



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

LUIS FERNANDO ASSING

JOÃO VITOR SILVEIRA

**REVOLUÇÃO GAMER:
O PANORAMA GERAL DO E-SPORT**

Palhoça

2020

LUIS FERNANDO ASSING

JOÃO VITOR SILVEIRA

**REVOLUÇÃO GAMER:
O PANORAMA GERAL DO E-SPORT**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas de Informação da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Saulo Popov Zambiasi, Dr.

Palhoça

2020

LUÍS FERNANDO ASSING
JOÃO VITOR SILVEIRA

**REVOLUÇÃO GAMER:
O PANORAMA GERAL DO E-SPORT**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Sistemas de Informação da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 13 de Julho de 2020.

Professor e orientador Saulo Popov Zambiasi, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Nome do Professor, abreviatura da titulação.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Nome do Professor, abreviatura da titulação.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Esta obra é dedicada a todas as pessoas que trabalham, desejam trabalhar ou investir na área de e-sports, assim como aquelas que se identificam com este setor.

AGRADECIMENTOS

Luís Fernando Assing agradece:

Primeiramente gostaria de agradecer ao meu colega de TCC João Vitor da Silveira, com o qual estudo desde o primeiro semestre, pelo apoio, dedicação e parceria nesses anos todos e nesta obra.

À minha noiva Marina por me apoiar durante esta jornada, me incentivar em continuar meus estudos e concluir o curso de Sistemas de Informação.

À minha Família, Valdir (meu pai), Luyza (minha filha), Alisson (meu filho) e Kettlin (minha filha), por me apoiarem em minhas decisões, influenciarem no meu futuro e minhas escolhas e estarem sempre presentes em minha vida.

Ao Saulo meu orientador e a Prof. Maria Inês por me ajudarem, guiarem e incentivarem a continuar, durante a elaboração deste TCC.

Aos demais professores do curso que me ensinaram todo o conhecimento que adquiri no curso da melhor maneira possível.

Por fim, e não menos importantes, aos meus colegas Fabrício, Renan, João, Jessyca, Thais e Antônio pela parceria e as risadas no decorrer desta jornada acadêmica.

João Vitor Da Silveira agradece:

Gostaria de agradecer ao meu colega de TCC Luís Fernando Assing por todo seu companheirismo durante toda essa jornada pelo conhecimento.

Aos meus amigos, que são muitos para citar aqui, e que me ajudaram nessa jornada com todas as dificuldades do dia-a-dia e me fizeram o homem que sou hoje.

À minha querida mãe que foi totalmente compreensiva durante meus períodos de estresse durante minha jornada pela graduação e hoje pode ver seu filho se graduar com orgulho.

E, não menos importante, à minha família que de alguma forma sempre esteve a zelar pela minha pessoa.

“O único homem que está isento de erros, é aquele que não arrisca acertar.” (ALBERT EINSTEIN).

RESUMO

Atualmente o mercado de jogos tem crescido exponencialmente. o objetivo deste trabalho é trazer um embasamento com dados retirado de diversas fontes de como o e-sport tem crescido de forma anormal todos os anos. Sendo assim, foram coletados e reorganizados dados para gerar um gráfico que provasse como o mercado de e-sport têm se mostrado um potencial investimento nunca não visto antes. Além disso mostrar a disparidade entre o cenário nacional e internacional. Durante a criação desse trabalho tivemos a Pandemia de Covid-19, mostrando uma queda nos investimentos do campeonatos porém um aumento na audiência de pessoas participando do e-sport mostrando que esse ano podemos ter uma grande chance de ocorrer um aumento significativo nos investimentos em e-sport, revolucionando e desmistificando o e-sport do esporte tradicional como futebol, basquete e etc.

Palavras-chave: E-sports. Futuro. Pandemia.

ABSTRACT.

Currently, the games market has grown exponentially. The objective of this work is to bring a foundation with data taken from different sources of how e-sport has grown abnormally every year, therefore, data was collected and reorganized to generate a graph that prove how the e-sport market has proved to be a potential investment never seen before, and furthermore it shows the disparity between the national and international scene and even during the creation of this work we had the Covid-19 Pandemic, showing a drop in championships investments but an increase in the audience of people participating in e-sport showing that this year we can have a great chance of a significant increase in investments in e-sport, revolutionizing and demystifying the traditional sport e-sport such as football, basketball and etc...

Keywords: E-sports. Future. Pandemic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Modelo de Jogo Digital	16
Figura 2 - Campeonato de Space Invaders em 1980	19
Figura 3 - Final do CBLOL em 2015 no Allianz Park	20
Figura 4 - Maze Wars sendo jogado em um no computador Imlac PDS-D1	21
Figura 5 - Half-life 2	22
Figura 6 - Counter-Strike 1.6	24
Figura 7 - CS:GO	25
Figura 8 - Aeon of Strife (AoS)	26
Figura 9 - Defense of the Ancients (DOTA)	27
Figura 10 - League of Legends (LOL)	28
Figura 11 - DOTA 2	29
Figura 12 - Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)	30
Figura 13 - Fortnite: Battle Royale	31
Figura 14 - GARENA Free Fire	32
Gráfico 1 - Premiações de Campeonatos no Brasil, entre os anos de 2015 e 2019	43
Gráfico 2 - Premiações de Campeonatos em todo mundo, entre os anos de 2015 e 2019	43
Gráfico 3 - Comparativo das Premiações Brasil e Mundial, entre os anos de 2015 e 2019	44
Gráfico 4 - Premiações de League of Legends no Brasil, entre os anos de 2015 e 2019	45
Gráfico 5 - Premiações de League of Legends no Mundo, entre os anos de 2015 e 2019	46
Gráfico 6 - Comparativo de Premiações LoL Brasil e Global, entre os anos de 2015 e 2019	47
Gráfico 7 - Premiações de Dota 2 no Mundo, entre os anos de 2015 e 2019	47
Gráfico 8 - Premiações de CS:GO no Mundo, entre os anos de 2015 e 2019	48
Gráfico 9 - Premiações de Fortnite no Mundo, entre os anos de 2018 e 2019	49
Gráfico 10 - Premiações de Free Fire no Mundo, entre os anos de 2018 e 2019	50
Gráfico 11 - Premiações em pandemia, entre Janeiro e Maio dos anos de 2018 a 2020	53

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 PROBLEMÁTICA	11
1.2 OBJETIVOS	12
1.2.1 OBJETIVO GERAL	12
1.2.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	13
1.3 JUSTIFICATIVA	13
1.4 ESTRUTURA DA MONOGRAFIA	14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 JOGOS DIGITAIS	15
2.2 E-SPORTS	17
2.3 HISTÓRIA DOS E-SPORTS	18
2.4 EVOLUÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS	20
3 MÉTODO	33
3.1 CARACTERIZAÇÃO DO TIPO DE PESQUISA	33
3.2 ETAPAS METODOLÓGICAS	34
3.3 DELIMITAÇÕES	35
4 CENÁRIO ATUAL	37
4.1 COLETA DE DADOS	37
4.1.1 LEAGUE OF LEGENDS	37
4.1.2 DOTA 2	38
4.1.3 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	39
4.1.4 FORTNITE	40
4.1.5 FREE FIRE	41
4.2 ANÁLISE DE DADOS	42
4.2.1 ANÁLISE GERAL	42
4.2.2 ANÁLISE POR JOGO	45
4.3 MUDANÇAS DO CENÁRIO MUNDIAL COM A PANDEMIA	50
4.4 ANÁLISE FINAL	54
5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS	56
5.1 TRABALHOS FUTUROS	57
REFERÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

A cada nova geração da humanidade mais cedo as crianças interagem com jogos digitais. Jogar através de smartphones, computadores ou consoles é uma atividade cada vez mais presente nos primeiros anos de vida dos seres humanos, como fonte de lazer e diversão. Com o decorrer dos anos, estes jogos passaram a ser mais coletivos e deixaram de ser somente para diversão, começando a ser tratados como esportes digitais para várias pessoas (FIA - FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO, 2018).

Com sua origem na década de 70, ainda que de forma amadora, surgiram os *e-sports* (esportes eletrônicos). Originalmente eram competições pequenas e locais de jogos eletrônicos da época e, com o decorrer do tempo, os jogos foram se aperfeiçoando e tornando-se mais populares devido ao crescimento dos jogos, da aceitação e da acessibilidade da população aos consoles (videogames) (EQUIPE HAWKON, 2015).

Já na década de 90, com o crescimento da rede mundial de computadores (internet) e com a possibilidade de interação remota entre as pessoas de forma instantânea, surgiram os campeonatos de *e-sports online*, em que jogadores de várias regiões do planeta disputavam torneios de jogos populares da época, como *Warcraft*, *Counter-Strike* e *Quake*, jogos que exigem um maior nível de habilidade, estratégias e reflexos aprimorados, além de exigirem algum tempo de treinamento (EQUIPE HAWKON, 2015).

1.1 PROBLEMÁTICA

Apesar dos esportes digitais estarem crescendo e ganhando influência em todo o mundo, o Brasil ainda tem enfrentado diversos problemas, tanto nos entraves políticos como em relação à discriminação dos games como esportes. Isso porque muitas pessoas ainda não os reconhecem como uma modalidade de esporte. Aqueles que não os reconhecem, afirmam

que nos *e-sports* as dimensões físicas, psicológicas e motoras dos atletas não são tão relevantes como no futebol, volei, etc. Diferentemente da Coreia do Sul, que já reconhece os e-sports como jogos olímpicos (FURTADO, 2017).

A maioria das pessoas desconhece o tanto que esse cenário já cresceu nos últimos anos, com cada vez mais pessoas assistindo, participando (jogando) e investindo nos *e-sports*. A algum tempo que esses jogos digitais deixaram de ser somente “jogos de criança”, para ser tornarem uma modalidade de esporte, com equipes formadas com nutricionistas, psicólogos e preparadores físicos, onde muitas pessoas participam com premiações às vezes maiores que alguns esportes mais antigos (FURTADO, 2017).

A pergunta que queremos responder nesta pesquisa é como se encontra o cenário brasileiro, assim como seu potencial e crescimento no e-sport, além desmistificar e trazer um novo ponto de vista do cenário.

1.2 OBJETIVOS

Os objetivos são separados aqui em Geral e Específicos.

1.2.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo apresentar um panorama geral da abrangência dos *e-sports* no mundo e no Brasil, discutindo os problemas enfrentados, os vieses e o que esse tema tem envolvido, desde uma contextualização histórica até o cenário mercadológico como uma nova modalidade em expansivo crescimento e ótima oportunidade de investimento.

1.2.2 Objetivo Específico

Os objetivos específicos deste projeto são:

- Obter referencial teórico e histórico sobre os *e-sports*;
- Analisar o crescimento dos *e-sports*;
- Obter informações sobre os rendimentos envolvidos (premiações de campeonatos) neste mercado nacional e internacional;
- Discutir perspectivas futuras;
- Apresentar e analisar mudanças ocorridas pela pandemia da Covid-19 em 2020.

1.3 JUSTIFICATIVA

Devido ao extenso crescimento das tecnologias, e nelas incluído o desenvolvimento de computadores, consoles e smartphones, podemos afirmar que os jogos eletrônicos já fazem parte do dia a dia do ser humano.

Com essa expansão surgiram os *e-sports*, que ainda são desconhecidos pela maioria da sociedade, sendo que este trabalho pretende expandir o conhecimento sobre os jogos eletrônicos, assim como os esportes eletrônicos (*e-sports*), no Brasil. Segundo Furtado (2017) “Na Coreia do Sul, que está construindo um estádio apenas para a realização de jogos eletrônicos e já reconhece como esporte olímpico... Lá, os jogadores já estão perto do estrelato alcançados pelos craques do futebol ou NBA.”.

É importante lembrar que com esse crescimento o investimento nessa área se torna uma grande chance de lucros. Furtado (2017) afirma que “O mercado de games no Brasil, atualmente, movimenta R\$ 1 bilhão, e o eSports está em expansão.”, ele ainda explica

que o valor das receitas dos *e-sports* no mundo aumentou cerca de 200 milhões de reais de 2016 para 2017, além de uma estimativa de chegar a casa de bilhões de reais em 2020.

1.4 ESTRUTURA DA MONOGRAFIA

Este projeto se divide em 5 capítulos, sendo eles:

O primeiro capítulo descreve o tema, salienta os seus objetivos, justificativas, problemática e a estrutura do trabalho.

O segundo capítulo foca na fundamentação teórica de diversos autores sobre o que são jogos digitais e o que são *e-sports*.

O terceiro capítulo apresenta o método de pesquisa utilizada, o planejamento do trabalho, caracterização do tipo de pesquisa, etapas metodológicas e questionário de investigação.

O quarto capítulo apresenta os dados dos valores coletados para e a análise destes dados, tanto do cenário brasileiro como também do cenário global dos e-sports. Neste capítulo também serão apresentadas mudanças ocorridas devido a pandemia de Covid-19.

O quinto capítulo apresenta a conclusão do trabalho assim como trabalhos futuros que podem ser percorridos sobre os temas desta obra.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta uma base teórica envolvendo jogos digitais, também chamados de jogos eletrônicos, com enfoque nos e-sports.

2.1 JOGOS DIGITAIS

Jogos digitais ou jogos eletrônicos podem ser definidos como um jogo onde ocorre a interação entre humano e computador, através do uso de tecnologia (Gee, 2003).

Schuytema (2007, apud Hümmelgen, 2017, p. 20) define jogo digital como “[...] uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitada por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final.”

Lopes e outros (2017) lembram que o conceito de jogos digitais é mais abrangente que o termo videogames. O termo videogames estava sempre relacionado ao jogar através de consoles e fliperamas, porém hoje vemos a utilização do mesmo em outros dispositivos como computadores, *notebooks*, *smartphones*, entre outros.

De acordo com Schuytema (2008), um jogo digital é conceituado como uma atividade lúdica que se forma através de ações e de decisões que seguem em direção a uma posição final. Estas etapas de ações e decisões tem a sua limitação formada através de um conjunto de regras e de um universo controlados por um programa de computador.

Na visão de Battaiola (2000), o jogo eletrônico é composto de três partes: enredo, motor e interface interativa. Ele afirma que “O enredo define o tema, a trama, o(s) objetivo(s) do jogo, o qual através de uma série de passos o usuário deve se esforçar para atingir”, enquanto o motor do jogo “é o seu sistema de controle, o mecanismo que controla a reação do jogo em função de uma ação do usuário” e, finalmente, a interface interativa “controla a comunicação entre o motor e o usuário, reportando graficamente um novo estado do jogo. O desenvolvimento da interface envolve aspectos artísticos, cognitivos e técnicos.”

Pinheiro (2007), divide o jogo digital em três partes, são elas Narrativa, Interface e Estatuto Tecnológico (exemplificado na figura 1). Ele também afirma que a relação entre essas dimensões ocorrem naturalmente, e é incerto descrever alguma dessas dimensões sem citar uma outra dimensão. Como exemplo Pinheiro (2007) cita: “É a dialógica do jogo digital, não podemos encerrar a interface na representação gráfica de um objeto de jogo, se aquele objeto é decisivo para o contexto narrativo.”

Figura 1 - Modelo de Jogo Digital



Fonte: Pinheiro (2007)

Juul (2005) lembra que antes de existir os jogos digitais já existiam mundos fictícios dentro da imaginação dos seres humanos. Esses mundos geralmente apareciam devido aos jogos que não eram digitais. Porém, com o desenvolvimento dos computadores, a existência desses mundos fictícios passou a ser visual dentro dos jogos digitais, sendo essa característica visual a principal diferença entre um jogo digital e um não-digital. Outra característica que diferencia o um jogo digital de um não-digital seriam as regras. Em um jogo não-digital as regras podem mudar de acordo com quem está jogando e, ainda, pode haver um consenso entre os jogadores para “aliviar” alguma penalidade a um participante ou a todos. Enquanto em um jogo digital as regras são bem definidas e não há espaço para “barganhas”, todos os jogadores possuem as mesmas regras para seguir.

A CBES - Confederação Brasileira de e-sports (2019), afirma que “Jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolvem competição em níveis mais ou menos definidos.”

2.2 E-SPORTS

Com o crescimento da internet e com a possibilidade de interação remota entre as pessoas de forma instantânea, surgiram os campeonatos de e-sports online, em que jogadores de várias regiões do planeta disputam torneios de jogos populares e que exigem um maior nível de habilidade, estratégias e reflexos aprimorados, além de exigirem algum tempo de treinamento (EQUIPE HAWKON, 2015).

Segundo a FIA - Fundação Instituto de Administração (2018), os *e-sports* são definidos como “competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si”. Segundo o autor estas competições podem ser tanto on-line, a partir da internet, ou local através de LAN (conjunto de computadores em rede).

A FIA - Fundação Instituto de Administração (2018) ainda afirma que “O termo eSports significa esportes eletrônicos, o que é bastante polêmico, pois muita gente não aceita caracterizar um game virtual como esporte, afinal, os gamers ficam sentados em uma cadeira comandando o que acontece na tela por meio de teclado, mouse e joystick.”. Porém o autor lembra do fato que quem quer se tornar um profissional nessa área, um e-atleta, precisa de muito treinamento além de disciplina e dedicação, assim como qualquer atleta que queira praticar seu esporte em alto nível.

Segunda a CBES - Confederação Brasileira de e-sports (2019), “...*eSports* são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo”. A Confederação Brasileira de *e-sports* ainda afirma que *e-sports* são competições disputadas em jogos eletrônicos em que os jogadores são como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência, tanto presencial quanto online, através de diversas plataformas.

A principal definição da CBES - Confederação Brasileira de e-sports (2019) sobre o que são os e-sports, é de que são “Competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência”.

2.3 HISTÓRIA DOS E-SPORTS

A Confederação Brasileira de e-sports (2019) define a linha histórica dos *e-sports*, começando em 1972, e seguindo conforme abaixo:

- 1972 - Ocorreu a primeira competição esportiva de um jogo eletrônico, na Universidade de Stanford nos Estados Unidos. O jogo da competição foi Spacewar e o nome oficial do evento foi “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”. Por ser um campeonato muito pequeno onde até a premiação foi somente 1 ano de assinatura da revista Rolling Stone, muitos não o consideram como a primeira competição de *e-sports*.
- 1980 - Ocorreu o torneio de *Space Invaders*, organizado pela Atari, que pode ser visualizado na figura 2. Este contou com a presença de 10 mil competidores americanos, sendo considerado o primeiro campeonato de *e-sports* em larga escala.

Figura 2 - Campeonato de *Space Invaders* em 1980



Fonte: Confederação Brasileira de e-sports (2019)

- 1990 - Ocorreu o torneio Nintendo *World Championships*. Esta competição foi realizada em várias etapas, que ocorreram em diversas regiões dos Estados Unidos, com sua final na Califórnia.
- 1994 - O campeonato acima foi refeito e recebeu o nome de *PowerFest '94*
- Década de 2000 - Os campeonatos de e-sports cresceram exponencialmente. No começo da década eram realizados 10 torneios por ano e em 2010 esse número atingiu 160 competições por ano. Os principais torneios foram o *World Cyber Games*, o *Intel Extreme Masters* e a *Major League Gaming*. Foi também nessa década que surgiu a primeira organização internacional de *e-sports* chamada de G7, formada por 7 grandes times da época. Esse aumento tão grande no número de campeonato ocorreu graças ao avanço da Internet, que acabou com as barreiras físicas para a realização de tais eventos.
- Década de 2010 - Mais precisamente em 2011 foi criada a Twitch, uma empresa (site) especializado em transmissões de jogos digitais e de competições de e-sports. Foi graças a popularização de serviços de streaming (como a twitch) que os *e-sports* tiveram outro grande salto nesta década. Além dos espectadores *online* também teve um grande aumento nas vendas de ingressos presenciais de eventos de e-sports. Em 2014 o campeonato mundial

de *League of Legends* atraiu 40.000 torcedores ao *Seul World Cup Stadium* na Coreia do Sul. No Brasil a final do CBLOL (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*) atraiu 10 mil torcedores em 2015 e foi realizado no Allianz Park (estádio do clube de futebol Palmeiras), conforme podemos observar na figura 3. Em 2016 se repetiu o mesmo número de torcedores “ao vivo” de 2015.

Figura 3 - Final do CBLOL em 2015 no Allianz Park



Fonte: Confederação Brasileira de e-sports (2019)

2.4 EVOLUÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

É relevante discorrer sobre a evolução dos jogos digitais para entender as vertentes existentes hoje, tanto de gênero quanto de estilo. Conforme artigo publicado na The Strong - National museum of play (2020, tradução nossa) em 1974, Maze Wars introduziu o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa, levando os jogadores a um labirinto de passagens feitas com gráficos de armação de arame. Além disso segundo Jeremy Norman (2004-2020, tradução nossa) esse foi o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa em rede e multiusuário em 3D. Abaixo é apresentada uma descrição simples de como era sua jogabilidade.

O jogo é simples. Dois jogadores passeiam por um labirinto "3D"; ao se encontrarem, podem trocar tiros. O jogador atingido morria e era teleportado para outro local no labirinto, e a caçada recomeçava. Havia um placar na parte de baixo da tela, contabilizando a pontuação dos adversários. (IZZY NOBRE, 2011).

O jogo inclusive chegou a ser banido da rede pois os estudantes do MIT e da Universidade de Stanford estavam tão viciados neles que a quantidade de dados consumidos pela diversão havia se tornado muito alta (Felipe Gugelmin, 2016). Abaixo vemos a imagem de como era o Maze Wars.

Figura 4 - Maze Wars sendo jogado em um no computador Imlac PDS-D1.



Fonte: <https://pixeljudge.com/articles/history-time-first-person-shooters/>

Após anos de evolução chegamos em Half-life 2. Segundo a empresa Steam, uma distribuidora de jogos digitais, o jogo foi lançado em 14 de novembro de 2004.

De acordo com a Valve Corporation (2020) “Half-Life 2 abre a porta para um mundo onde a presença do jogador afeta tudo ao seu redor, do ambiente físico aos comportamentos e até emoções dos amigos e inimigos”.

Para Daniel Esdras (2019) “A forma como "Half-Life" apresentou a sua história era algo ainda emergente em diversos gêneros focados na narrativa. Nos games, então, era algo inimaginável”.

A Valve Corporation (2020) afirma que “A jogabilidade intensa e de tempo real de Half-Life 2 só é possível por conta da Source®, a nova tecnologia proprietária de engine da Valve”.

Abaixo vemos uma breve sinopse de sua narrativa imersiva do jogo, seguindo de uma foto do mesmo.

O jogador novamente pega o pé de cabra do cientista pesquisador Gordon Freeman, que se encontra numa Terra invadida por aliens, com seus recursos esgotados, com sua população se encolhendo. Freeman é enviado ao nada invejável papel de resgatar o mundo dos males que ele liberou tempo atrás, em Black Mesa. E muitas pessoas com as quais ele se importa estão contando com ele (Valve Corporation, 2020).

Figura 5 - *Half-life 2*



Fonte: https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/

Pouco tempo após o lançamento do half-life chegamos ao Counter-Strike. Counter-Strike, marcou toda uma geração e virou uma febre mundial. Essa época ficou conhecida como a segunda era dos FPS e avançou bastante o ainda embrionário cenário dos e-sports (Daniel Esdras, 2019).

Sua história começa em 1999 quando o desenvolvedor Minh Le criou o MOD¹ chamado de Counter-Strike com o lançamento da primeira versão sua popularidade foi crescendo em ritmo exponencial, a ponto de que Minh Le chegou a se dedicar totalmente ao MOD¹, deixando a sua faculdade de lado (Alexandre Silva, 2011)

De acordo com o site joguigames (2020), existem três tipos de Objetivos dentro do Counter-Strike 1.6 que seriam:

- Bomba: Os terroristas têm a missão de colocar uma bomba em locais específicos do mapa, enquanto os contra terroristas (policiais) devem impedir que essa seja armada ou que a mesma exploda (desarmando-a).
- Refém: Neste modo os contra terroristas devem salvar / resgatar um refém que está em posse dos terroristas.
- Assassinato: Nesse tipo de jogo os terroristas têm a missão de eliminar (assassinar) um dos contra terroristas, enquanto os contra terroristas devem evitar que isso ocorra.

Abaixo pode-se ver a similaridades entre o half-life 2 e o seu mod Counter-Strike 1.6.

¹ MOD é uma modificação no jogo para operar de forma diferente do original.

Figura 6 - *Counter-Strike 1.6*

Fonte: <https://strikesite.wordpress.com/tag/counter-strike-1-6/>

Após anos de evolução a valve viu uma oportunidade. Segundo Schypher (2011, tradução nossa) Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO) seria apenas uma versão portada para o Xbox 360 porém a valve viu uma chance de tornar uma simples versão portada em um jogo completo. Segundo a Valve Corporation (2020) “CS:GO contém novos mapas, personagens e armas, além de conter versões atualizadas de conteúdos do CS clássico (como de_dust2). Além disso, CS:GO introduziu novos modos de jogo, criação de partidas (matchmaking), placares de líderes e mais.” Ainda segundo a empresa Valve Corporation o jogo foi lançado em agosto de 2012.

Vemos abaixo uma imagem de como é o jogo e sua evolução em gráficos em comparação Counter-Strike 1.6.

Figura 7 - CS:GO



Fonte:<http://o4u.com.br/csgo-Atualizacao-muda-armas-mapa-mirage-e-altera-meta-do-jogo-update-do-dia-12-de-junho-balanceou-armas-e-modificou-mapa-mirage-veja-detalhes/>

Agora, entrando em uma nova modalidade de jogos, passamos para o estilo MOBA. Em 2002, nasceu o Aeon of Strife (AoS) um mapa customizado do StarCraft que originou o gênero Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Abaixo vemos que o jogo era totalmente robusto, somente seguindo uma ideia de lane phase onde os personagens não jogáveis inimigos eram mortos para que os seus personagens não jogáveis avançassem a trilha por onde invadiriam a base inimiga.

Abaixo vemos a imagem de como eram seus gráficos.

Figura 8 - *Aeon of Strife (AoS)*

Fonte: <https://www.artstation.com/daviddannelly/blog/zjYm/the-origin-of-the-moba-aeon-of-strife-and-defense-of-the-ancients>

A chegada de Warcraft 3: Reign of Chaos (em 2002) e sua expansão, Warcraft 3: Frozen Throne (em 2003), ampliou ainda mais as possibilidades para quem criava cenários e mapas em StarCraft: Broodwar (Maximilian Rox, 2016).

E, ainda, de acordo com Maximilian Rox (2016) de fevereiro a abril de 2004, as versões oficiais subiram de “DotA Allstars Beta v.095” a “DotA Allstars v.4.0.a”, esta lançada por um dos modders mais conhecidos da comunidade, Guinsoo.

Segundo Helena Nogueira (2019) o mod colocava duas equipes para batalhar em um campo, com objetivo de alcançar e destruir o Ancião inimigo.

Como definido pelo Tectudo (2012) “Há três direções que levam à propriedade do inimigo e todas são guardadas por torres. A invasão deverá ser auxiliada por "creeps", guerreiros que são gerados pelas bases. Ao final, você poderá matá-los para ganhar dinheiro e experiência.

Abaixo vemos a similaridade entre AoS e DOTA.

Figura 9 - Defense of the Ancients (DOTA)



Fonte: <http://ultrdownloads.com.br/baixar-jogo/medieval-e-fantasia/DotA-Allstars/>

Após anos de dedicação ao projeto Dota Allstars, segundo Maximilian Rox (2016), Guinsoo seguiu para a Riot Games para ajudar no desenvolvimento de League of Legends. Ainda segundo Maximilian Rox (2016) “...League of Legends, foi anunciado oficialmente pela empresa no dia 7 de outubro de 2008, mas ele já estava em processo de desenvolvimento desde meados de 2005. Inspirado pelo sucesso de Defense of the Ancients...”. Segundo Jessica Pinheiro (2016) “nos dois primeiros meses de vida, LoL alcançou o pico de mais de 100 mil pessoas jogando simultaneamente”. Após alguns anos de evolução de acordo com Adam Newell (2019, tradução nossa) “dois anos após o lançamento do jogo em 2009: 11,5 milhões de jogadores jogavam League todos os meses em 2011”.

De acordo com Felipe Gobbi (2020):

O objetivo do LoL em cada partida é de destruir o nexus inimigo(construção principal), a equipe que destruir primeiro ganha.O nexus não é algo que é alcançado com facilidade, nem é algo que você pode atacar desde o início do jogo, você tem que melhorar suas habilidades e comprar itens para ficar mais poderoso e atingir esse objetivo com mais facilidade.Além do nexus ter proteções como torres e criaturas controladas por computador chamada de minions, os próprios jogadores do outro time farão de tudo para evitar sua chegada ao nexus!Por isso, quando o jogo se inicia, seu objetivo principal é ficar mais forte que o seu inimigo, matando minions, que dão experiência e dinheiro e se possível os campeões inimigos.Utilizando dessa vantagem, você começa a atacar as estruturas que defendem o nexus inimigo, para aos poucos conquistar o território do inimigo.O jogo é muito estratégico e bem flexível, o mesmo personagem pode desenvolver funções diferentes no jogo e apesar do mapa ser o mesmo, as batalhas são muito diferentes umas das outras, mesmo se os personagens utilizados sejam os mesmos, pois envolve a habilidade do jogador.

Vemos abaixo uma imagem do League of Legends em suas primeiras versões.

Figura 10 - League of Legends (LOL)



Fonte:<http://ultradownloads.com.br/baixar-jogo/medieval-e-fantasia/DotA-Allstars/>

Segundo Gamepedia (2018) “IceFrog, o desenvolvedor-chefe durante Defense of the Ancients original, foi contratado pela Valve Software em 2009”. De acordo com Maximilian Rox (2016a) “Foi em 2010 que a Valve registrou a marca “DotA 2” e alavancou a discussão mais caótica que eu já vi na comunidade do game”.

Conforme o Maximilian Rox (2016) “O lançamento oficial veio em 2013, seguido por cada vez mais novidades. Itens que customizaram os heróis estreavam no game, além da possibilidade de comprar tickets para acompanhar e apoiar torneios locais”.

De acordo com Maximilian Rox(2016) “com o tempo, Icefrog parou de atualizar o mapa original de Warcraft 3. A última atualização simultânea aconteceu na versão 6.83d”.

Abaixo vemos uma breve descrição feita por Gamepedia (2018), de como seria o jogo:

Dota 2 é um jogo de equipe competitivo estilo RTS com elementos de RPG. Duas equipes rivais (Iluminados e Temidos) consistem em cinco jogadores cada. O objetivo principal em Dota 2 é destruir o Ancestral inimigo dentro de sua fortaleza. Essas fortalezas são protegidas por múltiplas torres em 3 trilhas. Em vez de construir exércitos de unidades, como em jogos clássicos de RTS, cada jogador controla um único herói, uma unidade estrategicamente poderosa com habilidades únicas e características que podem ser melhoradas ao longo do jogo.

Abaixo vemos uma figura de como era o dota 2 em sua versão beta.

Figura 11 - DOTA 2



Fonte: <https://conteudo.imguol.com.br/blogs/342/files/2020/03/dota2-1024x570.jpg>

Novamente entraremos em uma nova modalidade de jogo relativamente nova chamada battle royale.

Levando em consideração o que Felipe Vinha (2018) explica que “o funcionamento de títulos Battle Royale é bem simples. Um grande grupo de pessoas fica confinado em um mesmo ambiente, com armas à disposição, e somente um sairá sobrevivente”. Felipe Vinha (2018) ainda afirma que “o primeiro game considerado do gênero foi PlayerUnknown's Battlegrounds, do programador Brendan Greene, considerado o “criador do estilo” por muitos fãs e por ele mesmo”. De acordo com a Valve Corporation (2020) o jogo teve sua data de lançamento no dia 21 de dezembro de 2017. Porém, de acordo com Bruna Telles (2020), já se tinha acesso antecipado ao jogo desde março de 2017

Abaixo vemos PlayerUnknown's Battlegrounds.

Figura 12 - Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)



Fonte: <https://www.windowcentral.com/playerunknowns-battlegrounds-run-60-fps-xbox-one-x>

Segundo Raúl Rosso (2018) “A história de Fortnite vem indiscutivelmente deste sucesso”. Ainda de acordo com Raúl Rosso (2018) “em agosto do mesmo ano se lançou Fortnite Battle Royale, uma variante do jogo e desta vez Free-to-Play, cujo sistema de batalha copiava em muitíssimos aspectos a fórmula de PUBG”. E ainda Daniel Esdras (2018) diz que “comparando com PUBG, o mapa do Fortnite é bem menor que os existentes atualmente no concorrente, fazendo com que a ação seja mais intensa e as partidas mais rápidas”.

Ainda de acordo com Daniel Esdras (2018) você pode escolher três modalidades no jogo:

- Solo: Cada jogador, joga sozinho com o objetivo de eliminar todos os outros jogadores.
- Duplas: O Jogador se une a outros para, em dupla, alcançar o objetivo de eliminar todas as outras duplas. É necessário somente um dos integrantes da dupla estar vivo para serem vitoriosos.
- Esquadrão: Esse modo é jogado em grupos de 4 jogadores, cujo objetivo é eliminar as outras equipes. Se ao menos um dos membros dos grupo continuar vivo no fim da partida, a equipe vence.

Segundo Daniel Esdras (2018) “a mecânica de construção é o que diferencia "Fortnite" de todos os outros jogos do gênero, além de separar os jogadores comuns dos melhores”.

Abaixo vemos Fortnite e suas similaridades com PlayerUnknown's Battlegrounds.

Figura 13 - Fortnite: Battle Royale



Fonte:

https://www.voxel.com.br/noticias/crossplay-entre-ps4-xbox-one-padrao-fortnite-battle-royale_842335.htm

De acordo com Patrick Andreozzi (2019) “o Free Fire também está incluído na lista de jogos que se inspiraram em DayZ e, posteriormente, PUBG”. Seguindo a ideia de Carlos Palmeira (2019) “Free Fire é, até o momento, o único trabalho de uma pequena produtora de games, a 111dots Studio. No entanto, quem publica o jogo é a gigante asiática Garena, uma empresa fundada em Singapura, em 2009”.

Patrick Andreozzi (2019) afirma que “A história de Free Fire no Brasil começou com o início do beta aberto, em novembro de 2017. Após o término dos testes, o game começou a operar oficialmente em solo brasileiro no dia 4 de dezembro do mesmo ano”. Segundo Rodrigo Ghedin (2019) “um dos primeiros reflexos do sucesso de Free Fire no país apareceu em um relatório da consultoria Sensor Tower, que apontou o jogo como o aplicativo mais rentável do Brasil em 2018...”. Carlos Palmeira (2019) afirma que “Um dos motivos que pode explicar esse sucesso é o fato do Battle Royale rodar em quase todos os celulares, incluindo os mais simples.”

Abaixo vemos Free Fire com diversas similaridades com PlayerUnknown’s Battlegrounds.

Figura 14 - GARENA Free Fire



Fonte: <https://free-fire-battlegrounds.br.uptodown.com/android>

Com isso conclui-se o subcapítulo sobre a evolução dos jogos digitais, trazendo um maior embasamento para o leitor sobre os jogos que serão delimitados no capítulo 3.

3 MÉTODO

Este capítulo contém os métodos utilizados nesta obra, assim como o tipo de pesquisa, etapas da pesquisa e suas delimitações.

Segundo Gil (2008) “pode-se definir método como caminho para se chegar a determinado fim. E método científico como o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento.”

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO TIPO DE PESQUISA

A natureza desse projeto é definida como uma pesquisa aplicada pois se utiliza da aplicação prática da ciência para encontrar seu objetivo. Gil (2008) afirma que a pesquisa aplicada “tem como característica fundamental o interesse na aplicação, utilização e conseqüências práticas dos conhecimentos.”.

A abordagem é feita de forma quantitativa, pois os dados recolhidos na forma de valores de investimento feitos no campo dos e-sports, além dos resultados financeiros da área, serão processados e analisados. Segundo Gil (2008) “A análise dos dados nas pesquisas experimentais e nos levantamentos é essencialmente quantitativa.”. Já para Marconi e Lakatos (2017) a abordagem quantitativa “apoiar em um modelo de conhecimento chamado positivista, em que prevalece a preocupação estatístico-matemática e tem a pretensão de ter acesso racional à essência dos objetos e fenômenos examinados.”.

Na visão de Baptista e Campos (2016), a abordagem quantitativa é tratada como uma abordagem convencional enquanto a abordagem qualitativa é uma abordagem não convencional. Baptista e Campos (2016) ainda afirma que:

Nas pesquisas convencionais, os dados empíricos são processados quantitativamente após uma coleta objetiva e um tratamento também objetivo. A pesquisa deve ser neutra, o pesquisador deve fazer um levantamento do referencial teórico apontado pelo tema e, em seguida, definir as hipóteses e os procedimentos para testá-las. Os dados devem revelar a informação que se pesquisa, pois são os responsáveis pelo conhecimento. O pesquisador deve ocultar-se, buscando a não interferência durante o processo de coleta de dados. O relato desse tipo de pesquisa possui um discurso

dissertativo e impessoal, com uma linguagem em voz passiva, especialmente destinada à comunidade científica.

Quanto aos objetivos da pesquisa, essa pesquisa se classifica como uma pesquisa exploratória. Segundo Gil (2008), “As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e idéias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.”. Gil (2008), ainda afirma que:

Pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis.

Em relação aos procedimentos de pesquisa, este trabalho pode ser classificado como uma pesquisa bibliográfica. Gil (2008) defende que “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. “. O autor ainda lembra que a principal vantagem da pesquisa bibliográfica é que ela permite ao investigador a cobertura de uma gama maior dos fenômenos do que a que o método que poderia pesquisar diretamente, o que se torna mais relevante quando o problema em questão está disperso pelo espaço. Como exemplo, Gil (2008) detalha que “seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre a população ou renda per capita; todavia, se tem à sua disposição uma bibliografia adequada.”.

3.2 ETAPAS METODOLÓGICAS

Este projeto é composto das etapas abaixo:

1. **Definição do projeto/tema:** Nesta etapa é a concepção do projeto, onde é identificado o problema em questão que será tratado no projeto assim como a proposta de solução.

2. **Fundamentação teórica:** Esta etapa é onde consta a base teórica sobre os temas que o projeto irá tratar, assim como os assuntos relacionados, sendo eles Jogos Digitais e *e-sports*. Nela consta os pontos de vista de diversos autores para uma melhor compreensão.
3. **Metodologia da pesquisa:** Nesta parte irá constar os métodos de pesquisa que serão utilizados durante o projeto, através de uma base teórica.
4. **Coleta de dados:** Nesta etapa são coletados os dados de resultados financeiros no universo dos *e-sports* para futura análise. São abordadas nesta etapa várias fontes de informação, com a principal sendo o E-sport Earnings².
5. **Análise dos dados coletados:** Nesta etapa os dados coletados na etapa anterior serão analisados e demonstrados em gráficos de modo a mostrar a evolução dos *e-sports* além dos resultados positivos dos investimentos feitos nesse nicho de mercado.
6. **Conclusão:** Nesta etapa conclusiva do projeto, os dados coletados e analisados estarão a disposição de interessados na área de *e-sports*, assim como futuros investidores do setor.

3.3 DELIMITAÇÕES

Para uma melhor compreensão do projeto, no que se trata dos limites de seu desenvolvimento, é importante delimitá-lo para evitar interpretações errôneas

Neste projeto a análise é realizada sobre o cenário brasileiro e mundial dos *e-sports*. Além do Brasil não será analisado nenhum outro país separadamente.

Não é tratado no projeto sobre questões de lucros dos jogadores, como seus salários ou contratos individuais de publicidade, somente das equipes em si que jogam os

² Esports Earnings é um site americano que apresenta os valores das competições oficiais do mundo inteiro.

campeonatos regionais ou mundiais. Também será analisado o valor geral por jogo eletrônico, para uma melhor análise de lucratividade de cada segmento.

Neste projeto são abordados e analisados 5 jogos, são eles *League of Legends*, *Dota2*, *Counter-Strike*, *Fortnite* e *Free Fire*.

4 CENÁRIO ATUAL

Neste capítulo são apresentados e analisados os valores que são envolvidos nas principais competições e times dos e-sports referentes aos jogos que foram delimitados no capítulo anterior.

4.1 COLETA DE DADOS

Neste subcapítulo são apresentados os dados coletados em nossa pesquisa, separados por jogo.

4.1.1 League of Legends

O League of Legends é um dos jogos eletrônicos mais jogados no Brasil atualmente. Segundo a E-sports Earnings (2020) os valores de premiação dos campeonatos *World Championship* de 2015 e 2016 foi de U\$ 2.130.000,00, enquanto de 2017 a 2019 o valor subiu para U\$ 2.250.000,00. A estes valores, a partir de 2016, foi acrescida a venda de *skins* no jogo, chegando a U\$ 4.946.969,00 em 2017, U\$ 5.070.000,00 em 2016 e U\$ 6.450.000,00 em 2018.

Ainda segundo E-sports Earnings (2020), outro torneio internacional do League of Legends é o *Mid-Season Invitational*. Este evento teve a premiação de U\$ 200.000,00 em 2015, U\$ 450.000,00 em 2016 e teve um grande crescimento a partir de 2017, tendo neste ano premiado com U\$ 1.000.000,00, em 2018 com U\$ 1.370.520,00 e em 2019 com U\$ 1.690.000,00.

De acordo com Camila Galvão (2019), o total de premiações de League of Legends até 2019 foram de 70 milhões de dólares, isso contando todos os campeonatos ao

redor do mundo. Somente em 2019, foram pagos U\$ 9.242.465,80 em premiações dos campeonatos de League of Legends, destaca Epulze (2020).

Segundo a E-sports Earnings (2020), os valores distribuídos por ano (de 2015 a 2019), em campeonatos em todo mundo, são:

- U\$ 7.717.807,16 em 2015
- U\$ 10.529.059,95 em 2016
- U\$ 12.225.701,03 em 2017
- U\$ 14.558.458,52 em 2018
- U\$ 8.523.957,11 em 2019

No Brasil o campeonato brasileiro de League of Legends é dividido em 2 etapas, cada uma delas paga uma premiação de R\$ 200.000,00, totalizando R\$ 400.000,00 por ano. De 2015 a 2019 essa premiação não mudou (E-sports Earnings, 2020). Maximilian Rox (2016), lembra que, a partir de 2016, além desse valor de premiação, os campeonatos realizados pela Riot Games também pagam para as equipes participantes direito de imagem pela transmissão de seus jogos.

4.1.2 Dota 2

O jogo DOTA 2 tem uma melhor premiação em seus campeonatos, a nível mundial, do que o League of Legends, que se destaca pelo número de jogadores ao redor do mundo (Redação Bonde, 2019). Os dois jogos são do estilo MOBA (*Multiplayer online battle arena*). Este termo foi criado pela produtora de League of Legends, a RIOT Games, e a Valve, produtora do DOTA 2, inicialmente relutou em utilizar o termo MOBA e decidiu utilizar o termo ARTS (*Action real-time strategy*) (John Funk, 2013).

O torneio mundial de DOTA 2 tem o nome de *The International* a premiação teve muitas mudanças de 2015 a 2019, com grande crescimento. Segundo a E-sports Earnings (2020), em 2015 a premiação foi de U\$ 18.429.613,05, em 2016 subiu para U\$ 20.770.460,00, em 2017 aumentou para U\$ 24.687.919,00, em 2018, o crescimento foi mais

discreto, chegando a U\$ 25.532.177,00 e em 2019 atingindo a incrível marca de U\$ 34.330.069,00.

Segundo Bruna Telles (2019) do Techtudo, esses valores chegam a este nível pois a Valve, produtora do jogo, lança passes de batalha no game para os jogadores convencionais poderem comprar e ajudar nas premiações, além de trazerem benefícios para o jogador que adquiriu. Estes passes são divididos em 3 categorias, o passe básico custando U\$ 9,99, o passe 50 que custa U\$ 29,35 e o passe 100 que custa U\$ 44,99.

Ao todo, Dota 2 já distribuiu 216 milhões de dólares em premiações em todos os seus campeonatos disputados até o ano de 2019 (CAMILA GALVÃO, 2019). Segundo a Epulze (2020), somente em 2019 as premiações totais chegaram a U\$ 46.951.099,34.

De acordo com E-sports Earnings (2020), os valores distribuídos nos campeonatos de Dota 2, por ano (de 2015 a 2019), ao redor do mundo todo, são:

- U\$ 31.050.786,86 em 2015
- U\$ 37.464.419,92 em 2016
- U\$ 41.874.499,32 em 2017
- U\$ 48.957.367,38 em 2018
- U\$ 52.509.635,94 em 2019

No Brasil Dota 2 tem pouca visibilidade, tendo o primeiro campeonato brasileiro acontecido somente em 2019, com uma premiação de R\$ 5.000,00 e em 2020 com a premiação estimada em R\$ 34.000,00 (LIQUIPEDIA, 2020).

4.1.3 Counter-Strike: Global Offensive

Mais conhecido como CS:GO o jogo Counter-Strike: Global Offensive começou a ter destaque mundial a partir de 2016. Este jogo em especial é onde os brasileiro tem um melhor desempenho internacionalmente (Victor de Abreu, 2019).

De acordo com E-sports Earnings (2020), em 2016 o “campeonato mundial”, ESL *One: Cologne*, teve uma premiação de U\$ 1.000.000,00 no total, onde o campeão foi o clube brasileiro SK Gaming, que arrebatou 50% dessa premiação. Em 2017 houve 2 campeonatos, o

PGL Major Kraków e o ELEAGUE Major, que juntos entregaram a premiação de US\$ 2.000.000,00. Em 2018 e 2019 também houve 2 campeonatos: em 2018 foram o ELEAGUE Major: Boston e o FACEIT Major: London, entregando juntos US\$ 2.000.000,00 em premiação, e em 2019 os campeonatos Intel Extreme Masters Season XIII - Katowice e StarLadder Berlin Major, que entregaram também juntos a premiação de US\$ 2.000.000,00.

Segundo Camila Galvão (2019), até 2019, CS:GO distribuiu um total de 82,7 milhões de dólares em premiações em todos seus campeonatos disputados ao redor do mundo. Enquanto Epulze (2020) afirma que somente em 2019 o jogo premiou seus campeonatos com US\$ 21.379.181,87 ao total.

De acordo com E-sports Earnings (2020), os valores distribuídos nos campeonatos de CS:GO, por ano (de 2015 a 2019), ao redor do mundo todo, são:

- US\$ 7.034.970,14 em 2015
- US\$ 19.828.410,90 em 2016
- US\$ 21.696.009,61 em 2017
- US\$ 25.426.562,76 em 2018
- US\$ 24.248.779,03 em 2019

Em 2019, ocorreu o primeiro CBCS (Campeonato Brasileiro de CS:GO), este evento começou em julho de 2019 e teve 2 etapas que premiaram no total R\$420.000,00. Em 2020, com todas as suas etapas, a premiação total será de R\$ 800.000,00 (Rafael Arbulu, 2019).

4.1.4 Fortnite

Diferente dos outros jogos anteriores, de acordo com E-sports Earnings (2020), Fortnite apresenta premiações em seus campeonatos em mais de uma modalidade, como *creative* (em equipe), *solo* (jogadores jogando sem um time) e *duo* (em dupla).

Por se tratar de um jogo recente, lançado em 2017, Fortnite só tomou grandes proporções de campeonatos em 2019 (E-sports Earnings, 2020). No Brasil o jogo ainda está

em fase de aceitação pela comunidade. Em dezembro de 2019 ocorreu o Brasileirão de Fortnite, que ofereceu uma premiação de R\$ 300.000,00 (Victor de Abreu, 2019).

Segundo E-sports Earnings (2020), em 2019 ocorreu o primeiro campeonato mundial de Fortnite, *Fortnite World Cup*, dividido em etapas que duraram 10 semanas e ocorreu em diversas regiões do mundo. Essas etapas foram realizadas on-line e as finais ocorreram em Nova York. Somando todas as etapas, a premiação total delas foi de US\$ 12.115.800,00. As finais tiveram premiações ainda mais impressionantes: a final do *creative* teve uma premiação de US\$ 3.250.000,00, a final *solo* a premiação foi de US\$ 15.287.500,00 e a final *duo* o prêmio foi de US\$ 15.100.000,00.

De acordo com E-sports Earnings (2020), os valores distribuídos nos campeonatos de Fortnite foram de US\$ 20.052.832,14 em 2018 e US\$ 64.694.204,00 em 2019.

Apesar de ser um jogo novo, Camila Galvão (2019) o classifica como o segundo jogo a mais distribuir premiações em todo o mundo, com um total de 82,9 milhões de dólares distribuídos. Epulze (2020), destaca que somente em 2019, o jogo premiou o total de US\$ 64.422.992,50.

4.1.1 Free Fire

Free Fire é um jogo de celular lançado pela produtora Garena em Dezembro de 2017 (Garena, 2017). Apesar de ser um jogo novo foi bem aceito pela comunidade pois não necessita de um smartphone “top de linha” para rodar, além de ser gratuito.

Em 2019, de acordo com E-sports Earnings (2020), tivemos 2 campeonatos a nível mundial de Free Fire. O *Free Fire World Series*, que ocorreu no Rio de Janeiro em Novembro de 2019, teve premiação total de US\$ 380.000,00, valendo ressaltar que o time campeão foi o brasileiro Corinthians. O outro campeonato foi o Free Fire World Cup, que ocorreu em Abril de 2019 na Tailândia. O campeonato ofereceu uma premiação total de US\$ 102.400,00.

No Brasil, em 2019, tivemos o *Free Fire Pro League Brazil* que teve uma premiação total de R\$ 35.000,00 onde o campeão garantiu sua vaga para o campeonato mundial (Victor de Abreu, 2019). Segundo E-sports Earnings (2020), o Brasil foi um dos países que mais premiou em suas ligas nacionais, com um total de R\$ 392.975,00 concedido em premiações em 2019.

4.2 ANÁLISE DE DADOS

Este subcapítulo contém a análise e resultados dos dados recolhidos no subcapítulo anterior com base nos jogos aqui delimitados.

4.2.1 Análise Geral

O Brasil se encontra em uma posição muito inferior comparado com o cenário global dos e-sports, com exceção de Free Fire que teve um ótimo desempenho em 2019. Apesar disso, podemos perceber que há um crescimento nesse setor no país, que ocorreu em especial no ano de 2019, com a entrada de campeonatos nacionais da maioria dos jogos citados nesta obra. Abaixo a imagem mostrando essa curva de crescimento.

Gráfico 1 - Premiações de Campeonatos no Brasil, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

Enquanto o cenário brasileiro teve um crescimento exponencial somente em 2019, notamos que o crescimento global teve uma melhor evolução ao longo dos anos, com um crescimento contínuo, ano a ano, com valores cada vez maiores, como se pode verificar no gráfico abaixo:

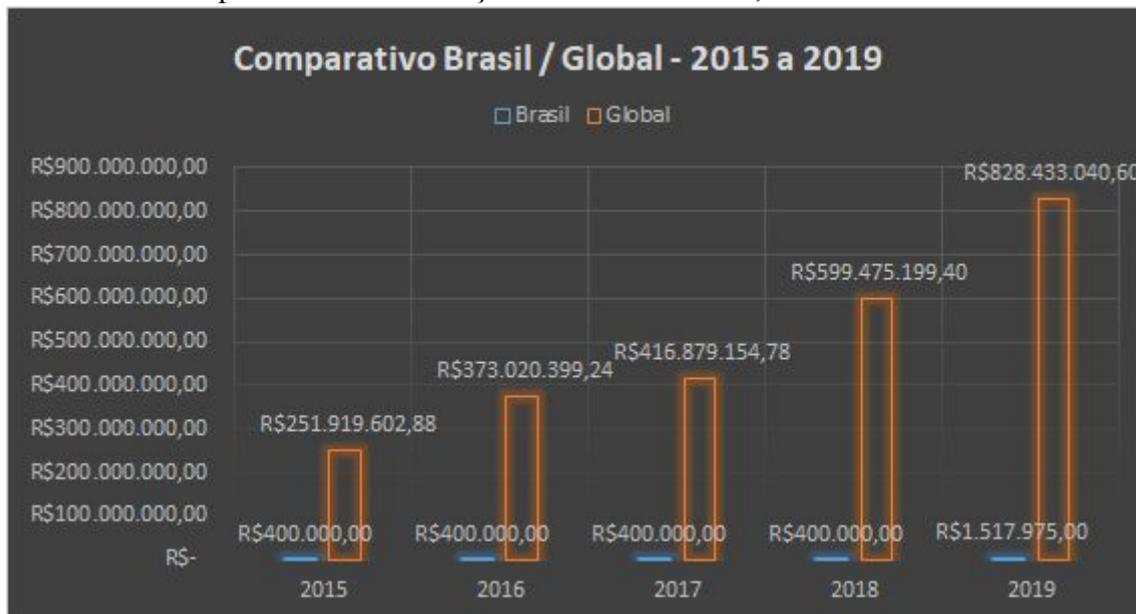
Gráfico 2 - Premiações de Campeonatos em todo mundo, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

Pode-se observar como o Brasil está longe do cenário global se juntarmos os gráfico 1 e o gráfico 2 em um gráfico comparativo, como se vê no gráfico 3 abaixo:

Gráfico 3 - Comparativo das Premiações Brasil e Mundial, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

Como podemos identificar no gráfico acima os valores praticados no Brasil, apesar do grande crescimento em 2019, ainda estamos muito longe do cenário global. Se colocarmos em porcentagem podemos identificar que em 2015 o Brasil estava com suas premiações correspondentes a 0,16% do valor total Global, e a cada ano esse valor só diminuiu: para 0,10% em 2016, 0,095% em 2017 e 0,066% em 2018, melhorando em 2019 para 0,18%. Em comparativo com 2015 podemos perceber que em 2019 tivemos um crescimento no Brasil em comparação aos valores praticados mundialmente, e isso se deve aos campeonatos nacionais que se iniciaram no mesmo ano.

Esperamos que este crescimento que ocorreu em 2019 continue nos próximos anos. Como podemos perceber, os campeonatos nacionais que se iniciaram em 2019, como o de CS:GO, tendem a ter um crescimento em 2020 e praticar valores maiores aos praticados em 2019. Por outro lado, o jogo League of Legends, teve seus valores estáveis de 2015 a 2019, porém nesta obra não estamos contando com os valores de direito de imagem, que no caso de League of Legends no Brasil são altos, já que são transmitidos pela SporTV.

4.2.2 Análise por Jogo

Enquanto a linha de crescimento do cenário ao todo teve um destaque para o Brasil em 2019, agora poderemos verificar como esse resultado se apresenta separadamente para cada jogo.

Começando com League of Legends, no capítulo anterior, podemos verificar que não houve crescimento desse e-sport no cenário brasileiro, onde tivemos o mesmo nível de premiações de 2015 a 2019, como representado no gráfico abaixo.

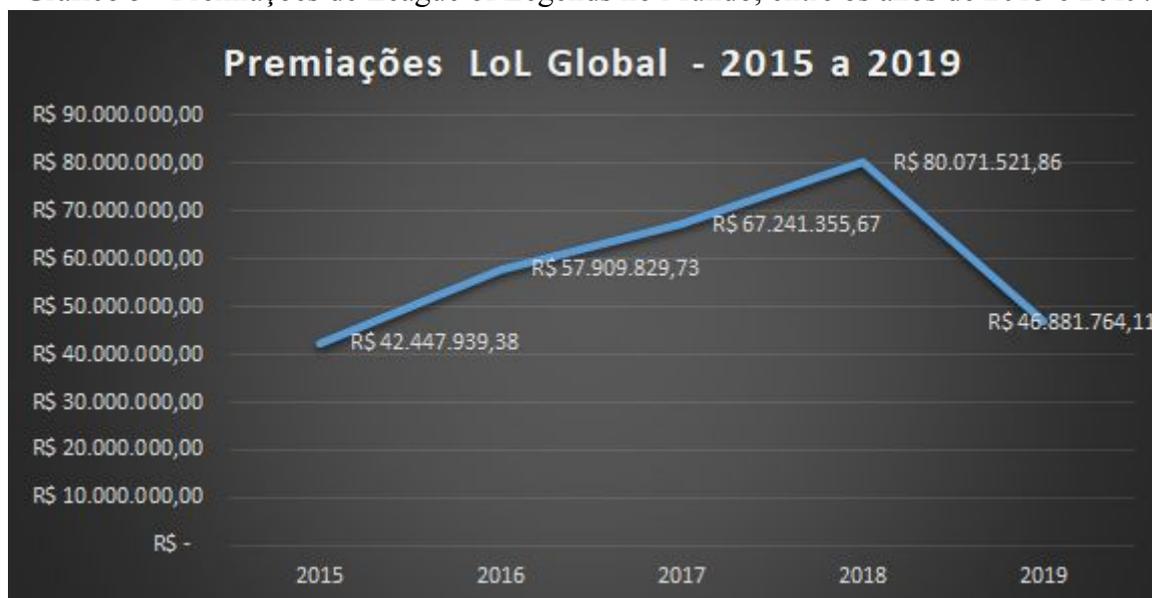
Gráfico 4 - Premiações de League of Legends no Brasil, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

Como visto no gráfico acima valor se manteve em 400 mil reais de 2015 a 2019 no Brasil, porém no cenário global tivemos um crescimento de 2015 a 2018, com uma baixa em 2019. Esta baixa ocorrida em 2019 foi devido a Riot Games não adicionar um percentual das vendas de *skins* no jogo à premiação final do campeonato mundial deste ano (E-sports Earnings, 2020).

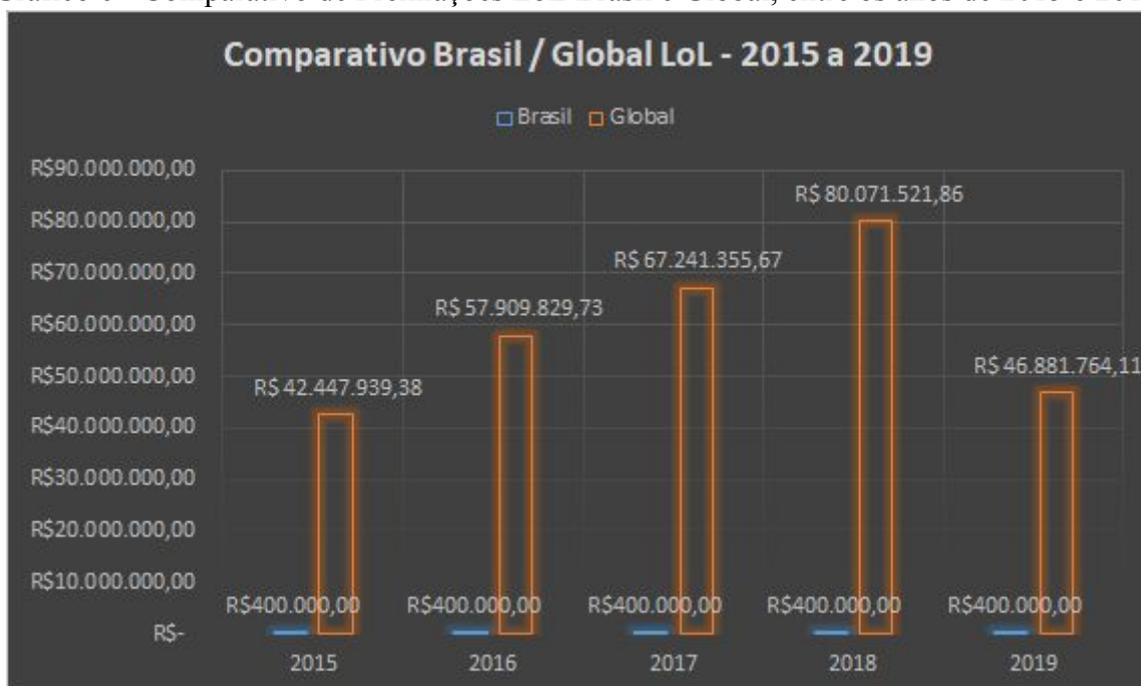
Gráfico 5 - Premiações de League of Legends no Mundo, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

Comparando os 2 cenários podemos ver que em porcentagem o Brasil está muito inferior ao cenário global, com 0,94% em 2015, diminuindo para 0,69% em 2016 e para 0,59% em 2017, chegando ao mínimo de 0,50% em 2018 e em 2019 com uma leve melhora atingindo 0,85%. Esta melhora na porcentagem em 2019 não é mérito do cenário brasileiro mas sim da queda ocorrida no cenário global no mesmo ano. Abaixo segue o gráfico comparativo.

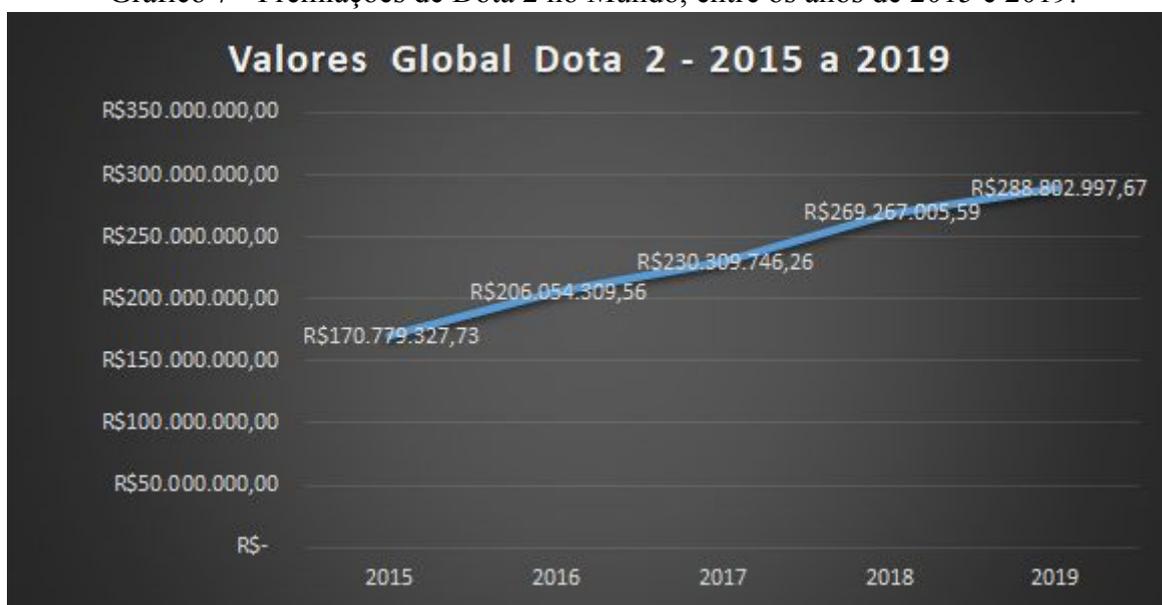
Gráfico 6 - Comparativo de Premiações LoL Brasil e Global, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

Enquanto isso, no Dota 2, o cenário brasileiro só surgiu em 2019, com a criação do Campeonato Brasileiro de Dota 2, com um valor ainda simbólico de premiação de 5 mil reais. No âmbito global o Dota 2 cresce em um nível contínuo, com um grande salto em 2019, como podemos ver no gráfico abaixo.

Gráfico 7 - Premiações de Dota 2 no Mundo, entre os anos de 2015 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

O cenário brasileiro de Dota 2 está ainda em crescimento, com o surgimento do campeonato brasileiro teremos que aguardar os próximos anos para verificar o rumo que este e-sport irá tomar no Brasil.

O próximo e-sport que iremos destacar é o CS:GO, apesar de ser um jogo onde os brasileiros tem adquirido vários títulos, esses títulos são internacionais, não afetando o cenário brasileiro. Este só começou seu caminho em 2019, com o Campeonato Brasileiro de CS:GO (CBCS), onde a premiação foi de 420 mil reais, ultrapassando a premiação que o League of Legends vem apresentando desde 2015 (400 mil). Esta premiação de 420 mil reais já representa 0,31% da premiação global de 2019.

Como os demais jogos apresentados até agora, o CS:GO também tem um crescimento constante no cenário Global, como podemos ver no gráfico abaixo.

Gráfico 8 - Premiações de CS:GO no Mundo, entre os anos de 2015 e 2019.



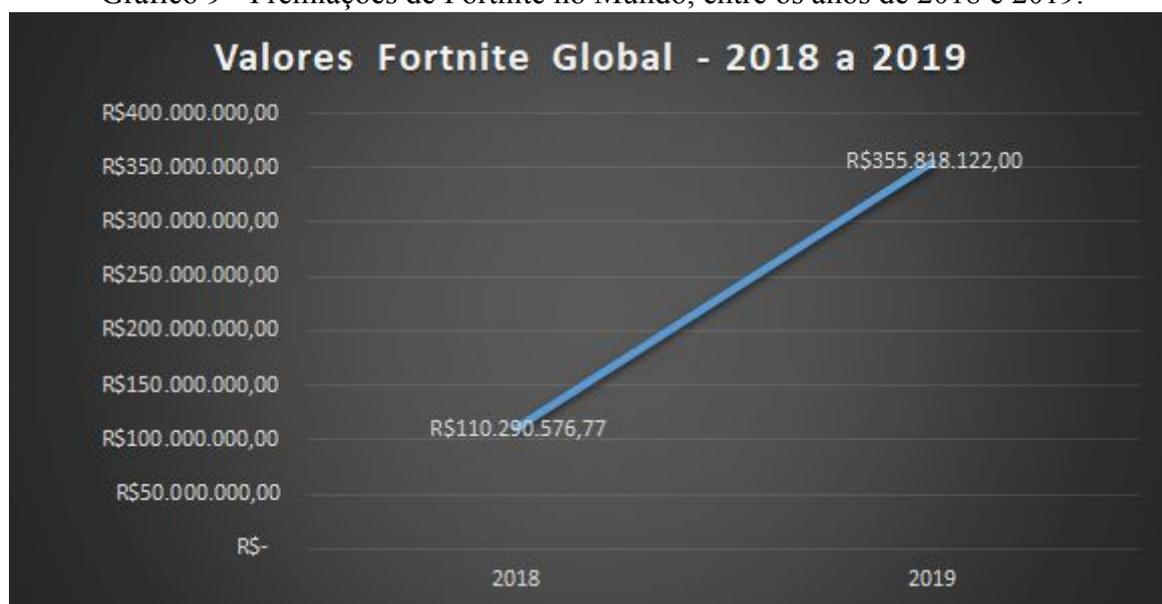
Fonte: Próprio autor.

Apesar da pequena queda em 2019, os valores de CS:GO sempre estão entre os maiores entre os e-sports do mundo, perdendo apenas para o Dota 2. Vale lembrar que ambos os jogos, Dota 2 e CS:GO, são da mesma produtora, a Valve, que como vimos no capítulo anterior, traz incentivos para o cenário competitivo a partir de sua comunidade de jogadores. Este tipo de incentivo também foi usado pela Riot Games nos campeonatos mundiais de League of Legends dos anos de 2016 a 2018 e pode ser a chave para alavancar diversos campeonatos.

Fortnite apesar de ser um jogo novo, lançado em 2017, é outro jogo que teve seu primeiro campeonato brasileiro, vulgo Brasileirão, iniciado em 2019. Mesmo em início já apresentou uma premiação de 300 mil reais, valor que representa 0,084% da premiação total do e-sport no mesmo ano.

O jogo veio com tudo no cenário mundial dos e-sports. Em 2019 passou o Dota 2 em premiações do mesmo ano e tem tudo para crescer ainda mais, pois tem recebido muito apoio da fabricante em seus campeonatos. No gráfico abaixo podemos ver o crescimento de 2018 para 2019, que cresceu pouco mais de 322%.

Gráfico 9 - Premiações de Fortnite no Mundo, entre os anos de 2018 e 2019.

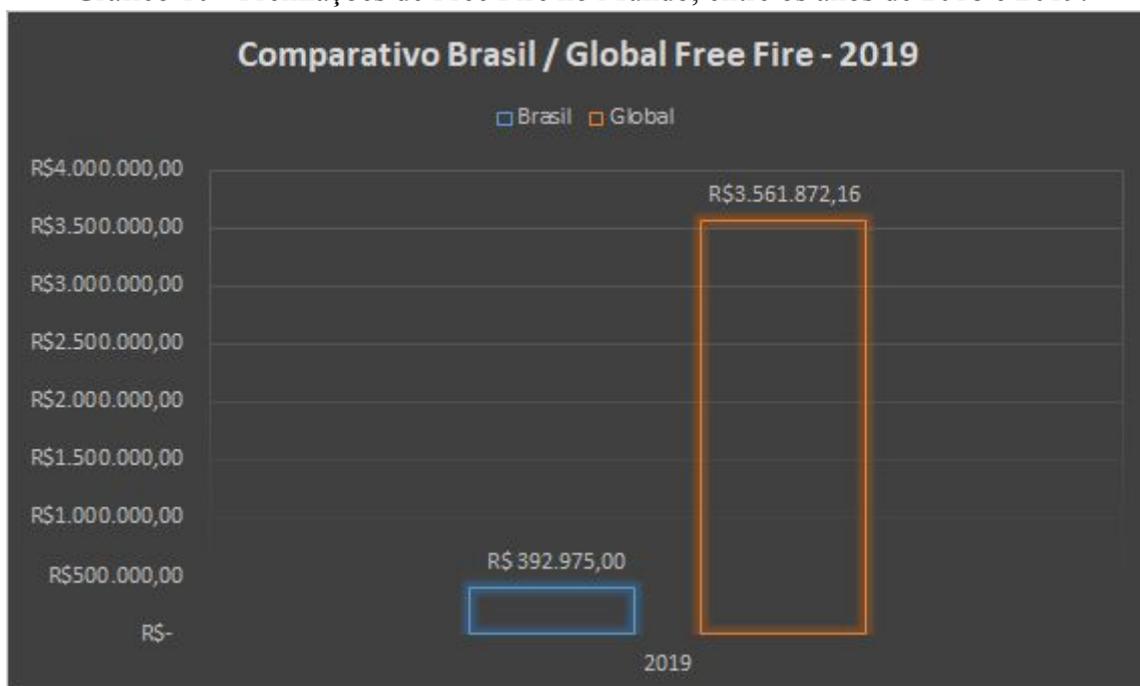


Fonte: Próprio autor.

O último jogo analisado, é o único mobile entre os jogos apresentados nesta obra. Free Fire, assim como Fortnite, também teve seu lançamento em 2017. O jogo teve uma grande aceitação pelo público brasileiro, ganhando seu primeiro campeonato no Brasil já em 2019, ano que também estreou outros campeonatos a nível mundial.

Apesar de só termos um ano para analisar o game, já podemos ver através do gráfico abaixo que o Brasil tem um grande destaque no cenário mundial do game, com as premiações dos campeonatos brasileiros ocorridos em 2019 alcançando pouco mais de 392 mil reais, valor referente a 11% do distribuído em todo o cenário mundial.

Gráfico 10 - Premiações de Free Fire no Mundo, entre os anos de 2018 e 2019.



Fonte: Próprio autor.

4.3 MUDANÇAS DO CENÁRIO MUNDIAL COM A PANDEMIA

Com a Pandemia ocorrendo no ano de 2020 e devido ao isolamento social proposto pelos governos, o cenário está mais propício aos jogos eletrônicos e, conseqüentemente, aos e-sports. Cláudio Lima (2020), afirma que os e-sports “[...] já apresentavam um crescimento constante e consolidado antes da pandemia, mas que agora se transformaram quase que na única opção de entretenimento esportivo disponível para os torcedores.”.

Ainda segundo Cláudio Lima (2020), a aprovação feita no estado americano de Nevada, onde está localizada Las Vegas, para que alguns e-sports possam entrar em apostas oficiais é o maior sinal do sucesso dos e-sports. Ele também conta o fato ocorrido no dia 23 de abril, bem no meio da pandemia: “eu e mais 12,3 milhões de pessoas ao redor do mundo nos reunimos, às 20h, dentro do Fortnite, um dos maiores games do mundo. Mas a gente não entrou para jogar. Entramos para acompanhar um evento, um show de música do rapper americano Travis Scott.” e completa afirmando que “Nos dias seguintes, e algumas

apresentações depois, o total de espectadores chegava a mais de 28 milhões de pessoas.”, o que mostra que, além de atrair o público dos games, os jogos digitais também estão colaborando com outros meios de entretenimento para ajudar a sociedade a enfrentar essa pandemia.

Mas nem tudo são flores, segundo Beatriz Coutinho (2020), a pandemia também interferiu em alguns campeonatos dos e-sports, que são realizados presencialmente. Abaixo segue as alterações ocorridas nos jogos delimitados neste trabalho e listadas por ela recebendo atualizações do autor desta obra conforme Globoesporte.com (2020):

League of Legends:

- Mid-Season Invitational - Adiado de maio para 3 a 19 de julho. Torneio foi cancelado após ser adiado.
- LPL (Liga Chinesa) - Partidas estão sendo disputadas em forma online
- LCK (Liga Coreana) - Torneio foi suspenso e retornou de forma online em 25 de março.
- LJL (Liga Japonesa) - Torneio não terá presença de torcida.
- LEC (Liga Europeia) - Torneio foi suspenso e retornou de forma online em 19 de março.
- LCS (Liga Norte-Americana) - Torneio foi suspenso e retornou de forma online em 19 de março, a grande final também será online.
- CBLOL e Circuito Desafiante: Torneios foram suspensos e retornaram de forma online em 4 de Abril.

Counter-Strike: Global Offensive:

- 1ª etapa da ESL Pro League S11 - Jogos foram cancelados e realizados de forma online.
- Finais globais da ESL Pro League S11 - Jogos que seriam realizados nos Estados Unidos, foram cancelados e serão disputados na Europa.
- FLASHPOINT - Final presencial na Suécia foi cancelada.
- CLUTCH - Partidas dos dias 16 e 18 de março foram canceladas.
- ESL Rio Major - Torneio que aconteceria em maio foi adiado para novembro.
- BLAST Premier - Spring Showdown e Spring Finals serão promovidas online.

- CBCS - Foi adiado o início e está sendo disputado de forma online.

Dota 2:

- ESL One Major Los Angeles 2020 - Torneio aconteceria entre 15 e 22 de março nos Estados Unidos, mas foi adiado e está sendo disputado de forma online e com formato alterado.
- OGA Pit Minor 2020 - Competição aconteceria na Croácia, entre 23 e 26 de abril, mas foi cancelado pela Valve.
- EPICENTER Major 2020 - Evento seria realizado na Rússia, entre 2 e 10 de maio, mas foi cancelado pela Valve.

Free-Fire:

- Champions Cup - Torneio aconteceria em abril, na Indonésia, mas foi adiado e ainda não possui previsão para receber nova data.
- Final do 1º split da Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) - Competição cancelou a presença da imprensa na cobertura do evento.
- Final da Liga NFA (National Free Fire Association) - Decisão do campeonato aconteceria em 4 de abril, mas foi cancelada.

Os valores distribuídos em campeonatos também sofreram redução com a pandemia, conforme indica E-sports Earnings (2020). Segue abaixo os dados referentes aos meses de janeiro à maio dos anos de 2018, 2019 e 2020.

Valores de 2018:

- U\$ 6.122.290,50 em Janeiro
- U\$ 4.818.382,83 em Fevereiro
- U\$ 10.525.422,04 em Março
- U\$ 11.593.970,98 em Abril
- U\$ 10.649.219,44 em Maio

Valores de 2019:

- U\$ 6.325.335,30 em Janeiro

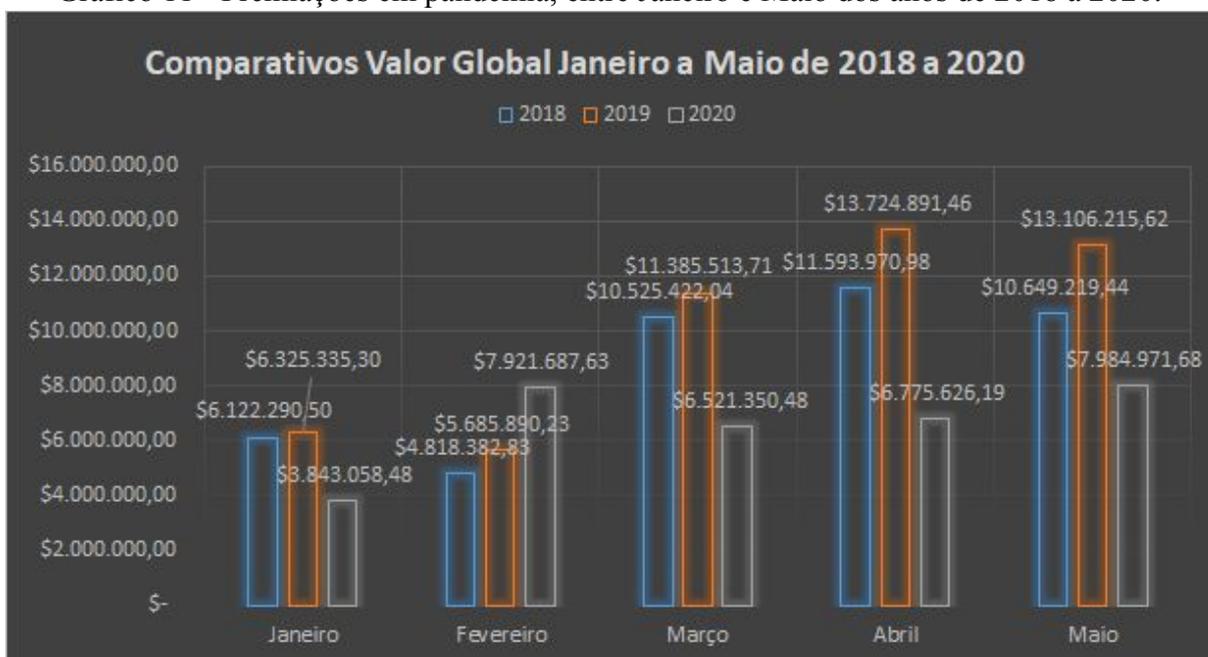
- U\$ 5.685.890,23 em Fevereiro
- U\$ 11.385.513,71 em Março
- U\$ 13.724.891,46 em Abril
- U\$ 13.106.215,62 em Maio

Valores de 2020:

- U\$ 3.843.058,48 em Janeiro
- U\$ 7.921.687,63 em Fevereiro
- U\$ 6.521.350,48 em Março
- U\$ 6.775.626,19 em Abril
- U\$ 7.984.971,68 em Maio

Conforme os dados apresentados acima, pode-se observar que o cenário sofreu grandes perdas em 2020 devido à pandemia. Pode-se ver no Gráfico 11 um comparativo dos primeiros meses dos anos de 2018, 2019 e 2020:

Gráfico 11 - Premiações em pandemia, entre Janeiro e Maio dos anos de 2018 a 2020.



Fonte: Próprio autor.

No gráfico 11 pode-se perceber que em 2020 ocorreu crescimento somente em Fevereiro, sendo que nos demais meses os valores sofreram grandes baixas comparados aos anos anteriores.

4.4 CONSIDERAÇÕES

Os jogos digitais são de conhecimento da maioria das pessoas e fazem parte do dia a dia de grande parte dessa maioria. Mas, apesar disso, o *E-sport* ainda é um assunto novo e pouco conhecido. Tanto a base teórica quanto a obtenção dos valores apresentados nesta obra foram resultados de uma grande pesquisa com vários filtros para atingir os objetivos aqui apresentados.

Pode-se destacar também, como visto no capítulo 2, que o cenário dos *e-sports*, tem sofrido muita discriminação ao longo dos anos por grande parte da população, pois não os consideram um esporte como os demais.

Apesar da discriminação sofrida, ainda há um grande crescimento dos *e-sports* no mundo. Contudo, é possível identificar que o crescimento dentro do Brasil não está acompanhando o mesmo nível observado no aspecto global. Apesar deste fato, é possível destacar o ano de 2019 como um de grande crescimento no aspecto nacional, pois neste ano ocorreu o surgimento de algumas ligas nacionais como o CBDOTA (Campeonato Brasileiro de Dota 2) e CBCS (Campeonato Brasileiro de CS:GO).

Diante dos jogos apresentados no presente trabalho pôde-se observar o Free-Fire como um grande destaque no cenário dos *e-sports* Brasileiros, com premiações chegando a 11% dos valores das premiações globais do jogo. O motivo do jogo ser bem aceito no Brasil deve-se ao fato de ser portátil (para celular) e com isso acessível para grande parte da população.

Apesar de jogos muito aceitos no Brasil, como o League of Legends, não ter crescimento em suas premiações nos *e-sports*, o cenário brasileiro cresceu muito nos últimos anos, com patrocinadores grandes entrando no mercado, como Coca-Cola, Trident, Red Bull, entre outros. Também pode-se ver a entrada de grandes organizações nos *e-sports*, criando

seus times para este cenário competitivo, empresas como C.R. Flamengo, Santos E.C., Kabum, Havan, entre outros. Este crescimento de mercado não foi destacado nesta obra por não interferir nas premiações dos campeonatos.

Analisando o cenário brasileiro como um todo observa-se que a situação, estável até 2018, com valores sempre iguais entre os anos de 2015 a 2018, sofreu um grande aumento no ano de 2019. Já no cenário global é possível ver um crescimento constante e que teve grandes saltos ao longo dos anos, mas com um grande destaque no ano de 2019 que teve um crescimento de 38% do ano anterior. A previsão é que em 2020 os valores sofram uma recessão, pois apesar do crescimento que ocorre normalmente neste setor, a pandemia que está ocorrendo neste ano interfere em alguns campeonatos. Apesar disso, aumentou a audiência para o cenário dos e-sports, uma vez que a maioria os campeonatos continuam a ser realizados a distância

5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Parte de nossa população brasileira desconhece ou não apoia os e-sports por essa modalidade de esporte ser diferente dos esportes tradicionais como vôlei ou futebol. Os valores e o crescimento desse setor também são desconhecidos pela maioria de nossa população.

Dessa forma, esse trabalho tem o intuito de desmistificar o cenário dos e-sports a partir da pesquisa e análise, apresentando o crescimento do cenário dos e-sports no mundo e no Brasil, assim como fazer o comparativo entre o cenário brasileiro e o cenário global para melhorar o entendimento do alcance dos e-sports.

Para embasar este trabalho foram pesquisadas visões sobre jogos digitais e e-sports de diferentes autores e um pouco da história dos jogos e dos e-sports. Também foram recolhido dados referentes às premiações de campeonatos de e-sports ocorridas no mundo inteiro, onde é possível verificar que muitos campeonatos, inclusive, já passaram algumas das premiações dos esportes tradicionais. Também foram feitas algumas considerações sobre o cenário global e brasileiro dos e-sports, assim como um comparativo entre eles. Os dados utilizados na análise foram recolhidos de diversas fontes, mas com o foco das pesquisas delimitado no Esports Earnings, site americano que apresenta os valores das competições oficiais do mundo inteiro. Ainda, foram apresentadas as mudanças que ocorreram com a pandemia da Covid-19.

Conforme destacado no trabalho, o E-sport pode ser definido como um jogo digital onde há competição entre os jogadores envolvendo suas habilidades para definir um vencedor, assim como no futebol, o time com melhor técnica/habilidade entre seus jogadores acaba vencendo o jogo. O Brasil ainda está longe do nível global, que se encontra em constante crescimento, porém em 2019 teve uma alta significativa nos seus valores com a criação de alguns campeonatos nacionais, que tendem a se manter nos próximos anos, elevando o patamar brasileiro.

Em 2020, com o surgimento da pandemia de Covid-19, ocorreu um aumento significativo na audiência dos e-sports. Mas apesar desse fato os valores acabaram sofrendo baixas devido ao cancelamento e adiamento de alguns campeonatos. Vale lembrar que os

jogos digitais durante a pandemia tiveram um aumento no número de praticantes por ser um dos poucos entretenimentos que a sociedade pode ter acesso durante o isolamento social.

Conforme o material levantado, dados e considerações feitas neste trabalho, pode-se perceber um grande potencial de crescimento do cenário brasileiro em relação ao cenário mundial para os próximos anos. Mesmo com o advento da pandemia, os e-sports possuem a vantagem de poderem ser disputados online, diferente dos esportes tradicionais como vôlei, basquete, futebol e outros.

5.1 TRABALHOS FUTUROS

Como trabalhos futuros são citados aqui como pertinente:

- Analisar o cenário e os lucros de empresas e times que participam dos campeonatos de *e-sports*.
- Fazer um levantamento sobre os valores arrecadados por jogadores dos *e-sports*.
- Analisar os times e os jogadores dos *e-sports*, mostrando como são suas rotinas e suas estruturas.
- Verificar a existência de uma relação econômica entre os jogos e sua popularidade no país.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. **Brasileirão de Fortnite dará R\$ 300 mil em prêmios**; veja como participar. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/11/brasileirao-de-fortnite-dara-r-300-mil-em-premios-veja-como-participar-esports.shtml>.

ABREU, Victor de. **Cinco curiosidades sobre o Brasil no competitivo de CS:GO**. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/03/cinco-curiosidades-sobre-o-brasil-no-competitivo-de-csgo-esports.shtml>.

ABREU, Victor de. **Free Fire Pro League 2019**: veja datas e formato da competição. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/05/free-fire-pro-league-2019-veja-datas-e-formato-da-competicao-esports.shtml>.

ANDREOZZI, Patrick. **Quando Free Fire foi lançado? Veja cinco dúvidas sobre o Battle Royale**. Techtudo. Publicado em: 14 de abril de 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/04/quando-free-fire-foi-lancado-veja-cinco-duvidas-sobre-o-battle-royale.shtml>. Acesso em: 16 de maio 2020

ARBULU, Rafael. **Campeonato Brasileiro de CS:GO terá prêmios e bônus de até R\$ 800 mil por ano**. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/campeonato-brasileiro-de-csgo-tera-premios-e-bonus-de-ate-r-800-mil-por-ano-143341/>.

BAPTISTA, Makilim Nunes. CAMPOS, Dinael Corrêa de. **Metodologias pesquisa em ciências análise quantitativa e qualitativa**. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

BATTAIOLA, A. L. **Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação**. Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática, 2000.

CBES - CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. **O que são eSports**. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 12 de outubro de 2019.

EPULZE. **As maiores premiações dos Esports em 2019**. Disponível em: <https://epulze.com/pt/blog/biggest-prize-pools-in-esports-during-2019>. Acesso em: 01 de maio de 2020.

EQUIPE HAWKON. **A História do e-Sports Mundial**. Academia Hawkon, 5 out. 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 5 de setembro de 2019.

ESDRAS, Daniel. **"Fortnite": Guia completo com dicas para iniciantes**. Start. Publicado em: 21 de maio de 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/11/27/half-life-legado-e-influencia-nos-jogos-e-na-minha-vida.htm>. Acesso em: 14 de maio 2020.

ESDRAS, Daniel. **O legado de "Half-Life", um dos games mais importantes de todos os tempos**. GameHall. Publicado em: 27 de novembro de 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/11/27/half-life-legado-e-influencia-nos-jogos-e-na-minha-vida.htm>. Acesso em: 14 de maio 2020.

ESPORTS EARNINGS. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/>. Acesso em 12 de Outubro de 2019.

FIA - FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. **Sports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games**. FIA, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 5 de setembro de 2019.

FUNK, John. **MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre**. 2013. Disponível em: <https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most>.

FURTADO, Tatiana. **De nerds a ciberatletas: o crescimento exponencial do e-sports**. Mundo Gamer, 23 de abril de 2017. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/esportes/de-nerds-ciberatletas-crescimento-exponencial-do-sports-21233721>. Acesso em: 5 de setembro de 2019.

GALVÃO, Camila. **As maiores premiações do E-Sports**. The Shoppers, 18 de outubro de 2019. Disponível em: <https://theshoppers.com/pt-br/fun/maiores-premiacoes-do-e-sports/>.

GAMEPEDIA. Publicado em: 15 de outubro de 2018. Disponível em: https://dota2-pt.gamepedia.com/Dota_2. Acesso em: 16 de maio 2020.

GEE, J. P. **What vídeo games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

GHEDIN, Rodrigo. **Como o jogo mais popular do Brasil caiu nas graças do povo. Manual do usuário**. Publicado em: 08 de outubro de 2019. Disponível em: <https://manualdousuario.net/free-fire-brasil/>. Acesso em: 17 de maio de 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GLOBOESPORTE.COM. **Veja lista de eventos de esports afetados pela pandemia de coronavírus**. Publicado em: 12 de março de 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/noticia/veja-lista-de-eventos-de-esports-afetados-pela-pandemia-de-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 26 de junho de 2020.

GLOBOESPORTE.COM. **League of Legends: MSI 2020 é cancelado, e Worlds passa por ajustes**. Publicado em: 23 de abril de 2020. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/e-sportv/lol/noticia/league-of-legends-msi-2020-e-cancelado-e-worlds-passa-por-ajustes.ghtml>. Acesso em: 26 de junho de 2020.

GOBBI, Felipe. **Objetivo do LoL**. Sitedogobbi. Disponível em: <https://sites.google.com/site/sitecc1m/informatica>. Acesso em: 16 de maio de 2020.

GUGELMIN, Felipe. **FPS: acompanhe por imagens a evolução desse gênero que continua a inovar**. Tecmundo. Publicado em: 17 de fevereiro de 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/99716-fps-acompanhe-imagens-evolucao-desse-genero-continua-inovar.htm>. Acesso em: 13 de maio de 2020.

HÜMMELGEN, Bárbara Zottis. **Jogo Mobile Educativo: Ensinando biologia para crianças de 8 a 10 anos**. Florianópolis, 2017. Disponível em: <http://www.riuni.unisul.br/handle/12345/2654>. Acesso em: 25 de agosto de 2018.

JOGUIGAGAMES. **Versão CS 1.6 do game de tiro mais jogado no mundo**. Disponível em: <https://sites.google.com/site/joguigagames/home/2/counter-strike-versao-cs-1-6-do-game-de-tiro-mais-jogado-no-mundo>. Acesso em: 14 de maio de 2020.

LIMA, Cláudio. **Na quarentena causada pela pandemia, games e esports "saíram da casinha"**. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/colunas/2020/05/13/na-quarentena-games-e-e-sports-sairam-da-casinha.htm>. Acesso em: 26 de junho de 2020.

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. Rio de Janeiro: Atlas, 2017.

NEWELL, Adam. *How many League of Legends players are there?*. dotesports. Publicado em: 17 de setembro de 2019. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/league-of-legends-number-of-players-14488>. Acesso em: 16 de maio de 2020

NOBRE, Izzy. **Os pioneiros do FPS, RPG, corrida e outros**. Tecnoblog. Publicado em: 14 de maio de 2011. Disponível em: <https://tecnoblog.net/70191/jogos-pioneiros-fps-rpg-corrida>. Acesso em: 12 de maio de 2020.

NOGUEIRA, Helena. **DOTA 2: A história de icefrog, o lead designer anônimo por trás do moba**. Versus. Publicado em: 24 de agosto de 2019. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/dota-2-a-historia-de-icefrog-o-lead-designer-anonimo-por-tras-do-moba>. Acesso em: 15 de maio de 2020

NORMAN, Jeremy. **Historyofinformation**. Disponível em: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=2023>. Acesso em : 12 de abril de 2020.

LIQUIPEDIA. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2>. Acesso em 10 de abril de 2020.

LOPES, Luana Monique D. et al. **Jogos digitais como recurso de incentivo à leitura: uma revisão sistemática**. RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação. Rio Grande do Sul, V. 15, Nº 2, 2017. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/79241/46130>. Acesso em: 25 de agosto de 2018.

PALMEIRA, Carlos. **Quem criou o Free Fire? Curiosidades sobre origem do jogo da Garena**. Techtudo. Publicado em: 17 de junho de 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/06/quem-criou-o-free-fire-curiocidades-sobre-origem-do-jogo-da-garena.ghtml>. Acesso em: 16 de maio de 2020

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma Aproximação entre Jogos Digitais e Comunicação**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2007.

PINHEIRO, Jessica. **A história de uma lenda: a origem, ascensão e importância de League of Legends**. Theenemy. Publicado em: 15 de outubro de 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/historia-producao-league-of-legends>. Acesso em: 16 de maio de 2020.

REDAÇÃO BONDE. **Por que os gamers defendem que Dota 2 é melhor que League of Legends?**. 2019. Disponível em: <https://www.bonde.com.br/esportes/outras-modalidades/por-que-os-gamers-defendem-que-dota-2-e-melhor-que-league-of-legends--503884.html>.

ROSSO, Raúl. **Fortnite for dummies: a origem do jogo mais importante de 2018**. Blog uptodown BR. Publicado em: 18 de abril de 2018. Disponível em: <https://blog.br.uptodown.com/fortnite-battle-royale-for-dummies>. Acesso em: 16 de maio de 2020.

ROX, Maximilian. **A história de League of Legends: Fase Beta e lançamento [parte 1]**. TecMundo. Publicado em: 11 de outubro de 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/110470-historia-league-of-legends-fase-beta-lancamento-parte-1.htm>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

ROX, Maximilian. **CBLol 2016: acompanhe a cobertura completa da segunda etapa!**. 09 jul. 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/104993-cblol-2016-acompanhe-cobertura-completa-segunda-etapa.htm>. Acesso em: 02 de maio de 2020.

ROX, Maximilian. **Do StarCraft ao The International 6: relembre toda a história de DotA 2**. TecMundo. Publicado em: 27 de agosto de 2016. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/esports/108720-starcraft-the-international-6-relembre-historia-dota-2.htm>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

SCHYPHER. **CS:GO - What we know so far**. HLTV. Publicado em: 12 de outubro de 2011. Disponível em: <https://www.hltv.org/news/7528/csgo-what-we-know-so-far>. Acesso em: 12 de maio de 2020.

SILVA, Alexandre. **A história de Counter-Strike**. TechTudo. Publicado em: 22 de agosto de 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>. Acesso em: 14 de maio de 2020.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São paulo: Cengage Learning. 2008.

TECHTUDO. **Um aclamado mapa para Warcraft III**. TechTudo. Publicado em 02 de janeiro de 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/warcraft-iii-dota.html>. Acesso em: 15 de maio de 2020.

TELLES, Bruna. **DotA 2: prêmio do The International 2019 bate US\$ 32 milhões**. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/08/dota-2-premio-do-the-international-2019-bate-u-32-milhoes-esports.ghtml>.

THE STRONG - National museum of play. **Video Game History Timeline**. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>. Acesso em: 10 de abril de 2020.

VALVE CORPORATION. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/?l=brazilian. Acesso em: 18 de maio de 2020.

VALVE CORPORATION. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/?l=brazilian. Acesso em: 18 de maio de 2020.

VINHA, Felipe. **O que é e como funciona o Battle Royale, de jogos como Fortnite e PUBG**. techtudo. Publicado em: 26 de maio de 2018 Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/o-que-e-e-como-funciona-o-battle-royale-de-jogos-como-fortnite-e-pubg.ghtml>. Acesso em: 16 de maio de 2020.