

***e-Sports* Impactando Favelas do Rio: Estudo de Caso no AfroGames**

Title: e-Sports Impacting Rio's Favelas: Case Study at AfroGames

Rafael Mota de Souza¹, Leonardo Vartuli Negreiros¹, Tadeu Moreira de Classe^{1,2}

¹Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI)
Escola de Informática Aplicada (EIA)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

²Grupo de Pesquisa em Jogos Digitais para Contextos Complexos (JOCCOM)
Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

{rafael.souza, leonardo.negreiros, tadeu.classe}@uniriotec.br

Abstract. *Some time ago, games stopped being just entertainment and became professional sports known as e-sports. With that game modality, a whole ecosystem brings professional chances for the new generations. Like this in traditional sports, such as soccer, the young generations see e-sports as an opportunity to change their lives, considering social, economic, and educational contexts. In this article, we present a case study at AfroGames, a social project that acts on Rio's favelas that aims to opportunize people in e-sports. In this study, our goal was to analyze the perception of the impact of this project in a favela, considering interviews and surveys with AfroGames collaborators and students. As a result, we observe different perceptions of how the project impacts the favela, not only for the students but for families and social aspects of the community.*

Keywords. *e-Sports, Rio de Janeiro, Favelas, AfroGames, Social Impact, Case Study.*

Resumo. *Jogos há algum tempo deixaram de ser apenas entretenimento para se tornar esportes profissionais, a partir dos e-Sports. Esta modalidade envolve todo um ecossistema que traz oportunidades profissionais para as gerações atuais. Tal como em esportes tradicionais, como futebol por exemplo, jovens enxergam nos e-sports uma oportunidade de mudança de vida, tanto social quanto educacional. Neste sentido, este trabalho apresenta um estudo de caso realizado com a AfroGames, um projeto social que atua em favelas do Rio de Janeiro, dando oportunidades às pessoas por meio dos e-sports. Neste estudo o objetivo foi analisar a percepção de impacto do projeto em uma favela do Rio, a partir de entrevistas e questionários com colaboradores e alunos assistidos. Como resultados, observamos diferentes percepções sobre como o projeto impacta na favela, não só na vida dos assistidos, mas em todos os núcleos familiares e sociais que o cerca.*

Palavras-chave. *e-Sports, Rio de Janeiro, Favelas, AfroGames, Impacto Social, Estudo de Caso.*

1. Introdução

Os jogos digitais evoluíram do mero entretenimento para um fenômeno cultural e educacional relevante [Berger 2017, Lima et al. 2022, Bihari e Pattanaik 2024]. No

cenário crescente da indústria de jogos, destaca-se uma vertente particularmente importante: os esportes eletrônicos (*e-Sports*), que emergem como uma arena vibrante e inovadora, onde a competição e a comunidade se unem por meio da tecnologia [Artuso e Albuquerque 2022, Duan et al. 2023]. Essa nova forma de entretenimento esportivo envolve a participação de milhões de pessoas em todo o mundo, transcendendo fronteiras geográficas e culturais [Marelić e Vukušić 2019].

Com a disseminação da Internet, os jogos ganharam ainda mais espaço e novas possibilidades. Se antes para jogar as pessoas precisavam estar no mesmo local, o sistema global de redes de computadores interligadas tornou possível que as pessoas pudessem jogar juntas, estando em qualquer lugar do mundo [Araújo 2008]. Com isso, as possibilidades cresceram. Se antes os jogos eram coisas a serem feitas com os amigos, para se divertirem, agora poderiam ser feitos com pessoas em qualquer lugar. A Internet também criou a possibilidade de assistir outras pessoas jogando, transmitindo partidas em tempo real. Assim, foi uma questão de tempo até serem criados os campeonatos e surgirem diversos adeptos ao redor do mundo [Araújo 2008, Duan et al. 2023].

Neste contexto, pessoas, especialmente jovens, passaram a transmitir seus jogos e obter grandes visualizações e engajamento através da Internet. Tal popularidade não passou despercebida por grandes marcas esportivas, as quais, a partir daí, deram início à criação de times e ligas de sucesso mundial, com adeptos de todos os lugares, idades e classes sociais [Marinho 2022]. Com isso, os jogadores conseguiram visibilidade, contratos e fãs a partir de seus jogos, seja entrando para times consolidados no mercado ou transmitindo suas partidas por conta própria. Desta maneira, o sucesso nos *e-sports* se tornou uma nova alternativa para mudar vidas de muitos jovens, onde muitos projetos sociais abordam tais temáticas em suas agendas [Marinho 2022, Hedlund et al. 2020, Huston et al. 2022, Hayday e Collison 2022, Allal-Chérif et al. 2024].

Por este aspecto, a análise de um projeto social de *e-sports* oferece uma janela única para compreender o impacto dos esportes eletrônicos em comunidades específicas [Riatti e Thiel 2022, Chan et al. 2022], como por exemplo, as favelas do Rio de Janeiro [Allal-Chérif et al. 2024]. Assim é o AfroGames¹, um projeto social que tem por base os jogos eletrônicos, carregando consigo elementos culturais, contextos sociais e narrativas que frequentemente refletem as experiências das comunidades afrodescendentes do Rio de Janeiro.

Nesta pesquisa, o objetivo se concentrou em estudar o impacto do projeto AfroGames em uma favela da cidade do Rio de Janeiro, refletindo como o cenário de *e-sports* atinge a vida dos jovens destas comunidades, de seus familiares e o impacto social gerado. Para isso, um estudo de caso no AfroGames foi realizado, captando a percepção dos profissionais e alunos assistidos pelos projetos. Tal estudo ofereceu uma oportunidade única de explorar como os esportes eletrônicos impactam não apenas o entretenimento digital, mas também a representatividade e a inclusão dessas favelas dentro desse ecossistema social de uma grande cidade como o Rio de Janeiro.

Desta forma, este artigo está organizado nas seguintes seções: Seção 2, apresenta os conceitos básicos e contextualização da pesquisa. Na seção 3 é apresentado o estudo de caso, seu planejamento e resultados. Por fim, na Seção 4, é apresentada as considerações finais.

¹<https://afrogamesdev.itch.io/>

2. Contextualização

2.1. Impacto Econômico e Cultural dos *e-Sports*

A vertente dos *e-sports* dentro da indústria de games vem crescendo ao longo dos anos, acompanhando o aumento dos investimentos nesta indústria do entretenimento [NewZoo 2022]. Com a estrutura de campeonatos mais maduros, premiações maiores e organizações milionárias, a quantidade de equipes nessa modalidade cresce, comparando-se aos grandes times de futebol. Além disso, grandes equipes de futebol aderiram à modalidade dos *e-sports*, como, por exemplo, Flamengo e *Paris Saint Germain* [Rodrigues et al. 2013].

No Brasil, esses dados não são diferentes. Em 2021, o país ultrapassou o México como o maior mercado de videogames da América Latina e será responsável por 47,4% da receita total da região até 2026, de acordo com o relatório da PWC [2022], empresa de consultoria e auditoria. Esses dados também corroboram o crescimento do segmento de esportes eletrônicos, que apresenta maior expansão no nosso país, com previsão de triplicar até 2026.

Todo o aspecto econômico que permeia os *e-sports* gera grande influência também na cultura de uma sociedade, na qual gírias, vestimentas e modos de falar, os quais passam a fazer parte do cotidiano das pessoas. Além disso, surgem novas profissões atreladas a essa nova cultura [Känsälä et al. 2019, Block e Haack 2021].

Além dos próprios atletas (ou *cyber* atletas) dessa modalidade, existem também novas carreiras profissionais, como a de *streamer*, profissional que trabalha criando conteúdo ao vivo em plataformas digitais como Twitch, Facebook e YouTube, catalisado pelo ecossistema de *e-sports* devido à demanda do público para acompanhar as competições online ao vivo [Scafura 2020].

Para que as transmissões das competições ocorram, profissionais que atuam desde o audiovisual, trabalhando nas câmeras, iluminação, som e montagem das estruturas físicas, muitas vezes chamativas e criativas, são também agregados ao ecossistema de *e-sports* [Júnior e Ribeiro 2018].

Outra área de profissões existentes devido à dinâmica dos *e-sports* inclui os chamados “*shoutcasters*”, profissionais que narram, comentam e fazem análises técnicas das partidas que ocorrem em competições [Campedelli e Carvalho 2018].

Por fim, outra modalidade profissional é a chamada *Gaming Office*, que segue uma forma mais tradicional e profissional de trabalho quando comparada com outras profissões. Há uma hora para chegar e sair do escritório, sem a necessidade de os jogadores morarem juntos, embora em alguns casos também haja a opção de o atleta morar. Esta modalidade vem ganhando destaque no Brasil e internacionalmente, pois traz uma visão mais madura e profissional, evoluindo do modelo de *gaming house* (atletas de uma mesma equipe que moram juntos) [Silva Filho e Pereira 2022].

Culturalmente, entre as pessoas envolvidas com o ecossistema de *e-sports*, existe um senso de pertencimento e comunidade, similar aos esportes tradicionais. Há uma dinâmica de torcidas organizadas que vão às arenas para assistir aos campeonatos, vibrando pela atuação de seus ídolos durante as partidas [Ferreira 2021].

Contudo, há também dificuldades socioculturais e econômicas de inclusão no ambiente de *e-sports*. Como relatado por Santos [2018], devido aos diferentes níveis sociais e ao poder aquisitivo, o acesso ao mundo dos *e-sports* era inicialmente um desafio.

Alguns fatores de grande impacto eram o preço de equipamentos, como computadores de mesa, periféricos de qualidade que não eram abundantes no mercado e uma boa conexão de internet. No entanto, com o passar dos anos, o custo para fazer parte do mundo dos esportes eletrônicos foi ficando mais acessível, com mais pessoas de diferentes idades e classes participando, devido, por exemplo, à popularização de jogos para dispositivos móveis, que são mais baratos de serem adquiridos [Santos 2018].

2.2. *e-Sports* no Rio de Janeiro

O Rio de Janeiro tem feito movimentações no âmbito público para trazer a relevância dos *e-sports*. Conforme Pacete [2023], o atual prefeito da capital fluminense, Eduardo Paes, tem buscado formas de tornar o Rio de Janeiro a capital mundial dos esportes eletrônicos, através da análise dos impactos e benefícios que os *e-sports* têm causado na sociedade e de como projetos sociais e parcerias público-privadas podem alavancar o desenvolvimento no estado.

De acordo com Melo [2022], uma iniciativa realizada pela prefeitura do Rio de Janeiro é a criação de uma coordenadoria focada em games e esportes eletrônicos, por meio da Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia (SMCT). O objetivo é desenvolver políticas públicas que possam fortalecer o cenário de games, com eventos, palestras, competições e projetos sociais com foco em inclusão, permitindo que qualquer pessoa interessada no universo de games possa participar, independentemente de condições sociais e com propostas de inclusão para deficientes físicos também.

Um dos retornos visados por iniciativas como essa é proporcionar desenvolvimento social e retorno financeiro para o município, através do fomento de turismo, educação, entretenimento e novos empregos, estimulando toda a indústria de games e influenciando positivamente outros municípios e estados a cooperarem em prol de melhorias para os cidadãos [Melo 2022].

Tal qual em outros projetos sociais de diferentes localidades do Brasil, *e-sports* são vistos como uma ferramenta de ascensão social, movimento este que pode ser comparado ao desejo de ser jogador de futebol. Existem diversos casos de jogadores que vieram de situações socioeconômicas difíceis e encontraram nos *e-sports* uma oportunidade de renda e crescimento pessoal, servindo de inspiração para futuras gerações [Rocha et al. 2022].

Um grande exemplo é a “Taça das Favelas”, projeto que começou em 2012 com o intuito de dar uma oportunidade para que jovens das comunidades possam se tornar revelações de novos talentos, promovendo a inclusão social por meio do futebol. Comparativamente, os projetos voltados para os esportes eletrônicos também têm emergido como ferramentas de transformação em comunidades urbanas. Em 2021, a Taça das Favelas teve sua versão focada nos *e-sports*, realizada com mais de 50 equipes e organizada pelo projeto AfroGames. Ao expandir seu alcance para o mundo digital, demonstra uma compreensão atualizada da paixão dos jovens, proporcionando uma abordagem inclusiva e contemporânea para o esporte [Freitas e Pauta 2023].

2.2.1. O Projeto AfroGames

O projeto AfroGames² é uma iniciativa social baseada nos jogos eletrônicos, incorporando elementos culturais, contextos sociais e narrativas que frequentemente refletem as

²<https://afrogamesdev.itch.io/>

experiências das comunidades afrodescendentes do Rio de Janeiro. Ele se destaca não apenas pela excelência no campo dos *e-sports*, mas também pelo compromisso em promover a diversidade e a inclusão racial no universo dos jogos digitais.

O projeto é resultado de uma parceria entre o Grupo Cultural AfroReggae e a Chantilly Produções, tornando possível a criação do primeiro centro de esportes e cultura gamer dentro de uma favela no mundo. Seu objetivo é combinar a tecnologia e a educação para promover a transformação social, possibilitando melhoria de vida em diversos aspectos, como a geração de renda e a formação de profissionais para o mercado de trabalho. O viés de inclusão digital está totalmente presente nos ideais da iniciativa [Uchoa et al. 2022].

O programa apresenta uma ampla gama de atividades disponibilizadas aos seus alunos, englobando aulas relacionadas a jogos para computador e dispositivos móveis, além de instrução voltada ao desenvolvimento de jogos e composição de trilhas sonoras para jogos. É importante salientar que todas essas atividades são complementadas por aulas de inglês, obrigatórias para todos os alunos matriculados no projeto. A inclusão dessas aulas de inglês tem um propósito duplo: capacitar o aluno, agregando esse conhecimento à sua formação, e facilitar sua integração no contexto do cenário de jogos e *e-sports*, o qual está intrinsecamente vinculado à língua inglesa [Uchoa et al. 2022].

Segundo seu relatório de impacto, mais de 250 alunos foram atendidos, totalizando mais de 500 horas de aulas relacionadas a jogos mobile, além de 600 horas destinadas às aulas referentes a jogos de PC. Além disso, foram ministradas 600 horas de aulas de inglês e aproximadamente 400 horas de instrução em desenvolvimento de jogos. Indicadores de engajamento em mídias sociais mostram um total de mais de 400 horas de transmissões de *e-sports*, registrando picos de visualização simultânea ao vivo que ultrapassaram 6.500 espectadores [Uchoa et al. 2022].

O projeto demonstra seu impacto por meio de dados concretos e divulgações expressivas. Além disso, é importante observar que o projeto marcou presença ativa em 21 eventos relevantes, solidificando sua presença no cenário [Uchoa et al. 2022].

3. Estudo de Caso no AfroGames

Com o intuito de conduzir a pesquisa ao seu objetivo, executamos o estudo de caso em dois diferentes momentos para identificar a percepção dos gestores do projeto AfroGames e dos alunos envolvidos. Para tal, utilizamos uma abordagem metodológica baseada em estudo de caso [Aberdeen 2013], uma vez que tais categorias de estudo permitem observar cenários complexos reais e conjecturar respostas a partir da análise de dados dos participantes.

A Figura 1 ilustra as etapas realizadas até as respostas, considerando o contexto do caso do projeto AfroGames: 1) **Planejamento** (definição do estudo e questão de pesquisa, tipos de participantes e instrumentos de pesquisa); e 2) **Execução**, sendo dividida entre i) entrevistas com colaboradores e professores do projeto e ii) alunos assistidos pelo projeto.

3.1. Planejamento

O estudo de caso foi construído de modo que pudéssemos investigar e observar dados que nos conduzissem a uma resposta para a questão: **Qual é o impacto do projeto AfroGames em uma favela do Rio de Janeiro?** Com isso em mente, optamos por definir claramente este estudo, utilizando a proposta da abordagem *Goal-Question-Metric*

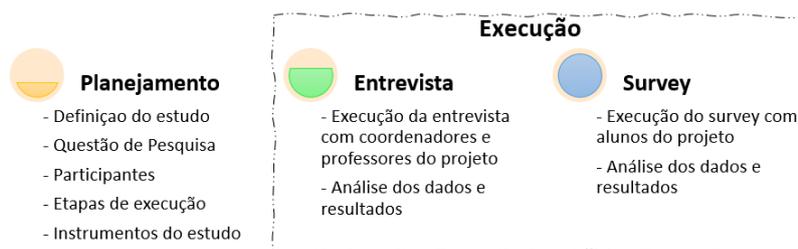


Figura 1. Etapas metodológicas do estudo de caso.

(*GQM*) [Basili 1992]. Portanto, como *goal* (objetivo), definimos: **analisar** o projeto social AfroGames; **com o propósito de** investigação; **com relação a** percepção de impacto; **do ponto de vista de** colaboradores, professores e alunos assistidos no projeto; **no contexto de** uma favela do Rio de Janeiro.

A questão principal da pesquisa foi dividida em questões secundárias (*question*), nas quais elencamos:

QS1: Qual a percepção de impacto social do projeto na vida das pessoas?

QS2: Qual a percepção de carreiras possíveis a partir do projeto?

Por fim, para analisar e mensurar as respostas (*metric*), foram utilizadas técnicas de abordagem qualitativa de análise de dados, baseadas em codificação, análise de discurso, contagem e estatística descritiva.

Como descrito no objetivo, os participantes do estudo foram dois grupos distintos: i) colaboradores e professores do projeto e, ii) alunos assistidos pelo projeto. A escolha destes dois grupos se deu uma vez que gostaríamos de observar a percepção de impacto dos dois pontos de vista, ou seja, das pessoas que prestam a assistência e das pessoas que participam do projeto.

Devido à diferença dos grupos de participantes, foi definido que o estudo de caso seria executado em dois momentos distintos: 1ª) seria realizada uma entrevista em grupo focal com colaboradores e professores do AfroGames; 2ª) seria realizado um questionário (*survey*) para a coleta de respostas dos alunos assistidos pelo projeto. A diferença na escolha de método de coleta de dados se deu devido a considerarmos que, com um questionário, abrangeríamos rapidamente uma grande quantidade de alunos do projeto, enquanto, se mantivéssemos entrevistas nesta segunda etapa, poderia ser um processo demasiadamente demorado.

Neste momento, é importante deixar claro que nós, autores do trabalho, recebemos autorização do AfroGames para a condução tanto da entrevista com sua equipe, quanto para a realização do *survey* com os alunos. Além disso, uma atenção especial foi dada aos alunos, oferecendo a eles acesso ao termo de consentimento livre e esclarecido, considerando os termos da participação facultativa e que a resposta seria vedada para menores de 18 anos.

Como instrumentalização da coleta de dados, a entrevista em grupo focal aconteceu de forma não estruturada, ou seja, não desenvolvemos um roteiro para a sua condução. Embora, em alguns momentos, tentássemos direcionar a conversa para a percepção de impactos socioeconômicos, profissões e outras características inerentes ao projeto. Já em relação ao questionário para os alunos, foi apresentado um questionário com 5 questões, considerando 4 questões fechadas (acesso a jogos e a internet na residência, quais jogos,

uso de aparelhos tecnológicos e profissões) e 1 discursiva (percepção do impacto do projeto na sua vida).

Em ambos (entrevistas e questionários) as execuções do estudo foram realizadas em meados de outubro de 2023, tendo como participantes 3 atores envolvidos na coordenação e colaboração com o AfroGames (1 cofundador, 1 representante do setor de comunicações e 1 professor); e 47 alunos assistidos pelo projeto.

3.2. Resultados

3.2.1. Percepção dos Profissionais do AfroGames

Após analisar o discurso dos colaboradores do AfroGames, utilizando técnicas de análise fundamentada a dados (*grounded theory*), emergimos com a Figura 2, a qual sumariza as principais características relatadas por eles em relação ao impacto do projeto social, considerando carreira, cidadania e sociedade, e educação.

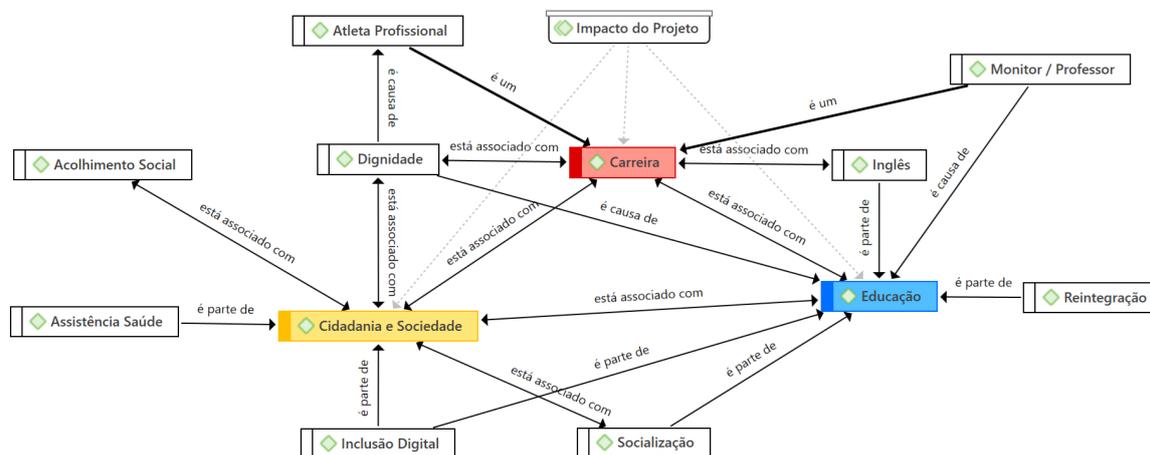


Figura 2. Percepção de impacto dos profissionais do AfroGames.

Segundo os colaboradores, o AfroGames desempenha um papel crucial para fornecer oportunidades aos jovens de comunidades periféricas, proporcionando um espaço único para o desenvolvimento de habilidades sociais e crescimento pessoal. Conforme é possível observar na Figura 2, em muitos aspectos a educação, carreira e cidadania apresentam elementos em comum, como: o inglês como oportunidade, a inclusão digital de pessoas que possam não ter acesso às tecnologias atuais, a possibilidade de carreira como professor e monitor de turmas, a socialização que fortalece laços sociais e, principalmente, a oportunidade de dar maior dignidade a estas pessoas com a educação.

Essas análises ficam evidentes ao analisar as falas dos colaboradores, por exemplo, ao verificar o impacto da educação em oportunidades de carreira e na promoção da cidadania: “[...] nas aulas de programação, os alunos aprendem a mexer no computador, usá-lo como ferramenta de trabalho, de mudança de vida.”; “[...] inglês como uma forma de se diferenciar no mercado de trabalho.” e; “[...] todos os atletas (de e-sports) envolvidos no projeto recebem a bolsa-atleta. Este auxílio não apenas confere validação e dignidade à vida desses atletas, mostrando a existência e seriedade do cenário de e-sports, como também constitui uma fonte de renda vital para manter a estabilidade financeira em seus lares.”

Portanto, percebe-se o impacto que o AfroGames pode ofertar na vida das pessoas

nas favelas, no qual os *e-sports* oportunizam desenvolvimento educacional, profissional e social para essas pessoas.

3.2.2. Percepção dos Alunos Assistidos pelo AfroGames

Em relação aos alunos assistidos pelo programa, o questionário aplicado primeiramente visa coletar informações que possibilitem a análise de seu perfil. A Figura 3 apresenta a sumarização das respostas em relação ao uso de jogos, acesso à internet e preferência de plataforma entre eles. A Figura 3A mostra que, dos 47 alunos participantes da pesquisa, 91% possuem acesso à internet fora do projeto, mas um número menor, 76% deles, possuem acesso a jogos em casa. Dentre todos os jovens participantes, 57% têm preferência por jogos mobile (Figura 3B). Segundo as análises, essa questão é apoiada ao perguntar qual o jogo mais procurado pelos alunos em sala de aula, tendo uma ampla maioria optando pelo jogo *Free Fire*, um jogo para dispositivos móveis.

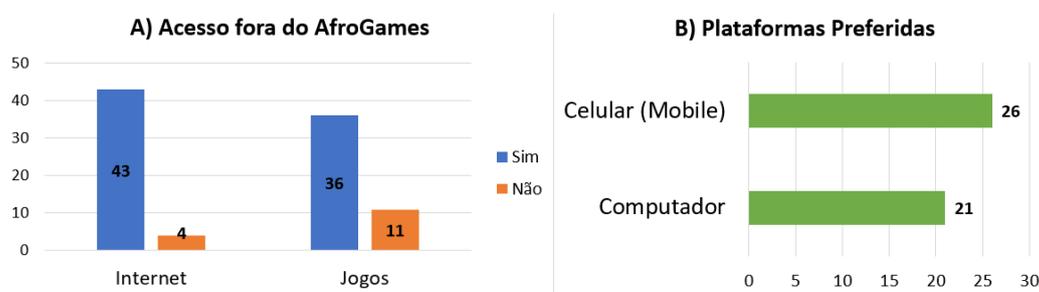


Figura 3. A) Acesso à Internet e Jogos. B) Plataforma Preferida.

Essa inclinação para jogos em dispositivos móveis aponta para a conveniência e acessibilidade dessas plataformas, reforçando a importância de estratégias educacionais e de engajamento voltadas para ambientes mobile. Além disso, essa preferência sugere que os jogos *mobile* desempenham um papel significativo na participação ativa dos alunos, proporcionando uma experiência mais flexível e adaptada às suas preferências individuais.

Após isso, algumas perguntas foram mais abertas, com a proposta de entender dos alunos a percepção que os mesmos têm dos esportes eletrônicos em suas vidas. Sem precisar preencher opções pré-estabelecidas, os alunos foram questionados sobre como os *e-sports* têm impactado suas vidas. Como pode ser visto na Figura 4, uma nuvem de palavras foi realizada com as respostas dos alunos, sendo possível identificar os principais impactos percebidos pelos alunos em suas vidas.

Podemos observar uma predominância de expressões que envolvem o aspecto do sentimento de comunidade, mostrando que os esportes eletrônicos têm esse impacto na vida das pessoas, tal como argumentado por Ferreira [2021]. Outra expressão de destaque é a de ajudar em conhecimentos de inglês, como já citado, enquanto o aluno faz as aulas dos jogos usados em esportes eletrônicos, ele também recebe aulas de inglês, tanto para ajudar a entender o jogo como para capacitação profissional.

Complementarmente, foi solicitado que os alunos respondessem como percebem que os projetos influenciam em suas vidas, conforme apresentado na Figura 5. Grande parte dos alunos afirmou que a diversão é a principal percepção de impacto, seguida pelos conhecimentos de inglês e pela inclusão digital (aprender a mexer no computador e auxiliar nos estudos). É interessante observar que esses jovens possuem percepções semelhantes às

Observou-se que o projeto de *e-sports* proporciona oportunidades e promove mudanças na vida da favela, abrangendo aspectos como educação, cidadania, sociedade e desenvolvimento de carreiras. Portanto, ao buscar responder qual é o impacto do AfroGames em uma favela do Rio de Janeiro, resumimos as respostas na Figura 7.



Figura 7. Impacto do Projeto AfroGames.

O impacto deste projeto social vai além de relatórios e opiniões de profissionais; ele se manifesta nas vidas das pessoas que diretamente se beneficiam dele, seja por meio de novas oportunidades, ampliação de visões de mundo, trocas de experiências ou aprendizado. O projeto proporciona aos seus beneficiários a oportunidade de conhecer novas pessoas e ter acesso a suporte adequado para lazer e aprendizado, funcionando como uma válvula de escape da rotina complexa da favela. Além disso, oferece oportunidades como aprendizado de idiomas e contato com profissões contemporâneas. Ao trazer essas novas oportunidades para a vida dos beneficiários, o projeto contribui para ampliar seu senso de cidadania, possibilitando uma vida melhor e mais digna, e integrando-os ao mundo atual, permitindo que sonhem com oportunidades que vão além dos limites de sua comunidade.

Como trabalhos futuros, esperamos poder realizar estudos de caso em outras favelas do Rio de Janeiro e/ou em outros projetos semelhantes no Brasil. Entendemos que esses projetos são fundamentais para as comunidades periféricas, pois ajudam a descobrir novos talentos que apenas precisam de oportunidades para se destacarem.

Por fim, este trabalho ilustra como um projeto social como o AfroGames, dentro do contexto de *e-sports* e seu ecossistema associado, pode ter um impacto positivo na vida das pessoas. Acreditamos que este trabalho possa contribuir para divulgar o trabalho do AfroGames e inspirar novos projetos sociais que envolvam jogos, promovendo melhorias na qualidade de vida das pessoas e democratizando o acesso delas às tecnologias e profissões contemporâneas do mundo em que vivemos.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer especialmente o AfroGames por carinhosamente abrir os braços do projeto e nos receber para a realização desta pesquisa. Muito obrigado!

Referências

- Aberdeen, T. (2013). Yin, rk (2009). case study research: Design and methods . thousand oaks, ca: Sage. *The Canadian Journal of Action Research*, 14(1):69–71.
- Allal-Chérif, O., Guaita-Martínez, J. M., e Sansaloni, E. M. (2024). Sustainable esports entrepreneurs in emerging countries: Audacity, resourcefulness, innovation, transmission, and resilience in adversity. *Journal of Business Research*, 171:114382.
- Araújo, M. J. (2008). O jogo, a internet e o mundo das crianças. In *VI Confresso Português de Sociologia*, pp. 1–11.
- Artuso, W. e Albuquerque, R. (2022). A breve história dos e-sports no brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pp. 438–447, Porto Alegre. SBC.
- Basili, V. R. (1992). Software modeling and measurement: the goal/question/metric paradigm. Technical Report CS-TR-2956, UMIACS-TR-92-9, University of Maryland.
- Berger, A. A. (2017). *Video games: A popular culture phenomenon*. Routledge.
- Bihari, I. e Pattanaik, D. (2024). Professional gaming and pro-gamers: what do we know so far? a systematic review. *Games and Culture*, 19(1):116–135.
- Block, S. e Haack, F. (2021). esports: a new industry. In *SHS Web of Conferences*, volume 92, pp. 04002. EDP Sciences.
- Campedelli, G. e Carvalho, L. (2018). sports: uma análise sobre a sua legitimação e as novas configurações do esporte-espetáculo. In *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, volume 41.
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., e Gullo, M. (2022). The impact of esports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126:106974.
- Duan, P., Wang, X., Zhang, A. Y., e Ji, B. (2023). Overview of e-sports. In *Electronic Sports Industry in China: An Overview*, pp. 1–26. Springer.
- Ferreira, M. B. T. (2021). E-sports, uma nova paixão brasileira: formação, estado atual e possíveis rumos para os e-sports entre os brasileiros. *Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação-Habilitação em Radialismo)-Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro*.
- Freitas, A. e Pauta, F. (2023). Taça das favelas e afrogames ajudam a formar atletas digitais. *Estadão*. Disponível em: <<https://expresso.estadao.com.br/naperifa/taca-das-favelas-e-afrogames-ajudam-a-formar-atletas-digitais/>>. Acesso em: 26 Abr 2024.
- Hayday, E. e Collison, H. (2022). Understanding the potential for esports to support social inclusion agendas. In *Social issues in esports*, pp. 131–147. Routledge.
- Hedlund, D., Fried, G., e Smith, R. (2020). *Esports business management*. Human Kinetics Publishers.
- Huston, C., Gracia B Cruz, A., e Zoppos, E. (2022). Dimensionalizing esports consumption: Alternative journeys to professional play. *Journal of Consumer Culture*, 22(2):456–475.

- Júnior, I. S. A. e Ribeiro, R. T. (2018). A ascendente segmentação de eventos e-sportivos: os esportes eletrônicos como impulsionadores de destinos e equipamentos turísticos. *TURYDES: Revista sobre Turismo y Desarrollo local sostenible*, 11(24):35.
- Känsälä, M., Husman, P., Sipponen, J., e Smedlund, A. (2019). Esports as a form of new kind of work and a holistic model of well-being at work for esports. *ESMQ New Researcher Award*, 637.
- Lima, L., Pinto, C., e Gouveia, P. (2022). Genesis of a gaming culture: a historical analysis based on the computer press in Portugal. In *Digital Games Research Association Conference (DiGRA 2022), Kraków, Poland*, pp. 7–11.
- Marelič, M. e Vukušić, D. (2019). E-sports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life Journal*, 11(2):47–54.
- Marinho, R. C. (2022). Engenharia de produção no mercado dos esportes eletrônicos (esports). Bacharelado em engenharia de produção, Universidade Federal Rural do Amazonas, Paraupbas.
- Melo, C. (2022). Prefeitura do RJ cria coordenadoria focada nos games e esports. *Ge.Globo*. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/05/27/prefeitura-do-rj-cria-coordenadoria-focada-nos-games-e-esports.ghtml>>. Acesso em: 26 Abr 2024.
- NewZoo (2022). Global games market report. Free version, NewZoo. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf>. Acessado em: 26 Abr 2024.
- Pacete, L. G. (2023). Rio de Janeiro almeja ser a capital mundial dos e-sports. *Forbes*. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/rio-de-janeiro-almeja-ser-a-capital-mundial-dos-e-sports/>>. Acesso em: 26 Abr 2024.
- PWC (2022). Pesquisa global de entretenimento e mídia 2022–2026 relatório de perspectivas inovação e crescimento em um novo cenário competitivo. PWC. Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/GEMO-2022.pdf>>. Acesso em: 26 Abr 2024.
- Riatti, P. e Thiel, A. (2022). The societal impact of electronic sport: a scoping review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(3):433.
- Rocha, E. J. B. et al. (2022). O impacto do capital social sobre os jogadores de e-sports: uma revisão de literatura. trabalho de conclusão de curso. *Universidade Federal do Pará*. Disponível em: <https://bdm.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/4913/1/TCC_ImpactoCapitalSocial.pdf>. Acesso em: 26 Abr 2024.
- Rodrigues, H. A., Darido, S. C., e Paes, R. R. (2013). O esporte coletivo no contexto dos projetos esportivos de inclusão social: contribuições a partir do referencial técnico-tático e sócio-educativo. *Pensar a Prática*, 16(2).
- Santos, E. Z. L. d. (2018). Condições socioeconômicas versus profissionalização nos e-sports. trabalho de conclusão de curso. *Universidade Federal do Ceará*. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/45849/3/2018_tcc_ezlsantos.pdf>. Acesso em: 26 Abr 2024.

- Scafura, B. (2020). Assista-me jogar: uma reflexão sobre o impacto da pandemia da covid-19 no consumo e produção de conteúdo em plataformas de live streaming. *Revista Comunicando*, 9(1):152–171.
- Silva Filho, C. R. e Pereira, D. S. (2022). Gaming house—espaço de treinamento profissional do e-sports. *Revista Saberes da Fapan*, 10(1).
- Uchoa, M., Scoralick, P., e Oliveira, M. (2022). Relatório anual de impacto de 2022. *AFROGAMES*. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1c5tCJtQ1w_CCSKM0QKjVLul8WXJOEY0P/view?usp=sharing>. Acesso em: 26 Abr 2024.