UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE

# Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) - A Importância dos Valores nos eSports

GABRIEL ALMEIDA SAVONITTI

São Paulo

2022

GABRIEL ALMEIDA SAVONITTI

# Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) - A Importância dos Valores nos eSports

**VERSÃO CORRIGIDA**

Tese apresentada à Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências

Área de Concentração: Estudos Socioculturais e Comportamentais em Educação Física e Esporte

Orientadora: Profa. Dra. Katia Rubio

São Paulo

2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação da Publicação
Serviço de Biblioteca
Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo

Savonitti, Gabriel Almeida
Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) - A Importância dos Valores nos eSports/ Gabriel Almeida Savonitti. - São Paulo: [s.n.], 2022.
303 p.

Tese (Doutorado) – Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.
Orientadora: Profa. Dra. Katia Rubio

1. Valores Olímpicos. 2. Esportes Eletrônicos (eSports) 3. LoL, Dota 2, CS:GO, Valorant, Apex L., Rocket L.. I. Título.

# FOLHA DE APROVAÇÃO

**Autor:** SAVONITTI, Gabriel Almeida

**Título:** Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) - A Importância dos Valores nos eSports

Tese apresentada à Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências.

Área de Concentração: Estudos Socioculturais e Comportamentais em Educação Física e Esporte

**Orientadora:** Profa. Dra. Katia Rubio

**Data:** ___/___/___

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof.(a) Dr.(a)** _____

**Instituição:** _____

**Julgamento** _____

**Prof.(a) Dr.(a)** _____

**Instituição:** _____

**Julgamento** _____

**Prof.(a) Dr.(a)** _____

**Instituição:** _____

**Julgamento** _____

*Dedico esta tese à minha mãe, dona Beatriz, a mulher mais incrível que conheço, batalhadora, que enfrentou de cabeça erguida mais provações do que os maiores heróis. Por sempre me apoiar, dar os maiores exemplos de força e coragem, me guiar nos momentos difíceis e me dar conselhos duros, mas necessários, me tornei quem sou hoje.*

# Agradecimentos

À minha orientadora Profa. Dra. Katia Rubio, muita gratidão por toda sua ajuda durante a trajetória desta tese e na vida, por me acolher no GEO, local em que conheci diversos pesquisadores maravilhosos e que me possibilitou a imersão no tema dos valores Olímpicos.

Aos companheiros do GEO, pelas discussões que fomentaram este trabalho e diversas ajudas, em problemas da vida acadêmica e da vida em geral. Ao grande piloto virtual Raoni por sanar diversas dúvidas e engajar em maravilhosas discussões sobre games e eSports, sendo uma grande inspiração como jogador e mais ainda como pesquisador. E ao maravilhoso ninja das estatísticas Ivan, por aguentar as milhares de perguntas, sempre sorridente, me guiando pelo árduo processo de aprendizados estatísticos e criação deste instrumento, sem ele esta pesquisa não seria possível.

Ao querido Guilherme “X” Viera, que me acompanhou nas jornadas do mestrado e agora doutorado, explorando, pesquisando, discutindo e desenvolvendo os mais diversos jogos e produções acadêmicas. E ao maravilhoso Guilherme Russo, que me ajudou a “ser alfabetizado” durante o caminho trilhado no doutorado, me apoiando e ajudando durante as loucuras enfrentadas. Aos queridos do grupo CsGames, por todas as discussões, ajudas e ensinamentos, em especial a Fabiana Martins e Celso Fujimoto por todo apoio a esta pesquisa.

À meu irmão querido Pedro, toda a gratidão do mundo! Minha vontade de te agredir só não é maior que meu amor e orgulho por você. O mundo é seu, e espero poder sempre ser seu porto seguro, te amo! Aos meus pedacinhos no sul: minha querida irmã Marcela, Rodrigo, Maria e Joana, que mesmo de longe me apoiam, amo vocês! Ao meu pedacinho *hermano*, minha família Argentina, agradeço por sempre me acolherem e receberem com todo o amor do mundo, *los amo mucho!*

Aos meus queridos não mais presentes, em especial Rolando e Monique, que tenho certeza que me protegem e guiam, os carrego sempre em meu coração. A minha família mariliense maravilhosa, por estar sempre presente, inspirando e dando forças, em especial aos meus padrinhos tia Vera e tio Eduardo, que sempre me apoiam e torcem por mim, vocês são sem igual. Aos meus queridos primos e primas, minha eterna gratidão e amor incondicional. As Helenas, guerreiras, cheias de alegria, que sempre cuidaram de mim, me guiaram e fizeram da minha infância uma grande

alegria repleta de luz e amor. Aos maravilhosos Sauls Amarals, pelos papos da madrugadas, amor e apoio incondicional, amo vocês! Ao grande Rizo, pela paciência, cuidados e amor e aos queridos *Rizonhos* do baile todo, pelo acolhimento, carinho e amor, vocês são especiais!

À minha amada Amandinha, por todo apoio e amor, sempre me ajudando a me decifrar e me permitir viver melhor a vida. E também a minha família estendida, Alvaro, Victor, Juliana e aos demais que me acolheram e me ajudaram muito e em especial a minha sogrinha Líbia, por todo carinho e apoio.

Aos queridos Nick e Victor Vanni, por toda a força e ensinamentos no Excel! E ao grande Enzo Tiezzi, pela força e apoio, que possamos fazer muitos joguinhos ainda!

Aos meus queridos amigos, que não me deixaram enlouquecer nos momentos difíceis e sempre me apoiaram em tudo, que as tilápias continuem a fazer muita *beersness!* Em especial aos queridos do *discord*, que não me deixam ser solitário e nem me entediar, me acompanhando madrugadas afora, nos jogos, memes e discussões de cultura elevada.

Aos meus tutores durante todo meu percurso académico, do Santa Clara à PUC e USP, toda minha gratidão por seus ensinamentos e paciência, minha conquista também é de vocês!

À querida Luciene Freitas, agradeço de coração por toda ajuda, disponibilidade durante esta produção, pelas dicas e também pelo apoio e alto astral. A toda equipe da EEFEUSP, pela paciência, disponibilidade e eficiência, vocês são nota mil!

# RESUMO

SAVONITTI, G. A. **Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) - A Importância dos Valores nos eSports**, 303 p. Tese (Doutorado em Ciências) – Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2022.

Com o avanço da tecnologia, os esportes eletrônicos (eSports) se tornam cada vez mais presentes na vida das pessoas, seja pelos meios tradicionais, como a TV e eventos presenciais, seja no mundo digital, com seus jogos, músicas, *lives* e *streams*. Muito se discute sobre suas semelhanças e aproximações com os esportes tradicionais. Essas semelhanças podem ser observadas nos valores universais norteadores do olimpismo, idealizados por Pierre de Coubertin. Deste conjunto de valores, considerados os principais indicadores do que seria mais sublime no ser humano, se destacam a *Amizade*, o *Respeito* e a *Excelência*. Analisando esses conceitos junto ao Código de Conduta dos games *League of Legends (LoL), Dota 2, Counter-Strike, Valorant, Apex Legends e Rocket League,* encontra-se uma grande compatibilidade. O objetivo desta tese foi a elaboração de um instrumento de avaliação de indicadores de valores dentro destes eSports. Com essa finalidade, tendo como base, a Escala de Educação e Valores Olímpicos (EEVO-36) foi concluída uma primeira versão do instrumento EVOEEE-51, com 76 questões. As primeiras 51 perguntas têm sistema de resposta em escala do tipo Likert de quatro pontos, e as 25 finais são divididas entre 13 questões de múltipla escolha e 12 questões abertas. O questionário foi submetido a 511 participantes, sendo 16,6% mulheres e 81,3% homens; com idade média de 25,1 anos (DP= 5,821), variando de 14 a 63 anos. Os resultados retornam um alto grau de confiabilidade, medido a partir do Alfa de Cronbach dentro dos parâmetros considerados satisfatórios. As principais correlações positivas estatisticamente significativas e de magnitude alta foram observadas entre os fatores *Amizade* e *Código de Conduta*, e entre os fatores *Respeito* e *Excelência*. Foram encontradas correlações negativas estatisticamente significativas de magnitudes médias entre questões relativas a toxicidades comuns no ambiente dos eSports com o fator Amizade. E também uma correlação negativa estatisticamente significativa de magnitude baixa entre o fator Respeito e Idade. Concluiu-se que os resultados, embora próximos, não foram suficientes para a confirmação da existência de indicadores de valores olímpicos dentro dos eSports, devendo a amostra ser submetida a aplicações também de diferentes métodos estatísticos, tais como regressão logística, funcionamento diferencial do item (DIF), análise fatorial exploratória e análise fatorial confirmatória, entre outros, para levantar mais evidências de relação entre as variáveis. Com este trabalho inédito, os primeiros passos foram dados em direção a este objetivo. Sugere-se o desenvolvimento de mais estudos sobre os valores dentro dos eSports, para que possam vir a ser utilizados como ferramentas de ensino, ainda mais em um período cultural, onde os jovens estão engajados com a tecnologia e os eSports.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; eSports; Valores olímpicos; Código de Conduta; *League of Legends*; *Dota 2*; *Counter-Strike*; *Valorant*; *Apex Legends*; *Rocket League*.

# ABSTRACT

SAVONITTI, G. A. **Elaboration of the Olympic Values Scale for Team eSports (EVOEEE-51) - The Importance of Values in eSports** 303 p. Thesis (PhD in Sciences) - School of Physical Education and Sports, University of São Paulo, São Paulo. 2022.

With the advancement of technology, electronic sports (eSports) are increasingly present in people's lives, whether through traditional media, such as TV and in-person events, or in the digital world, with its games, music, lives and streams. Much is discussed about its similarities and approximations with traditional sports. These similarities can be observed in the universal values that guide Olympism, idealized by Pierre de Coubertin. From this set of values, considered the main indicators of what would be the most sublime in human beings, friendship, respect and excellence stand out. Analyzing these concepts together with the Code of Conduct for games League of Legends (LoL), Dota 2, Counter-Strike, Valorant, Apex Legends and Rocket League, there is great compatibility. In light of this, the objective of this thesis was the elaboration of an instrument for the evaluation of indicators of values within these eSports. For this purpose, based on the Education and Olympic Values Scale (EEVO-36), a first version of the EVOEEE-51 instrument was completed, with 76 questions. The first 51 questions have a four-point Likert scale response system, and the final 25 are divided into 13 multiple-choice questions and 12 open-ended questions. The questionnaire was submitted to 511 participants, 16.6% women and 81.3% men; with a mean age of 25.1 years (SD= 5.821), ranging from 14 to 63 years. The results return a high degree of reliability, measured from Cronbach's Alpha within the parameters considered satisfactory. The main statistically significant positive correlations of high magnitude were observed between the Friendship and Code of Conduct factors, and between the Respect and Excellence factors. Statistically significant negative correlations of mean magnitudes were found between questions related to common toxicities in the eSports environment with the Friendship factor. There was also a statistically significant negative correlation of low magnitude between the Respect and Age factor. It was concluded that the results, although close, were not enough to confirm the existence of indicators of Olympic values within eSports, and the sample should also be subjected to applications of different statistical methods, such as logistic regression, differential item operation ( DIF), exploratory factor analysis and confirmatory factor analysis, among others, to find more evidence of a relationship between the variables. With this unprecedented work, the first steps were taken towards this goal. It is suggested that further studies be carried out on the values within eSports, so that they can be used as teaching tools, even more so in a cultural period, where young people are engaged with technology and eSports.

**Keywords:** Video games; eSports; Olympic Values; Code of Conduct; *League of Legends*; *Dota 2*; *Counter-Strike*; *Valorant*; *Apex Legends*; *Rocket League*.

# Lista de Ilustrações

**FIGURAS**


| | | |
|---|---|---|
| Figura 1 - | Primeiro evento de eSports “Intergalactic Spacewar Olympics” - 1972. | 45 |
| Figura 2 - | Fliperamas de Pong (1972), Space Invaders (1978) e Pac-Man (1980). | 46 |
| Figura 3 - | O primeiro grande campeonato - Space Invaders Championship - 1981. | 47 |
| Figura 4 - | Nintendo World Championship (1990). | 48 |
| Figura 5 - | Jogo DOOM (1993). | 49 |
| Figura 6 - | Jogo Quake (1996). | 50 |
| Figura 7 - | Jogo Karate Champ (1984). | 51 |
| Figura 8 - | Evolution Championship Series (EVO) - 2019. | 54 |
| Figura 9 - | EVO Moment 37 - batalha entre Daigo Umehara (Ken) e Justin Wong (Chun-Li) - 2004. | 55 |
| Figura 10 - | A Ferrari de John Carmack, Prêmio do torneio Red Annihilation - 1997. | 57 |
| Figura 11 - | Jogo StarCraft (1998). | 58 |
| Figura 12 - | Jogo eBaseball Powerful Pro Baseball (2020) - *Virtual Olympic Series*. | 66 |
| Figura 13 - | Plataforma Zwift (2021) - Virtual Olympic Series. | 67 |
| Figura 14 - | Transmissão da Olympic Virtual Series da modalidade Remo - 2021. | 68 |
| Figura 15 - | Transmissão da Virtual Regatta - 2021 - Virtual Olympic Series. | 69 |
| Figura 16 - | Jogo Gran Turismo Sport- Página de acesso a competição - 2021. | 69 |
| Figura 17 - | Os Battle Royales PUBG (2016) e Fortnite (2017). | 70 |
| Figura 18 - | Campanha da Organização Mundial de Saúde (OMS) - Play Together Apart - 2020. | 73 |
| Figura 19 - | Ilustração dos personagens de *League of Legends*. | 76 |
| Figura 20 - | *Skins* da banda *Pentakill*, campeões Yorick e Olaf, inspirados em Slash e Vinnie Paul - 2014. | 80 |
| Figura 21 - | Cantoras do grupo K/DA usando roupas de captação de movimento. | 82 |
| Figura 22 - | Torcida aflita e torcida comemorando abates na final do CBLOL 2019, no Jeunesse Arena, RJ. | 87 |

| | | |
|---|---|---|
| Figura 23 - | Mapa de Summoner’s Rift - *League of Legends* 2012. | 88 |
| Figura 24 - | Mapa de Summoner’s Rift - *League of Legends* (2021). | 90 |
| Figura 25 - | Mapa Summoner’s Rift - *League of Legends*. | 91 |
| Figura 26 - | Rankings de *League of Legends*. | 96 |
| Figura 27 - | Informações da Twitch de *League of Legends* | 102 |
| Figura 28 - | Jogo Aeon of Strife - Mod de Starcraft: Brood War. | 106 |
| Figura 29 - | Jogo *DotA* - *mod* dentro do game Warcraft III. | 107 |
| Figura 30 - | Aegis of the Champions, troféu do The International. | 110 |
| Figura 31 - | Premiação total e divisões do The International 2021. | 111 |
| Figura 32 - | Mapa de *Dota 2*. | 112 |
| Figura 33 - | Jogo *Dota 2*. | 114 |
| Figura 34 - | Rankings *Dota 2*. | 118 |
| Figura 35 - | Visualizações na Twitch de *DOTA 2*. | 123 |
| Figura 36 - | Jogo Navy Seals (Quake 1 *mod*). | 125 |
| Figura 37 - | Jogo Action Quake 2. | 126 |
| Figura 38 - | Jogo *Counter-Strike* 1.6 - Menu Inicial. | 127 |
| Figura 39 - | Menu de compras CS 1.6. | 128 |
| Figura 40 - | *Riot Shield* do CS 1.6. | 129 |
| Figura 41 - | CS: Global Offensive Skins AWP Desert Hydra. | 134 |
| Figura 42 - | Ranking Competitivo de *Counter-Strike: Global Offensive*. | 147 |
| Figura 43 - | Loja - *Counter-Strike: Global Offensive*. | 150 |
| Figura 44 - | Informações da Twitch de *Counter-Strike: Global Offensive*. | 153 |
| Figura 45 - | Jogo *Valorant* - Modo Disputa da Spike. | 156 |
| Figura 46 - | *Valorant* - Agentes Duelistas | 158 |
| Figura 47 - | *Valorant* - Agentes Iniciadores. | 159 |
| Figura 48 - | *Valorant* - Agentes Controladores. | 159 |
| Figura 49 - | *Valorant* - Agentes Sentinelas. | 160 |
| Figura 50 - | Rankings competitivos de *Valorant*. | 163 |
| Figura 51 - | Passe de Batalha - *Valorant*. | 166 |
| Figura 52 - | Loja - *Valorant* | 167 |

Figura 53 - Loja - Mercado.Noturno - *Valorant*. 167
Figura 54 - Informações da Twitch de *Valorant*. 169
Figura 55 - Jogo Titanfall 2. 173
Figura 56 - Jogo *Apex Legends*. 174
Figura 57 - Tela de Seleção de Personagens (*Apex Legends*). 176
Figura 58 - Passe de Batalha - *Apex Legends*. 180
Figura 59 - Loja - *Apex Legends*. 181
Figura 60 - Rankings de *Apex Legends*. 182
Figura 61 - Planejamento do segundo ano do campeonato ALGS. 184
Figura 62 - Informações da Twitch de *Apex Legends*. 187
Figura 63 - Comparação SARPBC e *Rocket League*. 189
Figura 64 - Garagem - *Rocket League*. 190
Figura 65 - BMW M240i Chega ao *Rocket League*. 191
Figura 66 - Rankings competitivos no *Rocket League*. 196
Figura 67 - Rocket Pass (passe de batalha) - *Rocket League*. 198
Figura 68 - Informações da Twitch de *Rocket League*. 201

**GRÁFICOS**

Gráfico 1 - Premiações de *League of Legends*. 101
Gráfico 2 - Cyber Atletas e Competições de *League of Legends*. 102
Gráfico 3 - Visualizações na Twitch de *League of Legends*. 103
Gráfico 4 - Premiações de *DotA*. 108
Gráfico 5 - Cyber Atletas e Competições de *DotA*. 109
Gráfico 6 - Premiações de *DOTA 2*. 122
Gráfico 7 - Cyber Atletas e Competições de *DOTA 2*. 122
Gráfico 8 - Informações da Twitch de *DOTA 2*. 129
Gráfico 9 - Premiações de *Counter-Strike* 1.6. 130
Gráfico 10 - Premiações de *Counter-Strike*: Source. 130
Gráfico 11 - Campeonatos e Cyber Atletas de *Counter-Strike*. 131
Gráfico 12 - Campeonatos e Cyber Atletas de *Counter-Strike*: Source. 132

Gráfico 13 - Premiações de *Counter-Strike: Global Offensive*. 151
Gráfico 14 - Campeonatos e Cyber Atletas de *Counter-Strike: Global Offensive*. 152
Gráfico 15 - Visualizações na Twitch de *Counter-Strike: Global Offensive*. 152
Gráfico 16 - Premiações de *Valorant*. 168
Gráfico 17 - Cyber Atletas e Competições de *Valorant*. 169
Gráfico 18 - Visualizações na Twitch de *Valorant*. 170
Gráfico 19 - Premiações de *Apex Legends*. 186
Gráfico 20 - Cyber Atletas e Competições de *Apex Legends*. 186
Gráfico 21 - Visualizações na Twitch de *Apex Legends*. 187
Gráfico 22 - Premiações de *Rocket League*. 200
Gráfico 23 - Campeonatos e Cyber Atletas de *Rocket League*. 200
Gráfico 24 - Visualizações na Twitch de *Rocket League*. 201

# Lista de Tabelas


Tabela 1. Descrição das 15 perguntas referentes ao *Código do Invocador* incluídas no Instrumento desta pesquisa (2020). 34

Tabela 2. Descrição das questões com semântica modificada de treino para jogar. 35

Tabela 3. Descrição do questionário semiaberto, com as questões incluídas no Instrumento da pesquisa (segunda fase do estudo). 38

Tabela 4. Informações sobre os principais campeonatos de eSports no ano 2000. 58

Tabela 5. Premiações, crescimento anual, número de campeonatos e participantes dos eSports entre 2006 e 2011. 54

Tabela 6. Comparativo de premiações, números de campeonatos e cyber atletas dos maiores eSports entre 2019 e 2020. 72

Tabela 7. Presença dos Valores Olímpicos dentro dos Códigos de Conduta dos eSports estudados, 2022. 234

Tabela 8. Análise descritiva dos fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta da EVOEEE-51, 2022. 237

Tabela 9. Análise estatística de confiabilidade por meio do Coeficiente Alfa de Cronbach dos fatores Valores Olímpicos e Código de Conduta do EVOEEE-51, 2022. 238

Tabela 10. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Amizade em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022. 239

Tabela 11. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Respeito em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022. 240

Tabela 12. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Excelência em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022. 241

Tabela 13. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Código de Conduta em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022. 242

Tabela 14. Descrição da Correlação entre os Fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta da EVOEEE-51 (N=114). 242

Tabela 15. Descrição das Correlações entre os Fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta com a Idade (N=113) e Escolaridade (N=114), EVOEEE-51, 2022 245

Tabela 16. Análise Comparativa da Variável Sexo com os Fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022. 246

Tabela 17. Análise descritiva dos fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta da EVOEEE-51, (segunda coleta), 2022. 247

Tabela 18. Análise Estatística de Confiabilidade do Coeficiente Alfa de Cronbach , comparação com a primeira e segunda fase do estudo com os Fatores Valores Olímpicos e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022. 248

Tabela 19. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Amizade em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022. 249

Tabela 20. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Respeito em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022. 250

Tabela 21. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Excelência em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022. 251

Tabela 22. Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator Código de Conduta em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022. 252

Tabela 23. Descrição das correlações entre os fatores Amizade, Respeito, Excelência, Código de Conduta, Idade e Escolaridade, segunda fase da pesquisa, EVOEEE-51, 2022. 253

Tabela 24. Análise estatística descritiva do fator Respeito com a Escolaridade, EVOEEE-51, 2022. 258

Tabela 25. Análise Comparativa de Tempo de Jogo com a Escolaridade dos Participantes, EVOEEE-51, 2022. 259

Tabela 26. Análise Comparativa da variável Sexo com a Idade, Escolaridade, Valores Olímpicos e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022. 260

Tabela 27. Análise Comparativa da variável Sexo com Tempo de Jogo, Período de Jogo, Ranking e Conteúdo Consumido, EVOEEE-51, 2022. 261

Tabela 28. Análise Comparativa dos eSports de Equipe com o fator Amizade e Respeito, EVOEEE-51, 2022. 263

Tabela 29. Análise Comparativa dos eSports de Equipe com os fatores Excelência e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022. 264

Tabela 30. Análise Comparativa dos eSport em Equipe com o Período de Jogo e Tempo de Jogo na Semana, EVOEEE-51, 2022. 265

Tabela 31. Análise Comparativa de Ranking e Consumo de Conteúdo dos eSports em Equipe, EVOEEE-51, 2022. 266

# Glossário de Termos, Siglas e Abreviações

| | |
|---|---|
| **AFK** | *Away from the keyboard* (“afastado do teclado”). “Estou longe do console ou do computador, retorno em breve.” |
| **ALGS** | *Apex Legends Global Series* |
| **AOS** | *Aeon of Strife* |
| **APAC-N** | *Asia-Pacific (North)* |
| **APAC-S** | *Asia-Pacific (South)* |
| **ARAM** | *All Random, All Mid* |
| **ARURF** | *All Random Ultra Rapid Fire* |
| **AWP** | *Sniper AWP* ou *Magnum Sniper Rifle.* Refere-se a uma das armas disponíveis no jogo *Counter-Strike: Global Offensive.* |
| ***ban*** | banimento |
| ***battle royale*** | Gênero de jogo eletrônico que mescla elementos de exploração, sobrevivência e procura de equipamentos e armas. |
| ***build*** | Inventário de itens que podem ser adquiridos em um jogo. |
| **CB*LoL*** | Campeonato Brasileiro de *League of Legends* |
| **CCG** | *Collectible Card Game* |
| **CGS** | *Championship Gaming Series* |
| **COB** | Comitê Olímpico Brasileiro |
| **COI** | Comitê Olímpico Internacional |
| **CPL** | *Cyberathlete Professional League* |
| **CR** | Classificação Ranqueada |
| **CS** | *Counter-Strike* |
| **CS:GO** | *Counter-Strike: Global Offensive* |
| **CT** | Contra-Terrorista |
| **DIF** | *Differential Item Functioning* |
| **DLC** | *Downloadable Content* |

| | |
|---|---|
| ***DotA*** | *Defense of the Ancients* |
| **DP** | Desvio Padrão |
| **EB** | Escore Bruto |
| **EEVO** | Escala de Educação e Valores Olímpicos |
| ***elo*** | Status ou posição no ranking de um jogo. |
| ***elojob*** | Jogar com a conta de alguém para subir o *elo*, ou pagar uma quantia a alguém para subir o seu *elo*. |
| **EMEA** | *Europe, the Middle East and Africa* |
| **ESL** | *Electronic Sports League* |
| **ESWC** | *Electronic Sports World Cup* |
| **EVO** | *Evolution Championship Series* |
| **EVOEEE** | Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe |
| ***farm / farmar*** | Fundamento dos jogos do gênero MOBA que gira em torno do abate de tropas adversárias ou monstros neutros. |
| **FIA** | *Fédération Internationale de l'Automobile* |
| **FIBA** | *Federação Internacional de Basquete* |
| **FIFA** | *Federação Internacional de Futebol* |
| ***flame / flaming*** | Publicar mensagens deliberadamente ofensivas e/ou com a intenção de provocar reações hostis. |
| **FPS** | *First Person Shooters* |
| **GEF** | *Global eSports Federation* |
| **GEO** | Grupo de Estudo Olímpicos - Centro de Estudos Socioculturais do Movimento Humano da EEFE-USP |
| **IEM** | *Intel Extreme Masters* |
| **ITU** | *International Telecommunication Union (for the United Nations)* |
| **KeSPA** | *Korean eSports Association* |
| ***K-pop*** | *Korean Pop.* Música pop coreana. |
| **LCK** | *League of Legends Champions Korea* |

| | |
|---|---|
| **LCL** | *League of Legends Continental League* (Rússia) |
| **LCO** | *League of Legends Circuit Oceania* |
| **LCS** | *League Championship Series* (América do Norte) |
| **LEC** | *League of Legends European Championship* |
| **LJL** | *League of Legends Japan League* |
| **LLA** | *League of Legends Latin America League* |
| ***LoL*** | *League of Legends* |
| ***lore*** | Cultura de um universo ficcional, envolvendo fatos, personagens, geografia, lendas, idiomas, povos e etnias etc. |
| **LPL** | *League of Legends Pro League* (China) |
| **MENA** | *Middle East and North Africa* |
| **MLG** | *Major League Gaming* |
| **MMO** | *Massively Multiplayer Online* |
| **MMR** | *Matchmaking Rating* |
| **MOBA** | *Multiplayer Online Battle Arena* |
| ***mod*** | "Modificado". Refere-se a um jogo que foi modificado pelos usuários. |
| **MSI** | *Mid-Season Invitational* |
| **NES** | *Nintendo Entertainment System* |
| **OMS** | Organização Mundial de Saúde |
| ***ping*** | Comunicação rápida entre os colegas da equipe, disponíveis em diversos eSports / latência do jogador dentro de um jogo. |
| ***port*** | "Portabilidade". Funcionamento de um jogo em outro aparelho ou dispositivo (ex.: de um videogame para o computador). |
| **PUBG** | *Player Unknown's Battleground* |
| **PvE** | *Player vs. Environment* |
| ***rage*** | Comportamento agressivo, normalmente acompanhado pelo excesso de insultos. |
| **RCLS** | *Rocket League Championship Series* |

| | |
|---|---|
| **RIAA** | *Recording Industry Association of America* |
| **RMR** | *Regional Major Ranking* |
| **RNG** | *Random Number Generations* |
| **RP** | *Riot Points* |
| **RTS** | *Real Time Strategy* |
| **SARPBC** | *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars* |
| **SNES** | *Super Nintendo Entertainment System* |
| **SPSS** | *Statistical Package for the Social Sciences* |
| **SSG** | *Single Shot Gun* |
| **TCL** | *League of Legends Turkish Championship League* |
| **TD** | *Tower Defense* |
| **TESPA** | *Texas eSports Association* |
| **TFT** | *Teamfight Tactics* |
| **TI** | *The International* (campeonato de *Dota 2*) |
| ***tilt*** | Estado mental em que o jogador não é capaz de tomar decisões racionais. |
| **TR** | Terrorista |
| **URF** | Ultra-Rápido e Furioso |
| **VCL** | *League of Legends Vietnam Championship League* |
| **WCG** | *World Cyber Game* |
| **WHO** | *World Health Organization* |

## Sumário


**1 - Introdução** 28

**2 - Objetivos** 31

**3 - Procedimentos Metodológicos** 32

**3.1 - Natureza da Pesquisa** 32

**3.2 - Procedimento de coleta e análise de dados históricos** 32

**3.3 - Instrumento** 33

**3.4 - Procedimentos de coleta de dados do questionário** 40

**3.5 - Amostra da Pesquisa** 41

**3.6 - Procedimentos de Análise de Dados e Tratamento Estatístico** 41

**4 - A Evolução dos Esportes Eletrônicos (eSports)** 44

**4.1 - Aproximações entre esporte e esporte eletrônico** 44

**4.2 - O despertar dos eSports (1972~1990) : os *arcades*** 46

**4.3 - Os anos 1990: início dos grandes nomes** 49

**4.4 - Os jogos de luta** 52

**4.5 - Os primeiros campeonatos de eSports.** 57

**4.6 - Os anos dourados dos eSports: 2004~2007** 61

**4.7 - A crise mundial: 2007 e 2008** 61

**4.8 - O início do *live streaming* de eSports - 2011** 62

**4.9 - Nascimento dos Cyber Atletas - 2013** 64

**4.10 - Aproximação do movimento olímpico com os eSports: 2017** 64

**4.11 - A chegada dos *Battle Royales:* 2017~2018** 71

**4.12 - Pandemia e efeitos no cenário de eSports: 2020~2022** 72

**5 - Os Esportes Eletrônicos em foco** 76

**5.1 - League of Legends** 77

**5.1.1 - O Universo Multimidiático de *League of Legends*** 78

**5.1.2 - A evolução do *League of Legends*** 88

**5.1.3 - Sobre o Jogo** 91

**5.1.4 - Modos de Jogo** 93

**5.1.5 - Rankings** 96

**5.1.6 - O Cenário Profissional** 99

**5.1.7 - Loja e Passe de Batalha** 100

**5.1.8 - Números - League of Legends** 102

**5.2 - Dota 2** 106

**5.2.1 - A evolução do jogo** 106

**5.2.2 - Sobre o Jogo** 112
**5.2.3 - Modos de Jogo** 117
**5.2.4 - Rankings** 118
**5.2.5 - Competitivo Profissional** 120
**5.2.6 - Passe de Batalha e Loja** 121
**5.2.7 - Números - Dota 2** 123
**5.3 - Counter-Strike: Global Offensive** 126
**5.3.1 - Origens** 126
**5.3.2 - Counter-Strike 1.6** 128
**5.3.3 - Counter-Strike Source** 130
**5.4.4 - Números - Counter-Strike / Counter-Strike: Source.** 131
**5.3.5 - Counter-Strike: Global Offensive** 133
**5.3.6 - As Operações (Expansões / DLCs)** 136
**5.3.7 - Sobre o Jogo** 142
**5.3.8 - Modos de jogo** 142
**5.3.9 - Rankings** 147
**5.3.10 - Competitivo Profissional** 149
**5.3.11 - Loja e Passes de batalha** 151
**5.3.12 - Números - Counter-Strike: Global Offensive** 152
**5.4 - Valorant** 156
**5.4.1 - Sobre o Jogo** 158
**5.4.2 - Modos de jogo** 161
**5.4.3 - Rankings** 164
**5.4.4 - Cenário Competitivo Profissional** 165
**5.4.5 - Passe de Batalha e Loja** 166
**5.4.6 - Números - *Valorant*** 169
**5.5 - Apex Legends** 173
**5.5.1 - Sobre o jogo** 175
**5.5.2 - As Lendas (Personagens)** 176
**5.5.3 - Modos de jogo** 178
**5.5.4 - Passe de Batalha e Loja** 181
**5.5.5 - Rankings** 183
**5.5.6 - Cenário Competitivo Profissional** 184
**5.5.7 - Números - Apex Legends** 186
**5.6 - *Rocket League*** 190
**5.6.1 - Sobre o Jogo** 192

**5.6.2 - Modos de Jogo** 194
**5.6.3 - Rankings** 197
**5.6.4 - Cenário Competitivo de *Rocket League*** 198
**5.6.5 - Rocket Pass e Loja** 199
**5.6.6 - Números - *Rocket League*** 200
**5.7 - As Polêmicas envolvendo Loot Boxes e Apostas** 204
**6 - Os Valores Humanos e Olímpicos** 209
**6.1 - Os valores humanos** 209
**6.2 - O Movimento Olímpico e seus valores** 211
**6.3 - Valores Olímpicos e o Código do Invocador** 216
**6.4 - Os Códigos de Conduta** 220
**6.4.1 - *Valorant*** 220
**6.4.2 - *Apex Legends*** 226
**6.4.3 - *Rocket League*** 228
**6.4.4 - *Dota 2* e *Counter-Strike: Global Offensive*** 232
**6.4.5 - Análise Geral dos Códigos de Conduta** 234
**7 - Resultados e Discussão** 237
**8 - Considerações Finais e Conclusão** 270
**Referências** 275
**Anexos** 299

# 1 - Introdução

Para os jovens nascidos na década de 1990, que hoje se encontram na faixa etária dos 30 anos – a chamada geração dos *millenials* –, pode-se dizer que os jogos eletrônicos estão presentes em suas famílias há três gerações. Nossos pais e avós tinham o hobby de jogar Atari, distraindo-se horas a fio com jogos como *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980) e *River Raid (1982).*

Desde a primeira infância, a geração dos *millenials* já teve contato com os jogos eletrônicos. Talvez alguns tenham chegado a jogar o chamado "Nintendinho" *(NES - Nintendo Entertainment System)*, que trazia jogos como *Contra* (1987), *Tartarugas Ninja* (1989) e *Mario Bros* (1983).

Para muitas famílias, desde as décadas de 1970 e 1980, os games têm sido um local para diversão, descanso e tranquilidade. No entanto, os jogos de console, principalmente os mais antigos, não eram de fácil manuseio – desde os controles, com vários botões a serem apertados simultaneamente, até o seu entendimento, pois boa parte dos jogos estavam em língua inglesa ou japonesa.

Mesmo não sendo fáceis, era muito prazeroso conseguir passar de uma fase difícil depois de incontáveis tentativas e derrotas. Os consoles de videogames foram evoluindo, passando pelo *Super Nintendo (SNES)*, *Playstation* e *Nintendo 64*. Também se popularizaram entre essa geração os jogos de *RPG* (*Role Playing Games*), trazendo temas como luta, corrida e aventura, entre outros.

A democratização da informática nos anos 1990 trouxe para muitos lares os PCs (Personal Computers). A internet não era tão acessível, por ser discada e bloquear o uso do telefone, além do custo proibitivo; mas várias revistas de games traziam CD-ROMs de jogos, e logo também passou a ser possível jogar no PC.

Assim também ocorreu com o autor do presente trabalho, que cresceu se acostumando ao som da internet discada, e com um mundo de possibilidades se abrindo durante sua adolescência. Sempre ao lado do grupo de amigos e nas matinês, mas pensando em como poderia estar evoluindo nos diversos jogos de computador, *Game-Boy* ou *Playstation*.

Aproximava-se o momento de escolher uma carreira para trilhar; algumas carreiras interessavam, mas ainda não havia soado o "chamado do herói". Pois o único real encanto, até então, eram os videogames. Nessa época, eis que tomamos

conhecimento de um curso de Graduação em Desenvolvimento de Jogos, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Coincidentemente, na época, a Prof. Dra. Katia Rubio (EEFE-USP), promoveu um encontro com uma das professoras do curso da PUC, a Prof. Dra. Lucia Leão. Foi a oportunidade perfeita para conhecer um pouco mais sobre a área e, finalmente, decidir trilhar essa vocação. O ensino superior em Desenvolvimento de Jogos também trouxe novas descobertas, além de abrir os olhos para a complexidade da área de games e o grande mercado financeiro que ela movimenta.

Após o término do curso de graduação, revelou-se uma nova paixão: a docência, unindo o prazer de lecionar inglês – aprendido desde a infância, por causa dos jogos eletrônicos – aliado ao sonho de ensinar o desenvolvimento de jogos. Empreendeu-se uma nova jornada, dando continuidade à preparação acadêmica.

Assim, o mestrado pela PUC trouxe a oportunidade de pesquisar os jogos eletrônicos como ferramenta para o ensino de línguas. Durante os estudos para realização da pesquisa, aprofundando os conhecimentos sobre games, a visão do pesquisador perante este já rico universo se ampliou. O leque de possibilidades era vasto, com a evolução do mercado e as novas tecnologias; não faltavam áreas e pontos de vista para explorar os possíveis benefícios dos jogos, principalmente na área de ensino e aprendizagem.

Com o encerramento da dissertação, e após a titulação, continuou a nossa busca por novas possibilidades; continuamos a lecionar inglês, mas sem perder de vista o mundo dos games. Foi neste momento que surgiu a decisão de aprofundamento na área acadêmica, e cursar o doutorado.

Uma nova porta havia surgido, com a grande popularização dos jogos na mídia e plataformas de streaming[1] com os eSports. De olho também no tema, reencontramos a Prof. Dra. Katia Rubio e assim fomos convidados a participar das reuniões do *Grupo de Estudos Olímpicos* (GEO) e participar de alguns projetos que colaboraram para a produção científica.

[1] A tecnologia *streaming* é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes. Por meio do serviço, é possível assistir a filmes ou escutar música sem a necessidade de fazer download, o que torna mais rápido o acesso aos conteúdos online. **Fonte:** <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2013/05/conheca-o-streaming-tecnologia-que-se-popularizou-na-web.html>. Acesso em: 11 nov. 2020.

Ainda com contatos na PUC, foi dada continuidade a alguns estudos e boas participações em eventos, como o *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (*SBGames*), evento de grande renome na pesquisa brasileira de games. Dentro do GEO, encontramos novos temas e possibilidades: a princípio, pesquisando as diferenças e aproximações dos eSports com o esporte, e o esporte olímpico, encontrando muitas informações e comparações. No entanto, ao nos aprofundarmos no tema e participando do *Primeiro Congresso de Jogos Eletrônicos e eSports* de Lavras, constatou-se que este era um tema recorrente e já debatido.

Excelentes discussões, debates e reflexões com os colegas do GEO permitiram a escolha do tema instigante, relevante e atual encontrado nas **virtudes**, **valores humanos** e **valores olímpicos.** Debruçando-nos na literatura sobre este tema, encontrou-se nesta seara um vasto campo fértil e não explorado para uma pesquisa de doutorado.

Com a experiência de jogos eletrônicos adquirida ao longo da vida, percebia-se de forma velada a presença destes valores humanos nos jogos; e, a fim de confirmar esta hipótese, se fez necessária a criação de um instrumento de avaliação de indicadores de valores, para que futuramente seja possível o uso dos jogos no ensino e aprendizagem dos valores olímpicos.

Diante da vasta gama de virtudes e valores humanos e olímpicos, estudados por diversos pontos de vista das grandes áreas do conhecimento como a psicologia, sociologia e filosofia, este estudo será delimitado a analisar os valores olímpicos e paralímpicos da **Amizade**, **Excelência**, **Respeito**, **Coragem**, **Determinação**, **Inspiração** e **Igualdade**, presentes nos esportes olímpicos, e que acreditamos também existir nos esportes eletrônicos.

Jogando assiduamente com os amigos, encontramos a peça que faltava em nosso objeto de estudo, e foi definido o game para aplicação do instrumento: o *League of Legends.* Este jogo é conhecido mundialmente, sendo um dos grandes responsáveis pelo crescimento do cenário de esportes eletrônicos.

Por seu enorme sucesso e quantidade elevada de jogadores, aliadas ao nosso conhecimento prévio como jogador de longa data do game, definiu-se o jogo *League of Legends* como principal objeto de estudo; e, com o aprofundamento da pesquisa, decidimos também por abordar outros grandes eSports de equipe, a saber: *Dota 2*, *Counter-Strike*, *Valorant*, *Apex Legends* e *Rocket League*.

## 2 - Objetivos

Com base na evolução histórica dos eSports e no cenário atual dos esportes eletrônicos, o principal propósito desta tese é elaborar e validar um instrumento de avaliação de indicadores dos valores olímpicos, a fim de verificar a presença dos valores *Amizade*, *Excelência e Respeito*, nos jogos eletrônicos *League of Legends, Dota 2, Counter-Strike, Valorant, Apex Legends* e *Rocket League.*

# 3 - Procedimentos Metodológicos

## 3.1 - Natureza da Pesquisa

Trata-se de um estudo de metodologia analítica histórico-descritiva, definida como uma investigação de eventos passados, que envolvem o estudo e avaliação aprofundados de informações disponíveis na tentativa de descrever e explicar o contexto de um fenômeno no tempo e espaço (THOMAS e NELSON, 2002).

Para o desenvolvimento da ferramenta, empreendemos uma investigação metodológica quantitativa, que envolve a busca por novos significados, interpretações de fenômenos e desenvolvimento de instrumentos para coleta e análise de dados (POLIT; BECK; HUNGLER, 2011). A ferramenta desenvolvida foi a *Escala de Valores para Jogos Eletrônicos em Equipe* (EVOEEE-51), tendo sido utilizados os jogos *League of Legends, Dota 2, Counter-Strike, Valorant, Apex Legends e Rocket League* para validação.

## 3.2 - Procedimento de coleta e análise de dados históricos

Para a coleta e análise de dados analíticos dos jogos eletrônicos, inicialmente determinou-se um período histórico para o delineamento da pesquisa. Por ser um período curto, optou-se em delimitar desde o surgimento dos esportes eletrônicos, em 1972, até o ano de 2022. Partiu-se em busca de informações em fontes primárias, evidências originais (que, no caso dos games, são os próprios games) e sites oficiais; e, posteriormente, em fontes secundárias, como livros, artigos, trabalhos acadêmicos e mídias que relatam as histórias desses games.

Buscou-se a descrição da história e evolução dos jogos eletrônicos em todo tipo de literatura, de forma exaustiva. Tendo em vista a escassez de publicações científicas sobre o tema, a busca foi realizada nos bancos de dados *Google Acadêmico* e *Portal de Periódicos da Capes*, assim como em publicações, sites e fóruns especializados em jogos eletrônicos e eSports.

Após leitura crítica para aprofundamento no tema, mais questões surgiram: Como se deu a evolução do jogo? Como funciona o jogo? Quais são os modos de jogo? Quais são os rankings de cada jogo? Como funciona o cenário competitivo do jogo? Como funcionam as lojas, e o que pode ser comprado em cada jogo? Quais

são os dados numéricos dos jogos? (quantos jogadores, quantos campeonatos, premiações etc.)?

Durante a pesquisa, grande parte das informações sobre os jogos foi encontrada nas fontes primárias (os games e seus sites oficiais); por outro lado, informações mais antigas, principalmente de jogos como *League of Legends*, *Dota 2* e *Counter-Strike* (informações de difícil localização, uma vez que o conteúdo antigo é sistematicamente substituído por novas versões), foram resgatadas nas fontes secundárias, principalmente com o auxílio de arquivos de sites e bancos de dados criados por jogadores e entusiastas destes games – visto que a literatura sobre o campo não é tão vasta, principalmente em relação a conteúdos mais antigos.

Após o resgate destes dados, elaborou-se a crítica histórica: primeiro com um viés externo, onde se verificou a autenticidade das fontes de pesquisa, e depois com um viés interno, onde se lida com a natureza da fonte do material estudado, perguntando se o artefato ou documento genuíno é confiável.

No caso de sites oficiais e do próprio jogo, estas análises não foram necessárias; mas para as fontes secundárias foram de extrema importância, principalmente em dados criados por terceiros, não relacionados aos grupos de desenvolvedores dos jogos. Neste caso, a análise foi realizada por meio do cruzamento de dados oficiais e pesquisa em arquivos de sites, além de consulta a jogadores antigos dos jogos estudados, para a confirmação de eventos, modos de jogo e outros dados de difícil localização.

### 3.3 - Instrumento

Escolheu-se como base para este instrumento a *Escala de Educação e Valores Olímpicos – EEVO* (ZIMMERMANN *et al.*, 2020), que tem sido atualizada desde 2009 e tem como essência o tema *educação e valores olímpicos* (RUBIO, 2009). Para a construção desta escala foi desenvolvido um conjunto de 104 itens, por meio da operacionalização dos valores olímpicos descritos por Rubio (2009). Estes itens foram submetidos à avaliação de juízes para verificação dos construtos, bem como da interpretabilidade junto à população alvo (CASTRO *et al.*, 2013).

Os primeiros estudos sobre o instrumento, com o desenvolvimento dos itens e avaliação de evidência de validade de conteúdo, foram conduzidos dentro do Grupo de Estudos Olímpicos (GEO) do Centro de Estudos Socioculturais do Movimento

Humano da Escola de Educação Física e Esportes da Universidade de São Paulo (ZIMMERMANN *et al.*, 2020).

Os resultados foram reduzidos para 70 questões pertinentes, as quais foram submetidas a estudos posteriores, como o desenvolvido por Rabelo *et al.* (2013). Foi realizada uma validação cruzada, por meio da análise fatorial exploratória e análise fatorial confirmatória categórica, revelando uma organização em 3 fatores, invariantes entre homens e mulheres, interpretados como: Fator 1 - *Trabalho em equipe*; Fator 2 - *Excelência*; Fator 3 - *Autocontrole.*

A partir destes resultados, construiu-se uma versão composta por 36 itens, denominada *EEVO-36*. O referido instrumento propõe a investigação da percepção dos sujeitos a respeito dos valores olímpicos descritos por Rabelo *et al.* (2017), divididos em três fatores: *Amizade*, *Excelência* e *Respeito*, com sistema de resposta em escala do tipo Likert de quatro pontos que indica o grau de concordância com as afirmativas expressas nos itens, variando entre “descreve-me muito mal” a “descreve-me muito bem” (QUINTILIO *et al.*, 2018; ZIMMERMANN *et al.*, 2020).

Partindo-se da EEVO-36, base para a construção do instrumento de coleta de dados do presente estudo, foram necessárias algumas adaptações; pois, mesmo tendo-se o conhecimento prévio, para efeito comparativo com outros grupos amostrais (da EEVO-36) não são interessantes alterações de itens, incorrendo em uma limitação da pesquisa, que foi necessária para o estudo com foco em eSports.

A princípio, foram adicionadas 15 questões, totalmente voltadas ao universo do jogo *League of Legends (LoL)* e ao fator *Código do Invocador*[2] – que o autor desta pesquisa acredita ser a ponte entre os valores olímpicos e o universo do *LoL*, captando sua essência única. A Tabela 1, a seguir, apresenta as 15 questões elaboradas e acrescidas ao EEVO-36.

[2] Para fins de esclarecimento, deve-se mencionar que os usuários do jogo *League of Legends* se deparam com algumas regras norteadoras do comportamento em jogo, conhecidas como o *Código do Invocador* (descrito no capítulo 6.3 do presente trabalho). As seis regras do código podem ser resumidas em: 1) *Joguem juntos, vençam juntos;* 2) *Mantenha a calma, não culpe nem ofenda os outros*; 3) *Faça amigos no Rift* (mapa do jogo); 4) *Não entregue o jogo e não abandone a partida*; 5) *Seja um exemplo para os novatos, tente ajudar*; 6) *Não divida sua conta com ninguém*. O intuito dessas regras é tornar o convívio no game mais harmonioso e evitar comportamentos tóxicos.

**Tabela 1.** Descrição das 15 perguntas referentes ao *Código do Invocador* incluídas no Instrumento desta pesquisa (2020).

| Itens |
|---|
| 37. Xingo os jogadores do meu time quando eles erram. |
| 38. Tenho amigos até hoje que conheci no jogo. |
| 39. Continuo a partida, mesmo com a derrota iminente. |
| 40. Quando jogo em equipe sinto que faço parte de um time. |
| 41. Penso que minhas atitudes refletem em outros jogadores. |
| 42. Mantenho a calma quando algo dá errado na partida. |
| 43. Tento fazer novas amizades quando jogo. |
| 44. Divido a minha conta para alcançar níveis mais altos. |
| 45. Entendo que uma equipe unida está mais perto da vitória. |
| 46. Tenho paciência para iniciantes. |
| 47. Quando não gosto da equipe, abandono a partida. |
| 48. Já desfiz amizades devido a discussões no jogo. |
| 49. Procuro brechas no jogo para melhorar o meu ranking. |
| 50. Me acho um bom exemplo de jogador. |
| 51. Aceito os resultados da partida quando sou derrotado. |

**Fonte:** Dados do Autor.

Constatou-se que algumas das 36 questões da ferramenta EEVO-36 não faziam sentido para o *League of Legends*, sendo necessária uma adaptação. Desta forma, foram alteradas as questões que abordavam treinos, por exemplo, substituindo a palavra “treino” por “jogo”: “*Quando o treino fica difícil, desisto”* por “*Quando o jogo fica difícil desisto”* – uma vez que os jogadores casuais não costumam treinar, mas apenas jogam; e o sentido de desistência se mantém. O instrumento completo está apresentado no Anexo 1. A seguir, a Tabela 2 apresenta todas as questões alteradas, seguida por alguns comentários sobre sua adaptação.

**Tabela 2:** Descrição das questões com semântica modificada de treino para jogar.

| Ord. | Itens |
|---|---|
| 4/51 | Paro de **treinar** quando fica muito difícil. |
| 10/51 | Tenho dificuldade durante o **treino**, pois me distraio com outras coisas. |
| 14/51 | **Treinos** longos ou difíceis me desmotivam. |
| 19/51* | Penso que o **treino** não tem contribuído mais para meu desempenho. |
| 21/51** | Frequentemente aumento o tom de minha voz com meus adversários para intimidá-los. |
| 23/51 | Já pensei seriamente em desistir de **treinar** e competir. |
| 27/51*** | Acredito que o **treino** deveria ocorrer em menor frequência. |
| 32/51 | No jogo procuro achar uma melhor forma de realizar a tarefa para melhorar meu desempenho. |

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em Rabelo *et al.,* 2017.

* **Questão 19:** Além da substituição de "treinar" por "jogar", foi retirado artigo "o", ficando como: 19/51. *"Penso que jogar não tem contribuído mais para meu desempenho."*

** **Questão 21:** Aborda o tema da fala agressiva/intimidação, sendo alterada para: *"Frequentemente me comunico de forma agressiva com meus adversários para intimidá-los".* Pretendeu-se com essa alteração abranger a questão não somente para a fala, que no jogo é permitida apenas com amigos de seu time, mas também para abranger a comunicação por emoticons, interações dos personagens do jogo e texto via chat.

*** **Questão 27:** Não foi modificada. Optamos por manter a palavra "treino", pois sua mudança acarretaria em uma pergunta com sentido completamente diferente do nosso objetivo.

**Segunda fase da coleta de dados**

Com o objetivo de expandir o alcance da pesquisa, além de *League of Legends*, foram acrescentados ao escopo do trabalho mais 5 eSports populares, a saber: *Dota 2, Counter-Strike:Global Offensive, Valorant, Apex Legends e Rocket League*. Para tanto, foram elaborados 6 questionários semiabertos, com a adição de 21 questões, qualitativas e quantitativas, descritas no Anexo 3.

Adaptou-se também a questão 38 do *Código de Conduta: "Tenho amigos até hoje que conheci no jogo"* por *"Tenho amigos que conheci nos jogos",* já que a intenção era descobrir se o participante fez amizades dentro dos jogos, que levou para fora do ambiente dos games.

Os jogos *League of Legends, Dota 2, Apex Legends e Rocket League* receberam mais perguntas específicas, sendo estas:

- "Você joga [o jogo específico] no Computador, no Celular ou ambos?" (para os games *League of Legends* e *Rocket League)*.
- "Qual é a sua rota favorita?" (para os games do estilo MOBA: *LoL* e *Dota 2*).
- "Qual tipo de personagem é o seu favorito?" (para os games que possibilitam a escolha de personagens de estilos diferentes: *LoL, Dota 2, Apex Legends, Valorant*).
- "Qual é o seu personagem favorito para jogar (o seu *Main*)?" (para os games que possibilitam a escolha de personagens de estilos diferentes: *LoL, Dota 2, Apex Legends, Valorant*).
- Para todos os jogos, também foi adicionada uma série de até 12 questões sobre a toxicidade da comunidade, perguntando quais tipos de comportamento tóxico a pessoa encontrou no game com as opções (dependendo do jogo):

  1 - *Rage/Flaming* comum (xingamentos e comentários negativos);

  2 - Falar mal do *build* de itens, ou *pingar* itens do time sem explicar o problema (para zombar da pessoa);

  3 - Usar sem parar a maestria, *emotes*, danças, risadas etc. como forma de chacota ou para desestabilizar os jogadores adversários (a questão é modificada de acordo com as opções do jogo);

  4 - Sair de uma partida ou ficar *AFK* na base para não permitir o rendimento;

  5 - *Pingar* excessivamente um player ou *pingar* que o player está morto ou sem *ultimate*;

  6 - Fazer *feeding* intencional (morrer para fortalecer os adversários);

7 - *Rage/Flaming* sobre o gênero do outro;

8 - *Rage/Flaming* sobre a orientação sexual do outro;

9 - *Rage/Flaming* sobre a raça do outro;

10 - *Rage/Flaming* sobre a religião do outro;

11 - *Rage/Flaming* sobre a renda do outro;

12 - *Rage/Flaming* sobre deficiências ou inteligência do outro.

Essas questões ajudaram a melhor analisar as variações entre os jogos nos indicadores *Amizade*, *Respeito* e *Excelência*.

Após as alterações, o questionário passou pela avaliação de 6 juízes especialistas da área de jogos, que foram solicitados a analisar todos os itens quanto à clareza das perguntas, quanto à facilidade de entendimento (para jogadores acima de 8 anos) e quanto à relação da frase com a variável a qual está ligada (se a frase parece estar relacionada ao *Respeito,* por exemplo). Essa avaliação foi realizada em uma escala de 1 a 4, sendo 1 considerado “confuso” ou “nada ligado” à variável, e 4 como “claro” ou “muito ligado” à variável.

Além disso, os juízes puderam sugerir mudanças que consideraram viáveis para as questões. Em sua grande maioria, foram pequenas alterações ortográficas, realizadas nas questões qualitativas adicionadas ao instrumento. Foram retiradas 4 questões, pois percebeu-se que os dados advindos destas não seriam de muita valia, não adicionando valor ou significância para a pesquisa. Sendo assim, foram retiradas as questões: “8 - *Qual o jogo que você mais joga no momento?”;* “9 - *Qual o jogo que mais jogou em sua vida?” ;* “10 - *Qual foi o seu maior feito em um jogo?”* e “20 - *O que você acha que torna os eSports, eSports (Esportes Eletrônicos)?”.* Todas as questões e uma explicação de como funcionam suas respostas estão descritas na Tabela 3 abaixo; a ordem destas e algumas anotações extras também podem ser conferidas no Anexo 3.

**Tabela 3.** Descrição do questionário semiaberto, com as questões incluídas no Instrumento da pesquisa (segunda fase do estudo).

| Questões | Tipo / Respostas | |
|---|---|---|
| 1. Há quanto tempo joga? (games em geral) | Aberta | |
| 2. Há quanto tempo joga o "[Jogo específico]"? | Aberta | |
| 3. Quanto tempo você joga na semana? (Jogos em geral) | Fechada | Opções começando em menos de 4h, e subindo de 4 em 4h até mais de 40h por semana |
| 4. Quanto tempo você joga o "[Jogo específico]" na semana? | Fechada | Opções começando em menos de 4h, e subindo de 4 em 4h até mais de 40h por semana |
| 5. Geralmente em quais horários você joga? | Fechada | Horários de 2 em 2 horas (meio-dia ~14h / 14 ~ 16h...) |
| 6. Você costuma jogar mais partidas de que tipo? | Fechada | Ranqueadas solo / Ranqueadas com amigo / Partidas casuais solo / Partidas casuais com amigos |
| 7. Qual é a sua rota favorita? ** | Fechada | Top / Mid / Bot / Jungle |
| 8. Qual tipo de personagem é o seu favorito? * | Fechada | Resposta variando dependendo do jogo tank / suporte / etc. |
| 9. Qual é o seu personagem favorito para jogar? (seu Main) * | Aberta | |
| 10. Você já jogou algo similar ao "[Jogo específico]" antes? Se sim, qual jogo? | Aberta | |
| 11. Qual foi seu maior ranking em um jogo? Qual o jogo? | Aberta | |
| 12. Quais desses conteúdos de/para "[Jogo específico]" você consome? | Fechada | Resposta variando com os conteúdos de cada jogo (música, vídeos de piadas, tutoriais, streams, HQs etc.) |
| 13. Qual seu Ranking (Elo) no "[Jogo específico]"? | Fechada | Resposta variando com os rankings de cada jogo |
| 14. Você já foi banido de algum jogo? Se sim, qual e por qual motivo? | Aberta | |
| 15. Você é um jogador de que tipo? | Fechada | Amador / Profissional |
| **Apenas para jogadores profissionais:** | | |
| 16. Quantas horas por semana você dedica ao treinamento? | Aberta | |
| 17. Quantas horas por semana o time treina junto? | Aberta | |

| | | |
|---|---|---|
| 18. Já ganhou algum campeonato? (Se sim, qual?) | Aberta | |
| 19. Qual era a premiação do campeonato? | Aberta | |
| **Questões referentes ao aspecto pessoal:** | | |
| 20. Qual a sua idade atual? | Aberta | |
| 21. Você tem seu computador/celular ou pratica/joga na casa de familiares/colegas ou na escola? | Fechada | 1- Tenho meu celular/computador<br>2- Pratico/jogo na casa de familiares / colegas / escola |
| 22. Minha escolaridade é... | Fechada | 7 escolaridades descritas no estudo |
| 23. Me considero do Gênero: | Fechada | Feminino / Masculino / Prefiro não dizer<br>Outros (neste caso, Aberta) |
| 24. Quais desses tipos de comportamento tóxico você já viu ou foi alvo? | Fechada | Escala Likert de 4 pontos (série de questões modificadas, dependendo das ações disponíveis em cada jogo específico.) |
| 25. Alguma sugestão de outras toxicidades que não estão aqui presentes? | Aberta | |

**Fonte:** Dados do Autor.

* Apenas para jogos em que a escolha de personagens faz diferença.
** Apenas para os games MOBAs

### 3.4 - Procedimentos de coleta de dados do questionário

O presente estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) da Escola de Educação Física e Esportes da Universidade de São Paulo, no Brasil, sob número de protocolo 2009/57. Vale ressaltar que a participação nesta pesquisa foi condicionada ao consentimento formal dos participantes por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assim como de seus responsáveis, em casos de menores de 18 anos.

Na primeira fase da coleta de dados, o instrumento EVOEEE-51 foi aplicado de maneira remota (online), sendo o questionário compartilhado por meio das redes sociais *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* e *Discord*, bem como em grupos relacionados ao jogo *League of Legends*, no período de agosto a novembro de 2020, o tempo médio de resposta foi de 10 minutos.

Na segunda fase da coleta de dados, após a aprovação do instrumento EVOEEE-51 pelos juízes e alterações pertinentes, o questionário foi aplicado de

maneira remota (online), por meio de página na internet elaborada especialmente para este fim, disponível no endereço eletrônico <https://escaladevalores.carrd.co/>. O link foi compartilhado por meio das redes sociais *Instagram*, *Twitter*, *Telegram*, *Facebook* e *Discord*, dentro de grupos relacionados aos jogos específicos: *League of Legends, Dota 2, Counter-Strike:Global Offensive, Valorant, Apex Legends, Rocket League*, no período de maio de 2021 a abril de 2022, o tempo médio de resposta foi de 15 minutos.

### 3.5 - Amostra da Pesquisa

A primeira fase de coleta de dados deste estudo foi composta por 114 participantes selecionados em uma amostragem por conveniência.

A segunda fase desta pesquisa foi composta por 397 participantes selecionados em uma amostragem por conveniência, os questionários respondidos na primeira coleta foram somados aos da segunda coleta, portanto o N, universo da amostra, foi composto por 511 participantes que responderam aos questionários. Nenhum questionário foi excluído do estudo.

### 3.6 - Procedimentos de Análise de Dados e Tratamento Estatístico

Quanto à análise dos dados, as informações coletadas foram examinadas por meio do programa *Statistical Package for the Social Sciences* (*SPSS*), obtendo dados de precisão, medidas descritivas e de distribuição de frequência. Foram realizados estudos de consistência interna das dimensões (fatores) da Escala de Avaliação de Indicadores de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) a partir do Alpha de Cronbach.

Tratando-se de um contexto das ciências humanas e sociais, foram considerados aceitáveis para este estudo, os dados com um Alpha de Cronbach acima de 0,6. Também foram realizados testes de normalidade como Skewness (Assimetria) e medida de Kolmogorov-Smirnov.

O instrumento (Anexo 1) utiliza um sistema de resposta em escala do tipo Likert de quatro pontos, que varia nas magnitudes: Nunca (1); Pouco(2); Muito(3); Sempre(4). Cada um dos itens se relaciona a um dos 4 fatores existentes na ferramenta (*Excelência*, *Respeito*, *Amizade* e *Código de Conduta*).

Em relação ao cálculo dos fatores supracitados que compõem a EVOEEE-51, cada item pode ser positivo ou negativo, por exemplo: "*Paro de treinar quando fica muito difícil"* (item negativo para o fator *Excelência*).

Para a análise dos dados, todos os itens relacionados a um fator foram somados. Os itens negativos (que apresentam relação oposta ao fator), tiveram seus valores negativados. No exemplo anterior, se o item tiver um valor 4 ficará com o valor de -4. Portanto, os resultados da magnitude informada pelos participantes em cada item da escala foram somados, gerando um escore bruto (EB) para cada fator separadamente. Estes dados podem ser observados nas Tabelas 8 e 17, descritas adiante.

Também foram realizadas análises de confiabilidade do Coeficiente Alpha de Cronbach para os fatores dos Valores Olímpicos do EVOEEE-51, medindo a precisão do instrumento, que é indicada pela relação entre seus itens, de modo que, se todos os itens estiverem medindo a mesma coisa de maneira semelhante, então esse instrumento é preciso. O Alfa de Cronbach (α) é considerado um dos testes mais utilizados para estudos de precisão, pois indica em um número as relações entre todos os itens. Estes dados serão apresentados nas Tabelas 9, 10 ,11, 12, 13, 18, 19, 20, 21 e 22.

Procurou-se analisar a relação entre os fatores propostos na escala EVOEEE-51 por meio das correlações de Pearson, conforme apresentado nas Tabelas 14 e 23.

No que diz respeito aos aspectos sociodemográficos dos participantes, foram analisados possíveis efeitos nos resultados nos fatores da escala relacionados às variáveis externas idade, escolaridade e sexo.

As variáveis idade e escolaridade foram analisadas também por meio da correlação de Pearson, apresentadas nas Tabelas 15 e 23. Em relação ao sexo dos participantes, realizou-se uma comparação entre as médias de pontos dos dois grupos por meio do Teste t (*Independent Sample*) e Teste t de *Student*.

Após o Teste t de *Student,* em razão do baixo número amostral para realização de estudos comparativos, os 2 participantes que se descreveram e como não-binários e outros 3 que não informaram este dado foram excluídos desta análise. Estes dados são apresentados na Tabela 16.

Os testes também foram utilizados nos dados da segunda coleta: após o teste t de *Student,* em razão do baixo número amostral para realização de estudos comparativos, os 3 participantes que se descreveram como não-binários e outros 3

que não informaram este dado foram excluídos desta análise. Estes dados são apresentados nas Tabelas 26 e 27.

Para tratar os dados dos grupos amostrais de escolaridades diferentes durante a segunda coleta, foram realizadas verificações de possíveis diferenças de médias entre os sete grupos por meio de uma análise de variância (ANOVA), em relação às questões qualitativas do teste e nos 4 fatores (*Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Conduta*). O teste comparou os resultados entre as 7 escolaridades: *Ensino Fundamental Incompleto, Ensino Fundamental Completo, Ensino Médio Incompleto, Ensino Médio Completo, Ensino Superior Incompleto, Ensino Superior Completo*, e *Pós-graduação / Mestrado / Doutorado*. Devido ao baixo número de amostras para realização de estudos comparativos, as escolaridades 1, 2 e 7 (*Ensino Fundamental Incompleto, Ensino Fundamental Completo* e *Pós-graduação / Mestrado / Doutorado*) foram excluídas da análise, por terem respectivamente 1, 1 e 3 integrantes. Estes dados serão apresentados nas Tabelas 24 e 25.

Da mesma forma, para tratar os dados dos grupos amostrais de jogos diferentes durante a segunda coleta, foram realizadas verificações de possíveis diferenças de médias entre os seis grupos por meio de uma análise de variância (ANOVA), em relação às pontuações médias dos jogadores nas questões qualitativas do teste e nos 4 fatores (*Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Conduta*). Os resultados encontrados foram comparados entre os 6 grupos: *League of Legends*, *Dota 2*, *Counter-Strike:Global Offensive*, *Valorant*, *Apex Legends* e *Rocket League*. Os dados podem ser contemplados nas Tabelas 28, 29, 30 e 31.

# 4 - A Evolução dos Esportes Eletrônicos (eSports)

## 4.1 - Aproximações entre esporte e esporte eletrônico

Os *electronic sports* ou, como usualmente falado na língua portuguesa, esportes eletrônicos – também conhecidos como eSports, ou e-sports, nasceram em 1972 com a primeira competição do jogo *Spacewar* chamada "*Intergalactic Spacewar Olympics*" (as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar) e vêm evoluindo rapidamente nestas últimas cinco décadas.

Wagner (2006, tradução nossa), define os esportes eletrônicos como "uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades físicas ou mentais no uso de tecnologias da informação e comunicação". As atividades físicas dentro dos esportes eletrônicos ficam evidenciadas no uso da coordenação motora fina, coordenação olho-mão e reflexos rápidos nas ações e reações dos cyber atletas.

Verifica-se nas definições de esporte dos autores Wagner e Tubino sua importância social e cultural:

> "Esporte" é um campo cultural de atividades onde pessoas voluntariamente se juntam a outras pessoas com a intenção de desenvolver e treinar suas habilidades de importância cultural e comparar entre eles suas habilidades de acordo com as regras e sem deliberadamente prejudicar ninguém (WAGNER, 2006, p. 2, tradução nossa).
>
> [...] embora possam haver diferentes interpretações do esporte, ele é um fenômeno profundamente humano, de visível relevância social na história da humanidade e intimamente ligado ao processo cultural de cada época (TUBINO, 1999, p. 8)

Bezerra (2017), corroborando com as ideias de Wagner (2006) e Tubino (1999), analisa o contexto que cerca os esportes, em diferentes épocas afirmando que "o conceito geral do esporte se modifica junto a cultura, acompanhando a evolução tecnológica e se reinventando ao longo das eras [...]".Verifica-se portanto que a definição de esporte, varia dependendo do momento em que é feita, já que se reinventa ao longo do tempo, sofrendo modificações a partir do contato com diferentes culturas e avanços tecnológicos.

Bezerra (2017) também aponta que os elementos presentes no esporte como: Cultura, competição, entretenimento e espetáculo também se fazem presentes nos eSports, evidenciando as semelhanças de ambos. Já as divergências encontradas entre estes podem ser retratadas como frutos do “fenômeno esportivo” de cada época, estando relacionadas a especificidades de cada momento histórico analisado.

Apoiando as ideias dos autores supracitados, Macedo e Falcão (2019) adicionam que o eSport é uma propagação legítima do esporte convencional, em que o competidor encontra-se conectado a uma máquina que desenvolve grande parte do trabalho; mesmo assim, é essencial muita habilidade corporal e um complexo engajamento cognitivo para participar dessas disputas, que têm vencedores e perdedores.

Em relação a um dos pontos de maior discussão do meio, a falta de movimentação física dos eSports, Bezerra (2017) aponta que não há como fazer uma separação entre corpo e mente para afirmar que não há movimento. Para quem não conhece a atividade, algo que parece menor e mais “simples” pode ser algo grandioso como o drible de um jogador de futebol, que necessita grande raciocínio para encontrar o melhor caminho e movimento para essa ação. O cyber atleta necessita de um olhar atento e rápida interpretação visual, para reagir com resposta manual veloz ao que acontece no jogo.

Hemphill (2005), traz novos elementos para esta discussão, reconhecendo a existência de diversos argumentos sócio-filosóficos que favorecem o ceticismo sobre considerar jogos de computador como um esporte, e acredita que essas perspectivas sejam um reflexo do estereótipo negativo acerca dos esportes eletrônicos. Podemos trazer como exemplos do estereótipo negativo, o elevado tempo de prática destes que para muitos é considerada como perda de tempo, o sedentarismo, e o vício nos games, entre outros.

Boa parte dessas críticas entendem que as ações tomadas junto ao computador não são “reais”, e sim “virtuais”, e dessa forma são irrelevantes. Conclui-se que este discurso leva a uma visão dicotômica e ultrapassada a respeito da realidade do ciberespaço (HEMPHILL, 2005).

Com base nos argumentos destes estudiosos, entendemos os eSports como: Atividades esportivas em que habilidades físicas e/ou mentais são desenvolvidas e/ou treinadas com uso de tecnologias da informação e comunicação, sendo estas

derivadas do esporte e cultura de nossa época que se reinventa ao longo do tempo caminhando junto à evolução tecnológica.

Para um maior entendimento do tema, abordaremos a história da criação e evolução do cenário de esportes eletrônicos mundial, mostrando seu crescimento exponencial e popularização com o avançar do tempo – até o presente momento, em que os eSports se tornam um fenômeno que move bilhões de reais e têm um grande alcance, fazendo parte tanto de mídias tradicionais, como TV e revistas, quanto de mídias digitais, como *streams* de grandes campeonatos e cyber atletas jogando casualmente, histórias em quadrinhos (HQs), músicas, bandas e shows.

## 4.2 - O despertar dos eSports (1972~1990) : os *arcades*

Podemos afirmar que a primeira competição de esportes eletrônicos se deu em 1972: a *Intergalactic Spacewar Olympics* (Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar) foi o ponto inicial das disputas para pôr à prova as habilidades dos jogadores de eSports. Foi uma pequena competição entre 5 estudantes da universidade de New Haven, e o prêmio era uma assinatura da revista *Rolling Stone* (THE HISTORY, 2021).

**Figura 1:** Primeiro evento de eSports "*Intergalactic Spacewar Olympics"*

**Fonte:** SPACEWAR! AND THE BIRTH OF ESPORTS. Disponível em: <https://highscoreesports.com/2019/07/10/spacewar-and-the-birth-of-esports/>. Acesso: 11 nov.2021.

Segundo Taylor (2012), na década de 1980 os Arcades ou como são conhecidos no Brasil, as casas de fliperamas, foram fundamentais na impulsão da prática competitiva entre jogadores de videogames. A explosão dos arcades começou em 1971 com o Computer Space, primeiro fliperama criado pela dupla norte-americana, Nolan Bushnell e Ted Dabney. Em parceria com Allan Alcorn, criaram em 1972 o grande sucesso *Pong* e fundaram a empresa Atari (GOLDBERG, 2011).

O *Pong* foi criado a partir da diretriz: “um jogo que qualquer bêbado em qualquer bar pudesse jogar.” (GOLDBERG, 2011, p.26). E se tornou um fenômeno, com 35 mil máquinas pelo país (EUA) e outras 70 cópias de outras empresas tentando lucrar com o sucesso. Somente em 1973, a empresa lucrou US$ 3,2 milhões. Com o sucesso de Pong, outros grandes nomes dos arcades começaram a surgir como Space Invaders (1978) e Pac-Man (1980), dando início a uma cultura dos *video arcades*, casas especializadas nesse tipo de máquinas, nos Estados Unidos. (PEREIRA, 2014).

**Figura 2:** Fliperamas de Pong (1972), Space Invaders (1978) e Pac-Man (1980)

**Fonte:** Elaborado pelo autor[3]

Em 1982 já havia 13 mil lojas do gênero (PEREIRA, 2014), e um dos fatores que colaboraram para a febre dos *arcades* foram seus sistemas de pontuação. Jogos como *Pac Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) e *Centipede* (1981) tinham seus próprios placares e *High Scores,* os recordes dos arcades, acirrando a competição pela melhor

[3] Fonte das imagens: *Wikipédia* - Atari Pong arcade game cabinet, blog Tectoy; 10 curiosidades sobre Space Invaders! Sabia que o Atari recebeu a primeira conversão dos Arcades da história?Arcade 1up - PAC-MAN™ Arcade Machine.

pontuação e criando na cultura norte-americana programas de TV e organizações que incentivavam e registravam os maiores recordes.

Taylor (2012) corroborando com esta ideia, aponta que a inserção da lista de pontuações nos arcades foi o primeiro vetor de comportamento competitivo, e com essa simples decisão de design os jogos se tornaram uma competição contínua. Esse contexto é significativo pois reforça que os games, desde sua origem, já estabelecem uma relação significativa com a competição.

Os recordes dos videogames ganhavam cada vez mais notoriedade, e a *Twin Galaxies*, organização que coletava os dados de recordes dos arcades, cedeu suas informações para colocar pela primeira vez os recordes no *Guinness Book*. Com isso aumentou a notoriedade dos videogames, além de formar o *U.S National Video Games Team*, que disputou a primeira competição internacional de videogames contra um time britânico. Neste momento já era possível ver alguns jogadores se tornando celebridades e aparecendo em capas de revistas como a Times (*Classic Arcade Games* [1998]; PEREIRA, 2014).

**Figura 3:** O primeiro grande campeonato - Space Invaders Championship (1981)

**Fonte:** Space Invaders e Spacewar: Os primeiros campeonatos de esports do mundo - Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3936.html> Acesso em: 11 nov. 2021.

O primeiro grande campeonato de videogames ocorreu em 1981, encabeçado pela Atari, o *Space Invaders Championship* (Campeonato de Space Invaders) que atraiu cerca de 10 mil jogadores (*Hawkon Gaming*, 2015).

### 4.3 - Os anos 1990: início dos grandes nomes

Durante os anos 1990, com acesso à internet e computadores, os jogos eletrônicos ganharam muita força. Jogos de grande popularidade ainda na atualidade surgiram nesta época, como *Warcraft*, *Starcraft* e *Counter-Strike*.

Em 1990, a Nintendo promoveu o *Nintendo World Championship* (Campeonato Mundial Nintendo) maior campeonato de esportes eletrônicos até então, juntando milhares de competidores, ele aconteceu em 30 cidades dos Estados Unidos e Canadá. Pessoas de todo o mundo se encontraram para competir pelas maiores pontuações nos games. Os jogos disputados foram *Super Mario Bros*, *Rad Racers* e *Tetris*, com premiação de US$ 10 mil (*Hawkon Gaming*, 2015).

**Figura 4:** Nintendo World Championship (1990)

**Fonte:** Nintendo World Championships 1990 - Gameplay, Secrets, and Unboxing - YouTube - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vLkLM0FJROI&ab_channel=TheGameDisplay> Acesso em: 12 nov. 2021.

Com a popularização dos computadores e da internet, a competição ganhou um novo caminho: surgiram jogos como *DOOM* (1993), e com ele se iniciou um cenário de videogames competitivos pela internet. Esse jogo popularizou os *First Person Shooters* (FPS), jogos de tiro com visão em primeira pessoa, onde geralmente só se vê a arma. O game era para um só jogador, mas também possuía um modo online onde era possível jogar cooperativamente ou competitivamente, em um modo de até 4 jogadores (RYAN, 1996).

**Figura 5:** Jogo DOOM (1993)

**Fonte:** Bethesda Games Catalog: DOOM (1993) Disponível em: <https://bethesda.net/pt/store/product/DO1GNGPCBG01> Acesso em: 17 nov. 2021.

Os criadores de seu sucessor, *Quake* (1996), tendo em vista o sucesso dos modos de *Deathmatches* (modo competitivo entre jogadores), tiveram um foco maior nos modos multijogadores, além de adicionarem uma funcionalidade no jogo para conectar os jogadores via internet sem a necessidade de programas de terceiros, facilitando seu uso.

O *Quake* também permitia a implementação de *mods* (modificações), que eram criadas pela própria comunidade do jogo, revitalizando o game. Os *mods* tiveram um grande papel na história dos games, ajudando a criar e popularizar diversos jogos com suas variadas customizações como por exemplo o modo de captura de bandeira (PEREIRA, 2014). Essas *modificações* seriam futuramente responsáveis pela criação do *Counter-Strike* (SILVA, 2011), do primeiro *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), do *mod* de *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) e *Defense of the Ancients*, o *DotA* de 2003. A partir dessas *modificações*, foram criados jogos próprios que se tornaram três gigantes dos eSports: *Counter-Strike* (2000), *League of Legends* (2009) e *DotA II* (2013) (VIEIRA, 2018).

**Figura 6:** Jogo Quake (1996).

**Fonte:** Quake (1996) Promo art - MobyGames - Disponível em: <https://www.mobygames.com/images/promo/original/1471205860-3651349784.jpg>. Acesso em: 17 nov. 2021.

Diversos eventos presenciais competitivos de Quake foram realizados ao longo dos anos, o primeiro *QuakeCon* foi em 1996 no Texas (EUA). Tinha como propósito o encontro de amigos da internet na vida real, palestras de aspirantes a desenvolvedor e veteranos, e um campeonato em LAN (conexão local). Neste evento os jogadores levavam seus próprios computadores para competir. É importante ressaltar que esse primeiro evento foi realizado por entusiastas. Os seguintes tiveram apoio da empresa desenvolvedora do game fazendo com que os eventos crescessem cada vez mais.

O primeiro evento teve a participação de aproximadamente 150 pessoas; já o segundo evento, com apoio da desenvolvedora, aconteceu em um local maior, com presença de estações locais de televisão, além de revistas e sites fazendo a cobertura. Este teve 650 participantes e assim o *QuakeCon* continuou a crescer junto com a cena competitiva dos games (*QuakeCon*, 2000).

### 4.4 - Os jogos de luta

Os primeiros jogos de luta surgiram na época dos arcades com *Heavyweight Champ* (1976), jogo de boxe da Sega, e *Boxer* (1977) da Atari, ambos fazendo grande sucesso. Diversos outros jogos foram criados, e muitos problemas foram encontrados devido à quebra das alavancas das máquinas (os controles), assim necessitando de constante manutenção.

Com a aparição de um novo jogo de luta em 1984, o *Karate Champ*, os jogos tiveram grandes mudanças. Considerado o avô dos jogos de luta modernos, e sendo um sucesso dos arcades japoneses, este game criou mecânicas utilizadas até os dias atuais, como partidas melhores de 3, um contador de tempo e rounds bônus onde o jogador deveria socar um touro no focinho, o que era aceitável na época (STUART, 2019).

**Figura 7:** Jogo Karate Champ (1984).

**Fonte:** STUART, K , 2019 - The Guardian - Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2019/jun/01/kapow-the-history-of-fighting-games>. Acesso em: 20 mai. 2022.

Um ano depois foi lançado *Yie Ar Kung-fu* da Konami, onde o jogador enfrenta diversos oponentes controlados pelo console, cada um com armas distintas. Tendo introduzido duas mecânicas novas, a de oponentes com dificuldades diferentes e uma

barra de energia (vida), foi um dos mais bem sucedidos *hits* da segunda década dos anos 1980.

Para os computadores caseiros, foram produzidos jogos como o *Karateka,* de Jordan Mechner (1984), um game de luta com enredo e história. Posteriormente, Mechner produziu o aclamado jogo de aventura *Prince of Persia (1989)*. Um ano depois foi criado *Way of the Exploding Fist*, game australiano que dava a possibilidade de utilizar 18 movimentos baseados no estilo de kung fu de Bruce Lee.

Em 1987 surgiu o notável *Barbarian: The Ultimate Warrior*, jogo inglês que continha guerreiros seminus com espadas gigantes. O game ganhou muita atenção por permitir que os jogadores decapitassem seus oponentes, além de ter na arte de capa um sósia de Conan usando tanga peluda, e a modelo Maria Whittaker em um biquíni revelador (STUART, 2019).

*Street Fighter II*, um dos mais importantes jogos de luta, foi criado em 1991 pela *Capcom,* ultrapassando exponencialmente o seu predecessor no arcade em faturamento de vendas. Em *Street Fighter II* vemos personagens do mundo inteiro, cada um com o seu próprio estilo de luta e movimentos especiais, realizados a partir de uma sequência de botões, convertidos para o console Super Nintendo (*SNES)* um ano depois o game vendeu mais de 6 milhões de cópias (STUART, 2019).

No ano de 1992 foi lançado *Mortal Kombat*, causando comoção devido à violência do jogo, com gráficos digitalizados a partir de personagens reais. O game continha diversos personagens pitorescos e ataques especiais, entre os quais seu desenvolvedor John Tobias adicionou os *fatalities* – finalizações de oponentes, onde o jogador poderia desmembrar ou destruir seus inimigos de diversas maneiras extremamente gráficas. O jogo teve diversos entraves devido à problematização de sua violência, sendo relacionado a diversas tragédias (STUART, 2019).

A partir de então, muitos games foram criados tentando lucrar com a fórmula apresentada por *Street Fighter*, com jogos de luta de todos os tipos e formas, como lutadores dinossauros (*Primal Rage*), robôs (*Rise of the Robots*) e até mesmo jogadores de basquete (*Shaq-Fu*). Mas o cenário só mudou novamente em meados dos anos 1990, com a revolução dos games com gráficos em 3D, começando com *Virtua Fighter* da Sega (1993), primeiro lançado em *arcades* e depois chegando ao console *Sega Saturn*. O jogo contava com mais de 700 movimentos baseados em sequências realistas de luta (STUART, 2019).

Na mesma época, a Namco desenvolveu o game 3D, *Tekken*, visto pela Sony como a obra perfeita para ser jogada em seu novo console de CDs, o *PlayStation* – que entrou no mercado em dezembro de 1994. Estreando em 1995, *Tekken* trouxe um visual 3D incrível e permitia que os jogadores controlassem com cada botão os ataques de um membro específico do personagem (braços e pernas). O game vendeu mais de 45 milhões de unidades (STUART, 2019).

Por mais que estes títulos tenham dominado o nicho de jogos de luta, outros games também batalhavam por seu lugar ao sol. A Capcom produzindo diversos *spin-offs* de *Street Fighter*, como o gótico *Darkstalkers* (1994) e a série *Marvel vs Capcom* (1996), enquanto os estúdios Japoneses *SNK* e *Arc System* mantiveram os jogos 2D com *King of Fighters (1994)* e *Guilty Gear (1998)* (STUART, 2019).

O cenário dos games de luta continuou sem grandes mudanças até meados de 1999 com o lançamento da Nintendo, *Super Smash Bros,* que criou um novo sistema de vida e "dano". Enquanto isso, outros jogos seguiam com a mesma fórmula de *Street Fighter II (1991),* como *Soul Calibur* (1998) e *Bushido Blade* (1997). Todas essas séries de games citadas tiveram diversos títulos ao longo dos anos, mas sem grandes mudanças em seus formatos (STUART, 2019).

As competições profissionais tiveram início com a criação do famoso *Evolution Championship Series* (EVO), o maior campeonato de jogos de luta até hoje. Criado em 1996, era chamado de *Battle by the Bay* (Batalha da Baía), e acontecia em Sunnyvale, Califórnia. O torneio era apenas de *Street Fighter Alpha 2,* e seus criadores Tom Cannon e Joey Cuellar (a face pública do torneio), não imaginavam que o torneio atingiria as proporções atuais.

O primeiro evento, em 1996, teve 40 participantes, e a partir de então só cresceu. No ano 2000, o torneio se tornou anual e também se expandiu com novos títulos, como *Tekken* e *Marvel vs. Capcom,* trocando de nome para o conhecido EVO apenas em 2002 (NORTH, 2020).

**Figura 8:** *Evolution Championship Series* (EVO) 2019.

**Fonte:** Rigon, D. 2020 - ESPN - Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5890345/guia-evo-2019-mais-de-14-mil-competidores-em-jogos-de-luta-para-todos-os-gostos> Acesso em: 05 jul. 2022.

Em 2004, o campeonato EVO recebeu 700 participantes do mundo todo, havendo uma grande mudança na competição com a troca das tradicionais máquinas de fliperama por consoles e televisões (NORTH, 2020). O evento separava os melhores momentos das lutas, entrando na história dos eSports com o famoso *EVO Moment 37* (37° Momento EVO) em 2004.

Este momento foi gravado na luta entre Daigo Umehara e Justin Wong, que jogavam *Street Fighter III: 3rd Strike.* Daigo, quase sem vida, conseguiu desviar perfeitamente dos 15 ataques do especial da personagem Chun-Li de Justin Wong, emendando um *combo* e finalizando a partida com seu próprio ataque especial. Essa cena é relembrada até hoje como uma das maiores reviravoltas em competições de jogo de luta. Depois deste *Evo Moment,* o evento foi transferido para Las Vegas, onde continua a ocorrer (NORTH, 2020).

**Figura 9**: *EVO Moment 37* - batalha entre Daigo Umehara (Ken) e Justin Wong (Chun-Li) - 2004.

**Fonte:** Rigon, D. 2020 - ESPN - Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5890345/guia-evo-2019-mais-de-14-mil-competidores-em-jogos-de-luta-para-todos-os-gostos> Acesso em: 05 jul. 2022.

Em 2016, já havia 5.000 competidores apenas na competição de *Street Fighter V.* As empresas de games também não deixaram de perceber o crescimento do evento. Assim, novos jogos de luta começaram a ser apresentados durante o campeonato, aproveitando o nicho de mercado e deixando o evento ainda mais importante, já que os competidores poderiam ver em primeira mão o lançamento de novos títulos.

Desde a introdução do *livestreaming* e dos direitos de transmissão, o EVO se tornou uma competição extraordinária, com entusiastas do mundo todo. A partir de 2016, as finais passaram a ser realizadas no *Mandalay Bay Events Center*, com 12.000 assentos. Em 2019, as finais de *Super Smash Bros* e *Street Fighter V* foram transmitidas pelos canais de TV *ESPN* e *Disney XD* (MIGLIACCIO, 2014; NORTH, 2020; MATH, 2020).

A edição de 2020 teve muitos problemas devido à pandemia de COVID-19, sendo adiada (com uma tentativa de transformá-la em um evento online), e por fim sendo cancelada. Em 2021 o campeonato voltou em formato online, planejando 120 etapas regionais qualificatórias de junho até agosto, e no momento de finalização desta tese preparava-se o evento presencial de 2022 (CAETANO, 2021).

Ao longo dos anos, o formato do campeonato foi se modificando: existiu por um tempo um sistema de ranqueamento, onde jogadores que tivessem boas colocações em campeonatos relacionados ao EVO, ganhavam pontos para ter um lugar garantido no campeonato, sem passar por todas as etapas qualificatórias. Esse procedimento foi modificado, pois dava uma grande vantagem a jogadores que tinham mais dinheiro e tempo para participar de diversos campeonatos pelo mundo.

As recompensas do campeonato dependem da quantidade de jogadores inscritos. Cada participante paga US$ 10,00 pela inscrição, e a renda total é convertida em prêmios divididos entre os 8 primeiros colocados de cada jogo, na proporção 42/20/13/7/5/5/4/4. Portanto, não é possível calcular o valor da premiação até que o campeonato comece (*EVO.gg*, 2022; CAETANO, 2021).

No ano de 2022, o evento será realizado nos dias 5 a 7 de agosto em Las Vegas, e terá campeonatos dos games *Street Fighter Champion Edition*, *Guilty Gear Strive*, *Mortal Kombat Ultimate*, *Tekken 7*, *The King of Fighters XV*, *Melty Blood*, *Dragon Ball Fighter Z*, *Granblue Fantasy Versus* e *SkullGirls 2nd Encore*.

### 4.5 - Os primeiros campeonatos de eSports.

Em 1997, a *Id Software* (empresa responsável pela criação de *Doom* e *Quake)* organizou o torneio *Red Annihilation*, durante a feira de entretenimento eletrônico *E3*. Considerado o primeiro torneio profissionalmente organizado, teve como prêmio para o vencedor a Ferrari de John Carmack, um dos fundadores da empresa. Este torneio inovou não somente com a premiação, mas também pela presença de múltiplos patrocinadores e um grande local de evento, tornando-se uma referência para os eSports (SARAIVA, 2013).

**Figura 10:** A Ferrari de John Carmack, Prêmio do torneio Red Annihilation - 1997.

**Fonte:** GameInformer - The man who won John Carmack's Ferrari. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/07/05/the-man-who-won-john-carmack-39-s-ferrari.aspx> Acesso em: 17 nov. 2021.

No mesmo ano, a *Cyberathlete Professional League* (CPL), foi criada em Dallas pelo banqueiro Angel Muñoz, sendo esta entidade voltada para competições de esportes eletrônicos. A CPL estabeleceu padrões na organização de eventos, patrocinadores e parcerias corporativas no campo de eSports. Tanto a Id Software como a CPL são responsáveis pela popularização e comercialização do termo "cyber atleta", sendo fundamentais no cenário dos esportes eletrônicos como vitrine dos jogos competitivos para o mundo (TAYLOR, 2012).

Em 1998, a *Blizzard* lançou *Starcraft*, jogo de *Real Time Strategy* (RTS) produzido após o sucesso de *Warcraft Orcs and Humans* (1994) e sua continuação *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995). *Starcraft* foi um sucesso: foi o game mais vendido do ano, e teve diversas expansões além de um sucessor *Starcraft* II (2010) (FREITAS, 2020). Segundo Cho (2006), somente na Coreia do Sul as vendas do jogo alcançaram mais de um terço das vendas globais.

**Figura 11:** Jogo StarCraft (1998).

**Fonte:** The Verge - PC classic StarCraft is now free. Disponível em: <https://www.theverge.com/2017/4/19/15353282/download-starcraft-1-free-brood-war-blizzard> Acesso em: 17 nov. 2021.

A Coreia do Sul foi fundamental para a evolução dos eSports. De acordo com Wagner (2006), um dos motivos da rápida popularização de *StarCraft* foi a desregulamentação do setor de telecomunicações sul coreano na metade da década de 1990. Com isso, houve um rápido crescimento na estrutura de banda larga no país, gerando espaço para novos conteúdos como a televisão digital e jogos online.

As premiações dos campeonatos de eSports no ano 2000 foram vultosas, como apresentado na Tabela 4, e ao longo dos anos continuam a crescer, tornando-se cada vez mais interessantes para participantes e empresas visando o potencial lucro do setor.

**Tabela 4.** Informações sobre os principais campeonatos de eSports no ano 2000.

| eSport | Premiação (em dólares) | Campeonatos no ano | Número de Cyber Atletas |
|---|---|---|---|
| Quake III Arena | $415.237,82 | 28 | 97 |
| StarCraft: Brood War | $133.038,04 | 10 | 47 |
| Age of Empires II | $133.768,30 | 16 | 37 |

**Fonte:** eSports Earnings, 2020. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history> Acesso em: 13 nov. 2020.

Foram criados dois canais de TV exclusivos para transmissão de partidas e eventos de jogos eletrônicos: o *Ongamenet* e o *MBCGame,* com foco nas partidas de *Warcraft III* e *Starcraft*. Neste cenário, empresas de telecomunicações e tecnologia como *SK Telecom* e *Samsung* começaram a patrocinar equipes de eSports. Os fatores supracitados geraram uma cultura de esportes eletrônicos grande o suficiente para despontar celebridades de nível similar a atletas profissionais (TAYLOR, 2012; SARAIVA, 2013).

Outro aspecto de vital importância para o cenário sul coreano foi a criação da *Korean eSports Association* (KeSPA), em 2000, que funciona como uma Federação Nacional de esportes eletrônicos e tem como função a promoção da cultura digital e apoio à internacionalização dos eSports – além de gerir torneios nacionais, registrar jogadores profissionais, criar rankings e estatísticas, provendo um caminho formal para profissionalização dos cyber atletas. Assim, a KeSPA assumiu um papel regulador e estabilizador dos esportes eletrônicos sul coreanos, em um momento em que o amadorismo e profissionalismo ainda eram próximos (SARAIVA, 2013).

Com jogadores e entusiastas se organizando para competir, diversas Ligas online se formaram, ao mesmo tempo muitas competições estavam em curso ao redor do mundo, como a *World Cyber Game* (WCG), realizada na Coreia do Sul em 2000. Este evento contou com o apoio do governo sul coreano em parceria com a Samsung, atraindo 174 participantes de 17 países. A WCG foi realizada em diferentes países até 2013, distribuindo ao todo US$ 4,3 milhões em 40 eventos (SARAIVA, 2013; *Esports Earnings*, 2020).

De uma parceria entre a *Turtle Entertainment* e uma pequena liga amadora alemã, em 2000 surgiu a *Electronic Sports League* (ESL). Criadora das primeiras grandes competições europeias, a ESL chega ao ano 2020 com 10 milhões de inscritos, e atualmente é uma das maiores Ligas mundiais. Sua criação impulsionou o cenário europeu, gerando mais equipes e integrando competições mundiais. Outro exemplo é a francesa *Electronic Sports World Cup* (ESWC), criada em 2003, que se firmou como campeonato mundial de eSports e foi bem-sucedida, assim começando a rivalizar diretamente com o WCG sul-coreano.

## 4.6 - Os anos dourados dos eSports: 2004~2007

No período de 2004 a 2007, os eSports prosperaram com seus diversos campeonatos, Ligas, eventos e divulgação midiática, se espalhando por todo o mundo. Em 2005, a ESL criou diversas ligas nacionais em países europeus, e as grandes ligas como WCG e CPL ofereceram premiações cada vez maiores. A *Major League Gaming* (MLG), foi criada nos Estados Unidos em 2002, trazendo para o cenário de eSports os jogadores de consoles, já que as maiores ligas até então se focavam em jogos para computadores. Apesar de ter sido criada em 2002, apenas em 2005 e 2006 ganhou importância mundial, fechando parcerias milionárias, podendo assim competir com outros grandes nomes (SARAIVA, 2013).

Outra menção relevante é a criação da *Championship Gaming Series* (CGS), nos EUA em 2006. Sua importância vem dos contratos firmados com alguns cyber atletas pagando salários, bônus de premiações em torneios e dando cobertura em canais de televisão, a partir de sua parceria com a *DirectTV*. Tais diferenciais aproximaram grandes jogadores do panorama mundial. Seguindo o mesmo caminho, países como Alemanha, Suécia, Rússia e Reino Unido deram início a projetos midiáticos similares, que em sua maioria falharam. Nos EUA, a CGS teve bons resultados introduzindo valores do espetáculo, com técnicas televisivas inovadoras, semelhante às utilizadas com o pôquer e o *wrestling* profissional (TAYLOR, 2012).

## 4.7 - A crise mundial: 2007 e 2008

Dado que a maioria dos projetos relacionados com eSports foram criados a partir de patrocínios, a crise financeira mundial de 2007 e 2008 foi a causa de vários encerramentos de projetos na área. Na lista das grandes perdas, vemos o fim da *Cyberathlete Professional League* (CPL), considerada uma das competições basilares dos esportes eletrônicos, envolvida em rumores de falhas de pagamentos. No mesmo ano, ocorreu a falência da *Championship Gaming Series* (CGS), que não conseguiu um retorno monetário suficiente com as transmissões televisivas, nem patrocínios para cobrir os gastos de contratações, competições e grandes premiações que vinha realizando (TAYLOR, 2012).

Segundo Saraiva (2013), um dos efeitos da crise no cenário de jogos eletrônicos foi a demora da profissionalização dos cyber atletas, que continuaram como semiprofissionais com algumas exceções.

**Tabela 5.** Premiações, crescimento anual, número de campeonatos e participantes dos eSports entre 2006 e 2011.

| Ano | Premiações (em dólar) | Crescimento da premiação entre anos | Número de campeonatos | Número de participantes |
|---|---|---|---|---|
| 2006 | $5.678.857,04 | - | 407 | 1.981 |
| 2007 | $7.440.036,60 | (+31%) | 511 | 2.540 |
| 2008 | $7.462.214,43 | (+0.3%) | 546 | 2.589 |
| 2009 | $4.129.020,31 | (-44%) | 666 | 2.629 |
| 2010 | $6.325.952,51 | (+53%) | 996 | 3.419 |
| 2011 | $10.550.047,97 | (+66%) | 1.671 | 3.839 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor, adaptado de: eSports Earnings, 2020. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history> Acesso em: 13 nov. 2020.

Observando a Tabela 5, verifica-se que a crise financeira afetou negativamente os eSports em 2008; já em 2009, com os diversos problemas citados acima, houve uma queda de 44% nas premiações. Mesmo assim, houve aumento no número de campeonatos e cyber atletas em 2009; e em 2010 as premiações voltaram a crescer 53%, chegando a US$ 6,3 milhões, mantendo o crescimento nos anos seguintes. É importante ressaltar que, neste cenário, os números de campeonatos e cyber atletas em nenhum momento parou de crescer (*Esports Earnings*, 2020).

### 4.8 - O início do *live streaming* de eSports - 2011

Percebemos nos dados da Tabela 5 (acima), que no ano de 2011 ocorreu um aumento considerável nas premiações dos esportes eletrônicos (+66%). Um dos fatores relacionados a esse aumento é a difusão das *streams*, plataformas online que obtiveram sucesso principalmente pela transmissão de grandes torneios como ESL e MLG, que têm parceria com a plataforma *TwitchTV*, obtendo uma grande adesão do público. São assistidas tanto por jogadores casuais, que querem aumentar seus

conhecimentos sobre o jogo, quanto por jogadores mais experientes que querem acompanhar seus cyber atletas ou times favoritos.

As transmissões, porém, não cobrem apenas os grandes campeonatos, contando também com partidas casuais e treinos, entre outros. Outro fator importante do *live streaming* é que este tem uma função de bate papo, onde os espectadores podem fazer comentários e conversar com o *streamer*.

Em relação aos jogadores profissionais, fazer *streaming* de suas partidas pode ser utilizado como ferramenta de avaliação de sua popularidade. Quando um jogador é visualizado por milhares de pessoas, pode-se ter uma noção de sua popularidade, e este é um importante fator em sua carreira, gerando uma renda para o jogador da própria *stream* – além de dar oportunidade de se expandir como marca, podendo atrair patrocinadores e lucrar com sua visibilidade (SARAIVA, 2013; PEREIRA, 2014).

Uma das plataformas *online* de *live streaming* mais bem sucedidas é a já citada *Twitch TV*, criada em 2005 por Justin Kan como *Justin TV.* Com a alteração do foco para os games, tornou-se *Twitch TV* em 2011. Para Voltolini (2014), o grande sucesso da plataforma se dá por 3 fatores: as análises de antemão, que suprem a comunidade *gamer* com informações em tempo real, chegando antes de análises de sites e outras fontes; o culto à personalidade, pois muitas vezes um espectador pode não conhecer um jogo, mas tem interesse em saber o que alguma personalidade ou amigo está jogando, e como ele joga; e, por fim, o show dos profissionais, que mostram os grandes truques e habilidades para os jogadores que querem aprimorar suas habilidades ou ver jogadas de alta performance.

Em 2014, a Twitch TV foi comprada pela Amazon por quase US$ 1 bilhão (EADICICCO, 2014). A plataforma detinha 43,6% de todas as transmissões ao vivo dos EUA. Em relação ao tráfego total, a Twitch possui 1,8% do pico de tráfego da internet. Em seu primeiro mês de existência, segundo Newell (2019), ultrapassou 8 milhões de usuários únicos, contando em 2014 com mais de 55 milhões de clientes. Em relação à concorrência com sites de notícias, 76% de seus usuários têm entre 18 e 49 anos, dos quais apenas um terço utiliza meios tradicionais para acessar conteúdo sobre jogos, e 68% de seus clientes trocaram a televisão pela plataforma de *streaming* (VOLTOLINI, 2014; EADICICCO, 2014; MCCORMICK, 2014).

Em novembro de 2020, dados da *Twitchtracker* (2020), nos mostram uma média diária de 2,54 milhões de espectadores, 105 mil *streamers* ativos e 1,3 milhões

de *streamers* únicos. Pode-se ver 3.729 jogos diferentes sendo apresentados e 61 milhões de horas de conteúdo sendo assistidas diariamente.

### 4.9 - Nascimento dos Cyber Atletas - 2013

Outro grande passo aconteceu em 2013, com os cyber atletas de *League of Legends* sendo reconhecidos como atletas profissionais nos Estados Unidos. Estes receberam os mesmos direitos trabalhistas que os atletas de esportes tradicionais, facilitando a obtenção de vistos trabalhistas para participarem de competições e outras concessões como, por exemplo, bolsas de estudos em Universidades (*Uncubed*, 2013 ; *Hawkon Gaming*, 2015; KEYSER, 2014).

No Brasil, em 2015, a equipe *Pain Gaming* perdeu 2 atletas sul-coreanos em virtude da expiração de seus vistos de turista. Mesmo com todos os esforços, a organização não foi capaz de obter um visto de trabalho. Em agosto do mesmo ano, o francês Hugo “Dioud” Padioleau, primeiro estrangeiro campeão da final regional brasileira de 2015, obteve o visto de trabalho.

Em 2017, a *Texas eSports Association* (TESPA), integrante da *Blizzard Entertainment’s Collegiate eSports Division,* anunciou um projeto para distribuição de bolsas e prêmios no valor de US$ 1 milhão, para times de faculdades que competissem em seus torneios (*Preceden*, 2020).

Seguindo este exemplo, em 2018 algumas universidades começaram a oferecer bolsas de estudos para jogadores de *LoL* e outros esportes eletrônicos, com vistas ao *Torneio Universitário de eSports* (PEREIRA, 2018; GUSTAVO, 2015).

### 4.10 - Aproximação do movimento olímpico com os eSports: 2017

O debate sobre uma possível *olimpização* dos esportes eletrônicos iniciou-se em 2017, no 6° *Summit* do Comitê Olímpico Internacional (COI), estando presente na agenda de reuniões em relação ao futuro do Movimento Olímpico. O COI nesta reunião debateu sobre 4 pontos relevantes, sendo eles:

> 1 - Os eSports demonstram grande crescimento junto a juventude de diversos países, tendo possibilidade de se tornar uma plataforma de engajamento destes com o Movimento Olímpico.
>
> 2 - Os eSports competitivos podem ser considerados atividade física e os jogadores envolvidos se preparam e treinam com uma intensidade que pode ser comparada a atletas de esportes tradicionais.

> 3 - Para que sejam reconhecidos pelo COI como esporte, os conteúdos de eSports não podem infringir os valores olímpicos.
>
> 4 - Outro requerimento para seu reconhecimento pelo COI é a existência de uma confederação que garanta o cumprimento das regras e regulamentos do movimento olímpico (IOC, 2017a, tradução nossa).

Em 2018 os Jogos Asiáticos *Jacarta-Palembang,* um evento regional reconhecido pelo COI, contou com a inclusão de seis jogos eletrônicos: *League of Legends*, *StarCraft II*, *Arena of Valor*, *Clash Royale*, *Hearthstone* e *Pro Evolution Soccer*. Se tornando um marco histórico para os eSports, além de uma sinalização de que estes estão a caminho dos Jogos Olímpicos. Dados os acontecimentos anteriores, a notícia de que os esportes eletrônicos poderiam fazer parte dos Jogos Olímpicos de Paris em 2024 não foi uma surpresa.

De acordo com Chang (2016), nos últimos anos, a credibilidade dos Jogos Olímpicos sofreu impactos, seja por temas como *doping*, seja em relação aos custos para sediá-los. Houve uma queda no interesse dos *millenials* em relação aos Jogos Olímpicos, e um dos grandes desafios do COI é rejuvenescer seu produto. O COI trabalha esse rejuvenescimento com a incorporação de novos esportes como o surfe, skate, basquete 3x3 e escalada esportiva, que fariam parte do programa olímpico em Tóquio 2020; além dos Jogos da Juventude, criados em 2010, que tiveram sua terceira edição em Buenos Aires (2018). Mas, com a entrada de tantas novidades, surgem problemas com relação ao controle que o COI tenta exercer sobre as modalidades, com todas as suas regras.

Nesse sentido, os esportes eletrônicos, que se tornaram febre entre os jovens e assumiram grande potencial comercial e de expansão, poderiam ser uma ótima saída; mas o presidente do COI, Thomas Bach, já declarou que eSports que promovam violência não terão espaço nos Jogos Olímpicos (WADE, 2018).

Também é importante ressaltar que dentro do sistema olímpico atual, o COI não é o único que influencia as decisões do Movimento Olímpico: os patrocinadores e a mídia também são levados em conta, tornando o processo complexo (CHAPPELET, 2015). Com isso, Parry (2019), traz a hipótese de que pode haver certa pressão de patrocinadores, como a Alibaba (focada em comércio online), que tem parceria com o COI desde 2017 (IOC, 2017b), e teria interesse na entrada dos eSports nos Jogos Olímpicos, por aumentar seus lucros através deste mercado esportivo.

Corroboram com a ideia Savonitti e Nishida (2019), apontando que as decisões relacionadas à olimpização dos esportes eletrônicos fazem parte de um complexo jogo de interesses político-comerciais.

Um evento que poderia aproximar o movimento olímpico dos eSports, mas perdeu sua janela de oportunidade, foi o campeonato *Intel World Open*, um pré-evento dos Jogos Olímpicos de Tóquio (2020), que ocorreria entre 22 e 24 de julho; mas devido à pandemia de COVID-19, discutida adiante em maiores detalhes, teve sua data adiada para 2021 (INTEL GAMING, 2020).

Em 2021, o *Intel World Open* ocorreu nos meses de junho e julho, e as finais dos jogos ocorreram dias antes da abertura das Olimpíadas. O campeonato teve premiação de US$ 500 mil, divididos entre os games *Street Fighter V* (que poderia ser jogado no *PlayStation 4* ou no computador), e *Rocket League* (em todas suas plataformas (*Switch, PlayStation 4, Xbox* ou *PC*).

Em junho de 2022, a *Global eSports Federation* (GEF), anunciou a abertura de um grupo de estudos para ajudar a criar os princípios, linhas guias e recomendações para a comunidade de eSports e jogos eletrônicos. O desenvolvimento dessa estrutura universal em padrões e certificação de eSports, será feito em parceria com a ITU - *International Telecommunication Union* (União Internacional de Telecomunicações das Nações Unidas) com o propósito de estabelecer um ponto global de referência. O grupo tem foco em 4 áreas: "Proteção", "Educação e Treinamento", "Torneios e Eventos" e "Governança e Ética" (BERKELEY, 2022). Com esses esforços, os eSports se tornam um fenômeno cada vez mais interligado mundialmente, além de aproximá-los dos esportes tradicionais, abrindo espaços e portas podemos esperar que tais empenhos diminuam problemas burocráticos e legislativos futuramente.

Em 2021, vimos mais uma aproximação do COI com os eSports: o *Olympic Virtual Series* que teve início em 13 de maio e foi até 23 de junho, reuniu eSports e entusiastas de videogame no mundo inteiro.

Composto por 5 eventos de diferentes formatos e plataformas, entusiastas de todo o mundo puderam participar, engajar-se e seguir os eventos por meio da plataforma de *streaming* do COI, o *Olympic Channel*. O evento também foi transmitido pelo YouTube e Twitch, mas não contou com ampla divulgação.

O evento foi planejado para anteceder às Olimpíadas e servir como uma plataforma de conexão entre os esportes físicos e a comunidade dos games de esportes virtuais e simuladores.

A concepção do evento veio ao encontro da *Agenda Olímpica 2020+5* e da estratégia digital do COI, encorajando a participação e promoção dos valores olímpicos com foco na juventude (PACHECO, 2021; PALAR, 2021). As cinco modalidades do campeonato foram: *Beisebol*, *Ciclismo*, *Remo*, *Vela* e *Automobilismo*, conforme elencado a seguir.

**Beisebol:** em associação com a Confederação Mundial de Beisebol e Softbol, foi utilizado o game "*eBaseball Powerful Pro Baseball 2020"*. Desenvolvido pela Japonesa Konami e disponível para PlayStation 4 e Nintendo Switch, com um ambiente projetado somente para a *Olympic Virtual Series* (PACHECO, 2021; PALAR, 2021).

**Figura 12:** Jogo eBaseball Powerful Pro Baseball (2020) - *Virtual Olympic Series*.

**Fonte:** PACHECO (2021)

**Ciclismo:** em associação com a União Internacional de Ciclismo, ciclistas virtuais de todo o mundo puderam participar por meio do Zwift, uma plataforma de simulação de ciclismo com interface online, como um videogame.

Oito atletas olímpicos, como Sir Chris Hoy, Anna van der Breggen e Nelson Vails, participaram de podcasts especiais e em treinamentos baseados em suas rotinas preparatórias e especialidades, desenvolvidos para ajudar os participantes a intensificar os seus treinos (PACHECO, 2021; PALAR, 2021).

**Figura 13:** Plataforma Zwift (2021) - Virtual Olympic Series.

**Fonte:** PACHECO (2021)

**Remo:** em associação com a World Rowing, remadores de todo o mundo puderam remar do Rio de Janeiro até Tóquio durante o evento, via *web app* ou em um website desenvolvido especialmente para o torneio.

Os remadores puderam participar com equipamentos de remo em casa, na academia ou na água. Todos os participantes do evento contribuíram para uma boa causa, com doações para a Fundação Olímpica para Refugiados (PACHECO, 2021; PALAR, 2021).

**Figura 14:** Transmissão da *Olympic Virtual Series* da modalidade Remo - 2021.

**Fonte:** PACHECO (2021)

**Vela:** em associação com a *World Sailing*, jogadores puderam usar suas habilidades e táticas náuticas em uma disputa de regatas no simulador online *"Virtual Regatta"*. Para participar, não eram necessárias instalações de navegação ou equipamentos: apenas com o cadastro no site ou baixando o jogo em um computador ou celular já era possível participar.

O evento contou com percursos feitos sob medida, compreendendo duas experiências de navegação diferentes. O *OffShore Mode*, a regata do Rio para Tóquio, tinha como objetivo testar estratégias e julgamentos dos jogadores em alto mar, que deveriam planejar suas rotas entre os dois países durante 25~30 dias.

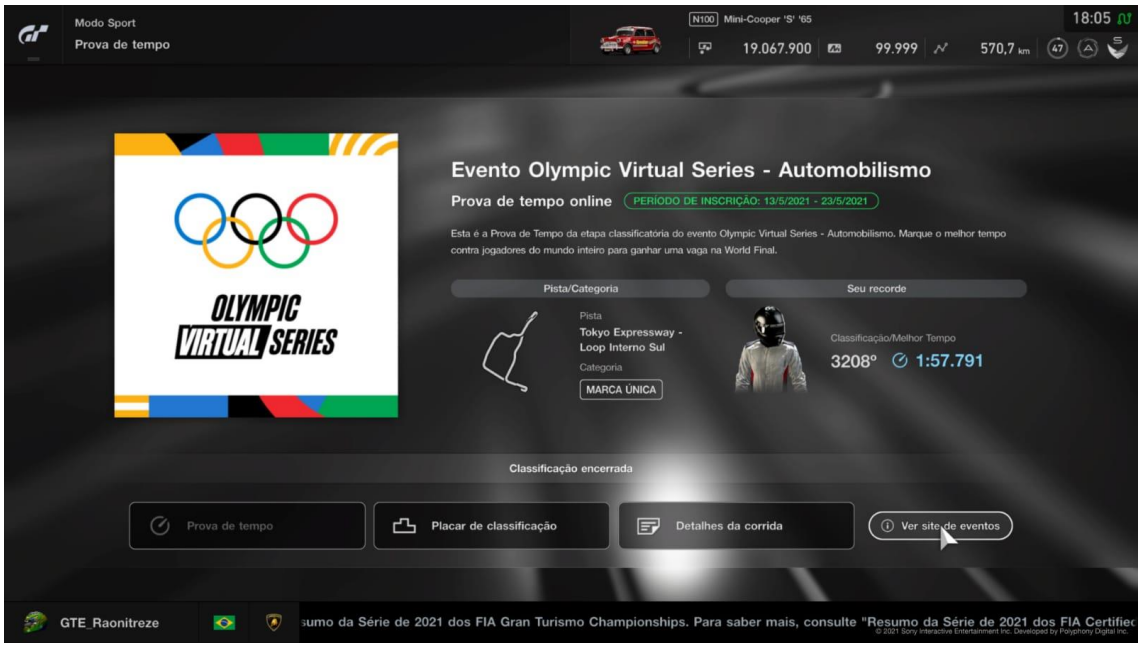
Já o segundo modo era o *InShore Mode*, com 3 eventos movidos a ação, tendo um vencedor coroado por evento (PACHECO, 2021; PALAR, 2021).

**Figura 15:** Transmissão da *Virtual Regatta* - 2021 - *Virtual Olympic Series*.

**Fonte:** PACHECO (2021)

**Automobilismo:** em associação com a *Fédération Internationale de l'Automobile* (FIA), amantes do automobilismo puderam testar suas habilidades nos volantes virtuais. Sendo o único jogo do evento mais conhecido, a competição foi realizada dentro do "*Gran Turismo Sport*" da Polyphony Digital em modo esporte. Sendo jogado pelos consoles *PlayStation* 4 ou 5 (PACHECO, 2021; PALAR, 2021).

**Figura 16:** Jogo Gran Turismo Sport- Página de acesso à competição - 2021.




**Fonte:** PACHECO (2021)

Um evento com tamanhas proporções denota um grande interesse do COI em se aproximar dos eSports; mas acreditamos que por enquanto o COI manterá o interesse apenas nos chamados *exergames* e jogos de simulação de esportes, com interesse confirmado da Federação Internacional de Futebol (FIFA) e Federação Internacional de Basquete (FIBA) para futuras parcerias.

Os eSports que não simulam esportes tradicionais, como os selecionados para esta pesquisa, se mostram um pouco mais complexos para a realização de parcerias com o COI, visto que têm suas próprias produtoras, campeonatos e ligas – e, o mais importante, suas próprias regras (CARBONE, 2021).

## 4.11 - A chegada dos *Battle Royales:* 2017~2018

Em 2017, os *battle royales* se popularizaram no cenário competitivo de esportes eletrônicos com *Player Unknown's Battleground* (*PUBG*), desenvolvido pela *Bluehole,* e *Fortnite,* da *Epic Games,* que focam na sobrevivência, exploração, extração de recursos disponíveis pelo mapa e combate. Cem jogadores entram no mapa que aos poucos se fecha, e vence o jogador (ou dupla / esquadrão de quatro jogadores), que sobreviver até o fim. As cenas competitivas de ambos os jogos se espalharam por quase todas as regiões em 2018, com a criação de ligas online e presenciais, e se consolidaram em 2019 (BENTO, 2019).

**Figura 17:** Os Battle Royales *PUBG* (2016) e *Fortnite* (2017)

**Fonte:** TechTudo e MMOVicio.[4]

[4] TechTudo - PlayerUnknown's Battlegrounds não abre? Veja dicas para resolver. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2017/05/playerunknowns-battlegrounds-nao-abre-veja-dicas-para-resolver.ghtml>. MMOVicio - "Fortnite Battle Royale" vai ficar free a partir do dia 26 de setembro! Disponível em: <https://mmovicio.com.br/fortnite-battle-royale-vai-ficar-free-partir-do-dia-26-de-setembro/> Acesso em: 17 nov. 2021.

O que surpreende nesses jogos é a quantidade de dinheiro investida nas competições por suas produtoras. O *Fortnite,* mesmo com uma organização de campeonatos sem padronização e regulamentação, investiu quase 20 milhões em premiações em 2018, ficando em terceiro lugar nos jogos com maiores premiações (atrás apenas de *Dota 2* e *Counter-Strike*, jogos mais conhecidos e com cenário competitivo já consolidado). Já o game *PUBG* ficou em quinto lugar em premiações, com US$ 8,3 milhões, ficando atrás dos 3 já citados e do *League of Legends* (*Esports Earnings*, 2020; BENTO, 2019).

Em 2019, *Fortnite* e *PUBG* investiram em grandes campeonatos com a *Epic Games.* Para o *Fortnite,* foi anunciada a criação de uma Copa do Mundo que distribuiu US$ 30 milhões em prêmios, a segunda maior premiação até então, ficando atrás apenas do *The International*, o mundial de *Dota 2,* com premiação de US$ 34,3 milhões em 2019. Já o *PUBG* estruturou um circuito fechado com dois eventos globais para ligas profissionais e amadoras, com uma premiação total de US$ 2 milhões. Contando com todos os campeonatos em 2019, *Fortnite* foi o jogo com maior premiação, com um total de US$ 71,5 milhões distribuídos, e *PUBG* foi o quarto com US$ 11,2 milhões, ficando atrás de *Dota 2* e *Counter-Strike* (*Esports Earnings*, 2020).

O ano de 2019 entra para história dos esportes eletrônicos como o ano em que as premiações em campeonatos e eventos ultrapassaram a marca de US$ 200 milhões (*Esports Earnings*, 2020). Tão expressivo quanto suas premiações foi o tempo de streaming: os 5 maiores eSports foram assistidos por aproximadamente 1,2 milhões de horas ao redor do mundo (*Verdict*, 2020).

### 4.12 - Pandemia e efeitos no cenário de eSports: 2020~2022

O aparecimento do novo coronavírus - COVID-19, no final de 2019, impôs uma série de mudanças econômicas, sociais e comportamentais como o afastamento social em 2020 (WHO, 2020). Essas mudanças trouxeram um crescimento de usuários para os jogos e os esportes eletrônicos, aumentando o fluxo de pessoas assistindo *streams* de jogos e jogando. A maioria dos campeonatos de eSports postergaram seus eventos, mas logo se adaptaram e voltaram aos trilhos.

Aproveitando a possibilidade de jogar e se manter a salvo em casa, campeonatos de Fórmula 1, *League of Legends* e outros seguem a todo vapor em

plataformas de *streaming*. Essa rápida adaptação trouxe bons resultados, aumentando as visualizações de competições de *LoL* em até 30% em relação às competições passadas (RIETKERK, 2020).

As pesquisas do mercado de games por Wijman (2020) nos mostram um crescimento no número de usuários e no consumo de games em geral. O ano de 2020 contou com um aumento de 15,6 bilhões nas previsões, fruto do uso de games para entretenimento, escapismo, socialização e interação com família e amigos. O mercado contou com um aumento nos lucros de jogos para computadores, consoles, celulares e tablets, tendo estes dois últimos o maior crescimento e lucro naquele ano (WIJIMAN, 2020).

No game *Fortnite,* vemos um grande sucesso com a realização de shows musicais dentro do jogo. Entre os cantores e bandas destacou-se o rapper Travis Scott, com um show de 15 minutos que alcançou 12,3 milhões de espectadores, quebrando o recorde do DJ Marshmello, que fora visualizado por 10,7 milhões de pessoas (*G1*, 2020; OCAL, 2020).

A Tabela 6 apresenta as premiações dos maiores jogos nos anos de 2019 e 2020, além dos respectivos campeonatos e número de cyber atletas.

**Tabela 6.** Comparativo de premiações, números de campeonatos e cyber atletas dos maiores eSports entre 2019 e 2020

| **eSport** | **Premiação 2019 (em dólar)** | **Premiação 2020 (em dólar)** | **Número de Campeonatos 2019 / 2020** | **Número de Cyber Atletas 2019 / 2020** |
|---|---|---|---|---|
| *Fortnite* | $71.598.129 | $7.876.706 | 393 / 103 | 2.907 / 1.462 |
| *Dota 2* | $47.009.635 | $8.097.360 | 219 / 127 | 1.315 / 872 |
| *Counter-Strike: Global Offensive* | $21.994.516 | $11.800.813 | 833 / 455 | 3.889 / 2.475 |
| *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* | $11.267.221 | $3.597.052 | 112 / 50 | 1.394 / 861 |
| *Overwatch* | $9.608.186 | $4.336.862 | 59 / 9 | 1.232 / 222 |
| *League of Legends* | $9.498.833 | $7.834.376 | 173 / 62 | 1.835 / 1.257 |

**Fonte:** Compilação do autor, adaptado de: eSports Earnings, 2020. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history> Acesso em: 17 nov. 2020

2020 foi um ano com grandes quedas em premiações e número de campeonatos de esportes eletrônicos, além de muitos terem sido postergados. Ainda

assim, mesmo com os efeitos da pandemia, diversos eSports conseguiram seguir com seus maiores torneios, tomando as devidas precauções.

De um total de premiações de US$ 234,7 milhões em 2019, os maiores números do cenário até então, vemos uma expressiva queda ao final de 2020 com um total de US$ 80 milhões; um declínio compreensível, já que durante a pandemia de COVID-19 grandes eventos e espetáculos tiveram que ser proibidos, devido aos seus grandes públicos (*Esports Earnings*, 2020; RIETKERK, 2020).

Nesse momento de crise, os jogos abriram portas para aproximar as pessoas e lhes dar um ambiente onde podiam interagir e se divertir sem sair de casa. A própria Organização Mundial de Saúde (OMS) incentivou o uso de games para interação social na pandemia, e companhias como *Twitch*, *Activision Blizzard* e outras gigantes do mercado de games apoiaram e divulgaram a campanha (CANALES, 2020).

**Figura 18:** Campanha da Organização Mundial de Saúde (OMS) - Play Together Apart - 2020

**Fonte:** GameWorld Observer - 18 game companies team up with WHO to fight coronavirus. Disponível em: <https://gameworldobserver.com/2020/03/30/18-game-companies-team-fight-coronavirus>. Acesso em: 15 fev. 2022.

Eventos, talk shows, homenagens e formaturas já foram realizados dentro do ambiente de jogos como *Minecraft*, *World of Warcraft, Second Life* e *Animal Crossing*, mostrando que, mesmo estando distantes na vida real, as pessoas conseguem se divertir e interagir utilizando os games. A socialização foi o segundo motivo pelo qual as pessoas passaram mais tempo jogando durante a pandemia, como se vê nos exemplos de *Among Us* e *Fall Guys*, sucessos de 2020. Para o futuro, as previsões

de mercado apontam para um contínuo crescimento dessa indústria, atingindo uma receita total de US$ 200 bilhões em 2023 (WIJIMAN, 2020).

## 5 - Os Esportes Eletrônicos em foco

Neste capítulo, abordaremos com maior profundidade os eSports que são objetos desta pesquisa. Descreveremos o processo de desenvolvimento das empresas criadoras dos games, a criação e a evolução de cada um, sua "playerbase" (quantidade de jogadores) e o cenário de profissional de cada um deles, além de informações como premiações totais e número de jogadores profissionais, entre outras curiosidades.

A descrição de particularidades dos jogos estudados se faz necessária para que o leitor possa ter um maior entendimento do instrumento nas questões abertas (Anexo 3) especificamente elaboradas para os Esports.

## 5.1 - League of Legends

*League of Legends* (*LoL*) é um jogo de estratégia em que duas equipes de cinco poderosos Campeões, como são chamados os avatares dos jogadores, que se enfrentam para destruir a base da equipe inimiga. Sua fase beta (fase de testes) foi lançada em 10 de abril de 2009 e encerrada em 26 de outubro do mesmo ano.

**Figura 19:** Ilustração dos personagens de *League of Legends*

**Fonte:** Brasilgamer - *League of Legends* - Quais os requisitos mínimos de LOL?. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/articles/league-of-legends-requisitos-minimos-lol>. Acesso em: 17 nov. 2021.

*League of Legends* é um jogo do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ou Arena de Batalha Online Multijogador. Foi inspirado pelos *mods* de *Starcraft: Brood War, Aeon of Strife* e *Warcraft III*, *DotA*. Segundo Vieira (2018), pode-se traçar sua origem a partir de uma união dos gêneros *Real Time Strategy* (RTS - Estratégia em Tempo Real), *Role Playing Games* (RPG - Jogo de Interpretação de Papéis) e *Tower Defenses* (TD - Defesa de Torres). Houve um possível precursor produzido para *Mega Drive*: *Herzog Zwei* (1989), da Technosoft, que combinava naves espaciais com um tipo de gerenciamento de tropas.

Em seu lançamento contava com 2 mapas (5 contra 5 e 3 contra 3) e 40 campeões. Já em 2021, pode-se escolher entre mais de 160 campeões para realizar jogadas épicas, assegurar abates e destruir torres em uma luta até a vitória, em mais de 10 mapas rotativos, com estilos de jogos e regras diferentes.

### 5.1.1 - O Universo Multimidiático de *League of Legends*

O universo de *LoL* não conta apenas com o game, mas sim com uma vasta enciclopédia multimidiática. Existem músicas e bandas de campeões do game que possuem até redes sociais, histórias em quadrinhos (HQs) e animações, *minigames*, além de seus megaeventos. O universo de jogos relacionados ao *LoL* não para de crescer. Os primeiros games criados além do principal, foram: o *Collectible Card Game* (CCG - Jogo de Cartas Colecionáveis), o *Legends of Runeterra* e o MOBA *League of Legends: Wild Rift* para celulares. A história de todos esses universos modela-se a *lore* dos jogos, que explica quem são seus personagens, suas histórias e relacionamentos com outros personagens além de toda a história do mundo do game.

Para elaborar esta questão multimidiática, faremos um recorte dos conteúdos já existentes e os conteúdos planejados para lançamentos futuros pela Riot. Começando pelos jogos, dentro do universo de *League of Legends*, diversos outros jogos contribuem para revelar novos segredos ou explicar melhor alguns acontecimentos.

Atualmente, os jogos que se passam no mesmo universo são o MOBA *League of Legends* e sua versão mobile, *LoL: Wild Rift*; o CCG *Legends of Runeterra*; o RPG de turno "*Ruined King: A League of Legends Story*" e o jogo de ritmo/musical *"Hextech Mayhem: A League of Legends Story*". Os dois últimos foram lançados em 16 de novembro de 2021. Além destes jogos digitais, temos também os jogos de tabuleiro, com "*Mechs vs. Minions*" lançado em 2016 e sabemos também que está em produção mais um jogo de tabuleiro inspirado em um jogo que existe dentro do universo de *LoL*, o nome previsto é "*Tellstones: King's Gambit*" que se trata de um jogo de blefe e informação perfeita para 2 a 4 jogadores (YONEZAWA, 2020).

Também há conteúdos planejados para lançamentos futuros do universo: um jogo de luta ainda sem nome, conhecido como "*Project L*" que promete lutas entre

times dos campeões do universo de *LoL*; um jogo ainda sem gênero definido, mas se anuncia como um *action-RPG*, chamado "*Project F*", mencionado na stream de 10 anos de *League of Legends;* e um projeto de jogo de plataforma com o campeão Ekko do *LoL*, "*A League of Legends Story - CONV/RGENCE*", planejado para 2022. Sabe-se também que existe um projeto de MMO (Massively Multiplayer Online), sem título e previsão de lançamento, que foi anunciado em 2020. E, por fim, um jogo de mundo aberto de combate e quebra cabeças, com os campeões Nunu e Willump do *LoL*, "*Song of Nunu: A League of Legends Story*" também planejado para 2022 (ARBULU, 2019; *ge.Globo*, 2021).

Por hora o universo de *League of Legends* conta com 6 jogos concluídos e mais 6 em produção, e sabemos que teremos mais novidades à frente, vendo que a empresa se empenha em expandir e acessar mercados de diversos nichos.

**Histórias em Quadrinhos**

Contamos com 6 séries de quadrinhos, todas relacionadas com o universo de *League of Legends*. A primeira é "Mãe de Guerra", uma série com 4 quadrinhos em que a campeã Ashe, uma arqueira dotada com uma conexão mágica com sua terra congelada, que parte com sua tribo em uma perigosa busca pela verdade por trás de um antigo mito.

A segunda série é "Lux", composta por 5 quadrinhos, tendo como personagem principal a campeã Luxana (Lux) Stemmaguarda – uma nobre do reino utópico de Demacia, mantido em ordem por caçadores de magos. A trama se complica quando Lux desenvolve poderes mágicos de luz, e precisa decidir entre ficar ao lado de seu irmão Garen e dos nobres, ou ao lado dos magos oprimidos, à margem da sociedade.

A terceira série é "Zed", constituída por 6 quadrinhos, que tem como foco o campeão de mesmo nome. Assassino de Ionia, após matar seu mestre, o guerreiro outrora honrado Zed comanda um bando de assassinos. Seu amigo de infância, Shen, segue um caminho diferente, jurando manter o equilíbrio mágico em Ionia. Ambos enfrentam um grande mal ao se reencontrar em sua vila com um fantasma do passado, Khada Jhin, um psicopata dotado de poderes mágicos.

A quarta série se chama "K/DA Harmonias" mesmo nome da banda musical (K/DA), composta por 5 personagens de *LoL*. São 5 capítulos, um para cada integrante da banda: Akali, Seraphine, Evelynn, Kai'sa e Ahri. Desde sua estreia em

2018, o grupo de música pop K/DA esteve ocupado, e as integrantes recordam suas aventuras dos últimos 2 anos, contando suas experiências.

Por fim, a quinta série de quadrinhos é “Sentinelas da Luz - Coração Inabalável", que conta com 6 histórias, desenvolvendo o grupo de personagens dos Sentinelas da Luz (*Riot Games*, 2021). Com a Ruína de Viego corrompendo Runeterra, os Sentinelas da Luz saem em busca de novos membros para combater o Rei Destruído.

Além das séries de quadrinhos, há alguns contos que trazem um pouco mais sobre a história dos personagens ou momentos específicos. São, ao todo, 7 quadrinhos: “Darius: Sangue de Noxus”, “Miss Fortune: A Sorte Sorri”, “Nami: No abismo”, “Ziggs & Jinx : Pintando o Sete”, “Varus: Almas Gêmeas”, "Varus: Vingança" e “Ryze: Terras em Chamas” (*Riot Games*, 2021).

**Músicas e Bandas**

A jornada musical da Riot Games iniciou-se no ano de 2010, com o crescimento da comunidade de *League of Legends* a empresa lançou um desafio para a criação de músicas inspiradas em *LoL,* o *“Songs of the Summoned Contest”* (Concurso das Canções dos Invocados), em que os vencedores receberam, além da atenção e holofotes, alguns equipamentos de som e moedas do jogo.

Para surpresa da Riot, muitos artistas com diversos estilos e diferentes níveis de habilidades musicais participaram do desafio. Em razão do sucesso de algumas músicas, a empresa aumentou a atenção dada ao lado musical do jogo (*Surrender@20*, 2011; *League of Legends Stratics Forum*, 2012).

O concurso foi realizado por 3 anos consecutivos, e neste período a Riot criou seu próprio time musical. Com a evolução do jogo, novos personagens e animações, algumas músicas temas também foram criadas, como por exemplo *Warriors* (2014), em parceria com a banda *Imagine Dragons*.

O processo de criação da primeira banda começou entre 2010 e 2012, quando acharam interessante fazer *skins “heavy metal”* para 2 personagens*,* ou seja, roupas alternativas para os campeões, que podem ser adquiridas no jogo com dinheiro real. Em virtude do sucesso dessas *skins,* outros 3 personagens também receberam versões “metaleiras”, o que possibilitou a criação da primeira banda da Riot Games, a “*Pentakill”*.

Esta banda de *heavy metal* é composta por 6 personagens: Karthus, Kayle, Mordekaiser, Olaf, Sona e Yorick. O primeiro álbum da banda foi "*Smite and Ignite"* lançado em 2014. Uma curiosidade sobre a banda é que seu nome provém do feito de ter abatido os 5 adversários rapidamente ("Penta Kill", abate quíntuplo).

**Figura 20:** *Skins* da banda Pentakill, campeões Yorick e Olaf, inspirados em Slash e Vinnie Paul - 2014.

**Fonte:** Maisesporte - *LoL*: Do jogo para a vida real; conheça a história e trajetória da banda Pentakill. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-patch-12-9-mini-reworks-olaf-taliyah-nerfs-renata-ahri/> Acesso em: 03 mai. /05/2022.

O primeiro álbum da banda tem duração de 30 minutos, com 8 músicas – cujos títulos fazem referência a itens do jogo, alguns que nem existem mais. *Smite and Ignite* foi um enorme sucesso, e o motivo disso é claro: a Riot Games, convidou diversos músicos consagrados, entre eles: Derek Sherinian (ex-*Dream Theater*), Danny Lohner (*Nine Inch Nails*) e Jørn Lande (ex-vocalista do *Masterplan*), Per Johansson (*Ureas*), Noora Louhimo (*Batmegatle Beast*), ZP Theart (ex-*Dragonforce*), Mike Pitman (*Xerath*) e Tommy Lee (*Mötley Crüe*). Com esse time, no ano de seu lançamento, o sucesso atingiu o primeiro lugar no *iTunes*, na categoria "Metal".

Um fato relevante para registro foi a apresentação da banda no Brasil em 2015, na final do primeiro *split* do CB*LoL* (Campeonato Brasileiro de *LoL*). A Riot BR trouxe o vocalista Jørn Lande e o brasileiro Nando Fernandes, caracterizado como Karthus,

para cantar 2 músicas e encerrar a cerimônia de abertura da final. Com o sucesso dessa primeira apresentação, Jørn foi convocado novamente em 2016, no encerramento da competição *All-Stars,* para tocar mais duas músicas; e ao fim da apresentação, alegrou a plateia com uma música inédita e uma grande notícia: o *Pentakill* teria um segundo álbum (RODRIGUES, 2019).

Em 2017, a banda lançou seu primeiro clipe com a música tocada no *All-Stars*, "*Mortal Reminder*", apresentando uma nova integrante, "Kayle", a segunda vocalista. Em seguida o álbum foi lançado com 10 faixas, ainda com a participação de Jørn e diversos outros artistas do mundo do metal, como Per Johansson, e a voz de Kayle, Noora Louhimo. Em razão do êxito do álbum na plataforma Apple, a banda ficou no topo da categoria "Metal" por vários dias, e entrou no top 40 da *Billboard*. As músicas geraram muito conteúdo na internet com covers de músicos famosos, incentivando mais shows com Jørn e outros renomados artistas em eventos da Riot, incluindo o segundo *split* do CB*LoL* de 2017 (RODRIGUES, 2019).

As últimas novidades da banda *Pentakill* vieram em setembro de 2021, com o lançamento do terceiro álbum, que trouxe 11 músicas, com maior foco na *lore* do jogo. Acompanhando o lançamento, novas *skins* foram criadas para os personagens. A produção musical contou com *Jørn* Lande, Noora Louhimo, Per Johansson, Tyler "Telle" Smith, Adam "Nolly" Getgood, Benjamin Ellis, o tecladista Jose "Atlan" Aranda e o violinista Ray Chen. A estreia do terceiro álbum foi anunciada em Los Angeles no "*Championship Series' Mid-Season"* em 2021, com a banda performando uma nova música (RODRIGUES, 2021).

O game também conta com outras duas bandas: a K/DA, um grupo de pop coreano (*K-pop*) e a *True Damage*, uma banda de hip-hop. Integram o grupo K/DA as personagens Ahri, Akali, Evelynn, Kai'sa e uma participação extra da personagem lançada para o grupo, Seraphine. Já a banda *True Damage* é composta pelos personagens Qiyana, Senna, Ekko, Yasuo e novamente Akali.

Para dar vida à K/DA, foram convidadas Soyeon e Miyeon, duas integrantes de um famoso *girl group* de K-pop, o *(G)I-DLE*, em parceria com duas cantoras norte-americanas, Jaira Burns e Madison Beer – que, além de emprestarem suas vozes, também emprestam seus corpos físicos para gravar alguns clipes, usando equipamentos de captação de movimento.

**Figura 21:** Cantoras do grupo K/DA usando roupas de captação de movimento.

**Fonte:** Capricho -Conheça o grupo de K-pop K/DA. Disponível em: <https://capricho.abril.com.br/entretenimento/conheca-o-grupo-de-k-pop-k-da/>. Acesso em: 03/05/2022.

A banda estreou com o sucesso mundial “POP/STARS”, na cerimônia de abertura do Campeonato Mundial de *LoL* na Coreia do Sul em 2018. O single recebeu a certificação de ouro da Associação Americana da Indústria de Gravação (RIAA) após a música ter obtido mais de 500 mil downloads únicos. No YouTube, o single ultrapassou os 500 milhões de visualizações.

O primeiro álbum deste grupo foi lançado em novembro de 2020, intitulado “*All Out”,* e possui 5 faixas, tendo aproximadamente 15 minutos ao todo. Este contou com a participação de mais artistas, como Wolftyla, Bea Miller, Lexie Liu, Bekuh Boom, Aluna e a conhecida Twice, cantora de *K-pop*. Além das músicas, diversas *skins* do grupo foram criadas no jogo, também alcançando grande sucesso (BALDUCCI, 2018; PEREIRA, 2021).

E a mais recente banda criada pela Riot Games foi a “*True Damage”*, que surgiu com o lançamento de “*GIANTS”*, uma das músicas apresentadas na cerimônia de abertura do mundial de *LoL* em 2019. O grupo de hip-hop iniciado pela

personagem Akali (a quem Jeon Soyeon, rapper sul-coreana empresta a voz), conta com outros personagens e vozes, que são: Qiyana (Becky G, cantora e atriz norte-americana), Senna (Keke Palmer, cantora e atriz norte-americana), Ekko (Thutmose, rapper nigeriano-americano) e Yasuo (Duckworth, rapper e compositor norte-americano) (PUIATI, 2020).

A banda foi lançada simultaneamente com as *skins* de seus personagens. As "*skins* de prestígio" (roupas mais caras, e de difícil obtenção) das personagens Qiyana e Senna foram desenhadas por Nicolas Ghesquière, diretor de criação da marca francesa Louis Vuitton, que também criou a caixa do troféu do mundial de 2019 e algumas *loot boxes (*baús de itens aleatórios do jogo, adquiridos com dinheiro real*)* de *skins*. Outra curiosidade é a voz de Ekko, que no Brasil foi dublada pelo rapper Emicida. No momento, o grupo possui apenas duas músicas mas, com certeza teremos novidades no futuro (PUIATI, 2020; RECORD, 2019).

De acordo com Narciso (2020), em entrevista com Toa Dunn, gestor da Riot Games Music, e Patrick Morales, líder criativo do K/DA existe uma possibilidade de uma banda com personagens de *Valorant* (FPS da Riot, que não compartilha da *lore* de *League of Legends*) ser criada.

Em relação a músicas, a Riot não oferece somente as bandas: em 2015 foi lançado o primeiro álbum de músicas da Riot, o "*Music of League - Volume 1"* que pode ser acessado nas plataformas: AmazonMP3, Google Play, iTunes, Spotify e YouTube. As canções englobam temas de campeões, curta metragens e animações.

As músicas continuam sendo lançadas com o avanço do jogo e seu universo multimidiático. Em 15 de outubro de 2019, como parte da comemoração de 10 anos de música do *LoL,* uma nova parceria foi anunciada com artistas como Albert Chang, TJ Brown, Nicki Taylor, e Lunity, revelando o primeiro vinil da Riot, com 26 obras orquestradas. E, transparecendo o tamanho dos esforços musicais da empresa, o catálogo das obras foi disponibilizado em uma variedade de serviços de *streaming*, contando com mais de 200 músicas em plataformas como Spotify, Soundcloud, Amazon, Apple, Instagram, YouTube, Napster, Pandora, Imusica, Iheartradio, Qobuz, kkbox, Line Music, Akazoo, Simfy, Jiosaavn, Kuack, Google Play, QQ Music e Deezer (*League of Legends*, 2019).

Após diversos problemas das grandes plataformas de *streaming* como Twitch, YouTube e Facebook em relação aos criadores de conteúdos e proteção de direitos autorais musicais, a Riot se reinventa novamente: em uma assertiva estratégia de

marketing, a empresa lançou dois pacotes de músicas para *streaming*, o “Sessions: Vi” e “Sessions: Diana”, com 37 e 43 faixas respectivamente, compostas por diversos artistas, com o propósito de entregar músicas gratuitas de qualidade para os *streamers* utilizarem, sem o receio de violação de direitos autorais nas plataformas citadas acima, resolvendo a problemática e ainda recebendo maior visibilidade para seu universo musical (*Riot Games*, 2021; 2022).

**Músicas especialmente criadas para os campeonatos mundiais**

A partir de 2014, todos os campeonatos mundiais de *League of Legends* passaram a ter músicas temáticas com clipes animados. Todos esses clipes trazem diversos sentimentos e sempre estão cheios de referências à *lore* do jogo e ao cenário competitivo. Os temas são criados com os produtores musicais da Riot Games em parcerias com grandes nomes musicais globais, assim valorizando cada um de seus campeonatos mundiais.

A necessidade para criação de músicas surgiu com o crescimento dos campeonatos mundiais, que passaram a atrair um grande público e se tornaram megaeventos. Como ocorre somente um campeonato mundial por ano, este deve ser uma experiência inesquecível. A Riot Games é conhecida por realizar esforços extras em todas suas produções, seja em eventos, seja em menores ou em grandes campeonatos. No campeonato mundial essa dedicação é ainda maior, com apresentações musicais, cosplays, animações, fogos e muito mais.

Nos shows, em eventos e nos campeonatos são realizadas apresentações com coreografias e *cosplayers* (artistas caracterizados como os personagens), que dançam e cantam as músicas do game.

A primeira música de campeonato criada, em parceria com a banda *Imagine Dragons, foi* “Warriors”, em 2014*.* Foi uma escolha certeira, por se tratar de uma banda extremamente conhecida – o que contribuiu para a música a se espalhar pelo mundo. O clipe animado mostrava a trajetória de um jogador, jogando de casa até surgir jogando no palco do campeonato mundial.

A segunda música, de 2015, foi criada em parceria com *Nicki Taylor,* **“**Worlds Collide". A canção recebeu algumas críticas por não ter um clipe animado. Durante o clipe, um cristal vermelho refletia diversos pontos turísticos da Europa Central.

A terceira música, de 2016, foi criada em parceria com Zedd, “Ignite”. Esta recebeu um clipe musical animado mostrando as jogadas finais de jogos do mundial anterior, com uma arte muito estilizada, e a música foi bem aceita pela comunidade (*Esports.net*, 2022).

Em 2017 ocorreu o lançamento da quarta música, que é uma das mais bem conhecidas: ”Legends Never Die”, que foi uma parceria com *Against the Current & Chrissy Costanza.* Sua animação mostrava três personagens do jogo, Ashe, Garen e Lee Sin, em suas jornadas de treino e amadurecimento. A animação sofreu algumas críticas por não conectar a jornada dos jogadores, sendo o segundo clipe a não fazer essa conexão.

Se a conexão entre os competidores e o jogo era algo desejado pela comunidade, em 2018 esse anseio foi satisfeito. “Rise” foi criada em parceria com *The Glitch Mob, Mako* e *The Word Alive.* Em seu clipe é apresentada a jornada de Kang ‘Ambition’ Chan-yong, um jogador coreano que começou sua jornada em 2011 e ganhou o mundial de 2017. Em 2018, data de lançamento, o jogador já havia se aposentado, mas continuava fazendo streamings.

No clipe, o jogador encara diversos outros jogadores profissionais que o enfrentam usando as habilidades de seus personagens do jogo. Enquanto enfrenta esses jogadores, *Ambition* (*nickname* do jogador) vai subindo uma montanha até que chega em seu cume para enfrentar o campeão anterior.

Em 2019, vemos um clipe completamente diferente: a nova música “Phoenix” que foi feita em parceria com *Cailin Russo e Chrissy Costanza,* trouxe um tema complexo, abordando desde problemas com a comunidade do game (e como ela trata os cyber atletas) até problemas de saúde mental, com o refrão da música dizendo que se deve conquistar o monstro em sua cabeça e superar os desafios.

A animação conta com cenas no mundo real de três jogadores (Lee “Faker” Sang-hyeok, Rasmus “Caps” Borregaard Winther e Song “Rookie” Eui-jin) , lutando contra as versões corrompidas deles mesmos (“o monstro na sua cabeça”) e se transformando em personagens que eles usam dentro do jogo para superar seus desafios (*Esports.net*, 2022; KAY, 2020).

Em 2020 ocorreu o lançamento de “Take Over” em parceria com Jeremy McKinnon, Max and Henry. O clipe segue a linha do antigo, apresentando um jogador novato sendo ensinado por “Faker” (considerado por muitos o melhor jogador do mundo), no clipe vemos o novato enfrentando diversos jogadores profissionais

conhecidos (em uma versão de seus personagens do jogo) em sua jornada até o topo, com muito da lore do jogo e *easter eggs* (conteúdos extras escondidos) espalhados pelo clipe.

Por fim, temos o clipe de 2021, “Burn It All Down” escrita e produzida por Alex Seaver (Mako), do time musical da Riot Games, e com os vocais feitos por *PVRIS*. O clipe segue o conceito do clipe de 2020, “Take Over”, apresentando diversos jogadores profissionais. O protagonista do clipe é Heo “ShowMaker” Su, que enfrenta diversos outros jogadores: ShowMaker, Chovy, Rekkles, Wunder, Carzzy, TheShy, Viper, GALA, Blaber, PowerOfEvil, Hans Sama, Armut, Peanut, Gori, Summit e Clid. Todos esses jogadores tomam em partes a forma dos heróis que usam dentro do game (*Esports.net*, 2022).

Vemos que aos poucos a Riot Games foi moldando seu conteúdo para atender melhor às expectativas da comunidade e, acima de tudo, conectar melhor o mundo de *League of Legends* com o mundo real; e vemos que essa conexão vem se solidificando cada vez mais com os novos clipes.

**Animações e curtas**

A Riot Games também cria muitas animações e vídeos, sejam eles de músicas, histórias da *lore*, de personagens novos, ou comemorações de eventos no jogo e no mundo real, como os vídeos de finais de campeonatos mundiais.

Mas a cereja do bolo das animações de *League of Legends* foi “Arcane”, que conta a história de vários personagens do jogo que moram na cidade de Piltover (e Zaum). O foco da história gira em torno de Jinx e Vi, e como Jinx desenvolve sua “insanidade”. A série tem ao todo 9 episódios de aproximadamente 50 minutos, e ganhou diversos prêmios no *Annie Awards*, premiação que é considerada o Oscar das animações.

Ao todo a série recebeu 9 prêmios: melhor roteiro, melhor atuação de voz, melhor animação de personagens, melhor episódio para TV, melhor produção de design, melhor *storyboarding*, melhor design de personagens, melhor direção e melhores efeitos especiais. As premiações do *Annie Awards* são dadas com base em um episódio, portanto a série como um todo teve diversos episódios premiados, e dentro das 9 categorias em que concorreu, Arcane foi premiado em todas, sendo um

enorme sucesso e já tendo a segunda temporada anunciada, criando uma grande expectativa de seus fãs (NOGUEIRA, 2022; *ge.Globo*, 2022).

### 5.1.2 - A evolução do *League of Legends*

Os jogos digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, e entre os mais populares está o *League of Legends,* que é um sucesso mundial. Além de ser um dos grandes responsáveis pelo crescimento do cenário de eSports, possui premiações acumuladas em mais de US$ 87 milhões, 7.858 cyber atletas e 2.635 torneios (*Esports Earnings*, 2021).

**Figura 22:**Torcida aflita e torcida comemorando abates na final do CBLOL 2019, no Jeunesse Arena, RJ.

**Fonte:** <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/lol/noticia/torcida-do-flamengo-cria-caldeirao-com-clima-de-maracana-e-empurra-time-ao-titulo-do-cblol.ghtml>

O *League of Legends* começou a ser desenvolvido em 2005, mas a empresa responsável por ele, a *Riot Games,* foi criada apenas em 2006, fundada por Marc Merrill e Brandon Beck na cidade de Los Angeles. O game teve seu anúncio oficial no dia 7 de outubro de 2008 e começou sua fase beta em 10 de abril de 2009.

O jogo foi inspirado pelo sucesso de *DotA*, um *mod* de *Warcraft III: Reign of Chaos*. A *Riot* trouxe para seu time dois dos grandes nomes por trás da criação do *mod*: Steve “Guinsoo” Feak, desenvolvedor das primeiras versões do mapa, e Steve “Pendragon” Mescon, responsável pelo site oficial do *DotA*.

**Figura 23:** Mapa de *Summoner's Rift* - *League of Legends* 2012.

**Fonte:** UOL Esporte - *League of Legends*. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/videos/videos.htm?id=league-of-legends-04020D18396AE4C92326> Acesso em: 02 jul. 2022.

Os desenvolvedores tiveram problemas com seu formato, que é gratuito e não teria conteúdo disponível para download (*Downloadable Content* - DLC). Atualmente este é um formato de sucesso, mas o game foi um dos polarizadores do formato em sua época. Ao se juntar à chinesa Tencent, um novo desafio surgiu: uma plataforma nova deveria ser feita, e a antiga (que a empresa passou anos desenvolvendo) foi descartada. Passaram-se 2 anos até que a nova plataforma estivesse pronta, em 2009 (PINHEIRO, 2019).

O lançamento do estágio beta do game para o público foi bem sucedido, e em seus primeiros meses teve picos de mais de 100 mil jogadores simultâneos, sendo necessário muito esforço para estabilizar os servidores. Com a primeira onda de sucesso, a *Riot Games* fez uma segunda rodada de investimentos, conseguindo levantar mais capital junto à sua parceira Tencent. Todo o dinheiro foi investido no game para expansão da equipe de desenvolvimento, equilibrar o gameplay e corrigir problemas técnicos (BIANCHIN, 2019).

Nos dois anos seguintes, houve um grande trabalho com a expansão do jogo: mais idiomas, mais campeões, atualizações e correções, expansão da *lore*. Nesse momento, no início de 2011, os dois grandes títulos da cena de eSports eram

*StarCraft II* e *Counter-Strike*, mas a Riot Games já havia percebido que as pessoas gostavam de assistir jogos de *League of Legends*, dando início ao primeiro campeonato de *LoL* no evento *Dreamhack Summer* 2011. Todos foram surpreendidos com o grande público: mais de 100 mil espectadores simultâneos na transmissão de suas partidas dentro da plataforma Twitch (BIANCHIN, 2019).

Assim, o cenário esportivo de *League of Legends* surgiu, com a administração de uma programação mundial anual de esportes eletrônicos. As competições foram divididas em regiões, com duas temporadas no ano. Os melhores times regionais se classificam para os dois torneios internacionais anuais, o *Mid-Season Invitational* (MSI) e o Mundial de *LoL*. O Brasil também tem seus cyber atletas disputando o Campeonato Brasileiro de *League of Legends,* mais popularmente conhecido como o *CBLoL* (PALMEIRA, 2019).

Para melhor entendimento do cenário, em 2011, o primeiro ano de campeonatos de *League of Legends*, 387 cyber atletas batalharam em 172 torneios por uma premiação de US$ 526,5 mil. No ano de 2019 os números saltaram para 1.815 cyber atletas em 168 torneios, com premiação total de US$ 9,3 milhões (*Esports Earnings*, 2020).

Em relação à quantidade de jogadores em 2011, apenas dois anos após o lançamento, o game contava com 11.5 milhões de jogadores por mês. Já em 2014, em um anúncio oficial, foi comunicado que o *LoL* tinha 67 milhões de usuários mensais. Em uma entrevista em 2016, os fundadores da *Riot* mencionaram que o número já havia subido para 100 milhões por mês. E o último anúncio relacionado ao número de jogadores ocorreu em 2019, durante o aniversário de 10 anos do jogo, informando que durante o evento o jogo teve picos de usuários diários de 8 milhões de jogadores (TASSI, 2014; NEWELL, 2019).

O site *Newzoo* (2020a), menciona que em julho de 2020 o *League of Legends* segue como o jogo mais popular entre jogadores de computador, seguido por *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*, e em terceiro lugar *Valorant*, um jogo *FPS (First Person Shooter* - Tiro em Primeira Pessoa*)* também da Riot Games.

Todos estes dados demonstram a grandeza do jogo, e os motivos pelo qual o game *League of Legends* foi selecionado para a elaboração de uma ferramenta de medida de valores olímpicos nos eSports em equipe.

### 5.1.3 - Sobre o Jogo

O mapa clássico de *League of Legends* acontece dentro de *Summoner's Rift (*A Fenda dos Invocadores*)*, onde 10 jogadores em times de 5 competem entre si para destruir o Nexus ("cristal base") adversário. O mapa é separado em 3 rotas: *top, mid* e *bot*, cada uma delas com 3 torres. O Nexus é defendido por 2 torres, e antes dele, na terceira torre, cada rota tem um inibidor, que ao ser destruído faz com que a rota do time inimigo ganhe tropas mais poderosas, os *super minions*.

Entre as rotas, o espaço com monstros neutros é chamado de selva, em que um dos jogadores (o *jungler*) mata os monstros e distribui as bênçãos dos monstros maiores para os companheiros (ou fica com elas). Na parte inferior do mapa está o rio, em que temos o *arongueijo* (que, ao ser abatido, dá uma visão da área central superior ou inferior do rio), perto do espaço onde ficam os dragões; e na parte superior, o arauto e o *baron* (após 20 minutos de jogo), monstros que dão vantagens estratégicas no game (TARTAGLIA, 2021).

**Figura 24:** Mapa de *Summoner's Rift* - *League of Legends* (2021)

**Fonte:** GE.Globo - Guia para iniciantes do CBLoL 2021: veja como funciona o campeonato. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/guia-para-iniciantes-do-cblol-2021-veja-como-funciona-o-campeonato.ghtml> Acesso em: 11/05/2022.

No início do jogo, todos os personagens começam com 500 unidades de ouro, para poderem comprar itens que deixam seus personagens mais fortes, podendo carregar um máximo de 6 itens. O ouro pode ser obtido ao destruir objetivos como: torres, dragões e arauto/barão, que fornecem ouro para todo o time, ou abater monstros da selva, *minions* ou adversários. Todos esses objetivos também dão experiência para o time e/ou para o jogador, que pode evoluir até o nível 18, melhorando habilidades e tornando o personagem mais forte. O acúmulo de ouro e objetivos é o que geralmente dá a vitória aos times, pois oferece muitas vantagens com itens comprados. Ao ser abatido, um jogador demora alguns segundos (ou muitos segundos, dependendo de quantas mortes e tempo de partida) para voltar ao jogo, renascendo em sua base.

Os jogadores se separam em 4 posições, 4 jogadores são divididos em 3 rotas, 1 no topo, 1 no meio e 2 no *bot*, e o quinto jogador ronda o mapa pela selva.

Assim resumidamente, os jogadores *farmam* (matam monstros, adversários e *minions*) para ficar mais fortes com o ouro e experiência; ficando mais fortes, eliminam seus adversários e abrem caminho para conquistar os objetivos, e assim, pouco a pouco, se abre caminho até o Nexus inimigo. Com a destruição do Nexus adversário, o jogo termina (TARTAGLIA, 2021).

**Figura 25:** Mapa *Summoner's Rift* - *League of Legends*

**Fonte:** Imagens do Autor: *League of Legends* - Dentro do jogo.

### 5.1.4 - Modos de Jogo

Os modos de jogo de *LoL* são divididos em 2 tipos: os mapas normais, sempre habilitados para jogo, e os modos rotativos (ao todo 18, os quais não serão abordados), que podem ser eventuais, ou modos que de tempos em tempos voltam a ser habilitados. Explicaremos mais sobre os modos de jogo mais relevantes, a seguir:

***Jogo Normal - às cegas ou Draft Pick***

A diferença entre os 2 modos começa antes do jogo. No modo às cegas, todos os jogadores escolhem seus personagens sem ordem, e não há banimentos para nenhum time; os jogadores devem escolher na hora de selecionar seus personagens quais rotas vão seguir, normalmente digitando no chat sua posição. Já no modo *Draft Pick*, os times começam escolhendo 5 personagens para banir (cada jogador escolhe um). Ao fim das escolhas, estas são reveladas ao outro time (pode haver bans duplos, se os 2 times escolherem o mesmo personagem para banir). Ao fim dos bans, os jogadores vão selecionando seus personagens, um jogador primeiro, e depois de 2 em 2, alternando os times até o último jogador.

O modo normal (clássico) é o de 10 jogadores (5 contra 5) no mapa *Summoners Rift* (Fenda dos Invocadores). A vitória vai para o time que destruir primeiro o Nexus (a base) do outro. Mesmo não sendo um modo ranqueado, ao ganhar ou perder jogos normais (casuais) o número escondido do jogador (MMR) é modificado para fins de pareamento do jogo (*League of Legends Wiki*, S/Da).

***Jogo Ranqueado - Draft Pick***

Funciona da mesma forma que o jogo normal, mas esse modo conta pontos para subir ou cair no ranking. No modo ranqueado não existe o modo às cegas, os jogadores sempre tem que passar pela fase de escolha de campeões com banimentos.

Os modos ranqueados são separados em 2, ranqueada normal e ranqueada Flex, o modo Flex é um modo que permite que os jogadores joguem com mais de um amigo, podendo jogar em dupla, trio ou cinco jogadores. Como é um modo para se jogar em time o pareamento é um pouco mais abrangente, às vezes colocando os jogadores contra adversário piores ou melhores. Antes havia um modo que permitia

que 4 jogadores jogassem com um jogador aleatório, mas o modo foi desabilitado, em consequência de problemas de tempo de busca por partida, problemas de pareamento e a desvantagem de ser o único jogador que não conhece o grupo (*League of Legends Wiki*, S/Da).

### *ARAM*

O nome ARAM vem de um combinado entre jogadores nos modos de jogo personalizados − *"All Random, All Mid",* significando todos com personagens aleatórios e todos indo para a rota *mid*. O modo se popularizou muito, e a Riot criou um modo de jogo para isso em abril de 2013. No mapa "Howling Abyss", só existe uma rota. Todos os jogadores recebem um personagem aleatório, mas a cada partida ganham 1 dado, que pode ser utilizado para trocar o personagem por outro aleatório, acumulando até 2 vezes.

Para fins de balanceamento, todos os personagens começam do nível 3 e com ouro extra. Neste modo alguns itens não existem, mas alguns exclusivos do modo foram adicionados, além de outros balanceamentos do mapa e de campeões para melhorar e balancear uma grande briga entre 10 jogadores. Além disso, uma última regra, vinda também de jogos personalizados, entra em vigor: a fonte, onde os jogadores começam o jogo, não recupera vida, e os jogadores não podem comprar itens na base a menos que tenham sido derrotados.

A compra de itens fica desabilitada assim que os campeões ultrapassam o limite da base. Por fim, o jogo segue o mesmo padrão de jogos normais, só que sem os objetivos do rio e sem outras rotas e a selva (*League of Legends Wiki*, S/Da).

### *Teamfight Tactics*

Este é o modo de xadrez automático do *LoL*, um formato completamente diferente de todos os outros, em que a sorte e o gerenciamento de recursos são essenciais. Neste modo, lançado em junho de 2019 e jogado em turnos, as rodadas colocam os 8 jogadores uns contra os outros rotativamente, ou contra inimigos especiais que podem dar itens (9, que podem ser fundidos para a criação de novos itens, 80 ao todo, não contando modificações e itens especiais) e colocados nos personagens com um máximo de 3 itens fundidos.

No modo, os jogadores não controlam nada mais do que o posicionamento de seus personagens, todo o resto é feito automaticamente. Ao fim de cada conflito, o jogador recebe um montante de ouro relativo a vitórias, vitórias seguidas, derrota ou derrotas seguidas, com um bônus se tiver ouro múltiplo de 10 (máximo de 50).

O ouro é utilizado para escolher entre 5 personagens diferentes para adicionar a composição, os heróis têm preços diferentes dependendo de sua raridade. O ouro também pode ser utilizado para receber uma escolha diferente de 5 personagens ou evoluir o invocador. Para cada nível extra de invocador, o jogador pode colocar mais uma peça (personagem) em seu tabuleiro, e os personagens que estão disponíveis para compra aumentam sua raridade (com uma chance menor de aparecerem).

É aqui que o jogo se complica: cada personagem pode ter entre 2 e 4 modelos, que dão bônus para personagens específicos da categoria, ou para todos os personagens do jogador em campo. Cabe a cada jogador, com suas peças aleatórias, montar o melhor time, com sinergias de padrão e itens.

As peças também evoluem quando o jogador tem mais de 2, se tornando um componente 2 estrelas; e ao juntar 3 peças de 2 estrelas, se cria um elemento de 3 estrelas (máximo do modo). Porém as peças são limitadas, e no caso das mais raras, muito difíceis de conseguir. Assim necessitando de atenção aos tabuleiros dos inimigos para saber se existem peças o suficiente (*League of Legends Wiki,* S/Da).

***Co-op vs. AI***

O modo segue o mesmo padrão dos jogos casuais, só que aqui é jogado com 5 jogadores, todos do mesmo time, contra um time controlado pelo computador. É um modo utilizado por jogadores novos para treinar, ou até mesmo por veteranos para não se estressar ou jogar com companheiros não tão habilidosos (*League of Legends Wiki,* S/Da).

***Jogo Personalizado***

Os jogos personalizados servem principalmente para que os participantes possam jogar entre muitos amigos, com até 10 jogadores, escolhendo os lados e mapa onde a batalha acontecerá. Neste modo também se permite a entrada de *bots* (jogadores controlados pelo computador) (*League of Legends Wiki,* S/Da).

***Tutorial***

O tutorial foi evoluindo com o jogo, e atualmente em sua terceira versão tem 3 partes. A primeira ensina os princípios do game dentro do mapa de jogos casuais (*Summoner's Rift*, o mapa de 5v5*),* apenas a rota central (*mid)* aberta. O jogador começa com um campeão no nível 13 e aprende a se movimentar, atacar e usar habilidades, no meio do mapa deve enfrentar um inimigo, e ao abatê-lo, pode trocar de campeão podendo selecionar entre outros 4, com troca livre até derrubar a primeira torre.

Após derrubar a torre, o jogador deve enfrentar um time completo de bots, com a ajuda de 4 bots em seu time. Ao quebrar o Nexus inimigo, o tutorial está completo.

A segunda parte do tutorial ensina a evoluir habilidades, e trocar de rotas (*bot, mid,* selva e *top)* e a terceira parte ensina o jogador a comprar itens e conseguir ouro abatendo inimigos e minions. Dentro dos tutoriais, diversos modificadores produzem efeitos especiais, deixando o jogo mais rápido e dando mais sensação de poder ao jogador (*League of Legends Wiki,* S/Da).

### 5.1.5 - Rankings

Ao jogar partidas ranqueadas, o participante acumula pontos e conforme segue ganhando diversas partidas avança pelos rankings do jogo. Quanto maior o ranking do jogador, mais recompensas receberá ao fim de uma temporada de *League of Legends*. As recompensas são diversas, incluindo *skins* de personagens, ícones, armadura ícone (que mostra o ranking para outros jogadores no grupo antes da partida), *emotes* para uso dentro do jogo, cápsulas de recompensas (*skins,* ícones etc.), banners modificados no carregamento da partida (SHOUJO, 2022; *League of Legends Wiki,* S/Dc).

Ao todo o jogo conta com 9 rankings, para evoluir, o jogador deve passar pelas 4 divisões de cada um. Os rankings são, em ordem: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão Mestre, Desafiante. Na versão de celular, temos mais um ranking, Esmeralda, depois da Platina (*League of Legends Wiki,* S/Dc; EGB, 2019).

**Figura 26:** Rankings de *League of Legends*

**Fonte:** EGB, disponível em: <https://egb.com/blog/league-of-legends-ranking-system-explained>. Acesso em: 25 abr. 2022.

No jogo também temos campeonatos conhecidos como “Clash”, que funcionam como um campeonato normal de chaves. Os jogadores podem jogar com amigos ou procurar parceiros em comunidades fora do jogo. Esses campeonatos também trazem recompensas para os participantes e para os vencedores. As recompensas são modificadas, dependendo de onde o jogador chegou no campeonato ou quantos pontos fez na temporada dentro dos campeonatos. Essas recompensas incluem logos, banners que ficam à mostra dentro do jogo e ícones (SHOUJO, 2022).

Além das premiações para jogadores que alcançam novos rankings ou que ganham campeonatos, também temos um reforço positivo para que os jogadores sejam agradáveis, ajudem o time ou sejam adversários respeitosos. Ao fim de uma partida, todos os jogadores podem honrar um companheiro de time, e na tela final também podem honrar um inimigo. Ao receber diversas dessas honras ao longo de partidas na temporada, os jogadores elevam o seu nível de honra. A honra tem 5 níveis, e cada um deles desbloqueia novas recompensas, que variam de cápsulas de recompensas e chaves/baús (que dão *skins,* ícones, *emotes* etc.). Caso um jogador

receba uma punição por mau comportamento ou *ban* (não permanente), ele não poderá receber as recompensas de honra dessa temporada (SHOUJO, 2022).

A forma como são pareados os jogadores dentro de seus jogos, tanto casuais quanto ranqueados, passa por diversas mudanças a cada temporada, tentando melhorar cada vez mais esse sistema. Pela complexidade do jogo, que conta com 10 jogadores utilizando 10 campeões entre mais de 160, cada um com pelo menos 5 habilidades, diversas formas de serem utilizados, mais de 100 itens para serem comprados (dos quais cada campeão pode ter 6), posições a serem discutidas e papéis a serem desenvolvidos dentro da partida, não há dúvidas que esse sistema pode encontrar muitos problemas pelo grande número de variáveis que existem. E por enquanto nem entramos no mérito de jogadores que criam contas novas para jogar com novatos, seja pela diversão de ganhar jogos fáceis, seja para criação de conteúdo online; ou até mesmo problemas comuns dos jogos, caso um jogador do time resolva estragar o jogo para todos na partida, seja entregando o jogo, contando pelo chat a posição dos companheiros, se matando para fortalecer o inimigo, ou simplesmente xingando e tornando a partida ruim para os companheiros.

O sistema atual do jogo conta com algumas soluções para alguns desses problemas, que muitas vezes são mais complexos do que imaginamos. Quanto à questão dos jogadores que estragam a partida, desenvolveu-se um sistema de compensação de pontos: quando um participante do time é reportado por ter tido um desses comportamentos e este seja verificado, os jogadores do seu time recebem os pontos perdidos de volta. Mas, quando o mesmo jogador sai da partida, os pontos não poderão mais ser devolvidos, já que isso pode ser um combinado do time para não perder pontos (EGB, 2019; *League of Legends Wiki,* S/Dc)

As pontuações para o jogador subir de ranking são dadas em relação a um número escondido do jogo, quanto menor for o número do jogador em relação ao dos inimigos, mais pontos ele ganha caso obtenha a vitória e menos ele perderá em caso de derrota. Antes, ao alcançar 100 pontos, na última divisão de seu ranking, o jogador deveria conseguir ganhar 3 das próximas 5 partidas, e caso conseguisse, seria promovido ao seu novo ranking. Atualmente esse sistema não existe mais. Atualmente, ao receber os pontos para evoluir no ranking, o jogador ganha a promoção sem que precise vencer nenhum outro desafio.

A única diferença nos rankings considerados de jogadores profissionais são os 2 últimos estágios, Grão-Mestre e Desafiante. A única maneira de ser promovido a

eles é tirando o lugar de algum outro jogador. O sistema para pontuação continua sendo o mesmo, porém para entrar no ranking, o jogador deverá ter uma pontuação maior que a do último jogador do ranking. Para a América Latina e Brasil (dois rankings diferentes), existem 500 vagas para Grão Mestre e 200 para Desafiante, e os números de vagas mudam em relação à população de cada servidor (EGB, 2019; *League of Legends Wiki,* S/Dc)

### 5.1.6 - O Cenário Profissional

Devido à pandemia, os últimos anos foram de muitas mudanças para o campeonato mundial de *League of Legends,* mas comentaremos o formato atual, referente ao ano de 2022.

A Riot Games anunciou que a edição do ano de 2022 seria realizada em Nova York, Toronto, Cidade do México e São Francisco. Essa vai ser a primeira edição do campeonato que será realizada em diversos países, começando com um evento no México (Arena Competitiva da Liga Latino-americana), passando pelo estágio de grupos e quartas de final em Nova York (Teatro Hulo na Madison Square Garden), indo para as semifinais em Toronto (*Arena Scotiabank*) culminando nas finais em São Francisco (*Chase Center*). Esse será o primeiro campeonato a acontecer na América do Norte desde 2016 (WEBSTER, 2021).

Entretanto, a competição começa muito antes, com os diversos campeonatos regionais espalhados pelo mundo, os vitoriosos de cada uma das competições se juntam ao final para disputar pela premiação e título de melhor do mundo. Entre os maiores, estão a *League Championship Series* (LCS) na América do Norte, *League of Legends European Championship* (LEC) na Europa, *League of Legends Champions Korea* (LCK) na Coreia do Sul e a *League of Legends Pro League* (LPL) na China. Essas são as 4 grandes ligas que garantem 4 vagas para o mundial. Além dessas, existem outras das demais regiões que também têm chance de ir para o mundial, são as chamadas regiões *Wildcards.* As ligas *Wildcards* são PCS (Sudeste da Ásia), CBLOL (Brasil), LJL (Japão), LLA (Latino América), LCO (Oceania), TCL (Turquia), VCS (Vietnam) (*LoL e-Sports*, 2022; *Digital Gamers Dream*, 2022).

A agenda de campeonatos é separada em duas etapas (Splits). A temporada inicia com o primeiro Split, em que todos os campeonatos regionais acontecem. Os 4 maiores (LCS, LEC, LCK e LPL) têm vagas a mais, variando entre 2 e 4 vagas, já os menores, chamados de *Wildcards*, têm somente uma vaga para o campeão.

Todas essas vagas contam para o *Mid Season Invitational (MSI),* que é um evento onde o campeão garante uma vaga no mundial (em 2022 serão 2 vagas). Para os que não conseguiram um lugar, ainda existe uma chance com o segundo Split.

O segundo Split conta com o embate de todas os campeonatos regionais mundo afora, e assim com as vagas garantidas pelo MSI e o segundo Split (as vezes em um sistema de pontuação do primeiro e segundo Split) são formadas as chaves com os campeões do segundo Split e MSI.

O torneio mundial em si, varia muito, podendo ser feito em diversos formatos, com ou sem repescagem (embate entre 2 chaves, a dos vitoriosos e a dos perdedores) em formato de grupos com pontuações, entre outros. Mas geralmente seguindo a linha de jogos melhores de 1 nas primeiras chaves, melhores de 3 na metade do campeonato e para as finais, melhores de 5 (*LoL e-Sports*, 2022; *Digital Gamers Dream*, 2022).

### 5.1.7 - Loja e Passe de Batalha

O *League of Legends* conta com 3 moedas diferentes: essência azul, essência laranja e *Riot Points,* sendo estas informações levantadas no próprio jogo no dia 12/05/2022. A primeira é a moeda mais comum, que pode ser adquirida ao desfazer fragmentos de campeões, que são facilmente obtidos em baús e cápsulas (que o jogador ganha ao jogar e ter um bom desempenho ou ser honrado), assim podendo ser obtidos sem custos, apenas com alguma paciência. A essência azul pode ser utilizada para comprar novos campeões (com desconto caso o jogador tenha o fragmento do personagem), ou comprar ícones, *chromas* (diferentes colorações de uma *skin*), *emotes* e *skins* em eventos na loja.

A essência laranja é uma moeda obtida ao desfazer fragmentos de *skins*, eternos (set de conquistas único para cada campeão), ícones e *skins* de sentinelas também obtidas em cápsulas e baús, porém com uma raridade maior que a de fragmentos de campeões. É usada unicamente para habilitar os mesmos itens que podem ser desfeitos para sua obtenção.

Por fim temos os *Riot Points* (RP), esse é o *cash* do jogo, que pode comprar tudo: campeões, baús e cápsulas, *skins*, Chromas, pacotes de *skins* e baús etc. A única forma de adquirir RPs é comprar com dinheiro: 650 RPs custam R$ 16,00, 1.300

RPs são R$ 32,00, 2.600 RPs são R$ 64,00, 4.590 RPs são R$ 113,00, 6.500 RPs custam R$ 160,00 e, por fim, 13.000 RPs custam R$ 320,00.

A loja do game é separada em 6 abas diferentes, sendo elas: Destaques, Campeões, *Skins*, TFT, Espólios e Acessórios. A maioria dos conteúdos da loja podem apenas ser comprados com RPs. Na aba Destaques, temos promoções, pacotes de *skins,* molduras, conjuntos de molduras, ícones e baús, entre outros, geralmente relacionados com o evento do momento.

A aba de campeões é a única onde tudo pode ser comprado por essência azul. Nesta aba, o jogador pode comprar novos campeões, tanto por RP quanto por essência azul, e caso tenha um fragmento de campeão que não possui pode utilizá-lo para ganhar um desconto em essências azuis.

A aba de *skins* é a maior da loja, tendo diversas seleções de *skins* de todos os campeões, pacotes de *skins* e cromas, pacotes de molduras e *skins,* entre outros, mas todo esse conteúdo só pode ser comprado com RPs.

Na aba de TFT, os jogadores podem comprar pequenas lendas (seu peão durante o jogo), pacotes de passe e ovos de pequenas lendas (com diversas versões para cada tipo de lenda ou evento), tudo também por RPs.

A aba de espólios é o local onde os jogadores podem comprar (apenas com RPs) o passe de batalha do evento do momento, chaves, baús (normais ou de artesão), pacotes diversos de eventos ou de novo jogador, entre outros.

Por fim, na aba de acessórios, os jogadores podem comprar *emotes* de seus times profissionais favoritos, *emotes* regulares, *skins* de sentinela, ícones de invocador, bônus de experiência para evoluir mais rápido no jogo, páginas de runas (páginas utilizadas para customizar algumas habilidades gerais de todos os personagens), pacotes com ícones, páginas de runas e *skins* e bilhetes de Clash (um jogo clássico em formato de campeonato com premiações dentro do próprio jogo). Os bilhetes de Clash e páginas de runas podem ser obtidos por essência azul, todo o resto somente com RPs.

Além da loja comum, temos também a loja personalizada (também existente no game *Valorant*) essa loja surge de tempos em tempos e é pessoal de cada jogador, a loja dá 6 cartões ao jogador, que ao serem revelados apresentam 6 *skins* de raridades variadas com descontos entre 20 e 80%, mas que também só podem ser compradas com RPs.

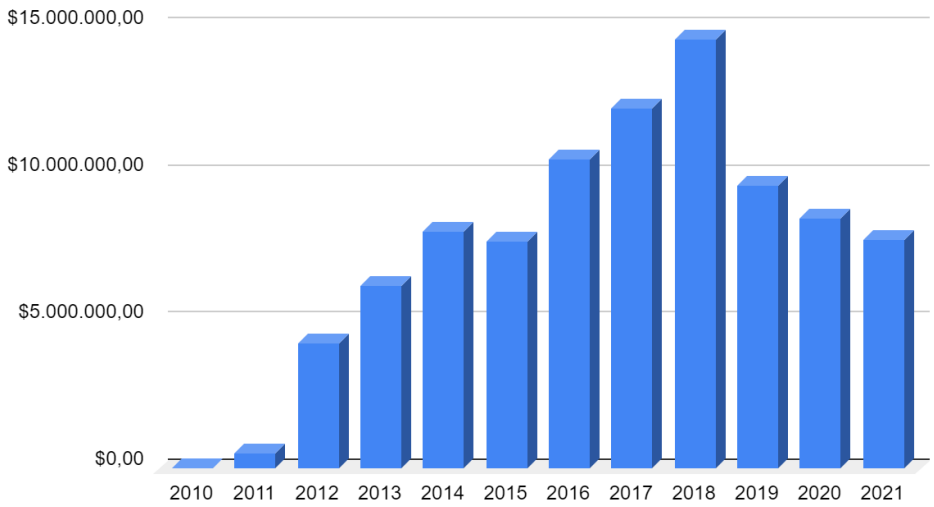
Em relação aos passes de batalha, o jogo contém 2, o passe de batalha de *TFT* (modo de xadrez automático) e o passe geral do game, que é um passe para eventos. O passe de *TFT* (Bugigangas e Engenhocas II) custa 1.295 RPs, cerca de R$ 32,00. O passe libera recompensas como tabuleiros de *TFT*, ovos das lendas, animações de dano no *TFT*, *emotes* e fragmentos estelares (usados para evoluir as lendas). O passe de batalha avança conforme o jogador joga partidas e completa missões de *TFT*, concedendo experiência. Ao passar de nível, o jogador ganha as recompensas que podem ser para todos (recompensas gratuitas) ou recompensas que só os jogadores com o passe podem receber.

Já o segundo passe não é bem um passe, mas sim um conjunto de missões a serem feitas nos jogos (não contando *TFT* nem partidas customizadas), alguns objetivos só podem ser alcançados em modos específicos, e ao completar as missões o jogador ganha uma moeda do evento, que pode resgatar diversos prêmios relacionados ao evento como *skins* do evento, molduras, ícones, *emotes*, entre outros. O passe de evento (MSI 2022 Velho Oeste) custa 1.650 RP, cerca de R$ 50,00.

### 5.1.8 - Números - League of Legends

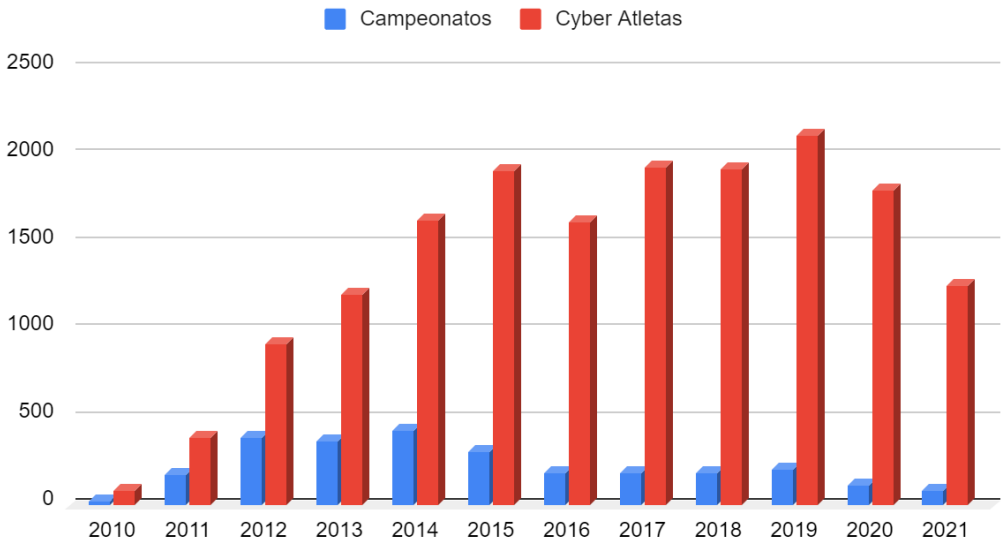
Para uma melhor compreensão da evolução do game e seus números em premiações, campeonatos e cyber atletas, serão agora exibidos gráficos com esses valores.

**Gráfico 1:** Premiações de *League of Legends*



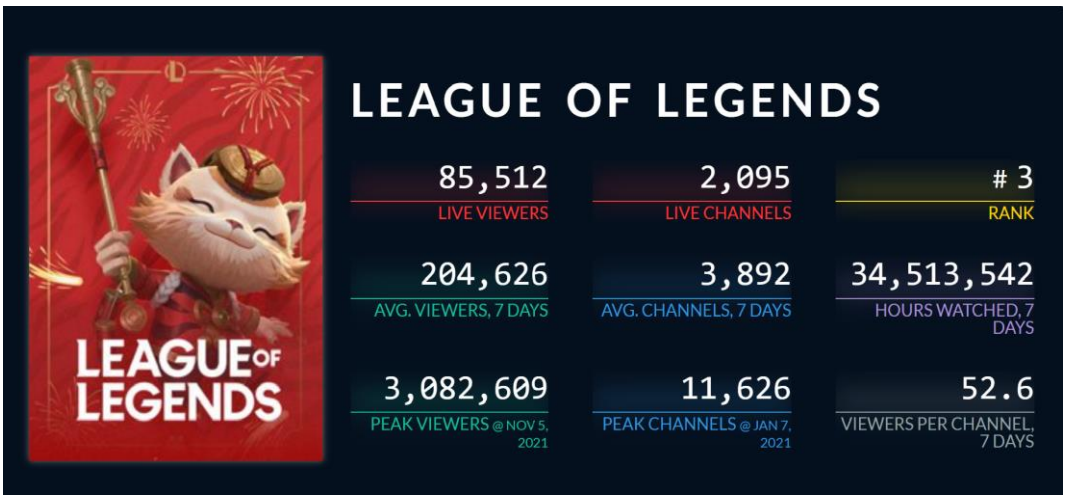

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 2:** Cyber Atletas e Competições de *League of Legends*.




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Figura 27:** Informações da Twitch de *League of Legends*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022a.

**Gráfico 3:** Visualizações na Twitch de *League of Legends*.

**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022a.

*League of Legends*, ao longo de seus 12 anos de existência, mostra um grande crescimento; e pode-se dizer que com os grandes torneios mundiais e fãs pelo mundo inteiro, *LoL* foi um dos pilares para o crescimento dos eSports como os conhecemos hoje. Depois de 2019, nota-se uma queda nas premiações do game, mas isso não quer dizer que o jogo ou o cenário competitivo pioraram. Em 2019, a Riot Games também lançou *Valorant*, seu *FPS* Tático, e em 2020 lançou a versão mobile do game, *League of Legends: Wild Rift*. Ambos foram extremamente bem sucedidos, com *Valorant* alcançando grandes números na Twitch e mirando ser o novo maior *FPS* Tático, e Wild Rift seguindo os passos do game original: em 2021 teve premiação de US$ 1,5 milhões em 12 campeonatos, e em 2022 segue investindo com um campeonato já anunciado, com premiação de US$ 1,4 milhões. Não se sabe como serão os investimentos da empresa, mas espera-se que todos os jogos ofereçam grandes premiações, e os campeonatos sejam grandes espetáculos (*Esports Earnings*, 2022; MATH, 2022).

Dados levantados ao final de maio de 2022 demonstram que *League of Legends* conta com uma premiação total de US$ 92,8 milhões, 8.193 cyber atletas em 2.697 campeonatos, sendo o 4° maior jogo em premiações dentro do cenário de eSports (*Esports Earnings*, 2022).

Em relação aos dados da Twitch, *LoL* segue como um dos jogos mais vistos na plataforma, variando entre as primeiras colocações, lembrando que a categoria

mais assistida na plataforma é sempre o *Just Chatting*, categoria em que os streamers conversam com o público, sendo assim o game está muito próximo de ser o game mais visto, tendo grande crescimento ao longo dos anos, com grandes picos de visualizações durante seus eventos, como em 5 de novembro de 2021, alcançando 3 milhões de espectadores, o maior pico de espectadores da Twitch até então (*TwitchTracker*, 2022g).

## 5.2 - Dota 2

Assim como *League of Legends*, *Dota 2* é um jogo em que duas equipes de cinco poderosos Campeões, como são chamados os avatares dos jogadores, se enfrentam para destruir a base uma da outra. O game foi lançado pela Steam para Microsoft Windows em 9 de julho de 2013, e para MacOS e Linux uma semana depois, mas sua versão Beta foi lançada 2 anos antes. Já o seu antecessor, *DotA,* nasceu 11 anos antes (*Liquipedia*, 2019).

O game teve sua fase beta em 10 de abril de 2009, encerrando em 26 de outubro do mesmo ano. A estreia do jogo ocorreu em um campeonato em agosto de 2011 dentro da Gamescom, uma feira anual de jogos que acontece na Alemanha. Mas o game só foi liberado ao público em julho de 2013 pela plataforma *Steam*. (*Liquipedia*, 2019).

### 5.2.1 - A evolução do jogo

*DotA* e *Dota 2* também são jogos do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*), ou Arena de Batalha Online Multijogador. Inspirado pelo *Mod* de *Warcraft III*, *DotA*, podemos traçar sua origem vindo de uma união dos gêneros *Real Time Strategy* (RTS / Estratégia em Tempo Real), *Role Playing Games* (RPG - Jogo de Interpretação de Papéis) e *Tower Defenses* (*TDs* - Defesa de Torres) (VIEIRA, 2018). No entanto, os caminhos da criação do *Dota 2* foram um pouco mais turbulentos e cheios de mudanças, como veremos a seguir.

Curiosamente, *Defense of the Ancients (DotA)*, o precursor de *Dota 2*, não foi criado pela gigante *Valve;* na verdade, os criadores do game foram as comunidades de *Starcraft: Brood War*, *Warcraft III* e *Warcraft III: The Frozen Throne*. Dentro do game *Starcraft: Brood War*, os jogadores tinham acesso a uma ferramenta de construção de mapa, e nesta podiam criar os ambientes e personagens, além das regras e condições de vitórias.

Desta ferramenta surgiu o *mod Aeon of Strife (AOS)* em 2002, criado por *Aeon64*. Neste *mod,* o jogador controlava uma unidade, ao invés do exército inteiro, e deveria avançar e destruir a base inimiga enquanto defendia a sua contra as hordas de inimigos (*Liquipedia*, 2019).

**Figura 28:** Jogo *Aeon of Strife - Mod* de *Starcraft: Brood War.*

**Fonte:** <https://mmos.com/editorials/the-first-moba-aeon-of-strife>, 26 mai. 2015.

Com a criação de *Warcraft III* (2002) e sua expansão *The Frozen Throne* (2003), foi também criada a ferramenta de construção de mapas destes games, que davam maior liberdade aos criadores de mapas com novos sistemas, heróis, níveis e equipamentos. A ferramenta possibilitou o despontar de uma enorme comunidade de mapas customizados, inclusive várias versões do *Aeon of Strife*.

Devido à sua popularidade, diversos mapas foram criados e utilizados como referência, e um deles foi o mapa *Defense of the Ancients,* mais conhecido como *DotA, produzido* por um usuário chamado *Eul.* Havia outros *mods* parecidos, mas este foi o que mais se popularizou (*Liquipedia*, 2019).

**Figura 29:**- Jogo *DotA* - *mod* dentro do game *Warcraft III.*

**Fonte:** Reddit - r/*DotA*2 - Original Warcraft 3 RoC *DotA* maps as requested! - <https://i.imgur.com/FtRmSUo.jpg>, 2017.

Com a expansão de *Warcraft III: Frozen Throne (2003)*, novos *mods* foram criados, e os mapas populares da versão antiga foram recriados com a versão nova do autor de mapas.

Uma versão chamada *TFT Ancients Defense* se popularizou, e a partir desta que diversas outras foram elaboradas, como *Darkness Chaos, Darkness Falls* e por fim *Allstars*. Essa difusão se deu por ser um mapa "*open source*" ou seja, qualquer um poderia salvar uma versão e modificá-la como bem entendesse. *Eul*, o criador do primeiro mapa, também fez uma nova versão, mas por ser diferente da versão original e ter sido lançada com muitos problemas, essa versão não se propagou entre os jogadores (*Liquipedia*, 2019).

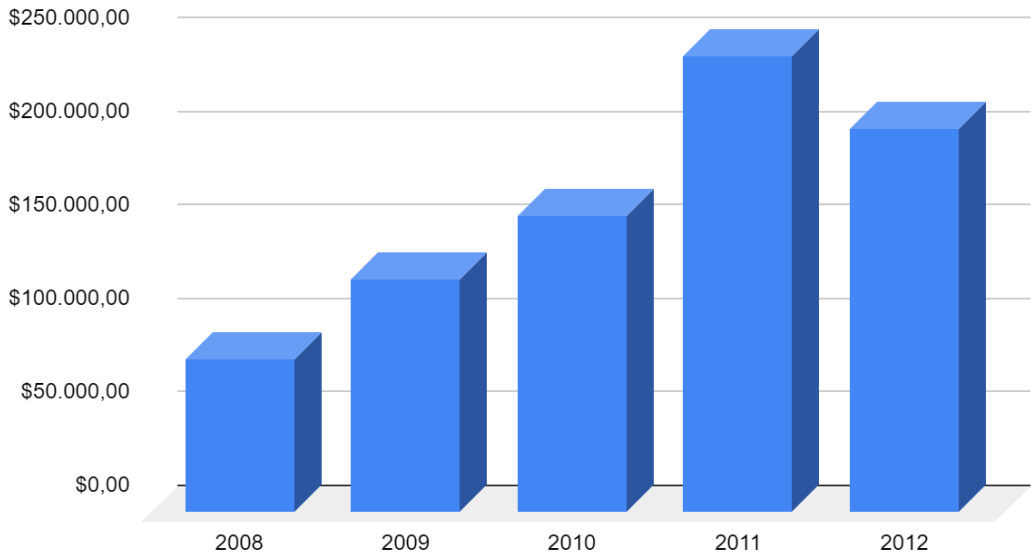
Dentre os *mods* de *Warcraft III: The Frozen Throne*, surgiu um amalgamado das melhores variantes de *DotA* que foram confeccionadas após o *TFT Ancients Defense*. A primeira versão do *DotA* para a expansão, criado por um usuário chamado Geo. Esse amalgamado foi o mapa criado por Meian e Ragn0r, o famoso *DotA Allstars*, sendo o *mod* mais popular dessa época e se tornando a primeira versão competitiva de *DotA*. Em março de 2004 foi assumido por *Guinsoo* (um dos futuros

criadores do *League of Legends*) após ter sido abandonado pelos seus autores (*Liquipedia*, 2019).

Foi durante as atualizações e balanceamentos feitos por *Guinsoo* no *mod* ocorreu o início da cena competitiva de *DotA*. Durante o crescimento desta, *Guinsoo* deixou o desenvolvimento do *mod* nas mãos de *Neichus*, que sob muita pressão criou diversos heróis populares até hoje como "*Pudge*". Por fim, *Neichus* acabou cedendo e passou o *mod* para as mãos de *IceFrog,* que passou a ser o principal desenvolvedor desde março de 2005 (*Liquipedia*, 2019).

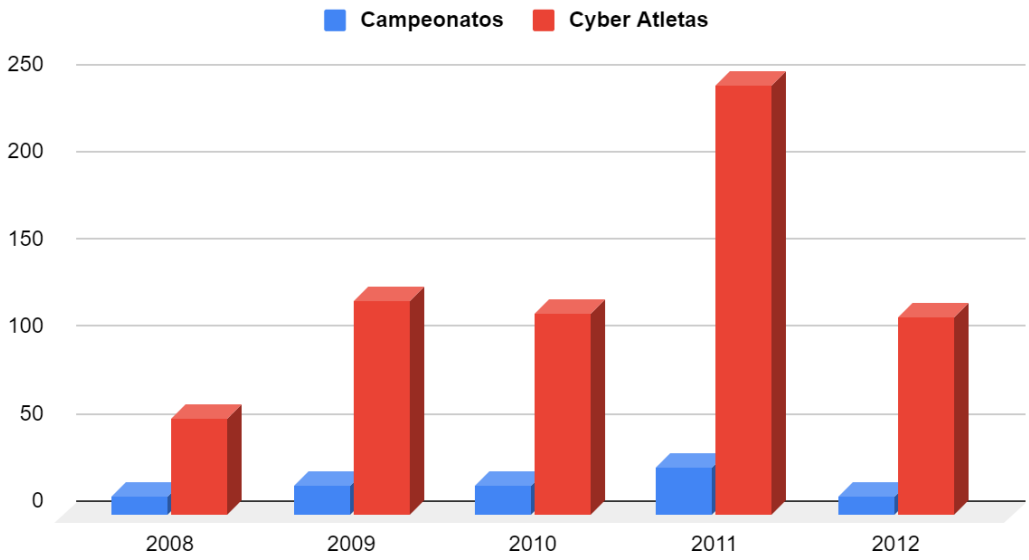
Com a popularidade do *mod* sendo mantida e aumentando sob o desenvolvimento de *IceFrog*, a companhia Valve convidou *IceFrog* para criar uma versão separada do game *Warcraft III*, não sendo mais dependente das ferramentas limitadoras dele, marcando então o início de *Dota 2* em 2009 (*Liquipedia*, 2019: *Liquipedia*, 2016).

**Gráfico 4:** Premiações de *DotA*




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 5:** Cyber Atletas e Competições de *DotA*




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

Por meio dos Gráficos 4 e 5 acima, pode-se ver o crescimento do jogo *DotA* em seus primeiros anos de vida, tanto em premiações como em número de jogadores e campeonatos, com uma queda ao fim de sua vida e o início de seu sucessor, *Dota 2*.

Em 2010, a companhia Valve tentou adquirir os direitos do nome "*DotA*"; em resposta, Steve "*Pendragon*" tentou adquirir os direitos de "*Defense of the Ancients*" em nome de todos os autores que trabalharam para fazer o *DotA-Allstars*. Devido ao conflito de interesses, visto que *Pendragon* estava empregado na empresa concorrente Riot Games (*League of Legends*) e o autor original do primeiro mapa, *Eul*, estava trabalhando na Valve (em conjunto com *IceFrog*), os direitos foram entregues à Valve, assim tendo o direito de uso do nome *Defense of the Ancients* (*Liquipedia*, 2017; THESCORE SPORTS, 2019c).

Com esses problemas superados, aconteceu o primeiro *The International*, um dos campeonatos mais importantes da cena dos eSports, graças às suas grandes premiações. O primeiro *The International* aconteceu em 2011 e teve premiação de US$ 1,6 milhões, a maior premiação de eSports até então. Tal premiação chamou muita atenção para os eSports, que aumentam cada vez mais suas premiações e eventos (*Esports Earnings*, 2021).

Uma curiosidade que pode ser observada em *Dota 2* é a existência do *Aegis of Champions* (égide dos campeões), o troféu entregue aos vitoriosos de cada The International desde 2012. Mas não apenas um troféu, é um escudo de bronze e prata que carrega os nomes dos campeões do *The International*. Assim como na antiguidade existia o arco olímpico, onde os nomes de todos os campeões eram escritos. Mas diferentemente do arco, para cada um desses grandes campeonatos mundiais é criado uma égide dos campeões diferente (DOTA2a, 2021).

**Figura 30:** Aegis of the Champions, troféu do *The International*

**Fonte:** *Dota 2* - Aegis of Champions - 2021 - https://www.dota2.com/aegisofchampions/

A partir de 2013, a Valve trouxe mais uma novidade para aumentar as premiações de seu campeonato mais importante. Foi criado o *Compendium*, uma forma de os jogadores de *Dota 2* comprarem itens do jogo de forma gamificada. A compra do item liberava missões dentro do jogo que recompensavam o jogador com itens cosméticos.

Este foi o primeiro passe de batalha/passe de temporada criado nos jogos, e hoje em dia é muito utilizado em diversos eSports e jogos (TASHEV, 2021).

Além disso, a cada compra do *Compendium*, que custa US$ 10,00, uma parcela de US$ 2,50 é acrescentada à premiação do *The International* daquele ano. Uma barra dentro do jogo indica em tempo real a premiação total do campeonato, e existem alguns valores pré-definidos que, quando superados, dão a todos os jogadores que compraram o item novas recompensas.

Para fins de comparação, as premiações do Compendium de 2013 começavam ao alcançar US$ 1,7 milhões, dando aos jogadores um bônus de experiência de 125%. As próximas recompensas foram entregues ao alcançar

respectivamente: US$ 1,8, US$ 2, US$ 2,2, US$ 2,4 e US$ 2,6 milhões. A próxima recompensa viria aos US$ 3,2 milhões, mas não foi alcançada (*Dota 2 Wiki*, 2021).

Já o Compendium de 2021 acumulou mais de US$ 40 milhões, e continuou com novas metas de valores, que entregou aos jogadores recompensas cada vez maiores. (DOTA2, 2021b).

**Figura 31:** Premiação total e divisões do The International 2021.

**Fonte:** *Dota 2* - Premiações totais The International - 2021 - https://www.dota2.com/esports/ti10/watch/0/0/series

A partir do *The International* 2017, houve uma mudança no circuito para o campeonato mundial. Diferentes torneios e ligas regionais são feitos pelo mundo inteiro durante o *Dota Pro Circuit*, tendo 2 ligas regionais que abrangem 6 regiões diferentes e 2 majors. Todos os eventos concedem pontos para ao fim determinar as 12 equipes convidadas diretamente ao *The International (DOTA2, 2021c)*.

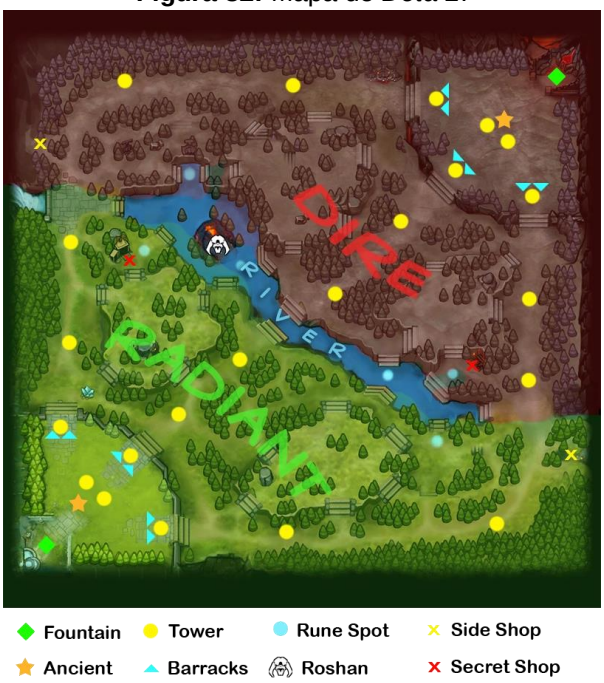
### 5.2.2 - Sobre o Jogo

*Dota 2* é um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), assim como *League of Legends,* mas são jogos completamente diferentes em quase todos os aspectos mecânicos do game. O objetivo nas partidas normais de 5 contra 5 é sempre o mesmo, destruir o ancião do outro time, ou em outras palavras, a base, que é defendida por 2 torres, que por sua vez só podem ser destruídas caso todas as torres de uma rota, e os quartéis que invocam mais tropas para rota sejam destruídos. Quando um time é bem-sucedido em destruir pelo menos toda uma rota e por fim

destruir o ancião o jogo se encerra. As partidas podem durar entre meia hora e mais de uma hora e meia, dependendo da habilidade dos times.

O mapa tem suas diferenças, com lojas secretas que vendem itens cada vez mais importantes com o avanço da partida, e um importante ponto, dependendo do lado do mapa as rotas são mais fáceis ou mais difíceis, pois o jogo tem um sistema de altura, e caso um personagem ataque outro que está em um terreno mais alto, tem chance de errar os ataques, fazendo com que a nomenclatura das rotas seja trocada dependendo do time. Para o time com vantagem, por exemplo, as rotas do time *Dire* no topo e o Radiante na parte inferior são chamadas de *Safe Lane* (rota menos perigosa), e o contrário (Radiante no topo e *Dire* na parte inferior) são chamadas de *Off Lane.* Já a rota do meio segue a nomenclatura de *mid;* dividindo o mapa existe o rio, onde as runas nascem e podem ser adquiridas por qualquer herói, concedendo a eles benefícios que vão desde a cura, até ouro ou ilusões que podem ser utilizadas para confundir inimigos ou abater monstros da selva.

**Figura 32:** Mapa de *Dota 2*.




**Fonte:** *Dota 2 Wiki* - Map, Disponível em <https://dota2.fandom.com/wiki/Map>.

Outras grandes mudanças são o fato de os jogadores evitarem voltar para a base para se curar, abusando de itens de cura utilizáveis, e tendo a possibilidade de usar teletransportes (um item) para voltar a base ou para sua rota (caso tenha estruturas, ou se tiver um item específico, perto de unidades do seu time). Portanto,

para comprar itens, os jogadores usam os *couriers* (entregadores) mascotes que podem pegar os itens e levá-los até os jogadores. Estes ganham asas quando os heróis chegam ao nível 5, e quanto mais níveis os heróis tiverem mais rápidos os entregadores serão; mas, caso um inimigo o abata, o time deste receberá uma recompensa em ouro, e caso esteja portando um ou mais itens, o jogador que o abateu poderá roubar os itens.

O game conta atualmente com 123 heróis, que são divididos em 3 tipos: os heróis de força, de agilidade e de inteligência. Os heróis de força são em maioria heróis de combate a curta distância, com muita vida e rápida regeneração, sendo ótimos personagens para começar lutas ou incapacitar inimigos.

Os heróis de agilidade têm muita velocidade de ataque e armadura, e se focam ataques básicos em combinação com suas habilidades; geralmente têm o papel de *carry* ou *ganker* (personagens que dão muito dano / personagens que atacam as rotas de seus companheiros para abater os inimigos em grupo).

Os heróis de Inteligência são aqueles com muita mana (recurso utilizado para usar habilidades) e regeneração de mana, dessa forma normalmente contam com suas habilidades para machucar os inimigos ou ajudar os aliados, em sua maioria são heróis de combate à distância e não usam muitos ataques básicos; entretanto, alguns usam suas habilidades para melhorar seus ataques, é comum que fiquem nos papéis de suporte, *ganker* ou *pusher* (personagens que abatem as tropas inimigas rapidamente para que suas tropas avancem na rota).

Todos os heróis possuem no mínimo 4 habilidades, e em alguns casos um herói pode ter até 14 habilidades, sem contar os itens utilizáveis. As habilidades vão do nível 1 ao 5, para os casos de exceção podem ser diferentes, os heróis também têm habilidades passivas extras ou modificadores de habilidades que vão sendo liberadas entre os níveis, começando no 5 e terminando no 25.

Entre as rotas, também temos a Selva, contando com 10 acampamentos de monstros neutros, que podem ser abatidos para dar ouro extra e alguns itens, que melhoram dependendo do tempo de partida, e podem ser equipados pelos heróis além dos 6 itens normais. Os monstros da selva nascem a cada fim de minuto do jogo, mas podem ser *stackados* (amontoados), caso um jogador os tire do acampamento em um minuto completo, novos monstros irão surgir, e os antigos caso não sejam abatidos se juntarão a eles, sendo uma das funções do suporte do time, para acumular mais ouro e itens.

O jogo oferece no total 227 itens, entre equipamentos e utilizáveis. Todos os heróis têm 6 espaços para itens, além de mais 3 em sua mochila, um espaço para o item da selva e mais 6 em seu baú na base. Esses objetos podem ter efeitos de aumento em algum status do personagem, ou aperfeiçoamento de habilidades, e até mesmo conceder algumas habilidades. Todos os itens do jogo podem ser comprados, com exceção de alguns mais fortes, que devem ser construídos a partir de outros com a ajuda de uma receita.

Por fim temos o ouro que é o recurso mais importante do jogo, sendo dividido em 2 classes, ouro seguro que é todo o ouro ganho por tempo (que aumenta conforme a partida se estende), runas de ouro, algumas habilidades e itens, e o ouro “não seguro” que é obtido em abates de tropas, destruição de construções, venda de objetos e abate de heróis, além de algumas habilidades. Ao ser derrotado, um herói perderá uma parte de seu ouro “não seguro” que aumenta quanto mais alto é o nível do herói, esse ouro vai todo para o oponente que realizou o abate. O ouro “não seguro” sempre é consumido primeiro, exceto no caso de um *buyback* (quando o jogador paga para ressuscitar seu herói sem esperar), que usa o ouro “seguro” primeiro (*Dota 2 Wiki*, S/Da; S/Db).

**Figura 33:** Jogo *Dota 2*

**Fonte:** Imagens do Autor: *Dota 2* - Dentro do jogo.

Uma grande diferença de *Dota 2* para outros MOBAs é a opção de negar abates para os inimigos, no game os jogadores podem matar suas próprias unidades

para que os jogadores inimigos não recebam ouro por abatê-las, e jogadores veteranos ou sortudos podem também conseguir matar seu próprio herói se jogando contra monstros neutros para negar o ouro de seu abate ao seu oponente.

O jogo conta com uma aba de tutoriais chamada “Aprender”, em que os jogadores podem treinar em 32 tutoriais elaborados pela própria Valve, a fim de ensinar todas essas mecânicas e facilitar a íngreme curva de aprendizado do jogo, oferecendo recompensas para os jogadores que os finalizarem. *Dota 2* também conta com mais tutoriais criados pela comunidade, uma aba de glossário explicando fundamentos, mecânicas, unidades, finalidade dos objetos, mapas, trabalho em equipe e pontos avançados do jogo.

Jogadores que compram ou novatos que recebem o Dota+ também têm diversas funções extras para facilitar o jogo, como assistente de funções para indicar os melhores heróis para o jogo, sugestões de itens e habilidades, tendências de heróis, análise comparativa em tempo real, análise pós-partida, grade de heróis por função, sugestão de configuração de trilhas, calculadora de diferença entre amigos e inimigos, resumo de morte detalhado e probabilidade de vitória (para espectadores). A ferramenta também disponibiliza uma progressão avançada para os heróis, dando uma seleção de mensagens para o herói, relíquias que contabilizam estatísticas e outras customizações, e ainda vantagens para clãs, gratuidade para copa semanal, terrenos sazonais, missões sazonais, relíquias de herói, missões de boas-vindas, possibilidade de assistir amigos ao vivo, mais fragmentos por vitória, um aplicativo móvel com informações dos jogos profissionais e mensagens sonoras. O pacote é dado a novatos no jogo por 2 meses mas deve ser comprado mensalmente por R$ 21,00, com descontos para uma assinatura semestral ou anual, além de poder ser dado como presente a amigos (informações retiradas do próprio jogo, *Dota 2*).

Em relação ao cenário profissional, o jogo conta com uma aba “Assistir” completamente voltada para jogos profissionais, campeonatos, agenda de campeonatos e um “bolão” (apostas sobre quais times vencerão, e com que pontuação) sobre times vencedores dos campeonatos atuais, inclusive oferecendo recompensas dentro do jogo para jogadores que assistirem jogos e fizerem escolhas corretas no “bolão”.

E para os jogadores com muitos amigos ou que queiram se juntar a uma comunidade, existe a funcionalidade de clã, por meio da qual podem se reunir, usar da função de chat do clã para se comunicarem ou jogarem juntos, completar missões

para evoluir o clã, e disputar pontuações com outros clãs em troca de recompensas sazonais. Além de recompensas diárias com missões que dão fragmentos, também disponibiliza informações sobre quais são os jogadores mais ativos ou que mais pontuam e uma tabela de pontuação geral de todos os clãs do servidor ( no caso o servidor brasileiro).

### 5.2.3 - Modos de Jogo

Ao todo, *Dota 2* conta com 3 categorias de modos de jogo: os modos permanentes, os modos de evento e os jogos customizados. A seguir, descreve-se em maiores detalhes os modos de maior relevância para esta pesquisa, no âmbito do game *Dota 2.*

#### *All Pick*

Neste modo todos os jogadores podem escolher entre todos os heróis, além de poder trocar de heróis com seus parceiros de time, o modo conta com tempo extra de seleção de personagens. Caso o jogador não selecione um herói após o fim do tempo, perde 2 de ouro por segundo até selecionar um herói. Caso selecione um herói aleatório o jogador começa com 2 itens utilizáveis extras (*Dota 2 Wiki*, S/Dc).

#### *Modo Turbo*

O modo tem as mesmas regras do modo anterior (*All Pick)* com algumas diferenças. Os *picks* e bans são mais rápidos com bans sendo aplicados imediatamente e sem ordem de votos, todas as fases (ban, pick e fase de estratégia) tem menos tempo. O modo oferece ouro e experiência dobrada, com o bônus de mão de Midas e runa de recompensas dobradas também. Morrer não faz o jogador perder ouro, os anciãos não regeneram vida, todos os itens neutros podem ser adquiridos mais rápido, as torres são mais fracas e os minions evoluem muito mais rápido.

Os *couriers* ficam mais rápidos, entregando itens automaticamente, começando já voadores e tendo permanentemente velocidade de 1100. Além dessas mudanças, os itens podem ser vendidos de qualquer parte do mapa, itens da loja secreta podem ser adquiridos na loja comum, portais para a base e botas de viagem tem só metade do CD.

Por fim, devido à sua velocidade, as partidas concedem apenas metade da experiência para o herói; as relíquias fornecem apenas metade dos status, e vitórias contam somente como meia vitória para as Arcanas (*Dota 2 Wiki*, S/Dc).

***Modo Capitão***

Este é o modo padrão de campeonatos. No modo ranqueado o capitão do time é o jogador com o maior MMR, no modo casual é o primeiro jogador que clicar no botão “se tornar o capitão”. Os capitães têm 30 segundos para fase de ban, 30 para a fase de *picks* e 130 segundos extras para usar em qualquer uma delas, caso o tempo acabe na fase de bans nenhum herói é banido e caso acabe na fase de picks os heróis são selecionados aleatoriamente.

Cada capitão pode banir 7 heróis e deve escolher 5 heróis para seu time, após a seleção de heróis para o time, cada jogador pode escolher um personagem entre os selecionados. Heróis recentemente criados ou modificados não estarão presentes no modo, mas serão adicionados eventualmente. O time que começa escolhendo os bans é aleatório (*Dota 2 Wiki*, S/Dc).

**Jogos Customizados**

Os jogos customizados seguem o formato do antigo *Warcraft:* é basicamente um outro universo dentro do jogo, composto pelos mais diversos circuitos criados pela comunidade. Podem variar muito, desde um desafio entre 20 participantes até um jogo de defesa com torres para 4 jogadores, tornando assim sua catalogação muito complexa e difícil.

Foi a partir de um destes jogos customizados que nasceu o *Dota 2*. No entanto, atualmente a Valve estabelece cláusulas informando que qualquer jogo criado dentro deste universo pertence a ela, o que acabou desmotivando os jogadores a criarem grandes novos jogos (*Dota 2 Wiki*, S/Dc).

### 5.2.4 - Rankings

*Dota 2* usa um sistema de MMR para gerenciar suas partidas e parear seus jogadores, este sistema sempre existiu, mas sofreu algumas mudanças com o sistema de medalhas (os rankings). Diferente de outros jogos, a pontuação de MMR do jogador não é oculta, podendo ser visualizada no perfil dos jogadores. Da mesma

forma que eu *LoL* vencer ou perder as partidas é o que mais dá pontos, mas em *Dota 2* outros fatores também entram como experiência da conta, performance do jogador, diferença de ouro nas partidas (entre os times), entre outras. Caso o time adversário tenha uma pontuação maior de MMR, uma vitória dará mais pontos e uma derrota deduzirá menos pontos. O jogo também conta com um sistema de punições caso o jogador ou alguém de seu grupo abandone uma partida, com penalidade no MMR, mas a punição não acontece em caso de queda na conexão do jogador.

**Figura 34:** Rankings *Dota 2*.

**Fonte:** *Dota 2* - Dentro do jogo.

Conforme o jogador vai ganhando ou perdendo partidas, seu nível pode subir, e após as 10 primeiras partidas ranqueadas o jogador consegue seu primeiro ranking, que pode variar dependendo de sua performance. Em *Dota 2* existem 8 rankings, cada um com 5 sub-rankings (estrelas). Conforme ganha ou perde, o jogador poderá oscilar entre as estrelas de seu ranking, mas caso suba, não é possível perder o ranking. A Valve não disponibiliza um número de MMR para cada ranking, mas sites e fóruns não oficiais fizeram cálculos estimados sobre o MMR e as medalhas, sendo elas as seguintes:

- Arauto (Herald): de 0 a 680 pontos;
- Guardião (Guardian): de 700 a 1550 pontos;

- Cruzado (Crusader): de 1600 a 2400 pontos;
- Arconde (*Archon)* de 2500 a 3300 pontos;
- Lenda (Legend): de 3400 a 4100 pontos;
- Ancestral (*Ancient*): de 4200 a 5000 pontos;
- Divino (*Divine)* de 5100 a 5800 pontos;
- e, por fim, Imortal (*Immortal*), sem uma quantificação, por ser o ranking profissional da Apex, ou seja com vagas limitadas para os primeiros 5.000 jogadores, com novas medalhas a partir do milésimo colocado (COUTO, 2018; MACEDO, 2021).

### 5.2.5 - Competitivo Profissional

O maior campeonato de *Dota 2* é o famoso *The International*, campeonato que tem as maiores premiações do cenário de eSports, nele competem times do mundo inteiro, e para chegar lá existe um grande caminho a ser percorrido.

São 3 etapas ao todo, com os *Minors* como são chamados os campeonatos regionais, cada região tem um número diferente de vagas a serem preenchidas variando entre 2 e 4, todas as competições são patrocinadas pela Valve e garantem premiação mínima de US$ 150 mil. Essas competições concedem até 500 pontos de qualificação, que são usados para ranquear os times e selecionar os melhores para o *The International* (MACEDO, 2021).

Após os *Minors* vem o *Pro Circuit*, um circuito de torneios profissionais de *Dota 2* que ocorre antes do *TI*, também patrocinados pela Valve, cada etapa do torneio rende pontos que ao final classificam os participantes do mundial (*TI*).

Com os participantes selecionados o *Major* já está preparado, o primeiro deste ano, que contará com 3 será o ESL-ONE, em Estocolmo, Suécia, com o primeiro campeonato em estádio desde 2020. O campeonato terá 14 times participantes sendo eles das regiões: Oeste Europeu com 4 vagas, Leste Europeu com 3 vagas, Sudeste da Ásia com 3 vagas, América do Norte com 2 vagas e América do Sul com 2 vagas (*ESL One*, 2022).

Os primeiros colocados de cada um dos campeonatos regionais avançam direto para os *Playoffs;* os segundos colocados avançam direto para fase de grupos, e os terceiros e quartos (se houverem vagas para região) avançam para a fase de *Wild Cards*, quando competem por 2 vagas na fase de grupos (OLESKOVICZ, 2021).

O campeonato é separado em 2 fases, a primeira é o estágio de grupos, em que os times competirão em 2 grupos de 7 times, sendo os 4 primeiros classificados para as chaves principais e o 5° e 6° time indo para as chaves secundárias, e o último time sendo eliminado. A segunda fase são as *Playoffs,* onde os 12 times competirão, 8 times começando nas chaves principais e 4 nas secundárias, os times eliminados das chaves principais descem para competir nas secundárias, todas as partidas são melhores de 3 e a final é em melhor de 5, a premiação dos *Majors* geralmente é de US$ 1 milhão, com o primeiro colocado levando US$ 500 mil, além de pontos para o *TI.*

Por fim, ao final de todos esses campeonatos, 12 times são convocados pelas suas pontuações, e outros 6 times já têm suas vagas garantidas por serem finalistas dos *Majors*, dando assim início ao esperado *The International* (MACEDO, 2021; *ESL One*, 2022).

### 5.2.6 - Passe de Batalha e Loja

O jogo possui 2 tipos de moedas: o primeiro tipo são os fragmentos, que são ganhos com missões do jogo, e podem ser utilizados para comprar equipamentos de customização de heróis, baús, conjuntos de equipamentos, missões para heróis, sons para interagir durante as partidas e ferramentas para alterar descrições de itens ou adicionar soquetes nos itens para que sejam adicionadas gemas com diferentes funções (todas de customização de aparência ou descrição dos itens, efeitos que não contribuem no jogo).

A segunda moeda é o dinheiro na carteira da Steam, plataforma onde o jogo pode ser adquirido, e por onde as transações entre o jogo e os jogadores é feita. Os jogadores podem trocar os itens entre si pelo mercado da plataforma, que muitas vezes é mais vantajoso do que comprar pelo preço da loja do game.

O passe de batalha de *Dota 2* tem 3 níveis diferentes: o primeiro (nível 1) custa US$ 9,99, o nível 50 custa US$ 29,35, e o último (nível 100) custa US$ 44,99. Esses passes concedem acesso a uma infinidade de funções e recompensas, e 25% do valor das vendas são convertidos para a premiação do campeonato mundial de *Dota 2*, o *The International*. Esse é um dos fatores que faz do *TI* o campeonato com maior premiação no meio dos eSports (MACEDO, 2021).

A loja do jogo se divide em 4 abas. A primeira é a aba Destaques, onde o jogador pode comprar sua assinatura do Dota+, chaves para baús, baús, tesouros, itens de usos diversos, equipamentos de customização, pacotes e itens sazonais ou de eventos.

A segunda aba é a de tesouros, com diversos pacotes de itens sazonais de eventos passados, e todos podem ser comprados por dinheiro real.

A terceira aba é a de Navegar, onde o jogador pode procurar nas diversas categorias (Tudo, Evento atual, tesouros e amuletos, heróis, entregadores e sentinelas, áudio, interface, mundo e equipamento profissional) por itens dos tipos para serem adquiridos. Em alguns casos podem ser trocados por fragmentos, mas na sua maioria são adquiridos com dinheiro real.

A última aba é a da Loja de Fragmentos, onde os jogadores podem comprar baús sazonais (apenas jogadores com Dota+), objetos exclusivos, itens clássicos, relicário (Dota+), Sons da Roda (Efeitos sonoros que podem ser usados no game, mas apenas para usuários com Dota+) e Ferramentas, todos podendo ser comprados com os fragmentos, a moeda do jogo.

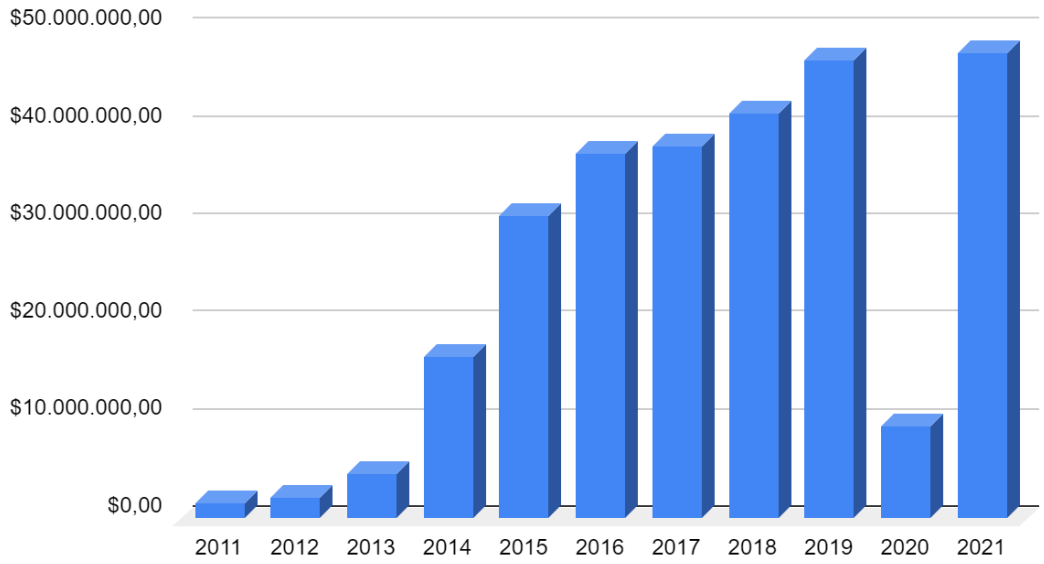
Como apresentado acima, a loja do jogo conta com um sistema incrível de customização de heróis e do próprio jogo, desde telas de carregamento até as estruturas e o mapa do jogo. A mudança afeta somente o jogador que utilizar o item em sua conta, já que a posição das estruturas e o mapa em si nunca mudam, apenas a estética. Ainda assim, existe toda uma customização de personagem (entre peças de equipamentos, partes do corpo, efeitos visuais de habilidades, auras e personagens invocados), assim como emoticons, sons que podem ser transmitidos (sons de galinhas quando o inimigo fugir, sons de palmas para boas ou más jogadas, sons de choro de bebê etc.), voz do narrador do jogo (apenas para o jogador), itens que modificam o cenário ou criam interações únicas na partida, entre outras possibilidades.

Todos estes itens têm vários graus de raridade, com preços desde R$ 0,03 até itens lendários e/ou míticos que podem custar dezenas de milhares de reais. Pode-se adicionar até mesmo assinaturas digitais de um jogador profissional ou narradores de partidas profissionais a algum item de personalização, contanto que o jogador tenha dinheiro para comprá-las.

### 5.2.7 - Números - Dota 2

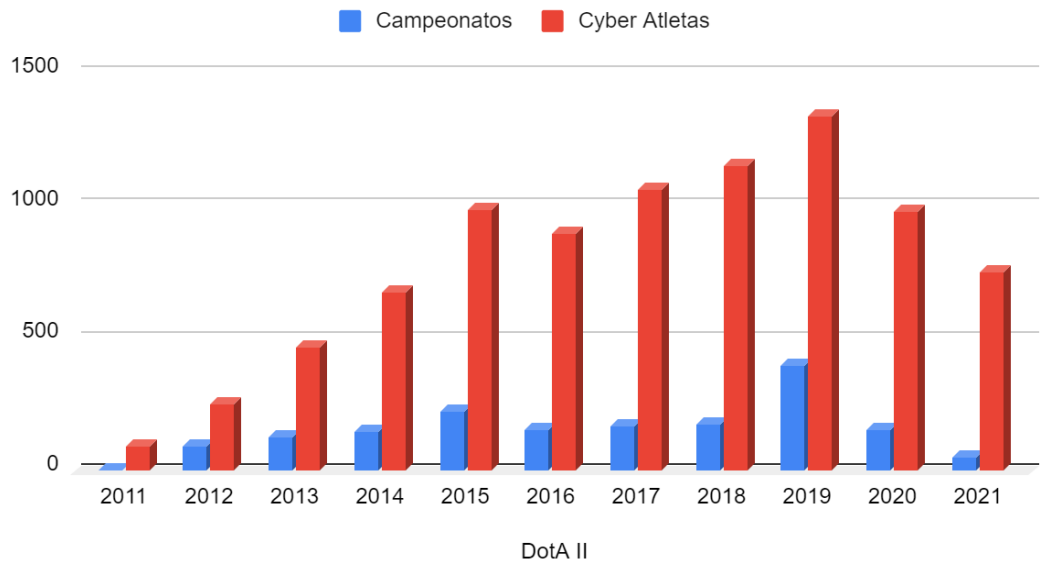
Para uma melhor compreensão da evolução do game até hoje e seus números em premiações, campeonatos e cyber atletas, serão agora exibidos gráficos com esses valores.

**Gráfico 6:** Premiações de *DOTA 2*.



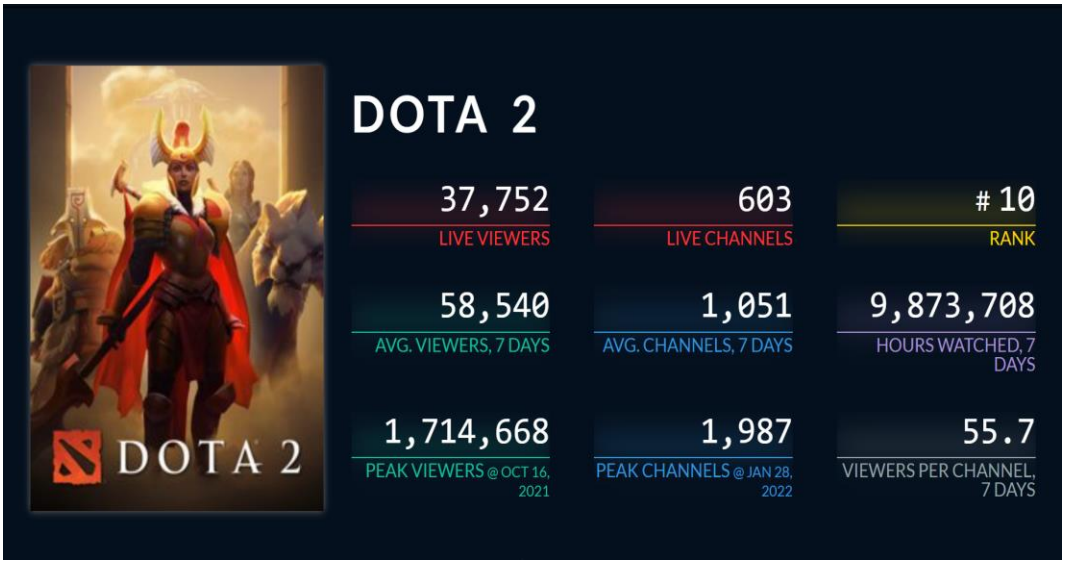

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 7:** Cyber Atletas e Competições de *DOTA 2*.



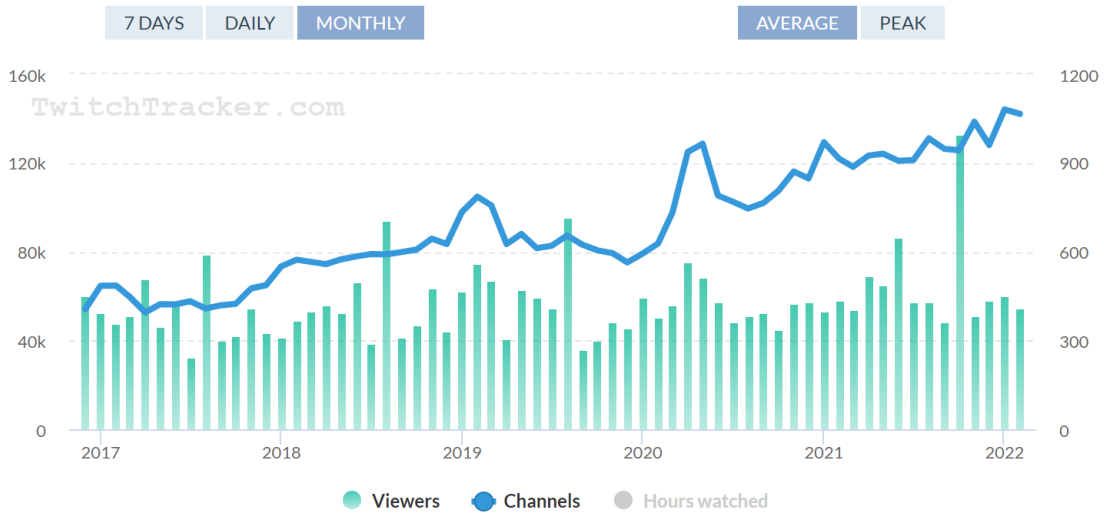

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Figura 35:** Visualizações na Twitch de *DOTA 2*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022b.

**Gráfico 8:** Informações da Twitch de *DOTA 2*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022b.

Como podemos ver nos gráficos 6, 7, 8 e na figura acima , as premiações de *Dota 2* são sempre as maiores no meio dos eSports, se considerarmos a maior premiação em um único campeonato. *Dota 2* continua mantendo sua posição, com as premiações do *The International* sendo as mais cobiçadas pelos cyber atletas, com a de 2021 oferecendo mais de US$ 40 milhões, a maior premiação até então. O levantamento destes dados em maio de 2022 mostra que *Dota 2* conta com uma premiação total de US$ 283 milhões, 4.348 cyber atletas e 1.647 campeonatos, sendo o eSport com maior premiação do cenário (*Esports Earnings*, 2022).

Com um grande crescimento ao longo dos anos, o jogo contém um *Compendium* (seu passe de batalha) que ao ser comprado pelos jogadores incrementa o prêmio do campeonato mundial, por isso seus grandes prêmios. Houve uma grande queda nas premiações de 2020, em consequência da pandemia de COVID-19, que impediu a realização dos grandes campeonatos, mas o jogo se recuperou no ano seguinte e segue crescendo.

Em relação às visualizações dentro da plataforma Twitch, observa-se um grande crescimento de canais sobre o game, mas sem um aumento significativo nas visualizações. O jogo oscila entre os *top 10,* chegando a posições mais altas dependendo do mês e das competições que estão acontecendo no cenário competitivo profissional, alcançando bons números como em outubro de 2021, com um pico de 1,714 milhões de espectadores o 9° maior pico da plataforma, estando em quarto lugar (muito próximo do *Valorant*) entre os 6 jogos aqui analisados (*TwitchTracker*, 2022g).

## 5.3 - Counter-Strike: Global Offensive

### 5.3.1 - Origens

Sendo considerado por muitos como o pai dos eSports, o game *Counter-Strike* já tem 22 anos e foi um dos primeiros eSports. Seu desenvolvimento começou em 1996, quando Minh Le conheceu o jogo *Quake* e começou a desenvolver um *"Quake"* com fuzileiros navais chamado *Navy SEALs,* algumas semelhanças com o CS já existem aqui como as armas (SILVA, 2011).

**Figura 36:** Jogo Navy Seals (Quake 1 *mod*).

**Fonte:** Navy Seals Quake (Quake 1 modification) – YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kOwPcmcOSNY&t=56s>. Acesso em: 08 nov. 2021.

Com o lançamento de *Quake 2*, uma nova ferramenta de criação foi idealizada, e assim o *Navy SEALs* recebeu uma grande melhoria se tornando o game *Action Quake* 2, bem semelhante ao futuro *Counter-Strike*. Esse *mod* fez um grande sucesso e foi selecionado pela *Id Software*, empresa do *Quake,* para estar presente em um pacote oficial de mods de *Quake* 2 (SILVA, 2011).

**Figura 37:** Jogo Action Quake 2.

**Fonte:** Action Quake 2 - Super frag pwnage movie! - YouTube - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FqOnty5VKHs&ab_channel=AQ2Movies>. Acesso em: 08 nov. 2021.

Com o lançamento de *Half Life* e a possibilidade de modificar o game, Minh Le e Jess Cliffe começaram a trabalhar no *mod* que se tornaria o conhecido *Counter-Strike.* Em 1999 a popularidade do *mod* explodiu, e esse foi o momento em que Minh Le abandonou a faculdade de Ciências da Computação e se focou completamente no desenvolvimento de *Counter-Strike*. As vozes dos comandos conhecidos do game foram todas gravadas por Jess Cliffe.

O período beta do jogo foi longo, sendo lançada a primeira versão em 19 de junho de 1999 e tendo atualizações semanais, ao todo foram 19 versões beta até o lançamento do *Counter-Strike* versão 1.0 em 2000. A companhia Valve, vendo o sucesso do *mod* não perdeu tempo, junto da distribuidora de jogos Sierra, conseguiram uma autorização para comercializar o *mod* como uma extensão de seu jogo, Half-Life (SILVA, 2011).

Quando começou a ser vendido, o jogo decolou e a companhia Valve contratou os dois desenvolvedores para continuar a desenvolver o game, e já começar a produção de seu sucessor, *Counter-Strike 2* – ideia que logo foi abolida para manter o foco no primeiro game (SILVA, 2011).

### 5.3.2 - Counter-Strike 1.6

O chamado pai dos eSports tem esse apelido por ter dominado a cena dos eSports de 2002 até 2011. Torneios começaram a ser feitos cada vez mais e as premiações só cresciam além da popularidade do game que disparava com cada vez mais jogadores. Em 2003 o game chegou em uma de suas versões mais queridas, o famoso e nostálgico *Counter-Strike* 1.6, foi durante essa versão que o game explodiu nas antigas lan houses ou cyber cafés.

**Figura 38:** Jogo *Counter-Strike* 1.6 - Menu Inicial.

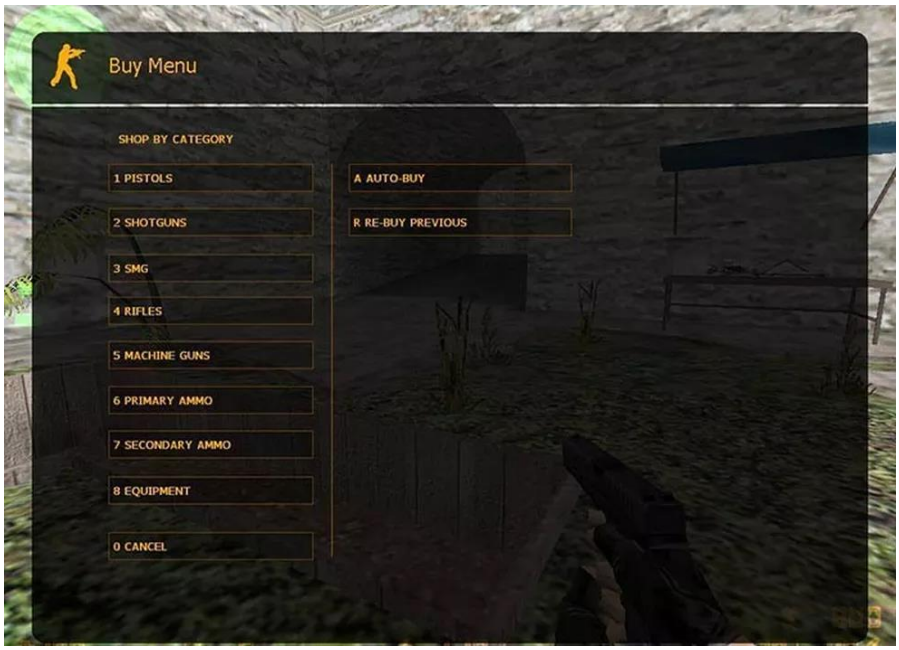
**Fonte:** TechTudo - Como colocar bots no CS 1.6, jogo de tiro disponível na Steam - Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/05/como-colocar-bots-no-cs-16-jogo-de-tiro-disponivel-na-steam.ghtml>. Acesso em: 14 out. 2021.

A partir deste momento não vimos muitas modificações no âmago do jogo. *Counter-Strike* pode ser definido como um jogo em que duas equipes de 5 jogadores competem, os Terroristas ou TR, devem eliminar a equipe adversária ou avançar para um dos setores específicos do mapa (*bomb* A, B ou C) plantar a bomba e a proteger até que exploda. Já a outra equipe, os Contra-Terroristas (ou CT) devem proteger os setores de bomba até o fim do tempo, eliminar a outra equipe ou caso a bomba seja plantada, desativá-la.

Cada rodada tem 2 minutos de duração, caso os terroristas não consigam plantar a bomba, a vitória é dos contra-terroristas. Ao todo são 30 rodadas e o primeiro time a alcançar 16 pontos ganha a partida. Caso haja um empate, por 15 a 15, é feita uma prorrogação, com mais 6 rodadas. Na metade do jogo as equipes são invertidas em prol do balanceamento, assim ambos os times jogam 15 partidas em cada posição (TR ou CT) em um cenário de empate.

No começo de cada partida os jogadores podem se armar e proteger, com diversas opções de armas, granadas e coletes/capacetes. Mas todos os equipamentos têm custos, e o dinheiro (que é individual) pode ser adquirido com abates de jogadores, vitórias de rodadas e ao plantar ou desativar a bomba. Esse sistema deixa o jogo mais complexo, e as equipes profissionais têm diversas estratégias de como trabalhar suas economias durante as rodadas.

**Figura 39:** Menu de compras CS 1.6.




**Fonte:** TechTudo - *Counter-Strike* 1.6 veja como comprar armas Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/06/*Counter-Strike*-16-veja-como-comprar-armas-no-jogo-de-acao.ghtml>. Acesso em: 08/11/2021.

O único problema visto na versão foi a adição do "*Riot Shield"* um escudo que podia ser equipado pelos Contra-Terroristas e os deixavam imunes a balas, podendo ser acertados pelos lados e costas, e não os deixando usar armamentos pesados, só pistolas. Ainda assim, era um equipamento muito forte e desbalanceou muito o jogo. Após inúmeras reclamações, o escudo foi removido do jogo.

Ainda nessa versão houve uma tentativa de *port* (quando o jogo é modificado para funcionar em uma plataforma diferente) do jogo para o Xbox, mas sem êxito já que outros *FPSs* já faziam mais sucesso nos consoles, como *Halo: Combat Evolved (2001)* por exemplo. Em seguida foi criado o *Counter-Strike: Condition 0*, uma campanha de CS, que não foi adiante pelos mesmos motivos do *port* para console.

**Figura 40:** *Riot Shield* do CS 1.6.

**Fonte:** Gamemodd - Roman Shields Update 2. Disponível em: <https://www.gamemodd.com/cs/skinsweapons/shield/1716-roman-shields-update-2.html>. Acesso em: 08 nov. 2021.

### 5.3.3 - Counter-Strike Source

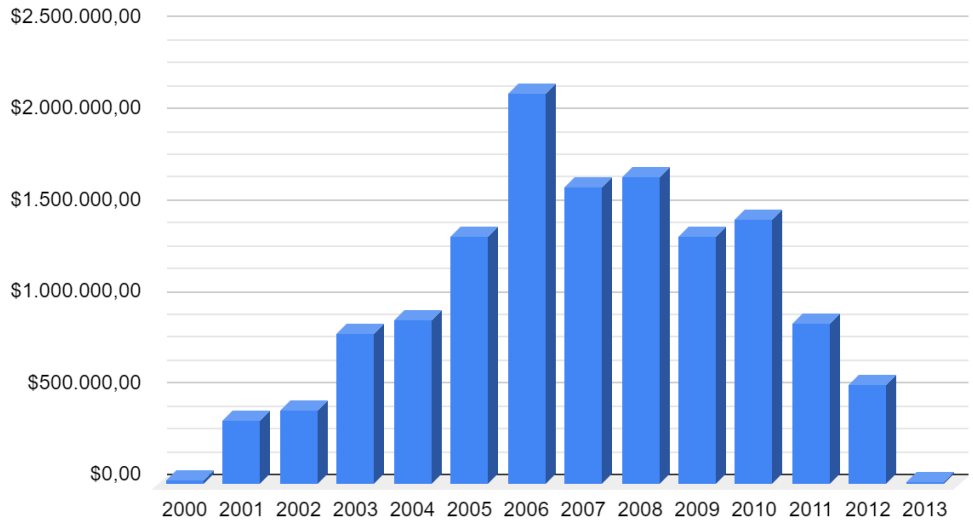
Em novembro de 2004, a apresentação do novo sucessor deixou muitos jogadores desapontados com as mudanças, por relatarem que não se parecia com *Counter-Strike*. Era uma versão mais bonita, mas muitos jogadores julgavam que o jogo tinha piorado. Trazia pequenas mudanças, como sons da arma, posicionamento delas na tela e a forma como os jogadores “sentiam” o jogo.

Assim começou uma batalha entre o novo e o velho *Counter-Strike* (*CS:Source* e *CS-1.6*) e se estabeleceu um verdadeiro cabo de guerra entre os jogadores que queriam ver a evolução do jogo e os fãs do game antigo que não queriam aceitar as mudanças. As mudanças não foram suficientes para agradar a base de jogadores, e isso fica muito claro nos gráficos que serão apresentados a seguir.

### 5.4.4 - Números - Counter-Strike / Counter-Strike: Source.

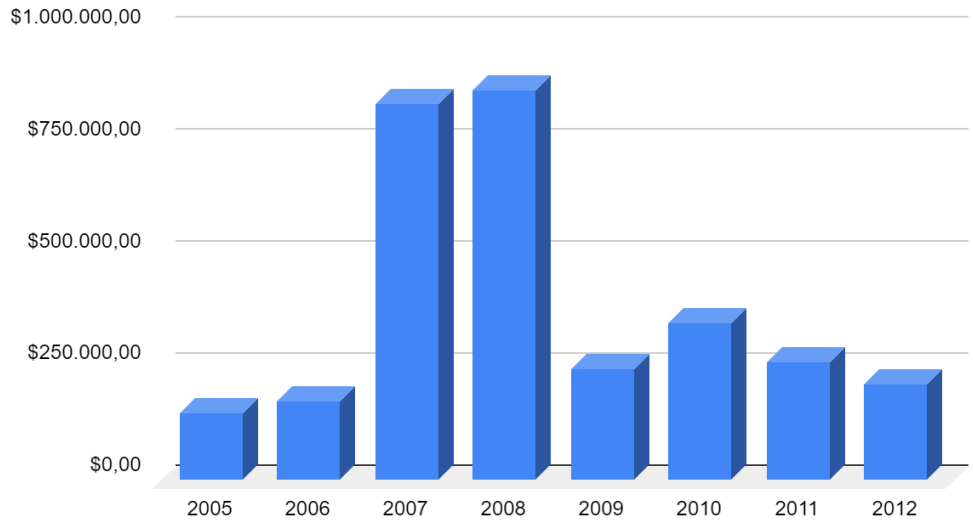
Como um dos pioneiros da cena de eSports, *Counter-Strike* deu uma grande contribuição para o promissor cenário dos eSports na atualidade. Para acompanhar essa evolução, apresentam-se gráficos com premiações, campeonatos e cyber atletas do meio de *Counter-Strike,* desde sua criação até sua substituição pelo *Counter-Strike: Global Offensive.*

**Gráfico 9:** Premiações de *Counter-Strike 1.6.*




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 10:** Premiações de *Counter-Strike: Source*.




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

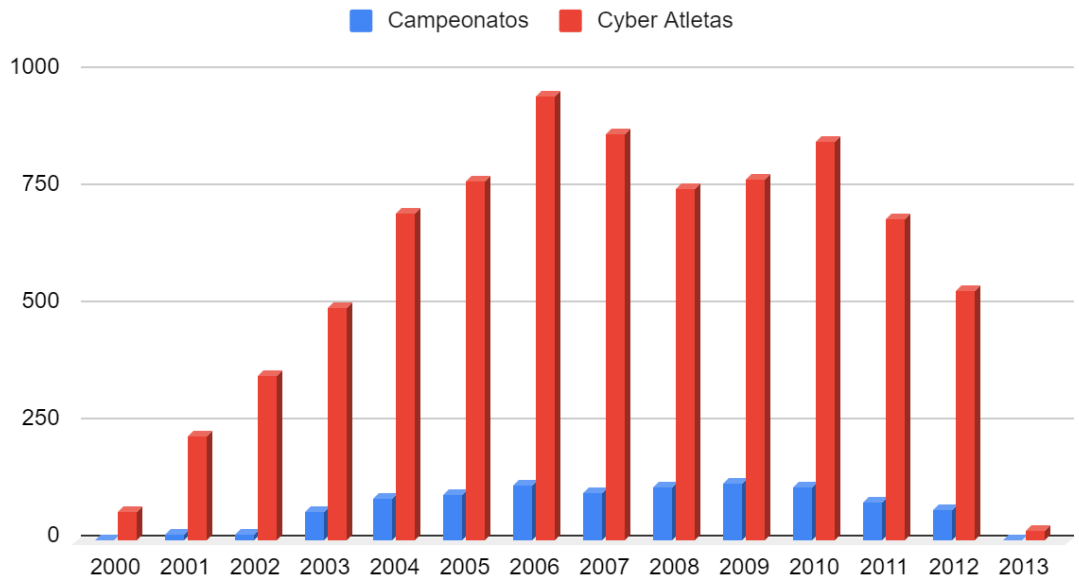
Como visto nos gráficos acima, a maioria dos jogadores e campeonatos continuaram a ser jogados no antigo *CS* 1.6 com suas premiações chegando a quase o triplo das maiores premiações do *CS:Source*.

Mesmo com alguns incentivos da Valve, os jogadores não aderiram ao *CS:Source*, e vemos que em 2007 e 2008 os *Championship Gaming Series* (CGS) foram os com maiores premiações do game: US$ 477,5 mil em 2007 e US$ 455 mil em 2008 (*Esports Earnings*, 2022).

Os maiores prêmios do antigo e amado *Counter-Strike 1.6* foram os do *CPL Pentium® 4 Processor Summer 2003 Championship,* com premiação de US$ 200 mil, prêmio altíssimo para a época, e do *Electronic Sports World Cup 2006,* com premiação de US$ 160 mil (*Esports Earnings*, 2022).

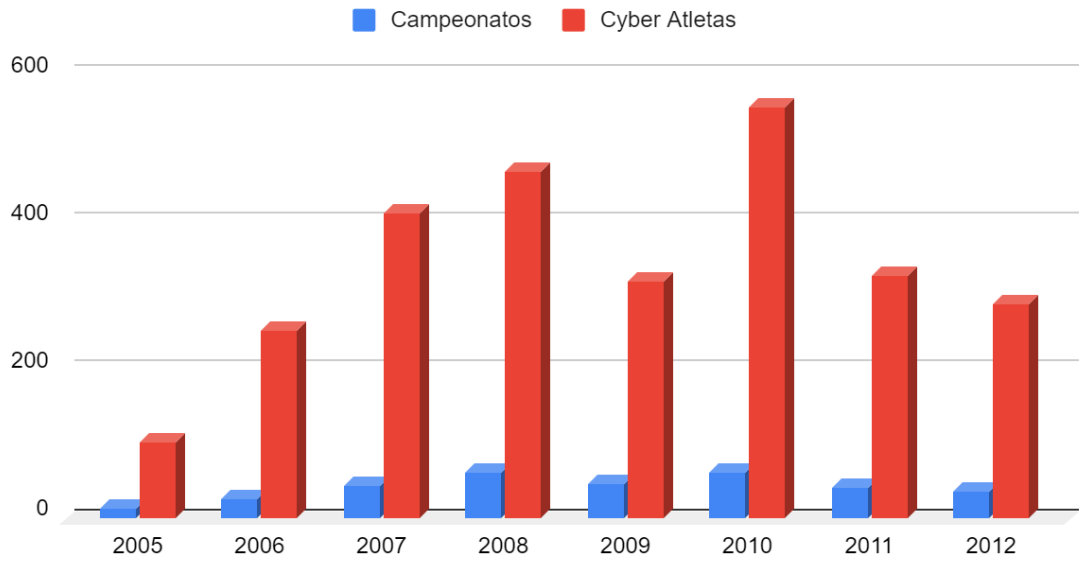
Com isso, é possível observar que de nada serve injetar muito dinheiro no cenário competitivo de um jogo se ele não estiver agradando a base de jogadores desse meio. Ao todo, *Counter-Strike* teve uma premiação de US$ 13,5 milhões, enquanto seu sucessor *CS:Source* teve uma premiação de US$ 3,1 milhões.

**Gráfico 11:** Campeonatos e Cyber Atletas de *Counter-Strike*.




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 12:** Campeonatos e Cyber Atletas de *Counter-Strike: Source*.




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

Em relação aos campeonatos e cyber atletas, vemos que não há uma queda dos cyber atletas do antigo CS com o nascimento do *CS:Source*, mas aos poucos esse segundo vai se popularizando, ainda que em menor proporção.

Ao todo, o *Counter-Strike* teve 4.225 cyber atletas e 1.017 campeonatos, já o *CS:Source* teve 1.502 cyber atletas e 333 campeonatos, números que deixam claro a preferência dos jogadores e da companhia Valve para seus torneios.

### 5.3.5 - Counter-Strike: Global Offensive

O cenário permaneceu em conflito, até que em 2012 surgiu *Counter-Strike: Global Offensive*. Mas, novamente as mudanças e pequenas diferenças não agradaram os jogadores, por se tratar de uma junção dos dois games antigos. Ambas as bases de jogadores ficaram chateadas, com *bugs* e problemas nas novas ferramentas do game. Havia muitos *bugs*, problemas e previsões de que aquele seria o fim do *Counter-Strike* (THESCORE SPORTS, 2019a).

Nesse contexto, o time sueco *Ninja in Pajamas* tomou a cena competitiva ganhando todos os campeonatos com muita diferença de pontos. Dominando todos

os rankings, o time acabou dando vida ao jogo no cenário competitivo, empolgando os jogadores; e assim, com um avanço da cena, aos poucos o game foi sendo aprimorado, melhorando os *bugs* e a opinião dos jogadores – sendo o primeiro passo para o avanço do game (THESCORE SPORTS, 2019a).

Em 2014 o CS estava muito bem, com a cena profissional crescendo e o jogo sendo bem aclamado. Com isso, a base de jogadores quase triplicou, não apenas pela jogabilidade, mas por conta de uma grande adição ao jogo. No final de 2013 foi criado o sistema de *skins* junto com o sistema e *loot boxes*, um sistema de *gatcha* pago em troca dessas *skins*. O *gatcha* é um sistema em que o jogador paga por uma chance de conseguir itens, com estes itens tendo raridades e valores diferentes de mercado. A partir de 2017, por conta das leis chinesas, a Valve começou a disponibilizar as porcentagens de chance de adquirir cada item (ARRACHÉ, 2017).

Lançado no update "*The Arms Deal*" (O Negócio de Armas, tradução nossa), começando com 10 coleções de *skins* inspiradas nos mapas mais famosos do game e hoje em dia contando com mais de mil *skins* únicas. Entre estas, mais de 350 foram criadas por jogadores a partir do Workshop da Steam. Todo esse trabalho possibilitou a customização de todo arsenal do game (*Globe Commerce*, 2021; CARBONE, 2021; *Counter-Strike*, 2022; *Counter-Strike Wiki*, S/Da).

Não é necessariamente uma mudança para o jogo, que não é afetado pelo uso das *skins*, mas a possibilidade de comprar algo diferente ou mesmo roubar a arma customizada de um inimigo abatido, deu uma nova vida ao jogo, e colocou rios de dinheiro nos bolsos da Valve, produtora do game (THESCORE SPORTS, 2019a).

Ao fim de 2014, o jogo havia crescido muito e estava completamente diferente, com novas facas e novas *skins*.

Alguns problemas de desenvolvimento vieram à tona, como por exemplo em 2015, com a adição do revólver R8 – um revólver que era tão poderoso que quebrou todo o jogo, e depois de apenas 3 dias já tinha sido ajustado para se adequar ao game. Ou o *nerf* (piora) da AWP, o rifle de precisão mais icônico e poderoso do game, que o transformou em um pesadelo para os jogadores competitivos e novamente depois de algum tempo foi ajustado. Também ocorreu um escândalo referente a jogadores que vendiam suas *skins* de armas para os sites *ibuypower* e *NetCodeGuides*, e diversos jogadores e *pro players* foram banidos indefinidamente do jogo por abusar do sistema (THESCORE SPORTS, 2019a).

**Figura 41:** CS: Global Offensive Skins AWP Desert Hydra

**Fonte:** GE.Globo - *CS:GO*: Gaules consegue AWP Desert Hydra em contrato de troca. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-gaules-consegue-awp-desert-hydra-em-contrato-de-troca.ghtml>. Acesso em: 08 fev. 2022.

A partir de 2016, vendo o crescimento dos outros eSports como *LoL* e *Dota 2*, era aparente que o *Counter-Strike* precisaria continuar evoluindo para se manter no pódio dos grandes eSports. Havia dificuldades para atrair investidores e mídia, uma vez que o jogo simula uma batalha entre terroristas e contra-terroristas; e diversas marcas e organizações se afastaram por conta do tópico sensível. Outro problema era a quantidade de sangue e realismo do jogo, com armas reais e uma simulação de um conflito real – algo que não é um problema para nenhum dos outros eSports mais cartunizados ou fantasiosos (THESCORE SPORTS, 2019a).

No mesmo ano, também foi evidenciado o grande sucesso das *skins*, movimentando US$ 6 milhões em compras e apostas. O problema das loot boxes surgiu, e desde então tem sido discutido na mídia e por pesquisadores; mas até então a companhia Valve não havia feito nada sobre esses grandes problemas. Existe uma especulação de que isso foi fruto da atenção dada pela empresa ao game *Dota 2*, que recebeu diversas atualizações com eventos, *skins* e correções de *bugs*; mas vendo a grande evolução do game e conteúdos adicionados a ele, podemos afirmar que era realmente apenas uma especulação (THESCORE SPORTS, 2019a).

Ainda assim, o jogo evoluiu e ganhou novas atualizações e melhorias para a cena competitiva, que com a comunidade sempre presente, continuou crescendo e agora via a chegada de novos cyber atletas, mais novos em sua maioria que trouxeram uma nova onda de novos jogadores para o game. Também foi nesse ano que vimos uma maior internacionalização no campeonato mundial com um time brasileiro (Luminosity Gaming - com os jogadores “Taco” e “Coldzeraa”) ganhando o campeonato e ficando cada vez mais famoso.

Em 2017 vemos mais times no mundial, e novos grandes cyber atletas. Nenhuma região tinha a supremacia do poder, com diversos times muito fortes. Porém o crescimento da base de jogadores parou, inclusive os jogadores começaram a diminuir. Já em 2018 temos a final *Faze Clan* contra *Cloud 9.* Um jogo espetacular de 19 a 22, com vitória do time *Cloud 9*. Mesmo com *Fortnite* tomando conta de todas as mídias, e diversos eSports ganhando força, o campeonato Major de *Counter-Strike: Global Offensive* bateu o recorde de visualizações da *Twitch*, com 1.130.000 espectadores (THESCORE SPORTS, 2019a; *Cynopsis Media*, 2018).

### 5.3.6 - As Operações (Expansões / DLCs)

Conforme o jogo foi envelhecendo, diversos mapas e novos modos foram adicionados a fim de manter os jogadores interessados e prover alguns novos conteúdos para modificar a fórmula do jogo, sendo estes inspirados por mods criados por jogadores ou mesmo mapas feitos pela comunidade.

Essas adições foram feitas em períodos específicos, geralmente tendo duas por ano, com um espaço de 1 mês entre elas, e foram chamadas de operações, mas ao longo dos anos acabaram ficando mais espaçadas e de uma maneira não tão organizada, podendo ser estendidas dependendo dos pedidos da comunidade (*Counter-Strike Wiki*, S/Db).

Esses conteúdos, chamados de *Operações,* trouxeram diversas novidades em cada um de seus eventos como por exemplo, insígnias (moedas) visíveis no perfil de cada jogador, mapas criados pela comunidade, diversas missões com recompensas diferentes, coleções de *skins*, adesivos (outro tipo de *skin*), grafites (artes que o jogador pode usar para deixar uma marca no mapa que some depois de algum tempo), *loot boxes* específicas de cada operação, personagens e *patches,* que são insígnias que funcionam como os adesivos para armas, só que são colocadas em

lugares específicos de personagens obtidos em operações, como mais uma forma de customização (*Counter-Strike Wiki*, S/Db).

Como parte do conteúdo utilizado nessas “expansões” era criado pela comunidade, parte da arrecadação das vendas foi direcionada aos autores dos conteúdos (*Counter-Strike Wiki*, S/Db). Em ordem de atualizações, as operações adicionadas e suas novidades foram:

**Operação *Payback***

Evento realizado de 25/04/2013 a 31/08/2013, no qual 7 mapas (Downtown, Favela, Library, Motel, Museum, Seaside e Thunder) foram adicionados e poderiam ser jogados em servidores hospedados pela própria Valve. Somente jogadores que comprassem o passe de US$ 5,99 poderiam jogar, podendo também convidar amigos que não tivessem o passe.

Neste update, os primeiros mapas de operação foram adicionados, estes mapas eram criações da comunidade, além disso uma moeda (insígnia) da operação foi adicionada e era melhorada dependendo do tempo de jogo nos mapas de operação de cada jogador (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2019a).

**Operação *Bravo***

Evento realizado de 19/09/2013 a 05/02/2014, contou com 10 mapas da comunidade (Agency, Ali, Cache, Chinatown, Gwalior, Ruins, Seaside, Siege, Cobblestone e Overpass). Os mapas poderiam ser jogados por quem comprasse o passe por US$ 1,00. Como na operação anterior, era possível convidar amigos para os mapas, mesmo que estes não tivessem o passe.

Neste evento ocorreu a adição das primeiras *Loot Boxes* (Caixas) e Coleções exclusivas de operação. Nesta operação foram lançadas as caixas Bravo e a coleção Alpha. Todos os jogadores poderiam conseguir caixas da operação, mas os jogadores com o passe teriam uma chance bem maior. E a partir desta operação todos os mapas de operações começaram a possuir mais modos de jogo (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2022a).

**Operação *Phoenix***

Evento realizado de 20/02/2014 a 11/06/2014, contou com 8 mapas da comunidade (Agency, Ali, Cache, Downtown, Favela, Motel, Seaside e Thunder) e uma caixa da operação Phoenix, o passe poderia ser comprado por US$ 2,99. A partir desta operação, todas as caixas começaram a ser exclusivas para quem comprasse o passe da operação (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2014a).

**Operação *Breakout***

Evento realizado de 01/07/2014 a 02/10/2014, contou com 6 mapas da comunidade (Black Gold, Castle, Insertion, Mist, Overgrown e Rush), a caixa da operação Breakout e 4 coleções (Baggage, Cobble, Overpass e Cache). O passe poderia ser comprado por US$ 5,99.

A partir desta operação, os jogadores não precisariam comprar o passe de operação para jogar nos mapas liberados pela duração da operação. Além disso, missões foram disponibilizadas e um diário de operações foi criado para guardar estatísticas dos jogadores. As missões tinham metas simples como abater inimigos com uma certa arma ou ganhar um jogo ranqueado em um certo mapa, ao completar as missões o jogador era premiado com uma *skin* de uma das coleções ou caixa do evento. O diário de operações guarda as informações de todos os jogos em mapas do evento e jogos competitivos, além de apresentar estatísticas dos jogos e contar com um ranking de amigos para deixar as coisas mais interessantes. (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2014b).

**Operação *Vanguard***

Evento realizado de 11/11/2014 a 31/03/2015, contou com 7 mapas da comunidade (Backalley, Bazaar, Facade, Marquis, Season, Workout e Train) e a caixa da operação Vanguard. O passe poderia ser obtido por US$ 5,99.

Neste evento foram lançadas as campanhas da operação, e as missões seriam recebidas a partir da campanha, em conjunto da insígnia (moeda) que também seria evoluída pela campanha. As missões passaram a vir em pacotes e, ao fechar um pacote de missões, além de um prêmio das caixas ou coleções, o jogador ganharia estrelas que poderiam ser utilizadas para evoluir sua insígnia (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2014c).

**Operação *Bloodhound***

Evento realizado de 26/05/2015 a 01/10/2015, contando com 7 mapas da comunidade (Backalley, Bazaar, Facade, Marquis, Season, Workout e Train) e a caixa da operação Bloodhound. O passe poderia ser obtido por US$ 5,99.

Neste evento, que contou com 2 campanhas (Marksman e Revolution), houve uma mudança na estrutura das campanhas que tinham uma história. Além disso, um sistema de evolução foi adicionado, ao jogar partidas em servidores da Valve o jogador ganharia experiência, e ao alcançar novos níveis o jogador receberia prêmios exclusivos. Em adição, as missões contavam com novos tipos (Desafio *Guardian Co-op* e Assassinato) além de uma premiação pelas missões diárias. O desafio Guardian Co-op era uma missão de defesa de 2 jogadores contra bots, já o Assassinato era um jogo normal, mas um jogador do time inimigo seria um alvo mais valioso, esse valor funcionava apenas para as missões, não influenciando na partida (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2015).

**Operação *Wildfire***

Evento realizado de 17/02/2016 a 15/07/2016, contando com 7 mapas da comunidade (Coast, Cruise, Empire, Mikla, Royal, Santorini e Tulip), a caixa da operação Wildfire e 6 coleções (Cobblestone, Cache, Overpass, Gods and Monsters, The Rising Sun e Chop Shop). O passe poderia ser obtido por US$ 5,99.

Nesta operação foi lançada a campanha exclusiva cooperativa Gemini, além da outra campanha Wildfire. Além da campanha, também foram criadas novas

missões cooperativas, como as Co-op Strike e as *Blitz,* as quais deveriam ser feitas em janelas específicas de horários. Além dessas novidades, um antigo mapa DE_NUKE de 1999 foi refeito e lançado novamente (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2016).

**Operação *Hydra***

Evento realizado de 23/05/2017 a 13/11/2017, contando com 9 mapas da comunidade (Agency, Austria, Black Gold, Dizzy, Insertion, Lite, Rialto, Shipped e Thrill), uma caixa da operação Hydra, 6 coleções (as mesmas da passada, Cobblestone, Cache, Overpass, Gods and Monsters, The Rising Sun e Chop Shop) e a campanha Hydra. Nesta operação foram lançados 3 novos modos de jogo: Jogos de Guerra, Braço Direito e Especialista de Armas. Prêmios exclusivos eram dados aos jogadores ao acumularem experiência de guardião e experiência de eventos. Também foi lançada a insígnia (moeda) diamante, uma nova evolução para as insígnias. No modo jogos de guerra, algumas mecânicas do jogo são alteradas, ao todo são 6 modos que serão apresentados mais à frente. (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2017).

**Operação *Shattered Web***

Evento realizado de 18/11/2019 a 31/03/2020, contou com 3 mapas da comunidade (Lunacy, Jungle e Studio), a caixa da operação Shattered Web, 3 coleções (Canals, Norse e St. Marc) além de diversos grafites e adesivos da operação.

Nesta operação foram lançados o sistema de passe de batalha, os novos agentes desbloqueáveis, uma adição de personagens que poderiam ser personalizados e o sistema de honrarias no fim de partidas, em que algumas informações extras são apresentadas mostrando os pontos fortes de cada jogador do time (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2019b).

**Operação *Broken Fang***

Evento realizado de 03/12/2020 a 03/05/2021, contou com 6 mapas da comunidade (Ancient, Apollo, Elysium, Engage, Frostbite e Guard), a caixa da Operação Broken Fang, 3 coleções (Havoc, Control e Ancient), grafites, adesivos e emblemas da operação.

Nesta operação foi lançada a página de estatísticas, uma ferramenta paga do jogo que analisa diversas informações dos jogadores. As informações vão desde o desempenho do jogador nos mapas, estatísticas de armas, até mapas de calor para conferir onde ocorreu a maior parte dos conflitos, e onde o jogador acertou mais tiros nos personagens. Também foram adicionados 2 novos modos de jogo (Retake e Broken Fang Premier) além da possibilidade de gastar estrelas na loja da operação em troca de recompensas (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2021).

**Operação *Riptide***

Evento realizado de 21/09/2021 até 21/02/2022 contou com 5 mapas da comunidade (Basalt, County, Extraction, Insertion II e Ravine), o evento não teve uma caixa da operação mas contou com 4 coleções (Train, Mirage, Dust II e Vertigo), além de adesivos e emblemas.

As adições desta operação foram novos tipos de missões, o modo competitivo curto (16 rodadas, cerca de 25 minutos de jogo), um modo privado que permite que diversos grupos privados (amigos, grupos da stream, amigos de amigos etc.) entrem na partida, a modificação do modo Mata-Mata e a adição do escudo de proteção em mapas de reféns. O Mata-Mata foi dividido em 3 modos um modo livre, onde todos são inimigos, e um modo em time, em que cada abate do time conta pontos para o time inteiro; além do antigo modo de equipes com pontuação pessoal (*Counter-Strike Wiki*, S/Db; *Counter-Strike Net*, 2020).

### 5.3.7 - Sobre o Jogo

*Counter-Strike: Global Offensive* é um *FPS* tático, seu modo clássico de jogo é um 5 contra 5 de 30 rounds, melhor de 16. Os rounds podem ser ganhos pela eliminação completa do outro time ou com a detonação ou desarme da bomba.

Não existem personagens diferentes no game: só se escolhe o time (em partidas casuais) e no máximo a aparência do personagem, que não influencia em nada no jogo.

Dentro do game, todos os diferenciais entre os jogadores vêm da escolha e compra de equipamentos no começo de cada rodada – quando os jogadores podem comprar armas e armaduras (colete / capacete), além de granadas e, no caso dos CTs, comprar um kit de desarmamento de bomba, que reduz pela metade o tempo para desarmar a bomba dos terroristas.

As granadas são: a *molotov* (granada que cobre uma área com fogo, que machuca oponentes que ficarem na área afetada ao longo do tempo; a granada de fumaça, utilizada para zonear os inimigos ou tampar a visão de inimigos distantes; a granada *HE*, (granada explosiva) que danifica e empurra inimigos (e armas no chão, podendo ser utilizada para adquirir armas de oponentes abatidos longe); a granada *Flashbang*, que cega os oponentes por um breve tempo; e, por fim, a granada de distração (que faz barulhos de tiros e pode ser usada também como uma falsa Flashbang).

### 5.3.8 - Modos de jogo

Por mais que seja um jogo antigo e que não tenha se modificado muito ao longo dos anos, *CS:GO* inseriu diversos tipos de mapas e modos de jogo diferentes para diversificar a jogatina. Nos parágrafos a seguir explicaremos quais são os modos de maior relevância e quais são suas particularidades.

#### *Partidas Casuais*

As partidas casuais são partidas em que qualquer pessoa pode entrar a qualquer momento. Ao entrar em uma partida esta pode estar no começo ou no fim. A partida suporta até 20 jogadores, 10 em cada time e as regras são um pouco diferentes das partidas ranqueadas, tornando a jogatina menos complexa.

Ao todo são 15 rodadas, com o primeiro time a fazer 8 pontos sendo o vitorioso, e sem possibilidades de empate. Diferente do modo competitivo, o jogo não troca os times na metade, mas todos os jogadores podem trocar de time caso queiram e existam vagas no time adversário.

Os mapas de bomba têm a duração de 1 minuto e 55 segundos por round. Todos os jogadores recebem armaduras e capacetes no começo dos rounds, e o time CT também recebe o kit de desarmamento de bombas. Os abates dão ao jogador $150 e o máximo de dinheiro que um jogador pode ter é $10.000.

Existe um limite de granadas, com apenas uma *Flashbang* por jogador e 3 granadas no máximo. Fogo amigo (a habilidade de acertar e ferir / abater jogadores do mesmo time) é desabilitado, colisão entre jogadores do mesmo time também é desabilitada. Por fim, a bomba tem um tempo de 45 segundos até explodir.

Ao fim do jogo, um menu de seleção para o próximo mapa aparece e assim que a maioria optar ou o tempo de votação acabar o mapa com mais votos é selecionado e uma nova partida começa (*Counter-Strike Wiki*. S/Dh).

***Partidas Competitivas***

Para poder jogar uma partida competitiva, os jogadores devem ter pelo menos um certo nível no jogo, para evitar que jogadores que não conhecem bem o jogo sofram muito ou “estraguem” a partida para os veteranos, e também como forma de impedir jogadores mal-intencionados de estragar a experiência dos demais. Antes de começar a procurar um jogo o jogador deve selecionar em quais mapas ele quer jogar, podendo selecionar de um até todos os mapas. O jogador também deve selecionar se quer uma partida ranqueada normal (30 rounds) ou curta (16 rounds).

As partidas competitivas seguem um set de regras diferente das partidas casuais, sendo mais complexas e bem mais competitivas, com diversas maneiras de um time ficar à frente de outro com estratégias que envolvem granadas, economia e jogadas ensaiadas, por exemplo.

Começando pelo número de jogadores, no modo competitivo temos 10 jogadores ao todo, 5 em cada time. Neste modo os jogadores têm 2 minutos e 15 segundos de tempo por round. Nenhum equipamento é dado aos jogadores, a não ser suas pistolas. Qualquer arma ou equipamento extra devem ser comprados nos primeiros 20 segundos de cada round (fase de compras).

O dinheiro para os TR por plantar a bomba é de $300 e para os CT por desarmar a mesma $200. Cada abate de jogador inimigo vale $300, e o dinheiro máximo que pode ser segurado por um jogador é de $16.000. Cada jogador pode ter até 2 *flashbangs*, e tem um limite máximo de 4 granadas.

Por fim o jogo tem ao todo 30 rounds (16 no modo curto), com um empate sendo possível caso os dois times façam 15 pontos (8 no modo curto). Caso um jogador abandone a partida é possível se render, mas todos do time devem concordar na votação (*Counter-Strike Wiki*, S/Di).

***Competitivo Profissional***

As regras são as mesmas em sua maioria, mas existem algumas mudanças pontuais. Os mapas utilizados em campeonatos são mais restritos e passam por uma rotação de tempos em tempos.

Em caso de empate são adicionados 6 rounds, 3 como atacante (TR) e 3 como defensor (CT) com os times trocando de objetivo na metade dos rounds. Essa repetição de rounds acontece até que um dos times ganhe 4 das 6 partidas. Os campeonatos usam partidas únicas (Melhor de 1) ou melhor de três. As finais são disputadas em um formato de melhor de cinco partidas. Em todos os cenários, cada um dos times pode vetar 2 mapas da rotação atual (BENTO, 2019).

***Mata-Mata***

É um modo que dura 10 minutos, sem times, todos os jogadores podem se matar e ganham pontos ao abater seus inimigos, ao fim do tempo os jogadores com maiores pontuações são apresentados em 1°, 2° e 3° lugar. Os jogadores podem comprar e utilizar qualquer arma do game, podendo comprá-las no começo da partida e mantê-las assim que voltam ao mapa após serem abatidos, mas granadas e kits de desarme de bomba são desabilitados.

Ao ser abatido, em pouco tempo o jogador é colocado de volta ao mapa em uma localidade aleatória, com um pequeno tempo de invencibilidade que acaba ao se movimentar ou atirar. Durante a partida, algumas armas oferecem um bônus de pontos: ao abater ou dar assistência no abate de qualquer inimigo. Os bônus duram pouco tempo, 30 segundos, e assim que começam todos os jogadores podem apertar uma tecla de atalho para trocar sua arma por outra com bonificação.

Os rifles de precisão (*snipers*) e metralhadoras (exceto a mata-pombo – SSG 08) dão 10 pontos por abate. Os rifles mais poderosos (junto das submetralhadoras mais fortes) do jogo concedem 11 pontos por abate. As armas mais fracas (submetralhadoras, pistolas, escopetas, *taser* etc.) dão 12 pontos por abate e um abate com faca garante 20 pontos. Além disso, ferir um oponente que é morto por outro jogador também dá pontos, sendo considerado uma assistência e valendo 6 pontos. Por fim, todos os mapas têm algumas galinhas correndo, o abate de uma delas vale 1 ponto, às vezes podendo ser a diferença entre os primeiros colocados (SCHURU, 2019).

A partir da operação Riptide em 2021, o modo Mata-Mata foi separado em 2 modos: livre e em times. A única diferença é a de pontuação. Em time, todos os pontos de abate são somados para o time, já no livre cada jogador tem sua própria pontuação. Antes da operação Riptide, o mata-mata era em times, mas cada jogador tinha sua própria pontuação e ao final da partida os jogadores apareciam em ordem de pontuação, independente do time (*Counter-Strike Wiki*. S/Dc).

### *Corrida Armada*

Em mais uma decisão certeira, vendo o grande sucesso do *mod* "*Gun Game*" do *Counter-Strike*: Source, a Valve contactou o desenvolvedor do *mod* para que fizesse uma nova versão para o *Counter-Strike: Global Offensive*, dando vida ao modo repaginado da "*Arms Race*" (Corrida Armada).

O modo é um seis contra seis, que consiste em conseguir abates rapidamente com armas diferentes até atingir a última arma – a faca dourada. Quando um jogador receber a arma e abater um jogador inimigo com ela, o seu time será o vencedor.

Como em outros modos rápidos neste modo ao ser abatido o jogador volta em poucos segundos ao mapa. Os jogadores não podem comprar armas, tendo que jogar com as armas recebidas. A cada dois abates com a mesma arma, o jogador recebe uma nova arma aleatória de um certo tipo (que segue uma ordem a cada partida). Ao ser abatido, um jogador não deixa sua arma no chão, fazendo com que a única forma de conseguir outras armas seja abatendo jogadores inimigos.

Caso um jogador seja abatido com a faca (não a dourada que encerra o game) ele volta a sua arma anterior, e o jogador que o abateu passa imediatamente para a próxima arma, mesmo sem dois abates.

Outro modo de trocar de arma mais rápido é abatendo o líder do time inimigo, os líderes são os jogadores com mais abates dos times, e tem sua silhueta exposta aos inimigos. Um abate de líder conta como 2 pontos, a menos que o jogador que o abata também seja um líder.

O modo Corrida Armada sofreu algumas alterações ao longo de sua existência. Até 2014, a ordem das armas recebidas era pré definida, sendo trocadas por armas aleatórias de certos tipos mais tarde. A partir de 2021, um jogador que abater mais de 3 oponentes sem ser abatido recebe um *medi-shot*, uma seringa que recupera parte da vida do jogador (WALTER, 2011; *Counter-Strike Wiki*, S/Dh).

***Zona de Perigo***

O modo zona de perigo é uma adição feita para os fãs de *Battle Royales*, introduzido no final de 2018 em um mapa reduzido e com setores. 18 jogadores solo ou em duplas ou trios são lançados em posições escolhidas e devem procurar caixas com armamentos, missões de assassinatos, itens de utilidade (munição, granadas, *turrets* automáticas, melhorias, armaduras etc.) *(Counter Strike*, 2018; *Counter-Strike Wiki*, S/Dd).

De tempos em tempos o mapa vai se fechando: as áreas são, aos poucos, invadidas por um gás que dá dano. Assim, os jogadores vão ficando cada vez com um espaço menor para se locomover sem serem danificados, forçando o encontro dos jogadores. Enquanto houver um jogador do time vivo, caso os parceiros (dupla ou trio) morram, em pouco tempo são trazidos de volta em um local próximo, mas enquanto chegam no mapa, caindo de paraquedas, podem ser alvejados pelos adversários (2AM, S/D).

O modo conta também com um menu de compras, onde o jogador pode fazer pedidos de munições, armas ou outros itens de utilidade que são entregues via drone em troca de dinheiro. Esses drones podem ou não ser controlados pelos jogadores a fim de conseguir informações de posição de seus inimigos ou mesmo tentar voar por locais onde não serão alvejados, pois os inimigos podem destruir os drones e roubar a carga deles (2AM, S/D; *Counter-Strike Wiki*, S/Dd).

O dinheiro pode ser ganho de diversas maneiras sendo elas a exploração do pequeno mapa, maços de dinheiro espalhados pelo mapa, realizações de missões

(de caça de jogadores específicos, resgate de reféns ou destruição de cofres) ou abate de quaisquer outros jogadores (2AM, S/D; *Counter-Strike Wiki*, S/Dd).

Tanto o controle do drone, quanto informações sobre o mapa e informações de posicionamento de inimigos (e seus drones) podem ser checados pelo tablet que os jogadores carregam (2AM, S/D).

Os grandes diferenciais desse modo são os utilitários como o pequeno trampolim para dar super pulos e se locomover grandes distâncias, seringas de recuperação de vida (que no modo é maior, sendo 120 pontos) entre outros.

O modo também conta com um ranqueamento próprio contando com 15 rankings começando pelo “Rato de Laboratório” até o final ”O Alfa Uivante”. Pontos para subir de ranking são dados dependendo do desempenho do jogador na partida, contando tempo de vida, inimigos abatidos, dinheiro obtido etc. Este modo acaba, quando apenas um time ou jogador fica vivo, sendo o(s) sobrevivente(s) do mapa (2AM, S/D; *Counter-Strike Wiki*, S/Dd).

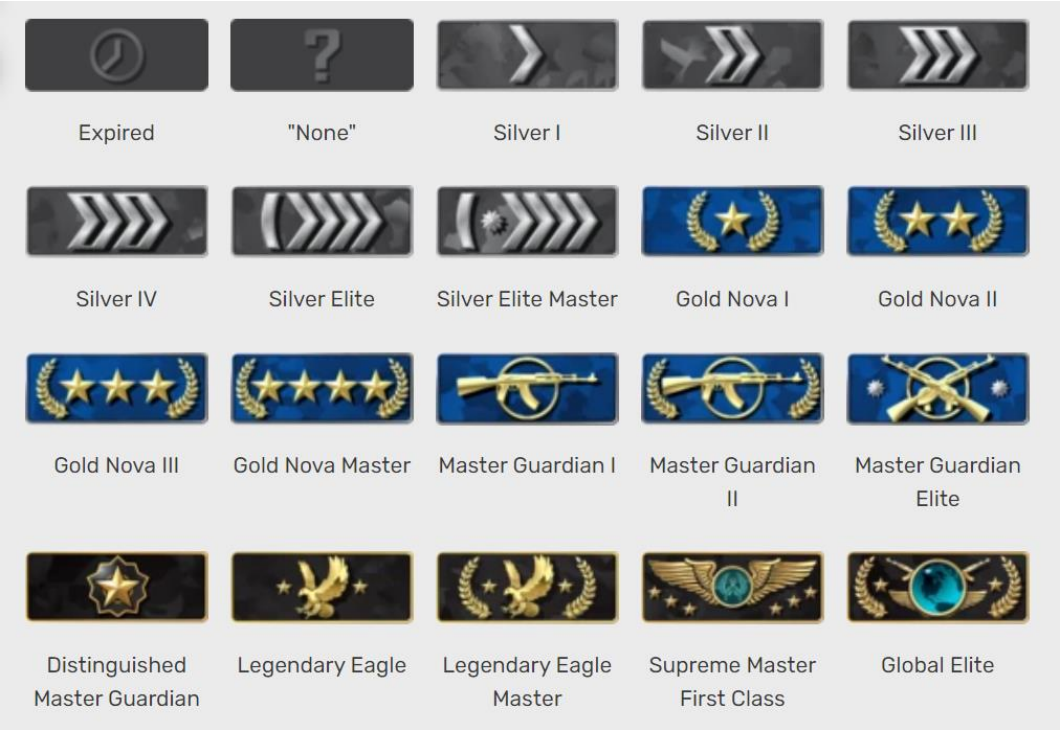
### 5.3.9 - Rankings

O primeiro jogo a ter um sistema de ranqueamento da série *Counter-Strike* foi o Global Offensive. Dentro do game, temos um sistema de patentes (ou rankings) que classifica os jogadores de acordo com seu nível de habilidade dentro das partidas competitivas. Ao todo são 18 patentes, não contando a patente expirada e a não existente (“*None*”). Não sabemos os detalhes exatos de como as pontuações para evolução de patentes funcionam, pois nunca foram divulgadas pela Valve (CARVALHO, 2017; *Counter-Strike Wiki*, S/Di).

Para ganhar seu primeiro ranking, os jogadores devem jogar 10 partidas competitivas para que o sistema a partir das informações obtidas dê uma patente ao jogador. Com um ranking o jogador pode começar a subir (ou cair) nas patentes dependendo de seu desempenho dentro das partidas competitivas.

Mesmo sem detalhes de como funcionam os números temos um conhecimento básico, ganhar partidas faz o jogador ganhar pontos e perder partidas o faz perder pontos. Mas também sabemos que dentro de uma partida ganha, o desempenho em jogo como quantidade de abates, plantar ou desarmar a bomba, mortes e assistências fazem diferença na hora de ganhar mais pontos.

**Figura 42:** Ranking Competitivo de *Counter-Strike: Global Offensive*.




**Fonte:** *Counter-Strike Wiki*, S/Di.

Outra informação que temos é a de que o nível dos adversários também é importante, perder para adversários com patentes maiores te faz perder menos pontos, e ganhar no mesmo cenário te faz ganhar mais pontos do que em uma partida contra oponentes de mesma patente. Além disso, ao ficar sem jogar por algum tempo o jogador começa a ter seus pontos deduzidos, e ao ficar 28 dias sem jogar a patente expira e o jogador deve ganhar ou empatar uma partida para reaver seu ranking (CARVALHO, 2017; *Counter-Strike Wiki*, S/Di).

Claro que dentro da jogatina, diversos problemas acontecem como uso de programas terceiros que dão vantagem e acabam com a diversão de todos. Para combater esse tipo de problema e problemas de toxicidade da comunidade, as pessoas que jogam contra o time, ficam sem jogar mas não se rendem e outros problemas do tipo foi criado o *status prime* (em abril de 2016) e o fator de confiança (*trust factor)* no final de 2017.

O *status prime* era recebido por adicionar um número de telefone válido em sua conta stream, a partir de junho de 2016 era também necessário ser pelo menos nível 21 na conta. Em de dezembro de 2018 quando *CS:GO* se tornou um jogo gratuito houve uma mudança para que também pudesse ser adquirido por US$ 14,99. Já na metade de 2021 houve uma nova mudança e o *status prime* só poderia ser

adquirido via compra. A mudança também afetou todos os jogadores novos, visto que experiência, níveis da conta, recebimento de itens do jogo e ranqueamento seriam exclusivos de jogadores prime. Mas todos os jogadores que já haviam comprado o jogo receberam o status prime, como uma forma de tentar manter os jogadores gratuitos. Também foi elaborado um modo competitivo sem patentes, em que jogadores sem *prime* podem jogar contra jogadores do seu nível mas sem ganhar experiência ou níveis de patente.

Já o fator de confiança (*trust factor)* é calculado por alguns fatores como tempo de jogo (de *CS:GO* e outros jogos da Steam) a idade da conta da pessoa, frequência com que a conta é reportada e se a conta é Prime, os dados exatos não foram divulgados pela Valve.

Esse fator está sempre ligado, mesmo quando se usa a opção de só jogar com jogadores primes, o sistema usa a menor pontuação do fator do grupo (caso o jogador esteja em um grupo) e o utiliza para encontrar uma partida com jogador com uma pontuação do fator semelhante (*Counter-Strike Wiki*, S/Di; SANTIAGO, 2021; TUNHOLI, 2021).

### 5.3.10 - Competitivo Profissional

O grande campeonato mundial de *Counter-Strike: Global Offensive*, é o *Major;* e para conseguir uma vaga nesse campeonato, um jogador profissional deve disputar vários campeonatos, feitos em regiões diferentes do mundo onde os grandes times competem entre si por pontos (RMR - *Regional Major Ranking* / Ranking regional Major). Por fim, os times com as maiores pontuações de cada região ganham seus convites para o *Major.*

Os campeonatos podem variar de ano para ano, da mesma forma que as pontuações dadas aos jogadores nestes. Por conta da pandemia de Covid-19, o sistema de campeonatos *Minors,* que consistiam em campeonatos feitos pela Valve separados em 4 regiões: Américas, CIS (Comunhão dos Estados Independentes), Ásia e Europa, que garantiam um convite para o próximo *Major*, esse sistema foi substituído pelas pontuações RMR.

No sistema de RMR, campeonatos sediados por empresas conhecidas como ESL ou Blast continuam acontecendo, mas agora contam pontos RMR. O número de vagas disponíveis não é o mesmo em todas as regiões, em 2021 por exemplo, apenas uma vaga foi disponibilizada para América do Sul.

Caso seja possível a realização de campeonatos presenciais a Valve pretende unir algumas regiões (como as américas) que tem as qualificatórias abertas feitas separadamente entre América do Norte e América do Sul, mas nas qualificatórias fechadas seriam unificadas (MARQUES, 2021).

Dentro de um campeonato *Major*, existem fases. Utilizando o antigo sistema dos *Minors,* como base explicaremos essas fases a seguir.

O major possui duas etapas classificatórias, a aberta e a fechada. Elas são realizadas online e divididas entre as regiões (Europa, Ásia, América do Norte, América do Sul, CIS, Oceania, China, Oriente Médio, Oeste Asiático e Sudeste Asiático). Qualquer time pode se inscrever na etapa aberta, os vencedores se juntam a etapa de classificatórias fechadas, onde as equipes se juntam a times convidados pela organização do torneio. Esta etapa dá vaga aos *Minors* de cada grande região (Ásia, Europa, CIS e Américas). Os *minors* então são realizados offline, sem público na cidade do evento (MELO, 2020).

Os 10 primeiros colocados do *CS:GO Minor Championship* chegam então ao *CS:GO Major Championship,* o evento principal, geralmente feito em grandes estádios, com grande público e transmissões internacionais via internet e TV. Os *Majors* possuem 3 fases:

***The new* Challengers *Stage* (O Estágio dos Novos Desafiantes)**

Nesta fase as 10 equipes vindas do *Minor* competem junto aos 6 melhores times (de 8) que não se classificaram para a segunda fase de grupos do *Major* anterior. Os 8 melhores colocados vão para a próxima fase.

***The New Legends Stage* (O Estágio das Novas Lendas)**

A segunda fase de grupos consiste em partidas entre 16 times, os 8 novos desafiantes se juntam as 8 equipes vindas da terceira fase do último *Major*. Apenas 8 times se qualificam para a etapa final.

***The New Champions Stage* (O Estágio dos Novos Campeões)**

Nesta fase, as melhores equipes do campeonato se enfrentam em duelos diretos, geralmente em formato melhor de 3 até a grande final. Todos os times que chegam a essa etapa ganham o status de “Lendas” e estão qualificados para o segundo estágio do próximo *Major* (MELO, 2020).

Os campeonatos crescem cada vez mais: o *Major* realizado em 22 de maio de 2022, por exemplo, teve uma média de 600 mil espectadores em todos os jogos, com a final atingindo um pico de 2,04 milhões de espectadores simultâneos nas *streams* – somando Twitch e Youtube. Esses não são os maiores números de CS, visto que no ano de 2021 o PGL Major Stockholm teve um maior número de espectadores, atingindo 2,7 milhões (SANTIAGO, 2022).

Em outubro e novembro de 2022 acontecerá o IEM Rio Major, que será realizado no Rio de Janeiro. Muitos dos ingressos já haviam sido comprados antes para eventos de 2020, que foram cancelados por conta da pandemia de COVID-19, valendo então para os novos eventos; mesmo assim, os ingressos foram esgotados em apenas uma hora de venda, demonstrando a popularidade do game no Brasil (JUNIOR, 2022).

### 5.3.11 - Loja e Passes de batalha

O passe de batalha do jogo é um pouco diferente dos outros: enquanto na maioria dos jogos sempre existe um passe, dentro do *Counter-Strike* nem sempre vemos um passe ativo. Para compensar os passes, todo evento (operação) tem suas missões e seu próprio passe, que deixa o jogador escolher suas recompensas com base nos pontos que conseguir.

**Figura 43:** Loja - *Counter-Strike: Global Offensive*.

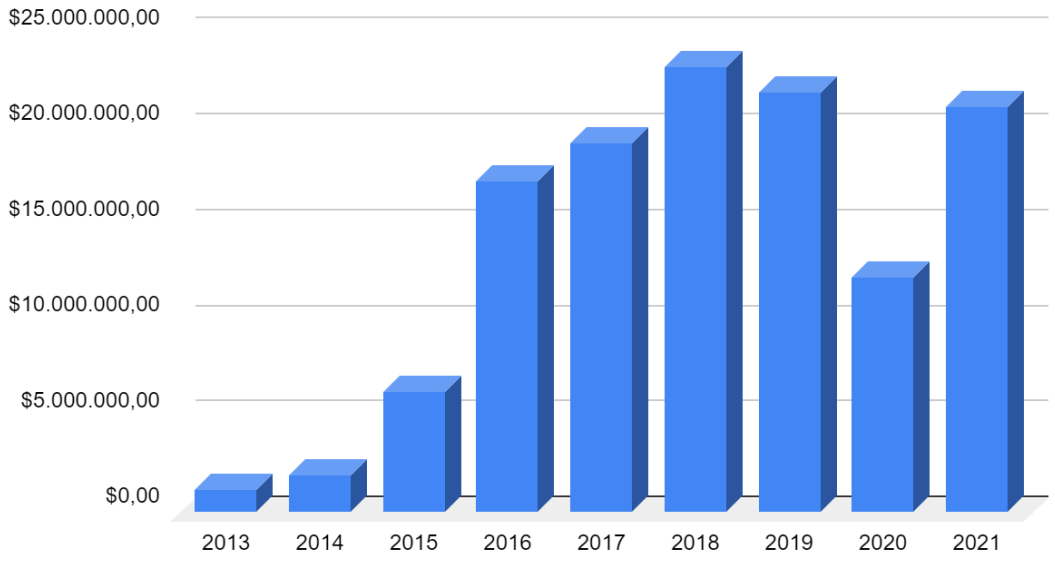
**Fonte:** Imagem do Autor - *Counter-Strike: Global Offensive* (dentro do jogo).

A loja do jogo sempre está ativa e tem conteúdos rotativos; mas, diferentemente de outros jogos, a loja só disponibiliza a compra certa de alguns itens como expansão de inventário, troca de nome etc. Além disso, todos os itens compráveis na loja são *loot boxes, sendo* assim o jogador nunca compra um item certo, podendo apenas visualizar quais são os possíveis itens que vai receber e testar sua sorte.

### 5.3.12 - Números - Counter-Strike: Global Offensive

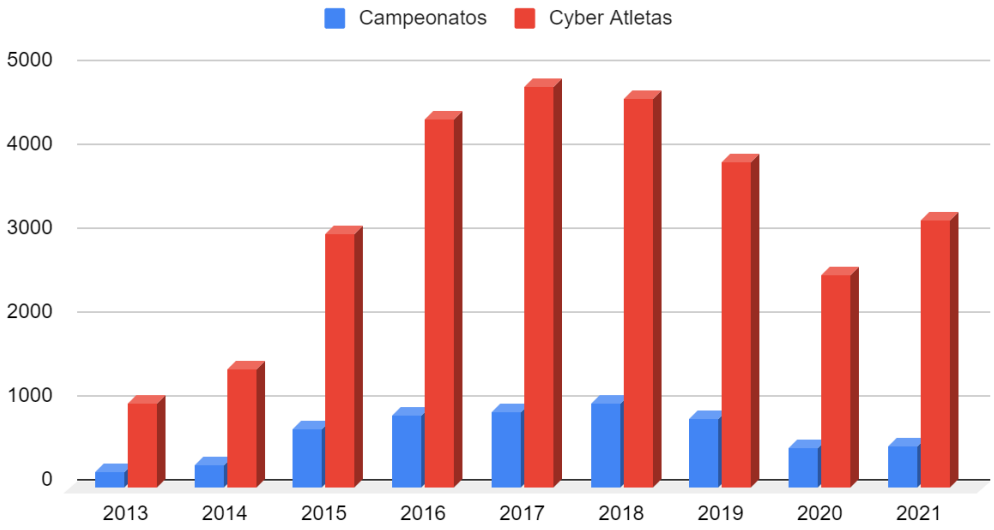
Para uma melhor compreensão da evolução do game até hoje e seus números em premiações, campeonatos e cyber atletas, serão agora exibidos gráficos com esses valores.

**Gráfico 13:** Premiações de *Counter-Strike: Global Offensive*.



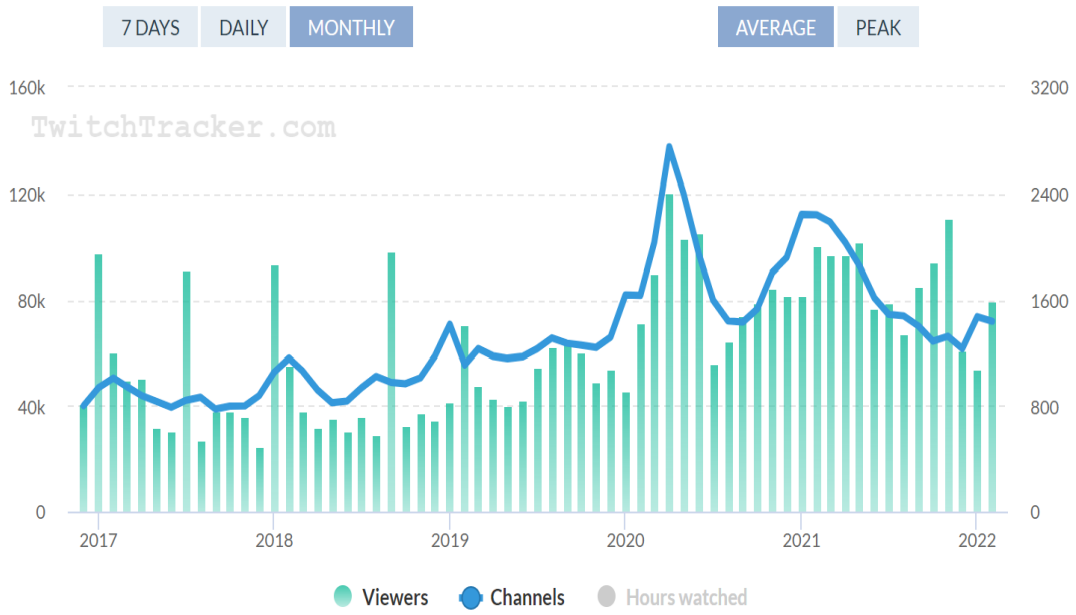

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 14:** Campeonatos e Cyber Atletas de *Counter-Strike: Global Offensive*.



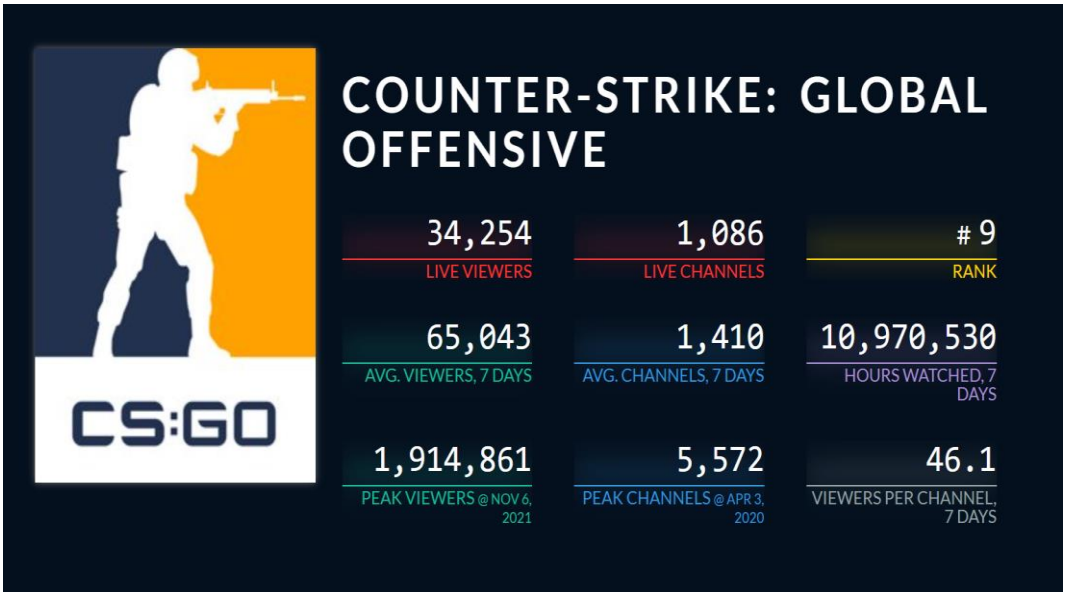

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 15:** Visualizações na Twitch de *Counter-Strike: Global Offensive*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022c.

**Figura 44:** Informações da Twitch de *Counter-Strike: Global Offensive*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022c.

Em comparação aos números de seus antecessores, *Counter-Strike: Global Offensive* conseguiu unir as bases de jogadores dos antigos CS1.6 e *CS:Source*, e assim continuou crescendo se tornando o pilar dos *FPS* dos eSports. Em relação aos outros jogos a partir de 2015 se mantém no top 3 de maiores investimentos no cenário de eSports, mas apenas em 2020 tendo a maior premiação de todos os jogos (*Esports Earnings*, 2022).

Analisando os gráficos, torna-se clara a diferença que o campeonato de 2014 teve para o jogo, com a injeção de ânimo depois do torneio, os anos seguintes têm uma disparada de campeonatos e jogadores, assim como a popularidade do jogo. Dados levantados em maio de 2022 apontam que *Counter-Strike: Global Offensive* conta com uma premiação total de US$ 134,4 milhões, 14.892 cyber atletas e 6.201 campeonatos, sendo o segundo maior em premiações dentro do cenário de eSports (*Esports Earnings*, 2022).

Independentemente de sua colocação entre os eSports atuais, com mais de 20 anos de existência, gráficos não tão impressionantes atualmente e com mecânicas que não mudaram muito ao longo dos anos, *Counter-Strike* continua sendo um dos gigantes dos eSports e mantém seu lugar como o maior FPS tático, mas tem perdido espaço para os FPS mais inovadores que vêm surgindo, como o *Valorant*. Em relação ao espaço dentro das plataformas de streaming, vemos um crescimento ao longo dos anos, sempre tendo picos dentro de seus campeonatos, principalmente nos

campeonatos mundiais, que alcançam grandes números como em 5 de novembro com 1,914 milhões de espectadores somente na Twitch, sendo o 6° maior pico de espectadores da plataforma. Por ser um jogo antigo que vem se renovando, mesmo com diversos outros jogos de FPS Táticos tentando roubar seu lugar, *Counter-Strike: Global Offensive* segue sendo o maior dentro do cenário competitivo, e se mantendo como nono jogo mais visto dentro da Twitch e o segundo mais assistido entre os analisados na pesquisa.

## 5.4 - Valorant

O *Valorant*, o FPS *(First Person Shooter)* da Riot Games inicialmente conhecido como “Project A”, foi anunciado em 2019, e em abril de 2020 foi aberto o beta do jogo. Sendo lançado em junho do mesmo ano, o jogo segue a linha do pai dos eSports, o *Counter-Strike*, mas também mescla elementos de *OverWatch* (2016) ou *Team Fortress 2* (2007). O jogo inova com seus “Agentes” (como são chamados os personagens), dando kits de habilidades diferentes para cada um e tornando o jogo mais complexo (GLHF, 2021).

De forma semelhante ao *Counter-Strike*, temos 2 times: um de atacantes e um de defensores. Os atacantes vencem ao eliminar todos os adversários, ou plantar uma bomba que venha a explodir em qualquer um dos lugares específicos do mapa. Já os defensores vencem caso o tempo do round termine sem que a bomba seja plantada, ou caso eliminem todos os adversários, assim seguindo as mesmas regras gerais do CS.

Em seu modo clássico, o jogo é um 5 contra 5 com partidas de 25 rodadas, sendo o vencedor o primeiro a chegar a 13 vitórias, com rodadas de 130 segundos caso o time atacante não plante a bomba, e até 140 segundos com a bomba plantada. Assim, cada partida do jogo leva em média 70 minutos em uma disputa acirrada.

De acordo com o diretor de jogos, Joe Ziegler, o game vinha sendo produzido desde 2014. Em seu time de produção, não por acaso, vemos DESIGNERS como Sal Garozzo “Volcano”, um dos grandes designers de mapas de *Counter-Strike* (THESCORE SPORTS, 2020).

Por ser um jogo que utilizou como base o *Counter-Strike*, com diversas semelhanças, seja nas armas e como elas funcionam, seja nos modos de jogo ou mesmo nos mapas e técnicas de uso de habilidades (como as famosas jogadas de pixel contado[5]), o jogo conta com alguns pontos positivos e negativos.

Sob o ponto de vista da jogabilidade, diversos cyber atletas de *Counter-Strike* que haviam encerrado suas carreiras ou desistido pelos mais diversos motivos puderam tentar novamente com esse jogo semelhante. Inclusive, em uma ótima

[5] *Jogadas de pixel contado* são jogadas em que o jogador deve colocar sua mira no pixel exato e realizar uma ou diversas ações em conjunto, para conseguir jogar uma habilidade em uma posição exata de alta importância para uma jogada. São jogadas extremamente difíceis e necessitam de bastante treino para serem feitas com consistência.

jogada da Riot Games, muitos ex-jogadores profissionais de *Counter-Strike* receberam acesso prévio ao jogo para testá-lo enquanto faziam streaming, gerando uma vitrine do jogo e mostrando como seriam os jogos de alto nível competitivo (THESCORE SPORTS, 2020).

**Figura 45:** Jogo *Valorant* - Modo Disputa da Spike.

**Fonte:** Imagem do Autor - *Valorant* - Dentro do jogo

Pelo outro lado vemos um grande problema de balanceamento, já que, diferentemente de *Counter-Strike* e outros jogos semelhantes do tipo FPS estratégico, o game conta atualmente com 18 agentes. Cada agente tem um kit de habilidades diferentes, podendo ser separados entre duelistas (personagens com habilidades para matar inimigos), controladores (personagens com habilidades para controlar o ambiente como cortinas de fumaça), sentinelas (personagens com habilidades para descobrir a posição de inimigos e dificultar seus avanços) e iniciadores (personagens com habilidades para preparar o terreno de ataque) (*Play Valorant*, 2022a).

Cada um desses personagens funciona de uma maneira e pode ter uma habilidade de seja muito forte contra algum outro ou que tenha uma grande sinergia com certas armas, como cada personagem é único, existe um grande trabalho de balanceamento por trás deles, e a cada personagem novo, diversas mudanças e alterações têm que ser feitas em todos os agentes para garantir que nenhum seja considerado mais forte.

Todas essas alterações vão sendo feitas ao longo dos meses de jogo, contando com informações como porcentagem de vitórias dos times com cada personagem ou combinações destes, e assim demandam um grande esforço para manter o jogo bem balanceado. Casos como o balanceamento do rifle de precisão Operator já causaram alguns problemas, a Operator é uma *sniper* que abate os agentes com um tiro em qualquer parte do corpo, diferente do *CS:GO*, no *Valorant* os personagens andam um pouco mais devagar, por isso a arma se tornou muito forte, precisando ser modificada (THESCORE SPORTS, 2020).

Problemas como esse ainda são muito comuns, dada a complexidade do jogo. O sistema anti-trapaças do game também não foi bem recebido pela comunidade. É comum que todos os jogos rodem um desses programas e procurem por arquivos ou programas que interagem com o jogo, mas no caso do *Valorant* o programa tomava conta do computador, em alguns casos até parando *coolers* (sistema de refrigeração do computador) e outras funções importantes do computador, gerando muitas reclamações (THESCORE SPORTS, 2020).

No quesito de base de jogadores e marketing o jogo foi um sucesso, por ter uma ótima qualidade e desenvolvedores conhecidos o jogo já foi bem recebido pela comunidade. Contando que a comunidade de *League of Legends* é gigante, e se aproveitando do fato de *Counter-Strike* não ter adicionado tanto conteúdo diferente nos últimos anos, o jogo se tornou uma renovação do gênero, atraindo jogadores profissionais dos games competidores e muitos novos jogadores.

Com uma combinação de abertura dos servidores antecipada com contratos de *streaming* de jogadores populares e antigos cyber atletas pela Twitch, além de grandes campeonatos logo na estreia o jogo teve muitas visualizações, na casa de mais de 450 mil espectadores no primeiro mês de vida, sendo um ótimo começo e agora na atualidade o jogo se mantém no top 10 jogos mais visualizados da Twitch estando a frente de *Counter-Strike (TwitchTracker,* 2022d).

### 5.4.1 - Sobre o Jogo

*Valorant* é um *FPS* tático, e seu modo clássico de jogo é um 5 contra 5 de 25 rounds, melhor de 13. Os rounds podem ser ganhos pela eliminação completa do outro time ou com a detonação ou desarme da bomba, nesses quesitos, é igual a *Counter-Strike*.

As diferenças começam nos personagens: em *Valorant*, cada jogador pode escolher entre 18 personagens diferentes, não repetíveis no mesmo time. No modo clássico, cada um deles conta com até 4 habilidades sendo uma delas a *ultimate* – habilidade que deve ser carregada matando inimigos ou coletando pontos do cenário, e que pode mudar completamente o rumo de um round, se bem utilizada. Seus personagens são divididos em 4 grupos, Duelista, Iniciador, Controlador e Sentinela:

**Duelistas**: personagens com foco em combate, com muitas habilidades ofensivas. A classe se destaca pela capacidade de rápida locomoção. É mais bem aproveitada por jogadores com reflexos e tomadas de decisões rápidas, com um modo de jogo mais ousado (CAMACHO, 2021; VILLELA, 2020). Os personagens Duelistas são: Phoenix, Reyna, Jett, Raze, Yoru e Neon (*Play Valorant*, 2022a).

**Figura 46:** *Valorant* - Agentes Duelistas.

**Fonte:** Tecmundo - *Valorant*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/214254-valorant-conheca-classes-veja-escolher-melhor-agente.htm>. Acesso em: *15 fev. 2022*.

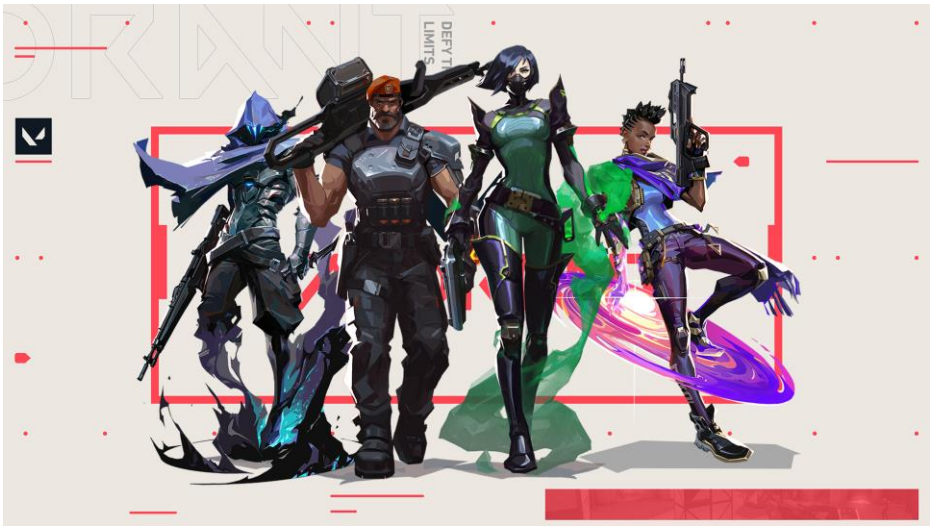
**Iniciadores**: personagens com foco em quebra de defesa, tendo habilidades que criam oportunidades de avanço para o time e causam desvantagens para os inimigos. As habilidades de iniciadores têm predominância tática, com muitos desarmes (como cegar inimigos), reconhecimento de área e dano para expulsar inimigos de áreas de vantagem (CAMACHO, 2021; VILLELA, 2020). Os personagens Iniciadores são: Sova, Breach, Skye, Kay/o e Fade (*Play Valorant*, 2022a).

**Figura 47:** *Valorant* - Agentes Iniciadores.

**Fonte:** Tecmundo - *Valorant*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/214254-valorant-conheca-classes-veja-escolher-melhor-agente.htm>. Acesso em: *15 fev. 2022*.

**Controladores**: personagens com foco em tirar pontos de vantagens dos adversários, abrindo espaço para uma entrada segura em território inimigo, ou na defesa para desencorajar ataques inimigos. Suas habilidades contam com granadas, bombas de fumaça e habilidades ofensivas, dando a eles capacidade de cortar o mapa em zonas de segurança (CAMACHO, 2021; VILLELA, 2020). Os personagens Controladores são: Brimstone, Viper, Omen, Astra (*Play Valorant*, 2022a).

**Figura 48:** *Valorant* - Agentes Controladores.



**Fonte:** Tecmundo - *Valorant*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/214254-valorant-conheca-classes-veja-escolher-melhor-agente.htm>. Acesso em: *15 fev. 2022*.

**Sentinelas**: personagens criados com foco em defesa, tendo habilidades de proteção e monitoramento, a fim de garantir a defesa para conclusão de objetivos, não tendo muitas habilidades de locomoção geralmente ficam na retaguarda. Seus poderes, principalmente os *ultimates*, são muito fortes, mas podem também comprometer o time e dar vantagens aos adversários caso sejam usadas de maneira erradas (CAMACHO, 2021; VILLELA, 2020). Os personagens Sentinelas são: Sage, Cypher, Killjoy e Chamber (*Play Valorant*, 2022a).

**Figura 49:** *Valorant* - Agentes Sentinelas.

**Fonte:** Tecmundo - *Valorant*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/214254-valorant-conheca-classes-veja-escolher-melhor-agente.htm>. Acesso em: *15 fev. 2022*.

### 5.4.2 - Modos de jogo

A seguir, serão detalhados os modos de jogo de maior relevância no game *Valorant*:

#### *Treino*

O treino é uma opção de mapa em que o jogador joga sozinho para melhorar suas habilidades. Na seleção da fase o treino é dividido em 4 partes, todas dentro do mesmo mapa. As opções são “Estande Aberto”, “Teste de Tiro”, “Armação de Spike” e “Desarme Spike”.

Dentro de qualquer parte do treino se pode escolher qualquer arma, com munição infinita e qualquer agente com poderes infinitos a fim de treinar o uso destes. Vagando pelo mapa se pode ir a todos os locais de seleção e entre eles encontrar

diversos *“easter eggs”,* pequenos objetos que contam um pouco da história do mundo ou de personagens, pesquisas dos agentes e outros detalhes do mundo de *Valorant*.

As primeiras duas opções do mapa são estandes de tiro, no estande aberto se pode escolher a distância do alvo e alvejar também alguns drones em volta do alvo. No teste de tiro se pode escolher a dificuldade (velocidade dos alvos aparecerem e sumirem) e a sensibilidade do mouse.

Os dois modos relacionados a Spike (a bomba) ensinam como plantar a bomba em um local específico (que é protegido por robôs controlados pelo computador) e como desarmar a Spike que também é protegida pelos robôs.

### *Partidas clássicas*

São partidas padrão, melhor de 13, 5 contra 5 que podem durar mais de 70 minutos em uma partida acirrada. O mapa escolhido é aleatório, entre atualmente 7 mapas, e as partidas podem ser ranqueadas ou casuais. (*Play Valorant*, 2022b).

Neste modo, ao começo de cada round as equipes têm um tempo de preparo para se armar e se posicionar. O time atacante deve plantar a Spike, como é chamada a bomba, em um dos locais padrões de cada mapa, ou eliminar a equipe adversária. A equipe de defesa deve proteger os locais de plantio da *Spike*, eliminar a equipe adversária ou caso a bomba seja plantada, desarmá-la. Caso o tempo da rodada acabe antes da Spike ser plantada e com ambos os times com jogadores vivos, a vitória vai para o time defensor. Dependendo do resultado da rodada (vitória ou derrota), os times recebem dinheiro para comprar novos equipamentos, comprar habilidades dos agentes ou comprar armadura. Realizar abates dá dinheiro para o jogador e plantar a *Spike* dá um bônus em dinheiro para o time atacante, da mesma forma que desarmar a *Spike* dá um bônus para a equipe defensora (COSTA, 2020).

### *Disputa da Spike*

É uma partida mais rápida, melhor de 4, 5 contra 5. Neste modo, que dura de 8 a 12 minutos, a diferença é que a cada round todos os jogadores começam com a mesma arma, (escolhida aleatoriamente) todas as habilidades prontas (menos a *ultimate*) e com armadura renovada. As orbes de *ultimate* se tornam melhorias pessoais, (troca de arma por algo mais forte, recarregar a *ultimate* completamente etc.) melhorias para o time (força extra, recuperação etc.) ou penalizações para o

outro time (envenenamento, alucinações etc.). Por último, todos os jogadores do time de ataque recebem uma bomba (no jogo clássico só existe uma; ainda assim, somente uma bomba pode ser plantada). Além dessas mudanças, os mapas são escolhidos aleatoriamente e as partidas são todas casuais (*Support Valorant*, 2022a).

### *Mata-Mata*

Modo em que vence o primeiro jogador a fazer 40 abates ou o jogador com mais abates ao fim de 9 minutos. Não há times, nem dinheiro, qualquer um pode comprar qualquer arma sem custo. Ao ser abatido, em questão de segundos o jogador volta ao mapa. Também não há seleção de personagens; assim, nenhuma habilidade pode ser utilizada. Os avatares escolhidos para cada jogador são aleatórios, da mesma forma que o mapa (*Support Valorant*, 2022b).

### *Replicação*

Criado em maio de 2021, é um modo que potencializa o estrago dos agentes, similar ao modo “Todos por um” de *League of Legends*, nesse modo de 5 contra 5, melhor de 9 rodadas. Todos os jogadores do time usam o mesmo agente, fazendo uma votação de qual utilizar antes da partida começar. Escudos e habilidades são restabelecidos toda rodada e a cada rodada os jogadores ganham valores fixos de dinheiro, independente de ganhar ou perder o round. Para balancear cegueiras, caso um jogador seja cegado duas vezes dentro de 4 segundos ele recebe “visão blindada” que o deixa imune à cegueira por 5 segundos (*Play Valorant*, 2021a).

### *Disparada*

Criado em fevereiro de 2021, é um modo similar ao *gun-game* de *Counter-Strike*, é um modo para treinar com todas as armas. As partidas duram de 7 a 10 minutos, ao ser abatido, da mesma forma que no modo Mata-Mata, em pouco tempo o jogador volta ao mapa.

Neste modo os times competem para ver quem consegue “evoluir” até a última arma, a faca. O primeiro time a finalizar os 12 níveis ou chegar mais perto disso em 10 minutos ganha. Os times ganham pontos para cada abate que conseguem realizar, a cada 7 pontos do time a arma da vez troca, mas você só troca de arma caso já tenha realizado um abate com a arma, fazendo com que cada jogador tente realizar

abates com todas as armas. Não existem habilidades de agentes, mas algumas “armas da vez”, podem ser habilidades de agentes, só que infinitas, gerando muito caos e diversão nas partidas (*Play Valorant*, 2021b).

O jogo conta com 3 modos rotativos “Replicação”, “Batalha Nevada” e “Disparada”, ou seja, a cada duas semanas, um deles fica disponível a fim de não diluir muito as filas de jogadores, o que faria com que o tempo de procura de partida aumentasse. Assim, mais pessoas jogam os modos e o tempo de procura de partida cai (*Play Valorant*, 2021c).

### 5.4.3 - Rankings

Entrando no tema das partidas ranqueadas, todos os jogadores podem competir em partidas que dão pontos dentro do sistema de rankings do jogo. Ao todo são 8 rankings: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Imortal e Radiante. Cada um destes, com exceção do Radiante, possui 3 níveis. A cada vitória ou derrota, o usuário ganha ou perde pontos dentro de seu ranking.

Ao começar a jogar, o jogador ainda não tem ranking, mas depois das primeiras 5 partidas um ranking do Ferro ao Diamante 1 é atribuído ao jogador, dependendo de suas pontuações e vitórias ou derrotas.

**Figura 50:** Rankings competitivos de *Valorant*.

**Fonte:** *Support Valorant* - Perguntas Frequentes do Modo Competitivo. 04/02/2022. Disponível em: <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360047937633-VALORANT-Perguntas-Frequentes-do-Modo-Competitivo> Acesso em: 16 fev. 2022

Cada ranking tem 3 divisões, e para receber cada uma delas o jogador deve ganhar pontos de CR (Classificação Ranqueada). Ao chegar aos 100 pontos, o jogador sobe um nível (ex.: subir do Ouro 1 para o Ouro 2). Ao chegar a 0 pontos e perder uma partida, o jogador perde um nível (ex.: do Ouro 1 para o Prata 3). Chegando ao ranking Imortal, o sistema muda um pouco: neste ranking existem limiares regionais de CR. Ou seja, você deve ter mais pontos que a média regional para subir para Imortal 2 e 3. Para finalmente chegar ao Radiante, é ainda mais complexo: o jogador deve ter uma pontuação de CR entre os primeiros 500 colocados, representando uma grande conquista. Neste ranking, os jogadores já são considerados em sua maioria profissionais (*Support Valorant*, 2022c; *Support Valorant*, 2022d).

### 5.4.4 - Cenário Competitivo Profissional

Por ser muito recente, o cenário competitivo profissional de *Valorant* ainda está em fase de crescimento, mas já promete muito: mesmo sendo lançado em meio à pandemia de COVID-19, em um cenário incerto, o jogo teve campeonatos relativamente grandes em 2020. Tudo começou com a *Copa Rakin*, organizada pelo streamer Rafael “Rakin” Knittel em parceria entre a Final Level e a Gamers Club em junho de 2020, com uma premiação de R$ 20 mil. Algumas semanas depois, foi anunciado o Fusion New Rivals, e o time vencedor foi comprado pelo time Vorax para disputar o First Strike (primeiro campeonato disputado de maneira presencial no Brasil), em dezembro de 2020, já com um cenário e equipes mais consolidadas. A competição teve a presença de equipes conhecidas como Havan Liberty, paiN Gaming, Imperial e Team oNe.

Em 2021, a Riot Games anunciou o *Valorant Champions Tour*, uma série de campeonatos que prepararam o terreno para o *Valorant Champions*, o mundial de *Valorant*. Com esse anúncio, mais equipes profissionais surgiram. O campeonato funciona no mesmo formato de *League of Legends*, tendo campeonatos regionais separados que garantem algumas vagas à frente do campeonato, e então juntando os finalistas de cada área (algumas com mais lugares) com 8 vagas para fase de grupos do espetáculo final.

Em 2022, o campeonato mudou de nome, se tornando *Valorant Masters* (para as primeiras etapas) e mantendo o campeonato mundial como *Valorant Champions.*

Na fase de grupos, 8 times são divididos em grupos de 4, com 4 indo para os playoffs, quando enfrentam os 4 finalistas dos *Valorant Masters,* com vagas já garantidas. Todos os jogos seguem o formato de melhor de 3, apenas com a final da repescagem e a grande final sendo em melhores de 5. (*ge.Globo*, 2021; PEREIRA, 2022).

Para 2023, o jogo promete grandes novidades para o seu ecossistema, em busca de tornar *Valorant* o *FPS* competitivo n° 1 do mundo. A notícia mais interessante é a criação de um novo modo de jogo que busca a possibilidade de qualificar jogadores comuns para o cenário profissional, e espera-se que seja no formato de campeonatos sazonais dentro do jogo em busca de times fortes. Além disso, haverá uma expansão das ligas regionais e o Game Changers (programa que treina aspirantes mulheres e minorias para inserção no cenário competitivo), buscando incluir uma quantidade maior de jogadores em mais países e regiões. Três novas ligas serão criadas, sendo elas compostas por América do Norte, América Latina e Brasil (Liga Americana); Europa, Rússia, Turquia e região MENA (segunda liga); e, por fim, Sudeste Asiático, Coreia, Japão, Sul da Ásia e Oceania (terceira liga). A ideia é que as melhores equipes internacionais competirão para se qualificarem para os campeonatos globais, construindo também rivalidades e unindo as comunidades dos diversos países. Também está sendo feito um trabalho de incentivo a torneios não organizados pela Riot nos períodos entre os grandes torneios e qualificatórias e existe a constante promessa de melhorar os eventos globais combinando espetáculo e competição.

Por fim a empresa avisa que vai abrir uma convocação para parcerias entre os grandes times profissionais e a Riot Games, a fim de criar um ecossistema com as organizações de eSports e contribuir para o crescimento a longo prazo do cenário, interessante mencionar que não existem taxas no processo e a empresa até se compromete em fornecer apoio financeiro às equipes selecionadas para retribuir o investimento delas feita no ecossistema do jogo (*Valorant Esports*, 2022).

### 5.4.5 - Passe de Batalha e Loja

O passe de batalha do jogo *Valorant* é um pouco diferente dos outros jogos. Os jogadores não começam com todos os personagens desbloqueados, e é através do passe de batalha que esses personagens serão desbloqueados. O jogo conta com 2 “passes” o passe de batalha que sempre está ativo e um segundo passe, chamado

Contrato de História, esse segundo passe tem 10 níveis, chegando ao quinto nível do passe o agente escolhido é desbloqueado. Todas as outras recompensas do contrato de história são relacionadas ao agente selecionado, sejam cartões, gráficos ou *skins* de armas (*Support Valorant*, 2022g).

**Figura 51:** Passe de Batalha - *Valorant*.

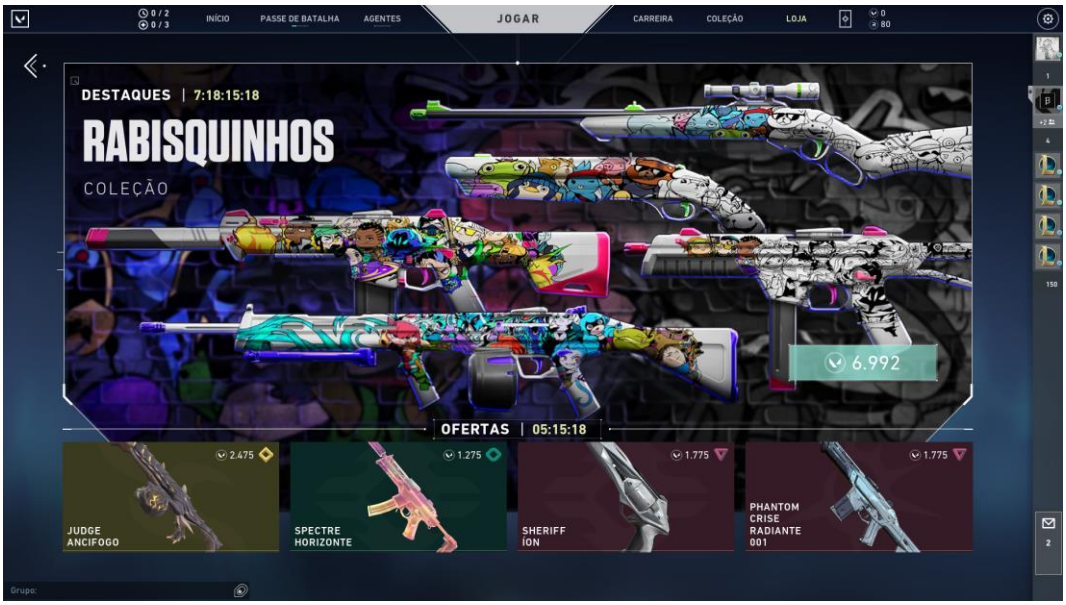
**Fonte:** Imagem do Autor - *Valorant* (dentro do jogo).

Dentro do passe de batalha são apresentados 6 ou 7 itens por página, os 5 primeiros são itens do passe pago, e os sexto e sétimo itens são de graça. Caso o jogador chegue até os últimos níveis da página, receberá as recompensas gratuitas. Cada passe tem diversos níveis, mas esse padrão continua.

Para evoluir dentro do passe, o jogador pode realizar missões diárias e missões semanais, além de missões que dão os maiores bônus dentro do passe. O jogador ganha uma quantidade de pontos dependendo de qual modo jogar, com jogos mais longos dando mais pontos e jogos mais curtos não contando pontos, para ambos os tipos de missões.

Além da possibilidade de conseguir itens do jogo através do passe de batalha, os jogadores também têm a opção de comprar seus itens diretamente na loja do jogo. O jogo tem dois tipos de loja. O primeiro tipo é a loja comum, em que temos alguns itens rotativos que são trocados diariamente, além de pacotes de itens de alguma coleção, evento ou que tenham algo em comum (*Support Valorant*, 2022e).

**Figura 52:** Loja - *Valorant*.




**Fonte:** Imagem do Autor - *Valorant* (dentro do jogo).

O segundo tipo de loja é o Mercado Noturno, uma forma de aquecer as vendas do jogo, que aparece de tempos em tempos (aproximadamente 2 meses). O Mercado Noturno disponibiliza 6 cartas, que ao receberem o clique do jogador mostram uma oferta escondida.

**Figura 53:** Loja - Mercado.Noturno - *Valorant*.

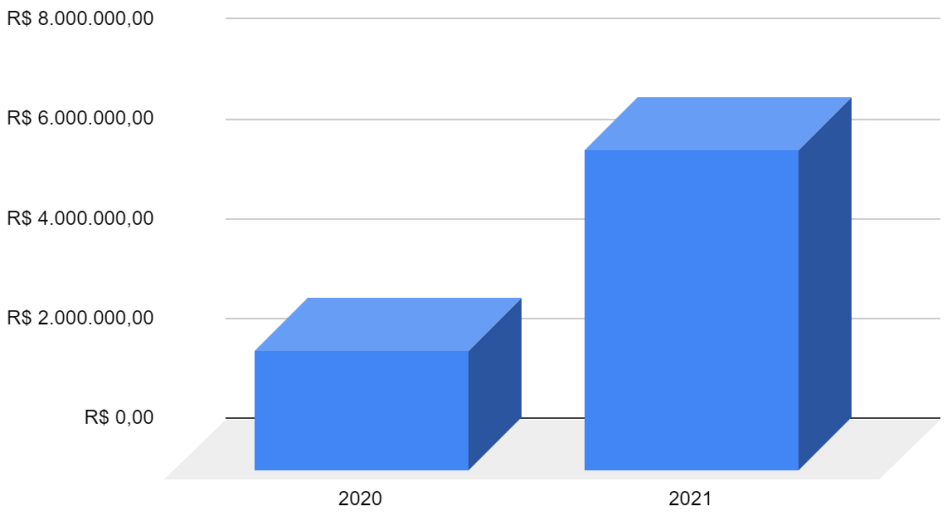
**Fonte:** Imagem do Autor - *Valorant* (dentro do jogo).

As *skins* de armas disponibilizadas podem ser de até 2 “atos” (passes) atrás. Pelo menos duas ofertas serão de armas premium ou superiores, e todas as ofertas são exclusivas e aleatórias para cada jogador. Além disso, o grande diferencial do Mercado Noturno é que todas as ofertas têm um desconto, o que faz com que os jogadores tenham ainda mais vontade de comprar os itens revelados (*Support Valorant*, 2022f).

### 5.4.6 - Números - *Valorant*

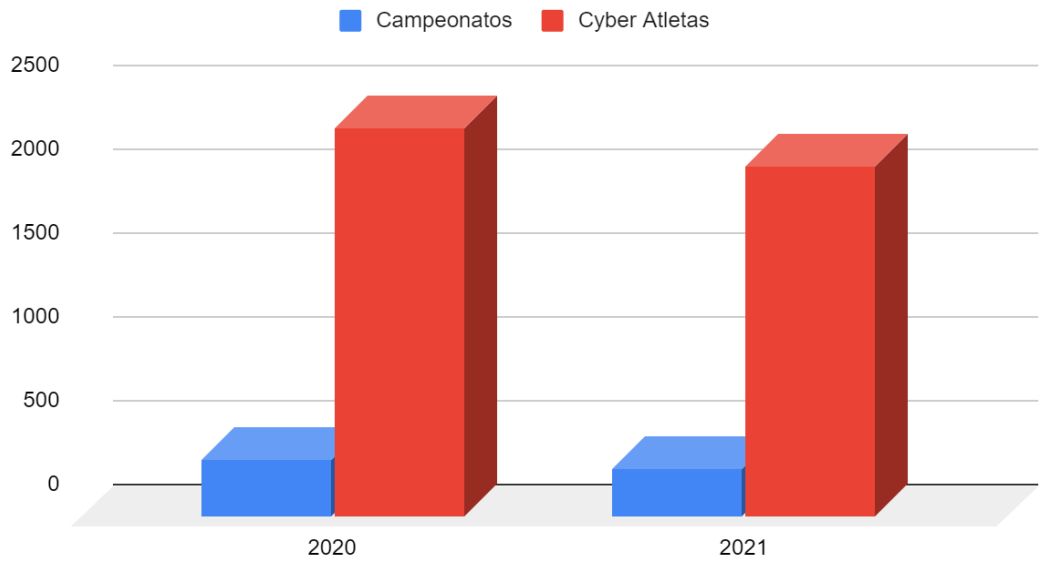
Para uma melhor compreensão da evolução do game e seus números em premiações, campeonatos e cyber atletas, serão agora exibidos gráficos com esses valores.

**Gráfico 16:** Premiações de *Valorant*.




**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 17:** Cyber Atletas e Competições de *Valorant*.

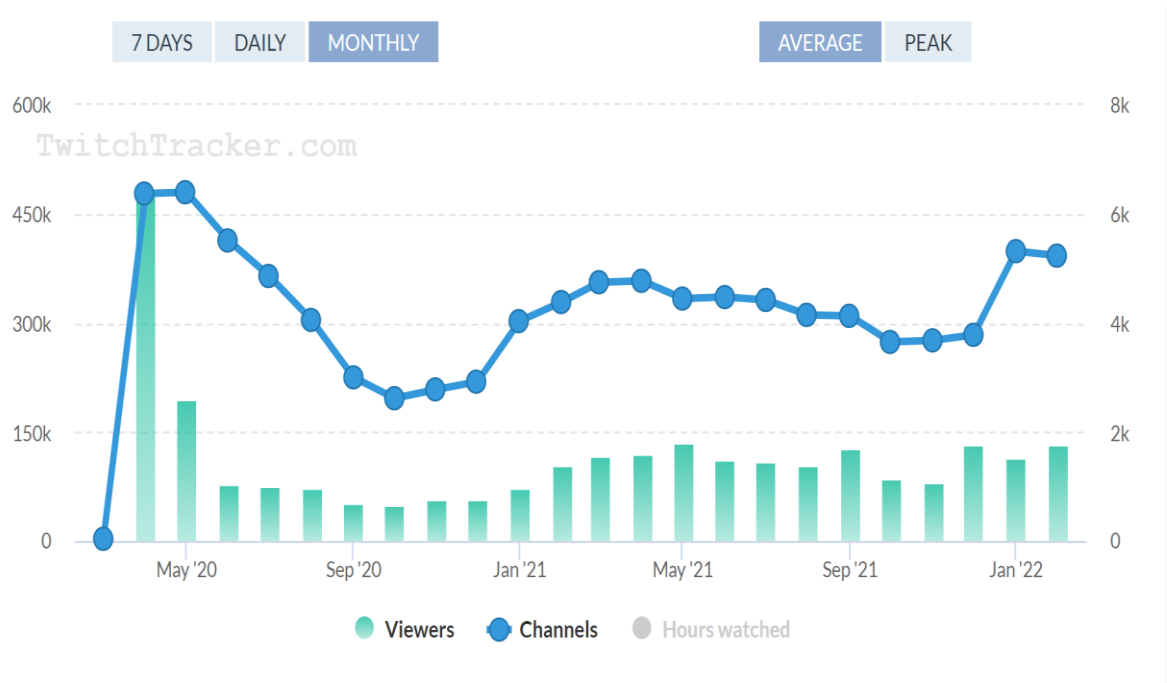



**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Figura 54:** Informações da Twitch de *Valorant*.

**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022.

**Gráfico 18:** Visualizações na Twitch de *Valorant*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022d.

Pelos gráficos, podemos ver de início a diferença que a grande base de jogadores e grande comunidade de *League of Legends* fez. O início de *Valorant* foi muito forte nas plataformas de streaming, o fato de o jogo estar bem polido e muito bonito com certeza também ajudou. Vemos que com a jogada de procurar jogadores profissionais de *Counter-Strike* e outros nomes grandes das comunidades de *FPS* foi um grande sucesso na Twitch com mais de 6 mil canais de streaming e 450 mil espectadores no mês de estreia do game, e se mantendo como um dos jogos mais vistos da Twitch atualmente (5° no ranking) e o segundo mais visto entre os jogos aqui analisados, estando não muito longe de *CS:GO*, pai dos *FPS Táticos* em relação ao pico de espectadores. O pico de visualizações do game foi em abril de 2020 com 1,7 milhões de espectadores, sendo o 8° maior pico da plataforma Twitch (*TwitchTracker*, 2022g).

Também vemos o investimento feito nas competições pela Riot, depois do primeiro ano de campeonatos as premiações foram triplicadas mesmo com o número de competições não crescendo tanto. Contando até o fim de maio de 2022, *Valorant* conta com uma premiação total de US$ 10,4 milhões, 3.698 cyber atletas e 670

campeonatos, estando na 16ª posição em relação às premiações do cenário de eSports, uma ótima posição para um jogo tão novo (*Esports Earnings*, 2022).

A comunidade de streaming segue crescendo com leves variações tanto em visualizações quanto em canais (streamers). Em relação ao começo dos outros jogos, a estreia de *Valorant* foi um sucesso absurdo, e como antes comentado, os planos para 2022 e 2023 do game é superar *CS:GO* tomando seu lugar como o FPS Tático mais jogado e assistido, com um grande investimento da Riot Games em seu cenário competitivo, eventos e marketing.

## 5.5 - Apex Legends

A origem de *Apex Legends* remonta ao ano de 2010, com a criação do estúdio *Respawn Entertainment* por Vince Zampella e Jason West, logo após terem problemas dentro da empresa Activision (onde ambos ajudaram na criação de *Call of Duty Modern Warfare 2).* Na E3 2014, o estúdio anunciou o lançamento de *Titanfall* em parceria da Microsoft e publicado pela EA (THESCORE SPORTS, 2019b).

Diferente de outros da época, ao invés de uma campanha para um jogador, o título trouxe uma jogabilidade completamente *multiplayer*, sem o modo história de jogador único clássico dos jogos de tiro. Devido a essa diferença, o jogo foi logo perdendo sua potência.

Em 2 de abril de 2016 foi anunciado o novo *Titanfall 2*, que foi melhorado com as críticas de seu predecessor, tendo um modo de campanha para um jogador e com novidades para melhorar as coisas boas do título antigo, com novas classes de super robôs. Porém nem tudo foram flores, o jogo seria lançado em outubro de 2016, mês conhecido por ser cheio de novos lançamentos, e nesse ano jogos como *Call of Duty Infinite Warfare* e *Battlefield 1* seriam lançados com semanas de diferença, possivelmente atrapalhando ou até mesmo matando o jogo antes mesmo dele ser lançado (THESCORE SPORTS, 2019b).

A decisão tinha sido infelizmente da própria empresa, e combinando a falta de divulgação do jogo com pessoas confusas acreditando que ele continuava sendo um exclusivo de consoles, suas vendas no lançamento foram bem menores que o primeiro título.

Em 2017 a Respawn Entertainment foi comprada pela EA e começou a criação de um terceiro título da franquia. Com o sucesso dos *Battle Royales*, foi feita uma mudança no terceiro título, o desenvolvimento de *Apex Legends* começou, buscando uma experiência entre *PUBG* e *Fortnite*. A ideia era misturar a forma de jogo mais metódica de *PUBG* com algumas habilidades de MOBA e uma movimentação mais rápida e divertida como em *Fortnite* (THESCORE SPORTS, 2019b).

Lançado em 4 de fevereiro de 2019, o jogo se passa no mesmo universo que *Titanfall 2*, mas 30 anos depois. Em seu lançamento contava com 8 personagens (Lendas). Um diferencial foi a diversificação desses personagens, dos oito, duas são mulheres negras (Bangalore e Lifeline), um homem gay (Gibraltar) e um não binário (Bloodhound) (THESCORE SPORTS, 2019b).

**Figura 55:** Jogo Titanfall 2.

**Fonte:** Munhoz V. TITANFALL 2 MOSTRA QUE FEZ A LIÇÃO DE CASA E MELHOROU TUDO O QUE JÁ TINHA. Disponível em: <https://capcomidia.wordpress.com/2016/11/02/titanfall-2-mostra-que-fez-a-licao-de-casa-e-melhorou-tudo-o-que-ja-tinha/>.

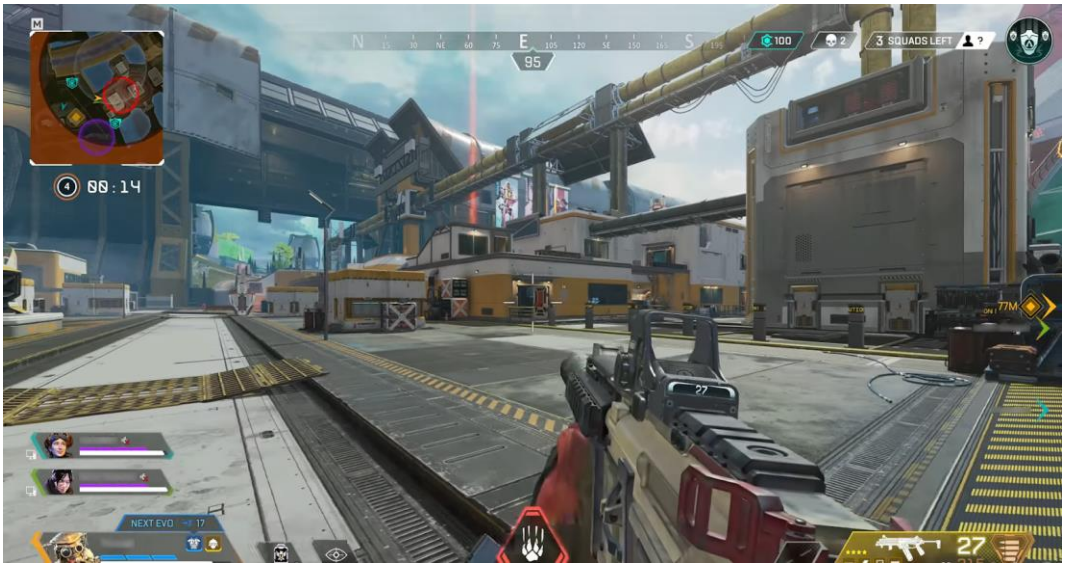
Diferente dos concorrentes, o jogo contava em seu lançamento apenas com o modo esquadrão (3 jogadores), ajudando esses 8 personagens a brilhar com suas diferentes habilidades em situações diferentes, assim contribuindo para uma jogabilidade complexa, com uma alta curva de aprendizado e trabalho em equipe.

Dentro da ideia de ficar entre *PUBG* e *Fortnite* algumas mudanças muito interessantes foram feitas: diferente de *PUBG* e seu sistema de inventário e melhorias de armas, todo o sistema de *Apex Legends* é separado por cores, facilitando o entendimento e com dicas fáceis de ler para uma melhor compreensão dos jogadores. Outra novidade foi o sistema de *pings*, possibilitando uma melhor comunicação entre os jogadores: é possível marcar a localização de armas, munições e equipamentos, pontos para onde o jogador quer ir, e também a posição de inimigos. Esse último sendo copiado em questão de semanas pelo *Fortnite*, deixando claro que foi muito bem desenvolvido.

Nas primeiras 8 horas de lançamento o jogo contou com 1 milhão de usuários únicos, no dia seguinte já eram 2,5 milhões e um mês depois já eram 50 milhões de usuários únicos. Em 30 dias, o game teve uma média de 190 mil espectadores e 137 milhões de horas assistidas. Em comparação, *Fortnite* teve 126 mil espectadores e 91 milhões de horas assistidas (THESCORE SPORTS, 2019b).

Desde o seu lançamento, a Respawn Entertainment tem investido no cenário de eSports para o jogo, além de patrocinar streamers, fazendo da Twitch TV um de seus maiores trunfos, enviando a mensagem de um jogo novo e divertido para todos (THESCORE SPORTS, 2019b).

**Figura 56:** Jogo *Apex Legends*.




**Fonte:** Imagem do Autor - *Apex Legends* (dentro do jogo)

Em 2022, o jogo continuou sendo um grande sucesso, com o cenário competitivo crescendo cada vez mais, *Apex Legends* se tornou uma das franquias mais lucrativas da EA, tendo um grande crescimento em 2021 e 2022, a franquia teve um faturamento de US$ 2 bilhões (desde o seu lançamento, em 2019). Em maio de 2021, o ex-diretor financeiro da EA, Blake Jorgensen, revelou que o título já havia alcançado a marca de 1 bilhão de faturamento. Chris Suh, atual responsável pelo setor financeiro, apontou um aumento de 40% em relação ao ano anterior, com a 12ª temporada do jogo se tornando a mais bem-sucedida até então. Outro fato importante é o lançamento de *Apex Legends Mobile* (17 de maio) que, se for bem conduzido e receber tanto conteúdo criado como seu predecessor para PC e consoles, trará grandes lucros para a empresa (PRATA, 2022).

### 5.5.1 - Sobre o jogo

*Apex Legends* é um *battle royale* e, como visto anteriormente, o game se inspirou em *Fortnite* e *PUBG*. No jogo, 60 jogadores jogam em um grande mapa em grupos de 2 ou 3, devendo procurar armas e equipamentos e lutar contra os outros

jogadores até que só reste 1 grupo vivo. O jogo conta com diferentes mapas e diversos modos de jogo de eventos.

Diferente de seus competidores, *Apex Legends* apostou em personagens com habilidades, tendo assim 21 lendas com uma habilidade passiva, uma habilidade ativa e um *ultimate* (especial), as mudanças de estratégia dependendo dos personagens escolhidos pelo grupo dão ao game mais complexidade, e juntando as habilidades a diversas formas de deslocamento e movimentação que o jogo entrega o tornam um jogo extremamente rápido mas ainda sim com muita estratégia envolvida.

Para forçar os jogadores a se enfrentarem, os grandes mapas vão se fechando em intervalos de tempo, sendo possível descobrir em alguns locais do mapa (caso o grupo tenha uma lenda de reconhecimento) onde ele se fechará a seguir.

Por fim, o jogo conta com um grande sistema de customização, desde os personagens, passando pelas armas, linhas de diálogo, *emotes* e o sistema de banners do jogo, que mostram algumas informações estatísticas de cada jogador.

### 5.5.2 - As Lendas (Personagens)

São ao todo 21 personagens divididos em 4 classes, Reconhecimento, Fortificado, Artilharia/ Duelistas e Suporte, cada um dos tipos tendo diversos personagens. Cada uma das lendas tem 3 habilidades, uma habilidade passiva, uma habilidade ativa (que pode ser utilizada relativamente rápido) e uma habilidade especial que só pode ser utilizada de tempos em tempos. Explicaremos mais sobre cada tipo de lenda a seguir:

**Personagens de reconhecimento:** podem utilizar os radares dentro dos mapas a fim de descobrir onde o mapa vai fechar em sua próxima movimentação. Suas habilidades podem ajudar na locomoção, e principalmente em localizar os inimigos, e mostrar sua localização para a equipe. São compostos pelas lendas: BloodHound (Rastreadore Tecnológique), Crypto (Especialista em Espionagem), Pathfinder (Batedor Avançado), Seer (Artista das Emboscadas) e Valkyrie (Vingadora Alada) (EA, 2022d).

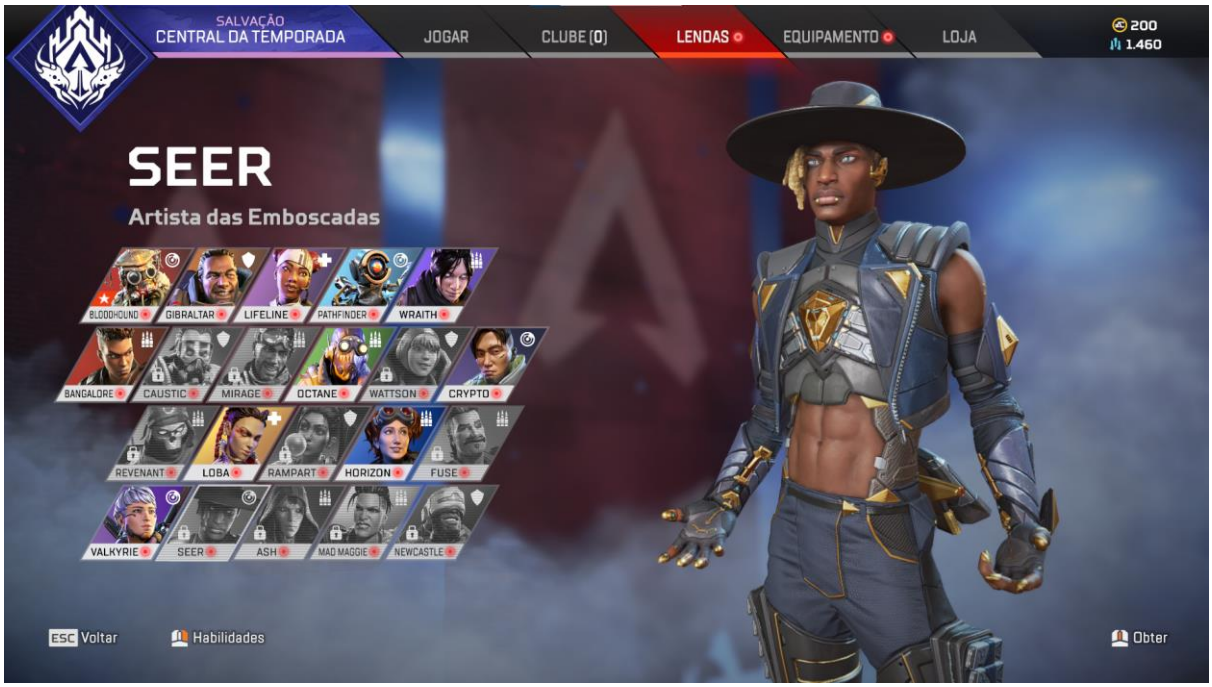
**Personagens fortificados:** recebem 15% a menos de dano e não tem sua velocidade reduzida quando são alvejados, sendo geralmente personagens maiores do que o normal e um pouco mais lentos. Focados na defesa do time podem ter habilidades que protegem a equipe de tiros, bombas e até mesmo outras habilidades,

mas também tem habilidades para impedir o avanço de inimigos pouco cautelosos. São compostos por: Caustic (Caçador Tóxico), Gibraltar (Fortaleza Blindada), Rampart (Modder Amplificada - não fortificada), Newcastle (Defensor Heroico) e Wattson (Defensora Estática - não fortificada) (EA, 2022d).

**Personagens de duelo ou artilharia:** são personagens com habilidades focadas em combate e ou movimentação, podendo danificar muito outras equipes ou entrar/fugir de combates de forma eficaz. São a classe com mais personagens sendo composta por: Ash (Instigadora Incisiva), Bangalore (Combatente Profissional), Fuse (Especialista em Explosivos Bombásticos), Wraith (Combatente Interdimensional), Horizon (Manipuladora Gravitacional), Mad Maggie (Chefe de Guerra Rebelde), Mirage (Trapaceiro Ilusionista), Octane (Acrobata de Alta Velocidade) e Revenant (Pesadelo Sintético) (EA, 2022d).

**Personagens de Suporte:** dão diversas vantagens ao time, podendo curar vida das lendas e encontrar mais *loot* ou encontrar de forma mais eficiente o que procuram. Os personagens desse tipo são: Lifeline (Médica de Combate) e Loba (Ladra Translocadora) (EA, 2022d).

**Figura 57:** Tela de Seleção de Personagens (*Apex Legends*).




**Fonte:** Imagem do Autor - *Apex Legends* (dentro do jogo)

### 5.5.3 - Modos de jogo

Durante sua evolução Apex Legends teve diversos eventos e modos de jogo que surgiram, inovando com novas regras, partidas com equipamentos específicos e mapas feitos para os eventos, a seguir apresentaremos algumas informações sobre os modos de jogo mais relevantes:

***Apex Casual - Duo / Trio***

*Apex Legends* é um *Battle Royale,* e as regras são relativamente simples: 60 pessoas (20 ou 30 grupos) caem em um grande mapa. Essas áreas do mapa têm armas e equipamentos para serem achados, esse "*loot*" é aleatório e em alguns casos durante uma partida certas áreas podem ter equipamentos melhores sendo assim mais perigosas pois mais jogadores irão atrás dos itens (*Apex Legends Wiki*, S/D).

De tempos em tempos o mapa fica menor, com uma parede de gás que causa cada vez mais dano dependendo do tempo de partida. Assim o mapa aos poucos se fecha e força o combate entre equipes diferentes, a última equipe sobrevivente é a vencedora.

Ao acabar com a vida e escudo de um inimigo ele cai no chão, podendo usar seu escudo e rastejar, caso não seja levantado ou seja alvejado novamente, o inimigo será finalizado, deixando todos os seus itens em uma espécie de caixão.

Jogadores inimigos ou do time do jogador abatido podem pegar e utilizar seus itens, caso um jogador do time interaja com a caixa de um companheiro, receberá seu cartão, podendo agora reviver o companheiro em uma área específica ou com um item utilizável (sinalizador de ressurgimento).

Um item chamado Escudo de Lázaro também pode ser utilizado por um jogador caído para ressuscitar, mas leva tempo e deixa o jogador vulnerável; mas caso seja bem-sucedido, o Escudo de Lázaro se torna um escudo comum e o jogador é levantado com um pouco de vida e todos seus itens.

Alguns pontos do mapa do jogo podem ser utilizados por uma classe de personagens do jogo (Reconhecimento) para revelar qual será o próximo local em que o gás fechará o mapa, dando informações muito valiosas para a futura movimentação do grupo.

Os conflitos podem acontecer em 4 mapas diferentes (Olympus, Confins do Mundo, Desfiladeiro do Rei e Zona de Tormenta). Esses mapas vêm evoluindo desde as primeiras versões do jogo, tendo algumas áreas modificadas ou novas áreas

adicionadas dando algumas novidades aos mapas, incluindo nas mudanças recentes áreas onde os jogadores podem abater monstros controlados pelo jogo a fim de obter armas e outros recursos (*Apex Legends Wiki*, S/D).

***Apex Ranqueado***

O jogo ranqueado funciona da mesma forma que o casual, mas neste caso todos os jogadores são em tese do mesmo ranking. Para entrar em uma partida o jogador deve pagar uma quantia de pontos que depende de seu ranking, quanto maior o ranking, maior a taxa.

Dentro do jogo os jogadores são recompensados com pontos de acordo com seu desempenho, pontos são dados por sobreviver mais que os inimigos, tornando o jogo cauteloso uma boa forma de ganhar pontos. Mas a maior parte dos pontos vem de abates a outros jogadores, e esses pontos são multiplicados pela posição final do jogador, assim uma vitória com o máximo de abates pontuáveis (5 abates) dará muito mais pontos que uma vitória sem nenhum ou apenas um abate de inimigo.

Os rankings do jogo em ordem são: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Predador Apex (*Help EA*, 2022b).

***Arena Casual***

As arenas são batalhas de clubes de luta clandestinos, sendo um modo de rodadas 3 contra 3. Ao começo de cada rodada todos os jogadores podem escolher seus equipamentos, podendo comprar armas mais baratas e evoluir seus apetrechos, ou escolher as mais caras (EA, 2022b; *Apex Legends Wiki*, S/D).

Durante cada rodada os jogadores podem chegar em pontos estratégicos com itens de suporte (curas, escudos etc.) e dinheiro extra para o time na próxima rodada. Como no jogo normal, o mapa aos poucos vai se fechando, fazendo com que o conflito entre os times seja forçado.

Suas armas entre rounds não vão ser guardadas, mas é possível guardar dinheiro para o próximo round. O time vencedor é aquele que conseguir vencer três rodadas (com uma diferença de duas rodadas). Caso haja um empate, (4 a 4) é feita uma partida de morte súbita para declarar a equipe vencedora (EA, 2022b).

O modo conta com 5 mapas sendo 2 sempre presentes (Corredor Dimensional e Penetra) e outros 3 mapas rotativos (EA, 2022b).

### *Arena Ranqueada*

A arena ranqueada é exatamente como a casual, com o diferencial de que os jogadores são ranqueados dependendo de sua eficiência. Ao começo de cada jogo uma pontuação é deduzida da pontuação de ranking do jogador, essa pontuação pode ser recuperada com abates de inimigos. Ao ganhar diversos jogos os jogadores vão subindo nos rankings que são: Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Predador Apex (*Help EA*, 2022b).

### *Treino*

O treino funciona como um tutorial de como jogar *Apex Legends*, explicando a movimentação do jogo, como trocar armas e utilizar as duas armas, como usar as habilidades de cada Lenda e suas habilidades especiais, passando também por como se comunicar com o time e apontar armas, inimigos, munição etc. O tutorial se passa no mesmo mapa que o estande de tiro, assim deixando com que o jogador também dê alguns tiros nos alvos. O jogador passa pelo tutorial com a Lenda Lifeline, e são os personagens Bloodhound e Pathfinder que explicam como funcionam todos os controles; mas no modo treino e durante o tutorial pode-se trocar de lenda a qualquer momento.

### *Estande de Tiro*

É um modo de treino, em que o jogador pode escolher qualquer Lenda, e tem ao seu dispor quase todos os itens do jogo. Desde armas, melhorias para as armas, munições e granadas, tudo isso em frente a diversos alvos que podem ser utilizados para praticar a mira e movimentação. Caso o jogador chame um ou mais amigos, estes podem batalhar entre si.

## Modos extras

Ao todo durante os diversos eventos e melhorias adicionadas ao jogo, muitos modos de jogo foram adicionados ao jogo, contando um total de 29, mas não entraremos em detalhes sobre estes (*Apex Legends Wiki*, S/D).

### 5.5.4 - Passe de Batalha e Loja

O passe de batalha funciona como um incentivo aos jogadores para jogar mais, todos os dias e conforme a temporada do jogo avança, missões que dão pontos para o passe são liberadas aos jogadores.

Conforme o jogador joga e vai completando as missões, seu passe de batalha evolui, a cada nível que o jogador alcança recompensas são dadas, elas variam de acordo com a temporada e como são diversos níveis, tem recompensas para todos os gostos, podem ser *emotes*, acessórios para as armas, roupas de personagens e até molduras de banner, que são informações estilizadas que aparecem sobre os jogadores no começo da partida e caso sejam os campeões de uma rodada, aparecem mais uma vez para todos os jogadores da próxima partida (EA, 2022c).

**Figura 58:** Passe de Batalha - *Apex Legends*.

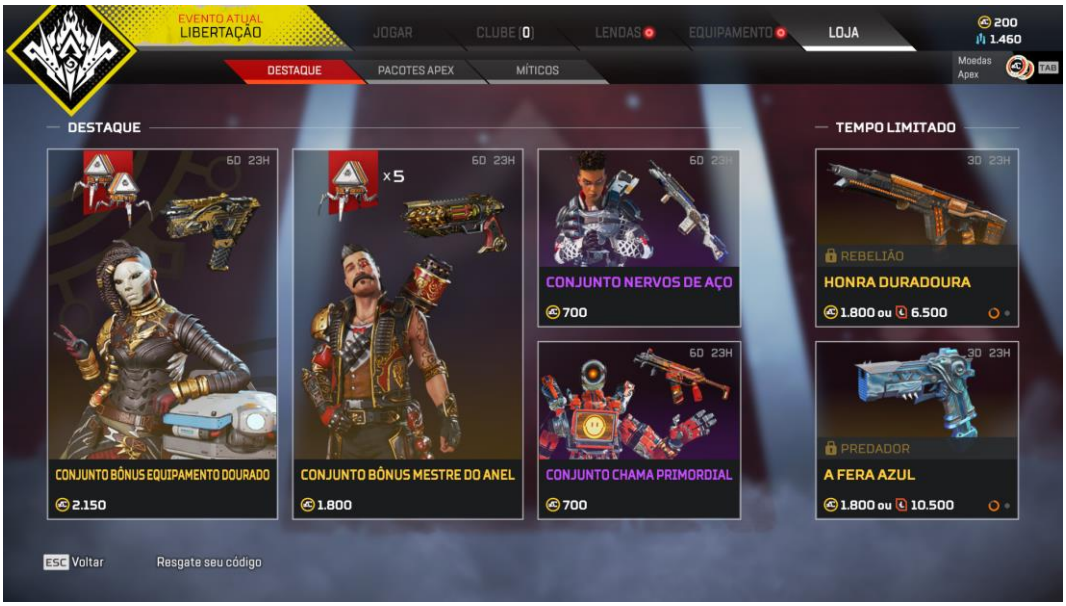
**Fonte:** Imagem do Autor - *Apex Legends* (dentro do jogo).

Todos os jogadores têm um passe de batalha de graça, mas podem optar por pagar R$ 44,00 para receber o passe de batalha premium, que dá recompensas gratuitas e recompensas pagas, ou o conjunto premium por R$ 132,00, que dá algumas recompensas extras e adianta o nível do passe em 25 (EA, 2022c).

Os passes têm 110 níveis para que todas as recompensas sejam obtidas, e para realizar esse feito os jogadores devem jogar bastante, visto que uma grande parte dos pontos necessários vêm das missões diárias do jogo.

Em uma análise do jogo, Joseph (2021) nos mostra que se você não está jogando, todas as abas do jogo te bombardeiam com opções de compras de itens com dinheiro real. Além disso, até nas abas de customização das lendas todos os itens são apresentados, incluindo os que você não tem, sempre te lembrando da possibilidade de consumo. Nas palavras do autor (nossa tradução): “Se você não está jogando *Apex Legends*, você está fazendo compras no *Apex Legends*”.

**Figura 59:** Loja - *Apex Legends*.




**Fonte:** Imagem do Autor - *Apex Legends* (dentro do jogo).

Mesmo ao receber recompensas do passe, sempre é mostrado ao jogador o que ele está perdendo (no passe pago), deixando o jogador sempre engajado com a parte de monetização do game.

Dentro da loja também são oferecidas as famosas *loot boxes*, as caixas de recompensas do jogo, que ao serem abertas dão 3 recompensas aleatórias, funcionando como uma forma de aposta. Essas caixas são dadas de graça ao jogador quando ele passa níveis dentro do jogo ou chega em alguns pontos específicos dos passes de batalha.

Mas as caixas também podem ser compradas, e em alguns casos, caixas especiais, e mais caras, com recompensas exclusivas e que só podem ser obtidas em uma janela específica de tempo são oferecidas na loja, caso o jogador queira todas as recompensas exclusivas, terá que gastar bastante dinheiro para apostar e

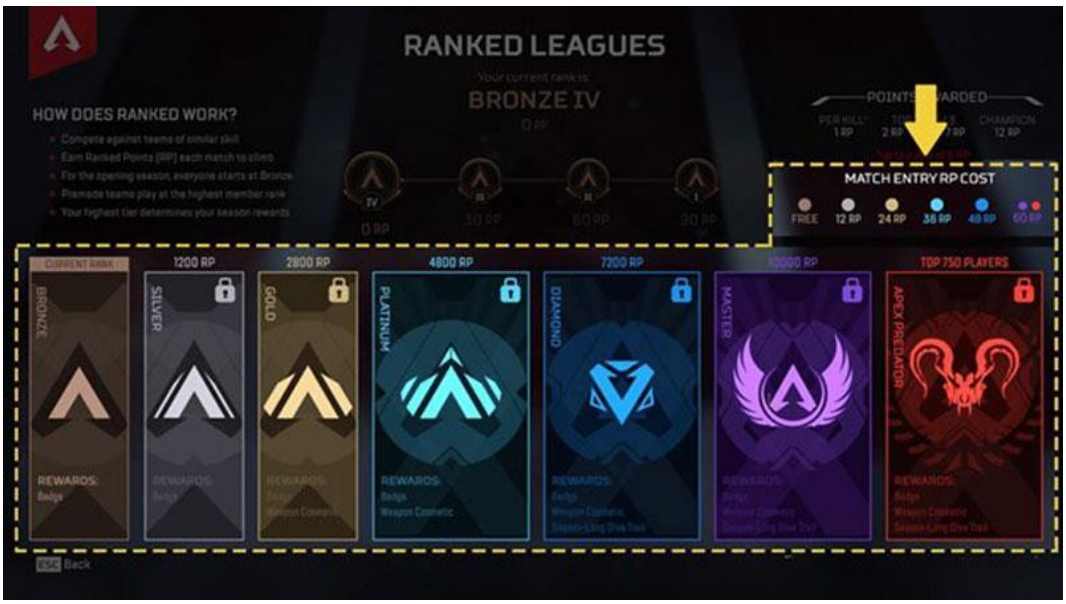
tentar receber as recompensas que quer. Uma caixa comum custa 100 moedas, podendo ser compradas em pacotes de 10 por R$ 44,00 (1.000 moedas Apex).

Discutiremos as *loot boxes* mais à frente, abordando todos os jogos que as têm e suas possíveis problematizações.

### 5.5.5 - Rankings

O sistema de ranqueamento de *Apex Legends* difere dos outros jogos analisados nesta tese. Ao começo de cada partida ranqueada, o jogador paga uma quantidade de pontos, que podem ser recuperados e aumentados dependendo do desempenho do jogador na partida. Os rankings e o pagamento de cada um deles são: Bronze (0 pts.), Prata (12 pts.), Ouro (24 pts.), Platina (36 pts.), Diamante (48 pts.), Mestre (60 pts.), Predador Apex (60 pts.) (*Help EA*, 2022b).

**Figura 60:** Rankings de *Apex Legends*.




**Fonte:** Como funciona o Battle Royale Ranqueado de *Apex Legends* - HELP EA - Disponível em: <https://help.ea.com/br/help/apex-legends/apex-legends/apex-legends-ranked-mode/>. Acesso em: *11 abr. 2022*.

Ao conseguir abates ou assistências de abate, o jogador recebe pontos dependendo de sua colocação dentro do jogo, esses pontos são recebidos ao fim da partida, com o jogador sendo vitorioso ou não. O jogador nunca pode cair de classificação mas pode cair de divisão, que são divisões espalhadas pela classificação, por exemplo um jogador nunca poderia cair do ranking platina para o ranking ouro. Mas pode cair da divisão platina 2 para divisão platina 3.

O único ranking diferenciado é o de Predador Apex, que não funciona por pontuação fechada, neste ranking os 750 melhores jogadores (750 jogadores com as maiores pontuações de ranking) competem entre si e entre os jogadores mestre, assim que um jogador mestre superar a pontuação do pior jogador Predador Apex, eles trocam de posição, sendo assim a única classificação que pode ser perdida.

Os rankings de partidas de *battle royale* e arenas são separados, cada um tendo sua própria pontuação e recompensas ao fim da temporada (*Help EA*, 2022b).

### 5.5.6 - Cenário Competitivo Profissional

O cenário competitivo de *Apex Legends* começou em 12 de fevereiro de 2019, na primeira edição do Twitch Rivals (competição entre streamers). Foram dois torneios divididos por região: um na América do Norte e outro na Europa, com uma premiação total de US$ 100 mil cada (GUERRA, 2019).

Ao final de seu primeiro ano, com um ótimo desenvolvimento, foi anunciado o *Apex Legends* Global Series, um conjunto de eventos oficiais com competidores do mundo todo e de todos os níveis de PC. Ao todo seriam 12 eventos ao vivo ao longo do ano com uma premiação total de mais de US$ 3 milhões, envolvendo jogadores de PC de 60 países e regiões.

Os eventos têm 4 tipos diferentes; os torneios online são a porta de entrada, e um bom desempenho classifica os jogadores com pontos para o mundial e para os eventos ao vivo. Os eventos *Challenger* são eventos ao vivo regionais, em que os vencedores ganham um lugar reservado no próximo *Major. Os eventos Premier* são eventos globais ao vivo, onde competidores online de cada região se enfrentam, com os melhores jogadores ganhando pontos para o mundial e convites diretos para melhores posições dos *Majors.*

Por fim, os *Majors* são os eventos ao vivo da EA, com as melhores equipes de todo o mundo competindo pelos maiores prêmios ao longo do ano. Os melhores jogadores dos *Majors* são considerados os melhores do mundo. Ao todo são 4 *Majors:*os 3 primeiros teriam 300 jogadores (100 equipes de 3 jogadores) competindo por US$ 500 mil, e o quarto é a final da ALGS, em que somente as melhores 60 equipes participam, competindo pelo prêmio de US$ 1 milhão (EA, 2022e).

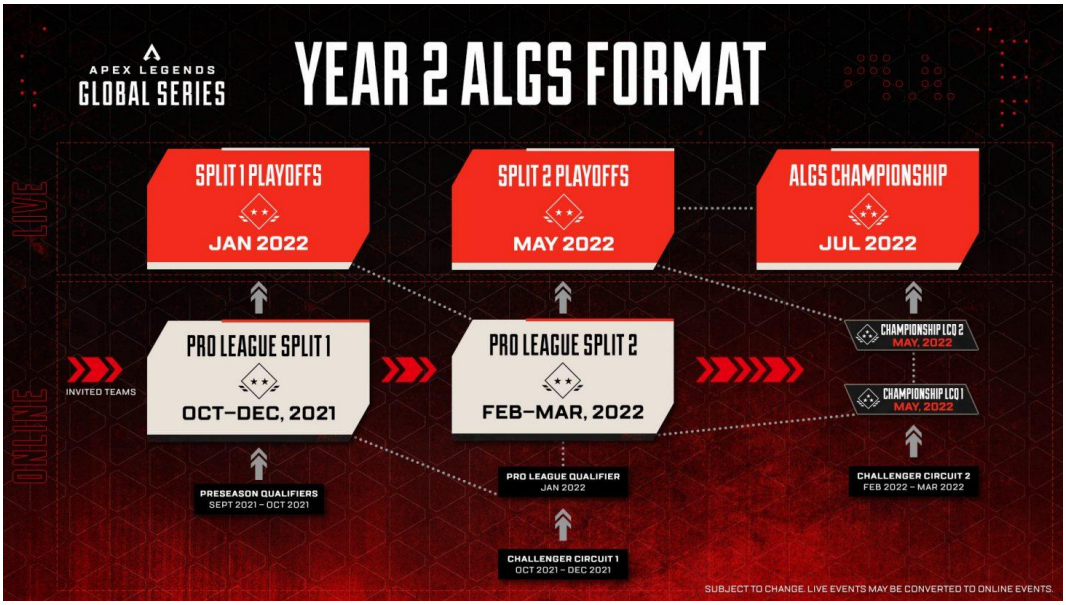
Devido à pandemia, a primeira competição real da ALGS ocorreu em 2021, tendo os circuitos de verão, outono e inverno, além do campeonato final. Ao todo

foram 6 torneios online (de cada região), os 3 circuitos de verão, outono e inverno e os campeonatos *GLL Masters Summer* e *PGL Showdown.*

Os eventos ocorreram em 5 regiões: América do Norte, América do Sul, Europa, Oriente Médio e África (EMEA), Ásia-Pacífico Norte (APAC-N), Ásia-Pacífico Sul (APAC-S). Respectivamente, as premiações dos campeonatos foram de US$ 690,5 mil, US$ 338,6 mil, US$ 690,5 mil, US$ 466,4 mil e US$ 466,4 mil, totalizando US$ 2,2 milhões. As premiações foram divididas entre os campeonatos, começando com um total de US$ 1 milhão, acrescidos com a renda de vendas de *skins* e pacotes dentro do jogo, a mesma proposta de *Dota 2* (*Liquipedia*, 2021a).

Após o sucesso do primeiro ano da ALGS, que gerou uma média de audiência de 180 mil espectadores durante as finais da América do Norte (superando seus números antigos dos Playoffs do circuito de inverno em 32%), o game superou 100 milhões de pessoas jogando em 2022, e no primeiro semestre de 2021 foi o segundo jogo com mais tuítes no mundo. O campeonato agora está crescendo, tendo liberado o *crossplay*, e assim permitindo que jogadores de Xbox e PlayStation possam competir em seus campeonatos, usando configurações de assistência de mira. Nesse segundo ano de competição a ALGS concederá US$ 5 milhões em premiações, e tentarão realizar 3 eventos ao vivo (EA, 2022f).

**Figura 61:** Planejamento do segundo ano do campeonato ALGS.




**Fonte:** APRESENTANDO O ANO 2 DA APEX LEGENDS GLOBAL SERIES! - EA - Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/news/algs-year-2-announcement>. Acesso em: *26 mai. 2022*.

Começando nas eliminatórias da pré-temporada, 20 equipes de cada região serão selecionadas para seguir direto para o *Pro League* Split. Na *Pro League* as 5 regiões terão 40 equipes competindo, 20 vindas das eliminatórias pré-temporada e 20 diretamente convidadas, as 40 equipes serão divididas em 4 grupos de 10, jogando no total 36 partidas em 6 séries de 6 jogos, disputando a classificação para os *Playoffs* e um prêmio de US$ 500 mil. Ao fim da temporada, as 8 últimas equipes serão rebaixadas para as eliminatórias da Divisão 2 da Pro League, onde competirão contra as melhores equipes da divisão 1 do *Challenger Circuit* por uma vaga na divisão 2 da *Pro League* (EA, 2022f).

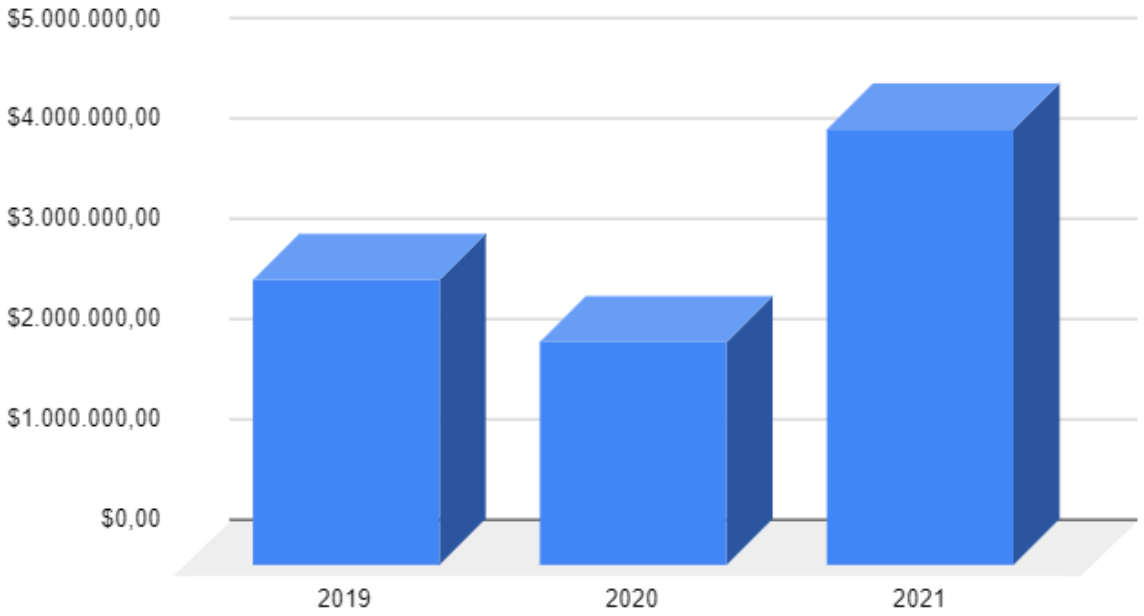
O *Challenger Circuit* será feito paralelamente a temporada regular da *pro league*, podendo classificar equipes para as eliminatórias da divisão 2 da *Pro League*. O *Challenger Circuit* consistirá em 4 torneios de fim de semana com registros abertos para qualquer jogador nas 5 regiões que entram nas competições. As finais da primeira divisão são os *Playoffs* - Divisão 1, ao fim da temporada 40 equipes competirão presencialmente por uma premiação de US$ 1 milhão.

O sistema se repete durante a segunda fase, com a adição dos campeonatos LCQ, que serão divulgados durante a segunda temporada. A *Pro League* divisão 2 e *Challenger Circuit*, e as *Playoffs* terão US$ 1,5 milhões em premiação. E a grande final o ALGS *Championship* que será em julho de 2022 contará com as 40 melhores equipes de *Apex Legends* do mundo competindo por US$ 2 milhões e pelo título de Campeãs da ALGS - Ano 2. O campeonato contará também com uma expansão dos territórios e países elegíveis para entrada, com a adição de 15 nações no segundo ano (EA, 2022f).

### 5.5.7 - Números - Apex Legends

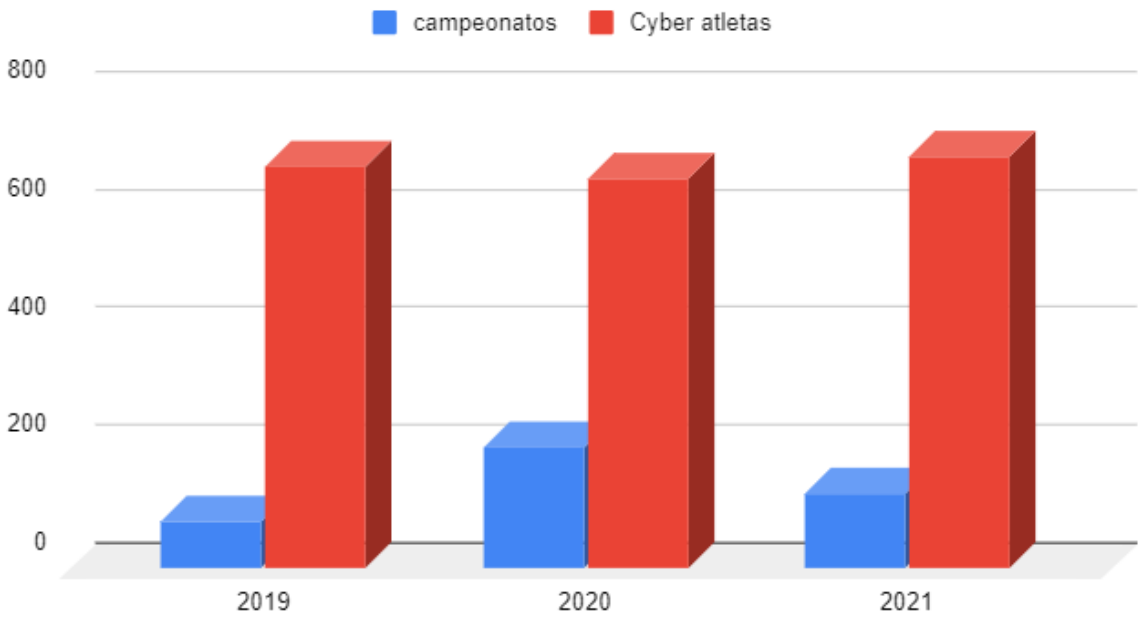
Para uma melhor compreensão da evolução do game até hoje e seus números em premiações, campeonatos e cyber atletas, serão agora exibidos gráficos com esses valores.

**Gráfico 19:** Premiações de *Apex Legends*.



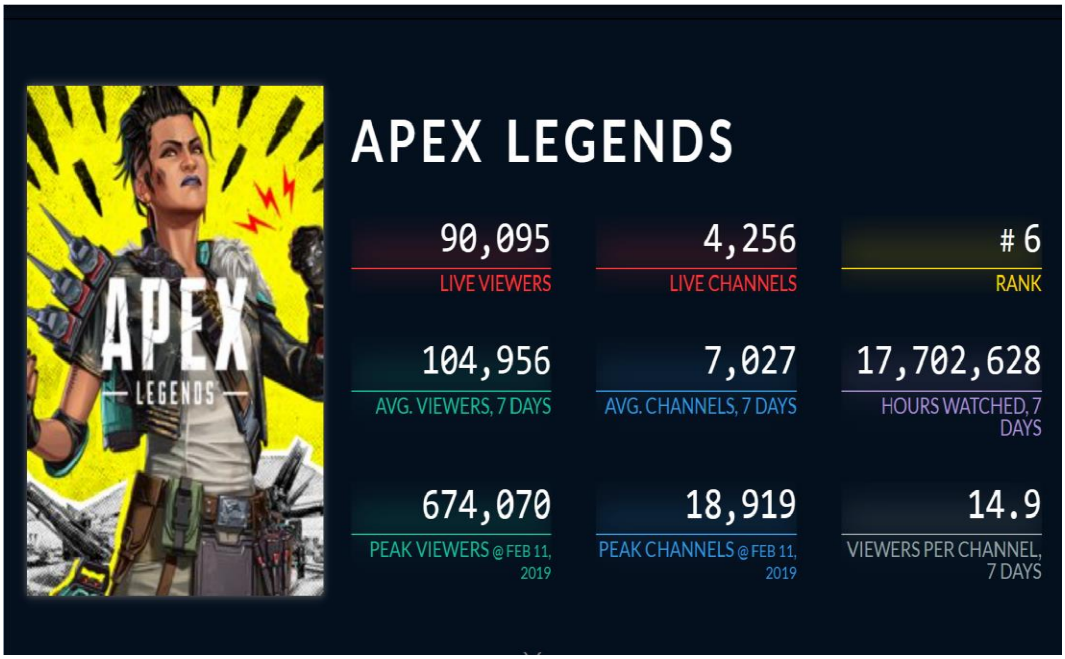

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 20:** Cyber Atletas e Competições de *Apex Legends*.



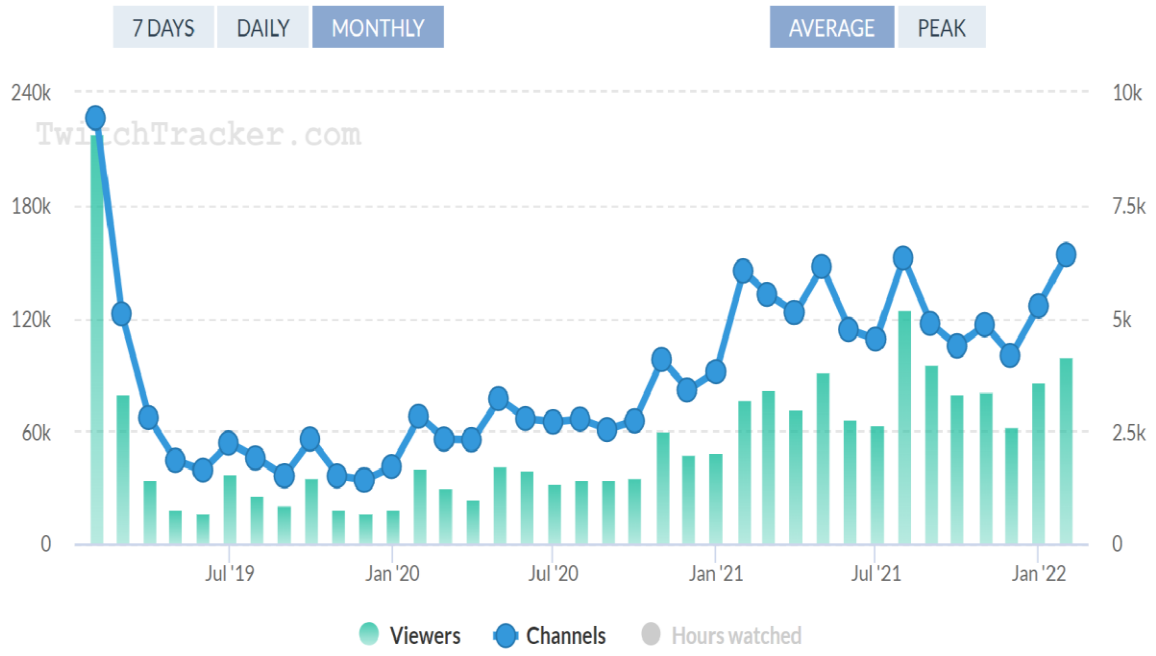

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Figura 62:** Informações da Twitch de *Apex Legends*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022e.

**Gráfico 21:** Visualizações na Twitch de *Apex Legends*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022e.

Desde o início de seu cenário competitivo, *Apex Legends* teve premiações altíssimas, tendo a 15° maior premiação do cenário de eSports de 2019, mas ainda

muito longe de seus competidores *PUBG* e *Fortnite*, mesmo assim seu cenário cresceu tanto em premiação e base de jogadores, e a cada mundial cresce mais, permitindo que mais países entrem na competição, acreditamos que esse jogo considerado um dos grandes jogos da EA continuará crescendo. Em 2020, no cenário de pandemia, o jogo aumentou seus campeonatos, mesmo não havendo um mundial, as premiações não caíram tanto, com o jogo crescendo e atingindo a marca de lucro de US$ 1 bilhão (desde sua criação) em 2021.

Dados apurados em maio de 2022 mostram que *Apex Legends* conta com uma premiação total de US$ 10,5 milhões, 1.557 cyber atletas e 416 campeonatos, estando na 15ª posição em relação a premiações no cenário de eSports (*Esports Earnings*, 2022).

Dentro da plataforma de streaming Twitch, o jogo teve uma estreia fantástica, tendo e mantendo seu maior pico de espectadores em fevereiro de 2019 com 674 mil espectadores sendo o 27° maior pico da plataforma, que em 2022 já quase foi superado em suas primeiras etapas do mundial. Logo após sua estreia seus números caíram muito, mas desde 2019 vêm crescendo sem parar, da mesma forma que o número de jogadores e o cenário competitivo do game. O ano de 2022 promete um grande crescimento, com o mundial atraindo muitos espectadores com seu novo formato e *crossplay* entre computadores e consoles (*TwitchTracker*, 2022g).

Entre os jogos analisados, *Apex Legends* está em 3° lugar na Twitch, mesmo com um pico de espectadores não tão alto (sendo o quinto entre os jogos apresentados). Acreditamos que o espaçamento curto entre suas etapas de mundiais e diversos eventos contribuem muito para sua posição geral na plataforma de streaming. Essa posição, por sua vez, contribui para o crescimento do jogo e do seu cenário competitivo como um todo.

## 5.6 - *Rocket League*

A história de *Rocket League* tem início em 2008, com o lançamento de seu predecessor, o *Supersonic Acrobatic Rocket Powered Battle-Cars* (*SARPBC*), ou Carros de Batalha Acrobáticos Supersônicos Movidos a Foguetes (tradução nossa). Tratava-se de um jogo de futebol de carros para *PlayStation 3*. Ele teve mais de 2 milhões de vendas e foi bem recebido (THESCORE SPORTS, 2018).

**Figura 63:** Comparação *SARPBC* e *Rocket League*.

**Fonte:** Itani - Twitter - Disponível em: <https://twitter.com/itani/status/1333411634090553344?lang=zh-Hant>. Acesso em: 08 nov. 2021.

O game foi criado pela empresa Psyonix, fundada em 2001. A empresa possui apenas esse título, mas trabalhou nos bastidores de diversos grandes títulos como *Gears of War*, *Mass Effect 3*, *XCOM: Enemy Unknown*, *Bulletstorm*, *Unreal Tournament III, Unreal Tournament 2004* e todos feitos com o motor de jogos *Unreal Engine* (KYLE, 2019).

Essas parcerias aproximaram muito a Psyonix da Epic Games, que inclusive ficam próximas uma da outra geograficamente. Outro elo entre as empresas vem da longa disputa com companhias como Sony, pela possibilidade de *Cross Play* entre jogos (possibilidade de jogar com jogadores de diferentes plataformas, ex.: PlayStation, Xbox, Switch ou PC) (STATT, 2019).

O jogo era muito diferente de tudo que já havia sido visto no cenário de games; e, por sua complexidade de movimentação, dava muito espaço para os jogadores crescerem dentro do jogo e aprenderem aos poucos a utilizar tudo que o jogo oferecia.

Em 2015 foi lançado *Rocket League*, como é conhecido hoje em dia; suas vendas foram o triplo de seu antigo game, com 6 milhões de cópias vendidas e com uma base de jogadores de mais de 40 milhões (THESCORE SPORTS, 2018).

Com relação à personalização, o jogo conta com diferentes carros, turbos, chapéus, pinturas de carro, tipos de tinta, sons de motor, efeitos de gol, efeitos de velocidade máxima, rodas e antenas. São milhares de itens para customizar o carro e esses itens têm raridades e até mesmo cores diferentes, além de alguns títulos que funcionam como contadores de certas ações (gols feitos, defesas, km percorridos etc.). Para o cartão de jogador, temos molduras, títulos e o próprio cartão em si; e para os gols, uma seleção de trechos musicais para o replay de gols em partida. Essa customização agregou muito valor ao jogo quando foram feitas parcerias com diversos ícones da cultura pop como Mario, Batman, *Jurassic Park*, *De Volta para o Futuro* e *Ghostbusters,* entre outros. (THESCORE SPORTS, 2018).

**Figura 64:** Garagem - *Rocket League*.

**Fonte:** Imagem do Autor - *Rocket League* (dentro do jogo).

Em 2016 tivemos o primeiro grande campeonato de *Rocket League*, o "*Rocket League* World Championship" com uma premiação de US$ 15 mil, que não foi tão

expressiva, mas o fator importante é que esse campeonato teve mais de 100 mil espectadores pela plataforma Twitch, e foi fundamental para o crescimento e popularização do jogo, sobretudo na Europa (THESCORE SPORTS, 2018).

Em 2019, após um crescimento exponencial, a sexta temporada de campeonatos do game ofereceu uma premiação de US$ 1 milhão, possuindo uma base de 57 milhões de jogadores (THESCORE SPORTS, 2018; STATT, 2019).

Também em 2019 ocorreu a compra do título pela gigante Epic Games, por um valor não revelado. O jogo se tornou gratuito, e assim trouxe muitos novos usuários e novas customizações para o game, como por exemplo o Ônibus do *Fortnite* (STATT, 2019; KYLE, 2019).

### 5.6.1 - Sobre o Jogo

O jogo *Rocket League* é basicamente um jogo de futebol com carros (possuindo também modos de jogo com outros esportes, como basquete e hóquei). O diferencial aqui é que os carros contam com um nitro (turbo) que permite a eles voar e acertar a bola em qualquer lugar da quadra.

**Figura 65:** BMW M240i chega ao *Rocket League*.

**Fonte:** Novo BMW M240i é estrela no '*Rocket League*' - Aquelamaquina. disponível em: <https://www.aquelamaquina.pt/tome-nota/detalhe/novo-bmw-m240i-e-estrela-no-rocket-league.html>. Acesso em: 08 fev. 2022.

Por possuir essa temática de automóveis e uma grande customização de itens, diversas parcerias foram formadas e muito valor foi agregado ao jogo ao longo dos anos, trazendo muita diversão aos jogadores com carros de parcerias de produtos de

cultura pop como Mario, Batman, *Jurassic Park*, *Caça Fantasmas* e *De Volta para o Futuro*, entre muitos outros. Além disso, também foram formadas parcerias com BMW, Fórmula 1 e Ford, para que alguns modelos de carro estivessem presentes no game (THESCORE SPORTS, 2018).

A curva de aprendizado do jogo é extremamente íngreme: mesmo no modo treino, onde apenas um jogador está presente, para um jogador novato é difícil acertar a bola. Para os jogadores que gostam de aprender e aperfeiçoar mecânicas e técnicas, o jogo é um prato cheio. O game permite a cada um se expressar de maneiras muito diferentes – um exemplo foi o campeonato de *freestyle* da BMW realizado em novembro de 2021 com premiação de US$ 25 mil para o melhor *freestyler* (*Liquipedia*, 2021b).

Em relação ao controle do carro, os jogadores devem controlar todos os eixos do carro, podendo rotacionar o carro em qualquer direção (estando no ar). Além da incrível movimentação, os carros também podem pular, até duas vezes. Se o segundo pulo for direcionado, ele se torna um avanço na direção escolhida, aumentando a dificuldade dos controles e possibilidades de jogadas complexas.

Ainda sobre a movimentação, conforme o jogo foi sendo entendido pelos jogadores, diversas novas manobras e possibilidades surgiram, manobras como o *Flip Reset*, em que o jogador (no ar) apoia as 4 rodas do carro na bola, fazendo o jogo entender que ele está no chão assim o deixando pular (ou usar o avanço) novamente, abrindo todo um leque de jogadas complexas de execução bem difícil.

Com bastante treino, dada a dificuldade dos controles é possível juntar a movimentação do carro com a compreensão da física do jogo para realizar incríveis jogadas minuciosamente calculadas. Calculando a movimentação da bola no ar, a movimentação do carro e a extremamente complexa maneira de mirar os “chutes” sendo que existe uma drástica mudança de força dependendo da parte do carro que acertar a bola, é possível realizar diversos truques e jogadas, mas a complexidade dos controles exigem do jogador muito treino e memória muscular para realizar jogadas destes tipos consistentemente.

A partir de 15 de novembro de 2021, o game pode ser também jogado em uma versão mobile, o *Rocket League Side Swipe*. Diferente do título para consoles e PC, essa é uma versão em duas dimensões do jogo, que por enquanto segue apenas tendo os modos de treino, 1v1, 2v2 e basquete em duplas. Na opinião do autor, que tem quase 1000 horas de jogo no *Rocket League* de computador, o jogo de celular é

diferente, mas ainda sim garante muita diversão e mesmo simplificando os controles ainda dá muito espaço para jogadas incríveis e extremamente complexas.

### 5.6.2 - Modos de Jogo

O game conta com diferentes modos de jogo: ao todo são 7 mapas originais do jogo (ranqueados) e mais 4 casuais. Além destes, que sempre estão presentes no jogo, temos também alguns modos rotativos de eventos, que ficam disponíveis por tempo limitado no jogo. A seguir faremos uma lista dos modos mais relevantes, explicando brevemente como cada um deles funcionam:

#### *Treinos*

Por ser um jogo com uma íngreme curva de aprendizado, o jogo conta com diversos modos de treinamento, como veremos a seguir:

**Jogo livre -** Neste modo o jogador pode optar por ter turbo infinito ou não, além de poder selecionar diversas quadras, de todos os modos e algumas extras com obstáculos ou apenas diferentes. O modo conta com alguns atalhos no controle/teclado que permitem que o jogador atire a bola contra o gol, posicione a bola à sua frente entre outros. No modo gols não são contados, e o jogador pode jogar tanto sozinho quanto com companheiros.

**Aerials -** Neste modo o jogador tem 3 dificuldades para escolher, Novato, Profissional e All-Star. Cada modo tem uma série de 10 gols que o jogador deve completar (jogando a bola para o gol dentro do tempo determinado). Todas as bolas são aéreas, fazendo com que o jogador tenha que voar com seu carro para acertá-las, no modo o jogador tem turbo infinito.

**Goleiro -** Como nos outros modos de treino, o jogador tem 3 dificuldades para escolher: Novato, Profissional e All-Star. Cada modo tem uma série de 10 gols que o jogador deve defender (fazendo com que a bola não entre em seu gol). Neste modo o jogador tem turbo infinito.

**Striker -** Como nos outros modos de treino, o jogador tem 3 dificuldades para escolher: Novato, Profissional e All-Star. Cada modo tem uma série de 10 gols que o

jogador deve completar (jogando a bola para o gol dentro do tempo determinado). As bolas neste modo são mais baixas, mas algumas ainda são altas, necessitando que o jogador pule, no modo o jogador tem turbo infinito.

**Customizado -** Uma das maravilhas do jogo, os treinos customizados são feitos por toda a comunidade do jogo. Funcionam como os 3 modos anteriores, só que estes têm tiros a serem defendidos ou acertados de todas as maneiras imagináveis pela comunidade do jogo. Vemos aqui diversos treinos para treinar mecânicas específicas ou testar se o jogador está realizando as mecânicas de forma eficiente. Os criadores de conteúdo do jogo também podem ganhar alguns incentivos e até remuneração caso outros jogadores o apoiem dentro do jogo, colocando o nome do criador como o criador que eles querem apoiar.

Os modos customizados não funcionam apenas com as regras do jogo e nos próprios mapas deste. Alguns criadores de conteúdo criam arenas completamente novas, modos de jogo novos e até mesmo um set de regras e leis próprias, mexendo na gravidade e outros pontos do jogo. Estes mapas completamente customizados também geralmente são feitos para treinar mecânicas específicas do jogo e levar os desafios aos extremos. Muitos dos mapas mais populares têm seus próprios recordes mundiais de *speed-running* (quando os jogadores competem para ver quem completa os desafios ou o mapa mais rápido).

**Tutorial -** Com a possibilidade de selecionar o básico ou avançado o tutorial ensina os novos jogadores como realizar as mecânicas mais básicas do jogo, desde a movimentação, turbo, como voar e como rolar. Dando uma série de desafios em que o jogador deve realizar a mecânica sendo ensinada para conseguir passar.

***Modos Casuais***

**Futebol - 1v1 Duelo/Futebol - 2v2 Duplas/Futebol - 3v3 Padrão/Futebol - 4v4 Caos -** Entre esses modos há apenas uma diferença, a quantidade de jogadores em quadra. Todas as partidas têm turbo limitado, que deve ser recarregado em pontos específicos do mapa, tanto em pequenos círculos espalhados pelo mapa todo simetricamente (que recuperam 12 de turbo) e os 6 grandes globos, nos 4 cantos da quadra e nas extremidades do centro (que recuperam o turbo inteiro, 100). No modo

casual, as partidas não contam para nada, apenas para a diversão do jogador, que ao fim da partida dependendo do resultado, ganha um pouco de experiência para a conta e para o passe de batalha. Todas as partidas têm 5 minutos, e em caso de empate ao fim do tempo entram no modo de tempo extra, onde o primeiro time a pontuar, ganha a partida. As partidas não tem ajuste de ranking, mas usam um ranking escondido do jogo para criar partidas entre jogadores de ranking similares (*Rocket League Wiki*, S/Da).

***Modos Ranqueados***

Os modos funcionam exatamente da mesma forma que as partidas casuais, com a diferença de que os jogadores sempre jogam com e contra jogadores no mesmo ranking ou próximo. Caso o jogador esteja em grupo com jogadores de ranking menor, o jogo tende a ajustar um pouco, mas sempre os colocando contra jogadores de ranking aproximado ao ranking do melhor jogador do grupo.

Dependendo do desempenho do jogador na partida e se ele foi vitorioso ou derrotado ele vai ganhar ou perder pontos em seu ranking. Essas regras se aplicam a todos os modos ranqueados (*Rocket League Wiki*, S/Da).

**Futebol - 1v1 Duelo/Futebol - 2v2 Duplas/Futebol - 3v3 Padrão -** Nestes modos não há diferença alguma com as partidas casuais.

**Torneios -** Neste modo, que ocorre até 4 vezes por dia em horários específicos, os jogadores podem em grupo ou sozinhos entrar em um torneio de eliminação. Os modos variam 2v2 e 3v3, todos os jogos seguem as mesmas regras dos jogos ranqueados, com a diferença de que em caso de empate, o tempo extra não é infinito, caso mais que 3 minutos se passem o time com mais “chutes” ao gol é declarado vencedor . Caso os jogadores sejam eliminados na primeira partida, podem entrar novamente com a segunda chance.

Dependendo da posição do torneio em que acabarem, os jogadores são recompensados com pontos que podem ser trocados por recompensas exclusivas do torneio (que mudam a cada temporada). As semifinais e finais são jogados no estilo melhor de 3. E durante os torneios os jogadores conseguem ver como os adversários em outras chaves estão se saindo, quanto pontuaram e quais são os possíveis adversários das próximas partidas (*Rocket League Wiki*, S/Dc).

***Modos de Eventos***

Trata-se de 8 modalidades com temáticas especiais, que são disponibilizadas como eventos temporários e/ou sazonais, apresentando regras e funcionalidades diferenciadas: *Heatseeker, Gridiron, Confidential Thirdwheel Test, Rixa Tática, Spike Rush, Ghost Hunt, Boomer Ball* e *Dropshot Rumble* (*Rocket League Wiki,* S/Db).

### 5.6.3 - Rankings

O jogo ainda conta com todo um sistema de rankings, todos os modos especiais são ranqueados, para melhor parear os jogadores e os modos de 1v1, 2v2 e 3v3 normais (futebol) também contam com partidas ranqueadas, sendo o modo 3v3 o padrão de campeonatos e eventos maiores. Os rankings são semelhantes aos de outros jogos famosos, contando com as classificações Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Campeão, Grande Campeão e, por fim, Lenda Supersônica.

**Figura 66:** Rankings competitivos no *Rocket League*.

**Fonte:** What Are Competitive Ranks? - Support Psyonix. disponível em: <https://support.rocketleague.com/hc/en-us/articles/360054049854-What-Are-Competitive-Ranks->. Acesso em: 08 fev. 2022.

Todo jogador pode criar seu próprio campeonato, seja para realmente criar um campeonato semiprofissional ou apenas para se divertir com os amigos e decidir quem é o melhor. Além dos campeonatos feitos por jogadores, todos os dias são feitos campeonatos do jogo, em horários específicos. Esses campeonatos são ranqueados para um melhor pareamento, e os vencedores recebem títulos que

podem ser utilizados para personalizar o “cartão de jogador” que aparece toda vez que o jogador faz um gol.

Na parte de criações da comunidade, podemos ver de tudo: desde pistas de corrida até jogos de quebra cabeça, onde o jogador avança com seu carro por cenários diferentes em busca de pistas. Existe toda uma comunidade de criadores que fazem desde pacotes de treinos, onde jogadas ensaiadas são feitas na quadra com tempo e posicionamentos corretos, até mesmo fases de controle aéreo do carro ou de drible, onde o jogador deve carregar a bola em cima do carro por um percurso.

### 5.6.4 - Cenário Competitivo de *Rocket League*

O cenário competitivo de *Rocket League* começou em 2015, com poucos cyber atletas e torneios. O jogo cresceu com apoio de empresas como ESL e MLG, que criaram torneios semanais e mensais que ajudaram a dar visibilidade ao jogo, auxiliando os primeiros passos do cenário profissional do jogo. O competitivo realmente começou em 2016 com a primeira temporada do *Rocket League Championship Series* (RLCS), sendo considerado o campeonato mundial do game.

A RLCS tem competidores da América do norte, Europa, Oceania e América do Sul, antes o campeonato era feito duas vezes ao ano, com as equipes passando por ligas em suas regiões para conseguir as vagas do mundial. É importante ressaltar que o cenário competitivo é mais desenvolvido na Europa e América do Norte, que já contavam com 1° e 2° divisões nas competições. na mesma época para jogadores da Oceania e América do Sul chegarem ao mundial deveriam passar por classificatórias abertas e um torneio final que garantiu duas vagas na competição. O mundial de abril de 2020 acabou sendo adiado por conta da pandemia de COVID-19, e assim para décima temporada realizada em agosto de 2020 foi realizada uma grande mudança no formato de todas as regiões.

Na décima RLCS de 2021, tivemos novidades: agora o torneio é dividido em três etapas, sendo elas outono, inverno e primavera, e as equipes competem por pontos dentro de um ranking para alcançar as vagas na fase final da RLCS. Durante cada uma das 3 etapas, existem 3 torneios menores considerados regionais e um principal chamado de *Major*, que é internacional (ABREU, 2020; *ge.Globo*, 2021).

O novo sistema agora também conta com três novas regiões: Ásia-Pacífico Norte (APAC N), Ásia-Pacífico Sul (APAC S) e Oriente Médio e Norte da África

(MENA). Cada uma das divisões terá formatos diferentes, mas todos os eventos regionais e Majors terão 16 equipes competindo pelos pontos, com os campeonatos regionais tendo um peso menor que os *Majors*.

A grande competição em si, o RLCS também teve mudanças, com 8 jogadores qualificados diretamente para o evento principal via pontos dos eventos regionais e *majors*, e outros 16 times que entram na competição para batalhar pelas 8 vagas do estágio de grupos que competem até as finais.

As vagas do evento por região são separadas em 3 para América do Norte, 3 para Europa (lugares com o cenário mais desenvolvido), 2 para Oriente Médio e Norte da África, 2 para Oceania (OCE), 2 para América do Sul, 2 para África Subsaariana, 1 para Ásia-Pacífico Norte e outra para Ásia-Pacífico Sul (*Rocket League*, 2021b).

### 5.6.5 - Rocket Pass e Loja

O *Rocket Pass* é uma forma de passe de batalha do *Rocket League*, e todos os anos 2 ou mais passes são entregues aos jogadores. Como todo passe de batalha, existem duas versões: uma gratuita, com recompensas menos valiosas, e uma paga (além do superpasse, que acrescenta mais 12 níveis do passe aos jogadores). O passe pago custa R$ 46,50 (equivalente a 1.100 créditos, que só podem ser obtidos em pacotes de 500, 1.100, 3.000 e 6.500).

**Figura 67:** Rocket Pass (passe de batalha) - *Rocket League*.

**Fonte:** Imagem do Autor - *Rocket League* (dentro do jogo).

O passe pago tem níveis infinitos, mas o passe gratuito acaba no nível 50. A partir daí, só oferece *loot boxes* de 5 em 5 níveis, enquanto o passe premium dá recompensas a cada nível e acaba no nível 100, dando a partir de então uma *loot box pro* (mais valiosa) a cada nível.

Os itens recebidos a partir do segundo passe não podem ser trocados; apenas os itens do passe gratuito e do passe pago a partir do nível 71 podem ser trocados.

A loja do jogo funciona apenas com a moeda paga, disponibilizando itens mais raros (com cores diferenciadas) todos os dias, além de pacotes que variam dependendo de atualizações ou eventos. A loja tem uma seção separada para os fãs de eSports, com pinturas, ícones entre outras coisas de cada time de eSports (separados por região), mas a moeda para essas compras é uma moeda diferente e mais barata que os créditos.

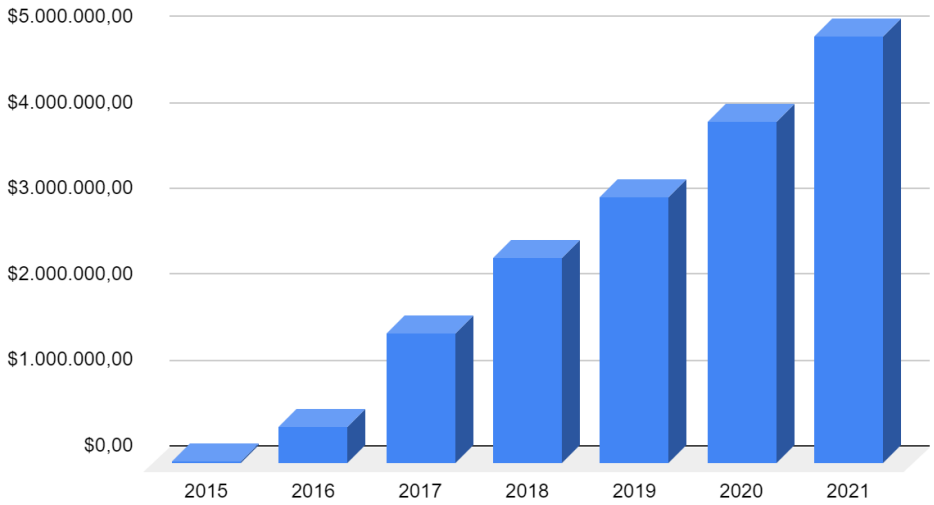
A partir da compra do jogo pela Epic Games, algumas mudanças ocorreram como a criação de “plantas” (*blueprints*) de itens. Estes funcionam como itens normais, e são recebidos após partidas (no lugar de itens completos, que eram entregues antes da atualização). As plantas podem ser reveladas ou não, sendo que as não reveladas funcionam como uma *loot box*, podendo entregar diversos itens de um certo tipo. Para que o jogador possa usar um desses itens, ele deve primeiro construí-lo, e para isso deve utilizar créditos (a moeda do jogo).

As plantas podem ser trocadas entre jogadores, mas não existe uma forma de construir os itens sem gastar dinheiro real (*Rocket League*, 2022; *Psyonix Support*, 2022; *Rocket League Wiki*, S/Dd, *Rocket League Wiki*, S/De ).

### 5.6.6 - Números - *Rocket League*

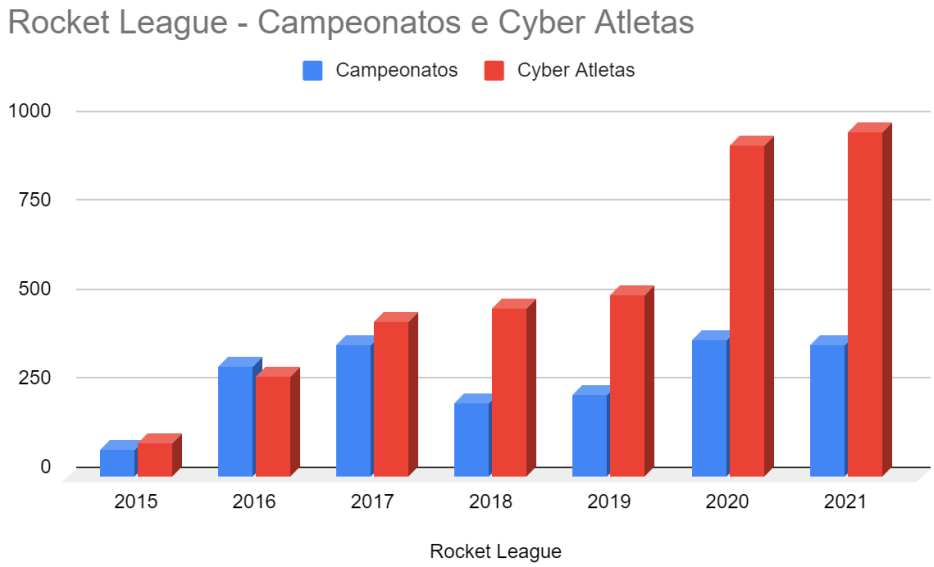
Para uma melhor compreensão da evolução do game até hoje e seus números em premiações, campeonatos e cyber atletas, serão agora exibidos gráficos com esses valores.

**Gráfico 22:** Premiações de *Rocket League*



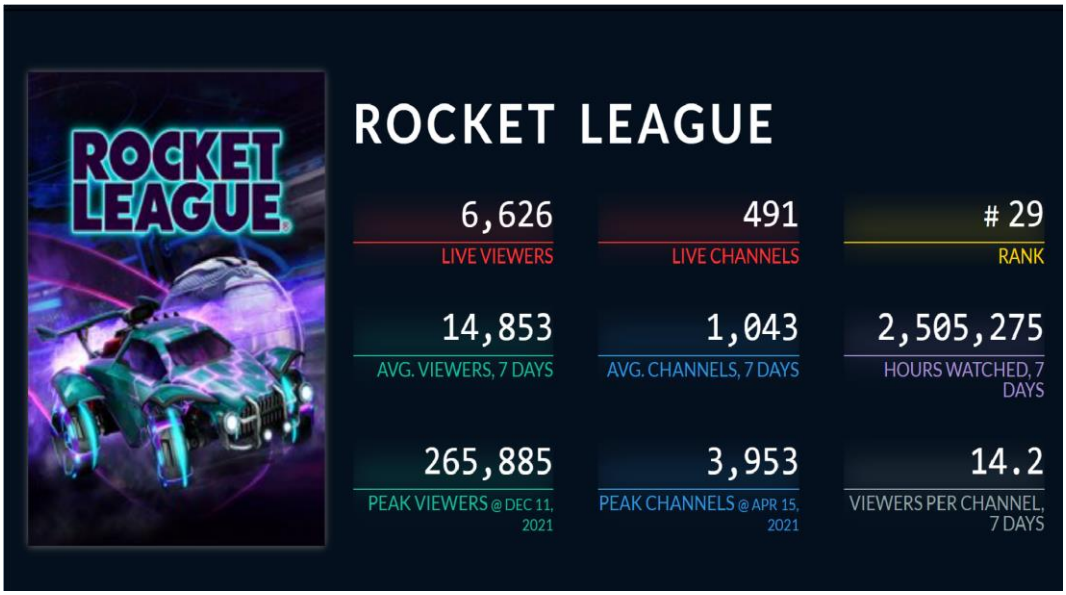

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Gráfico 23:** Campeonatos e Cyber Atletas de *Rocket League*.



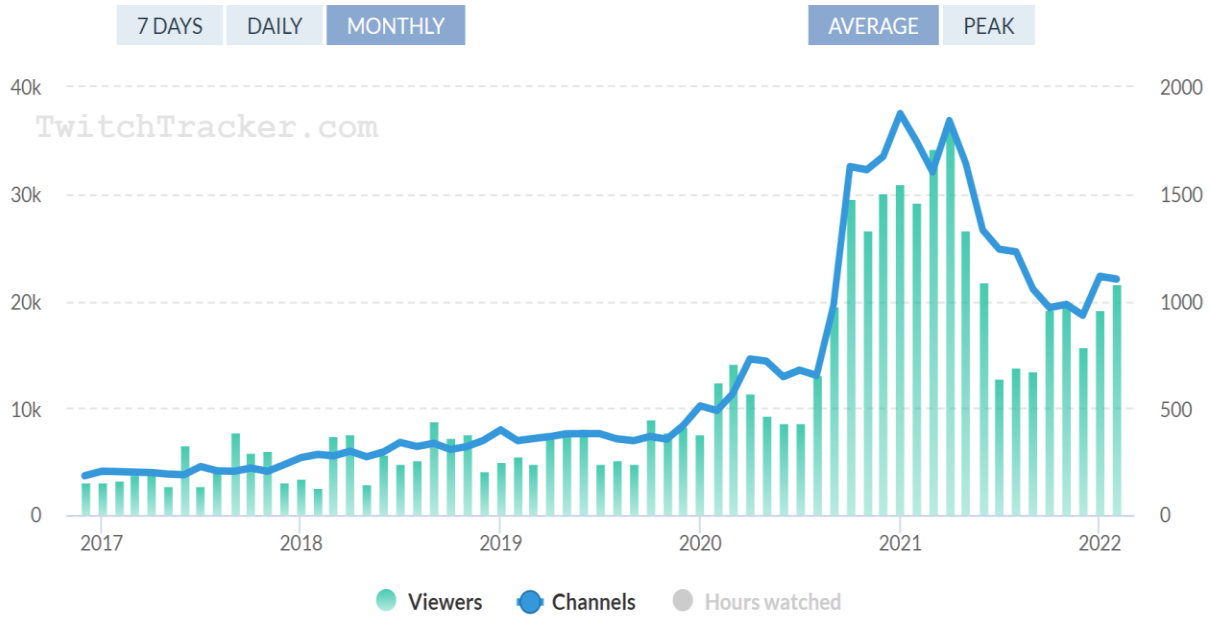

**Fonte:** Tabela criada pelo autor, dados *Esports Earnings*, 2022.

**Figura 68:** Informações da Twitch de *Rocket League*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022f.

**Gráfico 24:** Visualizações na Twitch de *Rocket League*.




**Fonte:** *TwitchTracker*, 2022f.

Por meio dos gráficos, podemos observar que o crescimento do jogo tem sido grande. A partir de seu primeiro mundial (2016), o jogo deslanchou e segue aumentando suas premiações em quase um milhão por ano. Em maio de 2022, *Rocket League* conta com uma premiação total de US$ 18,4 milhões, 2.026 cyber atletas e 2.009 campeonatos, estando na 12ª posição em relação a premiações do cenário de eSports, a frente de diversos outros jogos com um cenário competitivo mais desenvolvido (*Esports Earnings*, 2022).

Outro ponto observado é que a base de jogadores e principalmente a base de jogadores profissionais (os cyber atletas) teve um grande crescimento, quase dobrando após a aquisição do jogo pela Epic Games em 2019. Com isso, espera-se que o jogo continue crescendo cada vez mais, com novos conteúdos e novidades, como por exemplo o jogo de celular que, acreditamos que também terá um cenário competitivo profissional.

Em relação aos dados da plataforma Twitch, podemos ver que após o ano da COVID-19, quando não houve campeonatos, a compra pela Epic Games fez o jogo ter um salto em suas visualizações e crescimento como um todo dentro da plataforma, triplicando seus números em 2021. Acreditamos que em 2022 veremos um maior crescimento do game na plataforma, principalmente com a RLCS, o campeonato mundial de *Rocket League.* Dentro dos jogos analisados pela pesquisa, *Rocket League* ocupa o último posto, com um pico de visualizações de 265 mil espectadores em dezembro de 2021 sendo o 85° maior pico da Twitch, e ocupando o 29° ranking dentro da plataforma entre todos os jogos assistidos, ainda sim, por ser um jogo muito diferente e que só foi comprado por uma empresa gigante em 2019, vemos o potencial de crescimento do jogo dentro do cenário de eSports (*TwitchTracker*, 2022g).

## 5.7 - As Polêmicas envolvendo Loot Boxes e Apostas

Antes de entrarmos diretamente no assunto das *loot boxes*, é importante mencionar que a forma como os jogos digitais são comercializados mudou muito nos últimos anos. Com o avanço e grande crescimento do mercado de jogos mobile (jogos para celulares), e dos modos como se realiza esse comércio e outros tipos de monetização no meio digital, todo o ecossistema de jogos foi afetado.

Corroborando com Fantini, Fantini e Garrocho (2019), acompanhando a evolução do acesso a catálogo de jogos digitais como *Steam* (2002), *GOG* (2008), *Origin*, (2011) *Nuuvem* (2011) e *Epic Games* (2017), uma grande facilidade de acesso foi dada aos jogadores, e mudou a forma como os jogos são adquiridos – anteriormente na forma física, e agora com um grande crescimento do mercado funcionando de forma digital.

Dentro deste contexto surgiu o conceito de jogos como um serviço (*games as a service)* em que alguns jogos podem ser comprados ou não. Começam a surgir diversas atualizações, tornando os jogos em um serviço. Exemplos assim podem ser dados com todos os jogos aqui estudados e diversos outros grandes nomes do mercado, como por exemplo *Destiny 2*, *World of Warcraft, Lost Ark etc.*

Dentro deste meio de jogos como um serviço, em um mundo com acessibilidade cada vez maior a produtos e à universalização deste consumo, vemos surgir novas formas de monetização, como por exemplo as microtransações, que já tomam conta do mercado mobile. As microtransações são qualquer tipo de compra feita dentro de um jogo mediante pagamento em dinheiro real, essa compra pode ser de itens de jogo (cosméticos ou que deem alguma vantagem), melhorias, vidas, energia ou moedas do jogo.

A partir destas inovações, novos conceitos surgiram envolvendo a jogabilidade e a monetização do jogo, como por exemplo *pay-to-win* e *pay-to-loot.* O primeiro pode ser traduzido como “pagar para ganhar”, e é relacionado a sistemas de jogos em que o jogador pode pagar com dinheiro real para ganhar vantagens ou funcionalidades que facilitem de alguma forma a jogabilidade. Já o *pay-to-loot* seria um sistema de microtransações (muito comum dentro de jogos mobile) em que os jogadores podem gastar dinheiro real para receber algum tipo de recompensa. Podem também ser chamados de RNG (*Random Number Generators* - geradores de números aleatórios*)*

visto que, muitas vezes o jogador pode comprar um pacote, que tenha a probabilidade de dar diversos itens, sendo este considerado uma *loot box*.

Com estas novas ferramentas de monetização, vimos o universo dos jogos de consoles e computadores mergulharem em uma nova era, a partir de 2016: mesmo os jogos que não são gratuitos (*free-to-play)* começaram a ter diversos sistemas de microtransações. Para Neely (2018), existem algumas características que devem ser entendidas para compreender a natureza das microtransações e suas possíveis implicações e controvérsias.

As microtransações podem ser de um tipo naturalmente aleatório: o jogador paga por um produto sem saber o que receberá, apenas sabendo quais itens têm a possibilidade de adquirir, como no caso das *loot boxes*.

Outra possibilidade seria o cenário em que o jogador paga pelo item e sabe exatamente o que vai adquirir. A natureza dos itens adquiridos também deve ser observada, por exemplo se o item é apenas cosmético, não tendo efeito extra nenhum no mundo e não modificando em nada o jogo; ou se o item é funcional e dá ao jogador alguma vantagem. Desta forma, em um cenário de multijogadores, o fato de um jogador poder pagar para receber vantagens é um diferencial que deve ser analisado eticamente.

Portanto, faz-se importante a análise do que pode ser adquirido com dinheiro real, existindo uma controvérsia quanto a itens que só podem ser adquiridos desta forma, sem possibilidade de consegui-los investindo horas de jogo, pela mesma razão ética. A autora também entende que a prática de adquirir bens dentro do jogo como um atalho não é uma ação tão diferente de outras estratégias utilizadas pelos jogadores com esse propósito, como consultar “detonados” (guias de como conseguir itens, ou passar de fases/locais) ou fóruns sobre o jogo.

Um ponto que gostaríamos de trazer à discussão sobre o grande problema das microtransações é o momento em que estas começam a se tornar uma prática predatória, visando o jogador apenas como fonte de lucro. Um desses problemas também apontados por Neely (2018) é a falácia do *sunk-cost,* em que os jogadores pensam que devem gastar ainda mais dinheiro no jogo, uma vez que já investiram muito e, se deixaram de jogar ou de pagar, teriam uma sensação de desperdício do que já foi gasto.

Muito se discute sobre a ética das *loot boxes*, como apontado por Hood (2017) na revista *Eurogamer.* Diversos jogos se valem das práticas descobertas pelo

psicólogo comportamental Frederic Skinner, as quais incorporam uma das formas fundamentais de funcionamento do nosso cérebro, vinda dos prazeres inesperados, além de toda uma estrutura similar às utilizadas nas caixas de condicionamento do psicólogo, utilizando de estímulos audiovisuais que reforçam o comportamento de jogadores, e criando uma atmosfera feita para prender os jogadores ali pelo máximo de tempo possível. Tudo isso soma-se ao fato de não conseguirmos saber se o jogo funciona com as probabilidades ali descritas (em relação às *loot boxes*); é impossível saber se os desenvolvedores estão utilizando em seus jogos um esquema de caça-níqueis, com o objetivo de aumentar seu lucro sem pensar nos jogadores, e no caso este modo de operar se torna extremamente abusivo.

Outras práticas que podem ser consideradas abusivas, se bem observadas, são os sistemas de trocas de moedas dentro dos jogos, muitas vezes fazendo com que um jogador compre uma moeda, como ouro, para então adquirir o que gostaria (por exemplo, para adquirir cristais deve trocar 10 moedas de ouro por um cristal). Isso faz com que o jogador compre uma moeda, tendo que fazer cálculos para saber quanto vai obter da outra moeda – o que pode gerar erros e fazer com que o jogador gaste mais. O exemplo anterior foi feito com apenas duas moedas, mas alguns jogos utilizam mais de 20 tipos de moedas, o que contribui para a confusão dos jogadores e desta prática predatória.

Outro modo de operação comum das grandes companhias é vender passes de batalha ou outros itens do jogo por um valor que não pode ser alcançado (por exemplo, fazer a venda dos itens a 800 moedas, mas disponibilizar uma compra mínima de 1.000 moedas, sendo que nada mais pode ser obtido na loja por 200 moedas). Isso faz com que o jogador tenha que gastar a mais para receber o que quer, não podendo gastar as moedas extras, e o incentiva a gastar mais para não sobrar com as 200 moedas de nosso exemplo.

Além das práticas predatórias, o grande problema das apostas também acaba afetando os jogos. Kamberovic (2022), aponta uma adversidade enfrentada por grandes estrelas dos eSports – especificamente, destaca o caso ocorrido com o jogador Faker, de *League of Legends*, considerado um dos melhores jogadores do mundo. Para contextualizar o caso, é importante mencionar que alguns jogadores profissionais chineses (que possuem uma rivalidade com os jogadores coreanos) utilizam a prática de jogar nos servidores coreanos, para assim poder apostar nestes servidores, uma vez que apostas em jogos digitais na China são proibidas.

As apostas podem ser feitas em diversos aspectos – entre eles, se um streamer vai ganhar ou perder o próximo jogo, ou quanto tempo um jogo vai durar. Assim, os jogadores profissionais que não podem escolher sua equipe correm o risco de terem seus jogos manipulados pelos jogadores chineses, que visam apenas o lucro das vultosas apostas, como ocorrido na situação vivida por Faker.

Ocorrem ainda problemas com programas ou sites terceirizados que se utilizam dos sistemas dos jogos com *skins*, possibilitando que os jogadores (com um grande número destes sendo menores de idade) apostem suas *skins* e, caso ganhem, recebam a sua aposta e a do perdedor. Lembrando que esses sites possibilitam também o recebimento do preço da *skin* por sites como PayPal, girando grande quantidade de dinheiro. Como divulgado por Sarkar (2016), o site *CSGOBIG's* mostrava os depósitos feitos nas últimas 24 horas (US$ 60 mil) e o total de ganhos no mesmo período (mais de US$ 1,69 milhões), lembrando que a notícia é de 2016, e os valores atualizados seriam ainda maiores. Atualmente são muito comuns as propagandas de sites de apostas em jogos ou no cenário profissional de eSports, o que futuramente pode se tornar um problema, pensando que esses aplicativos fazem vista grossa para apostadores menores de idade .

Os problemas com apostas são amplamente divulgados; mas, por falta de uma legislação pertinente a esta pauta, as empresas continuam não sendo cobradas, como apontado por Hood (2017), Fantini, Fantini e Garrocho (2018) e Lawrence (2017). A grande maioria dos países não tem leis ou regras recentes que possam ser utilizadas para combater esses entraves.

De acordo com Chang (2019) os países que tomaram alguma decisão judicial importante serão citados a seguir; começando com a Austrália, que é notória por suas rígidas leis a respeito dos jogos digitais, considerou *loot boxes* psicologicamente similares a jogos de azar, especialmente para jovens, obrigando os jogos a terem etiquetas de aviso, e solicitando que jogos com *loot boxes* só fossem vendidos para maiores de 18 anos. A China e Coreia do Sul já exigem que os jogos que vendem *loot boxes* devem divulgar as probabilidades de se obter qualquer um dos prêmios, a China também aprovou uma legislação que proibia a venda de "tickets de loteria" virtuais, obrigando a gigante Blizzard a remover a opção de se comprar *loot boxes* em *Overwatch (2016)*. No entanto, a empresa contornou o problema com a venda casada das *loot boxes* em outros itens de seu menu.

Em abril de 2018, Holanda e Bélgica determinaram que algumas *loot boxes* violavam sua legislação sobre jogos de azar. Na época, nenhum dos dois países possuía legislação a respeito das *loot boxes*; assim, os jogos seguiram em disputa à decisão e continuam a impulsionar esse mercado. Atualmente, essas vendas são proibidas em ambos os países, e as *loot boxes* não são mais oferecidas pelos jogos. O game *Diablo Immortal (2022)* foi banido nesses dois países exatamente por esse motivo (DINSDALE, 2022).

Na França, o órgão regulador de jogos de azar (ARJEL) decidiu em julho de 2018 que *loot boxes* não são jogos de azar. No Reino Unido, optaram por uma autorregulação da indústria de jogos, afirmando que “aqueles que compram e jogam videogames estejam informados e protegidos”. Nos Estados Unidos não existe uma regulação formal específica, mas alguns estados começaram em 2018 a criar regulações para proibir a venda de *loot boxes* para menores de 18 anos.

Fantini, Fantini e Garrocho (2019) referem que no Brasil não há regulações que possam lidar com as microtransações, por mais que as leis brasileiras contemplem a maioria dos casos envolvendo os jogos digitais. As microtransações recaem em algumas lacunas onde seriam necessárias novas leis e regras, cabendo ao Poder Judiciário assegurar os direitos e interesses do consumidor.

## 6 - Os Valores Humanos e Olímpicos

Acompanhando a linha de evolução dos jogos eletrônicos, nota-se que estes estão cada vez mais presentes na vida moderna, tanto em mídias tradicionais quanto na internet. Não foi encontrado na literatura qualquer tipo de mensuração aos valores olímpicos contidos nos eSports, evidenciando ser este tema inédito.

Para realizar a afirmação acima foram utilizadas como fontes para a pesquisa o Google Acadêmico e o Portal de Periódicos da Capes. O critério geral de buscas foi: esportes eletrônicos (ou os jogos específicos desta pesquisa) e valores olímpicos. Assim, foram utilizadas as seguintes palavras-chaves nas pesquisas:

- tudonotítulo: "electronic sports" "olympic values"
- tudonotítulo: "esportes eletrônicos" "valores olímpicos"
- tudonotítulo: "jogo específico" "Olympic Values"
- tudonotítulo: “jogo específico” “valores olímpicos”

Os critérios de exclusão utilizados foram jogos eletrônicos (não eSports). Dentro dos textos analisados, a grande maioria debatia a respeito da entrada ou não dos eSports para as olimpíadas, com a maioria dos textos citando o problema da violência nos eSports que vai contra os valores olímpicos. Outro grande ponto comum entre os textos encontrados foi o debate se os eSports seriam de fato esportes, mas em toda a literatura não havia nenhum foco ou apontamentos sobre a presença dos valores olímpicos dentro dos eSports.

Visto o potencial benéfico dos valores olímpicos amplamente divulgados e ensinados pelo COI, discutiremos cada um destes valores a seguir.

### 6.1 - Os valores humanos

Antes de apresentar os valores olímpicos, é imprescindível contextualizar suas raízes, os valores humanos, que Segundo La Taille (2002), trata-se das culturas como um todo e as pessoas, em sua individualidade, tende-se a pensar e julgar as virtudes e valores humanos, como por exemplo a integridade, honestidade e a bondade.

As virtudes associadas a qualidades desejáveis formam juntas uma teia de valores, que pode ser entendida como o caráter das pessoas. Ainda de acordo com o autor, o caráter pode ser percebido como um valor atribuído aos desejos e relações para com os outros.

> [...] as virtudes não somente têm relevância humana por referirem-se a valores desejáveis, como adentram no universo moral: elas definem o caráter de uma pessoa e, por caráter, deve-se entender uma avaliação ética da personalidade (LA TAILLE, 2000, p. 111).

Na formação da identidade, conforme La Taille (2002), conceitua-se o "Eu" como um conjunto de representações de si. Estas representações são imagens construídas por nós mesmos diante do próprio julgamento, podendo assim corresponder ou não a realidade e/ou as qualificações do julgamento de terceiros.

De acordo com Piaget (2014), os valores constituem uma ligação entre o objeto e o sujeito, podendo ser entendidos como a motivação da ação. O valor pode ser ainda de caráter afetivo positivo ou negativo. Sendo este um caráter afetivo dos objetos, isto é, um conjunto de sentimentos projetados sobre o objeto.

O autor afirma que os valores imputados às pessoas formam o princípio dos sentimentos morais, logo a moral é a manutenção destes valores. Portanto é possível que haja uma motivação espontânea ao conferirmos um valor positivo sobre as representações do Eu (*self*).

> [...] as pessoas têm maior probabilidade de agir moralmente, se os valores morais estiverem, para elas, unidos ao Eu (*Self*). (...) a tendência natural do ser humano é pensar-se em termos de valores positivos (o bem, o desejável, o superior), condição necessária à realização (...) de 'vida plena' (LA TAILLE, 2002, p. 15).

As virtudes são de grande importância, pois possibilitam uma leitura dos valores próprios e dos outros. Estas fazem parte das referências das quais tentamos compreender os seres humanos (LA TAILLE, 2000). Acredita-se que esse conjunto de referências é organizado segundo valores morais e éticos, únicos de cada momento histórico, comunidade e indivíduo. Dentro deste contexto o atleta ao participar dos jogos olímpicos, que representam o maior evento esportivo sociocultural mundial, personifica o mito do herói, sendo um referencial de dedicação, excelência e sucesso (RUBIO, 2001).

## 6.2 - O Movimento Olímpico e seus valores

O Movimento Olímpico é composto pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), os Comitês Olímpicos Nacionais, as organizações esportivas, os atletas e todos os que aceitam a Carta Olímpica, que é o documento portador das regras que governam as atividades do Movimento Olímpico (OLIMPISMO, 2016).

Para Rubio (2019), na atualidade, os atletas olímpicos passam por uma transformação social, deixando de ser meros executores de gestos habilidosos para se tornarem a figura central do Movimento Olímpico, podendo ser entendidos como heróis modernos. Neste cenário, o esporte se torna um fenômeno humano com potencial de resgatar os valores olímpicos e virtudes perdidos, mas ainda desejados.

O Movimento Olímpico idealizado por Pierre de Coubertin, um aristocrata francês, pedagogo e historiador, surge no final do século XIX, e tem como objetivo perpetuar o modelo dos Jogos Olímpicos da Antiguidade (QUINTILIO *et al.,* 2019). Este movimento é norteado pelas premissas do Olimpismo, uma filosofia social utópica, base de uma forma de intervenção social, cultural e política, aliada aos Jogos Olímpicos, a face mais difundida desta filosofia, e à Educação Olímpica, que objetiva criar uma sociedade pacífica. Assim, os valores olímpicos, essencialmente humanos, devem guiar as condutas de qualquer um envolvido no Movimento Olímpico.

Pierre de Coubertin, de acordo com Brownell e Parry (2012), na criação desta filosofia, tinha como foco todos os cidadãos e não somente os atletas. Esta não seria aplicada somente durante as edições dos Jogos Olímpicos mas sim, ao longo de toda a vida; tendo como propósito a participação e cooperação humana, e não apenas competir e vencer.

Recriando os Jogos Olímpicos, Pierre de Coubertin resgata as ideias originais dos Jogos da Antiguidade, fortalecendo as características educacionais e humanistas do esporte. Este não deveria ser apenas uma atividade, e sim um meio de construção, que favorecesse o desenvolvimento de características pessoais e sociais. Corroborando com este pensamento, Chatziefstathiou (2005) acredita que a promoção dos valores Olímpicos deve ser vista como tarefa educativa, e o esporte como o fenômeno que permite a experiência desses valores.

Para Pierre de Coubertin, a convergência das manifestações esportivas ligada a um imaginário heroico, facilitaria a inserção do esporte como ferramenta pedagógica e meio de transformação do caráter humano.

Fazendo uso do esporte como fio condutor das relações interpessoais, comportamentos e valores, criados a partir de uma identidade cultural podem ser evidenciados, fornecendo um contexto potencialmente educativo, com um conjunto de atitudes éticas e valores indispensáveis tanto a vida individual quanto a social. Perez e Rubio (2014), afirmam ser um desafio constante para o Movimento Olímpico manter a chama do Olimpismo acesa, visto que, questões financeiras e administrativas ganham maior prioridade e relevância, apagando a natureza filosófica e pedagógica que são a essência do Olimpismo. Assim, ações que busquem e valorizem o desenvolvimento dessas essências são de vital importância.

À luz deste conhecimento, o Movimento Olímpico propôs um código de conduta norteador das ações de todos envolvidos em atividades olímpicas, sendo estas competitivas, administrativas ou voluntárias. Este código se baseia em um conjunto de valores, considerados os principais indicadores do que seria mais sublime no ser humano, dentre eles destacam-se a Amizade, o Respeito, a Coragem, a Determinação, a Inspiração, a Excelência e a Igualdade (COI, s/d).

Quintilio (2019), em sua tese de doutorado, discute como o processo educativo do esporte educacional, pode transformar vivências em experiências significativas, tendo os valores olímpicos como um de seus conteúdos. A autora realiza sua pesquisa com crianças de 8 a 10 anos que participaram de vinte aulas com duração de 1 hora e 40 minutos semanalmente.

Descritos abaixo estão os discursos destas crianças, com a finalidade de visualizar seus entendimentos dos valores olímpicos em contraposição às visões de filósofos com um maior conhecimento a respeito do tema.

1) **Amizade:** De acordo com Aristóteles (1984), a amizade é descrita como atitude moral e intelectual, visando o amor recíproco entre as pessoas a partir do livre arbítrio e no desejo do bem do outro. A diferença entre amor e amizade surge da ligação da amizade a uma disposição do caráter, pois pressupõe uma escolha e não um sentimento. “Comporta-se com o amigo como consigo mesmo” (ABBAGNANO, 2007, p. 38).

   Para as crianças a amizade é: “trabalhar em equipe; ajudar os outros; é uma aliança feita com os melhores amigos considerando-os como da família; é arrancar um sorriso de alguém; é estar com alguém para o que der e vier” (QUINTILIO, 2017, p. 25).

2) **Coragem**: O homem bravo é aquele que sente e age de acordo com os méritos e conforme a regra. Portanto o homem corajoso pode enfrentar o que aterroriza uma pessoa comum, de forma racional em prol das finalidades certas (Aristóteles, 1984). Para Abbagnano (2007) a Coragem é oposta a Angústia, sendo uma ação orientada para o possível, ainda não realizada no presente.

Para Peterson e Seligman (2004), coragem são forças emocionais envolvidas no exercício da vontade de alcançar metas, enfrentando oposição interna ou externa. E listam características que abarcam à coragem:

• Bravura: Não encolher frente à ameaça, o desafio, dificuldade ou dor.

• Persistência: Mesmo diante de dificuldades, terminar o que se iniciou, tendo prazer em completar os objetivos;

• Integridade: Ser sincero, genuíno e assumir a responsabilidade por suas ações e sentimentos;

• Vitalidade: Sentir-se ativo e vivo, não realizando as tarefas sem paixão, vivendo a vida como uma aventura.

Na definição das crianças, coragem é: “Não desistir; não ter medo; é dar um mortal na piscina ou ter confiança e fazer o que for preciso, mesmo que isso te coloque em risco (QUINTILIO, 2017, p. 26).

3) **Determinação:** Para Japiassu e Marcondes (2001), a Determinação é o ato de tomar uma decisão, voluntariamente, após reflexão de prós e contras, e se esta será causa determinante ou condição necessária de algo, provocando diretamente sua existência ou ocorrência. Em concordância, Santos (1964), afirma que na psicologia a Determinação apresenta-se no sentido de decisão da vontade e no sentido comum, promovendo a efetivação de algo. Kirby, Morrow e Yih (2014), definem a Determinação como “Uma função de motivação vital e básica (no engajamento de tarefas e na perseverança levando ao sucesso e crescimento pessoal) que não é vista como em nenhuma outra virtude (p. 391)”. A Determinação, para as crianças, significa: “Lutar para conseguir o que quer; ter vontade de fazer algo; confiar que você pode e consegue; é coração forte; nunca desistir, mesmo se estiver perdendo; É força e fé ou sempre fazer seu melhor para conquistar o que mais quer“ (QUINTILIO, 2017, p. 27).

4) **Excelência**: Segundo Perez (2017), a Excelência nasce do conceito grego de *areté*, que se traduz em fazer o melhor, buscando a elevação do indivíduo ao seu limite, esforçando-se para viver de acordo com o seu máximo potencial, tanto do corpo como da alma. Perez e Rubio (2014), afirmam ser o valor Excelência o mais alto grau de qualidade e perfeição. Almejando o melhor de si, não necessariamente para superar alguém.

   A excelência é vista pelas crianças como: “Ser bom no que pode; ser excelente; ser brilhante; manter a perfeição, sem se importar com o que acontece; tentar fazer bem, treinar para ser bom ou ser digno“ (QUINTILIO, 2017, p. 27).

5) **Igualdade**: Aristóteles (1984), qualifica a Igualdade como parte integrante de um conceito maior que é a justiça; o autor a entende ainda como a disposição de caráter que inclina as pessoas a realizar o justo, que faz desejar o justo e agir justamente, sendo esta a maior das virtudes do ser humano. Considera as ações justas como “todos os atos que tendem a produzir e a preservar a felicidade e os elementos que a compõem para a sociedade política" (p. 105).

   Para Japiassu e Marcondes (2001), a igualdade jurídica ou civil pode ser entendida como a lei que é igual para todos; a igualdade política é descrita como aquela em que os cidadãos têm o mesmo acesso aos cargos públicos, sendo estes escolhidos por sua competência; por fim, a igualdade material consiste na disposição dos mesmos recursos para todos. Nas palavras de Santos (1964), existe igualdade ética e política quando não ocorre distinção entre direitos e deveres, prescrições e penas para todos os cidadãos.

   A Igualdade foi definida pelos alunos como: “Poder ser igual a alguém; não tentar ser melhor que os outros; como imitar alguém; não trapacear; ter um bom coração ou que todo mundo é igual, mas tem seu próprio jeitinho” (QUINTILIO, 2017, p. 28).

6) **Inspiração**: Origina-se do latim *inspiratio*, do verbo *aspiro*, que significa soprar para dentro. Santos (1964), aponta que, ao dirigir-se aos valores puros, o espírito humano, em seu dinamismo, transforma a aspiração em inspiração. Thrash e Elliott (2003) trazem uma outra visão de Inspiração implicando em motivação, conduzindo energia em direção a um comportamento. Sendo esta

evocada diretamente por um ato de vontade ou que decorre sem causa aparente. A Inspiração diz respeito à superação de preocupações e/ou limitações da ação humana comum, entendendo que o indivíduo acessa e utiliza ideias que o fazem sentir-se melhor, distintamente de ideias que são geradas intencionalmente. Segundo os mesmos autores a Inspiração liga-se positivamente com: Autoestima; Abertura a experiências; Motivação intrínseca; Percepção de competências; Criatividade; Afeto e otimismo.

De acordo com os alunos, a inspiração é: “Se inspirar num atleta para no futuro ser um, ou em alguém ou alguma coisa; é fazer alguma coisa e alguém falar que você vai conseguir; é aquilo que te alegra ou fé, vontade” (QUINTILIO, 2017, p. 29).

7) **Respeito**: Para Abbagnano (2007), o Respeito trata-se do reconhecimento da própria dignidade ou dignidade alheia e um comportamento então inspirado nesse reconhecimento.

Dentro do cenário esportivo, o Respeito é comumente designado como *fair play,* que em tradução livre significa jogo limpo, sendo também entendido como ética esportiva (Loland, 2002). Parry (1998), complementa que o *fair play* é indispensável a competição, tanto em âmbito esportivo, quanto frente a sociedade, devendo ser, um valor compartilhado por todos. Inclui-se também o respeito às regras, e indo além destas, pode acarretar boas ações. Corroborando com os conceitos supracitados Rubio (2009), entende o *fair play* como ética esportiva, definida por um conjunto de princípios éticos que orientam a prática esportiva. Presumindo uma formação ética e moral, do indivíduo que pratica e se relaciona com demais atletas, de forma que não faça uso de outros meios que não sejam a própria capacidade de superar seus oponentes. Não deixando espaço para formas ilícitas que objetivem a vitória, subornos ou uso de substâncias que aumentem o desempenho.

Os alunos situam o Respeito como: “Ter educação com todos; não ofender o adversário falando que perderam; fazer coisas agradáveis; não falar que o outro é fraco ou que não vai conseguir ganhar e, sim, falar que ele vai conseguir ou aceitar a decisão de alguém” (QUINTILIO, 2017, p. 29).

## 6.3 - Valores Olímpicos e o Código do Invocador

Na carta do *Olympic Value Education Programme* (OVEP, 2014), estão definidos os valores olímpicos da *Excelência, Respeito* e *Amizade*:

**Excelência:** fazer o melhor possível, no campo dos jogos e em nossa vida profissional. O importante não é vencer, mas sim participar, progredir e aproveitar a saudável combinação entre corpo, mente e vontade.

**Respeito:** incluindo o respeito próprio e pelo corpo, o respeito pelos outros, pelas regras e regulações, pelo esporte e pelo meio ambiente.

**Amizade:** o coração do movimento olímpico. Nos encoraja a ver o esporte como instrumento de compreensão mútua entre indivíduos e entre pessoas pelo mundo todo.

O COI (s/d) apresenta ainda outros quatro valores: *Coragem*, *Determinação*, *Inspiração* e *Igualdade*, classificados como valores paralímpicos. Todos estes valores podem, em certas ocasiões, ser apresentados com nomenclaturas diferentes, a fim de se adaptar ao seu público-alvo (COI, s/d).

Um exemplo de adaptação pode ser visto no programa de educação olímpica chamado “Transforma”, criado a fim de apresentar os jogos Olímpicos e Paralímpicos do Rio 2016 para unidades escolares de todo o Brasil. Os sete valores foram no caso adaptados para “alegria do esforço”, “jogo limpo”, “respeito pelos outros”, “busca pela excelência” e “equilíbrio entre corpo, vontade e mente” (COI, s/d). É importante ressaltar, entretanto que mesmo sendo apresentados de diferentes maneiras, estes são, primordialmente, valores humanos (RUBIO, 2012).

Com o intuito de construir uma ponte entre os valores olímpicos e o universo dos esportes eletrônicos, apontando suas semelhanças e a essência única dos eSports. Descreve-se a seguir o *Código do Invocador* presente no game *League of Legends*. Nele, os usuários se deparam com algumas regras norteadoras dos comportamentos em jogo, essas regras são conhecidas como o *Código do Invocador* e foram criadas com a intenção de deixar o convívio no game mais harmonioso e evitar comportamentos tóxicos. As 6 regras do *Código do Invocador*, abaixo descritas, foram retiradas na íntegra do site oficial do jogo (*Riot Games*, 2017), sendo estas:

1) **Joguem juntos, vençam juntos:** É muito difícil derrotar uma equipe unida. Você pode até achar que está jogando melhor que o resto do time, mas se começar a culpar os outros e não participar das jogadas com eles, vai aumentar as chances da equipe adversária de vencer.

2) **Mantenha a calma, não culpe nem ofenda os outros:** Todos nós jogamos mal de vez em quando, errando jogadas fáceis e morrendo várias vezes. Nessas horas, ser massacrado no bate-papo só torna tudo pior, certo? Então não faça os outros se sentirem da mesma forma que você se sentiu. Na próxima partida pode ser você.

3) **Faça amigos no Rift:** Enquanto vencer ou não depende de muitas coisas, ser um jogador esportivo só depende de você. Seja amigável e receba bem outros jogadores com espírito esportivo. Jogar com amigos aumenta suas chances de vitória.

4) **Não entregue o jogo e não abandone a partida:** Vingar-se da própria equipe sendo abatido intencionalmente e ajudando a equipe adversária não é um bom exemplo de espírito esportivo e pode resultar em punições. Mantenha a cabeça fria. Se ficar em desvantagem não desista... isso te ajudará a melhorar no jogo.

5) **Seja um exemplo para os novatos, tente ajudar:** Nunca se esqueça do que você sentiu quando colocou os pés no *Rift*[6] pela primeira vez. Não zombe dos novatos que ainda estão pegando o jeito do jogo nem os incentive a desistir de *League*. Em vez disso, dê uma mãozinha quando eles tropeçarem.

6) **Não divida sua conta com ninguém:** Compartilhar informações da conta com amigos pode ocasionar o roubo definitivo da sua conta ou acarretar uma suspensão por comportamentos negativos não realizados por você. Acessar sites de terceiros com sua conta de *League* também aumenta o risco de sua conta ser roubada.

[6]*Summoners Rift* é o local onde os jogadores se enfrentam no modo de jogo normal (5 contra 5) de *League of Legends*

Na análise das regras do *Código do Invocador*, percebe-se uma inspiração nos valores olímpicos, visto que todos os sete valores são contemplados dentro das regras do jogo. Entende-se que, apesar de serem divididos entre valores olímpicos e paralímpicos, todos estão presentes nos Jogos Olímpicos, nos Jogos Paralímpicos e em nossa sociedade como um todo. A seguir, pontua-se os artigos do *Código do Invocador,* desvelando os valores que os permeiam ou estão contidos nestes.

**“Joguem juntos, vençam juntos”** e **“Mantenha a calma, não culpe nem ofenda os outros”:** na primeira e segunda regra do *Código do Invocador*, podem ser percebidos aspectos de *Respeito*, *Igualdade* e *Excelência*, a favor de uma boa convivência, trabalho em equipe, *fair play*, apoiando a empatia com o próximo em um possível momento ruim.

**“Faça amigos no Rift”:** esta regra do *Código do Invocador* está completamente ligada ao valor da *Amizade*, visando a criação de laços, boas práticas, boa convivência e simpatia dos jogadores. Também se percebe a presença do Respeito já que vem sempre ligado à *Amizade*.

**“Não entregue o jogo e não abandone a partida”:** é a quarta regra do *Código do Invocador* e traz aspectos dos valores da *Determinação*, *Coragem* e *Excelência*, impulsionando os jogadores a mesmo sob circunstâncias ruins continuar nas partidas a fim de se aprimorar. Se assemelha também ao *fair play* contido no quarto princípio da Carta Olímpica (IOC, 2015), a fim de não comprometer o jogo para os outros jogadores quer sejam os adversários ou o próprio time.

**“Seja um exemplo para os novatos, tente ajudar”:** a quinta regra do *Código do Invocador* carrega em si o valor da Inspiração, que guia os jogadores veteranos a ajudar os colegas iniciantes, podendo se tornar fontes de inspiração para estes.

**“Não divida sua conta com ninguém”:** a sexta regra do *Código do Invocador*, objetiva manter a proteção de seus usuários frente a golpes e armações de terceiros. Dado o universo virtual dos eSports e todas as interfaces que ligam os usuários ao jogo, este é um item único aos esportes eletrônicos, mas pode-se fazer um paralelo

deste com o antidoping, evitando que aconteçam práticas ilegais como o *elojob*[7], que beneficiam de forma injusta alguns jogadores.

A constatação da presença dos valores olímpicos no *Código do Invocador* do jogo *League of Legends* foi fator motivador para a escolha destas regras, como base para a estruturação das questões específicas ao universo dos esportes eletrônicos do instrumento em construção. Com a adição ao instrumento dos outros eSports *(Dota 2, Counter-Strike:Global Offensive, Valorant, Apex Legends e Rocket League)* alteramos o nome do fator antes chamado de Código do Invocador para Código de Conduta, assim englobando todos os eSports aqui analisados.

Dentro de nossa análise, os valores mais focados foram a Amizade, Respeito e a Excelência, dado às pesquisas já feitas em busca de uma maior compreensão deles. Os valores *Igualdade*, *Coragem*, *Determinação* e *Inspiração* também estão presentes em nossa análise, porém são mais discretos por serem menos palpáveis que os primeiros dentro do universo dos eSports. Estes últimos, portanto, não têm uma seção para a análise específica de cada um deles, mas estão aglutinados dentro do *Código de Conduta.*

[7] Elojob é a prática ilegal de pagar um jogador para que este jogue em uma conta que não o pertence a fim de elevar o Elo (variável que mede o nível de habilidade de um jogador) desta forma concedendo ao usuário da conta premiações e um nivelamento que não condizem com sua verdadeira habilidade no jogo (ABREU, 2018).

## 6.4 - Os Códigos de Conduta

Para trazer mais luz às regras e diretrizes de comunidades de eSports para analisar ao lado dos valores olímpicos, fez-se uma análise do código de conduta / comunidade de todos os jogos analisados por esta tese. Surpreendentemente, não foram encontrados códigos para a comunidade em todos os jogos; neste caso, nos orientamos pelos guias de torneios e campeonatos. Um ponto interessante a ser observado é que os dois jogos que não possuem esses guias de comunidade apresentam muitas reclamações de comportamentos tóxicos, e ambos são da mesma empresa (*Counter-Strike* e *Dota 2* pertencem à Valve Corporation, considerada uma das gigantes da indústria de jogos).

Começaremos então pelo jogo *Valorant*, que segue a mesma linha proposta pelo *Código do Invocador*, em busca de indicadores dos valores olímpicos. A seguir, apresentaremos recortes do código da comunidade retirados de *Play Valorant* (2020) e em seguida uma curta análise dos valores que acreditamos estarem presentes em cada parte do código.

### 6.4.1 - *Valorant*

Devido ao fato de *Valorant* e *League of Legends* serem da mesma produtora (Riot Games), ambos os jogos têm códigos de conduta similares. Como já fizemos uma análise do *Código do Invocador* (que não é o código de conduta, mas também serve ao mesmo propósito), não faremos uma análise do código de conduta de *League of Legends*. A seguir, veremos trechos do código de conduta de *Valorant* que se aproximam dos valores olímpicos:

**VALORES**

**TRIUNFO POR MEIO DO TRABALHO EM EQUIPE**

As melhores experiências em VALORANT se dão por meio do trabalho em equipe. Acreditamos que a coordenação entre colegas de equipe faz parte da expressão de habilidade de um indivíduo e que todos jogam seu melhor quando jogam junto com outras pessoas.

Parabenizamos o jogador que consegue fazer uma jogada decisiva e acaba garantindo a vitória da rodada, mas sabemos que momentos assim têm muito mais impacto quando a equipe toda se apoia para tornar esse tipo de jogada possível em

todas as rodadas. Nossa intenção é fornecer experiências, ferramentas e conteúdos que permitam que as equipes joguem de forma coesa, independentemente da quantidade de rodadas que tiveram para se conhecer melhor.

## CONDIÇÕES JUSTAS EM TODAS AS PARTIDAS

As condições de cada partida precisam ser justas para todos os jogadores e, assim, haverá competição verdadeira em todas. Ao mencionarmos "condições justas", queremos dizer que todas as partidas são livres de *cheats*, usos errôneos dos sistemas do jogo e todas e quaisquer formas de assédio.

Nosso objetivo é defender a integridade competitiva de VALORANT e garantir que todos os jogadores sejam tratados com respeito dentro do nosso ecossistema. Ao lidarmos com comportamentos inadequados, acreditamos que as penalidades aplicadas devam refletir os padrões e as necessidades da comunidade, além de abordar especificidades do comportamento em questão em vez de serem apenas excessivamente punitivas.

## UM JOGO NO QUAL OS JOGADORES PROSPERAM

É nosso papel criar, em VALORANT, um ambiente que permita que todos os jogadores tenham o melhor desempenho possível. Portanto, precisamos garantir que há condições justas, segurança e livre arbítrio nas experiências que nossa plataforma oferece. Nos dedicamos a dar aos jogadores as ferramentas necessárias para protegerem a si mesmos e suas contas, e confiamos que usarão isso para gerenciar bem suas próprias experiências.

Queremos dar a eles controle sobre a maneira como interagem uns com os outros e oferecer opções significativas para que exerçam esse controle sem comprometer suas habilidades competitivas e de cooperação com suas equipes. Mesmo ao oferecer inúmeras opções, também pretendemos proteger o direito que cada jogador tem de escolher como coordenar sua própria experiência e não permitir que ninguém seja forçado a deixar os canais de comunicação por ter medo ou por sofrer assédio.

## EXPECTATIVAS

Todos os jogadores de VALORANT merecem ter a oportunidade de ser quem são e de alcançar o melhor desempenho possível. Todos merecem jogar cada partida

sem medo de sofrer assédio, ouvir discursos de ódio ou passar por quaisquer tipos de abuso. Para criarmos um jogo que condiz com os valores acima, precisamos da sua ajuda. Ao jogar VALORANT, pedimos e esperamos que você se comprometa e siga as seguintes diretrizes:

**TRABALHE EM EQUIPE PARA GANHAR**

O trabalho em equipe vence partidas. Entenda que só será possível vencer jogando COM seus colegas e não CONTRA eles. Por exemplo, nós recomendamos e esperamos que você:

- Mantenha seu foco na estratégia. Se não concordar com seus colegas, escolha a parte da estratégia que mais condiz com a sua visão e se comprometa com ela. Você obterá mais sucesso trabalhando junto aos outros em um plano duvidoso do que trabalhando sozinho.
- Tente potencializar os pontos fortes da equipe e ajudar com os pontos fracos dos demais jogadores. Dessa forma, seus colegas farão o mesmo por você!
- Comemore as jogadas dos seus colegas de equipe. Ajude a preparar o terreno para que alguém faça uma ótima jogada e brilhe em nome da equipe!
- Tenha o melhor comportamento possível em cada partida. Relaxa! Todos têm partidas ruins. Nós entendemos completamente. Mas talvez seja melhor não entrar na fila se você não estiver a fim de ajudar a equipe a vencer.
- Não desista dos seus colegas de equipe, mesmo se eles não estiverem demonstrando um desempenho muito bom.
- Nunca sabote sua equipe ou tente arruinar a partida, mesmo que você não esteja se divertindo.
- Também pedimos que você não diga aos seus colegas como eles devem jogar. Se eles estiverem dispostos, críticas construtivas são sempre bem-vindas! Mas não dê ordens aos outros, mesmo se a frustração bater.
- Evite passar mais tempo brigando do que ajudando. Se você já estiver fora da rodada, foque em ajudar a sua equipe em vez de brigar com todos enquanto tentam terminar a rodada.

**TENHA RESPEITO E EMPATIA**

Trate os outros com dignidade e respeito. Exercite sua empatia e tente criar uma relação de confiança com seus colegas de equipe. Por exemplo, nós recomendamos e esperamos que você:

- Obedeça à seguinte regra de ouro: trate os outros como eles querem ser tratados. Se você não sabe como eles querem ser tratados, pergunte.
- Respeite diferenças e experiências individuais. VALORANT conta com uma comunidade global.
- Trate todos como se cada um pudesse te ensinar algo novo. Quem sabe, assim, você não amplia a sua visão de mundo?
- Tenha cuidado ao usar uma linguagem mais "arriscada". Se você acabou de conhecer seus colegas de equipe, não presuma que todos entenderão quais eram suas verdadeiras intenções ou saberão o que você realmente queria dizer. Se alguém pedir para você parar de usar uma certa palavra, pare (mesmo se não achar que ela é ofensiva).
- Lembre-se: canais de comunicação são locais compartilhados! Tente usar esses canais apenas para coordenar a equipe, mesmo que você esteja esperando para ressurgir.
- Nunca use linguagem abusiva ou discurso de ódio. Não toleramos nenhum tipo de comentário pejorativo sobre o gênero, a raça, a orientação sexual, a idade, as habilidades físicas ou mentais, as afiliações religiosas ou o país de origem de um jogador.
- Não zombe das outras pessoas. Elas não são material para piadas.
- Qualquer tipo de ameaça é inaceitável em VALORANT. Não importa qual era a sua verdadeira intenção. Fica sob sua completa responsabilidade saber quando há e não há problema em usar esse tipo de coisa como "piada".
- Você não deve esperar que todos tolerem o seu tipo de linguajar e estilo de comunicação. Se você ferir os sentimentos de alguém, assuma o seu erro e tenha uma postura melhor da próxima vez. Respeite o espaço dos outros.
- Não encha os canais de comunicação com barulhos, música ou spam.

**PROTEJA A SUA EQUIPE E A SUA COMUNIDADE**

Ajude a construir a comunidade a qual você quer fazer parte, uma partida de cada vez. Use as ferramentas que estão à disposição e seu próprio juízo para proteger

a si mesmo e aos outros , e apoie quem estiver precisando de ajuda. Por exemplo, nós encorajamos e esperamos que você:

- Use nossos sistemas e configurações para controlar o tipo de experiência que deseja ter. Fique longe dos canais de comunicação se não quiser participar deles. Ative os filtros de linguajar disponíveis, use a opção de silenciar e denuncie comportamentos inadequados.
- Caso alguém esteja assediando um colega de equipe, defenda-o se puder. Tente não piorar a situação. Mas, às vezes, um pouco de apoio pode significar muito para esse colega.
- Ajude a manter as partidas livres de cheats e aproveitamento de falhas técnicas. Se achar que alguém está fazendo algo assim, denuncie. Dessa forma, poderemos lidar com o problema.
- Não peça para todos denunciarem em massa nem inicie uma discussão com seus colegas de equipe por conta disso. Para nos avisar sobre algo, uma única denúncia já basta.
- Não desça até o nível de alguém que quer comprar briga. Se um jogador estiver assediando você, a melhor opção, muitas vezes, é não dar atenção a ele. Você não precisa brigar com ninguém, temos métodos para lidar com isso

**SEJA SUA PRÓPRIA LINHA FINAL DE DEFESA**

Ajude a Riot a te manter em segurança. Seja responsável com seus dispositivos, conta, informações pessoais e conduta. Por exemplo, recomendamos e esperamos que você:

- Use senhas fortes e mantenha todos os seus dispositivos seguros.
- Entre em contato com a gente o mais rápido possível se achar que a sua conta foi hackeada.
- Cada conta deve ser utilizada por apenas uma pessoa. Esperamos que você cuide da sua conta e não deixe mais ninguém usá-la. Se quiser subir de ranque, jogue com seus amigos, mas não peça para eles jogarem por você.
- Jogue com responsabilidade. Cuide-se, assim você poderá ser o seu melhor "eu" em todas as partidas.
- Nunca use programas de terceiros que afetam a mecânica de jogo. Esperamos que você tenha cautela e exerça o seu bom senso.

- Não compartilhe informações pessoais com estranhos. Dito isso, também não compartilhe informações que não são suas com os outros. Nossa política não tolera nenhum tipo de exposição de informações pessoais na nossa plataforma.
- Não finja ser outra pessoa. Não finja ser, principalmente, um Rioter ou qualquer outro jogador conhecido.
- Evite entrar na fila de novo se estiver se frustrando mais do que se divertindo. Faça pausas saudáveis e saiba reconhecer quando a frustração está começando a te afetar.

**Análise das regras**

A seguir, serão feitas as análises de cada trecho do código de conduta de *Valorant*:

**“Triunfo por meio do trabalho em equipe”:** encontramos neste primeiro dos valores do código de *Valorant* um foco no trabalho em equipe, com pontos também de *Respeito* e *Amizade*.

**“Condições justas em todas as partidas”:** compromisso com *Fair Play* e a *Igualdade*, com *Respeito* e cuidados para que programas maliciosos não possam ser utilizados.

**“Um jogo no qual os jogadores prosperam’’:** vemos um foco em cuidados com os jogadores que já tiveram experiências com toxicidade da comunidade, tendo então uma aproximação com *Respeito* e *Igualdade* além de excelência pelas condições de evolução.

**“Expectativas”:** vemos neste ponto muito de *Igualdade* e *Excelência*, cuidados com toxicidades da comunidade e respeito.

**“Trabalhe em equipe para ganhar”:** neste ponto é possível encontrar um foco grande na equipe, então claramente *Respeito*, amizade se destacam, junto de *Inspiração*, *Determinação*, *Coragem* e *Excelência*, com cuidados também com o *fair play* e *tilt* dos jogadores.

**“Tenha respeito e empatia”:** aqui vemos principalmente Respeito e Igualdade tendo a cabeça aberta, atentando-se com gírias e diversos tipos de desrespeitos, excelência contando com a atenção ao spam.

**“Proteja a sua equipe e a sua comunidade”:** sabemos que o game se atenta às ferramentas de meios de comunicação do jogo pois sabe que muitos assédios e abusos podem ocorrer, assim vemos muito de Respeito, Amizade, Coragem e Inspiração.

**“Seja sua própria linha final de defesa”:** foco principal nos cuidados com a conta do jogo, mas também apresenta Excelência e Respeito / *Fair Play*.

É possível observar que, da mesma forma que o *Código do Invocador* do game *League of Legends,* existe uma preocupação muito grande com como a comunidade do jogo se relaciona e afeta a diversão no jogo.

Por serem jogos extremamente competitivos e com jogos similares (CS / *Dota 2*) com comunidades conhecidas por serem tóxicas (sem eximir as comunidades de *Valorant* e *LoL* também, pois estas também são conhecidas por seus problemas com toxicidade), criar regras que se atentem tanto aos valores é um meio de tentar combater estes problemas.

### 6.4.2 - *Apex Legends*

A seguir, apresentaremos trechos das regras de conduta do jogo *Apex Legends*, retirados de *Help EA* (2022a) e então uma pequena análise do conjunto de regras de conduta e dos valores olímpicos encontrados nesta será feita:

**Regras em *Apex Legends***

**Não trapaceie no jogo**

Queremos que a experiência de jogo com o *Apex Legends* seja justa e divertida para todos. Trapacear é contra as nossas regras. A definição de trapaça inclui, mas não se limita a, usar softwares de terceiros, tais como "aimbots", "wallhacks" e outras trapaças similares para obter alguma vantagem desleal sobre outros jogadores. Trapacear inclui:

- Explorar brechas no jogo e fazer uso indevido de erros ou *bugs*.
- Engordar atributos (fazer uso de elementos do jogo de alguma forma que não devam ser usados para aumentar artificialmente as pontuações).
- Usar softwares ou ferramentas de trapaça que desconectem outros jogadores dos servidores da EA.
- As trapaças não são uma forma justa de jogo e prejudicam a experiência dos seus adversários.

**Não faça alegações falsas**

Fazer uma alegação falsa para membros de Ajuda da EA ou qualquer outro representante da EA vai contra nossas regras de jogo. Fazer alegações falsas pode nos levar a tomar medidas contra a sua conta.

**Não invada/hackeie as contas de outros jogadores**

Pode parecer óbvio, mas acessar a conta de outro jogador é totalmente contra as regras.

**Não seja um troll**

Ações de ódio e outros comportamentos ofensivos não são tolerados e não aceitaremos a desculpa de que "era só brincadeirinha". Se você incomodar outros jogadores, vai receber uma suspensão.

**Não forme grupos com trapaceiros**

Acreditamos que se unir intencionalmente a trapaceiros em partidas para aumentar sua classificação ou ajudar a completar desafios, mesmo que você não esteja usando as trapaças, ainda conta como trapaça. Se você estiver formando grupos com trapaceiros confirmados durante várias partidas consecutivas para melhorar as estatísticas, você pode ser banido.

**Análise das regras**

A seguir, faremos uma curta análise das regras de conduta do game *Apex Legends* mencionadas acima:

**“Não trapaceie no jogo”**, **“Não faça alegações falsas”** e **“Não invada / hackeie as contas de outros jogadores”:** aqui encontramos *fair play*, *Respeito* e *Igualdade*, com foco no *Fair Play*.

**“Não seja um troll”** e **“Não forme grupos com trapaceiros”:** este ponto das regras é focado completamente em *Respeito* aos outros jogadores, com o segundo sendo mais puxado para o *Fair Play*.

Em comparação às regras de conduta dos outros jogos, o conjunto de regras do *Apex Legends* é um dos menores, focando muito mais em *Respeito* e *Fair Play*, para preservar o divertimento dos outros jogadores.

Estas regras não têm nenhum diferencial positivo, sendo mais uma tabela de punições para as proibições do game; não há orientação sobre como interagir melhor com outros jogadores, sejam eles inimigos ou jogadores da sua equipe.

### 6.4.3 - *Rocket League*

O jogo de futebol de carros também conta com um código de conduta (*Rocket League*, 2020a). Abaixo apresentaremos os trechos deste código, seguidos de uma análise de seus pontos de convergência com os valores olímpicos:

**COMPORTAMENTO EM ROCKET LEAGUE**

**Respeito:** *Rocket League* fica melhor quando todos os nossos jogadores veem uns aos outros como iguais. Acima de tudo, esperamos que nossos jogadores tratem uns aos outros com gentileza e respeito quando estiverem interagindo em nosso jogo.

**Assédio:** assédio e toxicidade não são tolerados por nós ou por nossa comunidade. Se alguém no *Rocket League* atacar você ou outro jogador com linguagem abusiva, racista ou humilhante, ameaças ou qualquer outra coisa proibida por nossos ToU e EULA, sua conta pode estar sujeita a medidas disciplinares.

**Informações pessoais:** nunca compartilhe informações pessoais de outras pessoas ou informações de contas alternativas com outros jogadores. Também recomendamos fortemente que você não compartilhe suas informações pessoais em nosso jogo.

**Personificação:** não personifique outros jogadores, streamers, celebridades, oficiais do governo, funcionários da Psyonix ou Epic, ou qualquer outra pessoa.

**Atividades perigosas e ilegais:** respeite todas as leis locais, e não use nosso jogo para promover qualquer atividade perigosa ou ilegal, incluindo mas não se limitando a jogos de azar, uso de drogas, phishing etc. Levamos ameaças de lesões e automutilação muito a sério. Se você presenciar qualquer ameaça de lesão ou automutilação feita no *Rocket League*, por favor fale imediatamente com a nossa Equipe de Atendimento ao Cliente.

**ABUSO DE PAREAMENTO E TRAPAÇA**

- Jogue de acordo com as regras. Não é permitido trapacear, ofender, jogar pelo outro time e explorar *bugs*.
- Não são permitidos quaisquer tipos de boosting (melhorias) e *deranking* (baixar a classificação).
- Smurfing não é permitido. Nós definimos uma conta smurf como uma conta que abusa de propósito do sistema de pareamento para ganho do jogador ou de outros.
- Exemplo de uma conta smurf: manter de propósito uma conta em um nível inferior do que você normalmente joga; iniciar uma conta alternativa para assediar outras pessoas.
- Jogadores envolvidos em trapaças ou abuso de pareamento estão sujeitos a suspensões e/ou banimentos de conta.

**SEGURANÇA DA CONTA E TROCA**

- Recomendamos fortemente que todos os jogadores usem a Autenticação de Dois Fatores (ADF) nas contas na plataforma, quando disponível.

- A Psyonix nunca pedirá sua senha. Se alguém que afirma representar a Psyonix solicitar suas informações de login, por favor informe-nos de imediato em support.rocketleague.com.
- Alguns de nossos websites, como o Portal de Atendimento ao Cliente e a página de Fan Rewards, podem solicitar que você faça login com a plataforma em que joga *Rocket League* (PlayStation, Epic Games etc.). Sempre cheque a URL antes de fazer login e cuidado com sites de golpes que fingem ser rocketleague.com. Se você não reconhecer a URL ou encontrar um site fraudulento, por favor fale com a nossa Equipe de Atendimento ao Cliente.
- Nós encorajamos você a trocar apenas com outros jogadores que você conhece e nos quais confia. Lembre-se de que todas as trocas de jogador para jogador são finais.
- Não é permitido vender contas.
- Não é permitido vender itens do jogo por dinheiro do mundo real.
- Não é permitida a troca de itens do jogo por itens de outros jogos.

**MOTIVOS PARA DENÚNCIA**

Aqui estão os motivos para denúncia encontrados no *Rocket League* e como você deve usá-los:

- Assédio verbal/por texto: usado quando um jogador está ameaçando ou assediando você ou outros jogadores no bate-papo com todos (All Chat) ou no bate-papo da equipe (Team Chat).
- Se você está sendo assediado no bate-papo do grupo, fale com a nossa Equipe de Atendimento ao Cliente.
- Comportamento antiesportivo: usado quando um jogador está abusando do sistema de pareamento, ofendendo e/ou jogando pelo outro time.
- Trapaça: usado quando um jogador está trapaceando ou tirando vantagem de um *bug* ou falha.
- Farming de XP: usado quando um jogador é suspeito de ser um bot que está presente para ganhar XP, níveis, itens ou moeda.
- Nome de clube impróprio: usado para relatar nomes e tags de clubes que sejam ameaçadores, ofensivos, racistas ou tóxicos.

**Análise das regras**

**"Respeito'':** traz aspectos de *Respeito*, *Igualdade* e *Amizade,* tentando fazer os jogadores se relacionarem melhor e de forma agradável.

**"Assédio":** nos apresenta aspectos de *Respeito* e *Amizade,* explicando que abusos não serão tolerados.

**"Informações pessoais"**, **"Personificação"** e **"Atividades perigosas e ilegais"**: nestes quesitos vemos muito do valor *Respeito* consigo mesmo e com os outros, e potenciais perigos ou toxicidades para com os outros.

**"Abuso de pareamento e trapaça":** nesta seção vemos os aspectos de *Igualdade* e *Respeito*, focando em um jogo justo para todos.

**"Segurança da conta e troca":** dentro desta seção são abordadas as precauções de segurança dentro do universo do game, seja em relação à conta ou eventuais trocas entre os jogadores, em específico no universo dos eSports.

**"Motivos para Denúncia":** foco principal em *Respeito*, informando os jogadores sobre formas de ajudar a comunidade a se livrar de comportamentos tóxicos e abusivos.

As regras de conduta dentro do game *Rocket League* são curtas, mas trazem aspectos interessantes e informam ao jogador como ajudar a comunidade a combater comportamentos tóxicos. Abusos menores não são tão fortemente combatidos, mas quesitos como racismo e assédios relativos à sexualidade têm punições severas e de execução extremamente rápida.

As regras poderiam ser melhoradas com pequenos incrementos em relação a amizade e igualdade, oferecendo pequenos conselhos de como se portar com outros integrantes dos times ou adversários.

### 6.4.4 - *Dota 2* e *Counter-Strike: Global Offensive*

Por não possuírem códigos de condutas próprios, utilizamos para estes games os recortes das regras de um dos grandes campeonatos, o que consideramos como sendo o mais próximo a um estabelecimento de regras de condutas.

Por serem organizados pela mesma empresa (ESL), os recortes são muito similares, sendo assim apresentados de forma unificada. As regras foram traduzidas do inglês, a partir dos documentos online (*ESL One*, 2021a; 2022b, tradução nossa).

**REGRAS ESL ONE**

**Trapaças - Geral**

Todas as formas de trapaça nas partidas da ESL são proibidas e serão penalizadas pela Electronic Sports League.

Os jogadores encontrados trapaceando fora da ESL podem ser barrados na ESL dependendo das evidências disponíveis. Observe que não aceitamos demonstrações enviadas publicamente ou evidências de captura de tela nesses casos.

Caso os administradores da ESL saibam que qualquer forma de trapaça foi usada em benefício de um jogador ou equipe durante uma partida da ESL, a ESL se reserva o direito de puni-los em toda a extensão das regras disponíveis (ver 7.8. ). Ao infringir qualquer regra, um jogador corre o risco de ser barrado ou completamente excluído de uma liga específica ou de todas as ligas. Isso também inclui sua equipe.

**Restrições ao Patrocinador**

Patrocinadores de Conteúdo Adulto ou parceiros que são única ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas ou outros temas e produtos adultos/maduros não são permitidos pela ESL One.

Todos os participantes do ESL One concordam em se comportar de maneira apropriada e respeitosa com outros participantes, espectadores, imprensa, ESL TV e administração do ESL One. Ser modelos é o risco ocupacional de ser um jogador ou organizador da ESL One e devemos nos comportar de acordo. Qualquer tipo de assédio deve ser relatado imediatamente aos administradores listados acima.

O assédio inclui, mas não se limita a, declarações ou ações ofensivas relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual,

deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça ou religião. Também são considerados assédio coisas como imagens sexuais em espaços públicos, intimidação deliberada, perseguição, perseguição, fotografia ou gravação de assédio, interrupção sustentada de palestras ou outros eventos, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada. Restrições semelhantes se aplicam não apenas aos participantes, mas a todas as pessoas envolvidas ou presentes em um estágio do ESL One. Qualquer pessoa que infrinja este código de conduta pode ser punida, incluindo expulsão e possivelmente processo criminal.

**Primeiras infrações e reincidências.**

Todas as punições listadas abaixo são destinadas a ofensas iniciais. Os reincidentes serão punidos proporcionalmente mais duramente.

**Trapaça**

Toda e qualquer trapaça, incluindo mas não limitado a hacks de mapas, *ghosting*, é estritamente proibida.

**Violação da Netiqueta**

Para um jogo ordenado e agradável, é fundamental que todos os jogadores tenham uma postura desportiva e justa. As ofensas mais importantes e mais comuns estão listadas abaixo. No entanto, a administração pode atribuir penalidades para tipos não explicitamente listados de comportamentos antidesportivos (por exemplo, assédio).

**Insultos**

Todos os insultos que ocorrerem em conexão com o ESL One serão punidos. Isso se aplica principalmente a insultos durante uma partida, mas também em qualquer fórum público. Casos de abuso particularmente graves com declarações radicais ou ameaça de violência física podem resultar em penalidades significativamente mais pesadas.

**Comportamento antidesportivo**

Para um jogo ordenado e agradável, é fundamental que todos os jogadores tenham uma atitude desportiva e justa. As violações desta regra serão punidas com as penalidades cabíveis. (...).

**Análise das regras**

**“Primeiras infrações e reincidências”**, **“Trapaça”**, **“Violação da Netiqueta”**, **“Insultos”** e **“Comportamento antidesportivo”:** tratam de *Fair Play* e *Respeito*, atentando-se a casos de injustiças e abusos como ofensas e assédios.

**“Trapaças - Geral”:** observamos neste trecho o *Fair Play*, relacionado ao *Respeito* e à *Igualdade*.

**“Restrições ao Patrocinador”:** neste segmento podemos observar muito do valor *Respeito*, apontando os riscos de ser um dos modelos como jogador profissional ou profissional que apareça dentro destes grandes eventos que são os campeonatos de eSports.

Diferentemente dos outros eSports analisados, os jogos *Counter-Strike: Global Offensive* e *Dota 2* não possuem códigos de conduta próprios para analisarmos; assim, com o uso de regras de torneios, evidencia-se que a preocupação destes são apenas com o *Fair Play* / *Respeito* e que os jogadores tenham pelo menos um mínimo de atenção a como tratam os outros.

Em comparação com os outros códigos de conduta, estes últimos não mostram indicadores de valores além dos já citados, embora abordem diversos problemas envolvendo comunidade tóxica e assédios durante as partidas.

### 6.4.5 - Análise Geral dos Códigos de Conduta

Após a análise de todos os códigos de conduta dos jogos em questão, algumas observações ficam evidentes. Algumas companhias se importam mais com o comportamento dentro do jogo, enquanto outras estão mais focadas apenas em ter um ambiente igual para todos, em que os jogadores sejam tratados com respeito.

A Tabela 7, a seguir, apresenta uma síntese dos valores encontrados em cada um dos jogos, para uma melhor leitura das informações obtidas:

**Tabela 7.** Presença dos Valores Olímpicos dentro dos Códigos de Conduta dos eSports estudados, 2022.

| | *League of Legends* * | *Valorant* * | *Counter-Strike: G.O.* ** | *Dota 2* ** | *Apex Legends* | *Rocket League* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Código de Conduta | ✓ | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |
| Amizade | ✓ | ✓ | - | - | - | ✓ |
| Respeito / Fair Play | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Excelência | ✓ | ✓ | - | - | - | - |
| Coragem | ✓ | ✓ | - | - | - | - |
| Determinação | ✓ | ✓ | - | - | - | - |
| Inspiração | ✓ | ✓ | - | - | - | - |
| Igualdade | ✓ | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.
*Ambos os jogos pertencem à Riot Games
**Ambos os jogos pertencem à Valve

Evidencia-se que a Riot Games se importa e tenta inserir os valores olímpicos dentro de seus códigos de conduta. Ao longo dos anos e com os problemas de toxicidade cada vez mais evidentes, e gerando até algumas punições dentro dos campeonatos por conta de xingamentos ou gestos obscenos, vimos algumas ações da companhia em *League of Legends* a fim de tentar frear esses comportamentos, como por exemplo o Acampamento Yordle, em 2017 e 2018 (STAGNI, 2018).

Essa foi uma das ações da companhia para trabalhar o bom comportamento dos jogadores. Outras providências foram o sistema de honra, o tribunal, e recompensas para os jogadores que obtiverem o nível mais alto de honra – que é concedido quando jogadores aliados ou inimigos dão pontos para o jogador por este ser um bom adversário ou um bom companheiro de equipe. (TIMTAMMONSTER, 2022; *League of Legends*, 2022a; 2022b).

Também já existe uma discussão e um plano sendo realizado de como punir e evitar comportamentos tóxicos, que são realizados em 95% dos casos por jogadores que não são tóxicos em todas as partidas (TIMTAMMONSTER, 2022). Esses problemas também são combatidos no *Valorant* com diversas punições, que são

aplicadas a jogadores que abusam dos sistemas de comunicação ou outras formas de comportamento tóxico.

Ações como esta também não são vistas com frequência nos outros jogos: há apenas postagens falando sobre a melhora da eficácia dos sistemas de punições, mas nenhuma outra ação, evento ou premiações sendo usadas para combater este que acreditamos ser um problema relevante da comunidade destes jogos (DIGNITAS, 2019; CONLAN, 2021).

Uma das motivações para que a Riot Games avançasse tanto por esse caminho, lutando contra a toxicidade e tentativas de implantar mais valores dentro da comunidade, pode ter sido a possibilidade anunciada em 2017 para a entrada dos eSports nos Jogos Olímpicos; mas, mesmo antes disso, o primeiro Código do Invocador de 2010 já abrangia alguns desses valores, e eles foram apenas simplificados (*League of Legends Wiki*, S/D; STAGNI, 2018).

Os outros jogos pecam na área dos valores, se voltando mais para o *Fair Play*, *Respeito* e *Igualdade*, na tentativa de apresentar um jogo onde todos possam se divertir e se respeitem, mas sem nenhuma ação efetiva para realizar tais façanhas. *Apex Legends* e *Rocket League* ainda têm alguma menção a um bom comportamento com os colegas e essa tentativa de igualdade; já os jogos da Valve (*CS:GO* e *Dota 2*) nem possuem códigos de conduta; mesmo que existam punições para assédios e outros problemas resultantes da toxicidade, não vemos um maior empenho com relação a essas áreas.

No capítulo a seguir, serão apresentados os resultados levantados pela presente pesquisa, desbravando o vasto leque de possibilidades abertas pelo universo dos esportes eletrônicos.

# 7 - Resultados e Discussão

**Primeiro estudo**

Durante a verificação da normalidade do conjunto de dados coletados da amostra de 114 questionários respondidos, os testes aplicados revelaram uma tendência a curva normal nos fatores *Amizade*, *Excelência*, *Respeito* e *Código de Conduta* propostos, seja pelos dados da *Skewness* (Assimetria), em que, segundo Leech, Barrett e Morgan (2005), a curva aproximada deveria apresentar indicadores entre −1 > e < 1. A normalidade também foi observada por meio da medida de Kolmogorov-Smirnov. Os resultados sugerem que sejam aplicados testes estatísticos paramétricos nas análises dos dados desta pesquisa.

A primeira fase de coleta de dados deste estudo foi composta por 114 participantes, selecionados em uma amostragem por conveniência, com idade média de 24,3 anos (DP= 5,1), sendo a menor idade 15 e a maior 44, dos quais 26,3% de mulheres, 69,3% de homens, 2 participantes descreveram-se como não-binários e outros 3 não informaram. Em relação à escolaridade, a maior parte dos participantes apresentou ensino superior, sendo 39,5% incompleto ou cursando e 37,7% superior completo, seguido pelo ensino médio completo (13,2%) e ensino médio incompleto (7,9%). Apenas 1 participante informou ensino fundamental (0,9%) e também 1 com pós-graduação (mestrado).

Os dados informados pelos participantes em cada item da escala tiveram seus valores somados, gerando o escore bruto (EB) para cada fator separadamente. A análise descritiva para os fatores identificou os valores mínimos e máximos, as médias, a moda, os valores padrões e as medianas, como representados a seguir na Tabela 8.

**Tabela 8.** Análise descritiva dos fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta da EVOEEE-51, 2022.

| | Amizade | Respeito | Excelência | Código de Conduta |
|---|---|---|---|---|
| Média | 37,95 | 37,28 | 35,57 | 48,14 |
| Mediana | 38 | 38 | 36 | 48 |
| Moda | 35 | 38 | 36 | 46 |
| Desvio padrão | 4,74 | 5,54 | 5,36 | 4,77 |
| Mínimo | 25 | 13 | 24 | 36 |
| Máximo | 48 | 47 | 47 | 60 |
| N (sujeitos) | 114 | 114 | 114 | 114 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Observa-se na análise descritiva que todos os valores olímpicos tiveram uma média alta em suas respostas, 36 (os valores possíveis vão de 12 a 48), e o *Código de Conduta* teve o maior valor entre todos os fatores, mas acreditamos que esse resultado tenha sido obtido por conta de seu valor máximo ser maior (os valores possíveis vão de 15 a 60).

Ancorada em conceitos mais tradicionais, a fidedignidade (ou precisão) era dissociada do conceito de validade e apontava para o quanto o resultado de determinado avaliado se mantinha similar em condições de avaliação similares ou consistentes. Em outras palavras, apontava a reprodutibilidade da medida. As técnicas para avaliar essa característica instrumental incluem computar coeficientes de consistência interna e concordância, aplicar o mesmo instrumento repetidas vezes, desenvolver formas paralelas, dividir o instrumento em duas metades, calcular as correlações entre os itens, e entre os itens e o total alcançado (RABELO, 2013).

A confiabilidade, também chamada de precisão, refere-se à estabilidade do teste e opõe-se ao conceito de erro de medida, de maneira que, quanto mais preciso for considerado um teste, significa que mais livre de erros ele se encontra. Dessa forma, a precisão de um teste é determinada pelo nível com que suas pontuações são livres de erros (CRONBACH,1996).

A precisão de um instrumento é indicada pela relação entre seus itens, de maneira que se todos os itens estiverem medindo a mesma coisa de maneira semelhante, então esse instrumento é preciso. O Alfa de Cronbach (α) é considerado

um dos testes mais utilizados para estudos de precisão, pois indica em um número as relações entre todos os itens. Este indicador vai de zero (0) a um (+1) e, embora haja controvérsias sobre qual seria um valor aceitável para o α, convencionou-se que um teste preciso possui α superior a 0,80, sendo que alfas maiores que 0,70 podem ser considerados aceitáveis (ANASTASI; URBINA, 2000).

Contudo, mesmo que de um modo geral um instrumento ou teste seja classificado como tendo precisão apropriada quando o alfa é de no mínimo 0,70, em alguns contextos de investigação, como por exemplo das ciências sociais, um alfa de 0,60 é considerado aceitável desde que os resultados obtidos com esse instrumento sejam interpretados com precaução e tenham em conta o contexto de computação do índice (DEVELLIS, 1991).

Segundo Rabelo (2013), entre alguns níveis de confiabilidade recomendados, Davis (1964), aponta considerações de previsão de confiabilidade para uma amostra sendo considerada satisfatória acima de 0,75, enquanto em previsões para agrupamentos, em grupos de 25 a 50 indivíduos, considera satisfatórios os resultados acima de 0,5. Já Murphy e Davidsholder (1988) consideraram como precisão inaceitável os resultados abaixo de 0,6. De maneira que nesta pesquisa serão considerados como aceitáveis dados acima de 0,6, por se tratar de resultados oriundos do contexto das ciências humanas e sociais.

Ao se optar, neste estudo, por mensurar os valores olímpicos utilizando o instrumento EVOEEE-51, considerou-se importante obter previamente informações a respeito da sua confiabilidade quando aplicado aos jogadores da amostra. A análise da consistência interna do EVOEEE-51 pelo Alpha de Cronbach está sintetizada na Tabela 9, a seguir.

**Tabela 9.** Análise estatística de confiabilidade por meio do Coeficiente Alfa de Cronbach dos fatores Valores Olímpicos e Código de Conduta do EVOEEE-51, 2022.

| Fator | No. de itens | Coef. Alfa de Cronbach |
|---|---|---|
| Amizade | 12 | 0,79 |
| Respeito | 12 | 0,80 |
| Excelência | 12 | 0,78 |
| Código de Conduta | 15 | 0,60 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Em nenhum dos domínios foram identificadas correlações negativas, indicando que os dados se ajustam às premissas do teste. À exceção do indicador *Código de Conduta* (Alpha = 0.60), o desempenho dos demais indicadores é bom. Mas por se tratar de resultados oriundos do contexto das ciências humanas e sociais, o valor de 0,60 será considerado aceitável.

**Tabela 10.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Amizade* em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído |
|---|---|
| 1. Divirto-me quando estou em atividade em grupo. | 0,778 |
| 2. Participar de atividades que envolvam superação e desafios me empolgam. | 0,788 |
| 5. O sucesso dos meus colegas de equipe é positivo para mim. | 0,781 |
| 9. Gosto de participar das atividades de integração da equipe. | 0,776 |
| 12. Antes de agir, penso na repercussão disso com meus colegas de equipe. | 0,794 |
| 13. Respeito o ponto de vista dos outros. | 0,782 |
| 22. De modo geral, acredito que as pessoas têm boas intenções quando trabalham em equipe. | 0,780 |
| 26. Procuro fazer com que as pessoas da minha equipe se sintam bem. | 0,767 |
| 30. Preocupo-me com meus colegas de equipe. | 0,769 |
| 32. No treino procuro achar uma melhor forma de realizar a tarefa para melhorar meu desempenho. | 0,790 |
| 35. Procuro colaborar com algum colega quando observo-o tendo alguma dificuldade. | 0,781 |
| 36. Respeito os sentimentos alheios. | 0,783 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Descartou-se a possibilidade de modificação ou exclusão dos itens apresentados na tabela acima referentes ao fator *Amizade*, uma vez que não trariam nenhum benefício a ferramenta, optou-se por manter estes itens intactos para as aplicações posteriores do instrumento.

Os itens apresentados na Tabela 9 fazem parte da EEVO-36 e já vem sendo trabalhados há anos; observa-se que os valores do Alfa de Cronbach estão elevados, portanto qualquer mudança adicional poderia prejudicá-los.

**Tabela 11.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Respeito* em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído |
|---|---|
| 3. Às vezes descumprir regras é comum no esporte. | 0,792 |
| 6. Acho que é normal cometer algumas infrações para alcançar aquilo que quero. | 0,779 |
| 7. Com frequência, sinto vontade de agredir meus adversários. | 0,777 |
| 17. Quando alguém critica minha atuação, sinto vontade de brigar (xingar). | 0,781 |
| 20. Frequentemente faço ameaças sem levá-las a sério. | 0,787 |
| 21. Frequentemente me comunico de forma agressiva com meus adversários para intimidá-los. | 0,773 |
| 24. Eu me divirto em apontar os erros dos meus adversários. | 0,779 |
| 25. Quando estou com euforia ou raiva em uma competição, pode acontecer que eu não cumpra as regras à risca. | 0,770 |
| 28. Fico com raiva rapidamente quando algo ruim me acontece no treino ou na partida e isso me atrapalha. | 0,787 |
| 29. Se algum adversário me enganar, deverá receber na mesma moeda. | 0,763 |
| 31. Fico irritado quando percebo as intenções dos meus adversários. | 0,805 |
| 33. Se eu precisar descumprir alguma regra para ganhar a partida, eu farei isso. | 0,776 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Analisando a Tabela 11, percebe-se que a modificação ou exclusão de qualquer um dos itens não traria nenhum benefício à ferramenta, portanto estes itens permaneceram intactos nas aplicações posteriores. Da mesma forma que a tabela 9, estes itens fazem parte da EEVO-36 e vem sendo estudados há alguns anos. Observa-se que os valores do Alfa de Cronbach variam entre 0,763 a 0,805, mantendo- se elevados, portanto qualquer mudança poderia prejudicá-los.

**Tabela 12.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Excelência* em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído |
|---|---|
| 4. Paro de jogar quando fica muito difícil. | 0,753 |
| 8. Tenho dificuldade para participar de atividades com muitas regras estabelecidas. | 0,775 |
| 10. Tenho dificuldade durante o jogo, pois me distraio com outras coisas. | 0,766 |
| 11. Abandono aquilo que desejo por medo de ser debochado por outros. | 0,750 |
| 14. Jogos longos ou difíceis me desmotivam. | 0,762 |
| 15. Por mais que me esforce, sou descuidado com regras e regulamentos. | 0,765 |
| 16. Tenho pouca disposição para tarefas muito longas ou difíceis. | 0,760 |
| 18. Tenho dificuldade para me adaptar às atividades que envolvam regras e regulamentos fixos. | 0,768 |
| 19. Penso que jogar não tem contribuído mais para meu desempenho. | 0,765 |
| 23. Já pensei seriamente em desistir de jogar e competir. | 0,768 |
| 27. Acredito que o treino deveria ocorrer em menor frequência. | 0,788 |
| 34. Fico desanimado com frequência. | 0,753 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

A Tabela 12 nos mostra uma pequena variação do coeficiente Alpha de Cronbach, de 0,750 até 0,788 (questões 11 e 27, respectivamente). Como nas Tabelas 9 e 10, observa-se que a modificação ou exclusão de qualquer um dos itens do fator *Excelência* não trariam nenhum benefício ao instrumento, portanto estes itens permaneceram na ferramenta EVOEEE-51 para aplicação posterior. Percebe-se que os valores do Alfa de Cronbach estão dentro dos valores aceitáveis, portanto a exclusão de qualquer item não seria desejável.

**Tabela 13.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Código de Conduta* em teste de exclusão dos itens, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído |
|---|---|
| 37. Xingo os jogadores do meu time quando eles erram. | 0,579 |
| 38. Tenho amigos até hoje que conheci no jogo. | 0,578 |
| 39. Continuo a partida, mesmo com a derrota iminente. | 0,556 |
| 40. Quando jogo em equipe sinto que faço parte de um time. | 0,555 |
| 41. Penso que minhas atitudes refletem em outros jogadores. | 0,561 |
| 42. Mantenho a calma quando algo dá errado na partida. | 0,562 |
| 43. Tento fazer novas amizades quando jogo. | 0,550 |
| 44. Divido a minha conta para alcançar níveis mais altos. | 0,621 |
| 45. Entendo que uma equipe unida está mais perto da vitória. | 0,579 |
| 46. Tenho paciência para iniciantes. | 0,559 |
| 47. Quando não gosto da equipe, abandono a partida. | 0,600 |
| 48. Já desfiz amizades devido a discussões no jogo. | 0,616 |
| 49. Procuro brechas no jogo para melhorar o meu ranking. | 0,649 |
| 50. Me acho um bom exemplo de jogador. | 0,569 |
| 51. Aceito os resultados da partida quando sou derrotado. | 0,556 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

A Tabela 13, referente às questões do *Código de Conduta* comparativamente com os dados das tabelas 9, 10 e 11, aponta os menores valores obtidos no teste de confiabilidade do coeficiente Alpha de Cronbach, que variaram de 0,550 a 0,649.

Observa-se que os itens 44, 48 e 49 da tabela 13, caso sejam excluídos, aumentariam o valor do coeficiente Alfa de Cronbach. Este fato pode estar relacionado a uma má compreensão das questões, a uma ambiguidade destas ou a uma questão complexa que envolva a ilegalidade dos atos.

A questão 44 aborda uma ação ilegal dentro do jogo, que é o compartilhamento da conta. Existe também uma ambiguidade de sentido, pois os níveis mais altos podem estar relacionados ao sistema de ranking do jogo ou apenas ao nível da conta, e ambos os fatores prejudicam a questão.

Decidiu-se pela substituição por: *“Já fiz ou comprei* elojob *(jogar na conta de alguém para subir* elo *ou pagar alguém para subir o seu* elo*)”*. Com a mudança, o sentido da sentença fica menos ambíguo. E, caso um jogador mais novato responder à pesquisa, o termo já vem explicado entre parênteses.

A questão 48 aborda um tópico muito específico, podendo causar um estranhamento ou respostas muito diferentes, prejudicando a análise de dados. Ajustamos esta questão para: *“Já briguei (dar* rage*) com desconhecidos, amigos ou colegas por causa de erros cometidos”,* deixando a questão menos específica ao abordar brigas e xingamentos.

A questão 49 apresenta um problema de ambiguidade, pois as brechas no jogo podem ser entendidas como o uso de programas terceiros ilegais, ou a busca de alterações no jogo que fortaleceram muito um certo personagem. Trocamos esta questão por: *“Já usei* hacks *ou programas terceiros que dão alguma vantagem para melhorar o meu ranking.”* Assim, eliminam-se as suspeitas sobre o tipo de brecha. Todas as 3 questões foram reformuladas para validação do construto e nova aplicação do instrumento.

É importante esclarecer que os valores do Alfa de Cronbach destes itens são mais baixos, pois foram recém-criados; esse valor no primeiro teste das perguntas é elevado, mas pode ser melhor desenvolvido, e esse será o objetivo com o avanço da pesquisa.

Em seguida, procurou-se analisar a relação entre os fatores propostos na escala EVOEEE-*51*. Para atingir esse objetivo, foram realizadas correlações de Pearson, com relação aos 4 grandes fatores: *Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Conduta*, conforme pode ser observado na Tabela 14.

**Tabela 14.** Descrição da Correlação entre os Fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta da EVOEEE-51 (N=114).

| | | Amizade | Respeito | Excelência | Código de Conduta |
|---|---|---|---|---|---|
| Amizade | r | 1 | 0,126 | 0,088 | **0,733**** |
| | p | | 0,182 | 0,350 | 0,000 |
| Respeito | r | 0,126 | 1 | **0,304**** | **0,218*** |
| | p | 0,182 | | 0,001 | 0,020 |
| Excelência | r | 0,088 | **0,304**** | 1 | 0,152 |
| | p | 0,350 | 0,001 | | 0,105 |
| Código de Conduta | r | **0,733**** | **0,218*** | 0,152 | 1 |
| | p | 0,000 | 0,020 | 0,105 | |

**Fonte:** Elaborado pelo autor. ** A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).
* A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

Observa-se, por meio da Tabela 14, uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude forte (r=0,733; p<0,001) entre os fatores *Amizade* e *Código de Conduta.* Entendendo que o *Código de Conduta* (*Código do Invocador,* dentro do *LoL*) é um compromisso do jogador no *League of Legends*, com a premissa de contribuir para a harmonia entre os jogadores, neste grupo amostral, as pessoas que pontuaram resultados mais elevados na aderência aos itens do *Código de Conduta* também demonstraram pontuações mais elevadas no fator *Amizade*.

Observa-se ainda, em relação ao *Código de Conduta*, uma correlação significativa estatisticamente, porém, de magnitude baixa, com o fator *Respeito* (r=0,218; p<0,05). Isso também pode ser um indicador, nesse grupo pesquisado, da relação entre aspectos associados ao código de conduta dos participantes no *LoL*, com base nesse *Código de Conduta* (fator), demonstrando que pode relacionar-se com aspectos do *Respeito*.

Por fim, ainda sobre a relação entre os fatores da escala EVOEEE-51, observou-se no grupo pesquisado, correlações entre os fatores *Excelência* e *Respeito* (r=0,304; p<0,001), podendo indicar relações entre estas duas variáveis. Assim, de alguma forma, houve correlação no comportamento dos respondentes nesses dois fatores, o que pode ser um indicador inicial de que os jogadores no *LoL* percebem a *Excelência* como diretamente relacionada ao *Respeito*.

É importante destacar que se trata apenas de estudos correlacionais e, portanto, não apresenta um caráter de relação de causalidade entre tais variáveis, senão relações entre elas.

De posse destas considerações, realizou-se também, por meio da correlação de *Pearson,* estudos com as variáveis idade e escolaridade com base nas pontuações dos jogadores no teste, conforme apresentado na Tabela 15.

**Tabela 15.** Descrição das Correlações entre os Fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta com a Idade (N=113) e Escolaridade, (N=114), EVOEEE-51, 2022.

| | | Amizade | Respeito | Excelência | Código de Conduta |
|---|---|---|---|---|---|
| Idade | r | 0,096 | 0,008 | 0,171 | -0,033 |
| | p | 0,314 | 0,937 | 0,071 | 0,726 |
| Escolaridade | r | **0,205*** | 0,053 | 0,114 | 0,030 |
| | p | 0,029 | 0,572 | 0,228 | 0,750 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.
* A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

Evidencia-se apenas uma correlação de magnitude baixa, porém, estatisticamente significativa (r=0,205; p<0,05), entre o fator *Amizade* e a escolaridade dos participantes, o que pode ser um indicador de que jogadores com maior escolaridade tendem a apresentar pontuações mais elevadas no referido fator.

Com relação ao sexo dos participantes, foi realizada uma comparação entre as médias de pontos dos dois grupos por meio do *Teste t* (*Independent Sample*), buscando investigar se as pontuações médias dos jogadores nos fatores da EVOEEE-51 apresentariam influências da variável sexo. Para tal, realizou-se um Teste t de Student dos dados encontrados, comparando os resultados do sexo feminino e masculino. Devido ao baixo número amostral para realização de estudos comparativos, os dois participantes que se afirmaram como não-binários e outros três que não informaram a variável sexo foram removidos deste estudo. Os dados podem ser analisados na Tabela 16.

**Tabela 16.** Análise Comparativa da Variável Sexo com os Fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022.

| Fator | Sujeitos | N | Média | DP | t | gl (df) | p |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Amizade | Fem | 30 | 39,1667 | 4,68367 | 1,578 | 107 | 0,118 |
| | Masc | 79 | 37,5443 | 4,83523 | | | |
| Respeito | Fem | 30 | 37,5000 | 6,70949 | 0,384 | 107 | 0,702 |
| | Masc | 79 | 37,0380 | 5,14269 | | | |
| Excelência | Fem | 30 | 33,6333 | 6,43527 | -2,526 | 107 | 0,013 |
| | Masc | 79 | 36,3924 | 4,49335 | | | |
| Código de Conduta | Fem | 30 | 48,7333 | 5,13899 | 0,928 | 107 | 0,355 |
| | Masc | 79 | 47,7722 | 4,70665 | | | |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Quanto aos resultados da Tabela 16, observa-se que a maioria dos fatores não apresentaram diferenças de médias entre o sexo feminino e masculino. Isso se dá em razão da comparação de médias entre os dois grupos não ter mostrado diferenças significativas estatisticamente ($p<0,05$), por meio do teste t de Student. Contudo, o fator Excelência mostrou médias mais rebaixadas no grupo do sexo feminino, em relação ao sexo masculino, neste grupo estudado ($t=-2,526$; $gl(df)=107$; $p=0,013$).

## Segunda etapa do estudo

A segunda fase desta pesquisa foi composta por 397 participantes selecionados em uma amostragem por conveniência, os questionários respondidos na primeira coleta foram somados aos da segunda coleta, portanto o N foi composto por uma amostra total de 511 questionários respondidos. Os 511 participantes têm idade média de 25,1 anos (DP= 5,821), sendo a menor idade 14 e a maior 63, dos quais 16.6% de mulheres, 81,3% de homens, 5 participantes descreveram-se como não-binários e outros 6 não informaram. Em relação à escolaridade, a maior parte dos participantes apresentou ensino superior, sendo 36,3% incompleto ou cursando e 35,4% superior completo, seguido pelo ensino médio completo (20,2%) e ensino médio incompleto (5,8%). Apenas dois participantes apresentaram ensino fundamental, um completo e um incompleto, e quatro participantes apresentaram mestrado ou doutorado (cursando ou completo).

Durante a segunda etapa do estudo, foi verificada a normalidade do conjunto de dados coletados da amostra de 511 participantes. Os testes de normalidade aplicados revelaram, nos 4 fatores propostos, uma tendência a curva normal, seja pelos dados da *Skewness* (Assimetria), em que, segundo Leech, Barrett e Morgan (2005), a curva aproximada deveria apresentar indicadores entre −1 > e < 1. A normalidade também foi observada por meio da medida de Kolmogorov-Smirnov. Os resultados sugerem que sejam aplicados testes estatísticos paramétricos nas análises dos dados desta pesquisa.

Os resultados informados pelos participantes em cada item da escala tiveram seus valores somados, gerando o escore bruto (EB) para cada fator separadamente. As estatísticas descritivas dos resultados podem ser observadas na Tabela 17.

**Tabela 17.** Análise Descritiva dos fatores Amizade, Respeito, Excelência e Código de Conduta da EVOEEE-51, (segunda coleta), 2022.

| | Amizade | Respeito | Excelência | Código de Conduta |
|---|---|---|---|---|
| Média | 38,44 | 25,6 | 25,4 | 49,05 |
| Mediana | 39 | 24 | 24 | 50 |
| Moda | 40 | 20 | 22 | 51 |
| Desvio padrão | 4,864 | 8,613 | 7,510 | 5,460 |
| Mínimo | 17 | 12 | 12 | 27 |
| Máximo | 48 | 48 | 47 | 60 |
| N (sujeitos) | 511 | 511 | 511 | 397 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Podemos observar, a partir da tabela acima, que as respostas do fator *Amizade* tiveram uma alta pontuação da mesma forma que o fator *Código de Conduta*, diferentemente das pontuações de *Respeito* e *Excelência,* que tiveram pontuações médias; no entanto, considerando que a pontuação mínima de ambas foi de 12, podem ser consideradas baixas, estando mais próximas do valor mínimo do que o máximo possível (12 mínimo e 48 máximo).

A seguir, apresentaremos os dados de precisão da segunda coleta do instrumento, que é indicada pela relação entre seus itens: se estiverem medindo a mesma coisa de maneira semelhante, o instrumento é considerado preciso. Para realizar o teste, utilizamos o Alfa de Cronbach (α) que é considerado um dos testes mais eficientes para estudos de precisão, indicando em um número as relações entre todos os itens. O número vai de zero (0) a um (+1). Como discutido anteriormente, o valor para considerar o teste preciso é variável; e nesta pesquisa, por tratarmos de resultados oriundos do contexto das ciências humanas e sociais, serão considerados como aceitáveis dados acima de 0,6 (MURPHY e DAVIDSHOLDE, 1988 ; ANASTASI e URBINA, 2000).

**Tabela 18.** Análise Estatística de Confiabilidade do Coeficiente Alfa de Cronbach: comparação com a primeira e segunda fase do estudo com os Fatores Valores Olímpicos e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022.

| Fator | No. de itens | Alfa de Cronbach | Alfa de Cronbach com base em itens padronizados | Alfa de Cronbach na primeira etapa |
|---|---|---|---|---|
| Amizade | 12 | 0,807 | 0,809 | 0,79 |
| Respeito | 12 | 0,906 | 0,903 | 0,80 |
| Excelência | 12 | 0,883 | 0,883 | 0,78 |
| Código de Conduta | 15 | 0,679 | 0,672 | 0,60 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Dado que na segunda etapa da coleta algumas questões sobre o fator *Código de Conduta* foram modificadas, para cruzar os dados deste fator foram utilizadas apenas as respostas da segunda coleta, tendo assim N=397.

Podemos observar no fator *Código de Conduta* um aumento no alfa de Cronbach, que acreditamos estar relacionado com a mudança da formulação das perguntas e retirada de questões com mais de uma possível interpretação, ou de interpretação confusa. Também é notável o aumento no alfa de Cronbach para os fatores *Amizade*, *Respeito* e *Excelência.* Na ausência de mudanças, a hipótese é que esse aumento seja advindo do número maior de participantes – que acreditamos também ter ocorrido no *Código de Conduta.*

A Tabela 19, a seguir, apresenta-se as diferenças do alfa de Cronbach, caso cada uma das questões fosse retirada do estudo:

**Tabela 19.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Amizade* em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído | Alfa de Cronbach da primeira etapa |
|---|---|---|
| 1. Divirto-me quando estou em atividade em grupo. | 0,801 | 0,778 |
| 2. Participar de atividades que envolvam superação e desafios me empolgam. | 0,803 | 0,788 |
| 5. O sucesso dos meus colegas de equipe é positivo para mim. | 0,793 | 0,781 |
| 9. Gosto de participar das atividades de integração da equipe. | 0,793 | 0,776 |
| 12. Antes de agir, penso na repercussão disso com meus colegas de equipe. | 0,807 | 0,794 |
| 13. Respeito o ponto de vista dos outros. | 0,787 | 0,782 |
| 22. De modo geral, acredito que as pessoas têm boas intenções quando trabalham em equipe. | 0,794 | 0,780 |
| 26. Procuro fazer com que as pessoas da minha equipe se sintam bem. | 0,777 | 0,767 |
| 30. Preocupo-me com meus colegas de equipe. | 0,773 | 0,769 |
| 32. No treino procuro achar uma melhor forma de realizar a tarefa para melhorar meu desempenho. | 0,805 | 0,790 |
| 35. Procuro colaborar com algum colega quando observo-o tendo alguma dificuldade. | 0,785 | 0,781 |
| 36. Respeito os sentimentos alheios. | 0,792 | 0,783 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Descartou-se a possibilidade de modificação ou exclusão dos itens apresentados na tabela acima referentes ao fator *Amizade*, uma vez que não trariam nenhum benefício à ferramenta, e optou-se por manter estes itens intactos para as aplicações posteriores do instrumento.

**Tabela 20.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Respeito* em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído | Alfa de Cronbach da primeira etapa |
|---|---|---|
| 3. Às vezes, descumprir regras é comum no esporte. | 0,903 | 0,792 |
| 6. Acho que é normal cometer algumas infrações para alcançar aquilo que quero. | 0,893 | 0,779 |
| 7. Com frequência, sinto vontade de agredir meus adversários. | 0,898 | 0,777 |
| 17. Quando alguém critica minha atuação, sinto vontade de brigar (xingar). | 0,902 | 0,781 |
| 20. Frequentemente faço ameaças sem levá-las a sério. | 0,892 | 0,787 |
| 21. Frequentemente me comunico de forma agressiva com meus adversários para intimidá-los. | 0,890 | 0,773 |
| 24. Eu me divirto em apontar os erros dos meus adversários. | 0,899 | 0,779 |
| 25. Quando estou com euforia ou raiva em uma competição, pode acontecer que eu não cumpra as regras à risca. | 0,892 | 0,770 |
| 28. Fico com raiva rapidamente quando algo ruim me acontece no treino ou na partida e isso me atrapalha. | 0,907 | 0,787 |
| 29. Se algum adversário me enganar, deverá receber na mesma moeda. | 0,908 | 0,763 |
| 31. Fico irritado quando percebo as intenções dos meus adversários. | 0,904 | 0,805 |
| 33. Se eu precisar descumprir alguma regra para ganhar a partida, eu farei isso. | 0,892 | 0,776 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Analisando a Tabela 20, percebe-se que a modificação ou exclusão de qualquer um dos itens não traria nenhum benefício à ferramenta, portanto estes itens permaneceram intactos nas aplicações posteriores.

**Tabela 21.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Excelência* em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído | Alfa de Cronbach da primeira etapa |
|---|---|---|
| 4. Paro de jogar quando fica muito difícil. | 0,872 | 0,753 |
| 8. Tenho dificuldade para participar de atividades com muitas regras estabelecidas. | 0,867 | 0,775 |
| 10. Tenho dificuldade durante o jogo, pois me distraio com outras coisas. | 0,871 | 0,766 |
| 11. Abandono aquilo que desejo por medo de ser debochado por outros. | 0,872 | 0,750 |
| 14. Jogos longos ou difíceis me desmotivam. | 0,869 | 0,762 |
| 15. Por mais que me esforce, sou descuidado com regras e regulamentos. | 0,868 | 0,765 |
| 16. Tenho pouca disposição para tarefas muito longas ou difíceis. | 0,871 | 0,760 |
| 18. Tenho dificuldade para me adaptar às atividades que envolvam regras e regulamentos fixos. | 0,866 | 0,768 |
| 19. Penso que jogar não tem contribuído mais para meu desempenho. | 0,873 | 0,765 |
| 23. Já pensei seriamente em desistir de jogar e competir. | 0,888 | 0,768 |
| 27. Acredito que o treino deveria ocorrer em menor frequência. | 0,875 | 0,788 |
| 34. Fico desanimado com frequência. | 0,885 | 0,753 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Foi descartada a possibilidade de modificação ou exclusão dos itens apresentados na Tabela 21 acima referentes ao fator *Excelência*, uma vez que não trariam nenhum benefício à ferramenta, e optou-se por manter estes itens intactos para as aplicações posteriores do instrumento.

**Tabela 22.** Análise do Coeficiente Alpha de Cronbach para o fator *Código de Conduta* em teste de exclusão dos itens e comparação com a primeira etapa, EVOEEE-51, 2022.

| **Itens** | Alfa de Cronbach se o item for excluído | Alfa de Cronbach da primeira etapa |
|---|---|---|
| 37. Xingo os jogadores do meu time quando eles erram. | 0,648 | 0,579 |
| 38. Tenho amigos até hoje que conheci no jogo. | 0,669 | 0,578 |
| 39. Continuo a partida, mesmo com a derrota iminente. | 0,689 | 0,556 |
| 40. Quando jogo em equipe sinto que faço parte de um time. | 0,665 | 0,555 |
| 41. Penso que minhas atitudes refletem em outros jogadores. | 0,666 | 0,561 |
| 42. Mantenho a calma quando algo dá errado na partida. | 0,667 | 0,562 |
| 43. Tento fazer novas amizades quando jogo. | 0,661 | 0,550 |
| 44. Já fiz ou comprei Elojob (jogar na conta de alguém para subir elo ou pagar alguém para subir o seu elo).* | 0,633 | 0,621 |
| 45. Entendo que uma equipe unida está mais perto da vitória. | 0,673 | 0,579 |
| 46. Tenho paciência para iniciantes. | 0,676 | 0,559 |
| 47. Quando não gosto da equipe, abandono a partida. | 0,646 | 0,600 |
| 48. Já briguei (dar "rage") com desconhecidos, amigos ou colegas por causa de erros cometidos.* | 0,660 | 0,616 |
| 49. Já usei hacks ou programas terceiros que dão alguma vantagem para melhorar o meu ranking.* | 0,641 | 0,649 |
| 50. Me acho um bom exemplo de jogador. | 0,672 | 0,569 |
| 51. Aceito os resultados da partida quando sou derrotado. | 0,678 | 0,556 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.
*Questões reformuladas para a segunda etapa da pesquisa.

Com o aumento do Alfa de Cronbach, evidenciou-se que a reformulação das questões marcadas com (*) na Tabela 22 ocasionou uma melhoria para o instrumento, reduzindo os problemas de entendimentos das questões ou certas ambiguidades. Acreditamos que a melhoria também está relacionada com um número maior de respostas, causando um aumento dos alfas em um geral e nos dando mais segurança em relação a precisão do instrumento. Percebe-se também que a modificação da questão 39 pode trazer melhorias para o Alfa de Cronbach com sua exclusão, portanto essa questão será modificada ou excluída para as próximas aplicações.

Percebemos que a modificação ou exclusão dos demais itens acima agora não trariam nenhum benefício à ferramenta, portanto estes itens permanecerão intactos em aplicações posteriores do instrumento. Reiteramos que os valores do alfa de Cronbach destes itens são altos, lembrando que o teste foi recém-criado; e acreditamos que com mais respostas esses valores se tornarão ainda mais altos.

Em seguida, procurou-se analisar a relação entre os fatores propostos na escala EVOEEE-51. Para atingir esse objetivo, realizaram-se correlações de Pearson, com relação aos 4 grandes fatores: *Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Invocador*, além de idade e escolaridade conforme pode ser observado na Tabela 22.

**Tabela 23.** Descrição das correlações entre os fatores Amizade, Respeito, Excelência, Código de Conduta, Idade e Escolaridade, segunda fase da pesquisa, EVOEEE-51, 2022.

| | | Amizade | Respeito | Excelência | Código de Conduta | Idade | Escolaridade |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Amizade | r | 1 | **-0,263**** | **-0,187**** | **0,689**** | 0,027 | 0,024 |
| | p | | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,545 | 0,593 |
| | N | 511 | 511 | 511 | 397 | 511 | 511 |
| Respeito | r | **-0,263**** | 1 | **0,674**** | **-0,478**** | **-,0,131**** | -0,054 |
| | p | 0,000 | | 0,000 | 0,000 | 0,003 | 0,227 |
| | N | 511 | 511 | 511 | 397 | 511 | 511 |
| Excelência | r | **-0,187**** | **0,674**** | 1 | **-0,288**** | -0,037 | 0,008 |
| | p | 0,000 | 0,000 | | 0,000 | 0,405 | 0,854 |
| | N | 511 | 511 | 511 | 397 | 511 | 511 |
| Código de Conduta | r | **0,689**** | **-0,478**** | **-0,288**** | 1 | 0,021 | 0,043 |
| | p | 0,000 | 0,000 | 0,000 | | 0,673 | 0,396 |
| | N | 397 | 397 | 397 | | 397 | 397 |
| Idade | r | 0,027 | **-0,131**** | -0,037 | 0,021 | 1 | **0,584**** |
| | p | 0,545 | 0,003 | 0,405 | 0,673 | | 0,000 |
| | N | 511 | 511 | 511 | 397 | 511 | 511 |
| Escolaridade | r | 0,024 | -0,054 | -0,008 | 0,043 | **0,584**** | 1 |
| | p | 0,000 | 0,000 | 0,000 | 0,396 | 0,000 | |
| | N | 511 | 511 | 511 | 397 | 511 | 511 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.
** A correlação é significativa no nível 0,01 (2 extremidades).
* A correlação é significativa no nível 0,05 (2 extremidades).

Visto que na segunda etapa da coleta algumas questões foram modificadas no fator Código de Conduta, para cruzar os dados deste fator foram utilizadas apenas as respostas da segunda coleta, tendo assim N=397.

Observa-se, por meio da Tabela 22, correlações estatisticamente significativas e de magnitude baixa (r=-0,263 ; p<0,001) entre os fatores *Respeito* e *Amizade*, e correlações estatisticamente significativas e de magnitude baixa (r=-0,187 ; p<0,001) entre os fatores *Excelência* e *Amizade*. Entendemos que as pessoas que pontuaram resultados mais elevados no item *Amizade* demonstram pontuações menores nos fatores *Excelência* e *Respeito*. Esses dados podem estar relacionados, no caso da *Excelência*, a jogar com menor preocupação com os resultados, principalmente no caso de partidas casuais.

No fator *Respeito* acredita-se que EB menores, sejam indícios relacionados à preferência de jogadores em jogar entre amigos, dada a toxicidade do meio dos jogos estudados, principalmente dos jogos *League of Legends*, *Dota 2*, *Counter-Strike e Valorant*, que demoram em média entre 40 minutos a uma hora por partida, podendo gerar muito estresse e brigas entre um time onde os participantes não se conhecem.

Em relação à toxicidade citada acima, as questões 17, 20, 24 pertencentes ao fator *Respeito*, relatam comportamentos extremamente comuns em partidas não profissionais dos eSports estudados, sendo as questões respectivamente: “17/51. *Quando alguém critica minha atuação, sinto vontade de brigar (xingar)*”, “20/51. *Frequentemente faço ameaças sem levá-las a sério*”, e “24/51. *Eu me divirto em apontar os erros dos meus adversários*”. Estas questões tiveram correlações estatisticamente significativas e de magnitudes baixa e média, sendo elas respectivamente: r=−0,344, r=−0,302 e r=−0,248, todas possuindo p<0,001 com o fator *Amizade*.

Essas informações nos mostram uma diferença chave entre os esportes tradicionais, onde tais atitudes podem ter consequências mais sérias, e os eSports, onde tais atitudes, acarretam no máximo uma troca de xingamentos (podendo gerar punições, caso sejam denunciadas, mas sem maiores efeitos sobre o problema). Essa falta de consequência, advinda da reação da vítima, pode ser um dos fatores pelo qual a correlação entre os fatores *Amizade* e *Respeito* é negativa.

Também foi observado na ferramenta que as perguntas 3, 6, 25 e 33, que fazem parte do fator *Respeito,* e as questões 8 e 18, que fazem parte do fator *Excelência,* têm correlações estatísticas significativas de magnitudes baixa e média com o fator *Amizade.* Todas estas questões estão relacionadas a se adaptar, seguir ou quebrar as regras do jogo, e podem ser conferidas no Anexo 2.

Portanto, sugere-se que para estudos posteriores deverá se adequar às questões 3, 6, 8, 18, 25 e 33, para melhor avaliar o cenário de eSports, entendendo que dentro dos eSports a menos que o jogador use programas terceiros proibidos, é impossível quebrar, deixar de seguir ou se adaptar às regras, visto que estas são impostas aos jogadores sem possibilidade de alterações.

Um problema decorrente de uma possível mudança nas questões referidas acima seria a impossibilidade de comparar os dados obtidos com base nos eSports com os dados obtidos em testes com atletas olímpicos do instrumento EEVO-36.

As correlações entre as questões 3, 6, 25 e 33, (que pertencem ao fator *Respeito* e ao fator *Amizade*) têm respectivamente os valores $r=-0,175$, $r=-0,275$, $r=-0,344$ e $r=-0,319$, e todas tiveram $p<0,001$. Já as correlações entre as questões 8 e 18 (que pertencem ao fator *Excelência* e ao fator *Amizade*) têm respectivamente os valores $r=-0,250$ e $r=-0,311$, com ambas tendo $p<0,001$. Assim, podemos inferir que as correlações entre estes fatores sejam mais altas, porém mais estudos e mudanças precisam ser realizados no instrumento para averiguar esta afirmação.

Também pode-se observar uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude alta ($r=0,689$ ; $p<0,001$) entre os fatores *Amizade* e *Código de Conduta*, entendendo que este último é um compromisso do jogador dentro dos eSports estudados, com a premissa de contribuir para a harmonia entre os jogadores. Neste grupo amostral, as pessoas que pontuaram resultados mais elevados na aderência aos itens do *Código de Conduta* também demonstraram pontuações mais elevadas no fator *Amizade*.

Examinando as correlações entre *Código de Conduta* e *Amizade*, também percebemos que as questões 40, 41, 43, 45 e 46 (presentes no Anexo 2), relacionadas ao bem-estar e pertencimento ao grupo, paciência com jogadores novos e abertura

para novas amizades, possuem correlações estatisticamente significativas e de magnitudes médias e altas, respectivamente: r=0,595, r=0,527, r=0,410, r=0,448 e r=0,421, todas possuindo p<0,001. Esses dados indicam que atitudes positivas e acolhedoras possuem uma alta ligação com ambos os fatores, contribuindo para pontuações mais elevadas em ambos para participantes que demonstrem tais atitudes.

Ao observar-se o fator *Respeito*, pode-se verificar uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude alta (r=0,674 ; p<0,001) com o fator *Excelência*, indicando que ao pontuar resultados mais elevados em *Respeito* também pontuarão resultados mais elevados no fator *Excelência*, podendo estar relacionado ao bem-estar do time como um todo, melhorando o desempenho e, portanto, a excelência destes jogadores.

Também pode-se observar uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude média (r=−0,478; p<0,001) entre os fatores *Respeito* e *Código de Conduta*, indicando que os participantes que obtiveram pontuações elevadas no fator *Respeito*, pontuaram menos no fator *Código de Conduta*.

Dada a correlação entre *Amizade* e *Código de Conduta,* acredita-se que os resultados podem estar ligados a uma preferência em jogar com colegas e não jogadores aleatórios, dado o alto nível de estresse que os jogos estudados podem causar quando jogados somente com jogadores desconhecidos. Com essas informações, é importante ressaltar que, da mesma forma que ocorre com o fator *Amizade*, as questões 3, 6, 25, 33, discutidas previamente (relacionadas às regras) também têm correlações estatisticamente significativas e de magnitudes baixa e média, sendo elas respectivamente: r=−0,182 , r=−0,232, r=−0,336 e r=−0,272. Todas estas correlações possuem p<0,001. Com essas informações, podemos inferir que as correlações entre estes fatores sejam mais altas, porém mais estudos e mudanças precisam ser realizados no instrumento para averiguar a esta afirmação.

Em relação à toxicidade constatada nos eSports, as questões 17, 20, 24, pertencentes ao fator *Respeito*, relatam comportamentos tóxicos extremamente comuns em partidas não profissionais dos eSports estudados. Estas questões tiveram correlações estatisticamente significativas e de magnitudes baixa e média com o fator *Código de Conduta*, sendo elas respectivamente: r=−0,362, r=−0,358 e r=−0,228, e

todas tiveram p<0,001. Essas informações reforçam os indícios de que a falta de grandes consequências dentro dos eSports, advinda da reação de uma vítima às toxicidades do meio, pode ser um dos fatores pelo qual as correlações entre os fatores *Código de Conduta* e Respeito são negativas.

O fator *Respeito* também teve uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude baixa (r=−0,131; p<0,001) com o fator Idade, sendo um indicador de que os participantes que obtiveram pontuações mais altas no fator *Respeito* têm idade menor. Podemos relacionar essa pontuação a uma maior inocência dos jogadores e talvez menor influência da toxicidade presente nestes jogos.

Já o fator *Excelência,* além de suas duas outras correlações, também apresenta uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude baixa (r=−0,288 ; p<0,001) com o fator *Código de Conduta*, indicando que participantes que tiveram uma pontuação elevada no fator *Excelência* obtiveram uma pontuação menor no *Código de Conduta*. Podemos relacionar essa pontuação menor à correlação do segundo fator com a *Amizade*, e também à menor preocupação com os resultados, principalmente no caso de partidas casuais. Com essas informações, é importante ressaltar que, da mesma forma que ocorre com o fator *Amizade*, as questões 8 e 18, relacionadas às regras do jogo, também têm correlações estatisticamente significativas e de magnitudes baixa e média, sendo elas respectivamente: r=−0,311 e r=−0,308. Ambas as correlações tiveram p<0,001. Assim, podemos inferir que as correlações entre estes fatores sejam mais altas, no entanto mais estudos e mudanças precisam ser realizados no instrumento para averiguar esta afirmação.

Foi observado que o fator Idade tem uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude alta (r=0,584 ; p<0,001) com o fator Escolaridade dos participantes. Entendemos que essa correlação se dá por participantes mais velhos obterem graus maiores de escolaridade, constituindo um dado já esperado.

Os dados correlacionais das questões relacionadas à toxicidade (Anexo 3, questão 28) apresentaram correlações estatisticamente significativas e de magnitude baixa com as questões 2, *"Há quanto tempo joga o [jogo específico]?"* e 13, *"Qual foi seu maior ranking no [jogo específico]?"*. Em relação às toxicidades, identifica-se o *flaming* (falar mal, xingar, etc), fazer *pings* em excesso (comunicações rápidas ou frases prontas) e, nos jogos que possuem equipamentos (*LoL, Dota 2, CS:GO, Valorant* e *Apex Legends*), utilizar a comunicação apenas para falar mal dos itens do jogador, mas sem ajudá-lo. Com valores respectivos para questão 2 de r=0,151, r=0,177 e r=0,136, e da questão 13 de r=0,150, r=0,249 e r=0,172, todas as questões possuem p<0,001.

Esses dados indicam que existe uma correlação entre o tempo de experiência do jogador, seu ranking e seus encontros com essas toxicidades, que se tornam maiores quanto mais tempo o jogador estiver inserido no ambiente do jogo, e possivelmente maiores quanto mais alto for o seu ranking, uma vez que os jogadores cobram um melhor desempenho dos outros, em rankings mais altos.

É importante destacar que tratam-se apenas de estudos correlacionais e, portanto, não apresentam um caráter de relação de causalidade entre tais variáveis, senão relações entre elas.

Para tratar os dados dos grupos amostrais de escolaridades diferentes, foram realizadas verificações de possíveis diferenças de médias entre os sete grupos por meio de uma análise de variância (ANOVA), em relação às questões qualitativas do teste e nos 4 fatores (*Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Conduta*). O teste comparou os resultados entre as 7 escolaridades: *Ensino Fundamental Incompleto, Ensino Fundamental Completo, Ensino Médio Incompleto, Ensino Médio Completo, Ensino Superior Incompleto, Ensino Superior Completo*, e *Pós-graduação / Mestrado / Doutorado*. Devido ao baixo número amostral para realização de estudos comparativos, as escolaridades 1, 2 e 7 (*Ensino Fundamental Incompleto, Ensino Fundamental Completo* e *Pós-graduação / Mestrado / Doutorado*) foram excluídas do estudo, por terem respectivamente 1, 1 e 3 integrantes. Os dados podem ser observados nas Tabelas 24 e 25 a seguir.

**Tabela 24.** Análise estatística descritiva do fator Respeito com a Escolaridade, EVOEEE-51, 2022.

| Escolaridade | N | Média do fator Respeito | Desvio Padrão |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| Ensino fundamental completo | 21 | 24.71 | 6,482 |
| Ensino médio incompleto | 89 | 23,04 | 5,541 |
| Ensino médio completo | 142 | 22,18 | 6,120 |
| Ensino superior incompleto | 140 | 21,67 | 6,233 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Percebe-se que, conforme aumenta a escolaridade dos participantes, existe uma queda na média de *Respeito* deste grupo – entendendo que a variante escolaridade se relaciona também à idade dos participantes. Dada a correlação estatisticamente significativa e de magnitude alta ($r=0,584$ ; $p<0,001$) destes fatores, acreditamos que a queda do valor é um indicador que pode estar ligado ao aprendizado de como funciona o ambiente dos jogos e suas toxicidades, ou que, com o amadurecimento dos jogadores, estes podem se tornar menos pacientes ao encarar as toxicidades do meio estudado, mas a relação pode também ser fruto do número menor de amostra das primeiras escolaridades.

**Tabela 25.** Análise Comparativa da Escolaridade com o Tempo de Jogo dos Participantes, EVOEEE-51, 2022.

| Questão | Escolaridade | N | Média | Desvio Padrão |
|---|---|---|---|---|
| Há quanto tempo joga games em geral? | Ensino fundamental completo | 21 | 10,24 | 4,061 |
| | Ensino médio incompleto | 89 | 13,36 | 5,005 |
| | Ensino médio completo | 142 | 14,99 | 5,314 |
| | Ensino superior incompleto | 138 | 18,71 | 6,720 |
| Quanto tempo joga na semana o jogo específico? | Ensino fundamental completo | 21 | 16,38 | 8,913 |
| | Ensino médio incompleto | 89 | 14,67 | 9,908 |
| | Ensino médio completo | 142 | 12,59 | 9,9739 |
| | Ensino superior incompleto | 138 | 12,09 | 8,928 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Observando a Tabela 25, a primeira questão, nos apresenta médias cada vez maiores em relação à escolaridade, mas sabemos que o dado também está relacionado à idade dos jogadores, já que os participantes com escolaridade maior são mais velhos, portanto entraram em contato com os games há mais tempo.

Já a segunda questão nos mostra que, conforme o participante avança em sua escolaridade, acaba dedicando menos tempo aos jogos; mas, comparando estes dados a quanto tempo os participantes jogam jogos em geral na semana, vemos que mesmo com o aumento da escolaridade todos os participantes dedicam uma média aproximada entre 18,5 (ensino fundamental e ensino superior completo) a 20,3 (ensino médio incompleto, com o ensino médio completo tendo 19,2) horas semanais – DP aproximado de 10 (Ensino fundamental completo) e 11,8 (todas as outras), assim indicando que apenas os jogos específicos sofrem uma queda em tempo jogado semanalmente com a escolaridade entre os participantes.

Para tratar os dados do fator sexo dos participantes, foi realizada uma comparação entre as médias de pontos dos dois grupos por meio do *Test t* (*Independent Sample*). Procurou-se investigar se as pontuações médias dos jogadores nas questões qualitativas do teste apresentariam influências da variável Sexo. Para tal, realizou-se um teste t de Student dos dados encontrados, comparando os resultados do sexo feminino e masculino. Devido ao baixo número amostral para realização de estudos comparativos, os 3 participantes que se afirmaram como não-binários e outros três que não informaram a variável sexo foram removidos deste estudo. Os dados podem ser analisados nas Tabelas 26 e 27.

**Tabela 26.** Análise Comparativa da variável Sexo com a Idade, Escolaridade, Valores Olímpicos e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022.

| | Sexo | N | Média | Desvio Padrão | Erro padrão da média |
|---|---|---|---|---|---|
| Idade | Fem. | 55 | 24,18 | 6,535 | 0,881 |
| | Masc. | 336 | 25,42 | 5,939 | 0,324 |
| Escolaridade | Fem. | 55 | 3,95 | 0,891 | 0,120 |
| | Masc. | 336 | 4,02 | 0,959 | 0,052 |
| Amizade | Fem. | 55 | 39,35 | 4,567 | 0,616 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Masc. | 336 | 38,50 | 4,932 | 0,269 |
| Respeito | Fem. | 55 | 21,60 | 6,256 | 0,844 |
| | Masc. | 336 | 22,48 | 6,038 | 0,329 |
| Excelência | Fem. | 55 | 24,24 | 5,055 | 0,682 |
| | Masc. | 336 | 22,18 | 5,089 | 0,278 |
| Código de Conduta | Fem. | 55 | 51,09 | 5,386 | 0,726 |
| | Masc. | 336 | 48,71 | 5,403 | 0,295 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Observando os dados da Tabela 26, percebe-se que as mulheres obtiveram médias maiores em quase todos os fatores, com exceção de *Escolaridade* e *Respeito;* ainda assim, a maioria das médias foram similares, com menos de um ponto de diferença, com exceção do *Código de Conduta* (diferença de 2,38 − DP fem. 5,386 e DP masc. 5,403) e *Excelência* (diferença de 2,08 −DP fem. 5,055 e DP masc. 5,089). Acreditamos que o valor *Respeito* menor no grupo feminino pode estar correlacionado com as altas pontuações em *Amizade* e *Código de Conduta*, que têm uma correlação negativa com o fator *Respeito* (Tabela 23). O fator *Excelência* do grupo amostral feminino ser maior surpreende por conta dos fatores *Código de Conduta* e *Amizade* também estarem correlacionados negativamente a *Excelência* (Tabela 23), mas acreditamos que exista uma possibilidade alta destes dados serem mais aproximados aos masculinos em um grupo amostral maior, sendo necessários mais estudos e dados para realizar esta afirmação.

**Tabela 27.** Análise Comparativa da variável Sexo com Tempo de Jogo, Período de Jogo, Ranking e Conteúdo Consumido, EVOEEE- 51, 2022.

| Questão | Sexo | N | Média | Desvio Padrão | Erro padrão da média |
|---|---|---|---|---|---|
| Há quanto tempo joga games em geral (anos) | Fem. | 54 | 11,44 | 6,273 | 0,854 |
| Mediana | Masc. | 335 | 16,43 | 6,041 | 0,330 |
| Há quanto tempo joga o “game específico” (anos) | Fem. | 54 | 3,43 | 2,859 | 0,389 |
| Mínimo | Masc. | 335 | 5,76 | 4,677 | 0,256 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Quanto tempo joga na semana games | Fem. | 55 | 15,85 | 10,226 | 1,379 |
| | Masc. | 336 | 19,74 | 11,758 | 0,641 |
| Quanto tempo joga na semana o “game específico” | Fem. | 55 | 11,60 | 7,797 | 1,051 |
| | Masc. | 336 | 13,40 | 9,721 | 0,530 |
| Quantas horas joga no período da noite (18 ~ 00h) | Fem. | 52 | 3,27 | 1,981 | 0,275 |
| | Masc. | 333 | 3,33 | 1,864 | 0,102 |
| Quantas horas joga no período da madrugada (00 ~ 6h) | Fem. | 52 | 1,38 | 1,922 | 0,266 |
| | Masc. | 332 | 1,11 | 1,593 | 0,087 |
| Qual foi seu maior ranking em qualquer jogo? | Fem. | 55 | 3,44 | 2,463 | 0,332 |
| | Masc. | 336 | 4,87 | 2,253 | 0,123 |
| Qual foi seu maior ranking no “game especifico”? | Fem. | 47 | 3,47 | 1,767 | 0,258 |
| | Masc. | 309 | 4,60 | 1,687 | 0,096 |
| Quanto conteúdo você consome do “game específico"? (vídeos, guias, séries, HQs, streams etc.) | Fem. | 55 | 4,27 | 2,607 | 0,351 |
| | Masc. | 336 | 3,80 | 2,630 | 0,143 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Podemos observar nos dados da Tabela 26 que as médias masculinas são maiores em tempo de jogo em relação a games em geral, aos jogos específicos estudados, ao tempo jogado durante a semana em relação a games em geral e também aos jogos específicos (com os participantes do sexo masculino jogando aproximadamente 5 anos a mais na média geral, aproximadamente 2,3 anos a mais em relação aos jogos específicos, semanalmente aproximadamente 4 horas a mais em relação a jogos em geral, e 1,8 horas a mais semanalmente nos jogos específicos). Acreditamos que esses fatores também estejam relacionados aos maiores rankings obtidos em jogos em geral e nos jogos específicos, com a média geral masculina ficando aproximadamente 1,2 ranking mais alto. Os dados relacionados ao tempo de jogo podem estar ligados ao fato de antigamente os jogos serem considerados algo mais masculino, mas uma amostra maior de participantes do sexo feminino seria necessária para realizar esta afirmação, pois as diferenças podem também estar relacionadas às diferenças de número entre as amostras.

Podemos também observar que o horário preferido dos grupos para jogar está entre 18:00 e meia-noite, com médias de ambos os grupos girando em torno de 3.3

horas neste período (DP masc.=1,864 ; DP fem.=1,981), com o segundo horário preferido sendo a madrugada, entre meia noite e 6:00, com médias de pouco mais de uma hora jogada (DP masc.=1,593 ; DP fem.=1,922) em comparação com os horários da manhã e tarde (entre 6:00 e meio-dia, e entre meio-dia e 18:00, tendo respectivamente 0,25 e 0,9 horas jogadas (DP masc.=0,924/1,719 e DP fem.= 0,854/1,696). Foi observado que no período da madrugada o grupo feminino jogou uma média de 0,27 horas a mais que o grupo masculino.

Analisando os conteúdos relacionados aos jogos consumidos, o grupo do sexo feminino consumiu 0,47 a mais na média. Também foi observado em relação à questão qualitativa 16 (*"Você já foi banido de algum jogo?"*) uma maior média do grupo feminino, mas muito próxima do masculino: respectivamente, os valores foram de 0,25 (DP=0,440) e 0,22 (DP=0,415). Ainda sobre os conteúdos consumidos, o jogo com mais conteúdos consumidos foi o *League of Legends* (5,06, DP=3,257) com *Dota 2* em segundo lugar (4,08, DP=2,383) e os demais jogos variando entre 3,7 e 2,9 aproximadamente. Os dados estão possivelmente relacionados ao grande universo multimidiático de *LoL*, mas amostras maiores de todos os jogos são necessárias para corroborar esta afirmação.

É importante relembrar que, por haver menos dados coletados de participantes do sexo feminino, com a amostra deste grupo representando apenas 15,6% do tamanho da amostra de participantes do sexo masculino, também com desvios padrão maiores, são necessários estudos com um grupo amostral maior para aventar maiores conclusões.

Para tratar os dados dos grupos amostrais de jogos diferentes, foram realizadas verificações de possíveis diferenças de médias entre os seis grupos, por meio de uma análise de variância (ANOVA*)*, em relação às pontuações médias dos jogadores nas questões qualitativas do teste e nos 4 fatores (*Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Conduta*). Os resultados encontrados foram comparados entre os 6 grupos: *League of Legends, Dota 2, Counter-Strike:Global Offensive, Valorant, Apex Legends e Rocket League*. Os dados são apresentados nas Tabelas 28, 29, 30 e 31.

**Tabela 28.** Análise Comparativa dos eSports de Equipe com o fator Amizade e Respeito, EVOEEE-51, 2022.

| Fator | eSport | N | Média | Desvio Padrão |
|---|---|---|---|---|
| Amizade | *LoL* | 209 | 37,71 | 4,867 |
| | *Dota 2* | 52 | 37,40 | 5,899 |
| | *CS:GO* | 49 | 39,00 | 4,296 |
| | *Valorant* | 92 | 39,27 | 4,946 |
| | Apex L. | 76 | 39,28 | 4,310 |
| | Rocket L. | 31 | 39,84 | 3,839 |
| Respeito | *LoL* | 209 | 30,85 | 9,189 |
| | *Dota 2* | 52 | 22,71 | 6,400 |
| | *CS:GO* | 49 | 21,92 | 6,985 |
| | *Valorant* | 93 | 21,37 | 5,662 |
| | Apex L. | 76 | 22,16 | 5,215 |
| | Rocket L. | 31 | 23,61 | 6,561 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

É possível observar na Tabela 28 acima que os valores médios dos fatores *Amizade* e *Respeito* são próximos entre os jogos, com exceção do fator *Respeito* no jogo *League of Legends,* que acreditamos estar relacionado ao grupo amostral maior – uma vez que, ao utilizarmos apenas os dados da segunda coleta para este mesmo fator (N=96), a média cai para 22,84 (DP=6,361) estando mais próxima dos outros valores obtidos. Outra informação interessante apresentada nos dados é a proximidade dos valores de média dos fatores entre jogos do mesmo gênero (*LoL* e *Dota 2* que são MOBAs, e *CS:GO* e *Valorant* que são FPS Táticos). Mas, devido às diferenças tanto no tempo de jogo como nas possibilidades de interação entre os jogadores, mais estudos são necessários para confirmar a efetividade da ferramenta em analisar diferentes gêneros de eSports, sendo indicadas as análises fatoriais exploratórias, análises fatoriais confirmatórias e regressão logística.

**Tabela 29.** Análise Comparativa dos eSports de Equipe com os fatores Excelência e Código de Conduta, EVOEEE-51, 2022.

| Fator | eSport | N | Média | Desvio Padrão |
|---|---|---|---|---|
| Excelência | *LoL* | 209 | 30,11 | 8,046 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | *Dota 2* | 52 | 21,90 | 4,924 |
| | *CS:GO* | 49 | 21,31 | 5,221 |
| | *Valorant* | 92 | 22,80 | 5,104 |
| | Apex L. | 76 | 22,63 | 4,791 |
| | Rocket L. | 31 | 21,45 | 5,297 |
| Código de Conduta | *LoL* | 96 | 48,69 | 5,395 |
| | *Dota 2* | 52 | 48,62 | 6,130 |
| | *CS:GO* | 49 | 49,80 | 5,701 |
| | *Valorant* | 93 | 49,75 | 5,212 |
| | Apex L. | 76 | 48,87 | 5,365 |
| | Rocket L. | 31 | 48,00 | 5,079 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

É possível observar na Tabela 29 acima que os valores médios dos fatores *Excelência* e *Código de Conduta* são próximos entre os jogos, com exceção do fator Excelência para o jogo *League of Legends,* que acreditamos estar relacionado ao grupo amostral maior – uma vez que, ao utilizarmos apenas os dados da segunda coleta para este mesmo fator (N=96) a média cai para 23,65 (DP=5,446) estando mais próxima dos outros valores obtidos. Para o fator *Código de Conduta*, que teve questões modificadas, foram utilizados apenas os dados da segunda coleta.

Observa-se uma proximidade do valor de média do fator Código de Conduta entre jogos do mesmo gênero, LoL e Dota 2 que são MOBAs e CS:GO e Valorant que são FPS Táticos, sendo interessantemente a Excelência ser o único fator a não apresentar esta proximidade. Devido à diferença entre as amostras dos eSports em equipe essas médias aproximadas podem ser apenas coincidência, havendo a necessidade de testes com amostras maiores, para maiores conclusões.

Observando os valores das médias do *Código de Conduta*, é possível afirmar que, em geral, dentro dos eSports os Códigos de Conduta não são muito respeitados, e na maioria dos casos são aceitos sem serem lidos pelos jogadores – da mesma forma que regras e regulamentos que devem ser aceitos em instalações de softwares também são em grande parte ignorados. Fazemos essa afirmação com base nas diferenças entre os códigos (em relação aos Valores que transmitem) que não foram

refletidas nas pontuações; no entanto, mais dados e uma amostra maior de participantes nos eSports são necessários para uma conclusão.

**Tabela 30.** Análise Comparativa dos eSport em Equipe com o Período de Jogo e Tempo de Jogo na Semana, EVOEEE-51, 2022.

| Questão | eSport | N | Média | Desvio Padrão |
|---|---|---|---|---|
| Há quanto tempo joga games em geral | *LoL* | 209 | 15,83 | 6,087 |
| | *Dota 2* | 52 | 18,00 | 6,190 |
| | *CS:GO* | 49 | 16,35 | 6,359 |
| | *Valorant* | 92 | 13,61 | 5,341 |
| | Apex L. | 76 | 16,87 | 6,684 |
| | Rocket L. | 31 | 14,16 | 6,802 |
| Quanto tempo joga na semana o "game específico" | *LoL* | 209 | 12,81 | 9,225 |
| | *Dota 2* | 52 | 14,65 | 10,521 |
| | *CS:GO* | 49 | 12,41 | 10,653 |
| | *Valorant* | 93 | 12,41 | 8,529 |
| | Apex L. | 76 | 14,16 | 8,652 |
| | Rocket L. | 31 | 11,35 | 10,849 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Contempla-se nos dados da Tabela 30 que, os jogadores de jogos que começaram suas franquias há mais tempo (*LoL, Dota 2, CS:GO, Apex Legends*) têm jogadores mais velhos, o que é confirmado por uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude alta (r=0,615 ; p<0,001) entre a questão *"Há quanto tempo joga games em geral"* e a variável *Idade* dos participantes – com *Rocket League* sendo uma exceção, o que pode ter sido causada pelo número pequeno de dados analisados em comparação aos outros (N=31). Em relação ao tempo jogado na semana, não foram encontradas grandes diferenças entre os jogos analisados, nem correlações em relação à escolaridade ou idade dos jogadores.

**Tabela 31.** Análise Comparativa dos eSports em equipe com o Ranking e Consumo de Conteúdo, EVOEEE-51, 2022.

| Questão | eSport | N | Média | Desvio Padrão |
|---|---|---|---|---|

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Maior Ranking em jogos em geral | *LoL* | 96 | 4,51 | 2,458 |
| | *Dota 2* | 52 | 4,33 | 2,662 |
| | *CS:GO* | 49 | 5,59 | 2,532 |
| | *Valorant* | 93 | 4,67 | 2,087 |
| | Apex L. | 76 | 4,28 | 2,076 |
| | Rocket L. | 31 | 5,29 | 1,792 |
| Consumo de conteúdo dos jogos específicos | *LoL* | 96 | 5,06 | 3,257 |
| | *Dota 2* | 52 | 4,08 | 2,383 |
| | *CS:GO* | 49 | 3,02 | 1,963 |
| | *Valorant* | 93 | 3,74 | 2,191 |
| | Apex L. | 76 | 2,89 | 1,984 |
| | Rocket L. | 31 | 3,71 | 2,866 |

**Fonte:** Elaborado pelo autor.

Constata-se na Tabela 31 que, em relação aos rankings dentro dos jogos, foram encontradas correlações estatisticamente significativas e de magnitude baixa entre a questão *"Qual foi o seu maior ranking em um jogo?"* e as questões *"Quanto tempo você joga na semana jogos em geral?"* e *"Quanto tempo você joga na semana o [jogo específico]?"*, respectivamente, r=0,196 ; p<0,001 e r=0,156 ; p<0,001, podendo significar que jogadores que jogam a mais tempo, tendem a ter rankings maiores nos jogos, provavelmente ligado a habilidades que são utilizadas por mais de um jogo assim sendo mais praticadas em jogos em geral.

Correlações estatisticamente significativas e de magnitude baixas também foram encontradas entre a questão *"Qual seu ranking no [jogo específico]?"* e as questões *"Há quanto tempo joga o [jogo específico]?"*, *"Quanto tempo você joga na semana jogos em geral?"* e *"Quanto tempo você joga na semana o [jogo específico]?",* respectivamente, r=0,212; p<0,001 e r=0,167; p<0,001 e r=0,203; p<0,001, reforçando os indícios dados nas correlações previamente discutidas, e indicando possivelmente que quanto mais tempo um jogador dedicar ao jogo na semana, maior será a probabilidade de alcançar um ranking melhor nele.

Nas questões *"Quanto tempo você joga na semana jogos em geral?"* e *"Quanto tempo você joga na semana o [jogo específico]?",* foi observada uma correlação estatisticamente significativa e de magnitude negativa baixa em relação ao fator

*Excelência*, respectivamente r=-0,135; p<0,001 e r=0,171; p<0,001, indicando que o aumento de tempo jogado na semana pelo jogador pode acarretar uma diminuição na percepção de sua própria excelência ou cobranças mais altas, gerando essa correlação negativa.

## 8 - Considerações Finais e Conclusão

A partir de La Taille (2000) e Rubio (2001), entendemos que as virtudes possibilitam uma leitura dos valores próprios e dos outros, e sob a luz deste conhecimento tenta-se compreender os seres humanos – que são organizados segundo valores morais e éticos únicos de cada momento histórico, comunidade e indivíduos. Neste sentido os valores procurados estão presentes na interação entre jogadores, dentro do ambiente virtual dos eSports analisados nesta pesquisa.

Como premissa inicial, acreditamos que, assim como os valores olímpicos são vislumbrados nas interações entre jogadores de esportes tradicionais, também é a partir da interação entre os jogadores, dentro do ambiente virtual dos eSports, que estes valores podem ou não florescer. No entanto, a interação entre os jogadores de eSports é limitada pelo ambiente virtual, e estes dependem das ferramentas criadas por estes jogos para interagir com seus colegas e adversários. Logo, entendemos que esses valores podem estar menos presentes nos eSports do que nos esportes tradicionais.

Compreendendo a trajetória dos eSports, evidencia-se que seu crescimento está diretamente ligado às inovações tecnológicas, no contexto em que os jogos se desenvolveram; e a maior dessas inovações foi o grande crescimento dos eSports a partir dos meios de streaming. Constata-se que o público jovem é o que mais participa nos eSports e o que mais consome conteúdos a eles relacionados; portanto, é de grande interesse do COI aproximar esse público dos eventos olímpicos, uma vez que tem perdido tal público – o que se evidencia com a adição de esportes que apelem para essa faixa etária, a partir da *Agenda 2020+5* (surf, skate, escalada etc.) (CHANG, 2016).

Ao mesmo tempo que existe um interesse pelo público jovem, diversos fatores dificultam a entrada dos eSports nos Jogos Olímpicos. Entre esses fatores, podemos citar: as legalidades que impedem o controle do COI sobre os eSports; as constantes mudanças implementadas nos jogos eletrônicos; a falta de um órgão regulador destes em nível mundial; e, por fim, problemas como a violência presente em alguns eSports, o que contraria os Valores Olímpicos (SAVONITTI e NISHIDA, 2019).

Acreditamos que a entrada dos eSports nas Olimpíadas beneficiaria mais a este evento do que aos eSports, visto que os jogos mais populares possuem seus próprios campeonatos mundiais, e contam com um grande investimento de empresas

desenvolvedoras, patrocinadores e todo o ecossistema de público: streamers, jogadores e cyber atletas.

Com a criação da *Virtual Olympic Series*, evidencia-se que o foco do evento (assim como das Olimpíadas) está em simuladores de esportes, e não na categoria dos eSports como um todo, com foco nos *exergames* (jogos que exigem grande movimentação e/ou esforço físico por parte do jogador).

Evidencia-se a possibilidade de uma real aproximação entre os eSports e o COI, no entanto, não seria vantajoso para os eSports. Compreende-se que estes têm um cenário já estabelecido, levando em consideração o seu histórico de crescimento e consolidação, e um público cada vez maior, além de uma constante expansão de seu espaço na mídia – não apenas no âmbito da internet, mas também em televisões e na mídia impressa. Os eSports se tornam cada vez mais parte de nossa cultura, e somente o futuro nos dirá quais novidades trarão.

Tendo em vista os problemas com apostas e loot boxes no âmbito dos eSports e jogos eletrônicos, especialmente nos games em versão mobile (para celulares/tablets), constata-se que existe uma necessidade de criar novas leis, a fim de assegurar os direitos e interesses dos consumidores. Práticas predatórias de microtransações são comuns no cenário de eSports, com alguns jogos tendo esta problemática com maior intensidade do que outros. É imprescindível que o Poder Judiciário brasileiro tome providências para realizar a proteção dos consumidores de jogos eletrônicos e eSports, principalmente para os jogadores menores de idade.

Este trabalho contribui para uma investigação da história dos eSports, mapeando sua evolução e os acontecimentos mais relevantes, além de se aprofundar no universo dos jogos *League of Legends, Dota 2, Counter-Strike:Global Offensive, Valorant, Apex Legends e Rocket League*, reunindo informações que possivelmente serão relevantes para futuros estudos sobre estes esportes eletrônicos, visto que a literatura científica sobre o tema é escassa.

As investigações dos índices de confiabilidade da escala dos fatores estudados: *Amizade*, *Respeito*, *Excelência* e *Código de Conduta*, por meio do Coeficiente de Alfa de Cronbach, obtiveram pontuações estatisticamente satisfatórias para todos os fatores estudados.

Uma correlação positiva estatisticamente significativa e de magnitude alta foi observada entre os fatores *Respeito* e *Excelência*, podendo estar relacionada ao bem-estar do time como um todo, melhorando o desempenho de toda a equipe.

Ao mesmo tempo, observou-se correlações positivas estatisticamente significativas e de magnitude alta entre os fatores *Amizade* e *Código de Conduta*, principalmente em questões relacionadas ao bem-estar e pertencimento ao grupo, tolerância com novos jogadores e estar aberto a novas amizades. Isso demonstra que, mesmo em um ambiente de grande toxicidade, os eSports também podem apresentar um lado amigável, onde é possível encontrar novos amigos e criar laços que transpassam o console ou o computador.

Foram encontradas correlações positivas estatisticamente significativas e de magnitude baixa entre as perguntas relacionadas a comportamentos tóxicos (Anexo 3, questão 28) e as questões referentes ao tempo de jogo do eSport específico e ranking obtido (Anexo 3, questões 2 e 13), podendo indicar que jogadores que têm mais tempo de jogo e ranking alto convivem em um ambiente mais tóxico; provavelmente porque em rankings elevados dentro dos eSports há muita cobrança pelo time e adversários, sendo mais plausível o encontro com os comportamentos tóxicos.

As correlações nas questões relativas às toxicidades comuns no ambiente dos eSports (anexo 2, questões 17, 20 e 24 do fator Respeito) com o fator *Amizade* foram negativas e estatisticamente significativas, de magnitudes médias, ressaltando uma diferença crucial entre os esportes convencionais e os eSports, que é a proximidade física entre os jogadores. Em nossa opinião, no âmbito dos eSports tornam-se mais comuns as atitudes tóxicas, uma vez que não pode existir uma consequência imediata, como por exemplo uma agressão física, como resposta às agressões ou abusos dos outros jogadores, contribuindo portanto para a presença da toxicidade nos ambientes virtuais.

Entre o fator *Respeito* e o fator *Idade*, também foi encontrada uma correlação negativa estatisticamente significativa e de magnitude baixa, podendo indicar uma maior inocência em jogadores mais novos ou menor influência do ambiente tóxico; estes fatores também podem estar relacionados ao fato de os mais jovens terem um menor tempo de experiência no jogo. Outra possibilidade é que o amadurecimento do jogador no ambiente tóxico pode influenciá-lo a também se tornar tóxico, como forma de defesa.

Comparando as médias dos fatores *Amizade, Respeito, Excelência, Código de Conduta, Idade* e *Escolaridade* entre participantes dos sexos masculino e feminino, observou-se que as participantes do sexo feminino apresentaram as maiores médias, com exceção dos fatores *Escolaridade* e *Respeito*. No entanto, a diferença do grupo amostral é muito grande para aventar maiores conclusões.

Em relação ao tempo de experiência nos jogos específicos e o tempo jogado durante a semana (em geral e para os eSports estudados), os participantes masculinos apresentaram médias maiores, com os homens começando a jogar em média 5 anos antes das mulheres, e jogando durante a semana 4 horas a mais os jogos em geral. Para ambos os sexos, os horários prediletos para jogar foram entre 18:00 e meia-noite, e entre meia-noite e 6:00.

O grupo feminino apresentou um consumo maior de conteúdos de eSports, sendo o jogo *League of Legends* o mais consumido com *Dota 2* em segundo lugar, indicando que jogos com universos multimidiáticos maiores são mais consumidos.

Quanto aos Códigos de Conduta, acreditamos que o exemplo da companhia Riot Games deveria ser seguido por outras grandes empresas, pois nos Códigos de Conduta dos games *League of Legends* e *Valorant* estão presentes todos os valores olímpicos e paralímpicos, enquanto nos outros eSports os valores são escassos, com referências apenas ao *Respeito* e ao *Fair Play*.

Acredita-se que os Códigos de Condutas como o *Código do Invocador* (*LoL*) podem ser ensinados nos eSports, visando a melhora do bem-estar e harmonia em suas comunidades, reduzindo a toxicidade de seus ambientes com ações como o evento “Acampamento Yordle”.

Considera-se também ser possível, com novos estudos, encontrar indicadores dos valores paralímpicos nos eSports. Entendendo melhor a presença dos valores olímpicos e paralímpicos, estaremos mais próximos de compreender como estes são apresentados e desenvolvidos no âmbito dos esportes eletrônicos. Tal progresso pode ser de grande valia no combate à toxicidade no âmbito dos esportes eletrônicos, por ser um dos grandes problemas que as desenvolvedoras tentam solucionar.

As limitações da pesquisa foram principalmente em relação à quantidade de participantes, por ser esta uma pesquisa extensa, com 76 perguntas (divididas em 6 questionários), que buscavam alcançar eSports diferentes; além de ter retornado poucos questionários dentro de comunidades de jogos com menor base de jogadores (como *Rocket League*) em comparação aos outros, constituindo uma amostra desigual.

Sugere-se a criação de uma plataforma para a pesquisa, onde os participantes recebam um *feedback* a partir de suas pontuações, como forma de incentivar a participação do estudo e também seu compartilhamento. Para potencializar o alcance da ferramenta, houve uma tentativa de criação de uma plataforma do gênero, mas sem sucesso.

Devido às diferenças tanto de tempo de jogo como de possibilidades de interação entre os jogadores dentro dos esportes eletrônicos estudados, mais estudos são necessários para confirmar a efetividade da ferramenta EVOEEE-51 em analisar os diferentes gêneros de eSports.

Por fim, concluiu-se que os resultados, embora próximos, não foram suficientes para confirmar a existência de indicadores de Valores Olímpicos dentro dos eSports, sendo constatadas algumas correlações interessantes. No entanto, com este trabalho inédito, os primeiros passos foram dados em direção a este objetivo. Sugere-se o desenvolvimento de mais estudos sobre os valores dentro dos eSports, para que possam vir a ser utilizados como ferramentas de ensino, ainda mais em um período cultural onde os jovens estão engajados com a tecnologia e os eSports.

Sugere-se a realização de uma nova coleta de dados, com um número mais elevado de participantes, para validação do construto, com aplicações também de diferentes métodos estatísticos, tais como regressão logística, funcionamento diferencial do item (DIF), análise fatorial exploratória e análise fatorial confirmatória, entre outros, para levantar mais evidências de relação entre as variáveis.

Tendo o conhecimento de que esta é uma pesquisa inovadora na área, que relaciona os Valores Olímpicos aos eSports, esperamos que esta tese abra caminhos para que mais pesquisadores possam realizar novas descobertas, a partir dos dados aqui apresentados e discutidos.

## Referências


ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ABOUT QuakeCon. **QuakeCon,** 18 ago, 2000. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20000818194857/http://www.quakecon.org/credits.html>. Acesso em: 08 out. 2021.

ABREU, V. O que é elojob? Entenda a prática que pode dar ban no LoL e Overwatch. **Techtudo,** 16 ago. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/o-que-e-elojob-entenda-a-pratica-que-pode-dar-ban-no-lol-e-overwatch-esports.ghtml>. Acesso em: 08 dez. 2021.

ABREU, V. Rocket League: entenda cenário competitivo e torneios do jogo. **Techtudo**, 17 out. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/10/rocket-league-entenda-cenario-competitivo-e-torneios-do-jogo-esports.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2022.

AEGIS of Champions. **Dota 2**, Valve Corporation, 2021a. Disponível em: <https://www.dota2.com/aegisofchampions/>. Acesso em: 04 out. 2021.

AGENTES. **Play Valorant,** 2022a. Disponível em: <https://playvalorant.com/ pt-br/agents/> Acesso em: 16 fev. 2022.

ANASTASI, A.; URBINA, S. Validade: conceitos básicos. *In:* **Testagem psicológica: princípios básicos em psicometria**. Porto Alegre: Artmed, 2000, p. 107-127.

ANÚNCIO da Temporada de 2021-22 da RLCS. **Rocket League**, Psyonix LLC, 15 set. 2021b. Disponível em: <https://www.rocketleague.com/pt-br/news/announcing-the-rlcs-202122-season/>. Acesso em: 25 jun. 2022

APEX Legends - Twitch Statistics and Charts. **TwitchTracker,** 2022e. Disponível em: <https://twitchtracker.com/games/511224>. Acesso em: 14 fev. 2022.

APEX Legends Global Series Championship 2021. *In:* **Liquipedia** [Utretch, Nederlands: Team Liquid Community], 12 jun. 2021. Disponível em: <https://liquipedia.net/apexlegends/Apex_Legends_Global_Series/Championship/2021>. Acesso em: 26 mai. 2022.

APRESENTANDO o Ano 2 da Apex Legends Global Series! **Apex Legends**, Electronic Arts Inc., 2022f. Disponível em:<https://www.ea.com/pt-br/games/ apex-legends/news/algs-year-2-announcement>. Acesso em: 26 mai. 2022.

ARBULU, Rafael. Riot Games anuncia vários novos projetos nos 10 anos de League of Legends. **Canaltech**, 16 out. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/riot-games-anuncia-varios-novos-projetos-nos-10-anos-de-league-of-legends-152633/>. Acesso em: 04 fev. 2022.

ARENAS**. Apex Legends**, Electronic Arts Inc.**,** 2022b. Disponível em <https:// www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/modes/arenas>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

ARRACHÉ, E. Valve finalmente libera porcentagens das caixas de skins de CS:GO na China. **Terra**, 12 set. 2017. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/ games/valve-finalmente-libera-porcentagens-das-caixas-de-skins-de-csgo-na-china. Acesso em: 08 jun. 2022.

ASHEKANDI, R. 10 anos de músicas da Riot. **League of Legends**, Riot Games, 2019. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/media/10-anos- de-musicas-da-riot/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

ATUALIZAÇÃO na rotação de modos do Valorant. **Play Valorant,** 21/05/2021c. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/atualizacao-na-rotacao-de-modos-do-valorant/> Acesso em: 16 fev. 2022.

BALAJI, Gautham. What is Dota 2: Everything you need to know about the one of the most played MOBA Esports Title by Valve. **The Sports Rush,** 27 mar. 2021. Disponível em: <https://thesportsrush.com/what-is-dota-2-everything-you-need-to-know-about-the-one-of-the-most-played-moba-esports-title-by-valave/>. Acesso em: 16 ago. 2021.

BALDUCCI, G. Conheça o grupo de K-pop K/DA. **Capricho**, 10 nov. 2018. Disponível em: <https://capricho.abril.com.br/entretenimento/conheca-o-grupo-de- k-pop-k-da/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

BATTLE Royale. **Apex Legends**, Electronic Arts Inc.**,** 2022a. Disponível em <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/modes/battle-royale>. Acesso em: 08 abr. 2022.

BENTO, A. CS:GO: como funciona o cenário competitivo do jogo. **SporTV**, 10 jan. 2019. Disponível em <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/csgo-como-funcio na-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 30 mar. 2022.

BENTO, A. Fortnite x PUBG: O panorama dos maiores games Battle Royale da atualidade no competitivo. **E-SporTV**, 30 dez. 2018. Disponível em: <https://sportv. globo.com/site/e-sportv/noticia/fortnite-x-pubg-o-panorama-dos-maiores-games-battle-royale-da-atualidade-no-competitivo.ghtml>. Acesso em: 08 out. 2021.

BERKELEY, G. Global Esports Federation planning to develop universal framework for the sport. **Inside the Games,** 23 jun. 2022. Disponível em: <https://www.insidethegames.biz/articles/1124806/global-esports-universal-framework>. Acesso em: 24 jun. 2022.

BEZERRA, T. M. **Esporte: do Olimpo até as telas.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física). Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2017.

BIANCHIN, V. League of Legends: como era ser gamer em 2009, quando o jogo foi lançado? **Start UOL**, 02 nov. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/11/02/league-of-legends-como-era-ser-gamer-quando-o-jogo-foi-lancado-ha-10-anos.html>. Acesso em: 08 out. 2021.

O BILIONÁRIO mercado de skins de CS:GO e como ganhar dinheiro com isso. **Globe Commerce,** 20 out. 2021. Disponível em: <https://globecommerce.com.br/o-bilionario-mercado-de-skins-de-csgo-e-como-ganhar-dinheiro-com-isso>. Acesso em: 23 mar. 2022.

BLUEPRINT. *In:* **Rocket League Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d.e. Disponível em: <https://rocketleague.fandom.com/wiki/ Blueprint>. Acesso em: 14 abr. 2022.

BMW Freestyle Tournament. *In:* **Liquipedia** [Utretch, Nederlands: Team Liquid Community], 2021b. Disponível em: <https://liquipedia.net/rocketleague/BMW/Freestyle_Tournament>. Acesso em: 19 ago. 2021.

BROWNELL, S., PARRY, J. **Olympic values and ethics in contemporary society.** Ghent: Ghent University, 2012.

CAETANO, R. Opinião: O 'tiro no pé' da EVO ao limitar as plataformas da edição de 2021. **ESPN**, 24 jun. 2021. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8823068/opiniao-o-tiro-no-pe-da-evo-ao-limitar-as-plataformas-da-edicao-de-2021>. Acesso em: 21 mai. 2022.

CAMACHO, A. Valorant: conheça as classes e como escolher o melhor personagem. **Tecmundo**, 23 mar. 2021. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/214254-valorant-conheca-classes-veja-escolher-melhor-agente.htm> Acesso em: 15 fev. 2022.

CANALES, K. The WHO is recommending video games as an effective way to stop the spread of COVID-19, one year after adding 'gaming disorder' to its list of addictive behaviors. **Business Insider,** 01 abr. 2020. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/who-video-games-coronavirus-pandemic-mental-health-disorder-2020-4>. Acesso em: 08 out. 2021.

CARBONE, Filipe. COI anuncia Olympic Virtual Series com cinco modalidades. **GE Globo,** 22 abr. 2021. Disponível: <https://ge.globo.com/esports/noticia/coi-anuncia-olympic-virtual-series-com-cinco-modalidades.ghtml>. Acesso em: 08 dez. 2021.

CARBONE, Filipe. Jogador lista todas as skins presentes no CS:GO; número ultrapassa 1 mil. **Draft5,** 10 dez. 2021. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/ jogador-lista-todas-as-skins-presentes-no-csgo-numero-ultrapassa-1-mil>. Acesso em: 23 mar. 2022.

CARVALHO, T. Patentes em CS:GO: como funciona sistema de níveis. **Techtudo**, 19 fev. 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/08/ como-funciona-o-sistema-de-patentes-em-csgo.ghtml>. Acesso em: 30 mar. 2022.

CASTRO, N. R.; RABELO, I. S.; RUBIO, K. Estudos de análise fatorial com a Escala de Educação e Valores Olímpicos (EEVO). *In:* **VI Congresso Brasileiro de Avaliação Psicológica – IBAP**, Maceió, AL, 2013, p. 4-7.

CASUAL. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Casual>. Acesso em: 30 mar. 2022.

O CENÁRIO competitivo de Rocket League no Mundo, Brasil e SC. **GE Globo**, 22 set. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-cenario- competitivo-de-rocket-league-no-mundo-brasil-e-santa-catarina.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2022.

CHANG, C. How the Olympics Lost Millennials. **The New Republic,** 17 ago. 2016. Disponível em: <https://newrepublic.com/article/136096/olympics-lost-millennials>. Acesso em: 08 out. 2021.

CHANG, S. Loot boxes - parte 2: o status jurídico das loot boxes em diferentes países. **DTIBR**, 06 jun. 2019. Disponível em: <https://www.dtibr.com/post/ 2019/03/22/loot-boxes-o-status-jurc3addico-das-loot-boxes-em-diferentes-pac3adses>. Acesso em: 12 jun. 2022.

CHAPPELET, J. From Olympic administration to Olympic governance. **Sport in Society**, v. 9, n. 6, p. 739-751, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/ 17430437.2015.1108648>. Acesso em: 08 out. 2021.

CHATZIEFSTATHIOU, D. **The changing nature of the ideology of Olympism in the modern Olympic era**. Tese (Doctor of Philosophy: Sport, Exercise and Health Sciences). London: Loughborough University, 2005.

CHO, Kevin. Samsung, SK Telecom, Shinhan Sponsor South Korean Alien Killers. **Bloomberg News,** 15 jan. 2006. Disponível em: <http://www.bloomberg.com/apps/ news?pid=email_us&refer=asia&sid=a2JvzciDnpB4>. Acesso em:08 out. 2021.

CLASSIFICAÇÃO Ranqueada (CR) do Ferro ao Diamante. **Support Valorant,** Riot Games, 04 fev. 2022c. Disponível em <https://support-valorant.riotgames. com/hc/pt-br/articles/4404096596371-Classifica%C3%A7%C3%A3o-Ranqueada-CR-do-Ferro-ao-Diamante>. Acesso em: 16 fev. 2022.

CLASSIFICAÇÃO Ranqueada (CR) do Imortal ao Radiante. **Support Valorant,** Riot Games, 24 jan. 2022d. Disponível em <https://support-valorant.riotgames.com/hc/ pt-br/articles/4404096596371-Classifica%C3%A7%C3%A3o-Ranqueada-CR-do-Ferro-ao-Diamante>. Acesso em: 16 fev. 2022.

O CÓDIGO do Invocador. **League of Legends**, Riot Games, 2017. Disponível em: <https://br.league oflegends.com/pt/featured/summoners-code>. Acesso em: 08 out. 2021.

CÓDIGO da Comunidade de Valorant. **Play Valorant,** 01 jun. 2020. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/announcements/codigo-da-comunidade-de-valorant/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

CÓDIGO de Conduta Rocket League. **Rocket League**, Psyonix LLC, 23 out. 2020a. Disponível em: <https://www.rocketleague.com/pt-br/news/rocket-league-code-of-conduct/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

COI. Comitê Olímpico Internacional. **Jogos Olímpicos de Verão Rio 2016** [Portal]. Disponível em: <https://olympics.com/pt/olympic-games/rio-2016>. Acesso em: 08 out. 2021.

COMO funciona o Battle Royale Ranqueado de Apex Legends. **Help EA**, Electronic Arts Inc.**,** 15 mar. 2022b. Disponível em <https://help.ea.com/br/help/apex-legends/apex-legends/apex-legends-ranked-mode/>. Acesso em: 08 abr. 2022.

COMPETITIVE. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/ Competitive>. Acesso em: 30 mar. 2022.

CONHEÇA as Lendas. **Apex Legends**, Electronic Arts Inc.**,** 2022d. Disponível em:<https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/about/characters>. Acesso em: 09 abr. 2022.

CONHEÇA os campeonatos de Valorant em SC e pelo mundo. **GE Globo**, 25 ago. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/conheca-os-campeonatos-de-valorant-em-sc-e-pelo-mundo.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2022.

CONLAN, Daniel. Apex Legends player suggests "honour system" to combat game's toxicity. **Ginx eSports TV**, 06 ago. 2021. Disponível em: <https://www.ginx.tv/en/apex-legends/apex-legends-player-suggests-honour-system-to-combat-game-s-toxicity>. Acesso em: 18 mar. 2022.

COSTA, T. Como jogar Valorant: dicas básicas para iniciantes. **Tecmundo**, 05/05/2020. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/voxel/180563-como-jogar-valorant-dicas-basicas-para-iniciantes.htm>. Acesso em: 16 fev. 2022.

COUNTER-STRIKE: Global Offensive - Twitch Statistics and Charts. **TwitchTracker**, 2022c. Disponível: <https://twitchtracker.com/games/32399>. Acesso: 14 fev. 2022.

COUNTER-STRIKE: Global Offensive patches/August 14, 2013. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive_patches/August_14,_2013>. Acesso em: 23 mar. 2022.

COUTO, L. O que é MMR no Dota 2? Entenda e veja distribuição no ranking de medalhas. **Techtudo**, 30 dez. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/o-que-e-mmr-no-dota-2-entenda-e-veja-distribuicao-no-ranking-de-medalhas.ghtml>. Acesso em: 11 mai. 2022

CRONBACH L. J. **Fundamentos da testagem psicológica.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

DANGER Zone. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Danger_Zone>. Acesso em: 25 mar. 2022.

DANGER Zone: como funciona o Battle Royale de Counter-Strike GO. **2 A.M. Gaming,** s.d. Disponível em: <https://blog.2amgaming.com/2019/08/danger-zone-battle-royale-csgo/>. Acesso em: 23 mar. 2022.

DAVIS, F. **Educational measurements and their interpretation.** Belmont: Wadsworth Publishing Co. 1964.

DEFENSE of the Ancients. *In:* **Liquipedia** [Utretch, Nederlands: Team Liquid Community], 2019. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/Defense_of_the_Ancients>. Acesso em: 16 ago. 2021.

DEMOLITION. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Demolition>. Acesso em: 30 mar. 2022.

DEVELLIS, R. F. **Guidelines in scale development. Scale Development: Theory and Applications.** California: Sage Publications, 2021.

DINSDALE, R. Diablo Immortal banido? Por que jogo não será lançado em alguns países. **IGN Brasil,** 31 mai. 2022. Disponível em: <https://br.ign.com/ diablo-immortal/98744/news/diablo-immortal-banido-por-que-jogo-nao-sera-lancado-em-alguns-paises>. Acesso em: 12 jun. 2022.

DOTA 2 - Twitch Statistics and Charts. **TwitchTracker,** 2022b. Disponível em: <https://twitchtracker.com/games/29595>. Acesso em: 14 fev. 2022.

DOTA 2: esports. **Dota 2**, Valve Corporation, 2021b. Disponível em: <https://www.dota2.com/esports/ti10/watch/0/0/series>. Acesso em: 05 out. 2021.

DOTA 2: Pro Circuit 2021. **Dota 2**, Valve Corporation, 2021c. Disponível em: <https://www.dota2.com/procircuit> Acesso em: 05 out. 2021.

DOTA History. *In:* **Liquipedia** [Utretch, Nederlands: Team Liquid Community], 2017. Disponível em: <https://liquipedia.net/dota2/Dota_History>. Acesso: 16 ago. 2021.

DUNN, J. Of Fists and Fatalities: The history of fighting games. **GamesRadar**+, 15 dez. 2012. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/fists-and-fatalities-history-fighting-games/2/>. Acesso em: 19 mai. 2022.

EADICICCO, L. Ten facts about Twitch, the company that Amazon is buying, that will blow your mind. **Business Insider**, 25 ago. 2014. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/statistics-about-twitch-2014-8>. Acesso em: 08 out. 2021.

ELEAGUE delivered high marks for its Boston Major. **Cynopsis Media,** 01 fev. 2018. Disponível em: <https://www.cynopsis.com/020118-eleague-delivered-high-marks-for-its-boston-major/>. Acesso em: 08 jun. 2022.

ESL ONE. **ESL One Dota 2 Rulebook.** 2021. Disponível em: <https://cdn.eslgaming.com/misc/media/lo/ESL_Dota2_Rulebook_DPC_CIS.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2022.

ESPORTS: Timeline, by GlobalData Thematic Research. **Verdict**, 26 mai. 2020. Disponível em: <https://www.verdict.co.uk/esports-timeline/>. Acesso: 08 out. 2021.

EVENT Game Modes. *In:* **Rocket League Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d.b. Disponível em: <https://rocketleague.fandom.com/wiki/Category:Event_game_modes>. Acesso em: 14 abr. 2022.

EVENT Rules. **EVO.gg**, 08 mar. 2022. Disponível em: <https://www.evo.gg/rules>. Acesso em: 20 mai. 2022.

FANTINI, L; FANTINI, E; GARROCHO, L. A Regulamentação das Loot Boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos de Azar. *In:* **Proceedings of XVIII SBGames**, 28 a 31 de outubro de 2019, Rio de Janeiro, p. 1253-1262. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2022.

FIGHT with Honor. **League of Legends**, Riot Games, 2022. Disponível em: <https://na.leagueoflegends.com/en/featured/honor>. Acesso em: 18 mar. 2022.

FREITAS, M. StarCraft: história, origem, versões e sucesso do jogo. **Segredos do Mundo**, 13 out. 2020. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/starcraft/>. Acesso em: 08 out. 2021.

O FUTURO competitivo do Valorant. **Valorant Esports,** Riot Games, 2022. Disponível em: <https://valorantesports.com/2023-format-reveal>. Acesso em: 21 mai. 2022.

GAME Mode. *In:* **Apex Legends Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em <https://apexlegends.fandom.com/wiki/Game_mode>. Acesso em: 08 abr. 2022.

GAME Modes. *In:* **Dota 2 Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://dota2.fandom.com/wiki/Game_modes>. Acesso em: 13 mai. 2022.

GAME Modes. *In:* **Rocket League Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d.a. Disponível em: <https://rocketleague.fandom.com/wiki/Category:Game_modes>. Acesso em: 14 abr. 2022.

GLHF [pseudônimo]. The History of Riot Games, an industry juggernaut built on a free game. **ForTheWin**, USA Today, 14 nov.2021. Disponível em: <https://ftw.usatoday.com/ lists/riot-games-history> Acesso em: 04 fev. 2022.

GOLD. *In:* **Dota 2 Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://dota2.fandom.com/wiki/Gold>. Acesso em: 18 mai. 2022.

GOLDBERG, H. **All Your Base Belong to Us:** How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture. Nova Iorque: Crown, 2011.

GUERRA, F. Apex Legends tem potencial para competitivo; veja análise do Battle Royale lançado em 2019. **Sportv**, 08 fev. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apex-legends-tem-potencial-para-competitivo-veja-analise-do-battle-royale-lancado-em-2019.ghtml>. Acesso em: 25 jun. 2022.

GUIA da Loja de VALORANT. **Support Valorant,** Riot Games, 17 abr. 2022e. Disponível em <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360046053753-Guia-da-Loja-de-VALORANT>. Acesso em: 19 abr. 2022.

GUSTAVO, L. Dioud: primeiro estrangeiro com visto de cyber-atleta no Brasil. **GameHall**, 14 ago. 2015. Disponível em: <https://gamehall.com.br/dioud- primeiro-estrangeiro-com-visto-de-cyber-atleta-no-brasil/>. Acesso em: 08 out. 2021.

HEMPHILL, D. Cybersport. **Journal of the Philosophy of Sport**, 2005, 32(2), p. 195-207. Disponível em: https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>. Acesso em: 08 out. 2021.

HERO Introductions. *In:* **Dota 2 Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://dota2.fandom.com/wiki/Heroes/Introductions>. Acesso em: 18 mai. 2022.

A HISTÓRIA do eSports Mundial. **Hawkon Gaming,** 05 out. 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSportsMundial>. Acesso em: 08 out. 2021.

HOOD, V. Are loot boxes gambling? **Eurogamer,** 23 out. 2017. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/are-loot-boxes-gambling>. Acesso em: 12 jun. 2022.

ICEFROG. *In:* **Liquipedia** [Utretch, Nederlands: Team Liquid Community], 2016. Disponível em: < https://liquipedia.net/dota2/IceFrog>. Acesso em: 19 ago. 2021.

INTEL GAMING. **Intel World Open 2021:** The Path to Tokyo Revealed | Intel Gaming. 2021. Vídeo (1 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/ watch?v=qWu5trHqyuY>. Acesso em: 08 out. 2021.

IOC. International Olympic Committee. **Communique of the Olympic Summit.** 28 out. 2017 (2017a). Disponível em: <https://www.olympic.org/news/ communique-of-the-olympic-summit>. Acesso em: 08 out. 2021.

IOC. International Olympic Committee. **IOC and Alibaba Group launch historic long-term partnership as Alibaba becomes Worldwide Olympic Partner through 2028.** 19 jan. 2017 (2017b). Disponivel em: <https://www.olympic.org/news/ioc-and-alibaba-group-launch-historic-long-term-partnership-as-alibaba-becomes-worldwide-olympic-partner-through-2028>. Acesso em: 08 out. 2021.

IOC. International Olympic Committee. **Olympic Charter.** 2020. Disponível em: <https://stillmed.olympic.org/Documents/olympic_charter_en.pdf>. Acesso em: 08 out. 2021.

IOC. International Olympic Committee. **OVEP:** Olympic Values Education Programme. [s.d.]. Disponível em: <http://www.olympic.org/Documents/Reference_documents_Factsheets/Olympic_Values_Education_Programme.pdf>. Acesso em: 08 out. 2021.

JAPIASSU, H.; MARCONDES, D. **Dicionário básico de filosofia.** Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 2001.

JOGUE Apex Legends dentro das regras. **Help EA**, Electronic Arts Inc.**,** 14 fev. 2022a. Disponível em: <https://help.ea.com/br/help/apex-legends/apex-legends/ play-by-the-rules-in-apex-legends/>. Acesso em: 08 abr. 2022.

JOSEPH, D. Battle pass capitalism. **Journal of Consumer Culture**, v. 21, n.1, p. 68-83, 2021.

JUNIOR, J. CS:GO: Ingressos do IEM Rio Major 2022 esgotam em 1 hora. **The Enemy**, 25 jun. 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-ingressos-do-iem-rio-major-2022-esgotam-em-1-hora/?fbclid=IwAR04sfCW224F9NLpt0-7-vmpo5PJq-lDYD6PIUIZWfpx7YhyPMDeeEjfN-M>. Acesso em: 25 jun. 2022

KAMBEROVIC, R. Faker Threatens to Boycott Ranked Games due to Chinese Players. **Riftfeed**, 11 mar. 2022. Disponível em: <https://www.riftfeed.gg/ lol-news/faker-ranked-boycott>. Acesso em: 14 abr. 2022.

KAY, M. How Riot Games is Redefining Video Game Music. **Steelseries**, 15 jun. 2020. Disponível em: <https://steelseries.com/blog/how-riot-games-redefining- video-game-music-273>. Acesso em: 25 mai. 2022.

KEYSER, J. School bets video game scholarship can draw talent. **The Detroit News,** 06 out. 2014. Disponível em: <http://www.detroitnews.com/story/life/2014/10/06/ league-legends-scholarhip-robert-morrisuniversity/16830761>. Acesso em: 08 out. 2021.

KIRBY, L. D.; MORROW, J.; YIH, J. The challenge of challenge: Pursuing determination as an emotion. *In:* TUGADE, M. M.; SHIOTA, M. N.; KIRBY, L. D. (Eds.). **Handbook of positive emotions**. New York: Guilford, 2014.

LA TAILLE, Y. O sentimento de vergonha e suas relações com a moralidade. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 15, n.1, p. 13-25, 2002.

LA TAILLE, Y. Para um Estudo de Psicologia das Virtudes Morais. **Educação e Pesquisa**, v.26, n.2, p. 109-121, 2000.

LAWRENCE, N. The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems. **IGN,** 24 abr. 2017. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2017/04/24/the-troubling-psychology-of-pay-to-loot-systems>. Acesso em: 12 jun. 2022.

LEAGUE of Legends - Twitch Statistics and Charts. **TwitchTracker,** 2022a. Disponível em: <https://twitchtracker.com/games/21779>. Acesso em: 14 fev. 2022.

LEAGUE of Legends game modes. *In:* **League of Legends Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://leagueoflegends. fandom.com/wiki/Category:League_of_Legends_game_modes>. Acesso em: 06 mai. 2022.

LEAGUE of Legends Worlds Songs: from 2014 until 2021. **Esports.net,** 2022. Disponível em <https://www.esports.net/wiki/guides/lol-worlds-songs/>. Acesso em: 25 mai. 2022.

LEECH, N. L., BARETT, K. C., MORGAN, G.A. **SPSS for Intermediate Statistics:** Use and Interpretation. Mahwah, London: Lawrence Erlbaum Associates, 2005,.

LOL News: Songs of the Summoned III Winners Announced! **League of Legends Stratics Forum,** 25 jul. 2012. Disponível em: <https://community.stratics.com/threads/lol-news-songs-of-the-summoned-iii-winners-announced.281491/>. Acesso: 03 mai. 2022.

LOL: Arcane vence nove categorias no Annie Awards. **GE Globo**, 13 mar. 2022. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/2022/03/13/lol-arcane-vence-nove-categorias-no-annie-awards.ghtml>. Acesso em: 20 abr. 2022.

LOL: MMO é oficializado pela Riot; vagas para produção são abertas. **GE Globo**, 25 fev. 2021. Disponível em <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-mmo-e-oficializado-pela-riot-vagas-para-producao-sao-abertas.ghtml>. Acesso em: 20 abr. 2022.

LOL: Riot Games anuncia True Damage. **Record**, 30 out. 2019. Disponível em: <https://www.record.pt/record-gaming/detalhe/lol-riot-games-anuncia-true-damage>. Acesso em: 03 mai. 2022.

LOLAND, S. **Fair play in sport:** A moral norm system. New York: Routledge, 2002.

MACEDO, L. Ranks Dota 2: entenda sistema de ranking, MMR Dota 2 e mais. **STRAFE**, 29 dez. 2021. Disponível em: <https://www.strafe.com/br/apostas-esports/noticias/ranks-dota-2-entenda-o-sistema-do-jogo/>. Acesso em: 11 mai. 2022.

MACEDO, T; FALCÃO, T. E-sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, n. 45. 2019. p. 246-267. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>. Acesso em: 08 out. 2021.

MAPAS. **Play Valorant,** 2022b. Disponível em: <https://playvalorant.com/ pt-br/maps/> Acesso em: 16 fev. 2022.

MARQUES, D. CS:GO: Entenda como funcionam as novas regras dos RMR's. **Esportelândia**, 2021. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/esports/entenda-como-funcionam-as-novas-regras-dos-rmrs-major/>. Acesso: 31 mar. 2022.

MATH [pseudônimo]. Linha do tempo: Como a EVO se tornou o maior evento de jogos de luta do mundo. **MGG**, 14/05/2020. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/3924.html>. Acesso em: 21 mai. 2022.

MATH [pseudônimo]. Wild Rift: Wild Tour Brasil 2022 será presencial com R$ 1,4 milhão em premiação. **MGG**, 14 dez. 2021. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/ 8475.html>. Acesso em: 28 mai. 2022.

MCCORMICK, R. This is why people want to watch other people play video games. **The Verge,** 26 ago. 2014. Disponível em: <https://www.theverge.com/2014/8/26/6068993/this-is-why-people-want-to-watch-other-people-play-video-games>. Acesso: 08 out. 2021.

MCLAUGHLIN, D. Pentakill's third album 'Lost Chapter' to release on Sept. 8. **Upcomer**, 26 ago. 2021. Disponível em: <https://upcomer.com/pentakills-third-album-lost-chapter-to-release-on-sept-8>. Acesso em: 03 mai. 2022.

MELO, D. O que é o CS:GO Major?. **Tecnoblog**, 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-o-cs-go-major/>. Acesso em: 31 mar. 2022.

MERCADO Noturno – VALORANT. **Support Valorant,** Riot Games, 12 abr. 2022f. Disponível em <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360060326233-Mercado-Noturno-VALORANT>. Acesso em: 19 abr. 2022.

MIGLIACCIO, M. A Fight for the Ages: The History of EVO. **USG (USGamer),** 11 jun. 2014. Disponível em: <https://www.usgamer.net/articles/a-fight-for-the-agesthe-history-of-evo>. Acesso em: 19 mai. 2022.

MODO de Jogo de VALORANT – Disputa da Spike. **Support Valorant,** Riot Games, 14 fev. 2022b. Disponível em: <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360049340613-Modo-de-Jogo-de-VALORANT-Disputa-da-Spike> Acesso em: 16 fev. 2022.

MODO de Jogo de VALORANT – Mata-Mata TCT. **Support Valorant,** Riot Games, 08 fev. 2022a. Disponível em: <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360052585613-Modo-de-Jogo-de-VALORANT-Mata-Mata-TCT>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MOST Popular Core PC Games | Global. **Newzoo** [2020]. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>. Acesso em: 08 out. 2021.

MSI 2022 Primer. **LoL e-Sports,** 04 mai. 2022. Disponível em: <https://lolesports.com/ article/msi-2022-primer/bltb35a3ed659a84bd2>. Acesso em: 11 mai. 2022.

MURPHY, K; DAVIDSHOLDER, C. **Psychological testing: Principles and applications.** Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall. 1988.

MUSIC of League. **League of Legends**, Riot Games, 2015. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20150128105738/http://promo.na.leagueoflegends.com/en/music-of-league/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

NARCISO, R. K/DA lança EP 'All Out'; veja detalhes do novo álbum e futuro da banda. **TechTudo**, 06 nov. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/11/kda-lanca-ep-all-out-veja-detalhes-do-novo-album-e-futuro-da-banda-esports.ghtml>. Acesso em: 03 mai. 2022.

NEELY, E. Come for the game, stay for the cash grab: the ethics of loot boxes, microtransactions, and freemium games. In: **ETHICOMP Conference**, Poland, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/329403049_Come_for_the_game_stay_for_the_cash_grab_the_ethics_of_loot_boxes_microtransactions_and_freemium_games>. Acesso em: 11 jun. 2022.

NEWELL, A. How many League of Legends players are there? **Dot Esports,** 17 set. 2020. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/league-of-legends-number-of-players-14488>. Acesso em: 08 out. 2021.

NOGUEIRA, J. Arcane domina o Annie Awards e conquista 9 prêmios. **Tecmundo**, 14 mar. 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/235319- arcane-domina-annie-awards-conquista-9-premios.htm>. Acesso em: 20 abr. 2022.

NORTH, C. What Is EVO? A History Of The Most Prestigious Fighting Game Tournament. **ggn00b**, 03 fev. 2020. Disponível em: <https://ggn00b.com/ for-noobs/what-is-evo/>. Acesso em: 19 mai. 2022.

NOVEMBER 1982, Ottumwa, Iowa: LIFE Magazine gathering/contest. **Classic Arcade Gaming** [1998]. Disponível em: <http://www.classicarcadegaming.com/ contests/ Nov1982/>. Acesso em: 08 out. 2021.

NOVO Modo de Valorant: Disparada**. Play Valorant,** 16 fev. 2021b. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/novo-modo-de-valorant-replicacao/> Acesso em: 16 fev. 2022.

NOVO Modo de Valorant: Replicação. **Play Valorant,** 11 mai. 2021a. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/news/game-updates/novo-modo-de-valorant-replicacao/> Acesso em: 16 fev. 2022.

OCAL, A. Show de Travis Scott surpreende e bate recorde em Fortnite. **ESPN,** 24 abr. 2020. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6883209/show-de-travis-scott-surpreende-e-bate-recorde-em-fortnite>. Acesso: 08 out. 2021.

OLEOSKOVICZ, C. Majors de Dota 2 em 2021: O que mudou? **We Play eSports,** 01 jun. 2021. Disponível em: <https://weplayholding.com/pt-br/blog/majors-de-dota- 2-em-2021-o-que-mudou/>. Acesso em: 12 mai. 2022.

**OLIMPISMO: sua origem e ideais**. 2016. Disponível em: <http://multimidia.curitiba.pr.gov.br/2016/00178170.pdf>. Acesso em: 08 out. 2021.

ONYETT, C. Counter-Strike: Global Offensive's Demolition Mode. **IGN** , 12 mar. 2012. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2012/03/13/counter-strike-global-offensives-demolition-mode>. Acesso em: 30 mar. 2022.

OPERATION Bloodhound. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2015a. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationbloodhound>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Bravo. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2022a. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationbravo>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Breakout. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2014a. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationphoenix>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Broken Fang. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2020. Disponível em: <http://counter-strike.net/brokenfang>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Hydra. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2017. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationhydra>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Payback. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2019a. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationpayback>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Phoenix. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2019a. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationphoenix>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Riptide. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2021. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationriptide/l>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Shattered Web. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2019. Disponível em: <http://counter-strike.net/shatteredweb>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Vanguard. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2014c. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationvanguard>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATION Wildfire. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2016. Disponível em: <http://counter-strike.net/operationwildfire>. Acesso em: 25 mar. 2022.

OPERATIONS. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Operations>. Acesso em: 25 mar. 2022.

PACHECO, Marcio. Olympic Virtual Series leva e-sport para os Jogos Olímpicos. **Terra,** 03, jun, 2021. Disponível: <https://www.terra.com.br/gameon/olympic-virtual-series-leva-esport-para-os-jogos-olimpicos,3b6c62c2dc78d1ee14fa99b7851475d3i26amjr4.html>. Acesso em: 08 dez. 2021.

PALAR, Sanjeev. Olympic Virtual Series. **Comitê Olímpico Internacional,** 21, jun. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>. Acesso em: 08 dez. 2021.

PALMEIRA, C. 10 anos de League of Legends: curiosidades sobre o MOBA da Riot Games. **Techtudo,** 15 out. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/10/10-anos-de-league-of-legends-curiosidades-sobre-o-moba-da-riot-games-esports.ghtml>. Acesso em: 08 out. 2021.

PARRY, J. E-sports are Not Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1489419>. Acesso em: 08 out. 2021.

PARRY, J. Physical education as Olympic education. **European Physical Education Review**, v. 4, n. 2,p. 153-167, 1998.

PASSE de Batalha - Salvação. **Apex Legends**, Electronic Arts Inc.**,** 2022c. Disponível: <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/battle-pass>. Acesso: 12 abr. 2022.

PEREIRA, M. ESports: cada vez mais presente nas universidades pelo mundo. **Pichau Arena,** 2018. Disponível em: <https://www.pichauarena.com.br/pichau-arena/esports-cada-vez-mais-presente-nas-universidades-pelo-mundo/>. Acesso em: 08 out. 2021.

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda). Brasília: Faculdade de Comunicação - Universidade de Brasília, 2014.

PEREIRA, W. LoL: POP/STARS, single da K/DA, recebe prêmio de ouro da RIAA. **GE Globo,** 02 ago. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/lol-popstars-single-de-kda-recebe-premio-de-ouro-da-riaa.ghtml>. Acesso em: 03 mai. 2022.

PEREIRA, W. Valorant Masters 2022: tabela, datas de jogos, premiação e mais. **GE Globo**, 05 abr. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2022/04/05/valorant-masters-reykjavik-2022-times-formato-e-tabela.ghtml>. Acesso em: 21 mai. 2022.

PEREZ, C. R. **O entendimento de valores olímpicos por atletas olímpicos brasileiros**. Tese (Doutorado em Estudos Socioculturais e Comportamentais da Educação Física e Esporte). São Paulo: Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, 2017.

PEREZ, C. R.; RUBIO, K. The understanding of Olympic values by Brazilian Olympic athletes. **International Journal of Humanities Social Sciences and Education.** 1(12): p. 37-43, 2014.

PERGUNTAS Frequentes do Passe de Batalha. **Support Valorant,** Riot Games, 07 abr. 2022g. Disponível em <https://support-valorant.riotgames.com/hc/pt-br/articles/360048744794-Perguntas-Frequentes-do-Passe-de-Batalha>. Acesso em: 19 abr. 2022.

PETERSON, C.; SELIGMAN, M. **Character Strengths and virtues: A handbook and classification**. Washington: APA, 2004.

PIAGET, J. **Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança**. Rio de Janeiro: Wak, 2014.

PINHEIRO, J. A história de uma lenda: a origem, ascensão e importância de League of Legends. **The Enemy,** 15 out. 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/historia-producao-league-of-legends>. Acesso em: 08 out. 2021.

POLIT, D. F.; BECK, C. T.; HUNGLER, B. P. **Fundamentos de pesquisa em enfermagem:** avaliação de evidências para a prática da enfermagem. Porto Alegre: Artmed, 2011.

POLÍTICA do Tribunal. **League of Legends**, Riot Games, 2022. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/legal/tribunal> Acesso em: 18 mar. 2022.

PRATA, D. Apex Legends se torna uma das franquias mais lucrativas da EA. **Meio Bit**, 12 mai. 2022. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/458258/apex-legends-se-torna-uma-das-franquias-mais-lucrativas-da-ea/>. Acesso: 25 jun. 2022.

PUIATI, J. LoL: True Damage deve lançar nova música; tudo sobre o grupo de campeões. **TechTudo**, 11 jul. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/07/lol-true-damage-deve-lancar-nova-musica-tudo-sobre-o-grupo-de-campeoes-esports.ghtml>. Acesso em: 03 mai. 2022.

QUADRINHOS. **Riot Games,** c2022. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/comic/>. Acesso em: 04 fev. 2022.

QUINTILIO, N. K. **Das vivências às experiências significativas: os valores olímpicos como mobilizadores das habilidades socioemocionais por meio do esporte educacional.** Tese (Doutorado em Estudos Socioculturais e Comportamentais da Educação Física e Esporte). São Paulo: Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, 2019.

QUINTILIO, N. K. O aprendizado de condutas éticas através dos valores olímpicos: uma experiência pedagógica. **Olimpianos - Journal of Olympic Studies,** 1(1), p. 15-32, 2017.

QUINTILIO, N. K.; MARCONI, J. R.; RABELO, I. S. Escala de Educação e Valores Olímpicos (EEVO-15): O desafio de mensurar valores humanos na prática educativa. **Olimpianos - Journal of Olympic Studies**, 2(3), p. 510-527, 2018.

QUINTILIO, N; ZIMMERMANN, M; PEREZ, C; MARCONI, J. A formação do atleta e a Educação Olímpica: a busca pelo estado de empoderamento. *In:* RUBIO, K (Org.). **Do pós ao neo olimpismo:** esporte e movimento olímpico no século XXI. São Paulo, Képos, 2019.

RABELO, I. S. **Investigação de traços de personalidade em atletas brasileiros:** análise da adequação de uma ferramenta de avaliação psicológica. Tese (Doutorado em Pedagogia do Movimento Humano). São Paulo: Escola de Educação Física e Esportes da Universidade de São Paulo, 2013.

RABELO, I. S.; ANGELO, L. F. ; GONÇALVES, G. C. M. ; RUBIO, K. . Diferentes práticas da avaliação psicológica no contexto esportivo. In: Evandro Moraes Peixoto; Tatiana de Cássia Nakano; Marcos Alencar Abaide Balbinotti. (Org.). **Novas perspectivas para avaliação em psicologia do esporte e do exercício físico**. 1ed. Curitiba: CRV, 2016, v. , p. 27-52.

RABELO, I. S., PEIXOTO, E. M., NAKANO, T. C., RUBIO, K. Avaliação de Valores Olímpicos e Humanitários na Educação: Proposta de um instrumento de Medida. **Revista Brasileira de Psicologia do Esporte**. 6(2): p. 26-41. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.31501/rbpe.v6i2.6919>. Acesso em: 08 out. 2021.

RABELO, I. S., RUBIO, K., AMBIEL, R. M. Estudos iniciais de construção de uma escala de educação e valores olímpicos. *In:* **VI Congresso Brasileiro de Avaliação Psicológica – IBAP**, Maceió, AL, 2013.

RANK (League of Legends). *In:* **League of Legends Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Rank_(League_of_Legends)>. Acesso em: 06 mai. 2022.

REGRAS. **ESL Play**, 2022a. Disponível em: <https://play.eslgaming.com/dota2/europe/dota2/major/rules>. Acesso em: 16 mar. 2022.

REGRAS. **ESL Play**, 2022b. Disponível em: <https://play.eslgaming.com/counterstrike/csgo/csgo/open/rules>. Acesso em: 16 mar. 2022.

RIETKERK, R. COVID-19 Continues to Impact the Esports Market: Newzoo Revises Its Esports Revenue Forecast. **Newzoo**, 07 out. 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/covid-19-continues-to-impact-the-esports-market-newzoo-revises-its-esports-revenue-forecast/> Acesso em: 08 out. 2021.

ROCKET League - Twitch Statistics and Charts. **TwitchTracker,** 2022f. Disponível em: <https://twitchtracker.com/games/30921>. Acesso em: 14 fev. 2022.

ROCKET League: The Community and How To Avoid Toxicity. **Dignitas**, 02 mar. 2019. Disponível em: <https://dignitas.gg/articles/rocket-league-the-community- and-how-to-avoid-toxicity>. Acesso em: 18 mar. 2022.

ROCKET Pass. *In:* **Rocket League Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d.d. Disponível em: <https://rocketleague.fandom.com/wiki/Rocket_ Pass>. Acesso em: 14 abr. 2022.

RODRIGUES, B. LoL: Do jogo para a vida real; conheça a história e trajetória da banda Pentakill. **Maisesports**, 13 jul. 2019. Disponível em: <https://maisesports. com.br/lol-conheca-a-trajetoria-da-banda-pentakill/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

RODRIGUES, B. LoL: Escute o novo álbum “Lost Chapter” do Pentakill. **Maisesports**, 08 set. 2021. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-escute-o- novo-album-lost-chapter-do-pentakill/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

RUBIO, K. **Esporte, educação e valores olímpicos**. [São Paulo]: Casa do Psicólogo, 2009.

RUBIO, K. **O atleta e o mito do herói.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

RUBIO, K. Olimpização: notas sobre o desejo de inclusão no modelo olímpico. *In:* RUBIO, K. (Org.). **Do pós ao neo olimpismo:** esporte e movimento olímpico no século XXI. São Paulo, Képos, 2019.

RUBIO, K. **Psicologia, esporte e valores olímpicos**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012.

RUBIO, K. ; RABELO, I. S. ; CRUZ, R. M. . Avaliação de aspectos psicológicos em educação física e esporte. In: Maria Tereza Silveira Bohme. (Org.). **Avaliação do desempenho em educação física e esporte.** 1ed.Barueri: Manole, 2018, v. , p. 73-86.

RYAN, Michael E. Multiplayer Gaming: Two or More is War. **PC Mag**, v. 15, n. 18, 22 out. 1996, p. 337-339. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id= sjA_WJ82CSsC>. Acesso em: 08 out. 2021.

SANTIAGO, P. Batalha Nevada chegou ao VALORANT; entenda como funciona o novo modo de jogo. **ValorantZone**, 15/12/2020. Disponível em: <https://valorantzone.gg/noticia/batalha-nevada-chegou-ao-valorant-entenda-como-funciona-o-novo-modo-de-jogo/>. Acesso em: 16 fev. 2022.

SANTIAGO, P. Com mais de 2 milhões de espectadores, final entre FaZe Clan e NAVI registra segunda maior audiência da história dos Majors. **Draft5**, 22 mai. 2022. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/com-mais-de-2-milhoes-de-espectadores-final-entre-faze-clan-e-navi-registra-segunda-maior-audiencia-da-historia-dos-majors>. Acesso em: 25 jun. 2022.

SANTIAGO, P. Saiba como funciona o sistema de Matchmaking, Status Prime e não-ranqueadas do CS:GO. **Draft5**, 19 fev. 2017. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/saiba-como-funciona-o-sistema-de-matchmaking-status-prime-e-nao-ranqueadas-do-csgo>. Acesso em: 30 mar. 2022.

SANTOS, M. F. **Dicionário de filosofia e ciências culturais**. [s.l.] Logos, 1964.

SARAIVA, P. A. C. **E-sports: Um fenômeno da cultura digital contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação). Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa, 2013.

SARKAR, S. How do Counter-Strike: Global Offensive skins work? **Polygon**, 11 jul. 2016. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/7/11/12129136/counter- strike-global-offensive-cs-go-skins-explainer>. Acesso em: 12 jun. 2022.

SAVONITTI, G.; NISHIDA, T. Entretenimento Moderno, eSport e o Não Esporte. *In:* RUBIO, Katia. (Org). **Do pós ao neo olimpismo:** esporte e movimento olímpico no século XXI. São Paulo: Laços, 2019.

SCHURU [pseudônimo]. Mata-Mata. **Steam Community,** 25 ago. 2019. Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1845306284>. Acesso em: 23 mar. 2022.

SEASON 6 ROCKET PASS. **Rocket League**, Psyonix LLC, 2022. Disponível em: <https://www.rocketleague.com/seasons/season-6/rocket-pass/>. Acesso em: 14 abr. 2022.

SESSIONS. **Riot Games**, c.2022. Disponível em: <https://sessions.riotgames.com/pt-br/event/sessions/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

SESSIONS: VI. **Riot Games,** 08 jul. 2021. Disponível em: <https://wildrift.leagueoflegends.com/en-sg/news/community/sessions-vi/>. Acesso em: 03 mai. 2022.

SILVA, Alexandre. A história de Counter-Strike. **TechTudo,** 22 ago. 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/08/historia-de-counter-strike.html>. Acesso em: 08 out. 2021.

SONGS Of The Summoned 2. **Surrender@20**, 18 ago. 2011. Disponível em: <https://www.surrenderat20.net/2011/08/songs-of-summoned-2.html>. Acesso em: 03 mai. 2022.

STAGNI, Thais. League of Legends: Riot Games anuncia 2ª edição do 'Acampamento Yordle'. **IGNBrasil**, 07 abr. 2018. Disponível em <https://br.ign.com/league-of-legends/60613/news/league-of-legends-riot-games-anuncia-2a-edicao-do-acampamento-yordle>. Acesso em: 18 mar. 2022.

STUART, K. Kapow! The history of fighting games. **The Guardian**, 01 jun. 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2019/jun/01/kapow-the-history-of-fighting-games>. Acesso em: 19 mai. 2022.

STUBBS, Mike. The incredible rise of Dota. **RedBull**, 2019. Disponível em: <https://www.redbull.com/int-en/the-history-of-dota>. Acesso em: 16 ago. 2021.

SUMMONER'S Code. *In:* **League of Legends Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Summoner%27s_Code>. Acesso em: 18 mar. 2022.

TARTAGLIA, R. Guia para iniciantes do CBLoL 2021: veja como funciona o campeonato. **GE Globo**, 22 jan. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/guia-para-iniciantes-do-cblol-2021-veja-como-funciona-o-campeonato>. Acesso em: 11 mai. 2022.

TASHEV, Tasho. Did You Know: Valve Invented the Battle Pass. **EarlyGame**, 2021. Disponivel em: <https://www.earlygame.com/more/valve-battle-pass/>. Acesso em: 05 out. 2021.

TASSI, P. Riot's 'League of Legends' Reveals Astonishing 27 Million Daily Players, 67 Million Monthly. **Forbes**, 27 jan. 2014. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly/?sh=88f7a196d39f>. Acesso em: 27 nov. 2020.

TAYLOR, T. L. **Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming.** Cambridge, MA: MIT Press. 2012.

THE ARMS Deal Update. **Counter-Strike:** Global Offensive, 2022b. Disponível em: <http://counter-strike.net/armsdeal >. Acesso em: 25 mar. 2022.

THE COMPLETE history of Dota 2. **Pinnacle Sports**, 08 jul. 2019. Disponível em: <https://www.pinnacle.com/en/esports-hub/betting-articles/dota-2/the-complete-history-of-dota-2/hmu2pjlgm5cq7eb3> Acesso em: 16 ago. 2021.

THE ESPORTS industry can no longer be ignored. **Uncubed**, c. 2021. Disponível: <https://uncubed.com/daily/the-esports-industry-can-no-longer-be-ignored/>. Acesso em: 08 out. 2021.

THE HISTORY of Esports: How it Started, and Where We Are Now. **The University of New Haven Online**, c2021. Disponível em: <https://onlinedegrees.newhaven.edu/resources/infographic/history-of-esports/> Acesso em: 12 nov. 2021.

THE INTERNATIONAL 2013 Interactive Compendium. *In:* **Dota 2 Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://dota2.fandom.com/wiki/The_International_2013_Interactive_Compendium>. Acesso em: 05 out. 2021.

THE REBIRTH of crowd events. **ESL One**, 2022. Disponível em: <https://www.esl-one.com/dpc/>. Acesso em: 12 mai. 2022.

THE RISE of eSports. **Preceden**, c2020. Disponível em: <https://www.preceden.com/timelines/336488-the-rise-of-esports>. Acesso em: 14 nov. 2020.

THE ULTIMATE Novice Guide to League of Legends World Championship 2022. **Digital Gamers Dream,** 11 abr. 2022. Disponível em: <https://digitalgamersdream.com/guide-to-league-of-legends-worlds-2020/>. Acesso em: 11 mai. 2022.

THESCORE ESPORTS. **Story of Dota 2** | TheScore eSports. 2019c. Vídeo (27 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h9Zv_TiVzmg>. Acesso em: 16 ago. 2021.

THESCORE ESPORTS. **The Clone That's Trying to Kill CS:GO:** The Story of Valorant | TheScore esports. 2020. Vídeo (18 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LjNsSaMtR8U>. Acesso em: 03 fev. 2022.

THESCORE ESPORTS. **The Story of Apex Legends** | TheScore eSports. 2019b. Vídeo (23 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bBEfIKhzPBg>. Acesso em: 03 fev. 2022.

THESCORE ESPORTS. **The Story of CS:GO:** The Game That Never Dies | TheScore eSports. 2019a. Vídeo (30 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H8Nv--NOU2k>. Acesso em: 04 fev. 2022.

THESCORE ESPORTS. **The Story of Rocket League** | TheScore esports. 2018. Vídeo (19 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O3NZSIX59AE>. Acesso em: 04 fev. 2022.

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

THRASH, T. M.; ELLIOT, A. J. Inspiration as a Psychological Construct. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 84, n. 4, p. 871-889, 2003.

TIMTAMMONSTER [pseudônimo]. /dev: como fazer com que os sistemas comportamentais tenham mais importância. **League of Legends**, Riot Games, 11 mar. 2022. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/dev/dev-como-fazer-com-que-os-sistemas-comportamentais-tenham-mais-importancia>. Acesso em: 18 mar. 2022.

TOP Players History :: Esports Earnings [dados monetários sobre eSports]. **Esports Earnings** [2021]. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/history/>. Acesso em: 08 out.2021.

TOURNAMENTS. *In:* **Rocket League Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d.c. Disponível em: <https://rocketleague.fandom.com/wiki/Tournaments>. Acesso em: 14 abr. 2022.

TRAVIS Scott faz show em 'Fortnite' para 14 milhões de fãs. **Portal G1**, 24/04/2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/04/24/travis-scott-faz- show-em-fortnite-para-14-milhoes-de-fas.ghtml>. Acesso em: 08 out. 2021.

TUBINO, M. J. G. O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil. *In:* **Memórias: Conferência Brasileira de Esporte Educacional**. Rio de Janeiro: Universidade Gama Filho, 1996. p. 9-16.

TUBINO, M. J. G. **O que é esporte**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1999.

TUNHOLI, M. CS:GO encerra Prime gratuito e recebe modo competitivo não ranqueado. **Tecnoblog**, 04 jun. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2021/06/04/csgo-encerra-prime-gratuito-e-recebe-modo-competitivo-nao-ranqueado>. Acesso em: 01 abr. 2022.

TWITCH Games with the highest viewers ever. **TwitchTracker,** 2022g. Disponível em: <https://twitchtracker.com/games/peak-viewers>. Acesso em: 28 mai. 2022.

TWITCHTRACKER [Portal]. Disponível em: <https://twitchtracker.com/>. Acesso em: 08 out. 2021.

VALORANT - Twitch Statistics and Charts. **TwitchTracker,** 2022d. Disponível em: <https://twitchtracker.com/games/516575>. Acesso em: 14 fev. 2022.

VELOSO, R. C. ; RUBIO, K. ; ZIMMERMANN, M. A. ; RABELO, I. S. A. . Attitudes of teachers and students towards Olympic and humanitarian values. REVISTA BRASILEIRA DE PSICOLOGIA DO ESPORTE, v. 10, p. 112-126, 2020.

VEM aí a Apex Legends Global Series. **Apex Legends**, Electronic Arts Inc.**,** 2022e. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/apex-legends/news/global-series-announcement>. Acesso em: 25 jun. 2022.

VIEIRA, G. S. **Heurísticas do Design em Jogos Digitais: O caso League of Legends.** Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2018.

VILLELA, M. Sentinelas e Duelistas no Valorant: entenda funções de cada membro do time. **Techtudo**, 17 nov. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/11/sentinelas-e-duelistas-no-valorant-entenda-funcoes-de-cada-membro-do-time.ghtml> Acesso em: 15 fev. 2022.

VOLTOLINI, R. Twitch: 10 fatos que fazem do serviço de streaming um gigante da web. **Tecmundo**, 26 ago. 2014. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/twitch/61099-twitch-10-fatos-servico-streaming-gigante-web.htm>. Acesso em: 08 out. 2021.

WADE, S. Bach: No Olympic future for esports until 'violence' removed. **AP News,** 01 set. 2018. Disponível em: <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>. Acesso em: 08 out. 2021.

WAGNER, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. *In:* **Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development - ICOMP 2006**, Las Vegas, Nevada, USA, 26-29 jun. 2006, p. 437-442. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em: 08 out. 2021.

WALKER, J. Counter-Strike GO: Gun Game Mode, Screens. **Rock Paper Shotgun,** 22 set. 2011. Disponível em <https://www.rockpapershotgun.com/counter-strike- go-new-mode-new-screenshots>. Acesso em: 30 mar. 2022.

WAR Games. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/War_Games>. Acesso em: 29 mar. 2022.

WEAPONS Expert. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Weapons_Expert>. Acesso em: 30 mar. 2022.

WEBSTER, A. League of Legends' 2022 world championship will be a multi-city affair. **The Verge,** 21 nov. 2021. Disponível em: <https://www.theverge.com/2021/11/21/22791688/league-of-legends-2022-wold-championship-new-york-toronto-sf>. Acesso em: 11 mai. 2022.

WHAT are Blueprints? **Rocket League**, Psyonix LLC, 2022. Disponível em: <https://support.rocketleague.com/hc/en-us/articles/360036125694-What-are-Blueprints>. Acesso em: 14 abr. 2022.

WHO. World Health Organization. **Coronavirus disease (Covid-19) pandemic.** 2019. Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel- coronavirus-2019> Acesso em: 08 out. 2021.

WIJIMAN, T. Global Game Revenues Up an Extra $15 Billion This Year as Engagement Skyrockets. **Newzoo**, 04 nov. 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast> Acesso em: 22 nov. 2020.

WINGMAN. *In:* **Counter-Strike Wiki** [São Francisco, CA: Fandom Games Community], s.d. Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Wingman>. Acesso em: 29 mar. 2022.

YONEZAWA, B. Riot Games, estúdio de LoL, anuncia novo jogo de tabuleiro. **IGN**, 13 fev. 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/riot-games/79972/news/riot-games-estudio-de-lol-anuncia-novo-jogo-de-tabuleiro>. Acesso em: 04 mai. 2022.

ZIMMERMANN, M. A., RABELO, I. S., RUBIO, K. Etapas de desenvolvimento de uma medida de valores olímpicos e humanitários (EEVO) em educação. **Olimpianos - Journal of Olympic Studies**, 4, 23-41. 2020.

ZONA de Perigo. **Counter-Strike:** Global Offensive, 06 dez. 2018. Disponível em: <https://blog.counter-strike.net/pt-br/index.php/2018/12/21563/>. Acesso em: 23 mar. 2022.

# Anexos

**Anexo 1.** Questionário aplicado aos participantes da pesquisa

| Ord. | Itens | Pólo | Nome Fator |
|---|---|---|---|
| 1 | 1. Divirto-me quando estou em atividade em grupo. | + | Amizade |
| 2 | 2. Participar de atividades que envolvam superação e desafios me empolgam. | + | Amizade |
| 3 | 3. Às vezes, descumprir regras é comum no esporte. | - | Respeito |
| 4 | 4. Paro de jogar quando fica muito difícil. | - | Excelência |
| 5 | 5. O sucesso dos meus colegas de equipe é positivo para mim. | + | Amizade |
| 6 | 6. Acho que é normal cometer algumas infrações para alcançar aquilo que quero. | - | Respeito |
| 7 | 7. Com frequência, sinto vontade de agredir meus adversários. | - | Respeito |
| 8 | 8. Tenho dificuldade para participar de atividades com muitas regras estabelecidas. | - | Excelência |
| 9 | 9. Gosto de participar das atividades de integração da equipe. | + | Amizade |
| 10 | 10. Tenho dificuldade durante o jogo, pois me distraio com outras coisas. | - | Excelência |
| 11 | 11. Abandono aquilo que desejo por medo de ser debochado por outros. | - | Excelência |
| 12 | 12. Antes de agir, penso na repercussão disso com meus colegas de equipe. | + | Amizade |
| 13 | 13. Respeito o ponto de vista dos outros. | + | Amizade |
| 14 | 14. Jogos longos ou difíceis me desmotivam. | - | Excelência |
| 15 | 15. Por mais que me esforce, sou descuidado com regras e regulamentos. | - | Excelência |
| 16 | 16. Tenho pouca disposição para tarefas muito longas ou difíceis. | - | Excelência |
| 17 | 17. Quando alguém critica minha atuação, sinto vontade de brigar (xingar). | - | Respeito |
| 18 | 18. Tenho dificuldade para me adaptar às atividades que envolvam regras e regulamentos fixos. | - | Excelência |
| 19 | 19. Penso que jogar não tem contribuído mais para meu desempenho. | - | Excelência |
| 20 | 20. Frequentemente faço ameaças sem levá-las a sério. | - | Respeito |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21 | 21. Frequentemente me comunico de forma agressiva com meus adversários para intimidá-los. | - | Respeito |
| 22 | 22. De modo geral, acredito que as pessoas têm boas intenções quando trabalham em equipe. | + | Amizade |
| 23 | 23. Já pensei seriamente em desistir de jogar e competir. | - | Excelência |
| 24 | 24. Eu me divirto em apontar os erros dos meus adversários. | - | Respeito |
| 25 | 25. Quando estou com euforia ou raiva em uma competição, pode acontecer que eu não cumpra as regras à risca. | - | Respeito |
| 26 | 26. Procuro fazer com que as pessoas da minha equipe se sintam bem. | + | Amizade |
| 27 | 27. Acredito que o treino deveria ocorrer em menor frequência. | - | Excelência |
| 28 | 28. Fico com raiva rapidamente quando algo ruim me acontece no treino ou na partida e isso me atrapalha. | - | Respeito |
| 29 | 29. Se algum adversário me enganar, deverá receber na mesma moeda. | - | Respeito |
| 30 | 30. Preocupo-me com meus colegas de equipe. | + | Amizade |
| 31 | 31. Fico irritado quando percebo as intenções dos meus adversários. | - | Respeito |
| 32 | 32. No treino procuro achar uma melhor forma de realizar a tarefa para melhorar meu desempenho. | + | Amizade |
| 33 | 33. Se eu precisar descumprir alguma regra para ganhar a partida, eu farei isso. | - | Respeito |
| 34 | 34. Fico desanimado com frequência. | - | Excelência |
| 35 | 35. Procuro colaborar com algum colega quando observo-o tendo alguma dificuldade. | + | Amizade |
| 36 | 36. Respeito os sentimentos alheios. | + | Amizade |
| 37 | 37. Xingo os jogadores do meu time quando eles erram. | - | Código.I. |
| 38 | 38. Tenho amigos até hoje que conheci no jogo. | + | Código.I. |
| 39 | 39. Continuo a partida, mesmo com a derrota iminente. | + | Código.I. |
| 40 | 40. Quando jogo em equipe sinto que faço parte de um time. | + | Código.I. |
| 41 | 41. Penso que minhas atitudes refletem em outros jogadores. | + | Código.I. |
| 42 | 42. Mantenho a calma quando algo dá errado na partida. | + | Código.I. |
| 43 | 43. Tento fazer novas amizades quando jogo. | + | Código.I. |
| 44 | 44. Divido a minha conta para alcançar níveis mais altos. | - | Código.I. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 45 | 45. Entendo que uma equipe unida está mais perto da vitória. | + | Código.I. |
| 46 | 46. Tenho paciência para iniciantes. | + | Código.I. |
| 47 | 47. Quando não gosto da equipe, abandono a partida. | - | Código.I. |
| 48 | 48. Já desfiz amizades devido a discussões no jogo. | - | Código.I. |
| 49 | 49. Procuro brechas no jogo para melhorar o meu ranking. | - | Código.I. |
| 50 | 50. Me acho um bom exemplo de jogador. | + | Código.I. |
| 51 | 51. Aceito os resultados da partida quando sou derrotado. | + | Código.I. |

**Fonte:** Elaborado pelo Autor

* O sistema de resposta do questionário é em Escala do tipo Likert de quatro pontos que varia entre :
Nunca (1); Pouco (2); Muito (3), Sempre (4) para cada questão.
O valor pode ser positivo ou negativo, variando de -4 a +4.
Todos os itens de cada fator somados geram um escore bruto (EB)

**Anexo 2.** Questionário aplicado na segunda fase da pesquisa.

| Ord. | Itens | Pólo | Nome Fator |
|---|---|---|---|
| 1 | 1/51. Divirto-me quando estou em atividade em grupo. | + | Amizade |
| 2 | 2/51. Participar de atividades que envolvam superação e desafios me empolgam. | + | Amizade |
| 3 | 3/51. Às vezes, descumprir regras é comum no esporte. | - | Respeito |
| 4 | 4/51. Paro de jogar quando fica muito difícil. | - | Excelência |
| 5 | 5/51. O sucesso dos meus colegas de equipe é positivo para mim. | + | Amizade |
| 6 | 6/51. Acho que é normal cometer algumas infrações para alcançar aquilo que quero. | - | Respeito |
| 7 | 7/51. Com frequência, sinto vontade de agredir meus adversários. | - | Respeito |
| 8 | 8/51. Tenho dificuldade para participar de atividades com muitas regras estabelecidas. | - | Excelência |
| 9 | 9/51. Gosto de participar das atividades de integração da equipe. | + | Amizade |
| 10 | 10/51. Tenho dificuldade durante o jogo, pois me distraio com outras coisas. | - | Excelência |
| 11 | 11/51. Abandono aquilo que desejo por medo de ser debochado por outros. | - | Excelência |
| 12 | 12/51. Antes de agir, penso na repercussão disso com meus colegas de equipe. | + | Amizade |
| 13 | 13/51. Respeito o ponto de vista dos outros. | + | Amizade |
| 14 | 14/51. Jogos longos ou difíceis me desmotivam. | - | Excelência |
| 15 | 15/51. Por mais que me esforce, sou descuidado com regras e regulamentos. | - | Excelência |
| 16 | 16/51. Tenho pouca disposição para tarefas muito longas ou difíceis. | - | Excelência |
| 17 | 17/51. Quando alguém critica minha atuação, sinto vontade de brigar (xingar). | - | Respeito |
| 18 | 18/51. Tenho dificuldade para me adaptar às atividades que envolvam regras e regulamentos fixos. | - | Excelência |
| 19 | 19/51. Penso que jogar não tem contribuído mais para meu desempenho. | - | Excelência |
| 20 | 20/51. Frequentemente faço ameaças sem levá-las a sério. | - | Respeito |
| 21 | 21/51. Frequentemente me comunico de forma agressiva com meus adversários para intimidá-los. | - | Respeito |
| 22 | 22/51. De modo geral, acredito que as pessoas têm boas intenções quando trabalham em equipe. | + | Amizade |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 23 | 23/51. Já pensei seriamente em desistir de jogar e competir. | - | Excelência |
| 24 | 24/51. Eu me divirto em apontar os erros dos meus adversários. | - | Respeito |
| 25 | 25/51. Quando estou com euforia ou raiva em uma competição, pode acontecer que eu não cumpra as regras à risca. | - | Respeito |
| 26 | 26/51. Procuro fazer com que as pessoas da minha equipe se sintam bem. | + | Amizade |
| 27 | 27/51. Acredito que o treino deveria ocorrer em menor frequência. | - | Excelência |
| 28 | 28/51. Fico com raiva rapidamente quando algo ruim me acontece no treino ou na partida e isso me atrapalha. | - | Respeito |
| 29 | 29/51. Se algum adversário me enganar, deverá receber na mesma moeda. | - | Respeito |
| 30 | 30/51. Preocupo-me com meus colegas de equipe. | + | Amizade |
| 31 | 31/51. Fico irritado quando percebo as intenções dos meus adversários. | - | Respeito |
| 32 | 32/51. No treino procuro achar uma melhor forma de realizar a tarefa para melhorar meu desempenho. | + | Amizade |
| 33 | 33/51. Se eu precisar descumprir alguma regra para ganhar a partida, eu farei isso. | - | Respeito |
| 34 | 34/51. Fico desanimado com frequência. | - | Excelência |
| 35 | 35/51. Procuro colaborar com algum colega quando observo-o tendo alguma dificuldade. | + | Amizade |
| 36 | 36/51. Respeito os sentimentos alheios. | + | Amizade |
| 37 | 37/51. Xingo os jogadores do meu time quando eles erram. | - | Código.I. |
| 38 | 38/51. tenho amigos até hoje que conheci no jogo. | + | Código.I. |
| 39 | 39/51. Continuo a partida, mesmo com a derrota iminente. | + | Código.I. |
| 40 | 40/51. Quando jogo em equipe sinto que faço parte de um time. | + | Código.I. |
| 41 | 41/51. Penso que minhas atitudes refletem em outros jogadores. | + | Código.I. |
| 42 | 42/51. Mantenho a calma quando algo dá errado na partida. | + | Código.I. |
| 43 | 43/51. Tento fazer novas amizades quando jogo. | + | Código.I. |
| 44 | 44/51. Já fiz ou comprei Elojob (jogar na conta de alguém para subir elo ou pagar alguém para subir o seu elo) | - | Código.I. |
| 45 | 45/51. Entendo que uma equipe unida está mais perto da vitória. | + | Código.I. |
| 46 | 46/51. Tenho paciência com iniciantes. | + | Código.I. |
| 47 | 47/51. Quando não gosto da equipe, abandono a partida. | - | Código.I. |
| 48 | 48/51. Já briguei (dar "rage") com desconhecidos, amigos ou colegas por causa de erros cometidos | - | Código.I. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 49 | 49/51. Já usei hacks ou programas terceiros que dão alguma vantagem para melhorar o meu ranking. | - | Código.I. |
| 50 | 50/51. Me acho um bom exemplo de jogador. | + | Código.I. |
| 51 | 51/51. Aceito os resultados da partida quando sou derrotado. | + | Código.I. |

**Fonte:** Elaborado pelo Autor

**Anexo 3.** Questionário semiaberto aplicado na segunda fase da pesquisa.

| Ord. | Itens |
|---|---|
| 1 | Há quanto tempo joga? (games em geral) |
| 2 | Há quanto tempo joga ”o jogo específico”? |
| 3 | Quanto tempo você joga na semana? (Jogos em geral) |
| 4 | Quanto tempo você joga ”o jogo específico” na semana? |
| 5 | Geralmente em quais horários você joga? |
| 6 | Qual tipo de personagem é o seu favorito? ** |
| 7 | Qual é a sua rota favorita? * |
| 8 | Você costuma jogar mais partidas de que tipo? |
| 9 | Qual é o seu personagem favorito para jogar? (seu Main) ** |
| 10 | Você já jogou algo similar ao ”jogo específico" antes? Se sim, qual jogo e por quanto tempo (mais ou menos)? |
| 11 | Qual foi seu maior ranking em um jogo? |
| 12 | Quais desses conteúdos de/para ”jogo específico" você consome? |
| 13 | Qual seu ranking no ”jogo específico"? |
| 14 | Você já foi banido de algum jogo? Se sim, qual e por qual motivo? |
| 15 | Você é um jogador de que tipo? |
| 16 | Quantas horas por semana você dedica ao treinamento? *** |
| 17 | Quantas horas por semana o time treina junto? *** |
| 18 | Já ganhou algum campeonato? (Se sim, qual?) *** |
| 19 | Qual era a premiação do campeonato? *** |
| 20 | Qual a sua idade atual?***** |
| 21 | Você tem seu computador / celular ou pratica/joga na casa de familiares/ colegas/ ou na escola? |
| 22 | Minha escolaridade é...********* |
| 23 | Me considero do gênero… ********* |
| 24 | Quais desses tipos de comportamento tóxico você já viu ou foi alvo? **** |
| 25 | Alguma sugestão de outras toxicidades que não estão aqui presentes? |

**Fonte:** Elaborado pelo Autor

* Somente MOBAs (*League of Legends* e *Dota 2*).
** Somente jogos com escolha de personagens (*Apex Legends, Valorant, League of Legends, Dota 2*).
*** Somente jogadores profissionais respondem.
**** Série de questões modificadas, dependendo das ações disponíveis em cada jogo específico.
*********Questões já presentes na primeira coleta realizada.