

A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013

William J. Artuso; Rafael M. de Albuquerque.

Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade
Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) – Balneário Camboriú, SC – Brasil
william.artuso@Hotmail.com, albuquerque@univali.br

***Abstract.** Competitions between people or teams involving awards, this is the essence of e-Sport. The following study addresses the brief history of e-Sports in Brazil based on media news between 2008 and 2013, in order to make the reader understand e-Sports in a historical context. The objective is to analyze and define changes in the media's discussion about e-Sports and observe the different topics covered in the reports and articles. The methodology is done through news sites about e-Sport in Brazil, using thematic analysis. The result is a description of a historical time, including common themes and how they were expressed.*

***Keywords—** e-Sports, Cyber Athletes, Competitions, Digital Videogames.*

***Resumo.** Competições entre pessoas ou times envolvendo premiações, essa é a essência do e-Sport. O estudo a seguir aborda a breve história dos e-Sports no Brasil com embasamento em reportagens e notícias entre os anos de 2008 e 2013, com o intuito de fazer com que o leitor entenda o que os e-Sports num contexto histórico. O objetivo é analisar e definir mudanças na discussão da mídia sobre os e-Sports e observar os diferentes temas abordados dentro das reportagens e matérias. A metodologia é feita através de sites de notícias e reportagens sobre o e-Sport no Brasil, utilizando análise temática. O resultado é um retrato temporal dos temas mais comuns e as ideias veiculadas sobre eles.*

***Palavras-chave—** e-Sports, e-Atletas, Competições, Jogos Digitais.*

1. Introdução

O esporte eletrônico não é muito diferente do esporte tradicional. Ambos possuem competitividade elevada, times e pessoas competindo entre si, campeonatos com premiações, ranking de jogadores, ranking de times, possibilidades de transformar o ato de jogar em carreira profissional, entre outras coisas. O maior diferencial do e-Sport para o esporte tradicional, seria que o e-Sport é jogado através de meios digitais – normalmente computadores. As competições são feitas através da internet, contudo, as grandes finais são feitas presencialmente na maioria dos casos.

Durante décadas houve competições oficiais de jogos digitais, mas elas vem ganhando proporções muito grandes em tempos recentes. Segundo Bräutigam (2015), em 2010 os prêmios somados desses campeonatos de e-sport foram de 5.5 milhões de dólares. Os e-Sports famosos na época eram Counter-Strike, Halo 3, StarCraft 2,

StarCraft: Brood War e WarCraft 3. Cinco anos depois, a soma desses prêmios de campeonatos multiplicou por 8, chegando a 45.5 milhões de dólares. Apesar do e-Sport ser uma carreira sedentária, “os e-Atletas conseguem ser bem ativos, se não mais ativos do que a maioria da população” (LAM, et al., 2020, p. 10). Mas como essa indústria milionária chegou nesse ponto?

O e-Sport, apesar do termo ser atual, esteve presente em grande parte do período histórico dos videogames. O termo e-Sport vem da junção da letra “E” de Ethernet com Sports, que em sua tradução significa esportes online. De acordo com Cunha (2018, p. 13), “o e-Sport é uma modalidade de jogos que podem ser jogados competitivamente e independem de serem jogos esportivos tradicionais”. Porém, não há um termo definitivo para o que é e-Sport, “é mais comum ser considerado equivalente a jogar profissionalmente” (WAGNER, 2006, p. 2).

Wagner (2006, p. 3) também descreve o e-Sport como “uma área de atividades esportivas a qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades físicas ou mentais no uso de informações e tecnologias de comunicação”. Enquanto Miguel (2018, p. 29) define e-Sports como “uma competição de jogos virtuais, realizada de forma organizada e com premiação aos vencedores”.

Podemos concluir que e-Sport é basicamente uma competição organizada, com premiação entre jogadores profissionais, independente de serem organizados em time ou não, que estão buscando aprimorar suas habilidades mentais e físicas para um bom desempenho dentro de jogo. Porém, neste estudo, considero que e-Sport é uma competição entre jogadores ou times, com premiação, que buscam melhorar suas habilidades e estratégias para poder vencer seus adversários.

Este estudo explora a evolução e popularidade do e-Sport na mídia nacional brasileira, assim como um meio de discutir a história dos esportes eletrônicos no Brasil. Ele baseia-se em uma análise de matérias e reportagens sobre competições digitais que falam sobre o Brasil ou mencionam jogadores/times brasileiros, com o intuito de perceber o quanto a mídia nacional alterou sua forma de escrever sobre videogames e competições. Além disso, ele deve explicitar o que a mídia nacional nos diz sobre a história e o desenvolvimento dos e-Sports no Brasil.

2. Fundamentação teórica

2.1. Breve história dos e-Sports

Hoon Kim (2020) descreve que no decorrer dos tempos diversos jogos eletrônicos foram criados, sendo o primeiro deles o Cathode-Ray Tube Amusement Device (Dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos) criado por Alan Turing em 1948. Porém, dentre os diversos produtos que marcam o início dos jogos digitais como indústria, um dos mais notáveis foi Pong, o qual foi imensamente usado em arcades e reproduzido no primeiro console doméstico, o Odissey. Assim como Kim (2020), Taylor (2012) também comenta o fato de que os fliperamas eram um ponto onde alguns jogadores levavam mais a sério o que antes era apenas diversão.

A competitividade nos jogos manifestava-se de diferentes formas. De acordo com Taylor (2012) os velhos jogadores de fliperamas faziam anotações nas telas das máquinas com canetas e fitas para ajudá-los a lembrar dos movimentos, enquanto a nova

leva de jogadores de computador, iam às casas de seus amigos para praticar nos dias e noites.

Os fliperamas foram a base para a construção do que hoje é chamado de e-Sport. Em 1981 foi taxado que o fliperama de Walter Day, o Twin Galaxies, era “o placar oficial dos jogos eletrônicos” (Twin Galaxies, 2011). Havia certa organização com os rankings e pontuações, da mesma forma que era feito nos esportes tradicionais. De acordo com Borowy e Jin (2013, p.12, tradução nossa) “A formação dessa organização preenchia diversos critérios para institucionalizar o jogo como esporte: recordes, as diretrizes, promoção e encorajamento da competição”.

Assim como no Brasil, os jogos competitivos também não eram bem aceitos internacionalmente. Entretanto, em 1982 a LIFE Magazine visitou um fliperama para fotografar os melhores jogadores de videogames para sua edição especial. Sobre esse episódio, Borowy e Jin (2013, p. 14, tradução nossa) descrevem que “a inclusão dos jogadores de fliperamas na LIFE Magazine dentro de um discurso de esportes e atletismo foi vista como um passo gigante para ambos os jogadores e a indústria”.

2.2. Breve história dos e-Sports no Brasil

De acordo com Macedo e Falcão (2019), o Brasil atua como um dos principais consumidores de jogos na América Latina, também sendo um dos mercados de atuação mais relevantes para empresas do gênero no mundo. Contudo, os mesmos autores analisam a forma que o esporte eletrônico profissional é negligenciado no contexto brasileiro, de forma que “os debates sobre o e-Sport como um fenômeno e produto de uma cultura midiática, são ignoradas ou pouco consideradas nos Game Studies” (MACEDO e FALCÃO, 2019, p. 3).

Um dos jogos mais conhecidos no Brasil, tanto pela sua jogabilidade quanto pelos campeonatos, é o Counter-Strike. De acordo com Cruz (2017), o jogo começou a sua história nos anos 2000 e desde então tem feito muito sucesso mundialmente. O jogo, com seus diversos campeonatos, rapidamente se tornou um e-Sport. Em 2016, dentro do cenário brasileiro, a equipe Luminosity Gaming, capitaneados pelo jogador Gabriel “Fallen” Toledo, chegaram ao título do Major de 2016, se tornando a primeira equipe brasileira de Counter-Strike a ganhar o mundial (CRUZ, 2017). Após o sucesso da equipe, os jogadores que faziam parte da Luminosity Gaming foram transferidos para a equipe SK Gaming, que na época era o melhor time do mundo de CS. Dentro da SK Gaming, os meninos liderados por Gabriel “Fallen” Toledo, conseguiram mais um título mundial. Outro jogo que atualmente é o terceiro jogo mais jogado do mundo, League of Legends (LOL), possui um cenário de e-Sports bem desenvolvido. O League of Legends é um MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) criado em 2009 pela empresa de jogos Riot Games.

Apesar do jogo ter sido criado em 2009, os primeiros campeonatos brasileiros só começaram a surgir em 2012, pois foi quando o servidor brasileiro foi inaugurado. De acordo com o site Leaguepedia (2021), o primeiro campeonato brasileiro foi acontecer em 2012 com uma premiação total de 50 mil dólares, o time campeão da época, que atualmente já não existe mais, foi a vTi Ignis. Já em 2013, a Riot Games lançou o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), que reformulou a forma de jogo, agora os times eram divididos em grupos e a posição era definida pela quantidade

de vitórias. As semifinais eram jogadas da seguinte maneira: O primeiro time do grupo A enfrenta o segundo time do grupo B, e o segundo time do grupo A enfrenta o primeiro time do grupo B.

3 Metodologia

Esta é uma pesquisa documental e seguirá as seguintes etapas, que de acordo com Gil (2010) foram identificadas como: formulação do problema, elaboração do plano de trabalho, identificação das fontes, localização das fontes e obtenção do material, análise e interpretação dos dados e redação do relatório. A pesquisa documental trabalha com fontes primárias, ou seja, ainda não analisadas, e o presente projeto analisa reportagens disponíveis online.

Esta é uma pesquisa com o intuito de compreender história dos esportes eletrônicos no Brasil na perspectiva das reportagens sobre o assunto. Para um melhor entendimento do assunto, foi usado o buscador do Google em abas anônimas dentro da janela de “Notícias”, usando o recorte do Google entre os anos 2008 e 2013, a fim de separar reportagens sobre os esportes eletrônicos no Brasil.

O critério utilizado para a separação foram matérias as quais contivessem uma história relevante sobre o esporte digital nacional, assim como avanços na evolução do esporte no Brasil. Nomes de cyberatletas eram relevantes para a separação, mas principalmente as notícias em que o Brasil é destaque na área dos e-Sports. Para encontrar tais matérias, os seguintes termos foram usados: “e-Sports” e “Brasil” ou “Campeonatos” ou “Vídeo Games”, “Cyberatletas” ou “Cyberesporte”.

Após utilizar o buscador do Google na aba anônima e na janela de “Notícias”, o ano de 2008 foi selecionado no recorte para o início da pesquisa das matérias. Notou-se que em 2008, utilizando as palavras-chave descritas, foi apresentando aproximadamente 1000 resultados. Foram avaliadas as primeiras três páginas de busca dentro desse ano para selecionar as reportagens.

Em cada ano, foram excluídas reportagens que falassem de esportes tradicionais em vez de eletrônicos, que descrevessem o cenário internacional sem mencionar o nacional, que não falassem de e-sports. Assim foram selecionadas 5 reportagens de cada ano, resultando em uma amostra total de 30 reportagens divididas igualmente entre os anos de 2008 e 2013.

3.1. Análise temática

A análise neste estudo terá como embasamento a análise temática, como descrita por King (2004). O autor define a essência da análise temática como “Uma lista de códigos (Template) representando temas identificados nos seus dados textuais” (KING, 2004, P. 256). Utilizando o método de King (2004), poderá ser identificado os temas e os problemas dentro das reportagens selecionadas as quais o autor interpreta como importantes. Alguns temas foram propostos inicialmente pelos autores, e foram alterados conforme a amostra sugeria novos temas ou ajustes nos existentes. Os temas finais são:

- E-sport é visto como potencial carreira: Os jovens que entram no mundo dos jogos competitivos geralmente possuem uma vontade de perseguir carreira dentro desses games.

- E-sport é visto como um mercado que mobiliza dinheiro: Por conta das diversas competições, as premiações são recorrentes dentro do e-Sport e os valores são citados dentro da mídia.

- Jogos competitivos mal vistos pela mídia: jogos competitivos podem ser mal vistos pela mídia por diversos motivos, como: comportamento viciante, jogos violentos ou falsas promessas de carreira.

- Competições online e presenciais: Os campeonatos dentro do e-Sport podem ocorrer de forma Online ou presencial, transmissões desses campeonatos podem ser comentados nas reportagens, organização e estrutura dos campeonatos pode ser outro fator a aparecer.

- Os gêneros mais jogados dentro do e-Sport: Há diversos jogos que se tornaram e-Sport, porém os gêneros são completamente diferentes.

4. Resultados

4.1. E-sport é visto como potencial carreira

Nos seis anos analisados, incluindo 30 reportagens analisadas, em apenas oito delas aparecem assuntos relevantes sobre o e-sport como carreira. O tema mais recorrente é a premiação e patrocínios para os jogadores e times dentro do cenário competitivo, o qual quatro das oito reportagens mencionaram esse assunto. Um exemplo é a reportagem de Petró (2009, n. p.), a qual fala: “No esporte, ter patrocínio é quase uma garantia para se conseguir bons resultados, permitindo focar-se apenas nos treinos e competições. No ciberesporte, os atletas patrocinados, com salários, equipamentos de ponta e até auxílio psicológico também têm essa garantia”.

Outro tema abordado em duas das reportagens foram as dificuldades na rotina de treinos, como cita Persicheto (2013, n. p.): “Por causa da rotina puxada de treinos, os jogadores que têm entre 20 e 24 anos, trancaram suas matrículas na faculdade...”. O discurso da reportagem quando o tema retrata a rotina de treinos dos cyberatletas é enfatizando que não é apenas um jogo, mas sim uma profissão que deve ser respeitada. A matéria enfatiza o fato dos jogadores precisarem de uma rotina organizada para poderem manter os treinos em dia.

4.2. E-sport é visto como um mercado que mobiliza dinheiro

Nos seis anos analisados, o tema mais recorrente dentro do mercado de E-sport é o dinheiro das premiações dos campeonatos, como é dito em uma reportagem de Petró (2009, n. p.), quando um garoto de 14 anos recebeu um prêmio de 7 mil dólares por vencer o campeonato mundial de Guitar Hero, que na cotação da época seria por volta de 15 mil reais.

A última reportagem que menciona a premiação de um campeonato foi em 2012, quando a Riot Games, criadora do jogo League of Legends, anunciou o primeiro campeonato do jogo no Brasil, que de acordo com Silva (2012, n. p.) “Este será o

campeonato com a maior quantia em dinheiro já paga na história do E-sport brasileiro, uma soma de 80 mil dólares (cerca de 162 mil reais)”.

Com isso, nota-se o visível aumento das premiações dos campeonatos, o que implica na crescente do e-sports e na visibilidade do mesmo no período estudado. O E-sport é, de fato, um mercado que mobiliza muito dinheiro conforme analisado nas reportagens e no decorrer do anos, com uma diferença de mais de 140 mil reais em premiação, comparado ao ano de 2009 para o ano de 2012.

4.3. Jogos competitivos mal vistos pela mídia

Das 35 reportagens analisadas, apenas uma delas se referia ao tema de jogos competitivos de forma claramente negativa. Em 2009, a justiça liberou a venda do jogo “Counter-Strike” no Brasil. Como diz na reportagem da G1 (2009, n. p.) “A venda do jogo de tiro em primeira pessoa havia sido proibida em 22 de janeiro de 2008”. A sentença de proibição da venda do jogo foi que “o jogo era nocivo a saúde dos consumidores”. Em outra reportagem, a G1 (2008, n. p.) faz uma breve menção ao Counter strike, dizendo “Jogo que teve venda proibida no Brasil é destaque da Eletronic Sports World Cup (ESWC)”. Não houve mais relatos sobre o tema dentro dos anos analisados.

4.4. Competições online e presenciais

Assim como os temas de mobilização de dinheiro dentro do E-sport e potencial carreira, as competições online e presenciais apareceram com peso nas reportagens analisadas. Porém, a maioria das referências analisadas são de locais dos campeonatos e capacidades de pessoas dentro dos locais, número de países e jogadores participantes.

Um bom exemplo é a reportagem da G1 (2008, n. p.) a qual fala a localidade do campeonato do World Cyber Games de 2008, na cidade de Colônia na Alemanha, e também comenta que serão 700 jogadores e 74 países competindo nos jogos do evento. Esses são os assuntos mais comuns dentro do tema. No geral, 9 reportagens apresentaram resultados sobre os campeonatos. Porém, os assuntos tratados em cada uma eram os mesmos. Entretanto, notou-se no estilo das reportagens que, durante o passar dos anos, a escrita ficou mais séria conforme os anos foram se passando.

A clara diferença de detalhamento das reportagens analisadas nos diz que com o tempo, a escrita foi evoluindo e o assunto do esporte eletrônico começou a ser tratado de forma mais séria e profissional.

4.5. Os gêneros mais jogados dentro do e-Sport

Dentre as reportagens analisadas, esse foi o tema que mais apareceu dentro delas, em 11 delas, sendo mais comum o assunto sobre os jogos divulgados nos eventos e competições. Como por exemplo a reportagem da G1 (2008, n. p.) que comenta alguns dos gêneros disputados, como corrida, FPS (First Person Shooter), estratégia, e futebol.

São sempre os mesmos gêneros disputados nos campeonatos mais conhecidos como a WCG (World Cyber Games), para exemplificar foram geradas três Word Clouds (Figuras 1 e 2). Entre 2008 e 2013 foram analisadas 35 reportagens e foi retirado de cada uma a quantidade exata a qual os jogos foram mencionados.

Figura 1. Word Clouds para os anos de 2008-2009 (esquerda) e 2010-2011 (direita)



Figura 2. Word Cloud para os anos de 2012-2013



5. Discussão

5.1. E-sport é visto como potencial carreira

Com os resultados analisados dos anos de 2008 à 2013, notou-se que é muito comentado sobre jogadores serem considerados atletas profissionais, em 2013, de acordo com a mídia de notícia Canaltech, os Estados Unidos concederam vistos para os jogadores de League of Legends como atletas profissionais, o que pode possibilitar um maior comprometimento com a carreira.

5.2. E-sport é visto como um mercado que mobiliza dinheiro

Dentre as reportagens analisadas, todas apresentaram dados sobre premiações em dinheiro em campeonatos ou mencionaram um possível mercado in-game o qual os jogadores pudessem comprar itens ou acessórios. O primeiro registro de premiação, dentro dos dados vistos, foi em 2009 onde o campeão mundial de “Guitar-Hero” recebeu um prêmio de 7 mil dólares, que na cotação da época seria equivalente a 16 mil reais em premiação.

O último registro de premiação foi em 2012 em um campeonato de League of Legends, jogo criado pela empresa Riot Games. De acordo com SILVA (2012) o prêmio em 2012 passou dos 150 mil reais, comparado ao ano de 2009 houve um aumento de 837,5% dentro de 3 anos. Nesse ponto já podemos ver que circula muito dinheiro dentro

do mercado de jogos eletrônicos, porém uma pesquisa mais detalhada informou que “... as rendas de jogos cresceram para \$70 bilhões mundialmente no ano de 2013, representando um aumento de 6% ao ano. O número de jogadores é esperado ultrapassar 1.2 bilhões ao final do ano de 2013.” NEWZOO (2013, n. p, tradução nossa).

5.3. Jogos competitivos mal vistos pela mídia

Dentro dos 6 anos analisados, percebeu-se que a mídia pouco comentava e relacionava os videogames e jogos com práticas violentas ou que faziam mal à saúde. Em apenas uma das reportagens no ano de 2009, a qual mencionava o fato das vendas do jogo “Counter-Strike” e “Everquest” terem sido proibidas no Brasil em 2008, de acordo com a G1 (2008) “foram considerados impróprios para o consumo, na medida em que são nocivos à saúde dos consumidores”.

Nos dias mais atuais, sabemos que esse assunto ainda é recorrente, porém em uma reportagem feita por Azad (2020) comenta que especialistas dizem que há poucas evidências ligando jogos violentas a violência no mundo real, ainda sim o depoimento de Andrew Przybylski, professor da Universidade de Oxford que estuda mídias digitais fala “Os jogos apenas se tornaram mais realistas. Praticantes e jogos violentos apenas se tornaram mais diversificados. E estes jogos agora são jogados no mundo todo” (citado em AZAD, 2020, n.p.).

Em resumo, os dados analisados mostraram que talvez o foco não era discutir sobre como os jogos afetavam o mundo real em si, pois não havia material o suficiente para chegar a uma conclusão concreta sobre o que a mídia pensava sobre isso.

5.4. Competições online e presenciais

O tema das competições, dentro dos dados analisados, apareceu com certa frequência, desde 2008 até 2013 o assunto foi comentado em 9 matérias. Os assuntos tratados dentro das reportagens foram similares, para campeonatos presenciais, a hora, data e local são mostrados na matéria, em seguida conta com os times e jogadores os quais irão participar do campeonato, assim como cita a reportagem do G1 (2008) “Começa nesta quarta-feira (5), na cidade de Colônia (Alemanha), a final do World Cyber Games 2008...”, e logo em seguida comenta “serão 700 jogadores, de 74 países, competindo...”.

Era esperado que surgisse assuntos como live-streams onde jogadores utilizassem uma plataforma para transmitir seus jogos para os espectadores, porém não foi mencionado em nenhum dado analisado, acredita-se que por conta de não ser popular na época.

5.5. Os gêneros mais jogados dentro do e-Sport

De acordo com as pesquisas e análises feitas sobre o assunto, nota-se que a grande maioria dos jogos encontrados no cenário do esporte eletrônico requerem estratégias, como é feito nos jogos Counter-Strike, League of Legends, Starcraft e Fifa. Podemos notar também que o jogo Counter-Strike, de acordo com os quadros, é mencionado em todos os anos analisados, enquanto outros jogos como Trackmania Nations, o qual aparecia com certa relevância nos anos de 2008 e 2009, foi "substituído" por Forza MotorSpeed nos anos de 2012 e 2013.

Os jogos com menor número de menções, entre 1 e 2, ainda sim eram muito jogados nos campeonatos maiores como WCG (World Cyber Games). Com isso, pode-se dizer que o cenário competitivo dos esportes eletrônicos abrange diversos gêneros de jogos, sendo os mais populares FPS (First Person Shooter), Corrida, Luta e RTS (Real Time Strategy) e atualmente em 2022, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

5. Considerações finais

O presente estudo fez um recorte temporal entre 2008 e 2013, acreditando que foi um período relevante para o crescimento dos e-sports no Brasil. Porém, para pensar a história dos e-sports no contexto nacional seria necessário uma análise mais ampla, e que não se limitasse às reportagens da mídia no período estudado. Acredita-se, no entanto, que o presente estudo faz um breve levantamento e pode contribuir para uma compreensão mais ampla, que pode ser construída coletivamente com outros estudos que busquem essa perspectiva histórica sobre o tema.

Referências

- Azad, Arman. (2020) “Estudos afastam relação entre videogames e violência”. CNN Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/> . Acesso em: 19 de Jun. 2022.
- Borowy, Michael; Jin, Dal Yong. (2013) “Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests”. International Journal of Communication, v. 7, p. 1-21, 2013.
- Bräutigam, T. (2015). “Esports Statistics: The Growth of Our Industry in Five Charts”. The Esports Observer. Retrieved from: <http://esportsobserver.com/esports-statisticsthe-growth-of-our-industry-in-five-charts/>
- Bueno, Renato. (2008) “Brasileiro é recordista mundial do jogo ‘Pitfall’ ”. G1, 2008. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL330401-6174,00-BRASILEIRO+E+RECORDISTA+MUNDIAL+DO+JOGO+PITFALL.html> . Acesso em: 27 de Jun. 2022.
- Cunha, Nielsen Abreu. (2018) “Mercado e-sports e sua profissionalização no brasil: um estudo sobre a profissionalização e planejamento estratégico da vulkano esports”. 64f. Monografia (graduação) – Curso Superior de Administração de Empresas, Universidade Federal do Maranhão, Maranhão, 2018.
- Cruz, Rodrigo. (2017) “E-sports em crescimento no Brasil”. Jornalismo de Dados, 2017. Disponível em: <https://medium.com/jornalismo-de-dados/e-sports-em-crescimento-no-brasil-906691b11c2d> . Acesso em: 22 de Nov. 2021.
- G1. (2009) “Justiça libera venda do game 'Counter-Strike' no Brasil”. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1199747-9666,00-JUSTICA+LIBERA+VENDA+DO+GAME+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL.html> . Acesso em: 19 de Jun. 2022.
- G1. (2008) “Brasil luta por medalhas na Olimpíada dos Games na Alemanha”. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL848907-9666,00->

[BRASIL+LUTA+POR+MEDALHAS+NA+OLIMPIADA+DOS+GAMES+NA+AL
EMANHA.html](#) . Acesso em: 19 de Jun. 2022.

- Kim, Hoon Young; Nauright, John; Suveatwatanakul, Chokechai (2020). “The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth”, *Sport in Society*, 23:11, 1861-1871.
- King, G. (2004) “Using Templates in the Thematic Analysis of Text”. In C. S. Cassell, Gillian (Ed.), *Essential Guide to Qualitative Methods in Organizational Research* (pp. 256-270): SAGE Publications, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>
- Lam, Athena T. W; Perera, Thilini P; Quirante, Kiara Bern A; Wilks, Antonia; Ionas, Abbie J; Baxter, G. David. (2020) “E-athletes’ lifestyle behaviors, physical activity habits, and overall health and wellbeing: a systematic review”. *Physical Therapy Reviews*, V. 25, N. 5. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10833196.2020.1843352>
- Macedo, Tarcízio, Falcão, Thiago. (2019) “E-Sports, herdeiros de uma tradição”. *Intexto*, N. 45, p. 246-267, 2019.
- Miguel, Ricardo Georges Affonso. (2019) “O enquadramento jurídico do esporte eletrônico”, *Quartier Latin*. São Paulo, 2019.
- Newzoo. (2013) “Global Games Market Report Infographics”. Disponível em <https://newzoo.com/insights/infographics/global-games-market-report-infographics-2013> . Acesso em: 18 de Jun. 2022.
- Persicheto, Renata. (2013) “Campeões de League of Legends, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil”. *TecnoBlog*. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/> . Acesso em: 18 de Jun. 2022.
- Petró, Gustavo. (2009) “Jogadores amadores superam profissionais em campeonato de games”. *G1*, 2009. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1320479-9666,00-JOGADORES+AMADORES+SUPERAM+PROFISSIONAIS+EM+CAMPEONATO+DE+GAMES.html> . Acesso em: 27 de Jun. 2022.
- Silva, Alexandre. (2012) “League of Legends terá campeonato nacional que dará mais de R\$ 150 mil em prêmios”. *TechTudo*, 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/08/league-legends-tera-campeonato-nacional-que-dara-us-80-mil-em-premios.ghhtml> . Acesso em: 18 de Jun. 2022.
- Twin Galaxies, 2011. Recuperado de <http://www.twingalaxies.com>
- Taylor, T. L. (2012) “Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming”. Cambridge: MIT Press, 2012.
- Wagner, Michael G. (2006) “On the Scientific Relevance of eSports”. In: *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006*, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 junho 2006