

**ESCOLA POLITÉCNICA DA UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO**  
**GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO**

VÍNICIUS MARTINS CAVALCANTI

**ESPORTES ELETRÔNICOS**  
**(E-SPORTS)**

RECIFE

2021

VINÍCIUS MARTINS CAVALCANTI

**ESPORTES ELETRÔNICOS  
(E-SPORTS)**

Trabalho apresentado à disciplina  
de Metodologia Científica, 2021.1

Orientador: Genésio Gomes

RECIFE  
2021

*“Qualquer semelhança dos e-sports com os  
esportes já reconhecidos há muitos anos  
pode não ser mera coincidência.”*

*Anderson “Anderoc” Correia*

## SUMÁRIO

### CAPÍTULO 2:

2.1. Introdução .....	1
2.2. História .....	2
2.3. Conceitos e Classificações.....	3
2.4. Métodos e Ferramentas .....	4
2.5. Exemplos de Uso/Aplicações .....	5
2.6. Desafios.....	6
2.7. Cases/Empresas .....	7
2.8. Futuro .....	9
REFERÊNCIAS.....	11

## CAPÍTULO 2

### 2.1. INTRODUÇÃO

Por todo o mundo, diversas mudanças sociais e tecnológicas estimularam o nascimento de *games* cada vez mais interativos e competitivos. As pessoas que antes jogavam sozinhas em suas casas, ou em grupo no mesmo console ou computador, agora podiam jogar *online*, interagindo e competindo com jogadores de todo o mundo. A partir disso, surgiram os esportes eletrônicos, ou mais popularmente conhecido pelo termo *e-sports*, que são uma nova modalidade de esportes surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de *games* e atraindo milhões de jovens no mundo inteiro.

O site Dictionary.com define a palavra “*e-sports*” como “torneios competitivos de videogames, especialmente entre jogadores profissionais.”. A origem da palavra se dá com a junção do “e” (eletrônicos) com “*sports*” (esportes). As competições e campeonatos de *e-sports* são organizados de maneira semelhante às competições dos esportes mais conhecidos, com times e atletas disputando entre si, representando sua organização ou nação. As competições são realizadas em estúdios, ginásios ou estádios, com ou sem a presença de torcidas, transmissão televisiva ou via *stream* (*online* através das plataformas de vídeo).

Nos *e-sports*, há diversos atores que fazem parte da comunidade e do cenário competitivo:

- Os jogadores (*players*)
- Os comentaristas e analistas
- As equipes profissionais de suporte aos jogadores, como: técnicos fisioterapeutas, nutricionistas e psicólogos
- Os *streamers* (pessoas que transmitem suas partidas pela internet, através das plataformas de *streaming* como Youtube e Twitch)
- Os produtores de conteúdo de áudio e visuais
- Os jogadores amadores
- Os fãs e torcedores

Além disso, é necessário o trabalho em conjunto de todos esses atores que são de suma importância para o desenvolvimento e prática, em um ambiente saudável, dessa nova área de esportes que movimentam, segundo dados da *Superdata Research*, mais de US\$ 750 milhões todos os anos (US\$ 750 milhões em 2015, US\$ 890 milhões em 2016).

## 2.2. HISTÓRIA

No início da década de 70, mais especificamente em 19 de outubro de 1972, tem-se o registro da primeira competição esportiva eletrônica, para estudantes da Universidade de Stanford nos Estados Unidos com o jogo *Spacewar*, cujo nome oficial da competição foi “Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar”, e a premiação para o vencedor, um ano de assinatura com a revista *Rolling Stone*.

Com o passar dos anos, os *e-sports* foram se desenvolvendo e tornando-se mais populares conforme crescia a acessibilidade da população aos consoles (videogames). Devido a isso, em 1980, a Atari organizou o *Space Invaders Championship*, considerada a primeira competição de esportes eletrônicos em larga escala, com aproximadamente 10 mil participantes de várias partes dos Estados Unidos. No ano seguinte, em 1981, foi fundada a Twin Galaxies, organização com objetivo de catalogar recordes de jogos eletrônicos, semelhante ao livro *Guinness World Records*.

Já na década de 90 com o crescimento da rede mundial de computadores e a possibilidade de interação remota entre as pessoas de forma instantânea, surgiram, também, os campeonatos de *e-sports online*, em que jogadores de várias nacionalidades disputavam torneios de jogos populares daquela época, como *Warcraft*, *Starcraft*, *Quake* e *Counter-Strike*, jogos que exigem estratégias e reflexos aprimorados, baseados em muito tempo de treinamento.

Ao desenrolar dos anos do novo milênio (2000 em diante), os computadores e o acesso à internet tornaram-se presentes no dia a dia de massiva parte da população mundial. Com isso, os *e-sports* foram se popularizando, até chegarem aos dias atuais, com transmissões mundiais através de plataformas de vídeos *online*, como o Youtube ou outras especializadas na transmissão da modalidade como a Twitch, além de canais esportivos em diversos países onde se faz presente.

Essa década marca também a grande presença física de espectadores aos eventos e a explosão do aumento na audiência. Em 2013, o *The International* (campeonato mundial de Dota 2) vendeu todos os ingressos no Staples Center em Los Angeles. Já em 2014, o *League of Legends World Championship* atraiu 40 mil espectadores no Seul World Cup Stadium na Coreia do Sul. No Brasil, *League of Legends* atraiu mais de 10.000 torcedores ao Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016.

Já em termos de audiência, durante o *The International* de Dota 2, 5 milhões de pessoas assistiram as finais ao mesmo tempo em 2017. Em 2016, *League of Legends* chegou a um pico de 14,7 milhões de torcedores assistindo ao mesmo tempo e um total de 43 milhões de pessoas diferentes assistindo.

### 2.3. CONCEITOS E CLASSIFICAÇÕES

Existe uma espécie de classificação de acordo com os estilos de jogos eletrônicos que são utilizados para desenvolver cenários competitivos, e consequentemente, se juntarem aos *e-sports*. Os tipos e modalidades dos esportes eletrônicos mais populares são: MOBA (*Multiplayer Online Battle*), FPS (*First Person Shooter*), *Card Games*, *Battle Royale*, Simuladores, *Evo: Fighting Games*.

O MOBA, ou *Multiplayer Online Battle*, é o gênero mais popular entre os *e-sports*, ele é caracterizado, principalmente, por misturar elementos de estratégia e ação. A base dos jogos são as disputas entre equipes por meio de um mapa simétrico: o objetivo é sempre destruir a base oponente. Os jogos mais conhecidos e praticados dessa classificação são o *League of Legends* (LoL), *Defense of the Ancients 2* (Dota 2) e *Starcraft*.

Por outro lado, o FPS, ou *First Person Shooter* (Tiro em Primeira Pessoa), consiste em um gênero de jogos de ação nos quais o jogador controla o personagem a partir do próprio campo de visão (similar à vida real). É uma modalidade famosa no Brasil, que possui diversos profissionais brasileiros de renome mundo afora. Os jogos mais populares e de destaque dessa classificação são o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), *Rainbow Six Siege* e *Call of Duty*.

Os *Card Games* (Jogos de Cartas) também possuem um espaço no mundo do *e-sports*. Esse gênero é uma migração das disputas entre cartinhas de luta para o

ambiente virtual. Os jogos exigem muitas estratégias no uso dos baralhos para lançar personagens poderosos e derrotar os oponentes. O jogo *Heroes of Warcraft* é um dos mais conhecidos e jogados dessa classificação.

No que se refere ao *Battle Royale*, ele é o tipo mais recente de *e-sports*, o qual se popularizou em 2017, com os lançamentos de jogos como *PlayerUnknown's Battlegrounds* e *Fortnite* (jogo de maior sucesso da classificação). É o gênero de jogo eletrônico que mistura elementos de exploração, sobrevivência, e procura de equipamentos e de armas, encontrados em um jogo de sobrevivência com a jogabilidade encontrada em um jogo de último sobrevivente.

Já os Simuladores, como o próprio nome diz, são jogos que simulam esportes tradicionais, como futebol, basquete e futebol americano, porém esses, dessa vez, estão na sua forma de jogos eletrônicos. No futebol eletrônico, os jogos mais famosos nessa categoria são o *FIFA* e o *PES*, eles possuem ligas, campeonatos, modo carreira e proporcionam disputas entre times reais. Já no futebol americano, o jogo de maior destaque é o *Madden NFL*. E por fim, no basquete, seu principal *game* simulador é o *NBA 2K*.

Por fim, tem-se os *Evo: Fighting Games* (Jogos de Luta), gênero que é caracterizado pelos combates corpo a corpo entre um número limitado de personagens, dentro de um ringue com o tempo cronometrado. Os personagens lutam entre si até derrotar seus oponentes ou o tempo expirar. Os principais jogos de grande sucesso dessa classificação são: *Tekken*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Marvel vs Capcom* e *Dragon Ball*.

## 2.4. MÉTODOS E FERRAMENTAS

No geral, para a prática dos *e-sports* são necessários alguns itens básicos. Assim como os tênis e chuteiras do basquete e futebol, nos esportes eletrônicos são necessários componentes de *hardware* (celular, computador, mouse, teclado e monitor) e conexão à internet. Alguns desses itens podem ser de diversos tipos e modelos, de melhor ou pior qualidade, assim como em outros esportes.

Além disso, para a evolução dos *e-sports*, são de importância fundamental o desenvolvimento das plataformas de transmissão *online*, a melhoria das conexões de internet e a sua difusão pela “TV aberta”, que são os canais em que maior parcela da



população tem acesso devido ao seu valor reduzido em comparação com o valor pago para as operadoras de televisão a cabo, que transmitem canais de conteúdos mais específicos, entre outros.

## 2.5. EXEMPLOS DE USO/APLICAÇÕES

Os esportes eletrônicos, assim como os esportes tradicionais, são meios de entretenimento, porém, os *e-sports* ainda estão buscando seu espaço no meio de esportes maiores já estabelecidos por todo o mundo, como o futebol, vôlei e basquete, que tendem a reagir ao avanço da nova modalidade, na busca de ocupação do espaço competitivo, seja na transmissão em plataformas *online* e televisivas, seja com o tempo que as pessoas possuem para assistir as transmissões.

Com o passar dos anos, com a difusão dos esportes tradicionais pela mídia, com a percepção deles como meio de entretenimento, como meio de interação da sociedade e como algo educativo, as pessoas foram percebendo que não se tratava apenas de vencer a disputa por uma bola, mas que se tratava também de uma forma de unir diversas pessoas independentemente da sua classe social, da sua cor, escolaridade ou de qualquer outra diferença individual. E assim como qualquer outro esporte, o *e-sport* possui seu papel social, seu papel disciplinador, seu papel interativo.

É inegável o potencial de inclusão social que o *e-sport* permite. O jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital e aos *games* e sua forma competitiva é cada vez mais distante dos modelos tradicionais de esporte. Por outro lado, apesar do esporte eletrônico exigir tecnologia e equipamentos propícios para sua utilização, ele atinge o público jovem desde as idades mais tenras, até as idades mais avançadas. Além disso, a habilidade nos esportes eletrônicos não possui relação com o desenvolvimento e capacidade corporal e física dos atletas. Uma equipe de *e-sports* pode conter em sua escalação pessoas de todos os gêneros e também pessoas com deficiência. Com isso é claro que o esporte eletrônico apresenta uma oportunidade única de inclusão social e de profunda transformação da sociedade.

No que se refere a educação, a inserção de esportes eletrônicos no âmbito educacional ainda é novidade no Brasil, mas nos Estados Unidos instituições de oito estados já permitem a presença de *e-sports* em práticas escolares. Os alunos do *high*

*school*, o equivalente ao ensino médio brasileiro, já possuem até mesmo competições de jogos eletrônicos como parte integrante da grade da própria escola.

Isso acontece porque o desenvolvimento das habilidades de pensamento lógico e estratégico, socialização, resiliência, perseverança e vontade de crescer são alguns dos benefícios que podem ser obtidos através do jogo, de acordo com os responsáveis pela competição. Além disso, os jogos são utilizados para estimular que os estudantes mantenham boas notas na escola e já são vistos como uma opção profissional, já que muitos jogadores profissionais recebem verdadeiras fortunas com os videogames.

Essa movimentação também é responsável por criar um contexto mais favorável aos *e-sports*, incentivando a profissionalização dos estudantes na área. Algumas universidades do país, como a *New York University* e a *University of California*, já oferecem bolsas de estudos para candidatos que se destacam nos videogames como *pro players*, ou seja, jogadores profissionais. Esse sistema é equivalente nos Estados Unidos para outras modalidades esportivas, como o futebol americano e o basquete.

## **2.6. DESAFIOS**

Apesar de todo seu crescimento e visibilidade mundial, no Brasil os *e-sports* ainda não são reconhecidos como um esporte. Segundo aqueles que não o reconhecem, diferentemente de esportes tradicionais como o futebol, vôlei e basquete, as dimensões físicas, psicológicas e motoras dos atletas não são tão relevantes.

Praticantes, atletas e profissionais de *e-sports* muitas vezes são recriminados e sofrem com julgamentos acerca de suas vidas pessoais e profissionais por participarem da atividade, como aconteceu com o comentarista Gustavo “gstv1” Cima, que enquanto comentava uma partida de *League of Legends* no canal pago SporTV, uma personalidade relativamente conhecida o criticou por usar um terno ao comentar o jogo.

Essa falta de reconhecimento e o preconceito por parte de um segmento da população com os esportes eletrônicos são importantes barreiras ao desenvolvimento da atividade.

Além do preconceito com os *e-sports*, existem também os problemas emocionais e de saúde que os jogos eletrônicos podem acabar por trazer ao indivíduo, caso não sejam utilizados de forma moderada e/ou corretamente.

Um dos mais preocupantes problemas que são ocasionados pelo excesso de videogame é o sedentarismo. A vontade de não praticar outra atividade que não seja jogar pode surgir e está cada vez mais comum. Atualmente, muitas pessoas, trocam uma prática de basquete ou futebol para jogarem essas mesmas atividades no videogame.

Fora os problemas de saúde, estudiosos apontam que jogadores obsessivos podem desenvolver adversidades como depressão e ansiedade. Outra dificuldade devido ao excesso de jogos eletrônicos é o aumento de irritabilidade deixando quem joga agressivo. Além disso, as pessoas correm riscos de se tornarem pessoas impulsivas e antissociais, caso se tornem viciadas em videogames.

## **2.7. CASES/EMPRESAS**

O mercado de *e-sports* vem atraindo investimentos de grandes empresas, como são os casos das gigantes de telecomunicações coreanas KT Telecom e SK Telecom, que possuem times atuando sob seus nomes, assim como de clubes de outros esportes, como o clube de futebol Paris Saint Germain que adquiriu uma equipe de LoL - *League of Legends* (um dos mais populares esportes eletrônicos da atualidade, que conta com mais de 100 milhões de jogadores no mundo de acordo com sua produtora, a Riot Games), que passou a atuar sob a bandeira do clube.

No Brasil, há também exemplos de clubes de futebol a se envolverem com os *e-sports*. O clube do Remo realizou uma parceria com a Brave E-sports, formando assim a Remo Brave E-sports, atualmente encerrada. O clube do Flamengo, em novembro de 2017, realizou uma seleção de jogadores para a formação de dois times de *League of Legends* que atuassem sob a sua bandeira: um time principal e um time de base para desenvolvimento de novos *pro players* (jogadores profissionais).

Alguns atletas profissionais também investem nos *e-sports*, como o jogador americano de basquete Shaquille O'Neal e o ex-jogador de futebol brasileiro Ronaldo "Fenômeno" que, com um sócio, adquiriu 50% da equipe CNB E-sports, a fim de popularizar a atividade e potencializar seu investimento.

Além desses casos, há notícias de que mais clubes de futebol estão interessados na atividade de *e-sports*, como é o caso de times da primeira divisão de futebol alemã, além de equipes da NBA (liga de basquetebol americana) que acompanham o desenvolvimento do mercado com vistas a entrada em um futuro próximo.

Segundo números divulgados pela revista *Forbes* em 2020, as dez maiores e mais valiosas empresas e organizações mundiais, que atuam na área de *e-sports* são:

1. Team SoloMid
  - Americana
  - Avaliada em US\$ 410 milhões
  - Receita estimada de US\$ 45 milhões.
2. Cloud9
  - Americana
  - Avaliada em US\$ 350 milhões
  - Receita estimada de US\$ 30 milhões.
3. Team Liquid
  - Holandesa
  - Avaliada em US\$ 310 milhões
  - Receita estimada de US\$ 28 milhões
4. FaZe Clan
  - Americana
  - Avaliada em US\$ 305 milhões
  - Receita estimada de US\$ 40 milhões
5. 100 Thieves
  - Americana
  - Avaliada em US\$ 190 milhões
  - Receita estimada de US\$ 16 milhões
6. Gen.G
  - Sul-Coreana
  - Avaliada em US\$ 185 milhões
  - Receita estimada de US\$ 14 milhões

#### 7. Enthusiast Gaming

- Canadense
- Avaliada em US\$ 180 milhões
- Receita estimada de US\$ 95 milhões

#### 8. G2 Esports

- Espanhola
- Avaliada em US\$ 175 milhões
- Receita estimada de US\$ 19 milhões

#### 9. NRG Esports

- Americana
- Avaliada em US\$ 155 milhões
- Receita estimada de US\$ 20 milhões

#### 10. T1

- Sul-Coreana
- Avaliada em US\$ 150 milhões
- Receita estimada de US\$ 15 milhões

## 2.8. FUTURO

De acordo com a *Business Insider*, o futuro global dos *e-sports* provavelmente estará nos braços dos dispositivos móveis, que são mais acessíveis que os computadores de alta performance, permitindo a entrada de um número muito maior de jogadores e fãs. A pesquisa mostra que o segmento de jogos de disputas *online* para dispositivos móveis deve representar 45% do mercado de *games* nos próximos anos. Essa popularidade já está presente em alguns espaços competitivos, como a China, por exemplo, que já tem um cenário próspero de *e-sports* com foco em mobile.

O futebol é um esporte com anos de tradição, perpetuado de pai para filho. Hoje, os veículos midiáticos tentam atingir uma parcela mais nova da população, então não é à toa que os canais de TV investem no esporte eletrônico, porque os fãs de futebol estão envelhecendo. A base de fãs de esportes eletrônicos é muito nova: até mesmo a de Counter-Strike, que tem uma idade média maior que a de outros games, como LoL e o Free Fire, fica na casa dos 35 anos. Já a base de torcedores de futebol é mais velha. (GUTIERREZ, Barbara. 2021)

Com o cenário competitivo ficando mais profissional, superando os debates sobre 'seriedade e validação do esporte eletrônico' e 'violência nos *games*', os *e-sports* podem ser muito maiores, com cada vez mais marcas e projetos se associando a eles - o que torna mais fácil esse universo ser levado mais a sério na sociedade. Seria muito incrível ver os *e-sports* nas Olimpíadas, porque daria uma proporção muito maior para a coisa toda. Não que a gente precise de validação, mas ao mesmo tempo, é uma questão de mostrar que esse universo é tão legal quanto o mundo que as pessoas conhecem. Quem sabe daqui uns anos teremos o reconhecimento por parte do COI, como aconteceu com o surfe e o skate na última edição. (COUTINHO, Beatriz. 2021)

“Diferente dos *games*, os *e-sports* têm muito mais potencial de crescimento. Não é um mercado que vai estagnar, vejo um futuro brilhante” (NOGUEIRA, Helena. 2021)

Pode-se concluir, portanto, que a partir dessas informações e citações acima demonstradas, atreladas ao avanço da tecnologia e o desenvolvimento de novos jogos eletrônicos, com inovações tecnológicas, o futuro dos esportes eletrônicos é promissor, dado que esses novos *games* podem acabar por trazer cenários competitivos totalmente diferentes e revolucionários de acordo essas inovações e com o tipo e estilo de cada jogo.

## REFERÊNCIAS

CARBONE, Filipe. **Forbes: com R\$ 2,1 bilhões, TSM lidera organizações de eSports mais valiosas do mundo em 2020**. Ge Globo, São Paulo, 07 dez. 2020. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/forbes-com-r-21-bilhoes-tsm-lidera-organizacoes-de-esports-mais-valiosas-do-mundo-em-2020.ghtml>> Acesso em: 15 de dezembro. 2021.

Dictionary.com. “**esports**”. 2017. Disponível em: <<https://www.dictionary.com/browse/esports?s=t>>. Acesso em: 11 de dezembro. 2021.

O que são eSports?. **Cbesports**, 2021 Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>>. Acesso em: 11 de dezembro. 2021.

FRUCTUOSO, Adriank. eSports como aliado da educação. **Maistecnologia**, 03 jan. 2020. Disponível em: <<https://www.maistecnologia.com/esports-como-aliado-da-educacao/>>. Acesso em: 13 de dezembro. 2021.

PACETE, L. **O que levou Ronaldo a investir em e-sports?** Meio&mensagem, São Paulo, 09 fev. 2017. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/02/09/trashed-16.html>>. Acesso em: 14 de dezembro. 2021.

FRANCESCHINI, G. **Como e por que Ronaldo Fenômeno decidiu investir em e-sports?** Uol, São Paulo, 31 jan. 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2017/01/31/como-e-por-que-ronaldo-fenomeno-decidiu-investir-nos-e-sports.html>>. Acesso em: 14 de dezembro. 2021.

COZER, Carolina. **O futuro do segmento de Esports no Brasil e no mundo.** Consumidormoderno, 22 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.consumidormoderno.com.br/2019/11/22/futuro-segmento-esports-brasil-mundo/>>. Acesso em: 15 de dezembro. 2021.

SOUZA, Amanda. **VOCÊ JÁ CONHECE TODOS OS TIPOS DE E-SPORTS? CONFIRA ESTE TEXTO E DESCUBRA!** E-sporti, 16 nov. 2020. Disponível em: <<https://e-sporti.com.br/noticias/2020-11-voce-ja-conhece-todos-os-tipos-de-e-sports-confira-este-texto-e-descubra>>. Acesso em: 13 de dezembro. 2021.

BATTLE ROYALE (JOGOS ELETRÔNICOS). Wikipédia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Battle\\_royale\\_\(jogos\\_eletr%C3%B4nicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Battle_royale_(jogos_eletr%C3%B4nicos))>. Acesso em: 13 de dezembro. 2021.

MIYAZAWA, Pablo. **O futuro dos esports: existe uma ameaça aos esportes?** Redbull, 27 ago. 2021. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/games-futuro-esports>>. Acesso em: 15 de dezembro. 2021.

TORTELLA, Tiago. **Jornalismo de esports é o futuro: Em 2024, audiência de esportes eletrônicos no mundo vai chegar a meio bilhão de pessoas.** Revistaesquinas, 16 jul. 2021. Disponível em: <<https://revistaesquinas.casperlibero.edu.br/esportes/jornalismo-de-esports-futuro-em-2024-audiencia-de-esportes-eletronicos-no-mundo-vai-chegar-meio-bilhao-de-pessoas/>>. Acesso em: 15 de dezembro. 2021.

**5 problemas que os jogos eletrônicos podem causar.** Benfिकासau. Disponível em: <<http://www.benfिकासau.com.br/2018/02/13/5-problemas-que-os-jogos-eletronicos-podem-causar/>>. Acesso em: 14 de dezembro. 2021.

LEAGUE OF LEGENDS. Wikipédia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://pt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends)>. Acesso em: 13 de dezembro de 2021