dessa participação

ativa dos consumidores (JENKINS, 2009). E as velhas mídias, serão descartadas? Não, elas se colidem e convergem:

O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias (JENKINS, 2009, p.41-42).

A convergência representa um novo estilo de operações das indústrias midiáticas e a forma como os consumidores se consomem suas produções, isto é, as corporações se transformam a partir do perfil de seus consumidores e dos avanços das outras mídias (KUAZAQUI, 2015).

Não só o universo dos *games*, mas também a cultura *geek* fez com que novos produtos fossem pensados pelas empresas de entretenimento, moda, etc., o que gerou lucro por conta dessa criatividade que engloba os fãs de séries, quadrinhos, filmes, *games* e tecnologia<sup>75</sup>. Em 2000, por exemplo, o site Omelete foi criado por Marcelo Forlani que via a necessidade de um veículo que falasse de quadrinhos. Hoje, é um dos principais sites com foco no público jovem, fã de filmes, quadrinhos, séries e TV do Brasil, tendo uma das maiores lojas virtuais em produtos licenciados, recebendo mais de 6 milhões de visitas por mês no site, 8 milhões no YouTube e faturou R\$14 milhões em 2014 (CANAL DO EMPRESÁRIO, 2015).

Porém, a cultura da convergência não está tão e somente relacionada às mercadorias e serviços produzidos pelo mercado. Essa cultura participativa faz com que os indivíduos assumam o controle das mídias, nas quais não só o entretenimento está inserido, mas também, nossa vida, nossas memórias, relacionamentos, fantasias e desejos. “Às vezes, colocamos nossos filhos na cama à noite e outras vezes nos comunicamos com eles por mensagem instantânea, do outro lado do globo” (JENKINS, 2009, p.45).

---

<sup>75</sup> Américo (2014) afirma que devido a disseminação da *game* cultura, os *e-Sports* se desenvolveram intensamente. Todo o ambiente que os cercam possui outras atividades que não estão somente relacionadas as competições, compondo assim uma espécie de ecossistema desse meio, que proporciona diferentes interações com outros tipos de mídias, que vão além das competições, tais como *cosplay*, dança, encontro entre amigos, entre outros.

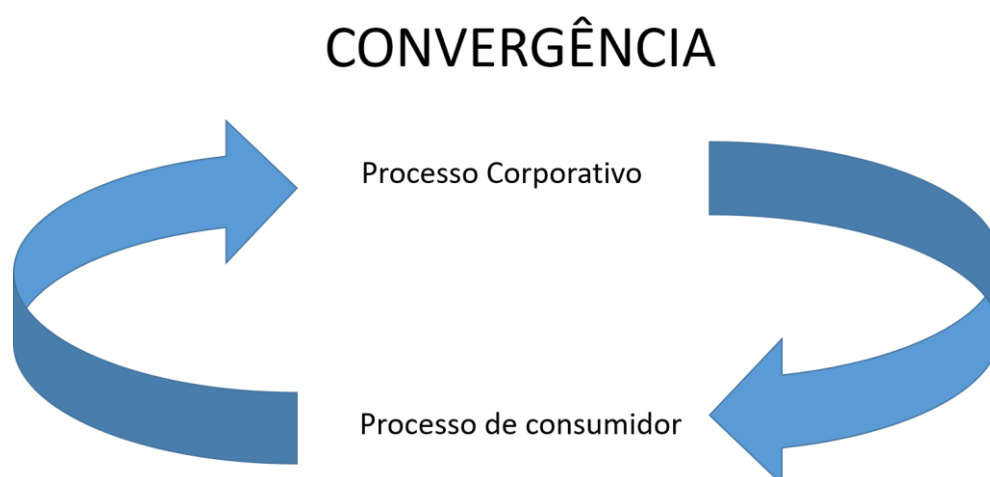


Figura 17 – A convergência é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima. Fonte: Os autores.

Para que esse processo de consumidor aconteça de baixo para cima (FIGURA 17), muitas vezes, é necessário que os grupos se reúnam e combinem as suas expertises coletivamente para alavancar suas capacidades e seu poder de negociação com os produtos de mídia. Pierre Lévy (2003) define essa aproximação dos consumidores como *inteligência coletiva*. Nem todos interagem em comunidades virtuais ou grupos dinâmicos e participativos, porém essa inteligência coletiva faz com que cada consumidor contribua de alguma forma no processo social de aquisição do conhecimento e tenha maior poder no momento em que contatar os produtores das mídias que se apropria.

O *spoiling*, nesse contexto, surge muitas vezes como processo antagônico, já que produtores e consumidores passam a se confrontar. A comunidade de *spoilers* busca o conhecimento que os produtores desejam esconder e qualquer rumor provoca reação nesses grupos. Existem também as empresas que se apropriam desse *spoiling* a seu favor, que instigam essas discussões para promover o próprio produto.

Um exemplo recente do ano de 2016, foi a ação da empresa *Blizzard* a respeito de um dos personagens (até então não lançados) de sua franquia *Overwatch*. Os produtores do *game* inseriam novos *easter eggs*<sup>76</sup> sobre a heroína do *game*, a “Sombra”, em algumas atualizações e conteúdos novos, o que fez com que vários

<sup>76</sup> *Easter egg* é um termo que na língua inglesa significa “ovo de páscoa”, porém, seu significado também é dado aos segredos ou surpresas escondidas em programas, sites, filmes e jogos eletrônicos, etc.

consumidores desse *game* realizassem pesquisas aprofundadas para descobrir quais eram as novas informações a respeito desta nova personagem<sup>77</sup>.

[...] novas empresas de mídia (Internet, games e, em menor grau, as empresas de telefone celular) estão experimentando novas abordagens que consideram os fãs colaboradores importantes na produção de conteúdos, e intermediários alternativos, ajudando a promover a franquia (JENKINS, 2009, p. 191).

Por conta de *easter eggs*, de conteúdos publicados em outras mídias não referentes ao *game* em si, podemos considerar alguns jogos eletrônicos como *narrativas transmidiáticas*. Essas, se tornam uma arte da construção de universos, ou seja, uma história não pode ser totalmente explorada em uma única obra, ou única mídia, o espectador rompe com a maneira rotineira de consumir a mídia-base de seu *game*/filme/programa de TV, etc. somente naquele espaço ou em um determinado período de tempo e passa a buscar novas informações em outros lugares e, até mesmo, cria suas versões em cima do produto que consome<sup>78</sup>.

Outro exemplo de *transmídia* vinculada à empresa *Blizzard* são os *games Warcraft* e *World of Warcraft*. O primeiro, era um *game* de estratégia que tratava do conflito de duas raças inimigas, humanos e orcs, já o segundo foi inspirado no primeiro, porém é um *game* de RPG, aventura, ação e online (VINHA, 2015b). Ambos tiveram as suas expansões, isto é, novas versões que traziam a continuidade da narrativa. O sucesso do primeiro culminou na criação do segundo, assim como o surgimento de novas mídias a partir destes *games*, como quadrinhos, livros, vestuários e até mesmo um filme compõem o universo de *Warcraft* e *World of Warcraft*.

Podemos defini-los como *narrativas transmidiáticas*, pois são histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas, sendo que cada uma delas contribui de forma diferente para a compreensão do universo (JENKINS, 2009), ou seja, a história trazida nos quadrinhos e livros está associada com o conteúdo exposto no *game*, porém, trazem informações adicionais que só constam nessas mídias.

---

<sup>77</sup> Para mais detalhes sobre o *easter eggs* presentes nos *games* e conteúdos relacionados acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=7mOuly86plo>.

<sup>78</sup> A franquia *The Walking Dead* surgiu primeiramente no formato de revista em quadrinhos, adaptado posteriormente para a televisão e transformado também em *game*. Porém, a adaptação para a TV já mostrou diferenças, pois conta com personagens que sequer existem nos quadrinhos ou que já morreram no início da narrativa da série e ainda se encontram vivos nas revistas.



O filme *Warcraft*, lançado em 2016, tratava da história do *game Warcraft: Orcs & Humans*, contudo, o enredo trazido nessa mídia, não é encontrado somente no *game*, e como foi adaptado para o cinema, conseqüentemente, sofreu alterações em sua história.

Kuazaqui (2015) afirma que, desde o início do *game*, o *player* deve estar motivado, entretido e absorvido pela narrativa e quanto mais contextualizado com a história, mais motivado ele se torna, fazendo com que a duração da jogabilidade seja mais longa e atrativa.

O autor também acredita que os *games* são importantes fontes de roteiros para filmes de sucesso, já que podem auxiliar na venda dos próprios *games* e trazem o *gamer* ao cinema, pois este quer verificar como foi realizada a adaptação<sup>79</sup>.

Em se tratando dos *games*, um exemplo de criação que parte do consumidor e compõe essa *convergência alternativa* é o *game Counter-Strike*, que mesmo sem possuir uma narrativa profunda, foi um dos responsáveis pelo crescimento e popularização dos *e-Sports* pelo mundo.

#### 4.2.1 Counter-Strike

“*Counter-Strike*, uma modificação de *Half-Life*<sup>80</sup>, é o exemplo mais citado de sucesso comercial surgido a partir da comunidade de *modders*” (JENKINS, 2009, p.227). Os *modders* são ferramentas de design que são lançadas juntamente com os *games*. Elas permitem que *modders* amadores tentem programar níveis diferenciados ou adicionais e universos que possa entender as experiências do *game*, chamados também de *mod*. Jenkins explica que podemos encarar os *modders* de forma especial, já que a cultura participativa prega justamente a ação dos consumidores. Essas criações, portanto, são feitas pelos próprios consumidores que reprogramam o *game* de forma a possibilitar novos tipos de interação nesse mesmo espaço virtual.

---

<sup>79</sup> O *game Resident Evil*, por exemplo, é a mais bem-sucedida adaptação de um *game* para o cinema e tem lançado suas novas versões do jogo em conjunto às novas produções cinematográficas (KUAZAQUI, 2015). A data de lançamento do *game Resident Evil 7: Biohazard* será em 24 de janeiro de 2017 e o filme *Resident Evil 6: O Capítulo Final* dois dias depois, em 26 de janeiro de 2017. Isso envolve uma estratégia do marketing para atrair os admiradores do filme para o *game* e vice-versa e também novos fãs para a franquia.

<sup>80</sup> *Game* de ação de tiro e narrativa de ficção científica desenvolvido pela *Valve Corporation*, no qual os *players* assumem o papel de um físico teórico que deve lutar para fugir de um centro de pesquisa secreto e subterrâneo.

O *Counter-Strike*<sup>81</sup> começou a ser criado no ano de 1996, quando Minh Le, um desenvolvedor vietnamita (naturalizado canadense), adquiriu o kit de desenvolvimento do *game Quake*. Pouco tempo depois Minh Le criou um *mod*, que era baseado em operações navais e o *player* atuava como fuzileiro pertencente ao exército dos Estados Unidos, chamando-se *Navy SEALs* (SILVA, 2011).

No final de 1997 o *game Quake 2* foi lançado, e com isso o vietnamita criou outro *mod* com o nome de *Action Quake 2*. Este *mod* fez tanto sucesso que a desenvolvedora do jogo *Id Software* o adicionou no pacote oficial de *modders* para *Quake 2*. Após o sucesso desse *mod*, o jogo *Half-Life* foi lançado em 1998 e novamente Minh Le, contando agora com o auxílio de Jess Cliffe, começou a trabalhar em um novo *mod*, conhecido como *Counter-Strike* (SILVA, 2011).

A primeira versão teste do *mod Counter-Strike* foi lançado em 1999 e pela primeira vez na história das indústrias dos *games*, um *mod* fez mais sucesso que o próprio jogo que o continha. Segundo Doug Lombardi, da empresa *Valve*, o CS tornou-se o mais jogado online *game* de ação do PC no mundo, quase imediatamente após o seu lançamento em agosto de 1999. Após o lançamento Minh Le e Jess Cliffe começaram a atualizá-lo semanalmente, o que trouxe popularidade ao *game* e criou milhares de fãs pelo mundo. No total foram 19 versões *beta*<sup>82</sup> do jogo e em 1999 a versão 1.0<sup>83</sup> foi lançada. Somente na quarta versão *beta* do *game* a empresa *Valve* viu uma oportunidade e começou a comercializá-lo separadamente, como uma extensão do *game Half-Life* (SILVA, 2011).

Percebemos que a partir da iniciativa de Minh Le, um mero amador que reprogramou os *games Quake* e *Half-Life*, novas vivências foram possibilitadas aos *players* que em um futuro próximo vivenciaram a criação de competições desses *games* de tiro. A comunidade de *modders* é uma das únicas cujos trabalhos foram produzidos por amadores e são notados e absorvidos pelas empresas comerciais, mostrando que se tratando da indústria de *games*, a divisão entre criadores e consumidores é menor quando comparada a outros setores da indústria de entretenimento (JENKINS, 2009).

---

<sup>81</sup> Para mais informações sobre *Counter-Strike* acesse: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>.

<sup>82</sup> É a versão de um produto que ainda se encontra em fase de desenvolvimento e teste.

<sup>83</sup> São versões atualizadas do mesmo *game*. Exemplos: CS 1.0, CS 1.6, CS:GO, etc.

O *Counter-Strike* vendeu e popularizou-se rapidamente por toda parte do mundo dos *games* e com o início da internet de Banda Larga e os altos custos de aquisição desta, as *LAN Houses* se popularizaram, pois eram estabelecimentos que aderiram planos de internet que correspondiam com as exigências dos jogos online e disponibilizavam diversos computadores aos seus clientes, que ficavam conectados em rede local (LAN) (SILVA, 2011).

Por este motivo, muitas equipes e competições foram criadas dentro dessas *LAN Houses* o que culminou no processo de profissionalização dos *gamers*. Esses campeonatos motivaram os *gamers* mais dedicados e várias equipes foram se profissionalizando, fazendo com que os *games* deixassem de ser encarados apenas como um passatempo ou atividade de lazer. Essas equipes passaram a treinar mais de 6 horas diárias para aprimorar suas habilidades e reflexos. Os mais bem-sucedidos ganhavam premiações de competições e dinheiro vindo de patrocínio, sendo possível a profissão como *player* de *Counter-Strike* e compondo início do *e-Sports* (SILVA, 2011).

Os campeonatos mais famosos mundialmente nessa época foram o *World Cyber Games* (WCG), o *Electronic Sports World Cup* (ESWC) e o *World e-Sports Games* (WEG). O CS:GO (2012), é a versão mais nova de *Counter-Strike* fornecida pela *Valve* e é atualmente o *game* que mais promoveu campeonatos no ano de 2016 e que contém o maior número de *gamers* profissionais segundo o site *e-Sports Earnings*.

Os espectadores de *e-Sports* veem os treinos dos profissionais por meio da internet e podem interagir com seus ídolos por meio de bate-papo da plataforma que o *Pro player* utiliza para fazer a transmissão, seja *Twitch*, *YouTube*, *Azubu*, etc. (FRAGA; ACCORSI, 2016). Essa interação é um exemplo de como a convergência permite que os consumidores tenham uma participação, mesmo que indireta, no seu produto de consumo. Existem também outros tipos de mercadorias relacionadas ao *games* que os espectadores podem consumir, como, por exemplo, a compra de armamentos personalizados, adesivos para armas e sprays de pichação dentro do *game*, como também outros produtos vinculados ao CS ou às equipes profissionais, como camisetas, moletons, canecas, etc., adquiridos, na maioria das vezes, em lojas virtuais ou nos quiosques de marcas durante os eventos. Isso nos mostra como os *games* são ferramentas que expressam tendências e características de mercado, desta forma, o marketing também teve que se adaptar a essas novas realidades. As

empresas visionárias entenderam que existe a necessidade de mudanças e transformações a partir do perfil dos consumidores, assim como os avanços da tecnologia de outras mídias, pois essa é uma característica da cultura da convergência (JENKINS, 2009; KUAZAQUI, 2015).

O *Twitch* é a principal comunidade e plataforma de transmissão de eventos e *gameplays* individuais de *games* na internet (AMÉRICO, 2014). O *gameplay* exhibe as mecânicas, ações e desafios que compõem um jogo, já a jogabilidade é a principal fonte de entretenimento em todos os jogos de vídeo e também a primeira coisa a considerar ao projetar um *game*. (ADAMS, 2010).

O *Twitch*, então, surge a partir da popularidade que os *games* foram adquirindo mundialmente, criado em junho de 2011, e por isso, desenvolve a ideia de transmitir não mais por meio da mídia *game*, mas por meio de uma nova mídia que dá acesso e possibilita novas transmissões compiladas em uma só plataforma, portanto, os *games* convergem e passam a ser transmitidos em outros tipos de mídias.

#### 4.2.2 *Twitch*, a mídia que convergiu

O *Twitch* assim como o YouTube, “[...] representa o encontro entre uma série de comunidades alternativas diversas, cada uma delas produzindo mídia independente há algum tempo, mas agora reunidas por esse portal compartilhado” (JENKINS, 2009, p.348). É um site de transmissão instantânea de conteúdo *gamer*. Em agosto de 2014, foi adquirido pela empresa *Amazon* pelo valor de US\$ 970 milhões, valor significativo, porém, ainda inexpressivo quando comparado à corporação que o adquiriu, a *Amazon* possui um valor de avaliação de US\$ 98 bilhões, sendo a 7ª marca mais valiosa do mundo<sup>84</sup>. Cerca de 100 milhões de usuários se conectam a essa plataforma de *streaming* por mês para assistir a campeonatos e *gameplays* de *gamers*, profissionais ou não. (FRAGA; ACCORSI, 2016).

A plataforma ocupa a 4ª colocação no setor de tráfego de internet, possuindo 1,8% do pico, e ficando atrás somente dos serviços online das empresas Netflix, Apple e Google. A transmissão de campeonatos, por exemplo, exhibe a partida em toda tela, sendo que as imagens das telas de cada *player* são alternadas por um responsável para que acompanhe as melhores cenas do *game*. Há ainda a transmissão de

---

<sup>84</sup> A primeira colocada no ranking mundial é a marca Google com US\$229 bilhões em valor avaliativo.

*gameplays* que é realizada geralmente do local de moradia do próprio *gamer*, que utiliza tanto o seu perfil de apresentação do canal próprio como também a transmissão para divulgar o seu conteúdo, dar dicas aos espectadores, bem como realizar *merchandising* para promover os periféricos e outros objetos que utiliza. Muitos *Pro players* utilizam suas *gameplays* para poder divulgar também produtos de seus respectivos patrocinadores, assim como existem também *players* não tão experientes que realizam suas transmissões com objetivos diferentes, seja para o entretenimento ou até mesmo para autopromoção sua imagem, como é o caso de algumas *streamers* mulheres que foram/são atrizes pornô e atualmente migraram para esse meio que atraem principalmente o público masculino, que correspondem a maioria dos espectadores do *Twitch*.

O *gamer* que realiza transmissão de *gameplays* é chamado de *broadcaster* ou *streamer*, enquanto o espectador é *viewer*. O *viewer* pode seguir (*follow*) o canal para receber notificações de quando o seu *streamer* fica ao vivo e também pode assinar o canal, isto é, tornar-se *subscriber*, pagando US\$ 5,00 ao mês para apoiar o *gamer*, podendo também fazer doações (*donates*) por meio das informações dadas pelo próprio *streamer* em seu perfil do canal. Contudo, apenas os *streamers* parceiros do *Twitch* possuem o botão de assinante (*subscribe*) liberado em seu canal.

Ao abrir o site do *Twitch* (FIGURA 18), existem seis canais de transmissão ao vivo em destaque na página principal:

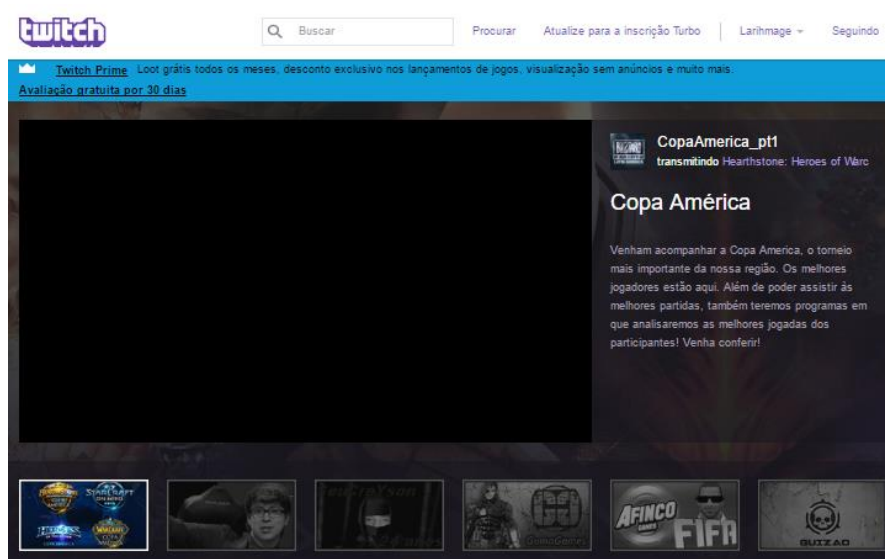


Figura 18 – Captura de tela do site *Twitch*.

Logo abaixo (FIGURA 19), é possível ver os doze primeiros “Jogos em destaque – Jogos aos quais as pessoas estão assistindo agora” de acordo com o número de espectadores, em diversos canais diferentes, que assistem cada *game*<sup>85</sup>. Para saber os canais que estão ao vivo em um determinado *game*, basta utilizar a ferramenta de busca digitando o nome do *game* ou do canal que se quer assistir:

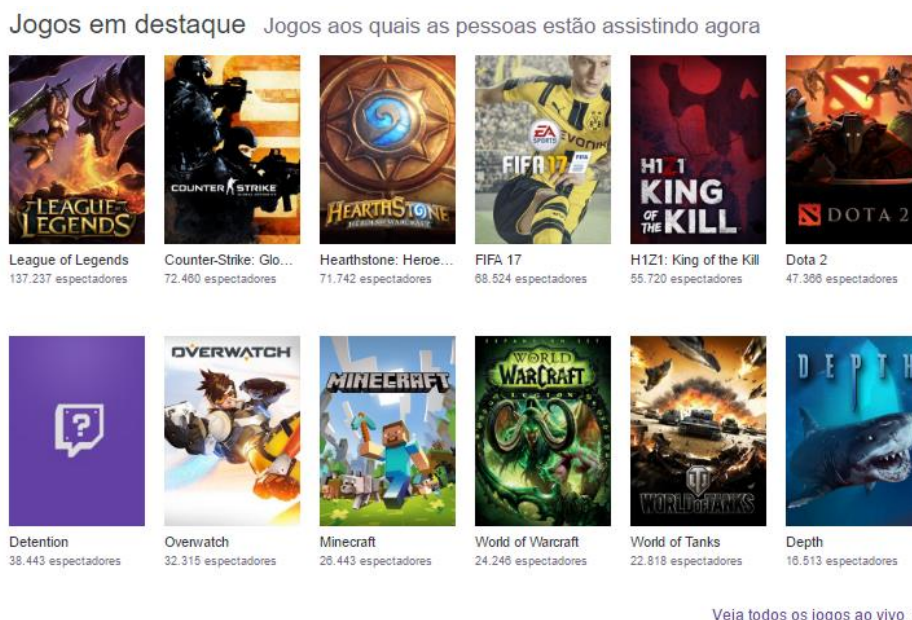


Figura 19 – Jogos em destaque no *Twitch*. Fonte: *Twitch* (Captura de Tela feita em 15/01/2017).

Jenkins (2009) afirma que a convergência incentiva a participação e a inteligência coletiva. “Os streamers assemelham-se a apresentadores de canais de televisão tradicional tentando entreter a audiência durante as sessões de jogos exibidas” (SILVA et al., 2016, p.3), porém seu diferencial é justamente a possibilidade de os espectadores interagirem com os *streamers* no momento em que estão ao vivo, essa interação que caracteriza a plataforma *Twitch* como uma mídia de convergência.

O autor também apontou em sua obra que esse novo modelo da vivência coletiva do entretenimento provocaria mudanças na natureza do mercado e as empresas passariam a mudar os produtos que criam e o modo que se relacionam com os consumidores. Portanto, o poder da participação não destruirá a cultura comercial, e sim irá reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la e expandi-la (JENKINS, 2009).

Para Cheung e Huang (2011), os *gamers* casuais tendem a preferir assistir os *streamers* profissionais em detrimento ao próprio ato de jogar, portanto concluem que

<sup>85</sup> No ano de 2015, os Top 10 (*games* mais assistidos) foram: 1) *League of Legends*; 2) *Counter-Strike: Global Offensive*; 3) *Dota 2*; 4) *Hearthstone*; 5) *Minecraft*; 6) *H1Z1*; 7) *Destiny*; 8) *World of Tanks*; 9) *World of Warcraft: Warlords of Draenor* e 10) *FIFA 15* (TWITCH, 2015).

assistir ao *streaming* de *games* é mais uma forma de entretenimento, muito próxima à programação de esportes convencionais na televisão e, por isso, os *e-Sports* conseguiram ganhar seu espaço também nesse meio televisivo<sup>86</sup>.

Em dezembro de 2015, a TBS (*Turner Broadcasting System*) – uma das maiores empresas de mídia dos Estados Unidos, proprietária dos canais TBS, CNN, Cartoon, TNT, Warner, Esporte Interativo entre outros –, anunciou que começaria a realizar transmissões de competições de *e-Sports* em 2016. A proposta era criar uma liga com duração de 10 semanas com as melhores equipes de *Counter-Strike: Global Offensive* do mundo, e com premiação de 1,2 milhão de dólares para os campeões, foi criada então em maio de 2016 a *ELEAGUE* (HEITNER, 2015). Foi a primeira empresa de mídia a anunciar que faria a transmissão de todas as partidas de um campeonato de *e-Sports* (até então, já haviam sido realizadas transmissões apenas das finais). Como já dito no capítulo anterior, o Esporte Interativo realizou a transmissão de todo o campeonato da *ELEAGUE* no Brasil em 2016 e em 2017, o Sportv transmitirá todo o *Circuito Brasileiro de League of Legends* (CBLOL).

Em um artigo publicado no *The New York Times*, o presidente executivo da Superdata Research<sup>87</sup>, Joost van Dreunen, afirmou: "O *e-Sports* não precisa da TV, a TV que precisa do *E-sports*". A indústria midiática passou a adotar a cultura da convergência por diversas razões: 1) estratégias baseadas na convergência exploram as vantagens dos conglomerados; 2) a convergência cria várias (e novas) formas de vender conteúdos ao público de consumo; 3) a convergência pode criar um consumidor fiel. Portanto, os consumidores são estimulados pela convergência fazendo com que as empresas de mídias se tornem mais sensíveis a seus gostos e interesses e isso de certa forma justifica a adesão dos *e-Sports* pela mídia televisiva nacional e internacional.

---

<sup>86</sup> Com a criação das Smart TV's, hoje é possível assistir diferentes tipos de mídias fundidas em uma mesma tela. Os próprios canais do *Twitch* também podem ser acompanhados em telas com alta qualidade de imagem (HD, Full HD e Ultra HD, etc).

<sup>87</sup> Empresa que acompanha o mercado de *e-Sports* e *games*.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *games* sofreram significativas modificações com o passar dos anos. Em um primeiro momento, tinham como objetivo somente o entretenimento, mas, dados recentes mostram que esses vêm reconfigurando-se na última década. Isto é, com o surgimento dos *e-Sports* novas discussões foram formuladas no campo acadêmico, para principalmente tratar desse processo de profissionalização e espetacularização dos *games*.

Com a crescente e rápida popularização dos *e-Sports* no âmbito nacional e internacional e com o constante debate midiático sobre esse fenômeno ser ou não ser um esporte, notamos uma necessidade de novos estudos com enfoque nessa temática no campo acadêmico, sobretudo, quando tratamos do Brasil.

Consideramos o esporte como uma construção social passível de mutabilidade, isto é, não existe uma definição absoluta para o termo e por isso ponderamos neste estudo as relações dos *e-Sports* com as perspectivas de jogo, esporte e espetáculo e convergência.

Portanto, no presente trabalho buscamos analisar esse novo fenômeno tendo como base os conceitos de Jogo e Esporte, conteúdos estruturantes da área de Educação Física, bem como o Espetáculo e a Convergência que nos auxiliaram a compreender de que forma ocorreu o processo de mercantilização, profissionalização e espetacularização das competições eletrônicas.

Em relação ao jogo, buscamos a base dos *e-Sports*, ou seja, os próprios *games*, que possuem características próximas àquelas apresentadas por Huizinga. Os *games*, assim como o jogo, são atividades voluntárias, livres descompromissadas, evasivas da realidade cotidiana (como um faz-de-conta), praticadas em um espaço e tempo definidos, executadas com seriedade e divertimento, possuindo regras, um certo ordenamento e tendo objetivos, metas e finalidades não lucrativas. O *e-Sport* como uma atividade mais profissionalizada na qual existe um processo mercantil envolvido, não seria considerado como jogo pelo autor, pois não englobaria todos esses preceitos apresentados em sua obra. Contudo seus espectadores o acompanham, na maioria das vezes, nos seus tempos de lazer, sendo pela busca da excitação ou daquilo que lhes é esteticamente belo. Notamos também que conforme as tecnologias de suporte foram se desenvolvendo, a comunidade *gamer* passou a se



reforçar fora desse espaço virtual delimitado, na qual a rede de internet e/ou local provaram ser fundamentais para o crescimento dos *e-Sports*.

A relação estereotipada de inatividade física em grandes grupamentos musculares, de sedentarismo e, também, de isolamento social nos videogames são questões importantes e não devem ser deixadas de lado, principalmente, pela área da Educação Física. Contudo, o preconceito com os *e-Sports* se deve principalmente à falta de conhecimento sobre o assunto, por isso o enfoque desse trabalho não foi voltado às questões biológicas e cognitivas de indivíduos isolados, mas sim, entender as influências que os *e-Sports* têm sobre a sociedade contemporânea e de que forma têm se relacionado com outros fenômenos que foram responsáveis por alterarem a finalidade da prática esportiva ao longo da história.

O surgimento dos *e-Sports* pode ser interpretado como uma consequência lógica e irreversível de uma transição da sociedade industrial para a sociedade atual, que tem como base a informação, a comunicação e o conhecimento. No Brasil, os *e-Sports* já são reconhecidos por muitas mídias como esportes eletrônicos, porém ainda são vistos com olhares críticos por outros meios de difusão da informação. Assim como nos esportes convencionais, essas competições eletrônicas eliminam a passividade dos espectadores e proporcionam a mimese.

Para compreender melhor algumas características fundamentais na análise do esporte moderno, utilizamos da obra de Allen Guttmann que foi essencial para compreender o processo mercantil, institucional e profissional vinculados aos *e-Sports* e apontamos para três possíveis cenários que englobam esse fenômeno e sua representatividade no meio social.

Podemos afirmar de maneira geral que essas competições eletrônicas são praticadas em um cenário espetacularizado – com público espectador, transmissões em diferentes mídias e tendo como protagonistas *gamers* e/ou equipes profissionais – no qual habilidades psicomotoras anteriormente treinadas são desenvolvidas, a partir do uso de tecnologias de informação e comunicação (computadores, consoles, etc.), para atingir alta performance nesse ambiente virtual.

Portanto, se aproximam do esporte na medida em que se ligam às relações financeiras, as grandes audiências e as redes de televisão, como um jogo intelectual, competitivo e organizado. Deve, então, ser entendido como um fenômeno popularizado e universal, produto da mercantilização de componentes do mundo esportivo.

Ainda assim os *e-Sports* possuem limitações, pois não são todos os indivíduos que possuem acesso aos equipamentos necessários à prática de um *game*. A média de preço de um computador *gamer* atualmente é de aproximadamente R\$3.500 sendo que ele não terá suporte necessário para rodar todos os *games*, além disso, existe a necessidade de aquisição de monitor e periféricos como mouse, teclado, fones de ouvido com microfones e outros, algo em torno do valor aproximado de R\$1.200. Visto que existe uma variação constante na cotação de moedas estrangeiras<sup>88</sup> e a maioria dos equipamentos necessários para montagem de um computador é importada de outros países, possivelmente esse valor altere-se significativamente nos próximos meses e, portanto, pessoas da classe baixa não têm fácil acesso a esse produto. De certa maneira, acaba indo de encontro àquilo que permeia o próprio esporte convencional de rendimento, no qual a sua prática acaba dependendo de equipamentos sofisticados e, em alguns casos, não mede realmente quem é o melhor atleta, mas sim aqueles que possuem as habilidades necessárias para prática e têm acesso a tecnologias mais avançadas de aprimoramento na modalidade.

O espetáculo não é mais algo que apenas remete a imagem da economia e que o consumidor é apenas um dominado diante dessa fabricação concreta da alienação, pois uma mudança importante nas tradições culturais que se originaram em conjunto aos meios de comunicação de massa ocorre a partir do final do século XX. Os consumos esportivos, por exemplo, são oferecidos por agentes sociais como oferta destinada a uma demanda social, na qual os consumidores têm o poder de escolha naquilo que lhes é oferecido pelas corporações, revelando assim a convergência.

A *cultura da convergência* surge, então, para promover a *cultura participativa* dos consumidores, na qual os indivíduos assumem o controle das mídias, que compõem o cotidiano de nossas vidas na sociedade da informação. A passividade dos consumidores passa, então, por uma transformação cultural, na qual a participação destes tem influência na moldagem do perfil das corporações que produzem os produtos de seus interesses. No meio dos *e-Sports*, os espectadores podem acompanhar os treinos dos profissionais de seus *games* favoritos e podem interagir com os seus ídolos por meio da internet. Essa interação é um exemplo de como a convergência permite que os consumidores tenham acesso, mesmo que

---

<sup>88</sup> Cotação do dólar e euro hoje (05 de dezembro de 2016), R\$ 3,43 e R\$3,65, respectivamente.

indiretamente, ao seu produto. As empresas de mídias se tornam mais sensíveis ao gosto e interesses dos consumidores, justificando, de certa forma, a adesão dos *e-Sports* pela mídia televisiva nacional e internacional.

Os conceitos utilizados ao longo desta pesquisa foram profícuos para apresentar as principais características dos *e-Sports* e repensar a prática competitiva a partir dos conceitos de jogo, esporte, espetáculo e convergência, demonstrando aproximações e discrepâncias desse fenômeno dos *games* com conceitos afluentes da área da Educação Física e afins. O objetivo da pesquisa não foi, portanto, buscar caracterizar os *e-Sports* como esporte, mas demonstrar aproximações com o cenário esportivo e com o meio no qual está inserido, entendendo o esporte uma construção social. O *e-Sport*, já é um algo universal e popularizado, que por si só possui sustentabilidade e no qual a percepção de cada indivíduo é o que prevalece.

Entendemos que esse novo fenômeno deve ser estudado pela Educação Física, pois tanto o Jogo, como o Esporte, que foram relacionados com os *e-Sports* ao longo dessa pesquisa, são conteúdos estruturantes da área e nos permitem certa proximidade com focos de estudos diferenciados em relação às outras áreas, mas que não descartam a relevância do tema para outras áreas como as do Marketing, das Ciências Sociais, etc. sendo assim um conteúdo interdisciplinar.

Além disso, a área da Educação Física também deve se atentar para os fatores negativos que estão relacionados a essas competições eletrônicas, que quando praticadas em excesso, sem o controle pessoal, dos pais ou responsáveis, podem ser comprometedoras na saúde e no desenvolvimento motor de crianças, adolescentes e jovens. Uma possível solução para esse problema é criar novas propostas que envolvam tanto o esporte como os *e-Sports* no currículo da Educação Física escolar, englobando assim o interesse de todos, já que alguns jovens não têm apreço pela competição envolvida nos esportes convencionais e, muitas vezes, buscam nos *games* este caráter competitivo, que não expõe tão evidentemente suas habilidades como que dentro de uma quadra.

A transmissão das competições eletrônicas em canais televisivos esportivos já é algo factual e nos mostra o quanto o *e-Sport* tem influência principalmente sobre o público jovem da sociedade atual. Além de possibilitar, por meio dos *games*, diferentes tipos de experiências sociais e aprimoramento de habilidades intelectuais que podem ser fundamentais no desenvolvimento e emancipação de indivíduos.

## YOUTUBOLOGIA<sup>89</sup>

*eSports: conheça a PAIN Gaming House [Dicas e Matérias]*

<https://www.youtube.com/watch?v=nX3-EtVITFc>

*Visitamos a Gaming House da paiN - IGN Brasil*

<https://www.youtube.com/watch?v=FwJLKlekKAA>

*O que é e-Sports?*

<https://www.youtube.com/watch?v=6Sbobfx5RzA>

*eGames - Super Smash Bros. eGames Rio de Janeiro Showcase*

<https://www.youtube.com/watch?v=sD9RX78rUDw>

*CS:GO - Insane 4k AWP by coldzera (MLG Columbus)*

<https://www.youtube.com/watch?v=GJ5X4245cmY>

**OVERWATCH #05 - NOVAS ESPECULAÇÕES SOBRE A SOMBRA!**

<https://www.youtube.com/watch?v=7mOuly86plo>

---

<sup>89</sup> Inspirado em Henry Jenkins (2009).

## REFERÊNCIAS

ADAMS, E. **Fundamentals of game design**. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2010. (Ebook) E-ISBN 978-0-321-64337-7.

AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a Prática**, v.10, n.2 Goiânia, 2007.

AMÉRICO, M. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 11, p. 316-327, 2014.

ARAUJO, Bruno. 'League of Legends': jogadores moram e treinam juntos em SP. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/11/league-legends-jogadores-moram-e-treinam-juntos-em-sp.html>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

ARTE VIRTUAL FC. EA trabalha para FIFA ser eSports - Arte Virtual FC. Disponível em: <<http://www.artevirtualfc.com.br/ea-trabalha-para-fifa-ser-esports/>>. Acesso em 28 dez. 2016.

AZEVEDO, T. Esporte de verdade: saiba como a Coreia do Sul virou a 'pátria do eSport'. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/10/20/esporte-de-verdade-saiba-como-a-coreia-do-sul-virou-a-patria-do-esport.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

BARBANTI, V. J. O que é esporte? **Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde**, v. 2, p. 54-58, 2006.

BUENO, Alex. Emilio é banido durante partida. Disponível em: <<http://www.teampplay.com.br/noticias/counter-strike-global-offensive/12238-emilio-e-banido-durante-partida>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

CANAL DO EMPRESÁRIO. Universo geek gera lucro com criatividade. Disponível em: <<http://www.canaldoempresario.com.br/noticia/economia-criativa-acelera-crescimento-de-empresa-geek>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

CANAL TECH. eSports: conheça a PAIN Gaming House [Dicas e Matérias]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nX3-EtVITFc>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

CHEUNG, G.; HUANG, J. Starcraft from the stands: understanding the game spectator. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, May 07-12, 2011, Vancouver, BC, Canada [doi>10.1145/1978942.1979053]. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1979053>>. Acesso em 15 de julho de 2015.

COAKLEY, J. **Sport in society: issues and controversies**. New York: McGraw-Hill, 2009.

COATES, D.; PARSHAKOV, P. **Team vs. Individual Tournaments**: Evidence from Prize Structure in eSports (June 1, 2016). Higher School of Economics Research Paper No. WP BRP 138/EC/2016. Disponível em: <<http://ssrn.com/abstract=2787819>>. Acesso em 15 jun. 2016.

CRAWFORD, G. GOSLING, V. K. More than a game: Sports-themed video games and player narratives. **Sociology of Sport Journal**, 2009, 26, 50-66. Disponível em: <<http://journals.humankinetics.com/AcuCustom/Sitename/Documents/DocumentItem/16853.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 238p. ISBN 978-85-85910-17-4.

DE ABREU, A. **Videogame**: um bem ou mal? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo, 2003. Disponível em: [http://www.andredeabreu.com.br/docs/videogames\\_bem\\_ou\\_mal.pdf](http://www.andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf). Acesso em: 24 março 2016.

DE SOUZA, R. Como a Coreia do Sul virou uma potência do eSport? Disponível em: <[http://games.tecmundo.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport\\_801514.htm](http://games.tecmundo.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport_801514.htm)>. Acesso em: 24 abr. 2016.

EGAMES.org. Rio de Janeiro eGames Showcase 2016. 2016. Disponível em: <<http://www.egames.org/rio-de-janeiro-egames-showcase-2016.html>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

\_\_\_\_\_. eGames Rio de Janeiro Showcase Schedule Confirmed Watch Live on Twitch. 15 ago. 2016. Disponível em: <<http://www.egames.org/news/egames-rio-de-janeiro-showcase-schedule-confirmed-watch-live-on-twitch.html>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**: desporto e lazer no processo civilizacional. Tradução Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992. ISBN 972-29-0203-2.

E-SPORTS EARNINGS. History games of 2016. Disponível em: <<http://www.esportsearnings.com/history/2016/games>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

ESPN.COM.BR. Com 'Revolta' e 'SirT' a ESPN irá transmitir a Final do Mundial de 'League of Legends'. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/553806\\_com-revolta-e-sirt-a-espn-ira-transmitir-a-final-do-mundial-de-league-of-legends](http://espn.uol.com.br/noticia/553806_com-revolta-e-sirt-a-espn-ira-transmitir-a-final-do-mundial-de-league-of-legends)>. Acesso em: 24 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. eGames: Olimpíadas Rio 2016 terá evento competitivo de esporte eletrônico. 6 abr. 2016a. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/590177\\_egames-olimpiadas-rio-2016-tera-evento-competitivo-de-esporte-eletronico](http://espn.uol.com.br/noticia/590177_egames-olimpiadas-rio-2016-tera-evento-competitivo-de-esporte-eletronico)>. Acesso em: 14 dez. 2016.

\_\_\_\_\_. 'Dota 2': Prêmio do TI6 ultrapassa US\$20 milhões. 07 ago. 2016b. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/620006\\_dota-2-premio-do-ti6-ultrapassa-us-20-milhoes](http://espn.uol.com.br/noticia/620006_dota-2-premio-do-ti6-ultrapassa-us-20-milhoes)>. Acesso em: 20 dez. 2016b.

\_\_\_\_\_. Maiores clubes do eSport brasileiro criam associação para profissionalização da classe. 25 ago. 2016c. Disponível em: <[http://espn.uol.com.br/noticia/625646\\_maiores-clubes-do-esport-brasileiro-criam-associacao-para-profissionalizacao-da-classe](http://espn.uol.com.br/noticia/625646_maiores-clubes-do-esport-brasileiro-criam-associacao-para-profissionalizacao-da-classe)>. Acesso em 26. ago. 2016.

FATALITY. O que é e-Sports? Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6Sbobfx5RzA>>. Acesso em 03 mai. 2016.

FERES NETO, A. Virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas: implicações para a educação física. In: **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**, 12, 2001, Caxambu. Sociedade, ciência e ética: desafios para a educação física/ciências do esporte. Anais... Caxambu: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, 2001.

FOXX, Chris. Video game Olympics announced for Rio. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/technology-35987839>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

FRAGA, N; ACCORSI, F. Joguinhos bilionários. **Época Negócios**, Porto Alegre, a. 10 n. 115, p.32-43, set. 2016.

GASI, F. eSports são esporte? Disponível em: <<http://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3533/opinion/esports-sao-esportes>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

GASTALDO, É; HELAL, R. *Homo Ludens* e o futebol-espetáculo. **Revista Colombiana de Sociologia**, jun. 2013, v.36 nº 1, p.111-122.

GALDINO, Bianca. Conheça a vida dos jogadores em uma Gaming House. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/esports/noticia/conheca-a-vida-dos-jogadores-em-uma-gaming-house/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

G1. EUA reconhecem jogadores de 'League of Legends' como atletas. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/eua-reconhecem-jogadores-de-league-legends-como-atletas.html>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. Contran decide tornar simulador obrigatório, a pedido dos Detrans. Disponível em: <<http://g1.globo.com/carros/noticia/2015/07/contran-decide-tornar-simulador-obrigatorio-pedido-de-autoescolas.html>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

\_\_\_\_\_. Franquia de dados da internet fixa no Brasil gera críticas em redes sociais. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/04/franquia-de-dados-na-internet-fixa-no-brasil-gera-criticas-em-redes-sociais.html>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. ISBN 978-85-224-5142-5.

GSHOW. Tiago Leifert comanda 'Zero1', novo programa de game, cultura geek e universo pop. Disponível em: <<http://gshow.globo.com/tv/noticia/2016/10/tiago-leifert>>

comanda-zero1-novo-programa-de-game-cultura-geek-e-universo-pop.html>. Acesso em: 14 dez. 2016.

GUIMARÃES, S. P. O boom da indústria de games no Brasil em 10 números. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/negocios/10-numeros-sobre-a-industria-dos-games-no-brasil/#>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

GUMBRECHT, H. U. **Elogio da beleza atlética**. Tradução Fernanda Ravagnani. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. ISBN 978-85-359-1082-7.

GUSTAVO, L. ESPN abraça o eSport e transmite final do Mundial de League of Legends 2015. Disponível em: <<http://xlg.uol.com.br/noticias/espn-abraca-o-esport-e-transmite-final-do-mundial-de-league-of-legends-2015#rmcl>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

GUTIERREZ, B. Do gramado para o mouse: São Paulo negocia para investir em eSports. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/16/do-gramado-para-o-mouse-sao-paulo-negocia-para-investir-em-esports.htm>>. Acesso em: 16 fev. 2017.

GUTTMANN, A. **From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports**. New York: Columbia University Press, 1978. (Ebook) E-ISBN 978-0-231-51707-2.

HAMANN, R. Qual PC gamer você pode montar com o valor dos novos consoles no Brasil? Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/48076-qual-pc-gamer-voce-pode-montar-com-o-valor-dos-novos-consoles-no-brasil-.htm>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

\_\_\_\_\_. Os 5 games que mais pagam no mundo dos eSports [vídeo]. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88016-5-games-pagam-mundo-esports-video.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What Is eSports and Why Do People Watch It? **SSRN Scholarly Paper** No. ID 2686182, Social Science Research Network, Rochester, NY, 2015. Disponível em: <<http://papers.ssrn.com/abstract=2686182>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

HEITNER, D. New Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) League Announces \$1.2 Million Prize Pool. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2015/12/04/new-counter-strike-global-offensive-csgoleague-announces-1-2-million-prize-pool/#acc7aaff84e2>>. Acesso em 9 de jan. de 2017.

HERRMAN, J.; WINGFIELD, N. ELeague Adapts TV to the Gaming Sensibility. Disponível em: <[https://www.nytimes.com/2016/05/25/business/media/eleague-adapts-tv-to-the-gaming-sensibility.html?\\_r=4](https://www.nytimes.com/2016/05/25/business/media/eleague-adapts-tv-to-the-gaming-sensibility.html?_r=4)>. Acesso em: 20 jan. 2017.

HILTSCHER, J.; SCHOLZ, T. M. eSports Yearbook 2013/14. Disponível em: <<http://www.esportsyearbook.com/eyb1314.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2016.



HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

IGN BR. Visitamos a Gaming House da paiN - IGN Reportagens. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FwJLKlekKAA>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. ISBN 978-85-7657-084-4.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Eletronic sport and tis impacto in future sport. In: **Sport in Society**. Vol. 13, No. 2, mar. 2010, 287–299. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/248952070\\_Electronic\\_sport\\_and\\_its\\_impact\\_on\\_future\\_sport\\_Sport\\_in\\_Society\\_132\\_287-299](https://www.researchgate.net/publication/248952070_Electronic_sport_and_its_impact_on_future_sport_Sport_in_Society_132_287-299)>. Acesso em: 15 jun. 2016.

KENSKI, V. O impacto da mídia e das novas tecnologias de comunicação na educação física. **Motriz**, dez. 1995, vol. 1, n. 2, Pág. 129-133.

KLEIN, E. C. **Xadrez**: a Guerra Mágica. 1 ed. Canoas: Ulbra, 2003.

KRÜGER, F. L.; CRUZ, D. M. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. In: **INTERCOM**. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Campo Grande-MS, set. 2001.

KUAZAQUI, E. **Marketing cinematográfico e de games**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2015. ISBN 978-85-221-2095-6.

LARANJEIRA, P.; PORTO, E.; PINHEIRO, P. 2013. Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA. In: **SBgames**, 12, São Paulo, out. 2013. Anais... 1:80-87.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LUCAS, A. Top 10 games mais populares do eSport no mundo. Disponível em: <<http://top10mais.org/top-10-games-mais-populares-do-esport-no-mundo/#ixzz4XjoJEsGQ>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

MAIA, Felipe. Clube de e-sports se aliam para negociar direitos de TV. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/08/1807090-clubes-de-e-sports-se-aliam-para-negociar-direitos-de-tv.shtml>>. Acesso em: 26 ago. 2016.

MARCHI JUNIOR, W. **"Sacando" o voleibol**: do amadorismo à espetacularização da modalidade no Brasil (1970-2000). 2001. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

MATSUURA, S. Coreia do Sul, capital dos esportes eletrônicos, recebe a 'Copa do Mundo' do videogame. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/coreia-do-sul-capital-dos-esportes->

eletronicos-recebe-copa-do-mundo-do-videogame-14288431>. Acesso em: 24 abr. 2016.

MEDEIROS, E. Presidente da ESPN diz que eSport “não é esporte, e sim competição”. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/61753-presidente-espn-diz-esports-nao-esporte-sim-competicao.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

NEWZOO. 2016 Global eSports Market Report. Disponível em: <[http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/NEWZOO\\_Free\\_2016\\_Esports\\_Market\\_Report.pdf](http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/NEWZOO_Free_2016_Esports_Market_Report.pdf)>. Acesso em: 02 jan. 2017.

NUNES, E. C. Como funciona uma Gaming House no Brasil? Disponível em: <<https://www.freetheessence.com.br/nova-economia/modelos-disruptivos/como-funciona-uma-gaming-house-no-brasil/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

PAIN GAMING. Quem somos. Disponível em: <<http://pain.gg/quem-somos/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

PARSHAKOV, P. ZAVERTIAEVA, M. A. **Success in eSports: Does Country Matter?** Moscou, 18 set. 2015. Disponível em: <<http://ssrn.com/abstract=2662343>>. Acesso em 15 jun. 2016.

PEDROCATV. Sobre e-sports. Disponível em: <<http://www.pedrocatv.com.br/e-sports/>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

PEEL, Jeremy. Blizzard on World of Warcraft PvP as na eSport: “it’s kind of hard to watch”. Disponível em: <<http://www.pcgamesn.com/world-of-warcraft/blizzard-on-world-of-warcraft-pvp-as-an-esport-its-kind-of-hard-to-watch>>. Acesso em: 25 dez. 2016.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** Monografia – Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

PERSICHETO, R. Universidades coreanas reservam vagas para jogadores de eSports. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/153651/universidades-coreanas-vagas-para-jogadores-de-esports/>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

PETRÓ, G. Primeira seleção brasileira de ‘League of Legends’ tenta vaga em mundial. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/02/primeira-selecao-brasileira-de-league-legends-tenta-vaga-em-mundial.html>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

PIMENTA, C. J. C. XADREZ: esporte, história e sua influência na sociedade. Disponível em: <<http://www.academiadexadrez.com.br/2015/05/15/xadrez-esporte-historia-e-sua-influencia-na-sociedade/>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

PRONI, M. (1998). **Esporte-espetáculo e futebol-empresa.** In. Tese de doutorado. Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, 1998.

RANHEL, João. O Conceito de jogo e os jogos computacionais. In: Lúcia Santaella; Mirna Feitoza. (Org.). **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 3- 22.

RAVAJA, N. et al. The Psychophysiology of Video Gaming: Phasic Emotional Responses to Game Events. **DiGRA**, Vancouver, v.3, jun., 2005.

REIS, L. J. A. **Sozinho, mas junto: sociabilidade e violência no *World of Warcraft***. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos Eletrônicos e a Busca da Excitação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n.3, p. 163-181, set./dez. 2008.

RIBAS, V. Especial: Passado, presente e futuro do E-Sport. Disponível em: <<http://upgeek.com.br/especial-passado-presente-e-futuro-do-e-sport/>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

ROSA, P. J.; GAMITO, P.; OLIVEIRA, J.; MORAIS, D.; PAVLOVIC, M.; SMYTH, O. Uso de *eye tracking* em realidade virtual não imersiva para avaliação cognitiva. **Psic., Saúde & Doenças [online]**. 2016, vol.17, n.1, pp.23-31. ISSN 1645-0086.

ROX, M. Pesquisa diz que League of Legends tem quase o dobro de jogadores de Dota 2. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/77467-pesquisa-diz-league-of-legends-tem-dobro-jogadores-dota-2.htm>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (orgs). **Mapa do jogo: a diversidade cultura dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SBT. SBT transmite o The International, campeonato mundial de Dota 2. Disponível em: <<http://www.sbt.com.br/sbtnaweb/fiquepordentro/79584/SBT-transmite-o-The-International-campeonato-mundial-de-Dota-2.html>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

SCHIMIDT, Emanuel. Jogo de corrida F1 2016 terá campeonato online para até 22 competidores. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/08/jogo-de-corrida-f1-2016-tera-campeonato-online-para-ate-22-competidores.html>>. Acesso em: 30 dez. 2016.

SERRA, Michael. Tricolor Olímpico. Disponível em: <<http://www.saopaulofc.net/noticias/noticias/historia/2016/8/5/tricolor-olimpico/>>. Acesso em: 02 jan. 2017.

SILVA, A. A história de Counter-Strike. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

SILVA, A. L.; COSTA, Y. N.; DE ANDRADE, E. M.; OLIVEIRA, M. C. P. Da livestream para a TV: Uma análise da influência da audiência gamer na transição das transmissões do E-Sports na Twitch para os canais de televisão. In: **XVIII Congresso**

**de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.** Caruaru - PE, 07 a 09 julho, 2016.

SNEIDER, J. Akiva Goldsman to Produce 'Space Invaders' for Warner Bros. (Exclusive). Disponível em: <<http://www.thewrap.com/akiva-goldsman-to-produce-space-invaders-for-warner-bros-exclusive/>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

SOUZA, D. eSports e seu cenário competitivo. Disponível em: <<http://www.each.usp.br/petsi/jornal/?p=946>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

SOUZA, E. The eSports Industry to Date The Drivers Behind Current and Future Growth. Disponível em: <<https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo-eSports-Conference-Slides-2015.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2016.

SPORTV.COM. SporTV inova e transmite ao vivo torneio do game. Dota 2. 21 abr. 2016a. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/noticia/2016/04/sportv-inova-e-transmite-ao-vivo-torneio-do-game-dota-2.html>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. Final do Mundial de LoL bate recorde com 43 mi de espectadores na internet. 07 dez. 2016b. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/final-do-mundial-de-lol-bate-recorde-com-43-mi-de-espectadores-na-internet.html>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

STEAM. Valve Anti-Cheat System (VAC). Disponível em: <[https://support.steampowered.com/kb\\_article.php?ref=7849-Radz-6869](https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=7849-Radz-6869)>. Acesso em: 20 dez. 2016

TANJI, T. E-Sports: gamers se profissionalizam e lutam para que os jogos virtuais sejam reconhecidos como um esporte. **Revista Galileu**, 12 ago. 2015. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2015/08/e-sports-gamers-se-profissionalizam-e-lutam-para-que-os-jogos-virtuais-sejam-reconhecidos-como-um-esporte.html>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes:** e-sports and professionalization of computer gaming. London: The MIT Press, 2012. (Ebook) E-ISBN 978-0-262-30047-6.

THIBORG, J. eSport and governing bodies – An outline for a research project and preliminary results. Paper presented at: **Kultur-Natur Conference**, Norrköping, Sweden, 2009. Disponível em: <<https://dspace.mah.se/bitstream/handle/2043/10746/esport.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

TRAMONTINA, M. Os novos atletas. Disponível em: <<http://tab.uol.com.br/e-sports/>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

TUBINO, M. J. G. **O que é Esporte?** Brasília: Editora Brasiliense, 1993.

TWITCH, 2015. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/year/2015>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

UOL JOGOS. eSport vai ser modalidade com medalha nos Jogos Asiáticos de 2022. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/04/19/esport-vai-ser-modalidade-com-medalha-nos-jogos-asiaticos-de-2022.htm>>. Acesso em: 20 abril 2017.

VICARIA, B. Revolução virtual no mundo real do automobilismo. 2015. Disponível em: <<http://www.redbull.com/br/pt/motorsports/stories/1331653371202/revolu%C3%A7%C3%A3o-virtual-no-mundo-real-do-automobilismo>>. Acesso em: 25 abr. 2016.

VIDOR, George. O mercado de 'games' no mundo fatura mais que o cinema e música, somados. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

VINHA, F. Entenda o que é eSport e saiba como ele virou uma febre mundial. 28 out. 2015a. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>>. Acesso em: 24 abr. 2016.

VINHA, F. World of Warcraft: faça download e jogue o RPG mais famoso do mundo. 16 dez. 2015b. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/world-of-warcraft.html>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, **ICOMP 2006**, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006, 437-442. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)>. Acesso em: 20 jun. 2016.

WITKOWSKI, E. On the Digital Playing Field How We 'Do Sport' with Networked Computer Games. **Games and Culture** 7 (5), 2012, p. 349–374. Disponível em: <[http://www.bendevane.com/VTA2013/wp-content/uploads/2013/01/349.full\\_.pdf](http://www.bendevane.com/VTA2013/wp-content/uploads/2013/01/349.full_.pdf)>. Acesso em: 10 jun. 2016.

WOLF, Jacob. Esports in the Olympics by 2020? It could happen. Disponível em: <[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/15232682/esports-olympics-2020-happen](http://www.espn.com/esports/story/_/id/15232682/esports-olympics-2020-happen)>. Acesso em: 14 dez. 2016.

## GLOSSÁRIO<sup>90</sup>

**Age of Empires:** Jogo do subgênero Estratégia em tempo real (RTS), o objetivo é comandar uma civilização, criando alianças ou invadindo território de outras, até ter o domínio total do mapa.

**Arcade:** Os *games* do tipo *arcade* têm sua ação definida por comandos simples e evolução linear do cenário. Isto é, enfrenta-se inimigos, pegando alguns poucos itens durante o caminho e no final de cada estágio existem os "chefes" a serem derrotados.

**Cheaters ou trapaceiros:** A palavra *cheat* significa trapaça. O uso de *cheats* nos *games* beneficiam os usuários que o utilizam, são usados para burlar o sistema de jogo e privilegiarem o *cheater*, por exemplo, podem tornar um personagem mais forte, mais rico, um atirador certeiro, etc.

**CMS ou games de Simulação de construção e gestão:** Oferecem aos *gamers* a oportunidade de construir e administrar cenários que operam dentro de restrições econômicas. O objetivo neste *game* não é de derrotar um inimigo, mas construir algo dentro do contexto de um processo contínuo.

**Comitê Internacional de eGames (IeGC):** Organização sem fins lucrativos que organiza uma competição *gamer* entre países com medalhas de ouro, prata e bronze como premiação.

**Counter-Strike:** Jogo do subgênero FPS no qual cinco terroristas têm como objetivo armar uma bomba e cinco contra-terroristas têm que matá-los antes que armem a bomba, ou caso ela seja armada, devem desarmá-la antes que exploda.

**Dota 2:** Jogo do subgênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) desenvolvido pela empresa *Valve Corporation*, no qual duas equipes compostas por cinco pessoas têm como objetivo principal enfrentar os desafios do mapa até derrotar o ancião que fica na base do time adversário.

---

<sup>90</sup> Inspirado em Henry Jenkins (2009).

**Easter egg:** É um termo que na língua inglesa significa “ovo de páscoa”, porém, seu significado também é dado aos segredos ou surpresas escondidas em programas, sites, filmes e jogos eletrônicos, etc.

**e-Sports Earnings:** Possui várias estatísticas sobre competições, histórico dos *Pro players*, premiações, clubes, entre outras informações, sobre o cenário de *e-Sports* datados desde o ano de 1998.

**Exergames:** São praticados através de consoles que exigem um esforço físico maior em relação aos videogames convencionais.

**FIFA SOCCER:** Jogo do gênero Esportes que simula uma competição de futebol, na qual os *players* podem participar de vários campeonatos conhecidos nacional e internacionalmente, jogando com os futebolistas e clubes que compõe esses campeonatos.

**FPS ou First Person Shooter:** O jogador observa o jogo pelo ponto de vista do próprio personagem que ele controla, isto é, “de dentro”. Essa característica contribui muito para a identificação do jogador com o personagem e para o sentimento de imersão.

**Gameplay:** É a jogabilidade de um *game*. O *gameplay* determina o seu gênero, portanto, mesmo que tenham configurações idênticas, podem pertencer a gêneros diferentes.

**Gamer:** (jogadores de *games* ou *players*), “[...] podem ser categorizado de acordo com a frequência e intensidade com que jogam, como: *gamer usual* (ou casual) e o *hardcore gamer* (ou *heavy*); ou ainda de acordo com o seu comportamento, como: *retrogamers*, *import gamers* ou *cyber atleta*; há ainda o *gamer* normal, que prefere videogames normais, e o *hacker*, que utiliza softwares alterados de terceiros para criar um novo *game*” (KUAZAQUI, 2015, p.78).

**Gaming House:** Casa *gamer* são espaços que servem de moradia e também de centro de treinamento para *gamers* profissionais.

**Hashtag:** Expressão comum utilizada nas redes sociais que são basicamente palavras-chaves utilizadas para categorizar os conteúdos publicados e indexar os termos de forma chamativa no aplicativo utilizado.

**Jogos Online:** Utilizam a internet como forma de conexão com outras pessoas.

**KesPA ou Korean eSports Association:** Entidade responsável por gerenciar eventos, regular transmissões, fiscalizar as condições de trabalho de *gamers* profissionais e incentivar a população na prática dos esportes eletrônicos

**Latência:** É medida pelo valor numérico do *ping*, utilizado em rede para testar a conectividade. Ele atua como um sonar: envia um pacote que pede uma resposta e mede quanto tempo demora para chegar esta resposta. Desta forma, quanto menor o tempo de resposta, melhor a conexão, quanto maior o valor do *ping*, mais comprometida essa conexão fica. Por causa disso que na maioria dos jogos, as empresas destinam servidores a determinadas partes do mundo, uma que esteja no Brasil não terá o mesmo tempo de resposta em sua conexão que uma pessoa que esteja nos EUA.

**League of Legends ou LoL:** Jogo também do subgênero MOBA, desenvolvido pela empresa *Riot Games*. É considerado o jogo mais jogado do mundo, principal concorrente do *Dota 2*.

**MOBA ou Multiplayer online battle arena:** Os MOBA's os *players* são divididos em duas equipes, de cinco pessoas cada, que disputam um espaço virtual limitado, como um mapa geográfico fechado. Cada *gamer* seleciona um personagem (*champion*) e a inteligência artificial controla outras partes do *game*, isto é, controladas pelo computador. Os personagens possuem vantagens e desvantagens, portanto, os *players* devem se unir em equipes, de modo que os diversos heróis possam complementar suas habilidades, existe uma posição para cada um que vai ser



fundamental no momento da escolha dos heróis no início do *game* (Solo, Mid, Support, AD Carry e Jungler).

**Netrek:** Jogo do gênero Estratégia em tempo real (RTS), o objetivo desse jogo era desativar ou destruir os navios oponentes e capturar todos os planetas da equipe adversária.

**Pro player:** gamer que compete profissionalmente.

**Role-Playing Games ou RPG:** Em um jogo de RPG o *player* interpreta um papel de personagem e com ele pode evoluir e se tornar uma espécie de super-herói com poderes incomuns, totalmente diferenciado do mundo real.

**RTS ou Real Time Strategy:** Não possuem turnos individuais para planejar seus movimentos, por isso o *gamer* deve ser atento e pensar em estratégias mais rapidamente para derrotar o inimigo.

**Smite:** Jogo recente, lançado em 2014, mesmo com apenas 28 torneios atingiu a maior média de premiação da lista. Também é do subgênero MOBA, a diferença principal entre esse jogo dos demais *MOBA's*, é que ele é visualizado em terceira pessoa, enquanto no *Dota 2* e no *League of Legends* (LoL) a visão do *player* é de cima do mapa.

**Sniper:** é uma espécie de atirador de elite, joga mais recuado e com sua arma “AWP” (um fuzil de precisão) que dá apenas um tiro por vez, então cada vez que o *sniper* atira, existe um intervalo de tempo para que se possa dar o próximo tiro, para isso ocorrer, o atirador utiliza uma espécie de *scope* que é responsável por amplificar a visão que se tem através da arma em até duas vezes (como se fosse um zoom) e, por isso, é considerada uma das armas mais difíceis de manuseio dentro do *game*.

**Space Invaders:** Jogo de videogame do subgênero Tiro de *arcade*, o seu objetivo é, com sua espaçonave humana, destruir ondas de naves que vêm do espaço.

**Spoiling:** A comunidade de *spoilers* busca o conhecimento que os produtores desejam esconder e qualquer rumor provoca reação nesses grupos. Existem também as empresas que se apropriam desse *spoiling* a seu favor, que instigam essas discussões para promover o próprio produto.

**Starcraft:** Jogo do subgênero Estratégia em tempo real (RTS), o objetivo principal do jogo é comandar seu exército, seja ele de humanos, *Zergs* ou *Protoss*, para conseguir o controle do campo de batalha e assim derrotar seus inimigos.

**Quake 3 Arena:** Jogo do subgênero FPS, no modo *single-player* o *gamer* avança através de vários mapas e luta contra diferentes personagens que vão aumentando em dificuldade. No modo *multiplayer* o jogo permite que os *players* lutem uns contra os outros.

**Twin Galaxies:** É uma organização profissional focada em registrar as conquistas e recordes de videogames. É onde regras competitivas de videogames são oficialmente estabelecidas, performances dos *gamers* são medidas, e resultados oficiais são registrados, mantidos e atualizados.

**Twitch:** Site de transmissão instantânea de conteúdo *gamer*.

**VAC ou Valve Anti-Cheat:** É um *software* (um programa) criado pela *Valve* que vende jogos originais no formato digital fornece serviços que facilitam a atualização automática de jogos oferecem preços mais acessíveis aos usuários.