

EDUARDO CROTT PETROLINO

O DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO
CENÁRIO COMPETITIVO

Orientador: Afonso Antonio Machado

Co-orientador: Kauan Galvão Morão

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências da Universidade
Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” -
Campus de Rio Claro, para obtenção do grau de
Licenciado em Educação Física.

Rio Claro

2018

AGRADECIMENTOS

Começo meus agradecimentos aos meus pais, que foram extremamente pacientes e me proveram todo o suporte necessário para essa caminhada da graduação ser realizada.

Agradeço ao universo por todas oportunidades a mim oferecidas, inclusive a de ser pai, e a de ter a chance de terminar meu curso mesmo com tantas responsabilidades. Aproveitando esse fato agradeço a minha esposa, Aline (mãe da minha filha) que sempre me apoiou em todos os momentos, fáceis e difíceis durante nossa jornada juntos.

E, por fim, agradeço a todos que me ajudaram a finalizar o Trabalho de Conclusão de Curso, em especial o Professor Doutor Antonio Afonso Machado e ao Professor Mestre Kauan Galvão Morão, que me acolheram e aceitaram o desafio sem hesitar de me orientar para realizar as pesquisas e estudos necessários para a aquisição de novos conhecimentos e finalização de um ciclo com o TCC.

As pessoas que cruzaram meu caminho em todos os momentos de minha graduação e que ainda permanecem em meu ciclo social, um grandíssimo obrigado e até breve, foi um prazer.

O DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRONICOS NO CENÁRIO COMPETITIVO

RESUMO

Os jogos eletrônicos possuem sua origem em 1958, feito pelas mãos de um engenheiro alemão, inicialmente executado em computadores da época que eram muito rudimentares e grandes, tendo seu acesso difícil para o uso comum. A partir de exposições e visitas em laboratórios as pessoas conseguiram se aproximar mais dessa nova tecnologia, e foi em um evento desses em que o Tennis For Two (primeiro jogo eletrônico criado), do engenheiro alemão Baer, foi jogado pelos visitantes. A partir desse marco, profissionais das mais diversas áreas passaram a investir na produção de jogos e máquinas para executá-los, criando assim uma nova concepção sobre os jogos eletrônicos. A popularização foi tão grande dos games (o primeiro campeonato oficial da ATARI teve dez mil inscritos) que sua produção e comercialização passaram a dominar mercados e as mentes mais interessadas. Justamente pela grande procura e alto número de jogadores, ocorreu com naturalidade uma competição entre eles, essa evoluindo a patamares hoje inacreditáveis de prêmios milionários e salários astronômicos, profissionalização de cyber atletas e a necessidade de estrutura e regulamentação de campeonatos e instituições do segmento. Tornando os jogos eletrônicos uma nova realidade para atletas, equipes técnicas e os mais diversos segmentos que permeiam o surgimento de um esporte de alto nível. Assim, por meio dessa pesquisa bibliográfica, foi possível constatar o real desenvolvimento que os jogos eletrônicos possuíram, demonstrando o aumento na competitividade e valorização.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Desenvolvimento; Competitivo.

THE DEVELOPMENT OF ELECTRONIC GAMES IN THE COMPETITIVE SCENERY

ABSTRACT

The electronic games originate in 1958, made by the hands of a German engineer, initially executed in computers of the time that were very rudimentary, having its access difficult for the common use. From exhibitions and laboratory visits, people were able to get closer to this new technology, and it was in an event where the Tennis For Two (first electronic game created) by the German engineer Baer was played by visitors. From this milestone, professionals from the most diverse areas began to invest in the production of games and machines to execute them, thus creating a new conception about electronic games. The popularization was so great of the games (the first official ATARI championship had ten thousand subscribers) that its production and commercialization came to dominate markets and the most interested minds. Precisely because of the great demand and high number of players, there was a natural competition between them, evolving to unbelievable levels of millionaire prizes and astronomical salaries, professionalization of cyber athletes and the need for structure and regulation of championships and institutions of the segment. Making electronic games a new reality for athletes, technical teams and the most diverse segments that permeate the emergence of a high level sport. Thus, through this bibliographic research, it was possible to verify the real development that the electronic games had, demonstrating the increase in competitiveness and valorization.

Keywords: Electronic games; Development; Competitive.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. OBJETIVO.....	8
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	9
4. REVISÃO DE LITERATURA.....	10
4.1 HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	10
4.2 HISTÓRICO DO CENÁRIO COMPETITIVO.....	12
4.3 SURGIMENTO DE CYBER ATLETAS.....	14
4.4 ORGANIZAÇÕES DE ESPORTES ELETRÔNICOS.....	15
4.5 POPULARIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	17
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
6. REFERENCIAS.....	21

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos que hoje são um fenômeno global e de prêmios milionários, também tem sua história para poderem ter chegado até esse ponto do sucesso em massa. Segundo Batista et al. (2008), o primeiro jogo surgiu em 1958, feito pelo engenheiro Willy Higinbotham, chamava-se Tennis for Two sendo extremamente simples e que era executado em um computador da época. Após alguns anos houve a criação de um novo jogo, o Space Wars, que foi um sucesso tão grande que anunciaram a construção de uma máquina capaz de se conectar ao aparelho de televisão e rodar o jogo em casa.

O game Space Wars tornou-se tão popular que o primeiro campeonato existente de jogos eletrônicos foi nos Estados Unidos da América em 1972, na Universidade de Stanford, sendo seu prêmio uma assinatura de um ano grátis da revista The Rolling Stones. Dezenas de alunos participaram e iniciaram naquele ano uma nova caminhada no mundo dos jogos eletrônicos.

Em 1980 a ATARI registrou o seu, e do mundo, primeiro campeonato oficial de games *Atari International Asteroids*, tendo o jogo Space War como seu carro chefe, além de mais sete jogos diferentes. A competição reuniu cerca de 10 mil jogadores e foi realizada em diversas partes do Estados Unidos, com diversas fases de classificação e premiação de 5 mil dólares e um gabinete da ATARI do jogo Asteroids e estrelar comerciais da empresa (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, 2017).

Cada jogo tem seu Ranking (classificação) de acordo com seus critérios e modos de jogo, e foi em 1981 que surgiu a primeira empresa (Twin Galaxies) com foco em catalogar os recordes de jogos eletrônicos.

A popularização do e-sports foi tão significativa que em 1982 era criado o primeiro programa de televisão destinado aos games, o Starcade, contendo uma disputa entre os participantes em jogos específicos já pré-estabelecidos a serem gravados para sua futura transmissão, segundo a Confederação Brasileira de E-Sports (2017).

Com tamanho crescimento e sucesso dos jogos eletrônicos já é possível observar que mesmo muitos anos atrás a sua importância já era muito grande

para diversas pessoas e segmentos empresariais, pois conforme cresce é obviamente mais visado como um mercado, não só para lucros empresariais, mas também para os futuros cargos a serem criados para se organizar e manter a funcionalidade desse novo ramo.

O surgimento de novos games ao longo do tempo permitiu um aperfeiçoamento dos mesmos, a criação de novas empresas concorrentes, como Nintendo, Sony e Sega e também a oportunidade de parcerias entre as empresas desenvolvedoras e os organizadores de campeonatos, de forma a torna-los oficiais e regulamentados.

Em 2000 o número de campeonatos oficiais de jogos eletrônicos era estimado em 10, já em 2010 esse número saltou para 160 torneios, na Coréia do Sul eles já são considerados oficiais desde 2000, segundo a Equipe Hawkon (2015). Nesse intervalo de tempo várias organizações foram criadas com a intenção de recrutarem jogadores de alto nível e reconhecidos no cenário dos games para lhes representarem durante as disputas no modo competitivo.

Atualmente, existem inúmeras organizações esportivas que mantem jogadores devidamente alojados e assalariados, tornando isso um vínculo empregatício e recíproco. Pois os jogadores representam a organização nos torneios, assim concedendo a imagem e visualização de sua empresa durante todos os processos da imprensa, seja por entrevistas ou transmissões ao vivo dos jogos. Assim atraindo investimentos e cada vez mais consolidação de seu cenário competitivo.

Portanto o presente estudo busca entender como se desenvolvem os jogos eletrônicos e como chegaram ao patamar de serem considerados esportes, tendo a mesma estrutura e comissão técnica de grandes clubes dos esportes mais tradicionais pelo mundo. Mostrando assim um novo segmento, não só esportivo, mas, com grandes perspectivas e diversas áreas, incluindo o profissional da Educação Física.

2. OBJETIVO

O objetivo desse estudo é analisar o desenvolvimento dos esportes eletrônicos durante sua curta trajetória, através de pesquisas, desde o primeiro campeonato oficial de uma produtora de jogos até os dias atuais. Entender sua consolidação e crescimento no cenário competitivo em tão pouco tempo, tendo em vista todas as competições e atletas que atuam em alto nível.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Essa pesquisa foi realizada por meio de revisão bibliográfica (THOMAS; NELSON, 2002), baseando-se na pesquisa de literatura científica, levantando dados e analisando-os, sendo esse tema já produzido anteriormente por alguém.

Durante a pesquisa, foram utilizados diversos materiais, tais como, artigos acadêmicos, periódicos online, portais eletrônicos e revistas eletrônicas. Todas as informações levantadas anteriormente são remetentes ao tema de interesse da pesquisa.

Os jogos eletrônicos, o cenário competitivo e seu desenvolvimento até na área da Educação Física, foram procurados nos devidos meios de pesquisa já citados e foram escolhidos para compor o trabalho de conclusão de curso (OLIVEIRA; RODRIGUES, 2008).

As palavras-chave usadas nas pesquisas foram jogos eletrônicos, competição, alto nível, desenvolvimento e história. Sendo elas buscadas em ferramentas de pesquisa como: Google Acadêmico, e sites de pesquisas, procurando termos e definições (em periódicos e revistas online).

4. REVISÃO DE LITERATURA

4.1 HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Segundo a Britannica Escola (2018), o jogo, videogame ou videogame, são aqueles que usam a tecnologia do computador, interagindo através de controle, teclados ou aparelhos com uma imagem enviada por meio de um monitor ou televisão.

No Brasil, o termo videogame foi aglutinado, pois no idioma inglês também é videogame, denotando tanto o sentido de videogame quanto o console onde se é jogado, como fliperamas.

Os jogos, por sua vez, possuem uma classificação quanto ao estilo de jogo, sendo as classificações abordadas com o termo *gênero*, ou seja, um jogo como o CounterStrike é do *gênero FPS* (First Person Shooter) que em português significa algo parecido com “Tiro em Primeira Pessoa”, demonstrando em qual ângulo você jogará. Neste caso, é a vista em primeira pessoa, visualizando em sua tela apenas o que seu personagem enxerga, tendo as mesmas limitações visuais de ângulo e movimentação de uma pessoa na mesma situação.

Visto isso, sabemos que existem diversas maneiras de catalogar os jogos em diversos modos diferentes de jogo e que eles evoluíram e foram criados com o desenvolvimento e investimentos na área.

O primeiro jogo eletrônico da história, segundo Batista et al. (2008), foi o Tennis For Two, criado pelo engenheiro Willy Higinbotham em 1958. Na época seu funcionamento era muito simples, ele rodava através de uma máquina e simulava uma partida do tradicional esporte Tênis, onde era possível ter uma visão lateral da quadra, ou seja, era possível ver duas linhas, sendo uma da rede ao meio e outra em baixo da rede sinalizando a extensão do campo. O foco do jogo era a trajetória da bola.

O objetivo do jogo descrito acima era fazer com que a bola rebatesse em sua linha (jogador com raquete) e retornasse para o campo do adversário fazendo com que ela ultrapassasse a linha do oponente, marcando assim um ponto.

Durante uma exposição em seu local de trabalho, o jogo foi experienciado por diversos visitantes e, logo no ano seguinte, foi lançada a versão 2.0.

Depois do início de sua história, os jogos eletrônicos tiveram mais um capítulo importante, a criação do jogo Space Wars, onde se passava em uma guerra espacial e o jogador poderia controlar uma nave para derrotar outras naves declaradas inimigas. Seu sucesso foi tão grande e repentino que, em 1966, o engenheiro Ralph Bear criou uma máquina para jogar na televisão.

Ao longo do tempo os jogos se desenvolveram e ganharam muitas formas, como por exemplo o fliperama (1971), que eram máquinas de uso público, funcionando por meio da utilização de moedas ou fichas compradas em seus respectivos estabelecimentos.

Com a chegada dos arcades também foram criadas empresas especialistas em desenvolver jogos exclusivos para uma ou mais máquinas de jogo. A ATARI foi a primeira empresa dedicada somente a produção desses jogos, inicialmente para fliperamas e, posteriormente, se desenvolveu para os consoles.

A própria ATARI foi responsável pelo primeiro campeonato oficial de videogames no mundo, funcionando em diversos locais dos Estados Unidos, abrangendo 10000 jogadores para o torneio e tendo 8 jogos a serem disputados. Tudo isso traria também recompensas aos ganhadores, como dinheiro (no caso cinco mil dólares para o grande vencedor), um console da empresa e também estrelaria comerciais da mesma durante algum tempo.

Já em 1991, segundo Batista et al. (2008) a CAPCOM revolucionou o mercado de jogos com a vinda do CAPCOM Street Fighter II, na época o jogo conseguiu dar mais vida e possibilidades ao jogador, requerendo uma mecânica e entendimento maior sobre o jogo. Exatamente por trazer toda essa mudança, o videogame tornou-se o mais popular da década de 90.

Com a chegada dos anos 20, inúmeros títulos haviam sido lançados, que fracassaram ou fizeram sucesso, e o número de competições oficiais nesse ano eram cerca de 10. Elas já haviam se desenvolvido muito, principalmente por alguns motivos:

- A procura pelos jogos eletrônicos e bater seus recordes cresceram de forma muito rápida (10.000 jogadores no 1º campeonato da ATARI);

- As premiações também acompanhavam e ainda acompanham o seu ritmo (desde assinaturas de revistas nas suas origens, até mesmo prêmios em dinheiro, consoles e carros);
- E, por fim, a relação recíproca que vem dos organizadores dos torneios com as produtoras dos jogos (EQUIPE HAWKON, 2015).

Assim, seu desenvolvimento passa pelo reconhecimento como um esporte, as regras adotadas para cada modo de torneio e jogo, e também como se organizam as equipes e jogadores de alto nível.

4.2 HISTÓRICO DO CENÁRIO COMPETITIVO

O cenário competitivo vem marcado pelos seus primórdios em 1972, com uma competição amadora na universidade de Stanford, nos Estados Unidos. Ela reuniu dezenas de jogadores da universidade e teve o prêmio de um ano de assinatura da revista The Rolling Stones.

Em 1980, como já descrito anteriormente, surgiu o primeiro campeonato competitivo feito por uma produtora de jogos que era a ATARI. O torneio chamava-se Space Invaders Championship, contou com dez mil jogadores e 8 jogos diferentes. Seu prêmio foi de cinco mil dólares, um console e estrelas comerciais da própria ATARI (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, 2017).

Em 1990 a Nintendo Worlds Championship foi criada pela própria produtora de jogos Nintendo, onde a competição começava em etapas municipais, premiando seus ganhadores com duzentos e cinquenta dólares e duas passagens, além do direito de jogar as finais mundiais em Hollywood.

Ainda segundo a CBeS, houve divisão por categorias, sub-9, sub-11 e sub-13, assim já mostrando uma grande preocupação com o modo organizacional do evento esportivo, pois contava com grandes premiações, reconhecimento nacional e internacional, além de uma incrível visibilidade para todas as empresas participantes (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS, 2017).

Apesar de tudo, a grande revolução do cenário competitivo começou nos anos 2000, pois já haviam efeitos da internet no mundo todo, isto é, já era possível jogar por meio de seu próprio computador com alguém desconhecido

ou com seus amigos, do outro lado do mundo. As limitações físicas já não eram mais problema, como Alcântara (2013) indica em sua obra, difundindo cada vez mais a existência dos jogos eletrônicos no cotidiano da sociedade, sendo ferramenta de lazer ou trabalho.

Foi então que, WCG em 2000, por iniciativa de uma empresa chinesa e a Samsung. Ela teve 11 edições, de 2000 a 2010, algumas delas serão abordadas para que se possa entender seu crescimento e desenvolvimento.

- WCG 2000: Ocorreu na Coreia do Sul, tinha uma premiação de U\$200.000,00, contou com 174 jogadores de 17 países diferentes e foram disputados 4 jogos diferentes.

- WCG 2001: Ocorreu na Coreia do Sul novamente, tinha uma premiação de U\$300.000, contou com 430 jogadores de 37 países diferentes e foram disputados 6 jogos diferentes.

- WCG 2004: Ocorreu nos Estados Unidos (primeira fora do local e origem da empresa organizadora), tinha premiação de U\$400.000, contou com 600 jogadores de quase 60 países diferentes e foram disputados 8 jogos diferentes

- WCG 2010: Ocorreu nos Estados Unidos, a premiação foi estimada em U\$750.000, contou com mais de mil jogadores de diversas nacionalidades e fora disputados mais de 13 jogos diferentes.

Todos esses dados foram retirados por meio da fonte Dotesports (2016).

Como indicam as competições ao longo dos anos, a popularidade e desenvolvimento dos jogos eletrônicos são massivas, podendo-se comparar a competições dos esportes tradicionais, inclusive com o surgimento de organizações focadas na competição de esportes eletrônicos (PEREIRA, 2014).

Como exemplo de tal citação, podemos destacar os grandes prêmios que são distribuídos no jogo **DOTA 2**, onde a equipe ganhadora pode ganhar até U\$24.000.000 em um único campeonato (CONTEÚDOS ESPECIAIS, 2017).

4.3 SURGIMENTO DE CYBERATLETAS

Ao longo da história, diversos jogadores foram reconhecidos no cenário competitivo dos jogos eletrônicos, foram revelados ou até mesmo não superaram as expectativas em torno deles. Isso se deve ao fato de que em 1981 uma empresa surgiu única e especificamente para registrar os recordes em jogos eletrônicos que foi a Twin Galaxies.

Atualmente ao acessar o site oficial da empresa, é possível observar que a mesma foi fundada no ano de 1981, sendo considerada a organização profissional, plataforma social e comunidade mais ressaltada no cenário mundial, buscando o reconhecimento, suporte, promoção e elevação dos atletas/jogadores de videogames em todo o contexto do mundo (TWINGALAXIES, 2018).

O surgimento dessa empresa possibilitou aos jogadores se identificarem em suas posições e saberem o quão distantes uns dos outros estão em questão de colocação e pontuação dentro de cada jogo específico. A partir daí, é criada uma disputa que persiste até hoje. Esse “ranqueamento” dentro dos jogos sobre cada time e/ou jogador acaba por vislumbrar uma área muito importante para o desenvolvimento de qualquer esporte, a visibilidade comercial, tornando símbolos das equipes e rostos de jogadores as mais novas marcas, investimentos e apostas do mercado (GAMA, 2005).

Com isso podemos ressaltar jogadores que mais se aproveitaram desse sistema e fizeram, ou ainda fazem, sucesso no cenário competitivo dos jogos eletrônicos de alto nível. Segundo Monteiro (2014), alguns dos jogadores de jogos eletrônicos mais bem pagos do mundo são:

- Park “Lyn” Joon

País de origem: Coreia do Sul

Ganhos: US\$ 317.610,95 – em torno de R\$ 705.319,35 – em 77 torneios

Jogos principais: WarCraft 3 e StarCraft 2.

- Lee “Jaedong” Jae Dong

País de origem: Coreia do Sul

Ganhos: US\$ 519.086,72 – em torno de R\$ 1.151.854,58 – em 52 torneios
Jogos principais: StarCraft: Brood War e StarCraft 2

Obviamente os dados são de jogadores atuais, do ano de 2016, porém é possível afirmar que pelo menos desde o ano 2000, quando a popularização se tornou muito eficaz através da internet, os jogadores profissionais já sobrevivem apenas do jogo em si e seus benefícios, tais como: salários e carteira assinada (o segundo item sendo amparado pela Lei Rei Pelé, em que participam atletas e cyberatletas, podendo ter seu vínculo empregatício e garantia de seus direitos como profissional), contratos de direitos de imagem das transmissões, contratos com patrocinadores (do clube e individuais) e, até mesmo, bônus por participações (seja por vitórias, títulos ou outras metas pré-definidas) (ARAUJO, 2018).

4.4 ORGANIZAÇÕES

Obviamente que conforme a massificação do jogo acontece, novas pessoas e empreendimentos surgem querendo entrar no cenário que é cada vez mais cobiçado. As organizações foram criadas a partir do momento em que jogos eletrônicos em equipe começaram a se destacar mais que outros modos de jogo. Após a grande ascensão em 2000, o mundo dos esportes eletrônicos ganhou diversas equipes durante a década, seja na Europa com a Fnatic, Mouse-sportes da Coreia e SK-Gaming do Brasil (FRANCO, 2017).

Como é de se esperar, a estrutura de uma equipe dos jogos eletrônicos é bem diferente dos esportes tradicionais, não só pelo investimento, mas também pelas necessidades do esporte em si. Um clube de futebol deve ter um belo campo oficial de grama para realizar treinos e simulações de jogo, academia para fortalecimento muscular e preparo físico, laboratório para prevenção de lesões, refeitórios, vestiários e até mesmo dormitórios para concentração da equipe em jogos importantes (PEREIRA, 2014).

Já uma equipe de esportes eletrônicos necessita de uma Gaming House (Casa de Jogo, que consiste em uma casa com todo aparato necessário, tanto para o cotidiano e tarefas biológicas, como para treinos e preparação para campeonatos) que contenha computadores de alto custo e desempenho para

executar os jogos na melhor forma possível, cadeiras e mesas adequadas para a prática (para redução de lesões, ter melhor postura e melhor desempenho), toda uma equipe que cuide da casa, como cozinheira, faxineira, um administrador e obviamente uma comissão técnica para preparos técnicos, psicológicos e físicos do jogo, além de estudo sobre outras equipes (GOIS, 2017)

Segundo Galdino (2015), uma Gaming House ainda conta com outros fatores limitantes e muito delicados, a questão de convivência, os relacionamentos dos integrantes em sua vida pessoal (família, amigos e namoradas (os)) tendo que frequentemente estar equilibrando todos eles para um bom desempenho psicológico em treinos e partidas. Além de tudo existe inúmeras regras ou indicações sobre a vivencia dentro da casa, horários para dormir, visitas não passam dias, mas, fazem visitas rápidas e tempo para utilizar o banheiro, entre outros.

Tendo todos esses aspectos uma vez compreendidos e levados a diante pelos jogadores, a relação se estabiliza e cria-se um respeito mútuo entre todos ali presentes, transformando o que era apenas lazer ou uma simples forma de se desapegar do mundo em trabalho, com horários fixos para treinos, transmissões, reuniões, análise do próprio jogo ou de outras equipes.

Os custos são muito altos para se manter tamanha estrutura, tanto física do cotidiano (casa, equipe, jogadores, alimentação e outros) como também a estrutura técnica, que passa por computadores, teclados, mesas e cadeiras específicas do cenário competitivo, assim dando a oportunidade de patrocinadores entrarem no ramo.

Eles podem se diferenciar em dois tipos: os primeiros que são os produtores de todo equipamento utilizado para treinos e competição, concedendo ao time todo suporte necessário e em troca a organização retribui cedendo espaços visuais e de propaganda. O segundo tipo, são as instituições que investem com dinheiro nas organizações para terem suas marcas estampadas junto com o time em maiores proporções do que o segundo.

Portanto pode-se entender que a estrutura já obtida pelo cenário competitivo dos jogos eletrônicos e muito parecida com a de esportes tradicionais, com seus devidos investimentos, obtendo todo apoio necessário para o melhor desempenho possível no mais alto nível de seus atletas.

4.5 POPULARIZAÇÃO ESPORTES ELETRÔNICOS

Segundo Cruz Junior e Cruz (2012) os jogos eletrônicos têm uma característica importantíssima, que é a causa de tanto sucesso, sendo ela o elevado potencial recreativo, aptidão para promover experiências de diversão e deleite que dificilmente serão rejeitadas pelo indivíduo. Os videogames podem exclusivamente proporcionar momentos em que o livre arbítrio e limites da realidade se alteram, conseguindo atingir níveis e metas inexistentes no mundo real, executar comandos e ter um olhar diferente sobre quase todo tipo de tema que eles carregam.

Para entender um pouco mais dos parâmetros atuais dos esportes eletrônicos, temos que entender onde começou a sua popularização e através de que meios.

A grande primeira explosão dos jogos eletrônicos foi no lançamento do jogo Home Pong, pela ATARI. Lançado em 1975, a empresa faturou com ele U\$40.000.000 apenas no natal daquele ano, onde jovens e adultos esqueceram programas de televisão e se debruçaram sobre o console (TEIXEIRA, 2016).

Em 1977 a ATARI lançou seu grande sucesso que somente entraria em queda em 1983: o ATARI 2600. Obtendo vendas de até quatro milhões de unidades até o ano de 1980, sendo de muito longe o console mais bem-sucedido até então.

Após esse período de grande domínio da ATARI, até meados de 1985, surgiu a grande fabricante da NINTENDO, com seu novo console que chegou a dominar 90% do mercado de games, tendo como seu principal jogo, o mundialmente famoso Super Mario Bros.

No entanto haveria um console mais popular que se pode encontrar em diversos lares até nos dias atuais, e o Playstation da empresa SONY em 1994. Participando da divisão de poder do mercado por muito tempo, juntamente com a NINTENDO e a MICROSOFT, que também entra no meio com o videogame Xbox.

Além dos consoles, temos os computadores que também participaram dessa ascensão dos jogos eletrônicos, porém nos primórdios de sua história eles eram totalmente não práticos e muito grandes, ocupando salas inteiras.

Os primeiros jogos foram desenvolvidos neles e o público tinha muita dificuldade de acompanhar essa evolução, justamente por poderem ver somente quando visitavam laboratórios ou centros de exposição.

Em sua breve história os jogos eletrônicos conseguiram uma ascensão que poucos esportes ou até mesmos segmentos empresariais obtêm, assim tornando-se um fenômeno de proporções mundiais, como indica Levis (2013).

Desta forma, nota-se também que alguns países já possuem sua oficialização de esportes eletrônicos desde 2000, caso da Coreia do Sul e a maioria das nações orientais, além dos europeus. Demonstrando que apesar de ser um tema muito recente e necessário oficializar e regularizar no Brasil seus termos políticos e de comercialização, para que assim o acesso e desenvolvimento sejam maiores.

Podemos constatar também que após a globalização através da internet, em meados dos anos 2000, foi o grande momento de desenvolvimento do cenário competitivo, quebrando barreiras físicas e podendo ter torneios e campeonatos a longa distância (BATISTA et al., 2008), além de uma grande evolução no sentido de melhora dos games, suas mecânicas, novos gêneros e apropriação do mercado sobre os mesmos, atraindo grandes patrocinadores e instituições para realização de competições de cada vez maiores proporções (SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO – SBC, 2008).

Esse grande desenvolvimento acarretou em grandes mudanças no cenário, como por exemplo a regularização dos cyberatletas como todo funcionário devidamente registrado e contribuindo com as obrigações fiscais, podendo ter planejamento de carreiras, aposentadoria e todos direitos que amparam os atletas profissionais de outros esportes tradicionais, levando em conta principalmente a Lei Rei Pelé (GOIS, 2017).

Portanto podemos entender o quão amplo é o espaço dos jogos eletrônicos na sociedade atual, mudando certos estereótipos, como diz Kowert e Oldmeadow (2012), os jogadores de videogames são vistos tipicamente como “competitivos, viciados, solitários, obsessivos, socialmente incapazes, isolados, imaturos e jovens”. Ao se comparar com os esportes tradicionais, é visível seu incentivo e todo investimento e dedicação aos mesmos há muitos anos. Devido a essa definição dos jogadores de jogos eletrônicos, podemos ver o quão

desvalorizado ainda é o esporte eletrônico, mesmo com todo seu prestígio e desenvolvimento atual.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com isso, essa pesquisa contribuiu para a compreensão acerca dos esportes eletrônicos, sua implicação no mercado atual e os desdobramentos para a sociedade, tanto de modo nacional como mundial, levando em conta aspectos sociais, culturais e mercadológicos, por exemplo.

Constatou-se, também, que os jogos eletrônicos foram oficializados por grande parte do mundo, sendo essencial novos olhares sobre essa temática. Este fato é considerado, inclusive, pela Internet contribuir na quebra de barreiras físicas/geográficas, aproximando os indivíduos de toda a parte do mundo, mesmo que seja por conta de jogos.

Além disso, foi possível percebermos que os competidores de esportes eletrônicos já podem ser tratados/vistos como atletas, mesmo que alguns não considerem os e-sports como modalidade esportiva ou algo semelhante a isso. Contudo, de acordo com algumas leis e regras, é possível estabelecer tal relação e considerar tal fenômeno como esporte.

Assim, pode-se considerar a magnitude que os jogos eletrônicos possuem no cenário atual, angariando cada vez mais patrocinadores, jogadores e espectadores/admiradores deste fenômeno que cresce a cada dia, passando a envolver questões que abordam aspectos além do cenário do esporte. Sendo assim, é essencial que tenhamos mais atenção a essa área, pois profissionais da Educação Física, por exemplo, são aqueles que podem atuar nesse campo.

Referências

ALCÂNTARA, C. **Cumplicidade Virtu@I**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013.

ARAUJO, B. **Jogadores de games tem direito a carteira assinada? Entenda**. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. 2008. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Bacharel em Sistemas de Informação, Faculdade Metodista Granbery, Jui de Fora, 2008.

BRITANNICA ESCOLA. **Jogo Eletrônico**. Enciclopédia Escolar Britannica, 2018. Web, 2018. Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/levels/fundamental/article/jogo-eletr%C3%B4nico/481214>>. Acesso em: 01 de Setembro de 2018.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS (Brasil). **História dos E-sports**. 2017. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/historia-do-esports/>>. Acesso em: 10 set. 2018.

CONTEÚDOS ESPECIAIS. **As premiações dos maiores campeonatos de e-Sports**. Brasil, 2017. Disponível em: <<https://www.esporteinterativo.com.br/posts/6737-as-premiacoes-dos-maiores-campeonatos-de-esports>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

CRUZ JUNIOR, G.; CRUZ, D. M. **Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo**. 2012. 185 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Educação, Educação, Universidade Federal de Catarina, Florianópolis, 2012.

DOTESPORTS. **The brief history of the world cyber games**. 2016. Disponível em: <<https://dotesports.com/counter-strike/news/the-brief-history-of-the-world-cyber-games-12394>>. Acesso em: 20 set. 2018.

EQUIPE HAWKON. **História do E-sports Mundial**. Brasil, 2015. Disponível em: <<https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial-historia-dos-games>>. Acesso em: 10 set. 2018.

FRANCO, P. L. **E-sports: do entretenimento ao plano de carreira**. 2017. 85 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2017.

GALDINO, B. **Conheça a vida dos jogadores em uma Gaming House - Saiba como funcionam as Game Houses da paiN Gaming e da BigGods**. 2015. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/conheca-a-vida-dos-jogadores-em-uma-gaming-house>>. Acesso em: 08 set. 2018.

GAMA, D. R. N. **Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais**. 2005. 15 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, Uniabeur/RJ, Rio de Janeiro, 2005.

GOIS, J. C. **Regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 2017. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

KOWER, R.; OLDMEADOW, J. The stereotype of online gamers: new characterization or recycled prototype? **DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference**. v. 10, 2012.

LEVIS, D. **Los videojuegos, un fenomeno de masas**. 2. ed. Buenos Aires: Sivel, 2013. 234 p.

MONTEIRO, R. **Conheça os 15 cyber atletas mais bem pagos do mundo**. 2014. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/06/conheca-os-15-cyber-atletas-mais-bem-pagos-do-mundo.html>>. Acesso em: 15 set. 2018.

OLIVEIRA, R. B. C.; RODRIGUES, E. F. **Ciberesporte: Os jogos esportivos eletrônicos e a educação física**. 2008. 11 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, Unicamp, Campinas, 2008.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. 2014. 100 f. Monografia (Especialização) - Curso de Comunicação Social, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO. **VII Simpósio de jogos de computador e entretenimento digital**. 2008. 136 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Computação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.

TEIXEIRA, V. A. **Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história**. 2016. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.html>>. Acesso em 08 set. 2018.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

TWINGALAXIES. 2018, Disponível em: <<https://www.twingalaxies.com/>>. Acesso em: 07 set. 2018.