

## Da diversão à profissão: a legitimação do *e-sport* como modalidade esportiva em pauta

### RESUMO

Em face à crescente evolução dos jogos eletrônicos e de sua relevância no cenário das competições esportivas, torna-se cada vez maior a importância de se discutir a legitimidade dos jogos conhecidos como *e-Sports* enquanto uma categoria esportiva autêntica. Nesse sentido, o presente trabalho se propõe a mostrar o caminho percorrido pelos jogos eletrônicos desde a sua utilização como uma espécie de brinquedo até o atual contexto com sua inserção na modalidade esportiva contemporânea dos *e-Sports*. Buscou-se também ressaltar a defesa dos direitos trabalhistas aos quais jogadores profissionais passariam a usufruir em decorrência da legitimação e regulamentação dos *e-Sports* como modalidade esportiva. Para isso, foi realizado um amplo levantamento bibliográfico e constatou-se a existência de uma base sólida de dados econômicos, reportagens e pesquisas que possibilitam tal trajeto. Pôde-se averiguar que os *e-Sports* apresentam uma ampla gama de características que os aproximam de categorias de esportes tradicionais e possuem condições de serem reconhecidos como uma modalidade esportiva contemporânea. As novas profissões surgidas a partir das fronteiras abertas pelo avanço da tecnologia devem estar alinhadas aos direitos sociais, de forma a valorizar a dignidade humana; a promoção de saúde e os direitos trabalhistas.

**PALAVRAS-CHAVE:** *e-Sports*. Jogos eletrônicos. Profissionalização. *Streamer*. Direitos trabalhistas.

**Cristiano Gonçalves da Silva**  
[cristianogs87@gmail.com](mailto:cristianogs87@gmail.com)  
Departamento de Psicologia  
Universidade Federal Fluminense,  
Rio das Ostras, RJ, Brasil.

**Ana Cristina Trancoso**  
[anact@id.uff.br](mailto:anact@id.uff.br)  
Departamento de Psicologia  
Universidade Federal Fluminense,  
Rio das Ostras, RJ, Brasil.

## INTRODUÇÃO

É comum, ao ouvir falar de jogos eletrônicos, pensar em uma diversão infanto-juvenil, algo próximo a brinquedos. De fato, englobam um universo imaginário, lúdico e, em geral, de diversão. Porém, essa leitura pode ser considerada um tanto distante da realidade atual do cenário dos jogos eletrônicos. Atualmente, estes são responsáveis por movimentar uma indústria milionária, que faturou três vezes mais que a do cinema e sete vezes mais do que a da música, segundo uma consultoria realizada pela *Newzoo* (NEWZOO, 2016).

Os primeiros jogos eletrônicos que se têm conhecimento foram lançados em 1952 e eram chamados de *Noughts and Crosses* (Jogo da Velha) (SOUZA, SILVA & ROAZZI, 2010), e em 1975 o *Magnavox Odyssey*, primeiro console do mundo, passou a ser comercializado. A partir de então, esse mercado dos jogos eletrônicos tem crescido e evoluído, tanto em nível tecnológico quanto em número de jogadores. Atualmente, alguns desses jogos fazem parte de uma nova categoria classificada como *e-Sports*, sendo disputados profissionalmente por jogadores em competições nacionais e internacionais, contando com confederações próprias, patrocínios e grande divulgação nas mais diversas mídias.

A partir do entendimento da dimensão que os jogos eletrônicos têm atualmente, podemos compreender a proporção em que eles estão inseridos no modo de vida de muitos indivíduos em nosso contexto cultural. Os jogadores estão distribuídos em diferentes classes sociais e idades. Nos dias de hoje, por exemplo, não se pode delimitar um tipo único de jogador, pois mesmo em aparelhos como os *smartphones* é possível utilizar-se de jogos eletrônicos como forma de entretenimento. Além disso, a difusão no uso da *internet* torna cada vez mais fácil o acesso aos jogos eletrônicos como uma opção viável de lazer (SUZUKI et al., 2009) e muitas vezes gratuitas.

Os jogos eletrônicos oferecem diversão aos jogadores, ou pelo menos, é o que se espera de um recurso utilizado para o lazer. Entretanto, a atual dinâmica dos jogos eletrônicos atribui maior complexidade ao ato de jogar, tornando práticas adotadas dentro dos próprios jogos em parte importante da diversão. A partir de informações observadas na pesquisa de Gouveia et al. (2017), constatou-se que tornar-se poderoso, adquirir itens raros, melhorar seu personagem o máximo possível e competir com outros jogadores estão entre os principais fatores motivacionais de jogar. Isso indica que o prazer de jogar não se encontra somente na sua prática, mas envolve também diversos outros fatores mais específicos.

Segundo Suzuki et al. (2009), em sua pesquisa, realizada na Universidade de São Paulo (USP), 56,8% dos entrevistados relataram “a necessidade de jogar novamente diante de uma derrota ou incapacidade de alcançar o objetivo desejado”. Isso pode ser considerado uma evidência de que a satisfação proporcionada pelos jogos eletrônicos possui uma relação direta entre “vitórias e derrotas”, assim como, “superação e dificuldade”. Há ainda, uma outra questão bastante interessante: mediante a evolução tecnológica dos jogos e seu uso por meio da internet, proporcionou-se uma capacidade de interação muito mais ampla, aumentando as possibilidades de número de jogadores que podem competir uns contra os outros.

Atualmente, os jogos eletrônicos mais populares são os do tipo *Multiple Online Battle Arena* (MOBA), *First Person Shooter* (FPS), *Role Playing Games* (RPG), *Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game* (MMORPG) e os do tipo

*Battle Royale*, segundo informações da Newzoo, 2020. Tais jogos possuem servidores onde milhares de jogadores podem jogar simultaneamente e interagir.

Fica evidente que a competição entre jogadores, através do modo *multiplayer*<sup>1</sup> (modo de jogo que permite múltiplos jogadores ao mesmo tempo em uma partida), atualmente é uma das práticas mais procuradas nos jogos eletrônicos (SUZUKI et al., 2009). Jogos que adquiriram grande potencial competitivo e popularidade são conhecidos como *e-Sports* e apresentam características que tornam relevante a discussão sobre sua inserção no universo esportivo profissional.

Baseado nas descrições<sup>2</sup> sobre o estilo de vida de jogadores que atingem um nível alto de dedicação aos jogos eletrônicos, a ponto de atingirem níveis competitivos, algumas questões se assemelham as vivenciadas por jogadores de esportes como futebol, basquete ou outros, tais como as rotinas de treino, a preparação psicológica, publicidade e tempo de dedicação.

Os jogadores profissionais, muitas vezes, precisam vivenciar diversas mudanças. Em alguns casos, passam a residir nas *gaming houses*, imóveis onde os membros da equipe moram e treinam.

Esses ambientes, que geralmente são subsidiados por times de futebol ou grandes empresas, mostram o interesse de grandes organizações na profissionalização dos jogadores de jogos eletrônicos. No entanto, alguns pontos acabam por abrir espaço para questões potencialmente problemáticas sobre esse novo campo de trabalho extremamente cobiçado, tais como a pouca regulação sobre a gestão da forma de trabalho dos jogadores, suas obrigações, tempo de dedicação, a separação entre o que é seu trabalho ou não, já que residem no lugar em que trabalham, além da ausência de uma legislação específica, pois, devido à ainda não ser considerado uma modalidade esportiva no Brasil, o *e-Sport* não oferece aos seus jogadores profissionais os mesmos respaldos legais que outras modalidades de esporte (PERES & DO ROSÁRIO, 2020).

É possível compreender que os jogos eletrônicos, em um nível competitivo, possuem características que os aproximam do esporte profissional, tanto pela sua natureza lúdica, quanto pela sua relevância sociocultural e econômica. A legitimação do *e-Sport* como modalidade esportiva profissional apresenta-se como uma discussão válida visto que a não compreensão do mesmo, como esporte, traz consigo problemas que inviabilizam o debate sobre questões práticas ligadas ao campo do *e-Sport*, sua regulamentação, respaldo de direitos dos jogadores profissionais que atuam nesse campo, deslegitimação de organizações esportivas e despreço pela riqueza sociocultural do *e-Sport* (PERES & DO ROSÁRIO, 2020). Além disso, a manutenção dessa dissociação não é coerente com o movimento sociocultural e econômico envolvido no processo de esportificação<sup>3</sup> dos jogos eletrônicos, visto que esse movimento já ocorre espontaneamente na sociedade e sua negação não se justifica em face dos benefícios que poderiam advir da sua legitimação.

Nesse sentido, o presente estudo tem por objetivo apresentar o trajeto histórico dos *e-Sports*; fomentar a discussão que afirma a legitimidade<sup>4</sup> e a necessidade de regulamentação dos *e-Sports* como modalidade esportiva contemporânea; além de ressaltar os benefícios que a regulamentação pode trazer em termos trabalhistas e em relação à saúde física e mental dos jogadores profissionais.

A partir de ampla pesquisa bibliográfica foram levantados dados econômicos, reportagens e artigos que, a partir de suas análises, possibilitaram

abordar a história dos e-Sports; as questões relacionadas à sua legitimação e regulamentação; e as questões relacionadas aos direitos trabalhistas e promoção de saúde dos esportistas.

### E-SPORTS

Nem todos os jogos eletrônicos são categorizados como *e-Sports*. Geralmente jogos que se enquadram nessa categoria possuem um viés mais competitivo; modos de jogo *multiplayer*; grande divulgação - por meio de feiras e eventos especializados, e mídias em geral; campeonatos presenciais e sistemas de premiação - que vão desde itens exclusivos dentro do próprio jogo até dinheiro real.

Muito do desenvolvimento dos *e-Sports* deve-se ao fato de que os jogos eletrônicos consolidaram-se como uma prática voltada para o lazer dentro dos hábitos de seus primeiros usuários, e com o passar do tempo, novas exigências de seu público alvo, bem como o avanço dos meios tecnológicos e de comunicação, proporcionaram a essa indústria um novo nível de complexidade na vida de um enorme público.

Segundo informações da Confederação Brasileira de *e-Sports*, a primeira competição de jogos eletrônicos já noticiada aconteceu em 1972, os participantes eram estudantes da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, e a premiação oferecida foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone. O evento ocorreu em uma grande sala, onde os espectadores presentes poderiam acompanhar o evento ao vivo. Em 1980, aconteceria a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala. Promovido pela empresa Atari, empresa pioneira no setor de jogos eletrônicos, o evento contou com um público de cerca de 10 mil espectadores (CBE, 2022).

Trazendo dados mais atuais, segundo informações da *Riot Games*, a final do campeonato *Worlds 2021*, considerado o campeonato mundial do jogo conhecido como *League of Legends* (LoL), bateu o pico de 73 milhões de espectadores assistindo simultaneamente a partida. A equipe campeã do evento em questão recebeu uma premiação de US\$ 489.500. Atingir um público dessa escala, assim como a popularidade alcançada pelos próprios jogos eletrônicos, só tornou-se possível devido ao avanço da tecnologia, principalmente o advento da *internet* e as novas plataformas de mídia online.

Atualmente, a variedade de plataformas em que os jogos eletrônicos podem ser jogados, diversificam as formas de jogar e a acessibilidade do público aos jogos eletrônicos. Segundo informações da *Newzoo* (2016; 2022), os jogos eletrônicos podem ser subdivididos em: jogos de navegador, que podem ser acessados através de computadores, geralmente são jogos simples e com baixa exigência tecnológica dos aparelhos, o que os tornam bastante acessíveis aos jogadores, atualmente são responsáveis apenas por 1% (2.3 bilhões de dólares) da receita econômica dos jogos eletrônicos em 2022; jogos de computador (mídia física e conteúdo eletrônico), que são responsáveis por 19% (38.1 bilhões de dólares) da receita econômica; jogos de console, que historicamente foram os principais responsáveis pela ascensão da indústria de jogos eletrônicos, mas atualmente ocupam o segundo lugar em receita econômica total com 27% (52.9 bilhões de dólares); e, por fim, os jogos *mobile*, que destacam-se pela variedade de plataformas em que podem ser acessados, *smartphones* e *tablets* principalmente, mas também de consoles ou computadores em alguns casos, os

jogos mobile tem vivido nos últimos anos um enorme crescimento de sua relevância no cenário dos jogos eletrônicos e muito se deve a sua acessibilidade disponibilizada através do acesso a dispositivos portáteis e tecnologia de comunicação cada vez mais avançadas, sendo assim, atualmente estes possuem a maior relevância econômica, responsáveis por 53% (103.5 bilhões de dólares) de toda receita econômica dos jogos eletrônicos em 2022.

No que se refere à relevância dos jogos eletrônicos no cenário brasileiro, segundo o mesmo autor, em pesquisa feita pelo Núcleo de Política e Gestão Tecnológica da USP (NPGT) em 2014, constatou-se que cerca de 61 milhões de brasileiros são usuários de jogos online e eletrônicos, incluindo os quatro tipos de plataformas existentes. Os jogos eletrônicos possuem um mercado com grande potencial de expansão no Brasil, que se encontra como o 13º lugar no ranking dos maiores mercados de *games* no mundo, segundo as informações da *Newzoo*, 2019.

Em relação ao público de jogadores de jogos eletrônicos no Brasil, sua maioria é formada por jovens e adultos. Cerca de 28,4% deste público tem entre 16 à 24 anos e 36,2% entre 25 e 34 anos (PESQUISA GAME BRASIL, 2017). Cabe ainda ressaltar que, por mais que exista uma grande quantidade de jogos gratuitos, segundo dados da mesma pesquisa, 56% do total de jogadores costumam gastar dinheiro com esses jogos.

A respeito dos principais jogos eletrônicos que destacaram-se no estabelecimento dos *e-Sports*, levando-se em conta a consonância com a popularização e maior acessibilidade à *internet* e aos computadores, Denani (2014) destaca como pioneiros os jogos *Quake* e *Unreal Tournament*, que foram jogos de tiro em primeira pessoa (FPS- *First Person Shooter*), sucedidos por *Counter-Striker*, também um FPS lançado em 1999, como um *mod*<sup>5</sup> de um jogo chamado *half-life*, e até hoje encontra-se entre os jogos mais jogados do mundo.

Além do *Counter-Striker*, Denani (2014) aponta, *StarCraft 2*, jogo do gênero RTS (*Real Time Strategy*), e *League of Legends*, jogo do gênero MOBA (*Multiplayer online battle arena*) como exemplos paradigmáticos para o estabelecimento do *e-Sport* no mundo. Segundo Seula (2017), as redes de televisão sul-coreanas transmitiam campeonatos de *Starcraft* (antecessor de *Starcraft 2*) desde 1999, o que destaca o pioneirismo da Ásia nos *e-Sports* e justifica o grande contingente de asiáticos participando de campeonatos desse tipo. O autor ainda afirma que “a cultura profissionalizante em torno dos jogos digitais na Coreia do Sul existe há cerca de duas décadas e pode ser este um dos fatores que levam à dominância dos sul-coreanos nos campeonatos mundiais, principalmente em jogos do gênero RTS”. Além disso, de acordo com Denani (2014), *StarCraft 2* conseguiu atingir o patamar de ser considerado a principal atividade competitiva na Coreia do Sul, o que foi um feito inédito para um jogo eletrônico até 2014. O caso de *League of Legends*, consiste, atualmente, em ser o jogo eletrônico com o maior número de jogadores no mundo, com 27,5 milhões de jogadores online por dia<sup>6</sup>, assim como o mais popular (NEWZOO, 2020).

Tratando da disseminação dos jogos eletrônicos no ocidente, enquanto *e-Sports*, o jogo *Defence of the Ancients* (DoTA), ganhou uma popularidade totalmente inesperada - por se tratar de um *mod* - e se configurou como o principal precursor dos jogos de gênero MOBA<sup>7</sup>, atualmente o mais popular do mundo com o jogo LoL. Dessa forma, abriu-se espaço para que seu sucessor ganhasse dimensões ainda maiores no jogo DoTA 2, sendo seu campeonato, em 2014, transmitido pela rede de televisão ocidental ESPN3 (*Entertainment and*

*Sports Programming Network*), o que segundo Seula (2017), serviu de exemplo de sucesso como participação de um torneiro de *e-Sport* no ocidente.

O que se percebe atualmente é que os jogos eletrônicos possuem uma dimensão muito mais competitiva, assim como nos esportes tradicionais, o que estimula os jogadores a dedicarem-se mais a jogos em que há a possibilidade de jogar contra outros jogadores (PVP - *Player Versus Player*) do que os em que só é possível jogar contra a inteligência artificial pré-definida pela programação (PVE - *Player Versus Environments*) (NEWZOO, 2020). Segundo Seula (2017), a dedicação com que os jogadores, mesmo os que não jogam em alto nível, empreendem em seu “lazer sério” pode ser facilmente percebido nas altas taxas de buscas por vídeos de tutoriais e táticas usadas por jogadores de alto nível, tidos como referências, na internet e redes sociais em geral. Estes tutoriais são utilizados para o aprendizado e aperfeiçoamento de formas de jogar determinados jogos. Existem ainda diversos fóruns, sites, comunidades virtuais, além de espaços físicos dedicados à discussão de assuntos ligados a jogos eletrônicos. De acordo com Denani (2014), “rotinas diárias de treino, discussões sobre as regras dos jogos e dos torneios e inserção de marcas nas transmissões das partidas são elementos constantes no meio dos *e-Sports*”.

Além disso, ao ato de jogar, dentro do universo dos jogos eletrônicos reconhecidamente definidos como *e-Sports*, encontra-se atrelada a noção de performance técnica, algo que está ligado às concepções de entretenimento, de disputa e de desempenho (SEULA, 2017). Segundo a autora, a performance técnica é algo amplamente valorizado tanto no âmbito amador, quanto no que é entendido como profissional, o que reforça a presença de um teor desportivo ligado a esses jogos.

Os fatos descritos acima deixam claro que atualmente os jogos eletrônicos adquiriram características que transcendem unicamente o lazer. A atribuição do título de *e-Sports* a determinados jogos não surge a partir de uma denominação arbitrária, seja do público consumidor ou da indústria de jogos eletrônicos em si, mas de uma legitimação que ocorreu através de amplo desenvolvimento em diversos setores, tecnológico, econômico, científico, social e político, e que permitiram que eles alcançassem o patamar em que se encontram atualmente. A dimensão que os *e-Sports* ocupam na vida de uma grande parcela da população pode ser atualmente comparada com a de alguns esportes tradicionais, apesar de manter suas peculiaridades diante deles. Mesmo por ser uma modalidade bastante recente, principalmente no ocidente, o *e-Sport* ainda mantém particularidades pouco mencionadas na grande mídia e principalmente no meio acadêmico.

### TECNOLOGIA, MÍDIA E A POPULARIZAÇÃO DO E-SPORT

Parte importante do crescimento do mercado de jogos eletrônicos e por seu desenvolvimento até o patamar de *e-Sports* se deve a grande difusão por meio das novas mídias online. As mídias online não só ocuparam um papel central para a disseminação, desenvolvimento e legitimação dos *e-Sports*, como continuam a aprimorar-se nas formas de compartilhar os conteúdos ligados a esse universo.

O ato de transmitir partidas de jogos eletrônicos online ao vivo, com uma aceitação por um grande público possibilitou que se pudesse dimensionar, mais precisamente, que a diversão proporcionada pelos jogos eletrônicos não se limitava ao ato estrito de jogar, mas englobava também assistir outros jogadores



em suas partidas. O interesse em ver outros jogadores em ação não se limitava a tutoriais, ensinando a desempenhar determinada atividade dentro do jogo, mas se diversificava em muitas outras categorias. Esse ponto não só foi interessante para a indústria de jogos eletrônicos que ganhava projeção dentro desse cenário, como para os próprios jogadores interessados em compartilhar seus momentos de jogo ou ainda alcançar alguma popularidade no meio. A partir de então, plataformas mais específicas demarcaram seu surgimento dentro da história da popularização jogos eletrônicos, dentre elas as atualmente mais populares, *YouTube Gaming* e a *TwitchTV* (STEAMHATCHET, 2020).

O crescimento vivido por essas plataformas de *live streaming* tem chamado cada vez mais atenção de investidores, jogadores e pesquisadores, pois é de se esperar que algo que atrai tanta atenção diariamente tenha impactos econômicos e culturais. Do ponto de vista econômico, para a indústria dos jogos eletrônicos, a publicidade gerada por essas plataformas para seus produtos é indiscutível e para os *streamers* que desempenham um papel central, métodos de arrecadação dinheiro em retorno ao cumprimento de certas metas dentro dessas plataformas foram criados, como transmitir por um determinado número de horas, atingir um determinado número de inscritos no canal ou número de visualizações de uma partida. Além disso, os *streamers* podem receber doações de espectadores, seja em troca de alguma requisição atendida durante a partida, por benefícios concedidos a espectadores para que estes ganhem algum destaque no canal ou mesmo apenas por estar gostando de assistir.

Alguns *streamers* por sua vez ganham grande destaque nessas plataformas, e as *live streamings* de jogos eletrônicos se tornam tão lucrativas para estes, que conseguem arrecadar fortunas apenas com suas transmissões. Nesses casos é costume entre jogadores de jogos eletrônicos se falar em *streamers* profissionais, pois sua fonte de renda principal são as *live streamings* (FOX, 2019). Em muitos casos os *streamers* profissionais jogam por *hobby*, porém não é incomum que jogadores profissionais tenham canais em algumas dessas plataformas de mídia online com um alto número de espectadores.

Do ponto de vista cultural, as *live streamings* de jogos eletrônicos tem chamado atenção por caracterizar algumas mudanças de hábitos dos jogadores, que através principalmente dessas plataformas, se juntam em grupos e comunidades através dos *chats* das *lives*, criam gírias próprias, formam figuras públicas, rotinas de assistir e jogar partidas de jogos eletrônicos em grupo e até mesmo grande parte dos campeonatos oficiais de determinados jogos classificados como *e-Sports* são atualmente transmitidos em *live streamings* dessas plataformas, com enorme audiência. Todos esses pontos tem chamado atenção de pesquisadores, pois surgem a cada momento mais pesquisas em torno de aspectos ligados não só aos jogos eletrônicos, mas a aspectos culturais ligados a eles (SEULA, 2017).

### **E-SPORT COMO PROFISSÃO**

A relação entre jogos eletrônicos e profissão inicialmente pode ser considerada pouco provável para uma parcela da população. No entanto, ela é totalmente possível, apesar de ser tão pouco acessível quanto qualquer trabalho no esporte profissional ou entretenimento. Para que se possa compreender como se constrói essa relação, alguns pontos importantes devem ser levados em consideração como a presença dos sistemas de premiação e análise de

desempenho presentes em todos os jogos eletrônicos desde os primeiros jogos, algo que relativiza a noção de jogar como algo descompromissado (HUIZINGA, 1971).

Embora a informação de que os jogos eletrônicos estabelecem algum tipo de compromisso não possua nenhum teor de novidade, é possível traçar a partir disso um paralelo com os esportes tradicionais. Em uma partida de qualquer esporte existem objetivos e um objetivo final que é ganhar do adversário. No futebol, por exemplo, os jogadores traçam estratégias e usam suas habilidades com o objetivo de colocar a bola dentro do gol adversário o maior número de vezes possível, para que ao fim da partida concluam o objetivo final de ganhar de seus adversários. De forma mais direta, podemos afirmar que o jogo implica essencialmente na prática de competir, o *e-Sport* não é diferente nesse sentido (LLORENS, 2017).

É justamente nesse ponto em que os jogadores profissionais de jogos eletrônicos entram em pauta. Alguns *gamers* expressam tanta dedicação por determinados jogos eletrônicos que ganham certo destaque, demonstrando um desempenho por vezes muito mais elevado do que os demais. Sendo assim, tornam-se atraentes para outros jogadores, ganhando relevância suficiente em suas partidas para que estes tenham o desejo de saber dentre aqueles jogadores de alto desempenho, quem é o melhor, quais estratégias usarão para sobrepujar seus adversários e como podem fazer para alcançar o mesmo desempenho (SEULA, 2017). A partir do interesse público certos campeonatos são organizados, pois claramente um jogo eletrônico precisa de determinada audiência para se tornar interessante como *e-Sport*, pois como afirma Maric (2011), o *e-Sport* é uma competição de videogame organizada, que assim como os esportes tradicionais, não se limita a uma questão de atletas e competição, mas implicam também em audiência, fãs e transmissões pela mídia.

Há, portanto, um mercado aberto para os *e-Sports*, um interesse do público *gamer* em ver jogos de alta performance e logicamente jogadores interessados em se profissionalizar nesse campo. No entanto, tornar-se um jogadores profissionais não é algo tão simples, assim como em um esporte tradicional, os jogadores precisam dedicar bastante tempo, passando horas nos mesmos jogos, em rotinas de treino com numerosas repetições de jogadas, testes de estratégias ou mesmo estudando seus adversários. Os jogadores profissionais dessa modalidade se envolvem em um único *e-Sport*, em sua maioria em uma função específica dentro do jogo, portanto, são totalmente especializados e profissionalmente dedicados a isso (LLORENS, 2017). Além disso, uma série de tarefas não ligadas diretamente ao jogo são requisitadas como: treinamento físico, alimentação balanceada, práticas de convivência em grupo, criar conteúdo para sites, anunciar os patrocinadores, atualizar as redes sociais, participar de entrevistas, entre outras (SEULA, 2017).

Ainda assim, é comum que alguns *e-Sportistas* profissionais, mesmo recebendo benefícios financeiros para jogar, não entendam suas atividades como uma profissão e acreditam ser algo passageiro, seja enquanto não encontram um “emprego de verdade” ou mesmo por compreenderem que havendo perda de rendimento no jogo em que estão competindo será o fim de suas carreiras, ou um “hobby que paga suas contas”. Sendo assim, não é incomum que alguns jogadores profissionais abandonem suas carreiras ao se cansarem das rotinas exaustivas de um jogador profissional ou comecem a apresentar um baixo rendimento (SEULA, 2017).



Inseridos no contexto dos profissionais de jogos eletrônicos, temos os *streamers*. Estes não necessariamente têm seu foco voltado para competições, alto-rendimento ou mesmo exclusivamente para *e-Sports*, sua dedicação gira em torno de aumentar sua audiência, o que está diretamente atrelado a uma maior retribuição monetária<sup>8</sup>. Dessa forma, procuram explorar ao máximo todo o contexto a que estão ligados os jogos eletrônicos, as últimas novidades, lançamentos de jogos, valorizam sua performance artística para cativar o público (PAZ & MONTARDO 2018) e buscam sempre estar atualizados com toda a cultura *gamer*, a qual, em grande parte, possuem participação direta na construção.

Taylor (2012 apud SEULA 2017) apresenta uma linha teórica que compreende uma notável semelhança entre os esportes de estilo de vida (*lifestyle sports*), que são justamente aqueles ligados aos esportes radicais, com o *e-Sport*.

Por trás dos *e-Sports* existe toda uma cultura *gamer* que os acompanham, além das subculturas específicas de cada título. São jargões específicos, vestuário, ícones e etc. E a exposição dessa identidade *gamer* aumenta proporcionalmente a abrangência do público a que cada jogo engloba. O interesse pela tecnologia, principalmente as que influenciam diretamente em suas experiências com os jogos eletrônicos é outra característica presente dentro dessa cultura *gamer*, sendo as comunidades ligadas a ela uma das mais ativas na *internet* atualmente. Os conteúdos disponíveis ligados a jogos eletrônicos são vastos e constantemente atualizados de maneira colaborativa por seus jogadores no mundo todo (SEULA, 2017).

Nesse sentido, os *lifestyle sports* possuem algo semelhante aos *e-Sports*, seu papel desempenha grande influência na construção de identidade do seu público. Assim como no termo usado para designá-los, os *lifestyle sports* são acompanhados, em geral, da construção de verdadeiros estilos de vida para seus praticantes, algo que ocorre também no universo *gamer*.

Essas semelhanças podem ser observadas no trabalho de Wheaton (2014) e são descritas por:

1. Serem esportes historicamente recentes.
2. Terem ênfase em uma participação de “raiz” (não se limitam a assistir os outros praticantes, desempenham ativamente o esporte, de forma amadora, predominantemente).
3. Esses esportes são baseados no consumo de novos objetos que frequentemente envolvem novas tecnologias.
4. Existe um comprometimento de tempo, e/ou dinheiro e com um estilo de vida e formas de expressão coletiva, atitudes e identidade social que se desenvolve dentro e entorno da atividade.
5. A ideologia de participação promove o divertimento, hedonismo, envolvimento, autorrealização, “fluxo”, viver o momento, “explosões de adrenalina” e outras recompensas intrínsecas. O foco é em expressões criativas, estéticas e performáticas. Frequentemente há uma resistência ao acompanhamento de institucionalização, regulamentação e comercialização e uma possível ambiguidade quanto ao ato de assistir.

6. Frequentemente são compostos por um público de ocidentais<sup>9</sup>, brancos, de classe média, normalmente associados à juventude e podem ter mais diversidade de gênero que os esportes tradicionais.
7. São predominantemente, porém não exclusivamente, individualistas em sua forma e/ou atitude.
8. Envolvem atividades não agressivas, que não englobam contato corporal, porém, mantêm noções de risco e perigo.
9. Os espaços de consumo são novos ou zonas 'liminares' apropriadas a locais abertos, na maioria das vezes sem limites fixos ou criados.

Fica claro, portanto, as semelhanças dos *e-Sports* com os *lifestyles sports*, apesar de manterem suas devidas características. Logicamente, enquanto um estilo de esporte que exige certos aspectos físicos e geográficos específicos para sua prática, assim como nos esportes tradicionais, os *lifestyle sports* se diferenciam dos *e-Sports*, que em geral tem sua base de existência e dinâmica ligadas aos meios tecnológicos disponíveis. A necessidade de alguma ambientação e desempenho físico nessa modalidade é necessária, por mais que sua influência seja menos relevante do ponto de vista prático. No entanto, para os jogadores profissionais, diferente dos *gamers* em geral, essa exigência se torna relativamente maior.

É comum para o público *gamer* manter suas sessões de jogo dentro de um ambiente reservado, em suas casas e quartos, entre outros lugares, porém com certa privacidade mantida. Entretanto, os jogadores profissionais, por mais que seu maior período de tempo de jogo seja nesses tipos de ambientes, eles ainda devem estar psicologicamente preparados para participarem de competições em ambientes físicos com um grande público os observando, além da exposição pública em que provavelmente estarão sujeitos em suas vidas pessoais. Nesse sentido, diferente das partidas comuns, as partidas de torneios oficiais podem causar algum tipo de tensão no jogador, o nervosismo e o medo podem atrapalhar seu desempenho, além do fato de terem a necessidade de lidar com algumas questões ligadas a sua atividade a nível profissional, como conviver com outros jogadores nas *gaming houses*, lidar com seus companheiros de equipe, ouvir instruções, entrar em sinergia com a equipe, estar aberto às críticas que vem tanto do público quanto dos colegas e treinador. Para tanto precisam desenvolver aspectos psicológicos que merecem atenção, como no caso de qualquer esportista profissional, como: o pensamento rápido, capacidade de concentração, comunicação, autoconfiança e manter-se em equilíbrio diante de todo esse panorama (BORBA, 2019).

A capacidade de manter o foco e não ceder ao desgaste psicológico nesse contexto é crucial, e assim como em outras modalidades esportivas, a psicologia aparece como um elemento importante na manutenção da estrutura dos jogadores profissionais de *e-Sports*, utilizando-se do conhecimento adquirido através das pesquisas desenvolvidas em todo meio científico, com especial foco na psicologia do esporte (JÚNIOR et al, 2016).

Dessa forma, fica compreensível a aproximação gradual dos *e-Sports* com modalidades esportivas mais bem estabelecidas historicamente. Tanto sob o ponto de vista dos esportes tradicionais, no que se refere à estrutura de

profissionalização, quanto dos *lifestyle sports*, referindo-se a toda cultura e desenvolvimento de uma identidade envolvida nestes.

### RECONHECIMENTO, LEGISLAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DOS E-SPORTS

Embora o *e-Sport* em prática já possua algum reconhecimento no universo esportivo, é necessário mais do que a própria essência e prestígio para que determinada prática possa ser entendida como esporte. Existem critérios específicos que precisam ser atendidos para o reconhecimento de um esporte, como foi apontado por Suits (1988a apud LLORENS, 2017), “ter um objetivo pré-lusivo perseguido, usando meios lusórios, enquanto tendo um constitutivo de regras e fazê-lo com uma atitude lusória”. Além disso, segundo o autor, outros elementos são necessários para o reconhecimento de um esporte: a necessidade de ser um jogo de habilidade que consista em alguma atividade física; precisa ter um amplo nível de acompanhamento pelo público; e um determinado grau de estabilidade. Para ele o esporte “é uma tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários”.

Levando-se em consideração tais pontos, ainda é pauta de discussão entre entidades oficiais esportivas, como o Comitê Olímpico Internacional (COI), sobre os *e-Sports* corresponderem a todos os critérios citados por Suits para ser entendido como um esporte. Um dos pontos que gera maior discussão é o que se refere à necessidade de atividade física. É parte da argumentação do COI a necessidade do desempenho de alguma atividade física para a sua aceitação como esporte. Nesse ponto, Llorens (2017) destaca a importância de determinado nível de envolvimento físico que os jogadores necessitam desenvolver para que possam competir, como o desenvolvimento da coordenação motora, principalmente sobre a mão e os olhos, e a resistência de posição, com a finalidade de ser mais preciso. Em certo ponto, o autor aponta a semelhança na atividade física envolvida nos *e-Sports* à de tiro esportivo.

Segundo Llorens (2017), a argumentação de ausência de envolvimento físico poderia ser feita ao tiro esportivo, que é um esporte já consolidado nas olimpíadas e com pouca exigência quanto ao uso de atividade física. Do mesmo modo, pode-se apontar a destreza e precisão de movimentos requerida nas partidas da maior parte dos *e-Sports* como algo que requer atividade física e aprimoramento de desempenho através de treinamento exaustivo, aperfeiçoamento técnico e cuidados profissionais quanto a possíveis lesões.

A compreensão de um esporte através desse ponto específico fica ainda mais distante quando pensamos no exemplo do Xadrez. Este pode ser compreendido como uma atividade lúdica e que não envolve desempenho de atividade física, mas atualmente é reconhecida como esporte. Possui ainda reconhecimento legal e têm suas organizações igualmente reconhecidas, sua prática é entendida como uma atividade que integra o universo esportivo (MACEDO & FALCÃO, 2019).

Embora o *e-Sport* possua certa peculiaridade em relação aos demais esportes, algo que está presente no próprio “E” na palavra *e-Sport*, mais especificamente fazendo referência ao ambiente onde ocorre, o eletrônico, diversos outros esportes possuem ambientes próprios para sua existência, como polo aquático, *surf* ou hóquei no gelo. Llorens (2017) entende que a especificidade do ambiente em que ocorre o *e-Sport* não seja algo tão distinto de especificidades de outros esportes tradicionais. Em relação ao público necessário

e estabilidade, jogos como *LoL*, como já apontado, possuem um vasto número de jogadores e espectadores, assim como meios de divulgação disponíveis, não restando dúvidas quanto a este critério. Além disso, algumas associações ligadas aos *e-Sports* tem sido criadas nos últimos anos, e por sua vez afirmam a estabilidade dos *e-Sports*, como a associação internacional *World e-Sport Association*<sup>10</sup>, com o objetivo de regulamentar certos aspectos do *e-Sport* profissional (LLORENS, 2017).

Nesse sentido, o *e-Sport* vem gradualmente sendo aceito no âmbito legal como modalidade esportiva. Em grande parte da Ásia, a sua legitimidade é incontestável devido a sua importância cultural. Em 2015, em Taiwan, o *e-Sport* foi reconhecido pelo governo, que não só oficializou a existência da *Taiwan eSports League* enquanto uma liga profissional oficial no país, como permitiu aos jogadores da modalidade possuírem os mesmos direitos de atletas profissionais de outros esportes oficiais<sup>11</sup>.

Na Coreia do Sul os jogadores profissionais de jogos eletrônicos já conquistaram a garantia de recebimento de um salário mínimo, além do acesso a uma licença que afirma seu reconhecimento como jogador profissional, atestando seu estatuto profissional (PERES & DO ROSÁRIO, 2020).

Além disso, nos Estados Unidos, desde 2013, o governo americano vem concedendo visto de trabalho para os profissionais que trabalham com competições de jogos eletrônicos, tanto os jogadores quanto a equipe técnica, o que é compreendido como um reconhecimento do jogador como atleta profissional (PERES & DO ROSÁRIO, 2020).

Outro exemplo da inserção do *e-Sport* no âmbito legal se deu na Malásia, também no ano de 2015, onde o governo anunciou a criação de uma comissão exclusiva para tratar de assuntos ligados a *e-Sports* vinculados à comissão de esportes da Malásia, a *e-Sports Malaysia* (eSM), novamente atribuindo aos jogadores profissionais de jogos eletrônicos os mesmos direitos dos demais esportistas do país<sup>12</sup>.

De maneira ainda mais abrangente, o próprio COI, apesar de ainda não considerar o *e-Sport* oficialmente como modalidade esportiva olímpica, tem se demonstrado aberto para essa possibilidade. Em 2017, a organização emitiu um comunicado afirmando que os *e-Sports* podem ser considerados como atividades desportivas, contanto que não entrem em conflito com os valores olímpicos. Ademais, o presidente do comitê Thomas Bach, anunciou que a possibilidade de inserção de jogos eletrônicos nas Olimpíadas estava atrelada ao estabelecimento de certos parâmetros e limites a serem seguidos o que deixou evidente a existência de uma abertura ao *e-Sport*. Pouco tempo depois, foi anunciada a participação dos jogos eletrônicos como esporte de demonstração nos jogos olímpicos asiáticos em Jakarta/Palembang 2018, na Indonésia, e como esporte oficial em 2022 na China<sup>13</sup>. No entanto, algum tempo depois do anúncio o COI recuou na inclusão dos *e-Sports* nos jogos olímpicos. Segundo o órgão, a necessidade de regras unificadas e uma federação internacional são imprescindíveis para seu estabelecimento como uma modalidade olímpica<sup>14</sup>, e os jogos eletrônicos, por sua vez, essencialmente pertencem a empresas específicas que os produzem.

Quanto à questão de adequação dos *e-Sports* aos jogos olímpicos, Macedo e Falcão (2019) apontam algum nível de fragilidade no campo conceitual sobre as definições de esporte no cenário esportivo contemporâneo. Embora não seja real a argumentação da exclusão de um envolvimento físico nos *e-Sports*, existe certa

conceituação estabelecida na literatura filosófica e sociológica do esporte que limita esse entendimento. Para os autores há uma inadequação em se utilizar critérios antigos e que não abrangem a realidade contemporânea para se referir a algo que está totalmente atrelado ao contexto atual. Mais especificamente, a natureza do *e-Sport* está intrinsecamente vinculada à modernização tecnológica e ao surgimento do campo virtual, tendo, portanto, uma limitação inerente a esse cenário, que dever ser compreendida em sua particularidade.

Apesar de toda discussão em torno da inclusão do *e-Sport* nas Olimpíadas, o COI recentemente, em 2020, na edição de Tóquio, incluiu o *surf*, o *skate* e a escalada esportiva entre as modalidades olímpicas a serem disputadas (UOL, 2021). Esse foi um grande avanço visto que tais modalidades sempre geraram controvérsia em muitos pontos, entre eles, a sua compreensão como esporte. Sendo sua boa aceitação, tanto pelo público quanto pelo COI, uma demonstração de abertura para novos esportes.

O não reconhecimento do *e-Sport*, pelo COI, como modalidade esportiva olímpica não significa a exclusão do mesmo como modalidade esportiva, embora o reconhecimento de uma organização tradicional e popular como essa tenha impacto relevante na legitimação de qualquer esporte. Entretanto, o não estabelecimento de um padrão no reconhecimento dos *e-Sports* como modalidade esportiva, de uma maneira geral, dificultam o entendimento dos jogadores profissionais como atletas, não conferindo aos mesmos os estatutos legais referentes aos quais teriam seu respaldo profissional.

Segundo as autoras Peres e Do Rosário (2020), a respeito dos jogadores profissionais de *e-Sports*, a confusão entre o lúdico e o profissional, presente na compreensão da sua atividade, aliado a falta de uma legislação específica dão margem a prática de condutas, por parte dos empregadores, que, por vezes, atentam contra a dignidade humana e submetem os jogadores profissionais a jornadas exaustivas de trabalho. Ainda de acordo com as autoras, é comum o relatado por parte desses indivíduos, sobre a vida em condições insalubres nas *gaming houses* e rotinas de treinamento que ultrapassam 13 horas diárias, como parte de sua jornada de trabalho normal. Visto que esses atletas em sua maioria vivem no local de trabalho e seu trabalho possui peculiaridades que dificultam a fiscalização do contratante, eles estão mais expostos a práticas exploratórias. Assegurar um patamar civilizatório mínimo para esses profissionais é um dever do estado, e nesse sentido a imprecisão a respeito da definição legal sobre a prática do *e-Sport* tem sido problemática.

No Brasil, em 2017, foi elaborado um projeto de lei, o PL 383/2017 de autoria do senador Roberto Rocha (PSDB-MA), que tinha como objetivo estabelecer os jogos eletrônicos como uma modalidade esportiva oficial, e seus jogadores profissionais como atletas. O projeto previa ainda a criação de um “Dia do Esporte Eletrônico”, comemorado no dia 27 de junho, a data da fundação da empresa americana Atari. Segundo os defensores da proposta, a lei possui seu respaldo em outra lei já em vigor, a lei Pelé que “institui normas gerais sobre desporto<sup>15</sup>”. A matéria continua em tramitação no senado, embora oficialmente, mesmo sem a aprovação da lei em questão, já existam times oficiais com jogadores profissionais de *League of Legends* no Brasil.

Apesar da crescente popularização das competições, dos grandes times e a significativa relevância do Brasil no cenário dos de *e-Sports*, ainda não há no país reconhecimento legal do esporte eletrônico. À medida que acontece espontaneamente na sociedade um movimento sociocultural ligado a

esportificação dos jogos eletrônicos, expandindo sua concepção aos seus praticantes na transição para o âmbito profissional, é contrastante o posicionamento resistente de entidades ligadas ao esporte, em lidar com sua inclusão, assim como a omissão do estado brasileiro em lidar com os dispositivos legais que regulamentam as formas de contratações trabalhistas, consentindo a precarização das condições de trabalho dos jogadores profissionais de *e-Sports*.

## CONCLUSÃO

Por conta de todos os aspectos levantados, apesar do reconhecimento que a curtos passos vem sendo alcançado pelo *e-Sport*, sua legitimidade atinge um patamar que deixa pouca margem para negação, tornando cada vez mais clara a presença do *e-Sport* como uma modalidade esportiva contemporânea. Contextualmente, esportes considerados como *lifestyle sports* demonstraram que mediante certos aspectos, a inserção de novas práticas esportivas, distintas dos esportes considerados clássicos, não só podem como tendem a tornarem-se modalidades esportivas contemporâneas com grande aceitação do público, pois encontram-se devidamente inseridas no contexto sociocultural de sua geração.

Pode-se dizer que atrelar-se a imagem dos jogos eletrônicos, atualmente, a apenas brinquedos, não só pode recair em uma simplificação da realidade, como em uma demonstração clara de estagnação em relação ao cenário esportivo contemporâneo e do entretenimento digital. Todos os aspectos levantados ao longo deste trabalho apontam que o *e-Sport* possui quantidade suficiente de características necessárias para seu reconhecimento enquanto uma espécie peculiar de modalidade esportiva contemporânea.

Sua peculiaridade advém em grande parte de sua própria natureza ligada a evolução tecnológica. Toda essa conjuntura evolutiva é amplamente vivenciada, sendo os computadores portáteis, *smartphones*, *tablets*, *internet* de alta velocidade, entre outros, principais responsáveis pela viabilização dos meios de interação nos jogos eletrônicos. Através dessa evolução tecnologia que, igualmente, se disponibilizam os meios pelos quais à prática dos *e-Sports* aparecem. Portanto, a tentativa de compreensão do ambiente do *e-Sport* como algo que deva ser limitado a dimensão física não parece muito factível visto a imensa dimensão do espaço virtual atualmente disponível.

Além disso, o crescente interesse da grande mídia pelos jogos eletrônicos e suas modalidades competitivas, também deixam margem para a compreensão do componente de relevância cultural que os mesmos vêm adquirindo com o público em geral. Visto que a audiência é um fator intrínseco ao conteúdo que recebe atenção dos veículos de telecomunicação, o fato de jogos eletrônicos ganharem algum espaço nessas mídias, já deixa a entender que existe interesse por parte do público.

Ao ato de jogar os jogos eletrônicos, recai mais do que o divertimento provido pela própria distração advinda da sua prática. Existem grupos organizados, empresas, mídia especializada e todo um mercado profissional ligado a eles. Determinados jogos, que alcançam o sucesso, chegam a ser cultuados como um marco histórico na vida de alguns de seus jogadores, definem modos de interação, vestimentas, termos de linguagem específica, possuem código de conduta e uma comunidade ativa que o mantém preservado ao longo do tempo. Pode-se afirmar que os jogos eletrônicos possuem atualmente um espaço bem demarcado na sociedade, devido a todo movimento sociocultural



envolvido na sua evolução, encontrando-se fortemente estabelecido no dia a dia de uma significativa parcela da população.

Por outro lado, a falta de reconhecimento do *e-Sport* como modalidade esportiva, principalmente por parte de entidades expressivas do esporte, como o COI, e pela legislação de alguns países, como o Brasil, traz a dificuldade de conceituação, além de todas as dificuldades ligadas a regulamentação do esporte e direitos de seus atletas.

Os *e-Sports* sugeriram e vêm estabelecendo seu espaço no cenário de jogos competitivos profissionais de forma espontânea, como um movimento sociocultural, sendo pouco provável que o não reconhecimento como modalidade esportiva freie sua evolução.

A situação trabalhista problemática de jogadores profissionais é um exemplo da ausência de uma legislação específica sobre os *e-Sports*, a falta de definição sobre sua natureza esportiva promove confusão sobre os dispositivos legais que regem os contratos de trabalho desses jogadores profissionais. Não obstante os *e-Sports* já sejam praticados como esporte, e seus jogadores vistos como profissionais, esses reconhecimentos conceitual e legal ainda não ocorrem de maneira ampla. As novas profissões surgidas a partir das fronteiras abertas pelo avanço da tecnologia devem estar alinhadas aos direitos sociais, de forma a valorizar a dignidade humana; a promoção de saúde e os direitos trabalhistas.

Cabe ressaltar que os pontos indicados como entraves ao entendimento do *e-Sport* como modalidade esportiva pouco fazem sentido a luz de uma leitura contemporânea sobre esportes. Em face aos problemas advindos dessa limitada compreensão, é ainda menos interessante a resistência a sua incorporação formal a categoria de esporte, algo que só se justifica pela manutenção de conceitos não contemporâneos.

Entretanto, existem avanços na trajetória dos *e-Sports* em direção a sua legitimação, como o surgimento e expansão de órgãos, confederações e instituições oficiais, legalmente reconhecidas, em diferentes países, e que representam, regulam e institucionalizam as modalidades ligadas aos *e-Sports* e aos seus jogadores profissionais. Assim como a criação de times e espaços especificamente projetados para competições de *e-Sports* em grandes clubes também surgem como marcos ao longo dessa trajetória.

Não menos importante, a deliberação sobre a possibilidade de inclusão dos *e-Sports* nas Olimpíadas deixa claro o teor de seriedade com que essa modalidade deve ser levada, e levanta a discussão sobre os pontos que ainda precisam ser sanados para que essa possibilidade torne-se uma realidade.

O caminho para a legitimação dos *e-Sports*, apesar dos inevitáveis pontos de impasse que possam existir, parece já, mais que esboçar seus contornos, exibindo-se como uma realidade, ainda que tímida, já palpável. É, portanto, possível, através das presentes evidências, inferir que existe certa expectativa em relação ao futuro dos *e-Sports* que não deve ser ignorada. Não obstante, a pesquisa e os conhecimentos científicos possuem uma significativa relevância no desenvolvimento de qualquer trabalho ou meio, não sendo diferente nos *e-Sports* que se beneficiam tanto quanto qualquer outra modalidade esportiva do conhecimento produzido pelas pesquisas científicas.

## From fun to profession: the legitimation of *e-sport* as a sport in debate

### ABSTRACT

In view of the growing evolution of electronic games and their relevance in the scenario of sports competitions, the importance of discussing the legitimacy of games known as e-Sports as an authentic sports category becomes increasingly important. In this sense, the present work proposes to show the path taken by electronic games from its use as a kind of toy to the current context with its insertion in the contemporary sports modality of e-Sports. It was also sought to emphasize the defense of labor rights that professional players would enjoy as a result of the legitimacy and regulation of e-Sports as a sport. For this, an extensive bibliographic survey was carried out and it was found that there is a solid base of economic data, reports and research that make this path possible. It could be verified that e-Sports have a wide range of characteristics that bring them closer to traditional sports categories and have conditions to be recognized as a contemporary sport. The new professions that emerged from the borders opened by the advancement of technology must be aligned with social rights, in order to value human dignity; health promotion and labor rights.

**KEYWORDS:** *e-Sports*. Electronic games. Professionalization. *Streamer*. Labor rights.

---

## NOTAS

<sup>1</sup> Em pesquisa feita pela Microsoft com usuários de Xbox *One*, apurou-se que 53% dos jogadores buscam atividades de interação social no modo *multiplayer* nos jogos eletrônicos. Fonte: <https://www.windowscentral.com/heres-some-interesting-stats-about-xbox-one-owners-microsoft-shared-partners>. Acesso em: 27/05/2019.

<sup>2</sup> Relato de Felipe brTT, Jogador profissional de *League of Legends*. Fonte: [https://www.vice.com/pt\\_br/article/kbgee3/marra-lagrimas-e-gloria-a-saga-de-felipe-brtt](https://www.vice.com/pt_br/article/kbgee3/marra-lagrimas-e-gloria-a-saga-de-felipe-brtt). Acesso em: 17/07/2020.

<sup>3</sup> Segundo Pierre Parlebas (1999 apud Macedo & Falcão 2019) “esportificação” diz respeito a um processo social e institucional pelo qual uma determinada atividade ludomotora adquire o status de esporte.

<sup>4</sup> Leva-se em consideração o conceito que compreende a legitimidade segundo o entendimento de Coelho (1991), ou seja, algo que atinge um consenso social mais ou menos generalizado, que é alcançado socialmente através de convencimento ético e moral.

<sup>5</sup> *Mod* se refere a *modification* (modificação), é uma alteração na programação do jogo com o intuito de fazê-lo operar de forma diferente do original. Pode ser feito de forma oficial pela produtora do game ou por um programador independente, nesse caso a comercialização não pode ser feita sem autorização da detentora dos direitos autorais do jogo.

<sup>6</sup> Fonte: <http://reidainformatica.com.br/games/jogos-online-mais-jogados-no-mundo/>. Acesso em: 15/11/2018.

<sup>7</sup> Para maiores detalhes conferir: <https://www.tecmundo.com.br/esports/108720-starcraft-the-international-6-relembre-historia-dota-2.htm>. Acesso em: 15/11/2018.

<sup>8</sup> Para a melhor compreensão das formas de monetização na plataforma Twitch: [https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=pt\\_PT](https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=pt_PT) ou de forma mais resumida: <https://www.remessaonline.com.br/blog/como-funciona-o-pagamento-da-twitch/>. Acesso em: 21/08/2020.

<sup>9</sup> Como já citado anteriormente, os *e-Sports* inicialmente alcançaram uma maior representatividade no oriente, cabendo ressaltar essa peculiaridade neste item.

<sup>10</sup> Fonte: <http://www.wesa.gg/>. Acesso em: 16/05/2019

<sup>11</sup> Fonte: <https://www.theenemy.com.br/esports/esport-agora-e-oficialmente-um-esporte-tradicional-em-taiwan>. Acesso em: 23/03/2019.

<sup>12</sup> Fonte: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/2263-malasia-reconhece-e-Sport-como-esporte-legitimo-e-cria-comissao>. Acesso em: 23/03/2019.

<sup>13</sup> Fonte: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/04/e-Sports-entram-em-programa-do-2-maior-evento-poliesportivo-do-mundo.html>. Acesso em: 23/03/2019.

<sup>14</sup> Fonte: [https://brasil.elpais.com/brasil/2019/01/02/deportes/1546443921\\_180851.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2019/01/02/deportes/1546443921_180851.html). Acesso em: 16/01/2020.

<sup>15</sup> Fonte: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/6230-regulamentacao-dos-e-Sports-sera-discutida-no-senado-federal>. Acesso em: 15/03/2019.

## REFERÊNCIAS

AMÉRICO, M. O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (e-Sports). **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014.

BÁNYAI, F.; GRIFFITHS, M. D.; KIRÁLY, O.; DEMETROVICS, Z. The psychology of *esports*: a systematic literature review. **Journal of Gambling Studies**, v. 35, n. 2, p. 351-365, 2019.

BATISTA, M. D. L. S.; QUINTÃO, P. L.; BARROSO, S. M. Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora, v. 5, n. 4, p. 01-11, 2008.

BORBA, V. A. S. Métodos e técnicas da psicologia do esporte aplicadas aos *e-Sports*. **Psicologando**, v. 1, 2019.

CBeS. História do *e-Sports*. Confederação Brasileira de *eSports*. **Confederação Brasileira do e-Sports**, 2022. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 20/09/2022.

CHEN, E. Total hours watched in Q2 2020. **Stream Hatchet**, 2020. Disponível em: <<https://www.dailyesports.gg/twitch-increase-hours-5b-q2/>>. Acesso em: 26/08/2020.

COELHO, L.F. **Teoria crítica do direito**, 2 ed. Editora Sergio Antonio Fabris, Porto Alegre, 1991.

DE AGUILERA, M.; MENDIZ, A. Video games and education:(education in the face of a “parallel school”). **Computers in Entertainment (CIE)**, v. 1, n. 1, p. 1, 2003.

DENANI, G. **Jogos digitais, algoritmos e guerra: abordando eSports**. In: I Encontro Internacional de Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva, 2014.

DOS SANTOS, G. Relação dos estados transitórios de humor com a performance em competição de futebol de campo da cidade de Pouso Alegre/MG. **Conexões**, v. 6, p. 596-608, 2008.

DRAGONA, D. **Counter-gamification: emerging tactics and practices against the rule of numbers.** p. 227-250, 2014.

FERES NETO, A. **A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas.** 2001. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, São Paulo, 2001.

FERREIRA, D. L.; FRANÇA, L. C. M. A história da Internet e a Popularização do Vídeo. **Cadernos do Tempo Presente**, n. 15, p. 46-56, 2014.

FERREIRA, P. A.; MIGUÉIS, M. L.; CARNEIRO, M. P.; SOARES, S.; ESTEVES, F. Jogos de computador violentos e seus efeitos na hostilidade, ansiedade e activação fisiológica. **Revista Lusófona de Ciências da Mente e do Comportamento**, p. 193-209, 2006.

FERREIRA, P. A. **Torneios (ir) reais violentos em jogos electrónicos: Efeitos psicológicos e sociais.** 2006. Tese (Doutorado em Psicologia Social e Organizacional) – Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, ISPA – Instituto Universitário, 2006.

FOX, T. Richest video game streamers how much they are Worth. **TheGamer**, 2019. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/richest-video-game-streamers-how-much-they-are-worth/>>. Acesso em: 22/09/2020.

GARCÍA-LANZO, S.; CHAMARRO, A. Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. **Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna**, v. 36, n. 2, p. 59-68, 2018.

GLOBO. Worlds 2021: EDG vence DWG KIA. **Globo Sports**, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/worlds-2021-edg-vence-dwg-kia-na-final-e-e-campea-mundial.ghtml>>. Acesso em: 20/09/2022.

GOUVEIA, V. V.; MARIANO, T. E.; DO NASCIMENTO, A. M.; DE MOURA GRANGEIRO, A. S.; & DE MEDEIROS, E. D. Escala de motivações para jogos online: estudo de adaptação à realidade brasileira. **Temas em Psicologia**, v. 25, n. 1, p. 131-141, 2017.

GROS, D.; WANNER, B.; HACKENHOLT, A.; ZAWADZKI, P.; KNAUTZ, K. **World of streaming. Motivation and gratification on Twitch.** In: International Conference on Social Computing and Social Media. Springer, Cham, p. 44-57, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Editora Perspectiva, São Paulo, 1971.

JAOUDE, N. B. A. **League of Legends e Marketing de Experiências: Um estudo exploratório.** 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração de Empresas) – Centro de Ciências Sociais, Departamento de Administração, Pontifícia Universidade Católica do Rio De Janeiro, 2018.

JUNIOR, M. S.; MOURA, A. A.; MELO, M. S.; CONDE, E. F. Q. Atenção visual no esporte: uma revisão. **Revista Brasileira de Psicologia do Esporte**, v. 6, n. 3, p. 2-27, 2016.

KÄMPF, C. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. **ComCiência**, n. 131, p. 0-0, 2011.

LLORENS, M. R. **eSport gaming: the rise of a new sports practice**. *Sport, Ethics and Philosophy*. v. 11, n. 4, p. 464-476, 2017.

MACEDO, T., FALCÃO, T. E-Sports, herdeiros de uma tradição. **Intexto**, v. 1, p. 246-267, 2019.

MARIC, J. **Electronic sport: how pro-gaming negotiates territorial belonging and gender**. In: *Journal of Media and Communication*, p. 6-23, 2011.

MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M. A. MOBA games: A literature review. **Entertainment Computing**, v. 26, p. 128-138, 2018.

NEWZOO. Most popular core pc games | Global. **Newzoo**, 2020. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>>. Acesso em: 12/08/2020.

NEWZOO. The games market will show strong resilience in 2022, growing by 2.1% to reach \$196.8 billion. **Newzoo**, 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>>. Acesso em: 20/09/2022.

NEWZOO. The global games market reaches \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%. **Newzoo**, 2016. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating/>>. Acesso em: 11/07/2020.

NEWZOO. Top 10 countries/markets by game revenues. **Newzoo**, 2019. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em: 20/06/2019.

PAZ, S; MONTARDO, S. P. Performance play: consumo digital como performance no streaming de games da plataforma Twitch. **Fronteiras-Estudos Midiáticos**, v. 20, n. 2, p. 190-203, 2018.

PERES, B. M., do ROSÁRIO, S. V. Relações de trabalho do século XXI e os jogadores profissionais de e-sports. **Revista dos Estudantes de Direito da Universidade de Brasília**, p. 84-106, 2020.

PGB. Perfil do gamer brasileiro. **Pesquisa Gamer Brasil**, 2017. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisagamebrasilgratis>>. Acesso em: 25/07/2020.



SARMET, M. M.; PILATI, R. Efeito dos jogos digitais no comportamento: análise do General Learning Model. **Temas em Psicologia**, v. 24, n. 1, p. 17-31, 2016.

SEULA, R. S. **Jogando para vencer e jogando para entreter: análise comparativa da performance do pro-player brTT de League of Legends em live streamings**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

SILVA, M. P.; DO NASCIMENTO SILVA, V.; CHAIMOWICZ, L. Dynamic difficulty adjustment on MOBA games. **Entertainment Computing**, v. 18, p. 103-123, 2018.

SJÖBLOM, M.; TÖRHÖNEN, M.; HAMARI, J.; MACEY, J. The ingredients of twitch streaming: affordances of game streams. **Computers in Human Behavior**, v. 92, p. 20-28, 2019.

SOUZA, B. C.; SILVA, L. X. D. L.; ROAZZI, A. MMORPGS and cognitive performance: a study with 1280 Brazilian high school students. **Computers in Human Behavior**, v. 26, n. 6, p. 1564-1573, 2010.

SUZUKI, F.T.I.; MATIAS, M. V.; SILVA, M. T. A.; & OLIVEIRA, M. P. M. T. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 58, n.3, p. 162-168, 2009.

TAYLOR, T. L. Raising the stakes: *e-sports* and the professionalization of computer gaming. **Mit Press**, p. 1-299, 2012.

UOL. Skate, surfe e escalada serão mantidos nas Olimpíadas de 2028, diz site. **UOL Esporte**, 2022. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2021/12/09/skate-surfe-e-escalada-serao-mantidos-nas-olimpiadas-de-2028-diz-site.htm>>. Acesso em: 20/09/2022.

VENTURA, V. **CBLol Academy 2022: paiN atropela RED e conquista o título**. Mais Esportes, 2022. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/cblol-academy-2022-pain-atropela-red-e-conquista-o-titulo/>>. Acesso em: 20/09/2022.

WHEATON, B. **The consumption and representation of lifestyle sports**. Routledge, p. 1-236, 2014.

WILLIAMS, R. B.; CLIPPINGER, C. A. Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. **Computers in Human Behavior**, v. 18, n. 5, p. 495-506, 2002.

**Recebido:** 11/12/2020

**Aprovado:** 22/11/2022

**DOI:** 10.3895/rts.v19n55.13599

**Como citar:** DA SILVA, C.G.; TRONCOSO, A.C. Da diversão à profissão: a legitimação do e-sport como modalidade esportiva em pauta. **Rev. Technol. Soc.**, Curitiba, v. 19, n. 55, p. 210-231, jan./mar., 2023. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/13599>. Acesso em: XXX.

**Correspondência:**

**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

