

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdades de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

LUCAS PINTO FERREIRA

O QUE SÃO E-SPORTS?

BAURU
2019

LUCAS PINTO FERREIRA

O QUE SÃO E-SPORTS?

Monografia apresentada à Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, sob a orientação do professor Maximiliano Martin Vicente.

BAURU
DEZEMBRO DE 2019

LUCAS PINTO FERREIRA

O QUE SÃO E-SPORTS?

Monografia apresentada à Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo.

Bauru, 3 de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Maximiliano Martin Vicente

Prof. Dr. Eli Vagner Francisco Rodrigues

Jornalista Karla Tamarozzi de Oliveira

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo introduzir e abordar a temática dos esportes eletrônicos, ou e-Sports. Através dela, pretende-se mostrar ao leitor o quanto o campo dos jogos eletrônicos praticados de forma profissional é um tópico relevante que merece atenção da comunidade científica, apesar de uma pouco extensa bibliografia no assunto em língua portuguesa. Justamente por isso, um dos objetivos do trabalho é suscitar o interesse do leitor para que ele se aprofunde nas questões aqui apresentadas e possa dar início a novas linhas de pesquisa com foco nos e-Sports, nos efeitos que os esportes eletrônicos causam na sociedade e na Comunicação, entre outros assuntos. Serão abordados o histórico dos videogames até chegarem nos dias de hoje e as competições atuais mais expressivas em dados numéricos de audiência e premiação. Compreende-se que os e-Sports seguem um curso de profissionalização das competições antes casuais dos jogos eletrônicos. O livro “Cibercultura” de Pierre Lévy (1999), assim como seus conceitos de cibercultura, ciberespaço, universalidade sem totalização e comunidades virtuais, são a chave para entender os esportes eletrônicos como um fenômeno social surgido a partir do avanço das tecnologias de informação e comunicação.

Palavras-chave: esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, cibercultura, ciberespaço.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	6
1. INTRODUÇÃO	7
2. OS ESPORTES ELETRÔNICOS E OS JOGOS DIGITAIS	10
2.1. O primeiro torneio	10
2.2 Os primeiros videogames	12
2.3 A popularização	17
2.4 Esportes eletrônicos: do começo à ascensão	22
2.5 Os maiores torneios da atualidade	35
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fotografia do campeão do First Intergalactic Spacewar Olympics, Bruce Baumgart (p.)

Figura 2 - Réplica de estrutura do jogo “Tennis for Two”, conforme exibida para o público em 1958. (p.)

Figura 3 - A máquina chamada de Bertie the Brain, construída por Josef Kates, na qual jogadores enfrentaram um computador no ”jogo da velha”. (p.)

Figura 4 - A cerimônia de abertura da primeira edição do World Cyber Games, realizada em 2001 em Seoul, na Coreia do Sul. Observam-se as bandeiras sobre o palco, o público presente e o logotipo do evento, que se assemelha ao dos Jogos Olímpicos. (p.)

Figura 5 - Um típico mapa de MOBAs, com duas bases nas extremidades e as três pistas onde ficam as torres. (p.)

1. INTRODUÇÃO

Abordar o emergente, o novo, o inédito, tudo aquilo que está em ascensão, é uma tarefa que, assim como muitas outras dentro do âmbito da pesquisa, enfrenta diversas dificuldades - sejam elas teóricas, metodológicas - e proporciona possibilidades únicas: contribuir para um campo teórico que ainda está em desenvolvimento significa a oportunidade de moldar as ideias e conceitos que serão associados aos objetos estudados. Esse é o desafio que esta monografia encontra; pesquisar sobre os e-Sports e qualquer uma de suas facetas e propriedades é algo quase inovador quando se leva em consideração que esse não é apenas um objeto de estudo que surgiu há poucos anos, mas que também ainda está se estruturando institucionalmente - diversas modalidades de esportes eletrônicos surgem a cada lançamento de um jogo digital novo e as organizações de e-Sports já estabelecidas buscam aprimorar as estruturas de seus campeonatos, suas plataformas de transmissão, as regras para equipes e ciberatletas, entre outras coisas.

Os e-Sports surpreendem, entre outras características, pela crescente adesão de jogadores e espectadores que a modalidade vem obtendo a cada ano. Para exemplificar a audiência de torneios, a edição de 2016 das finais do League of Legends World Championship (ESPN, 2016), por exemplo, foi vista por 43 milhões de espectadores através de transmissões na internet, atingindo um pico de audiência simultânea de 14,7 milhões. Esses números são consideravelmente menores do que os equivalentes para competições de esportes tradicionais - a final da UEFA Champions League de 2015 (UEFA, 2015), por exemplo, foi transmitida para um público de mais de 180 milhões em televisões de mais de 200 países - mas já surpreendem pela receptividade de um fenômeno relativamente recente: um dos primeiros grandes eventos internacionais envolvendo competições de jogos eletrônicos, o World Cyber Games, teve sua primeira edição realizada apenas em 2001, precedendo torneios atuais de e-Sports. Realizado em Seoul, na Coreia do Sul, o evento foi organizado e financiado, respectivamente, pelas empresas coreanas International Cyber Marketing e Samsung e contou com equipes de 37 países que competiram em diversos jogos por medalhas de bronze, prata e ouro e premiações em dinheiro. O evento já chegou a ser chamado informalmente de “Olimpíadas dos jogos”, podendo ser feita essa conexão por causa da

semelhança entre a estrutura de seu torneio do com a das Olimpíadas. Após 13 edições, tendo sua última ocorrido em 2013, o World Cyber Games foi encerrado, com o CEO da empresa, o americano Brad Lee, sendo responsabilizado por seus parceiros pela extinção do evento (Dot Esports, 2014). Em 2019, porém, o evento voltou a ser organizado.

Das premiações desta primeira edição do World Cyber Games destaca-se os 70 mil dólares (Esports Earnings) ganhos pelos vencedores do torneio de Counter-Strike, número que mal se compara ao prêmio de mais de 24 milhões de dólares (Dota 2 Prize Pool Tracker, 2017) dados aos participantes do The International 2017, torneio do jogo Dota 2 organizado pela Valve Corporation.

Ainda dentro dessa comparação entre os e-Sports e esportes mais tradicionais, é importante salientar também como o processo de profissionalização dos esportes eletrônicos tomou emprestado de esportes tradicionais algumas de suas características estruturais. O mundo dos e-Sports também tomou por base os preceitos de outros esportes para moldar seus canais de transmissão, a Twitch foi criada como alternativa equivalente às redes de televisão para os esportes eletrônicos, sendo uma plataforma de vídeo em formato de streaming - ou seja, que transmite conteúdo multimídia em tempo real através das conexões de internet - onde variados campeonatos de esportes eletrônicos transmitem suas partidas; ela registra mais de 10 milhões de usuários ativos por dia, com picos de 2 milhões de visitantes assistindo a alguma transmissão em todo o site.

Números ajudam a compreender a ascensão exponencial dos esportes eletrônicos no que se refere a adesão e audiência; portanto, os estudos científicos precisam começar a olhar para os e-Sports como uma nova possibilidade de objeto de pesquisa. O meio acadêmico pode enxergar os e-Sports em contextos de teóricos como o de Pierre Lévy, analisando-os como um elemento cultural criado no ciberespaço, conforme descrito pelo autor em seu livro *Cibercultura* (1999).

Este trabalho defende uma maior compreensão do que são os e-Sports. Defende-se a importância dele como tema de estudos acadêmicos e deseja-se que a comunidade científica olhe para o esporte eletrônico como um campo fértil a ser estudado. Porém, como a bibliografia no campo ainda é escassa se comparada a outros temas de pesquisa - afinal, este é um fenômeno relativamente novo na sociedade, tendo se popularizado após a passagem do último milênio - a pesquisa procura introduzir ao leitor uma resposta à pergunta: “O que são e-Sports?”. Mas não pretende-se fazer isso com um verbete de dicionário, ao invés, o que se

procura cumprir é um trabalho introdutório e exploratório para leigos e iniciantes no tema. Um veterano no assunto pode achar que a pesquisa realizada não lhe traz algo novo, no entanto é preciso entender que se deseja realizar é explicar para aqueles que não dominam o assunto o que ele é. O intuito da pesquisa é mostrar do que se tratam os esportes eletrônicos, de onde surgiram, o que levou à sua expansão e porque esse assunto é relevante e merece atenção.

Através desta pesquisa, pretende-se alcançar resultados que ajudem a mostrar a importância dos esportes eletrônicos como objeto de estudo científico, visando fomentar novas linhas de pesquisas no campo da Comunicação. Levando em consideração a falta de literatura científica sobre essa temática no âmbito acadêmico, não só em um contexto internacional mas principalmente no Brasil, considera-se que este trabalho possa servir como aporte teórico para futuros projetos em língua portuguesa que venham a abordar os e-Sports. Em especial, procura-se fomentar a discussão sobre esportes eletrônicos no meio científico nacional.

Entende-se que o resultado final do trabalho será a capacidade de compreensão plena do tema por de seus leitores. Portanto, essa é uma obra expositiva. Estarão em discussão assuntos básicos para os aficionados em videogames, como o próprio surgimento dos jogos eletrônicos. A importância de entrar em detalhes nesses tópicos se dá através da necessidade de compreensão do fenômeno em estudo por parte do leitor: se a pesquisa pretende cativar a audiência a uma opinião sobre um assunto, devem ser embasados os pilares que sustentam o assunto, tal qual o seu próprio surgimento e ascensão aos parâmetros atuais.

Serão tratados na pesquisa os primeiros dispositivos a serem considerados como videogames, os consoles que deram início a uma nova indústria de entretenimento eletrônico, a popularidade atingida pelo segmento entre os jovens, o caráter de competitividade que atrai jogadores, a transformação das disputas casuais entre jogadores para campeonatos profissionais e o parâmetro atual dos esportes eletrônicos.

Os conceitos a serem trabalhados na pesquisa sustentam que o ato de jogar videogames, em dado momento, organicamente quebrou uma barreira. Em um dado momento, usuários deixaram de se enfrentar nos jogos em consoles e computadores pessoais apenas por diversão ou sensação de vitória. A competitividade fez com que jogadores buscassem cada vez mais mostrar quem era o melhor em cada modalidade, e a premiação

pelas performances deixou de ser reconhecimento recebido da sua comunidade de jogadores para se tornar uma recompensa financeira e profissional.

Estando estabelecidos os objetivos e alguns conceitos desta pesquisa, cabe reiterar que os e-Sports tem suas próprias características, tornando-os um tema diferente e único, um fenômeno surgido a partir do crescimento do espaço virtual que merece a atenção dos pesquisadores de Comunicação. É possível enxergá-los como uma manifestação da cibercultura, como uma expressão cultural própria do meio que surge com a interconexão mundial de computadores: o ciberespaço. Esses dois conceitos de Lévy, assim como demais apresentados em seu livro “Cibercultura” (1999), servem para fundamentar os esportes eletrônicos no campo teórico. Para compreender o que tornam os e-Sports únicos, escolheu-se neste trabalho comparar suas características com as de demais esportes; enquanto também analisam-se estatísticas para entender o porquê de serem “proeminentes”.

2. OS ESPORTES ELETRÔNICOS E OS JOGOS DIGITAIS

2.1. O primeiro torneio

Os jogos digitais são uma das formas de lazer mais populares do século XXI - em 2014, Marc Merrill, presidente da Riot Games, já ressaltava que o jogo League of Legends possuía 100 milhões de usuários mensais - e agora vem assumindo um novo papel dentro da sociedade, desafiando pesquisadores mundo afora a tentar compreendê-los por completo. Atualmente, alguns jogos estão deixando de ser apenas uma atividade lúdica e evoluindo para uma nova categoria denominada como “esportes eletrônicos”, nessa modalidade jogadores profissionais de determinados jogos competem uns contra os outros por títulos e prêmios em torneios. O que parecia antes apenas uma brincadeira cada vez mais tem se mostrado como um tópico sério, merecedor de análise mais profunda do meio científico ao considerar seu potencial dentro da indústria do entretenimento.

Os torneios de “e-Sports”, abreviação do termo em inglês “electronic sports” (em tradução livre, esportes eletrônicos) podem ter seus primórdios traçados aos campeonatos de

videogames realizados em máquinas de arcade e consoles antigos. O primeiro campeonato de que se tem notícia foi intitulado *First Intergalactic Spacewar Olympics*, uma competição criada em uma colaboração da revista Rolling Stone com o laboratório de inteligência artificial da universidade de Stanford, na Califórnia, realizado em 19 de Outubro de 1972; seu grande idealizador foi Stewart Brand, escritor e editor da revista na época. Brand teve a ideia de organizar o evento a partir de uma necessidade: ele estava escrevendo uma matéria na qual pretendia mostrar ao mundo o que estava sendo feito com computadores nos laboratórios americanos e quais eram suas potenciais formas de impacto na sociedade, ele pensou que a melhor forma de fazer isso seria organizando um campeonato de videogames. O vencedor do torneio não recebeu muito se comparado às premiações individuais de torneios atuais, ganhando uma assinatura grátis da Rolling Stone e o título de campeão - a fim de comparação, em 2019, a edição inaugural da “Fortnite World Cup” pagou uma premiação de \$ 3.000.000,00 para o americano Kyle Giersdorf, de apenas 16 anos (FOSSETT, W. 2019).

Figura 1 - Fotografia do campeão do *First Intergalactic Spacewar Olympics*, Bruce Baumgart

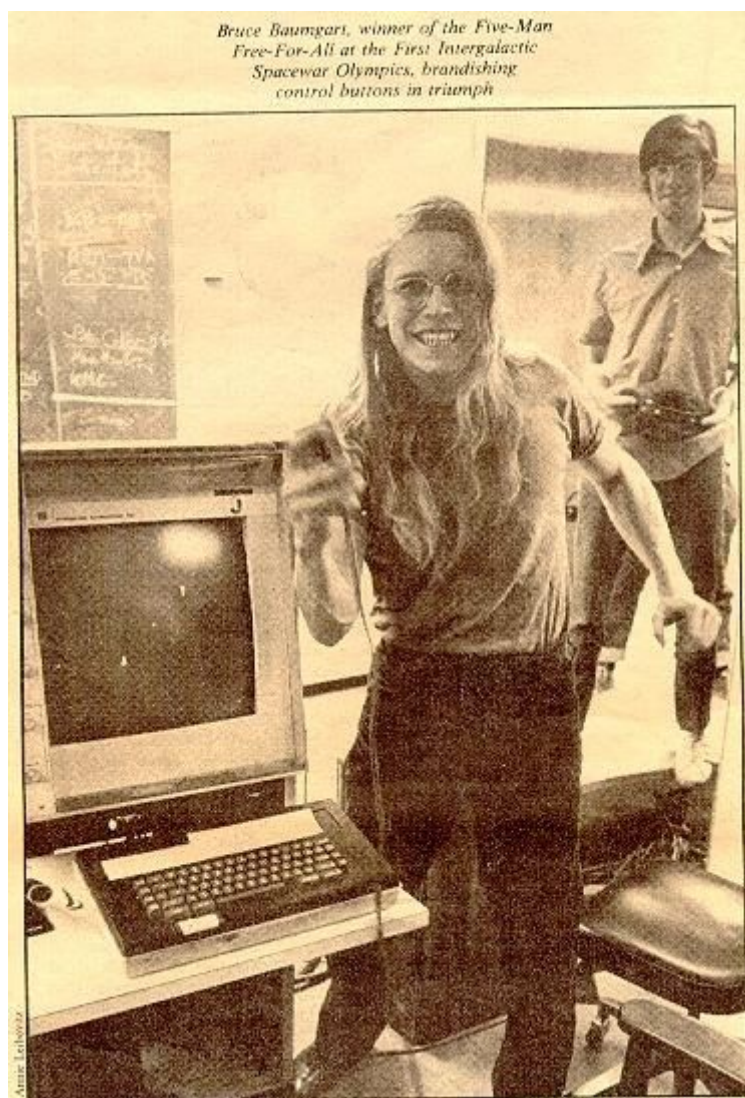


Foto: Annie Leibovitz

Na época os videogames não eram tão populares. PONG, jogo de arcade da empresa Atari que é conhecido como o primeiro jogo eletrônico a gerar lucro a partir de sua venda, só seria lançado em 29 de Novembro de 1972.

2.2 Os primeiros videogames

Para se entender o fenômeno dos e-Sports considera-se importante que, antes, entenda-se os jogos digitais - conhecidos popularmente como videogames - e, para isso, será necessário olhar para seu histórico.

Existe um debate entre pesquisadores para se atribuir qual seria o primeiro videogame da história. Criado em 1958 pelo físico nuclear William Higinbotham, “Tennis for Two” é tido pelo Brookhaven National Laboratory, laboratório de pesquisas ligado ao Departamento de Energia dos Estados Unidos, como o primeiro videogame já criado. O jogo foi desenvolvido por Higinbotham para uma feira expositiva do laboratório, seu intuito sendo prover ao público uma atividade com a qual eles pudessem interagir diretamente. Duas pessoas utilizam controles ligados a um computador analógico que exibia os comandos executados por elas em um osciloscópio, cada jogador deveria rebater um ponto na tela que simulava uma bola de tênis em uma quadra. Para enviar os comandos à máquina os jogadores utilizam dois botões em um controle de alumínio e outro giratório que regulava os ângulos selecionados.

Figura 2 - Réplica de estrutura do jogo “Tennis for Two”, conforme exibida para o público em 1958.

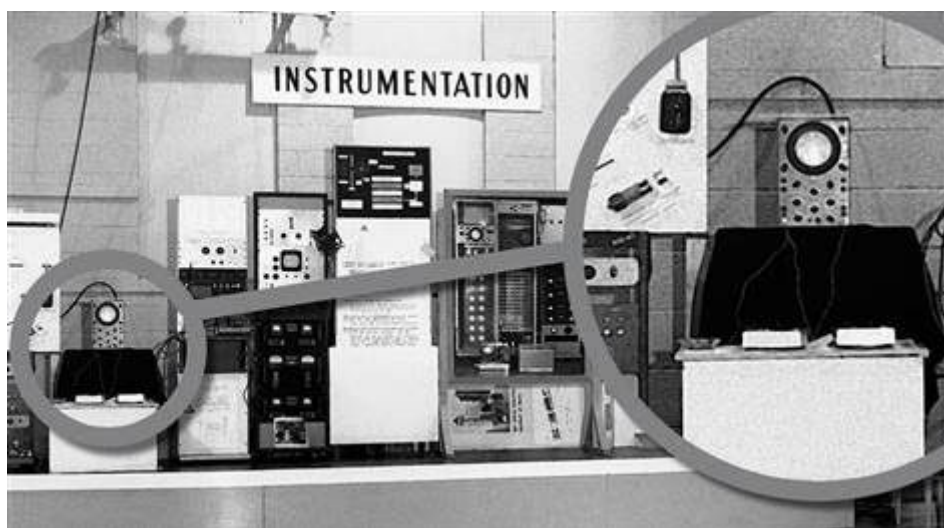


Foto: Brookhaven National Laboratory

O próprio Brookhaven National Laboratory reconhece que a criação de Higinbotham foi precedida por outras duas de aspecto similar, porém insiste que elas não podem ser

reconhecidas como o primeiro videogame da história. Em 1948, 10 anos antes do lançamento de *Tennis for Two*, era patenteado por Thomas Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann o “Cathode-Ray Tube Amusement Device”, um dispositivo feito a base de um tubo de raios catódicos que seria voltado para o divertimento do usuário. Para uma descrição mais precisa do produto, vale-se consultar a patente enviada por Goldsmith e Ray Mann ao Escritório de Patentes e Marcas dos Estados Unidos (em tradução livre):

“Essa invenção está relacionada a um dispositivo onde jogos podem ser jogados. O jogo é de tal caráter que requer cuidado e habilidade para jogá-lo ou para operar o dispositivo no qual ele é jogado. A habilidade pode aumentar com a prática e exercer cuidado contribui para o sucesso. Na realização da invenção é utilizado um tubo de raio catódico, sobre a face do qual traços de raios ou elétrons podem ser vistos.”
(GOLDSMITH JR.; T. RAY MANN, E. 1947)

Apesar de reconhecer que o Cathode-Ray Tube Amusement Device fora criado uma década antes do jogo de Higinbotham, o Brookhaven National Laboratory não o reconhece como o primeiro videogame de todos os tempos pois o jogo exigia que o usuário colocasse ilustrações de objetos, como, por exemplo, aviões, em frente à tela para melhorar a experiência do jogo; segundo o laboratório, isso mostrava uma capacidade de ação limitada do dispositivo. Enquanto isso, o *Tennis for Two* é considerado pela instituição como um videogame pois os gráficos visuais que apareciam na tela eram todos gerados pela máquina. Outro ponto que limita a nomeação do Cathode-Ray Tube Amusement Device como o primeiro videogame já criado é o fato de que o dispositivo era executado apenas através de um tubo de raios catódicos e outros dispositivos analógicos, sem a presença de um computador que processasse comandos emitidos pelo jogador.

Já nos anos 50, outros dois jogos que funcionavam através de computadores também são discutidos como merecedores da alcunha de primeiro videogame já feito. “Bertie the Brain” foi o nome dado à máquina criada pelo engenheiro canadense Josef Kates para a “Canadian National Exhibition”, ela esteve presente durante uma edição do evento no ano 1950. O dispositivo tinha 4 metros de altura e estava em exibição junto a outros aparatos tecnológicos da empresa Rogers Majestic, sua finalidade era promover partidas do popularmente conhecido “jogo da velha”. O público da exibição inseria comandos de suas jogadas em um teclado da máquina, que exibia o resultado de cada turno de ambos jogadores numa tela. Apesar do aspecto lúdico, a revista canadense *Spacing* atribui a concepção de

“Bertie the Brain” a uma tentativa de Josef Kates de mostrar as capacidades dos Additrons, tubos de elétrons criados por Kates na mesma época. Após a exibição a máquina foi desmontada.

Figura 3 - A máquina chamada de Bertie the Brain, construída por Josef Kates, na qual jogadores enfrentaram um computador no ”jogo da velha”.



Foto: Bernard Hoffmann/ Getty Images

A outra máquina da década de 1950 que se destaca é o “Nimrod”, computador rudimentar desenvolvido pela firma de equipamentos britânica Ferranti. De modo similar a “Bertie the Brain” - e de certa forma também similar a “Tennis for Two” - o Nimrod foi concebido para uma exibição, tendo feito aparição no “Festival of Britain” de 1951, e era um dispositivo feito para que fossem jogadas partidas de um jogo de estratégia conhecido como “Nim” entre usuário e máquina. O dispositivo não fazia uso de tubos de raios catódicos ou uma tela, apenas uma sequência de luzes que acendiam em resposta aos comandos dos jogadores. Segundo a revista americana Wired, o australiano John Bennett, funcionário da

Ferranti responsável pela criação do Nimrod, não construiu o dispositivo apenas com o intuito de entreter o público do evento, seu principal propósito era mostrar a habilidade de computadores em realizar operações matemáticas.

A principal crítica que o Brookhaven National Laboratory faz tanto a “Bertie the Brain” quanto a “Nimrod” enquanto concorrentes ao título de primeiro de videogame da história é que elas foram criadas para mostrar as capacidades de seus dispositivos tecnológicos. Por exemplo, com Bertie, Josef Kates buscava mostrar a seus pares e ao público o potencial dos Additrons enquanto havia a corrida para se criar os primeiros computadores do mundo. Segundo o laboratório, isso contrastava com “Tennis for Two”, que fora projetado para ser jogado para a diversão do público.

Mas há de se questionar a validade dessas afirmações. Para a edição online do dicionário inglês Oxford, a definição de videogame é (em tradução livre): “Um jogo jogado através da manipulação eletrônica de imagens produzidas por um programa de computador em um monitor ou outra tela”; sobre essa definição. “Bertie the Brain” e “Nimrod” não poderiam ser vistos como jogos eletrônicos sob essa premissa, pois não possuíam telas eletrônicas com gráficos em tempo real, e sim apenas lâmpadas e ampolas que exibiam os resultados dos comandos dos jogadores. Sob essa definição de Oxford, o primeiro videogame da história seria o OXO, criado pelo inglês Alexander Douglas em 1952. Douglas era estudante da universidade de Cambridge, e utilizou um computador desenvolvido na própria instituição para criar uma adaptação do “jogo da velha”, da mesma forma que Bertie the Brain. A diferença de sua criação para a de Josef Kates é que ele utilizou uma máquina que dispunha de um monitor - uma tela eletrônica que, nesse caso, exibia os resultados dos comandos de cada jogador - ao invés de lâmpadas que eram acendidas e apagadas.

Ainda assim, mesmo sem o uso de uma tela eletrônica conforme a definição de Oxford, Bertie the Brain e Nimrod são as primeiras criações a serem documentadas envolvendo um jogo numa máquina de computador. Analisá-los sob outros critérios, como a interação lúdica entre jogador e máquina, permite que ambos possam ser considerados como os primeiros videogames da história, mas outros dicionários vão de encontro ao verbete de Oxford, limitando as duas criações por causa da ausência de tela. O dicionário de Cambridge, também inglês, cunha a seguinte definição para um jogo eletrônico: “um jogo no qual o jogador controla imagens em movimento numa tela ao apertar botões”. Já o dicionário americano Merriam-Webster opta por definir o termo como: “um jogo eletrônico no qual

jogadores controlam imagens em uma tela de vídeo”. Se forem tomadas como via de análise essas duas últimas definições, classificar esses dois dispositivos como videogames torna-se mais difícil: “Nimrod” não possui imagens exibidas em tela, portanto falharia nas duas alcunhas; já “Bertie the Brain” poderia ser atribuído como um videogame para Merriam-Webster pela presença de imagens controladas por jogadores, mas é difícil argumentar que essas imagens estejam em movimento, como requer a definição de Cambridge para os videogames.

Verificar as discussões acerca dos primeiros jogos eletrônicos já criados auxilia a elucidar um dos pontos dessa pesquisa: a importância da definição. É advindo deste tipo de trabalho que é possível classificar uma palavra como pertencente a um determinado grupo ou não, como representativa de algo. Mas mesmo assim, a definição por si só não resolve todos os problemas epistemológicos de um debate, pois nunca existirá uma única definição para algo que seja, de fato, definitiva - sempre haverá debates de diferentes fontes, argumentando contra ou à favor de uma ou outra. O Brookhaven National Laboratory, por exemplo, foi em via diferente dos dicionários supracitados e delimitou quais propriedades que o laboratório associa a palavra “videogame”. Em sua interpretação, o Tennis for Two seria primeiro jogo eletrônico já criado pois, diferentemente do Cathode-Ray Tube Amusement Device, requeria que jogadores colocassem imagens sobre a tela para utilizar o jogo. Nimrod também é descartado como primeiro videogame pelo laboratório, que utiliza como argumentos contrários os fatos da máquina de John Bennett não ter uma tela de vídeo com elementos que se moviam e não ter sido projetada como peça de entretenimento. Os dicionários escolheram propriedades diferentes do laboratório americano para definir o que é um videogame, portanto é possível ter uma interpretação diferente da palavra, de acordo com a perspectiva de cada um deles.

2.3 A popularização

Além da discussão sobre qual seria o primeiro videogame já criado, o que vale ressaltar sobre a história dos jogos eletrônicos são os consoles que vieram em seguida, no decorrer da década de 1970 e em diante. Pois foi com esses que se identificou um crescimento no nicho de mercado dos jogos digitais. Com o sucesso gradual de vendas desses primeiros

modelos e a ascensão de empresas como a Atari, a popularidade dos jogos diante do público consumidor foi crescendo. Esses dispositivos de diversão deixaram de habitar apenas os laboratórios e exposições científicas e se tornaram verdadeiros bens de consumo nos lares de seus compradores. Porém, assim como Roma não se construiu em um dia, essa indústria não surgiu e nem se consolidou de uma hora para outra e é exatamente esse tópico que será analisado neste capítulo.

O primeiro console doméstico vendido em larga escala no mercado foi o Magnavox Odyssey. Lançado em 1972, o aparelho foi criado pelo alemão naturalizado americano Ralph Baer, que é considerado por autores como Mark Wolf (2008, cap. 1 p. 5), como pai dos jogos eletrônicos como os conhecemos hoje.

“O pai dos videogames é, então, Ralph Baer, que foi o primeiro a criar jogos que usaram conjuntos de televisão como seus dispositivos de exibição, e criador do primeiro sistema de jogos doméstico, o Magnavox Odyssey, que apareceu em 1972 .” (WOLF, J. P. M. 2008, cap. 1 p. 5)

Ralph Baer nasceu em 1922 na cidade de Rodalben, na Alemanha. Assim como muitos outros alemães, tais como Albert Einstein, fugiu de seu país. Ele fugiu do regime nazista do Terceiro Reich antes da Segunda Guerra Mundial, e trabalhou equipamentos de rádio, televisão e até mesmo radares. Depois de entrar na empresa de tecnologia militar americana Sanders em 1956, Baer iniciou seu projeto do que viria se tornar o primeiro console de videogame do mundo em 1966. Em 1972, ele lançou o aparelho junto à outra companhia americana, a Magnavox. O console receberia o nome de Odyssey, e passou a ser conhecido no mercado como Magnavox Odyssey.

O Odyssey foi o resultado de inspiração espontânea e anos de trabalho por parte de Ralph Baer. Herman (2008, p.54), conta que, no final de agosto de 1966, Baer em um ponto de ônibus esperando por um colega quando teve uma ideia: ele pensou que poderia haver uma maneira interativa de se usar televisões, ao invés do aparelho ser utilizado de forma totalmente passiva e hipnotizante perante os espectadores. Em seu momento eureka a ideia veio para ele de forma simples: construir um aparelho que seria conectado a um televisor e atuar como um transmissor que enviaria sinais para a TV. A diferença desse novo aparelho para um transmissor comum, seria a de que usuários conseguiriam responder e enviar sinais de volta para o aparelho. O uso prático para isso seria o de um jogo.

Ao retornar para seu escritório, Baer escreveu suas ideias em um projeto de quatro páginas. Após apresentar seu projeto à empresa, ele foi autorizado a começar a desenvolvê-lo. Teste após teste, pequenos passos foram tomados. Inicialmente, foi possível fazer pontos em uma tela de televisão se moverem após comandos.

Máquinas de jogos foram desenvolvidas e descartadas conforme novos avanços eram feitos. O sétimo protótipo alcançado por Baer e sua equipe vale ser destacado: trata-se da “Brown Box”, do inglês “caixa marrom”. Criada em 1968, essa máquina, que viria a trilhar o caminho para as centenas de modelos de console que a seguiriam décadas depois, já era capaz de reproduzir jogos baseados em esportes físicos, como o pingue-pongue e o vôlei. A Brown Box foi criada para a disputa de partidas multijogadores, onde dois usuários diferentes competiam pela vitória.

Mas o trabalho não havia chegado ao fim para a equipe do inventor. A empresa na qual eles trabalhavam, a Sanders, não tinha experiência na comercialização de produtos como o qual eles haviam acabado de criar, então seria necessário vender o licenciamento da Brown Box para outra companhia. Foi aí que entrou a Magnavox, que atuava na venda de televisões. Em 1971 a criação estava licenciada e passaria a ser vendida, um ano depois, com seu novo nome: Magnavox Odyssey. Herman (2008, p.54) lembra, porém, que o produto não foi popular junto ao mercado consumidor. O Odyssey era vendido apenas em lojas da empresa que o manufaturava.

O primeiro console a ser um sucesso de vendas, que marcaria gerações de fãs de videogames e levaria ao boom do mercado de jogos foi da empresa americana Atari. Em 1972, a empresa lançou a versão doméstica do jogo PONG, que havia estreado um ano antes na plataforma “arcade”. Os arcades eram máquinas operadas a partir de moedas, onde o usuário pagava para jogar cada partida, e tinham seu formato inspirado por outros modelos de jogos populares dos anos 60 e 70, como as máquinas de pinball - aparelhos eletromecânicos, sem monitores ou processadores de computador, onde o usuário controlava o jogo com alavancas e outras ferramentas analógicas. Foi baseado nesse ramo que a Atari, dos fundadores Nolan Bushnell e Ted Dabney, lançou o PONG: um jogo que simulava uma partida de tênis entre dois jogadores, cada um usava os comandos da máquina de arcade para controlar sua raquete virtual, marcar pontos e se sagrar vencedor. Esse foi o primeiro videogame a ser considerado um sucesso, como aponta Kent (2001, p. 53-54) as máquinas de PONG tinham um lucro histórico quando comparados com a concorrência. Enquanto outros

jogos operados a partir de moedas coletavam o equivalente a \$40,00 ou \$50,00 semanalmente na época de seu lançamento, PONG quadruplicava esse valor em arrecadação, passando facilmente dos \$ 200,00 em uma semana.

Wolf (2008, cap. 7 p. 36) lembra, porém, que o sucesso de PONG também se deu pois seus criadores se aproveitaram da iniciativa do Magnavox Odyssey, modelo lançado anteriormente. No Odyssey havia um jogo que também simulava uma partida de tênis entre dois usuários, muito semelhante à versão do jogo encontrada e fez uma cópia do jogo encontrada em PONG. Logo, o autor conclui que a Atari copiou o jogo de tênis de seu concorrente. A partir daí, ele lembra que diversos outros modelos, de diferentes empresas, tentaram seguir o mesmo caminho rumo ao sucesso, todos como cópias ou variações de PONG.

O desenrolar dos diversos consoles gerados durante essa febre inicial dos videogames levou a uma ação judicial contra a Atari, movida pela Magnavox, que a acusou de plagiar o Odyssey. A decisão foi paga através de uma multa de licenciamento no valor de \$ 800.000,00 pela Atari, o que não acabou sendo tão ruim para a empresa, que agora tinha licença exclusiva sobre seu produto. A Magnavox, por sua vez, teria que processar judicialmente todos os plagiadores para ser compensada.

Figura 4 - Um modelo da máquina de arcade do PONG, primeiro modelo da Atari.



Foto: Chris Rand

Indiferente aos trâmites jurídicos, o público foi cativado pela criação da Atari. Os fliperamas se tornaram uma febre nos Estados Unidos, com milhares de jovens se reunindo pelo país para jogar nas máquinas de arcade, e a mais popular do início dessa fase era o PONG. O sucesso foi tão grande que a companhia decidiu investir no ramo dos consoles em 1977, lançando o Atari Video Computer System (VCS), ou Atari 2600, como viria a ficar conhecido mais tarde. Em 1973, a companhia já havia criado um console doméstico para o jogo PONG, mas foi com o VCS que a Atari entrou nos lares de milhares de americanos.

Geoff Edgers (2009), do jornal Boston Globe, lembra que os anos 70 e 80 foram os anos de ouro dos videogames. O autor afirma que, nessa época, a febre dos jogos foi tanta que

jovens ficavam horas em frente às suas televisões, hipnotizados por um simples ponto branco se movendo sob seus comandos por uma tela escura. E foi nesse cenário que a Atari se tornou “o rei” do mercado de jogos. Após seu lançamento o VCS vendeu mais de 30 milhões de cópias. Edgers (2009) lembra que “socialmente, a Atari definiu a maneira a qual nós jogávamos videogames, tirando crianças dos arcades para os porões. O console da Atari definiu os parâmetros do que os videogames se tornariam .” (EDGERS, G. 2009)

A partir do sucesso de vendas do Atari 2600 e do surgimento gradual de empresas e modelos concorrentes, notava-se que os videogames vieram para ficar. O novo passatempo de crianças, adolescentes e até mesmo adultos evoluiu com o passar das décadas, com o lançamento de consoles que se superam tecnologicamente a cada geração. Foi esse “boom” inicial do mercado, promovido por empresas como a Magnavox e a Atari, que levou à criação de um nicho de mercado que mais tarde viria a ser dominado por outras companhias, como a Nintendo, a Sony e a Microsoft, com famosos consoles como o Nintendo 64, o Playstation, o Xbox, entre muitos outros.

Esse fenômeno da popularização dos videogames, e como eles se tornaram um hobby para tantos jogadores ao redor do mundo explica em parte o cenário que vivenciamos hoje com os esportes eletrônicos. Os ciberatletas dos esportes eletrônicos de hoje cresceram em uma geração onde os videogames já estão consolidados enquanto bens de consumo.

A partir disso, então, vale a pena entrar em outro tópico importante para entender os e-Sports: em qual momento os videogames deixaram de se tornar apenas aparelhos de entretenimento populares e criaram uma nova modalidade esportiva com jogos? Como ocorreu essa transformação da atividade lúdica em algo competitivo e também lucrativo para tantos ciberatletas?

2.4 Esportes eletrônicos: do começo à ascensão

Com a popularização gradual dos videogames na população, principalmente entre os jovens, desenvolvedores e usuários desses produtos passaram a testar os limites pelos quais eram compreendidos os jogos eletrônicos. Por um lado, novos consoles e jogos eram lançados ano após ano nas décadas de 70 e 80, e essa tendência continuou forte nos anos 90 e 2000. Os produtos não se limitavam mais a simples partidas que recriavam um esporte tradicional -

como era o caso de PONG, que simulava uma partida de tênis, e jogos do Magnavox Odyssey e suas atualizações, que permitiam ao usuário competir em partidas de futebol, hóquei, basquete, beisebol, vôlei, entre seus 27 jogos diferentes. O Odyssey era dedicado principalmente a partidas entre dois jogadores, pois não contava com recurso de inteligência artificial para que um usuário jogasse contra a máquina. (GARRETT, 2015)

Ainda assim, mesmo jogos de ação simples como o Space Invaders, criado pela empresa japonesa Taito em 1978 e publicado ao redor do mundo, conseguiam atrair multidões para os fliperamas. Nos Estados Unidos, a Atari viu a oportunidade de inovar e criou um evento nos moldes do que viriam a se tornar, anos mais tarde, os campeonatos de esportes eletrônicos. A companhia patrocinou, em 1980, o *Space Invaders Championship*, que trouxe cerca de 10 mil participantes dos Estados Unidos para disputar a primeira colocação na cidade de Washington, na Warner Building (GILBERT, B; PROTIN, C. 2015). Antes dessa fase, rodadas classificatórias em diversas americanas definiram os competidores que iriam para a final

O jogo era simples: com um controle, o usuário podia mover seu personagem, representado por uma espaçonave, para cima, para baixo, para a esquerda e a direita e também atirar contra representações de alienígenas, seus inimigos. Todos os participantes jogaram nos consoles Atari 2600. Ao final do torneio, o primeiro campeão foi conhecido, ou, nesse caso, campeã; Rebeca Heineman ficou em primeiro lugar nas pontuações e levou para o grande prêmio: uma edição do jogo Missile Command, uma premiação modesta se comparada aos milhões de dólares que recebem os ciberatletas nos torneios de hoje.

O título de primeiro torneio de e-Sports fica entre o *Space Invaders Championship* e o *First Intergalactic Olympics*, que foi realizado em 1972. Apesar de ter acontecido 8 anos depois, o evento patrocinado pela Atari foi, no entanto, o primeiro campeonato de videogames em larga escala, com participação de 10 mil pessoas . Apenas 5 pessoas disputaram o *First Intergalactic Olympics*. A competição do Space Invaders também é importante pois trata-se de um momento onde a percepção dos videogames passa a mudar, deixando de ser visto apenas como um passatempo juvenil e tornando-se um hobby sério, capaz de atrair multidões para seus torneios.

Nos anos 90, com o melhor desenvolvimento da tecnologia da inteligência artificial nos videogames e os avanços nas conexões de internet chegando aos consoles, torneios de esportes eletrônicos foram se tornando mais populares, mas o ato de competir através dos

videogames não estaria restrito às competições organizadas por instituições. O aspecto competitivo está presente nos jogos eletrônicos desde sua essência - os primeiros videogames, como PONG, já colocavam diferentes usuários competindo entre si pela vitória, e essa tendência de multijogadores foi dominante entre muitos outros títulos lançados nos primórdios dos videogames -, e o avanço em tecnologias de conexão de computadores permitiu a expansão do caráter competitivo dos videogames. Por meio de redes de área locais, do inglês “Local Area Network” (LAN), diferentes computadores podiam estar conectados em uma mesma rede, possibilitando mais usuários se conectarem em um só jogo, o que aumenta ainda mais a competitividade das partidas.

Neste trabalho compreende-se que as partidas de multijogadores foram um fator importante para que os videogames viessem a se transformar em esportes eletrônicos. Com jogadores podendo enfrentar uns aos outros e não apenas as máquinas com suas inteligências artificiais, o senso de competitividade entre os jogadores tornou-se maior, e isso levou ao surgimento de competições que, embora no início fossem amadoras, evoluíram ao ponto de campeonatos com estrutura e premiação semelhante ao de esportes tradicionais. Enxerga-se que as conexões LAN foram um catalisador importante para o advento das partidas multijogadores na comunidade gamer, portanto, faz-se relevante analisar olhar para alguns jogos que tiveram sucessão com esse tipo de conexão, fomentaram os modos de multijogadores, e criaram uma base para os esportes eletrônicos.

Um dos primeiros jogos a se beneficiar da tecnologia das redes de área locais foi o “Doom”, lançado em 1993. O título foi pioneiro em muitos aspectos, mas um de seus méritos era a realização de partidas com mais de um jogador em máquinas diferentes. Na primeira edição do jogo, já era possível organizar salas virtuais com até quatro usuários. Doom teve grande popularidade no mercado dos anos 90 e inspirou demais jogos do gênero de tiro em primeira pessoa, do inglês First Person Shooter (FPS), servindo como modelo para futuras gerações. Gilbert e Protin (2015), sustentam que “sem ‘Doom’, talvez nunca haveria sucessos como ‘Halo’ e ‘Call of Duty’, isso sem dizer algo das dezenas de outros jogos de tiro em primeira pessoa muito populares”. Parte do segredo do Doom esteve no modo de jogá-lo, mas ele também cativou o público e se tornou muito popular por causa de elementos como seus gráficos tridimensionais e a interatividade que tinha com os jogadores. Usuários poderiam criar suas próprias modificações de Doom e jogar com elas, o uso desses “mods”, como

vieram a ser conhecidos, se tornaria uma realidade para muitos títulos e até hoje é um passatempo da comunidade “gamer”.

Seu pioneirismo no uso da tecnologia LAN também inspirou outros títulos quando o assunto era partidas de multijogadores. Jogos de tiro em primeira pessoa se popularizaram na década de 90: “Marathon”, “Quake”, “Duke Nukem 3D” e “Half-Life” foram alguns dos muitos videogames utilizaram a receita de Doom para fazer sucesso. A jogabilidade é semelhante em todos: o que aparece na tela simula a visão em primeira pessoa de um personagem controlado pelo jogador que se move por um mapa que se altera conforme o usuário o percorre, esse personagem utiliza uma arma, geralmente de fogo, para eliminar inimigos comandados pela tecnologia artificial, concluir objetivos e cumprir a missão dada em cada fase do jogo. Nas partidas multijogadores mais de um usuário participa de uma mesma fase, e seus objetivos podem variar de eliminar uns aos outros ou defender um local dentro do mapa.

A partir de um desses jogos inspirados em Doom, o Quake, é que torneios de esportes eletrônicos começaram a ter sua ascensão. Desenvolvido em 1999 pela id Software, mesma empresa que criou Doom, Quake 3 Arena foi a terceira edição da marca Quake, um jogo de tiro em primeira pessoa. Diferentemente de seus dois antecessores, que tinham como prioridade a experiência do jogador único ambientado contra a inteligência artificial, seu foco era na jogabilidade para o modo de multijogadores. O incentivo do combate entre diferentes usuários fez com que Quake 3 Arena desenvolvesse uma comunidade profissional de jogadores.

Em maio de 1997, foi com a marca Quake, porém antes da terceira edição, que os Estados Unidos viram o que pode ser considerado um torneio de esporte eletrônico de abrangência nacional ainda na década de 90. O “Red Annihilation Quake” contou com a participação de mais de 1.900 jogadores em etapas online da primeira edição de Quake. Durante a Electronic Entertainment Expo, no World Congress Center, na cidade de Atlanta, 16 finalistas de todo o país chegaram à última etapa da competição. O vencedor foi Dennis Fong, considerado uma das primeiras pessoas a jogar videogames profissionalmente (BAKER, 2016). Seu prêmio, na época, foi R\$ 5.000,00 e, de última hora, Fong ainda foi presenteado com um carro da fabricante Ferrari, modelo 328 GTS.

Neste trabalho compreende-se que as partidas de multijogadores foram um fator importante para que os videogames viessem a se transformar em esportes eletrônicos. Com

jogadores podendo enfrentar uns aos outros e não apenas as máquinas com suas inteligências artificiais, o senso de competitividade entre os jogadores tornou-se maior, e isso levou ao surgimento de competições que, embora no início fossem amadoras, evoluíram ao ponto de campeonatos com estrutura e premiação semelhante ao de esportes tradicionais.

Uma outra marca que se ajudou a popularizar as partidas multijogadores foi a de Counter-Strike (CS), criado pela desenvolvedora americana Valve Corporation. O jogo só veio a ser lançado como título exclusivo em 2000, um ano antes ele era apenas uma modificação de Half-Life, jogo também desenvolvido pela Valve. No Brasil, sua difusão aconteceu principalmente nas lan houses - o nome "lan house" vem do inglês e é uma alusão ao fato de os estabelecimentos serem casas onde eram providas conexões LAN em computadores, isso permitia a jogatina entre os usuários do local. O gênero de CS é o de tiro em primeira pessoa e sua trama consiste em partidas sempre entre duas equipes, denominadas como "terroristas" e "antiterroristas", onde os jogadores de cada tem objetivos como plantar uma bomba em um local ou apenas eliminar seus inimigos com armas. A modificação foi iniciativa de dois programadores independentes, Minh Le e Jess Cliffe, que depois foram contratados pela empresa para a oficialização de Counter-Strike enquanto título à parte. Esse jogo foi particularmente para a impulsão da cultura dos videogames no Brasil, pois está entre os principais responsáveis pela febre das lan houses durante os anos 90 e 2000 no país (ROX, 2005). Crianças, adolescentes e adultos se reuniam em estabelecimentos de acesso a computadores alugáveis e alguns dos motivos pelos quais o público costumava frequentar tanto esses lugares eram os jogos online, dentre os quais se destaca o Counter-Strike. As partidas no título podiam ser realizadas por meio das conexões de rede locais, de modo que os computadores de uma mesma lan house tinham a capacidade de realizar um jogo conjunto no qual diversos clientes poderiam participar. As partidas sediadas através da internet também se tornaram comuns quando a tecnologia chegou ao país, possibilitando os jogadores a realizarem partidas com outros usuários a grandes distâncias.

O uso de videogames em lan houses se tornou uma verdadeira febre no Brasil. Havia incontáveis histórias de jovens que passavam suas madrugadas nesses espaços, perdendo o sono em troca de diversão enquanto jogavam Counter-Strike ou outros títulos, essa prática ficou conhecida informalmente como "corujão". Os corujões aconteciam principalmente na atualização 1.6 do jogo, e serviam também para os jovens se integrarem com os amigos virtuais. Depois que as conexões de rede locais foram substituídas pela internet como

plataforma de partidas para videogames, muitos jogadores passariam a ter amizades que se viam majoritariamente nas salas online do Counter-Strike e outros jogos, e poucas eram as oportunidades de se ver no mundo real. Falando por experiência própria, passar a noite jogando videogame até a madrugada com seus amigos era, além de diversão, uma oportunidade de socializar. A prática dos corujões era organizada: algumas lan houses, ao ver que os jovens gostavam de jogar justamente durante a noite, passaram a ficar abertas até mais tarde e tinham até planos de adesão especiais, diferente daqueles onde se pagava por hora de uso das máquinas (MARTINS, 2018).

“Vários jogos de tiro vieram e se foram, mas o CS da Valve foi o que conquistou o coração verde e amarelo da galera. Lá nos primórdios, na época áurea das lan houses, o que dominava os corujões era o saudoso Counter-Strike em sua versão 1.6, com aqueles gráficos meio pontudos e pixelados, mas com a jogabilidade ideal.” (GANIKO, P. 2016)[21]

O jogo teve uma popularidade tão grande, e trazia tantos jovens a participar de suas partidas cheias de tiroteios virtuais, com balas de pixels voando e “mortes” de personagens computadorizados para todos lados, que causava polêmica perante o setor mais conservador da sociedade. Muitos não gostavam da ideia de adolescentes participarem de uma atividade que consideravam violenta e que poderia torná-los mais violentos. Em parte por isso, o Counter-Strike chegou a ter sua venda e distribuição proibida no Brasil em 2008. A decisão veio após uma ação do então juiz Carlos Alberto Simões de Tomaz, da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais. O portal de notícias G1 (2009) destacou, na época, que a proibição se deu pois o jogo foi considerado nocivo à saúde, e havia alegações de órgãos de defesa do consumidor de que ele simulava guerras entre forças policiais e traficantes no Rio de Janeiro. Após explicações que mostravam que as razões para a proibição do jogo eram não eram itens originais, e sim criações da comunidade de jogadores, a distribuidora do CS no Brasil, a americana Electronic Arts, conseguiu que o título voltasse a ser comercializado.

Um fator diferencial para uma maior aceitação de jogos anteriormente considerados violentos, como o Counter-Strike, é olhar desses produtos a partir de outros pontos de vista. Não se trata de uma naturalização ou banalização da violência que pode ser percebida quando se pensa em objetivos como o de “matar” seus oponentes, mas sim de observar as habilidades

técnicas e coordenação motora daqueles que jogam, assim como estar atento ao trabalho em equipe realizado. De certa forma, a aceitação de jogos, mesmo os considerados não-violentos, se deu por causa dessa forma diferente de encará-los. Não mais sendo vistos como uma atividade lúdica e infantil ou potencialmente perigosa, os jogos eletrônicos aos poucos foram ganhando um reconhecimento que pode ser comparado ao de esportes tradicionais. Para discorrer sobre a possível classificação dos e-Sports enquanto esportes, no sentido tradicional da palavra, é visto o conceito desenvolvido por Barbanti (2006), que define “esporte” como:

“Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.” (BARBANTI, V. 2006)[23]

Considerando-se a definição deste autor, não há motivos para que o ato de jogar videogames, principalmente de forma profissional, não pode ser tido como um esporte. O esforço físico é pequeno, limitando-se ao movimento dos dedos, punhos, pulsos sobre no comando de teclados, mouses e controles, o que pode não se encaixar como vigoroso, segundo define Barbanti. Porém, essas atividades, ainda que não gerem desgaste físico tão grande, exigem habilidade motora complexa para serem executados com alto grau de sucesso. O ato de manusear um controle ou teclado de maneira correta para obter o desempenho necessário para uma vitória dentro de um videogame, pode ser encarado, sob essa perspectiva, como um esporte.

Isso auxilia na transformação da opinião sobre os jogos eletrônicos e o processo de profissionalização pelo qual seus jogadores passaram. Longe estão os dias onde se julgava um jogo como violento e proibível, tal qual acontecia com livros como no *Index Librorum Prohibitorum* da Igreja Católica durante a era do reformismo religioso no século XVI. Quando os e-Sports passam a ser vistos como uma prática esportiva legítima, quem joga por muitas horas durante seus dias e participa de campeonatos, seja individualmente ou como parte de uma equipe, passa a ser lido como uma espécie de ciberatleta.

Ciberatleta aqui é usado como uma palavra para caracterizar os atletas de nível profissional dos jogos eletrônicos. Etimologicamente falando, junta-se a palavra “atleta” ao “ciber” com o sentido criado por Pierre Lévy (1999) em sua obra que discute a cibercultura e o ciberespaço. Ciber” vem da palavra “cibernética”. A escolha do termo, além de usar o

sufixo dos conceitos de Lévy, também serve para relacioná-lo aos dois termos explorados pelo autor. Lévy (1999, p. 94) define o ciberespaço como “o espaço de comunicação pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Já a cibercultura é compreendida como a produção cultural originado no ciberespaço. Seu diferencial é sua universalidade, o fato de que pode ser produzida por todos os agentes que habitam esse espaço, sua descentralização. Lévy (1999, p 113) trabalha o conceito de uma universalidade sem totalidade tanto para o ciberespaço quanto para a cibercultura. Isso quer dizer que não há uma regra única do que é a cibercultura, ela nasce de formas diferentes a todo momento.

“Quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna ‘universal’, e menos o mundo informacional se torna totalizável. O universal da cibercultura não possui nem centro nem linha diretriz. É vazio, sem conteúdo particular. (...) O ciberespaço se constrói em sistema de sistemas, mas, por esse mesmo fato, é também o sistema do caos. (...) Desenha e redesenha várias vezes a figura de um labirinto móvel, em expansão, sem plano possível, um labirinto com o qual o próprio Dédalo não teria sonhado Essa universalidade desprovida de significado central, esse sistema da desordem, essa transparência labiríntica, chamo-a de ‘universal sem totalidade’.” (LÉVY, P. 1999)

A cibercultura pode ser entendida como um fenômeno espontâneo que está constantemente sendo criada por usuários da rede mundial de computadores interconectados. O autor explica que “trata-se de um universo indeterminado e que tende a manter sua indeterminação, pois cada novo nó da rede de redes em expansão pode tornar-se produtor ou emissor de novas informações”. Os esportes eletrônicos, surgidos a partir da prática profissionalizada dos videogames, que foram criados como um desenvolvimento tecnológico adicional para aparelhos de televisão (WOLF, 2008) visando o entretenimento do público, também podem ser vistos como um elemento da cibercultura - afinal, surgem como expressão cultural dentro do ciberespaço, cultivada por comunidades virtuais. É através do conceito de Lévy (1999, p. 130) sobre comunidades virtuais, inclusive, que os “gamers”, como são chamados em inglês os adeptos mais sérios aos jogos eletrônicos, que pode ser entendida a relação entre ciberatletas profissionais e torcedores que acompanham torneios de e-Sports. Ele define que:

“Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (...) os participantes das comunidades virtuais desenvolveram uma

forte moral social, um conjunto de leis consuetudinárias - não escritas - que regem suas relações.” (LÉVY, P. 1999)

Segundo Lévy (1999, p. 113), novas conexões à internet e ao ambiente virtual são feitas a cada segundo, e isso leva a uma universalização gradualmente maior. Entende-se que, quanto maior a universalização, maior será o número de participantes do ciberespaço e, assim, maior é o potencial de criação dentro dele, o que potencializa o surgimento de novas expressões da cibercultura. Portanto, os esportes eletrônicos são, além de um componente da cibercultura, um fenômeno que ainda está construção, e deve permanecer em fase evolutiva devido à característica dinâmica do ciberespaço, da cibercultura e das constantes mudanças promovidas pela comunidade virtual que rege os e-Sports.

A cibercultura pode, então, ser lida como algo espontâneo, que surge de novas maneiras a cada momento através das interações das comunidades virtuais dentro do ciberespaço. Apesar de ser cada vez mais universal, graças à expansão do ciberespaço através do surgimento de novas máquinas que se interconectam virtualmente, a cibercultura não é totalizável. Ela é heterogênea, sendo moldada diferentemente por cada indivíduo que realiza uma contribuição cultural.

Portanto, o ciberespaço pode ser compreendido como um campo fértil para a produção cultural, e os esportes eletrônicos, que nesse caso assumem um papel de ciberesportes, podem ser compreendidos como uma manifestação cultural presente no ciberespaço, ou seja, uma forma de cibercultura. O dilúvio comunicacional em constante crescimento que é o ciberespaço, habitado por incontáveis conexões, leva ao surgimento de uma nova forma de cultura, universal porém não totalizante. Isso leva a uma cultura cada vez mais heterogênea, pois cada novo nó de comunicação que se conecta à rede pode trazer mais informações, criações e linhas de raciocínio, fazendo contribuições para uma universalizada e vasta, mas que evita uma classificação homogênea da humanidade e abraça a individualidade de seus usuários. Cria-se então a cibercultura, campo teórico onde podem ser classificados os e-Sports.

O fenômeno das competições de videogames, como ocorre com a profissionalização dos campeonatos de jogos como Counter-Strike, toma forma sob a alcunha de e-Sports. O conceito passa a ter um conjunto de regras e formatos variados, de acordo com cada jogo em disputa. Uma audiência de crescimento gradual é formada junto aos torneios, composta por torcedores que também podem ser jogadores em seu tempo livre, mas que não possuem a

habilidade técnica ou motora para se tornar profissional, ou por torcedores que são apenas entusiastas da modalidade e a acompanham, mas não praticam: o que acontece de forma parecida com esportes tradicionais como o futebol. O torcedor é um adepto do jogo, mesmo que não o pratique e, apesar de não ter a capacidade de participar de competições profissionais, escolhe um atleta ou equipe para apoiar e torcer. Dados da agência Newzoo (2018) sobre o mercado de esportes eletrônicos mostra como acontece essa divisão entre torcedor-jogador e torcedor-espectador: segundo a pesquisa, o Brasil é o terceiro maior país do mundo em número de entusiastas de e-Sports - aqueles que assistem esportes eletrônicos pelo menos uma vez ao mês, o que é diferente de espectadores ocasionais - com aproximadamente 7,6 milhões dentro de uma população de mais de 210 milhões, isso significa que cerca de 5,3% da população é entusiasta de esportes eletrônicos. No mundo apenas China, com uma porcentagem de entusiastas de 7,7%, e os Estados Unidos, com 7,5%, tem números maiores que o Brasil. Além disso, a Newzoo (2018) projeta que, em 2021, o número de entusiastas de e-Sports brasileiros deve chegar a 12,6 milhões. A agência também entrou em detalhes sobre quem é o espectador brasileiro dos esportes eletrônicos: 43% dos entusiastas tem de 10 a 20 anos idade, outros 43% estão na faixa etária de 21 a 35 anos. Esses dados ajudam a mostrar que os e-Sports, eletrônicos, assim como os videogames, ainda são uma atividade amplamente praticada e acompanhada pela juventude, mas o público de jovens adultos também é cativado.

Outra estatística interessante que a Newzoo (2018) traz é a de comparação com o esporte mais tradicional do Brasil: o futebol. Há 42,9 milhões de torcedores frequentes de futebol, segundo a agência, em comparação com os 7,6 milhões dos e-Sports; porém, os entusiastas dos esportes eletrônicos também são, em sua maioria, torcedores de equipes de futebol. Dentro desses 7,6 milhões, 4,3 milhões também assistem futebol.

Olhar especialmente para a história do Counter-Strike é importante pois, além de seu posto como figura histórica da cultura dos videogames brasileira após a virada do milênio, foi com ele que o país começou a florescer como palco de ciberatletas e competições de esportes eletrônicos. A razão para se trabalharem os conceitos de cibercultura e ciberespaço neste trabalho logo quando começa a explorar a importância do Counter-Strike para os esportes eletrônicos se dá por uma razão cronológica: Lévy teve seu livro “Cibercultura” publicado no Brasil em 1999, mesmo ano em que Counter-Strike foi desenvolvido como modificação do jogo Half-Life, portanto, julga-se oportuno começar a olhar para os jogos eletrônicos sob a

ótica de Lévy a partir desse momento na cronologia dos videogames. Também foi escolhido esse momento pois, apenas um ano depois, o World Cyber Games (WCG) teria realizada primeira edição. Em 2000, o evento foi um marco para as disputas profissionais de jogos eletrônicos que inspirou outros eventos como a Electronic Sports World Cup (ESWC).

Ambos eventos tiveram competições de diversos jogos, incluindo o próprio Counter-Strike com uma estreia enquanto ainda era modificação do jogo Half Life na primeira edição do WCB, ao longo de suas edições. Esses dois torneios foram tentativas ambiciosas de elevar os e-Sports a um patamar similar ao dos esportes tradicionais, com um campeonato que, de certa forma, lembrava os Jogos Olímpicos.

Figura 4 - A cerimônia de abertura da primeira edição do World Cyber Games, realizada em 2001 em Seoul, na Coreia do Sul. Observam-se as bandeiras sobre o palco, o público presente e o logotipo do evento, que se assemelha ao dos Jogos Olímpicos.



Foto: World Cyber Games

Com o lema “Beyond the Game, More than Sports” (em tradução livre, do inglês, “Além do Jogo, Mais que Esportes), a World Cyber Games se define em seu endereço eletrônico oficial como um festival global de e-Sports, que visa contribuir para um mundo melhor oferecendo alegria para que pessoas de todo o mundo vivam em harmonia[26]. Observa-se que, mesmo em seus valores, o evento buscou inspiração nas tradicionais Olimpíadas. O formato do torneio também tem parâmetros similares aos dos Jogos Olímpicos: países estavam representados em delegações, com distribuição de medalhas de ouro, prata e bronze para os três primeiros colocados em competições de diferentes modalidades de jogos. O país campeão do evento era definido pela somatória de medalhas obtidas em todas as competições.

Uma pré-edição, sob a alcunha World Cyber Games Challenge, aconteceu em 2000 na cidade de Yongin, na Coreia do Sul, e foi a própria delegação sul-coreana que se sagrou campeã, com três medalhas de ouro, três de prata e duas de bronze. A premiação foi no valor de 200 mil dólares americanos. No total, 180 jogadores de 17 países diferentes participaram dos torneio de quatro jogos: Age of Empires II, FIFA 2000, Starcraft: Brood War e Quake III Arena. A segunda colocação geral foi para os Estados Unidos, enquanto a Suécia ficou em terceiro lugar.

A primeira edição do WCG como é conhecido nos dias de hoje veio a acontecer no ano seguinte novamente na Coreia do Sul, mas desta vez na capital Seoul. Como primeira edição do evento, ela contou com uma estrutura maior, sendo sediada no shopping COEX entre os dias 5 e 9 dezembro de 2001 após a realização de etapas classificatórias pela internet. O total de participantes foi de 389 jogadores de 37 nacionalidades, com a delegação sul-coreana ficando em primeiro lugar no quadro de medalhas, com a China na segunda colocação seguida pela Alemanha, que ficou em terceiro lugar. A premiação desta edição foi de 300 mil dólares americanos. As modalidades disputadas foram nos jogos Age of Empires II, Half Life: Counter Strike, FIFA 2001, Starcraft: Brood War, Unreal Tournament e Quake III Arena.

Outras 12 edições do World Cyber Games foram realizadas ano após ano, com uma interrupção acontecendo em 2013. Nesse ano, o evento enfrentava dificuldades internas e o CEO da empresa responsável pelo torneio decidiu que o WCG não seria mais organizado. Parte da razão para o fim do evento, na época, estava ligado ao mau relacionamento entre a

organizadora e as desenvolvedoras de videogames, que teriam começado a produzir campeonatos de e-Sports para seus próprios jogos individualmente. (Dot Esports, 2014).

2019 foi o ano de retorno para o evento. A empresa responsável pela organização desta vez foi a sul-coreana Smilegate Holdings, que trouxe o World Cyber Games para a cidade de Xi'an, na China.

A Electronic Sports World Cup foi outra tentativa de promover os e-Sports poucos anos após a virada do milênio. Em 2003, criada pelo francês Matthieu Dallon, então CEO das empresas Ligarena e Games-Services, a competição foi outra iniciativa de popularizar os e-Sports e fazer um evento de escala mundial. Assim como o World Cyber Games, a ESWC é considerada pioneira em sua mostra de partidas de videogames em palcos ao vivo para uma audiência presente, incluindo a presença de narrações em diversas línguas, como relata o evento em seu endereço eletrônico oficial [27]. Mas a organização não partiu do zero para a criação do grande torneio: a Ligarena já era responsável pela organização de competições de videogames através de conexões de rede locais, chamadas Lan Arena, na França desde 2000, ano de sua criação, (ESWC, 2018)[28]. Foram 7 edições dessas outras competições até que a Ligarena participou da criação da Electronic Sports World Cup.

A criação da ESWC foi, segundo a companhia, para equiparar o cenário de esportes eletrônicos francês ao sul-coreano que era lançado pela World Cyber Games. A ambição os levou a criar um torneio que contava com rodadas qualificatórias nacionais, utilizava o parque temático Futuroscope como uma espécie de vila olímpica e promovia a realização de partidas ao vivo em palcos para o público presente. Experiente no ramo dos esportes eletrônicos, a organização da Electronic Sports World Cup teve o desejo de levar as competições de videogames a um novo patamar. A empresa informa que “no plano esportivo, o ESWC 2003 é simplesmente uma revolução. O evento teve colocada a disciplina dentro da dimensão do show. À imagem de estrelas da NBA (liga americana de basquetebol), os jogadores aparecem perante o público ao som de música, cada jogador com sua tela individual, com uma tela gigante suplementar e comentaristas” (Electronic Sports World Cup, 2018).

A primeira edição da ESWC tiveram uma premiação total de 156 mil dólares americanos para os campeões das modalidades de Counter-Strike masculino e feminino, Warcraft III: Reign of Chaos, Unreal Tournament 2003 e Quake 3. Competiram 358 jogadores de 37 países. Em número de participantes, a empresa responsável compara a primeira edição do evento a uma Copa do Mundo de futebol.

2.5 Os maiores torneios da atualidade

Após entrar em detalhes sobre a ascensão dos e-Sports a parâmetros que os fizeram chegar onde estão hoje, mostrando como essa atividade de nicho específico passou a ganhar um espaço cada vez maior no mercado do entretenimento, vale agora um pouco mais sobre os maiores torneios dos dias de hoje.

Toma-se essa decisão por entender que, ao olhar para os níveis atuais das competições de esportes eletrônicos, será possível melhor compreender porque eles são um tema intrigante e um tópico o qual vale a pena estudar.

Estão selecionados os três videogames com maior número de horas de e-Sports assistidas na Twitch, uma plataforma virtual que permite usuários a acompanharem uma programação em vídeo. De certa forma, a Twitch serve como a televisão na internet para a comunidade gamer, que pode lá encontrar conteúdos que variam de simples reproduções casuais de jogos a transmissões em tempo real de torneios profissionais. League of Legends (LoL), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) e Defense of the Ancients 2 (DotA 2) são os três jogos com maior número de horas de torneios de e-Sports assistidas pela Twitch no ano de 2017, com 274,7 milhões, 232,9 milhões e 217,9 milhões de horas assistidas respectivamente (Newzoo, 2018).

CS:GO é a atualização de Counter-Strike, jogo abordado previamente neste trabalho, que aparece em torneios hoje em dia. Do gênero de tiro em pessoa, seu maior torneio da atualidade é a série de Major Championships, conhecidos apenas como Majors. Introduzidos em 2013 pela desenvolvedora do jogo, a empresa americana Valve, e vigentes até hoje, os campeonatos pagam um prêmio de 1 milhão de dólares para as equipes participantes, com a campeã levando metade do valor. O evento mais recente da categoria foi o StarLadder Berlin Major 2019, que teve a participação de 24 equipes de jogadores, viu os jogadores da equipe dinamarquesa Astralis ficarem em primeiro lugar. Porém, equipes até a 14^a colocação ainda levaram parte do prêmio, e as oito primeiras colocadas receberam classificação automática para o próximo Major, que deve acontecer na primavera do hemisfério norte em 2020. O torneio foi realizado dos dias 23 de agosto a 8 de setembro em Berlim, na Alemanha. (BUENO, 2019)

DotA 2 é um *multiplayer online battle arena* (MOBA), que significa em inglês (em tradução livre) arena de batalha multijogador online. Um MOBA é um modo de jogo que:

“(...) coloca dois times de cinco (jogadores) em um mapa fechado, com o primeiro time a demolir a base inimiga declarado o vencedor. Simples. Mas em um MOBA os jogadores controlam um ‘campeão’: um personagem com habilidades únicas. Em geral, há uma variedade gigantesca de campeões em jogos MOBA, cada um com forças e fraquezas distintas. O sucesso depende de conseguir com que seu time tenha uma matriz variada de habilidades.” (YE, J. 2018)

Ye (2018) explica que os jogadores controlam esses campeões em perspectiva de terceira pessoa, o que significa um olhar exterior ao personagem, e que os mapas costumam ser divididos em três pistas que levam da base aliada para a base inimiga, alvo do jogo. Cada pista e as bases são defendidas por uma série de torres e servos, que são comandados pela inteligência artificial do jogo. O objetivo do jogo é derrotar os campeões e servos inimigos, derrubar as torres e cumprir algumas metas adicionais para ajudar na derrubada da base inimiga. O gênero dos MOBAs nasceu com DotA2.

Figura 5 - Um típico mapa de MOBAs, com duas bases nas extremidades e as três pistas onde ficam as torres.

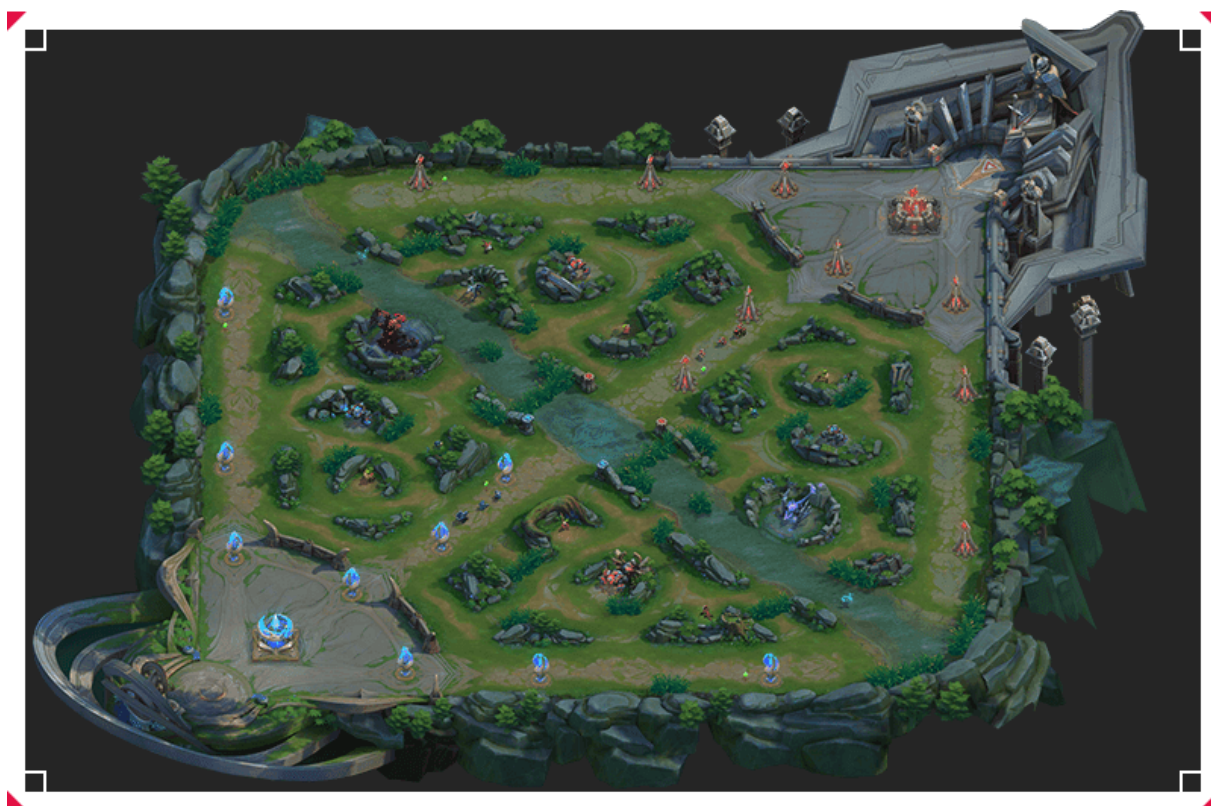


Foto: Garena (Reprodução)

Também publicado oficialmente pela Valve Corporation, o DotA 2, assim como Counter-Strike, teve seus primórdios como uma modificação criada pela comunidade de jogadores do título Warcraft III: Reign of Chaos. Homônima, a modificação foi criada quase que anonimamente (WALBRIDGE, 2008), sendo que a única coisa que se sabe sobre seus criadores é que um deles tinha o apelido Eul e abandonou o projeto, sendo substituído por outro que era conhecido como Guinsoo. Guinsoo também teria desistido da modificação e sido substituído mais tarde por Icefrog. Esse último foi contratado pela Valve em 2009 para trabalhar em seu projeto de forma original, não apenas como uma modificação para Warcraft III.

DotA 2 foi revelado pela primeira em 2011, durante a conferência especializada em jogos Gamescom, entre os dias 17 e 21 de agosto na cidade de Colônia, na Alemanha. A Valve aproveitou a oportunidade na época para testar o jogo e realizou um torneio durante o evento (ONYETT, 2011) que viria a ser reconhecido como a primeira edição do The International, principalmente evento de e-Sports do jogo. Porém, o jogo em si só viria a ser lançado oficialmente em 2013 na plataforma Steam, pertencente à Valve. O cenário de e-Sports de DotA 2 é um dos mais reconhecidos. Seu principal campeonato é o próprio The International, que organizado é pela Valve Corporation desde 2011 em todos os anos com exceção para 2018. É considerado o evento mundial do jogo e um dos mais prestigiados entre os esportes eletrônicos.

Sua primeira edição foi disputada por 16 equipes em formato de dupla eliminação. Mesmo sendo realizado de maneira inédita, o campeonato já contou com premiação de 1,6 milhão de dólares. Como não havia sido lançado oficialmente, cópias do jogo precisaram ser entregues às equipes antes do torneio. A equipe campeã foi a Natus Vincere, da Ucrânia (TELLES, 2019).

O The International 2019 foi a edição mais recente do campeonato. Realizada entre os dias 20 e 25 de agosto de 2019 na cidade de Xangai, na China, o evento tem a maior premiação da história dos torneios profissionais de videogames. Mais de 34 milhões de dólares americanos foram distribuídos entre as equipes mais bem classificadas do campeonato. A equipe europeia OG se sagrou campeã e levou sozinha mais de milhões de dólares após bater a americana Team Liquid (DotA 2, 2019).

League of Legends foi o jogo com o maior número de horas de torneios de e-Sports assistidas pela Twitch em 2017 segundo o levantamento da agência Newzoo (2018), que verificou mais de 274,7 milhões de horas em que usuários da plataforma de transmissões online assistiam a campeonatos do título. O LoL, que completou em 2019 seu aniversário de 10 anos, é um produto da empresa americana Riot Games. Assim como DotA 2, esse jogo também é do gênero MOBA. Seu modo de jogar, mapa, itens de jogo e campeões utilizáveis são semelhantes ao jogo da Valve, o que, inicialmente, levou o LoL a receber algumas críticas. No entanto, a história da criação do jogo é mais complexa.

Surgida em 2006, a Riot Games se lançou no mercado de videogames visando criar um produto focado na experiência de multijogadores. Para isso, foram convidados a equipe dois ex-desenvolvedores do projeto de DotA 2, Steve “Guinsoo” Feak, um dos criadores da modificação inicial de Warcraft III que levou o nome Defense of the Ancients pela primeira vez, e Steven “Pendragon” Mescon (ROX, 2016). Marc Merrill, um dos fundadores da Riot Games, explicou em entrevista para o portal Warcry em 2009 que “League of Legends veio a existir pois dois membros muito ativos da comunidade de DotA acreditavam que a jogabilidade era tão divertida e inovadora que representava o surgimento de um novo gênero” (FORD, 2009).

Hoje o LoL tem se mostrado mais popular não só no número de horas assistidas mas também em audiência total. As finais do League of Legends World Championship de 2018, atingiram um patamar até hoje inigualável na história dos e-Sports. Foram mais de 200 milhões espectadores simultâneos ligado no evento, um recorde. (Esports Charts, 2018). O que é interessante notar que, no número registrado, quase todos os espectadores observados são chineses.

O torneio mais importante é o próprio World Championship, que acontece anualmente desde 2011. Ele reúne as equipes mais bem classificadas dos torneios nacionais e regionais de e-Sports de League of Legends em todo o mundo. Outros campeonatos oficiais realizados pela Riot Games também garantem vaga no Worlds, como é chamado pelo público estrangeiro o evento.

A edição inaugural do campeonato aconteceu em Jönköping, na Suécia, durante o evento Dreamhack. A equipe europeia Fnatic foi a primeira campeã mundial de LoL, levando para casa um prêmio de 50 mil dólares. (LoL Esports, 2016)

Segundo dados da Esports Charts (2018), a premiação da edição mais recente do Worlds foi de 2,250 milhões de dólares americanos. A última edição do evento foi realizada na Coreia do Sul, entre os dias 18 de setembro e 3 de novembro de 2011. A equipe campeã foi a chinesa Invictus Gaming, que derrotou a Fnatic.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito desta pesquisa, bem como exposto na introdução, era o campo fértil dos esportes eletrônicos enquanto possível área de estudos. Pretendia-se responder à pergunta do título “O que são e-Sports?”, mas fazer além disso. Uma simples pergunta pode ser respondida em poucas palavras, só que fazer isso não bastaria para tirar as dúvidas de quem não frequenta a comunidade adoradora dos esportes eletrônicos à respeito do que eles são.

Então, buscaram-se referências históricas e teóricas para que o assunto fosse contextualizado. Mostraram-se os surpreendentes números em tópicos como a audiência dos campeonatos, as premiações aos competidores, o perfil dos jogadores e torcedores, o aspecto antigo dos jogos eletrônicos e suas primeiras competições. Nada disso, porém, serviria isoladamente para responder à pergunta colocada.

Para a resposta é escolhida a definição do pesquisador austríaco Michael Wagner. Em artigo publicado para a Conferência Internacional de Ciência da Computação de 2006, realizada em Las Vegas, nos Estados Unidos, Wagner (2006) também busca mostrar como os e-Sports são um objeto de estudos científicos relevantes e define os esportes eletrônicos perfeitamente como “uma área de atividades esportivas na qual pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”.

Wagner chega a essa definição por causa da necessidade que ele aponta em ter uma definição científica para e-Sports antes de colocá-los como objeto de pesquisa. Para chegar nessa definição, o autor tomou como ponto de partida as definições clássicas de esportes, que apontam para a necessidade de movimentação física em atos competitivos para que esses sejam considerados esportes. Wagner justifica que essa visão clássica é baseada em conceitos da era industrial, que apontavam a aptidão física como valores dominantes na sociedade. O autor argumenta que, nos dias atuais, o sistema de valores mudou e agora o progresso tecnológico de sistemas de informação e comunicação tomam lugares de destaque na sociedade contemporânea. Segundo ele, isso faz com que as disciplinas que são socialmente aceitas enquanto esportes, ou no caso e-Sports, mudem com o passar dos anos. Para Wagner (2006), a ascensão dos esportes eletrônicos pode ser interpretada como uma consequência

lógica e irreversível da transição de uma sociedade industrial para uma sociedade baseada em tecnologias de informação e comunicação.

Encerra-se a pesquisa respondendo a uma pergunta, mas também fazendo outras. Acredita-se que, a partir desse trabalho, é possível suscitar o interesse de leitores em estudar os esportes eletrônicos a partir da perspectiva dos estudos em Comunicação. Um fator importante a se perguntar é: onde esse mercado de videogames, sejam eles casuais ou profissionais, vai parar? Com o anúncio de grandes redes de televisão em transmitir campeonatos de e-Sports no Brasil, como a ESPN (Na telinha, 2017) e o Sportv (SporTV, 2017), o que isso representa para os sistemas de comunicação no país? Vale a pena, em termos financeiros e de audiência, investir em transmissões de campeonatos profissionais de videogames? Se sim, quais deverão ser os formatos para essas transmissões? Será necessário somente adaptar o estilo de transmissões dos esportes tradicionais, como o futebol, ou criar um novo estilo de apresentar em televisão?

Observar como o mercado da Comunicação reagirá perante esse nicho de mercado cada vez mais importante é o alerta que esta pesquisa faz. Aos poucos, os “gamers” e os “nerds” estão deixando de ser um grupo socialmente excluído e assumindo espaço de protagonismo dentro das mídias tradicionais. Saindo de canais de comunicação e comunidades alternativas criadas no ciberespaço através de suas contribuições individuais e coletivas, a cibercultura se mostra ainda mais viva do que Pierre Lévy poderia ter previsto quando escreveu o livro que norteia esta pesquisa. Além de universal no ambiente virtual, os e-Sports hoje fazem com que a cibercultura rompa as barreiras do ciberespaço e deixe sua marca no mundo real, físico e territorial.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASHBY, Kevin. Berlin final captures the world's imagination. **UEFA**, 2015. Disponível em: <<http://www.uefa.com/uefachampionsleague/news/newsid=2255318.html>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

BAKER, Chris. Meet Dennis ‘Thresh’ Fong, the Original Pro Gamer. **Rolling Stone**, 2016 . Disponível em: <<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/meet-dennis-thresh-fong-the-original-pro-gamer-103208/>>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

BARBANTI, V. J. **O que é esporte?** Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde, Pelotas, v. 11, n. 1, p. 54-58, jan. 2006.

BUENO, Alex. StarLadder Berlim Major 2019 | Astralis vence. **Teamply**, 2019. Disponível em: <<https://www.teamply.com.br/coberturas/counter-strike-global-offensive/14405-starladder-berlim-major-2019-cobertura>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS. **Cambridge Dictionary**, s.d. Video game. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

DOTA 2 PRIZE POOL TRACKER. **Dota 2 Prize Pool Tracker**, 2017. The International 2017. Disponível em: <<https://dota2.prizetrac.kr/international2017>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

EDGERS, Geoff. A talk with Nick Montfort. **Boston**, Boston, 8 de mar. de 2009. Disponível em: <http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2009/03/08/a_talk_with_nick_montfort/>. Acesso em: 2 de outubro de 2019.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP. **ESWC**, 15 de jan. de 2018. Liste des news. Disponível em: <<https://www.eswc.com/fr/news/leswc-fete-ses-15-ans-episode-1>>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP. **ESWC**, s.d. About ESWC. Disponível em: <<http://www.eswc.com/index.php/page/about-eswc>>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

ESPN investe em eSports, lança três novos programas e anuncia transmissões. **Na telinha**, 2017. Disponível em:

<<https://natelinha.uol.com.br/noticias/2017/02/05/espn-investe-em-esports-lanca-tres-novos-programas-e-anuncia-transmissoes-105226.php>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

ESPORTS CHARTS. Esports Charts, 2018. Worlds 2018. Disponível em: <<https://escharts.com/tournaments/lol/worlds-2018>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

ESPORTS EARNINGS. **Esports Earnings**, s.d. World Cyber Games. Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/leagues/110-world-cyber-games>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

ESPORTS in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces. **Newzoo**, 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces/>>.

Acesso em: 25 de outubro de 2019.

FORD, Suzie. League of Legends: Marc Merrill Q&A. **Warcry**, 24 de jan. de 2009. Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20131213123923/http://www.warcry.com/articles/view/interviews/5686-League-of-Legends-Marc-Merrill-Q-A>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

FOSSETT, Wyatt. 16-Year-Old Bugha Wins Fortnite World Cup. **Twin Galaxies**, 2019. Disponível em:

<https://www.twingalaxies.com/feed_details.php/5820/14-year-old-bugha-wins-fortnite-world-cup/24>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

GANIKO, Priscila. Brazilian Strike: Aqui é o País do CS:GO. **Red Bull**, 2016. Disponível em:

<<https://www.redbull.com/br-pt/brazilian-strike-aqui-e-o-pais-do-counter-strike-global-offensive>>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

GARRETT, Filipe. Conheça Magnavox Odyssey, primeiro videogame comercializado da história. **Techtudo**, 2015. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/12/conheca-magnavox-odyssey-primeiro-videogame-comercializado-da-historia.html>>. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

GILBERT, Ben; PROTIN, Corey. This classic '90s video game is the reason games like 'Halo' and 'Call of Duty' exist today. **Business Insider**, 2015. Disponível em:

<<https://www.businessinsider.com/history-of-doom-2015-6>>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.

GOLDSMITH JR., Thomas T.; RAY MANN, Estle. **Cathode-ray tube amusement device**. Titular: Allen B. DuMont Laboratories, Inc. US2455992A. Depósito: 25 jan. 1947. Concessão: 14 dez. 1948.

HERMAN, Leonard. Early Home Video Game Systems. In: WOLF, Mark J. P. (Ed.). **The Videogame Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008. Cap. 9, p. 54.

HOWELL, Leo. League of Legends hosts 14.7 million concurrent viewers during Worlds. **ESPN**, 2016. Disponível em: <https://www.espn.com/esports/story/_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

https://issuu.com/cmfoto8/docs/the_video_game_explosion_a_history

JUSTIÇA libera venda do game 'Counter-Strike' no Brasil. **G1**, 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL1199747-9666,00-JUSTICA+LIBERA+VENDA+DO+GAME+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL.html>>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.

KENT, Steven L.. The King and Court. In: KENT, Steven L.. **The Ultimate History of Videogames: From Pong to Pokemon and Beyond**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001. p. 53-54.

KLIM, Sigma. The First-ever Esports Tournament In The World Featured Space Invaders. **Guru Gamer**, 2019. Disponível em: <<https://gurugamer.com/features/the-first-ever-esports-tournament-in-the-world-featured-space-invaders-5983>>. Acesso em: 5 de outubro de 2019.

LÉVY. P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, Douglas. Counter-Strike: O clássico dos clássicos de Lan House. **TriCurioso**. Disponível em: <<https://www.tricurioso.com/2018/06/25/counter-strike-o-classico-dos-classicos-de-lan-house/>>. Acesso em: 23 de outubro de 2019.

MERRIAM-WEBSTER. **Merriam-Webster**, s.d. Video game. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

ONYETT, Charles. Gamescom: When do we get to play DotA 2? **IGN**, 2011. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20121109072438/http://www.ign.com/articles/2011/08/17/game-scom-when-do-we-get-to-play-dota-2>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. **Oxford Learner's Dictionaries**, s.d. Video-game noun. Disponível em: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/video-game?q=video+game>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

RIOT GAMES. LoL Esports, 2016. Worlds History. Disponível em: <https://promo.lolesports.com/en_US/worlds/history>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

ROX, Maximilian. A história de League of Legends: Fase Beta e lançamento. **Tecmundo**, 11 de out. de 2016. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/esports/110470-historia-league-of-legends-fase-beta-lancamento-parte-1.htm>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

ROX, Maximilian. Match point: Cogu e o legado do Counter Strike brasileiro. **Voxel**, 2015. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/match-point-cogu-legado-counter-strike-brasileiro_816516.htm>. Acesso em: 21 de outubro de 2019.

SPORTV acerta parceria com a Riot e vai transmitir a temporada do CBLol. **SporTV**, 2017. Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/01/sportv-acerta-parceria-e-vai-transmitir-to-da-temporada-de-league-legends.html>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

TELLES, Bruna. Conheça o mundial de Dota 2, torneio com a maior premiação dos esports. **Techtudo**, 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/international.html>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

THE Olympics of esports shuts down, partners say CEO was 'impossible to work with'. **Dot Esports**, 2014. Disponível em: <<https://dotesports.com/the-op/news/world-cyber-games-esports-shut-down-129>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

VALVE CORPORATION. **DotA 2**, c2019. The International. Disponível em: <<http://www.dota2.com/international/overview/>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSports. In: 2006 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERNET COMPUTING & CONFERENCE ON COMPUTER GAMES DEVELOPMENT, 1., 2006, Las Vegas. **Proceedings...** . Las Vegas: ., 2006. p. 437 - 442.

WALBRIDGE, Michael. Analysis: Defense of the Ancients - An Underground Revolution. **Gamasutra**, 2008. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=18863>. Acesso em: 25 de out. de 2019.

WOLF, Mark J. P.. Arcade Games of the 1970s. In: WOLF, Mark J. P. (Ed.). **The Videogame Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008. Cap. 7, p. 36.

WOLF, Mark J. P.. What Is A Videogame? In: WOLF, Mark J. P. et al (Ed.). **The Videogame Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008. Cap. 1. p. 5-5.

WORLD CYBER GAMES. **WCB**, s.d. About. Disponível em: <<https://www.wcg.com/about/about-wcg?lang=en>>. Acesso em: 25 de outubro.

WORLDS 2018 - 200 million viewers at once. **Esports Charts**, 4 de nov. de 2018. Disponível em: <<https://escharts.com/blog/worlds-2018-final>> . Acesso em: 25 de out. de 2019.

YE, Josh. MOBA explained: One of the most popular genres in esports is making a push on mobile. **Abacus**, 2018. Disponível em: <<https://www.abacusnews.com/who-what/moba-explained-one-most-popular-genres-esports-making-push-mobile/article/2163097>>. Acesso em: 25 de out. de 2019.