

## Um estudo bibliométrico sobre a profissionalização do E-Sports no Brasil

### *A bibliometric study on the professionalization of E-Sports in Brazil*

Ana Carolina Cintra Faria<sup>1</sup>  
Iverson Vasconcelos Teixeira de Freitas<sup>2</sup>  
Pedro Aurelio Rego dos Santos Lemos<sup>3</sup>

Submetido em: 30/05/2019    Aceito em: 01/12/2019    Publicado em: 07/04/2020

**Resumo:** Os jogos eletrônicos vêm crescendo exponencialmente e envolvendo diversos jogadores espalhados pelo mundo. Nos últimos anos, os jogos eletrônicos surgiram como uma grande descoberta para indústria de entretenimento mundial. Hoje em dia, os vários tipos de jogos eletrônicos conseguem muito mais dinheiro do que cinema e música juntos. Nesse contexto o presente trabalho pretende investigar quais as dificuldades encontradas no contexto nacional e internacional para profissionalização do E-sports? Quais os fatores, em se tratando do contexto internacional, tornam o E-sports uma profissão? O objetivo geral do trabalho foi explorar através de uma análise bibliométrica, o contexto nacional e internacional de profissionalização do E-Sports. Em termos metodológicos o trabalho caracteriza-se por ser uma pesquisa de natureza mista (quali-quantitativa), de ordem descritiva, que fez uso da análise bibliométrica para buscar os resultados. Foram observadas e apontadas as principais dificuldades segundo a literatura para a profissionalização do E-Sports no Brasil e no mundo, além de terem sido mapeadas as principais áreas de discussão dentro do assunto e perspectivas atuais, caracterizando uma área promissora no âmbito da pesquisa e no âmbito profissional.

**Palavras-Chave:** E-Sports; Profissionalização; Brasil; Jogos Eletrônicos.

**Abstract:** Electronic games have been growing exponentially and involving many players around the world. In recent years, electronic games have emerged as a great breakthrough for the world entertainment industry. Nowadays, the various types of electronic games can make much more money than cinema and music together. In this context, the present work intends to investigate the difficulties encountered in the national and international context for the professionalization of E-sports? What factors, in the international context, make E-sports a profession? The general objective of the work was to analyze through a bibliometric analysis, the national and international context of professionalization of E-

<sup>1</sup> Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Inovação e Tecnologias Aplicadas a Educação de Ensino Superior (GEPITEES) – UNIDESC Centro Universitário de Desenvolvimento do Centro-Oeste, Luziânia (Goiás), Brasil. Email: [anacarolina.cintrafaria@gmail.com](mailto:anacarolina.cintrafaria@gmail.com)

<sup>2</sup> Aluno integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa em Inovação e Tecnologias Aplicadas a Educação de Ensino Superior (GEPITEES) – UNIDESC Centro Universitário de Desenvolvimento do Centro-Oeste, Luziânia (Goiás), Brasil. Email: [iversonfreitas@hotmail.com](mailto:iversonfreitas@hotmail.com)

<sup>3</sup> Aluno integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa em Inovação e Tecnologias Aplicadas a Educação de Ensino Superior (GEPITEES) – UNIDESC Centro Universitário de Desenvolvimento do Centro-Oeste, Luziânia (Goiás), Brasil. Email: [macalepedro@gmail.com](mailto:macalepedro@gmail.com)

*Sports. In methodological terms the work is characterized by a research of mixed nature (qualitative-quantitative), of descriptive order, that made use of the bibliometric analysis to search the results. The main difficulties according to the literature for the professionalization of E-Sports in Brazil and in the world were observed and pointed out, besides having been mapped the main areas of discussion within the subject and current perspectives, characterizing a promising area within the scope of the research and in the professional scope.*

**Keywords:** *E-Sports; Professionalization; Brazil; Electronic Game.*

## 1. Introdução

Os jogos eletrônicos vêm crescendo exponencialmente e envolvendo diversos jogadores espalhados pelo mundo, fato que foi divulgado por uma das plataformas mais conhecidas do ramo *Steam*<sup>4</sup>, que registrou mais de 18,5 milhões de usuários *online*<sup>5</sup> simultaneamente, segundo o Jovem Nerd (2018). Na expectativa de que esse número pode crescer ainda mais, organizações estão contratando jogadores profissionais e construindo equipes para disputarem campeonatos nacionais ou internacionais.

Vários tipos de jogos eletrônicos conseguem movimentar muito mais dinheiro do que cinema e música juntos (VIDOR, 2015). Podemos citar o exemplo de *Dota*<sup>6</sup> e *Counter-Strike*<sup>7</sup> que são adaptações de outros jogos, mas geraram sozinhos uma contribuição para a temática do E-Sports. A parte de criação de jogos, de marketing, design, telecomunicações e TI estão ligados neste processo (DA SILVA et. al., 2017). Souza (2014) afirma que um dos países que mais se destacam não somente pela jogabilidade, mas também pela forma que enxergam essa modalidade é a Coreia do Sul, que para enfrentar a crise na década de 90 investiu pesado em telecomunicações e infraestrutura de redes, favorecendo o crescimento das atividades esportivas na modalidade *online*.

Ao voltar os olhos para o cenário Brasileiro observa-se que o E-Sports brasileiro vem sendo positivamente representado desde 2006. As equipes do país como a mibr (Made

---

<sup>4</sup> Steam é uma das plataformas online mais famosas para compra de jogos eletrônicos

<sup>5</sup> O termo “online” quer dizer que uma pessoa (usuário) esteja conectada em algo na internet.

<sup>6</sup> Dota (Defense of the Ancients) é um jogo eletrônico do gênero Action Real-Time Strategy (estratégia de ação em tempo real) ou também considerado do gênero Multiplayer Online Battle Arena (abreviado como MOBA).

<sup>7</sup> Counter-Strike (usualmente abreviado como CS) é uma série de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa multiplayer, no qual times de terroristas e contra terroristas batalham entre si, respectivamente, realizando um ato de terror (explodindo bombas, fazendo reféns) e prevenindo-os (desarmando bombas, resgatando reféns).

in Brazil) e LG (Luminosity Gaming) são exemplos vitoriosos no cenário mundial das competições de jogos eletrônicos (CARDOSO, 2018). Há também notícias motivadoras que envolvem famosas organizações brasileiras, onde equipes grandes do futebol como Santos, Flamengo, Corinthians entre outras já entraram nos *games*<sup>8</sup> competitivos (MAXIMILIAN ROX, 2017). No entanto, o E-Sports não é considerado profissão no país.

A partir do contexto apresentado, surgiram os seguintes questionamentos: Quais as dificuldades encontradas no contexto nacional e internacional para profissionalização do E-sports? Quais os fatores, em se tratando do contexto internacional, tornam o E-sports uma profissão?

A partir do exposto este artigo pretende explorar através de uma análise bibliométrica, o contexto nacional e internacional de profissionalização do E-Sports. E mais especificamente: i) Realizar uma revisão de literatura em bases de dados nacionais e internacionais sobre o E-Sports no mundo e no Brasil; ii) Selecionar um conjunto de artigos para composição de uma amostra de conveniência para este estudo; iii) Realizar análise bibliométrica; iv) Descrever as principais dificuldades apontadas na literatura para profissionalização do E-Sports.

## 2. E-Sports no mundo

O conceito de Jogo é definido por Huizinga (2004, p.33) como atividade voluntária desempenhada com limites de tempo, espaço e regras pré-estabelecidos com a finalidade de proporcionar entretenimento no curso de cumprimento do objetivo do jogo, acompanhado de tensão, alegria na vida cotidiana dos jogadores.

Conforme já destacamos a história dos jogos eletrônicos tem relação direta com a evolução da internet e dos computadores. Os primeiros jogos multiplayer (praticados por vários jogadores ao mesmo tempo) eram simples, baseados em clássicos como *Spacewar!*<sup>9</sup> (1961) comumente presente no ambiente universitário americano, devido ao contexto em

---

<sup>8</sup> Game na tradução literal do inglês para português significa “jogos”, mas nesse caso mais especificamente significa jogos eletrônicos.

<sup>9</sup> *Spacewar!* foi um jogo criado por estudantes do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachussets) em 1961. No ápice da Guerra Fria, o jogador controlava uma nave espacial e seu objetivo era simplesmente atirar em outras naves para obter uma pontuação alta.

que foram criados – a época de redes como a Arpanet (EQUIPE HAWKON, 2015).

Segundo a Equipe *Hawkon* (2015), o surgimento do esporte eletrônico aconteceu nos anos 70, quando jogadores interessados em mostrar o quanto eram bons se reuniram e criaram uma espécie de competição entre si, com o intuito de provar quem era o melhor. (EQUIPE HAWKON, 2015).

Na década de 1980 surgiram os primeiros jogos online comerciais, mas às restrições de uso da internet e a distribuição feita pelos provedores de internet autorizados, como a *CompuServe* e a *America On Line*, que cobravam por hora pela experiência de jogo aumentavam os custos e dificultavam as partidas (CAILLOIS, 2001; KOSTER, 2002; MELO, 2015).

Segundo o site de notícias *Hawkon Gaming*, por meados da década de 2000 com o lançamento de diversos jogos que fizeram grande sucesso, foi fundada a WCG (World Cyber Games), a ideia dessa empresa Sul-Coreana era de criar um grande evento internacional de E-Sports se tornando uma das pioneiras nesse ramo. Com isso outras empresas começaram a investir também sendo alguns deles a IEM (Intel Extreme Masters) e a MLG (Major League Gaming) fundada em 2002 com o intuito de profissionalizar o E-Sports no Canadá e Estados Unidos.

A literatura caracteriza o E-Sports como modalidade esportiva pelas semelhanças com outros esportes, por exemplo, existência de atletas, equipes, competições, torcida e até narradores. As competições de E-Sports tem histórico atual de proporções grandiosas, como o campeonato mundial de *League Of Legends* de 2013, que aconteceu na Califórnia. O campeonato foi transmitido para mais de 32 milhões de pessoas em todo o mundo. A SuperData, aponta o setor de games com grande influência na atualidade chegando a movimentar 612 milhões de dólares e com um público de mais de 134 milhões de pessoas (SAVI, ULBRICHT, 2008; BARCELLOS, 2017).

### 3. E-Sports no Brasil

O E-Sports no Brasil tem ganhado força nos últimos anos. Com o jogo *League Of Legends*, a audiência de 500 mil telespectadores atingiu 2.500 milhões em apenas 5 anos. Quando analisamos o Brasil como mercado para todos os games de E-Sports, ele é

considerado o maior da América Latina e o terceiro do mundo em audiência, perdendo somente para Estados Unidos e China (MAUREEN FLORES, 2018).

Segundo Cruz dos Santos e Nascimento da Luz (2017) o *Counter-Strike* no Brasil iniciou sua jornada em 2000, criado como mod<sup>10</sup> de um outro famoso jogo *Half-Life*, passando por várias atualizações até deixar de ser um mod e ser tornar um jogo. Hoje a mais famosa versão do *Counter-Strike* é o CS:GO ou comumente dito *Counter-Strike Global Offensive*, vendido na plataforma STEAM. Em 2016 o cenário brasileiro se destacou quando uma equipe chamada *Luminosity Gaming* chegou ao topo do mundo na competição do referido jogo.

O esporte eletrônico vem crescendo cada vez mais e equipes brasileiras estão surgindo no cenário mundial para competir pelo mundo. Outra equipe chamada de SK GAMING representada por brasileiros é um exemplo vivo dessa revolução. Os brasileiros venceram pelo menos 08 títulos mundiais entre 2015 e 2017, onde quatro dos cinco jogadores arrecadaram cada um cerca de US\$ 500 mil em premiações, segundo SPORTV (2017).

Com isso, a demanda por um projeto de lei que considere o E-Sports como esporte e profissão foi pela deputada federal Mariana Carvalho (PSDB-RO). Mariana sugere uma alteração na Lei nº 9.615, de 1998, conhecida como lei Pelé, com objetivo principal de enquadrar o desporto eletrônico como uma modalidade esportiva. (BRASÍLIA, 2017)

#### 4. Procedimentos metodológicos

Fez-se uso do método misto que combina análises estatísticas (quantitativa) e análises textuais (qualitativa), que na pesquisa refletem a tabulação bibliométrica dos artigos, bem como a análise de conteúdo dos mesmos. No método misto, o pesquisador baseia a investigação supondo que a coleta de diversos tipos de dados garanta um entendimento melhor do problema pesquisado (CRESWELL, 2007, p. 34-35).

Para a coleta de dados utilizou-se a bibliometria que consiste em mensurar, interpretar e avaliar os resultados obtidos das buscas, por meio de análises quantitativas

---

<sup>10</sup> Mod é um termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original.

com fins a mensurar a produção e disseminação científica (ARAÚJO, 2006).

O estudo bibliométrico é considerado um método quantitativo de investigação da ciência e caracteriza-se por: i) medir a produtividade dos autores, a partir de um modelo de distribuição tamanho-frequência de diversos pesquisadores em um conjunto pré definido de documentos, ii) medir a frequência do aparecimento das palavras-chave e constructos e temáticas específicas, a fim de obter uma relação de termos de determinada disciplina ou assunto, e por fim iii) medir a produtividade das revistas, de um tema por ano, por período, por país, pela metodologia e demais análises que podem ser definidas pelo pesquisador. (VANZ; CAREGNATO, 2003)

A busca dos artigos foi realizada no no *ISI Web of Knowledge*, serviço de banco de dados oferecido pelo *The Institut for Scientific Information (ISI)* sem definição de marco temporal, ou seja, fora consultada a base como um todo. A estratégia de busca avançada procurou por artigos de periódicos que possuíssem em qualquer parte do texto a associação dos termos: e-sports, profissionalização, Brasil, mundo e profissão. A busca foi realizada em inglês tendo em vista a base utilizada ser internacional.

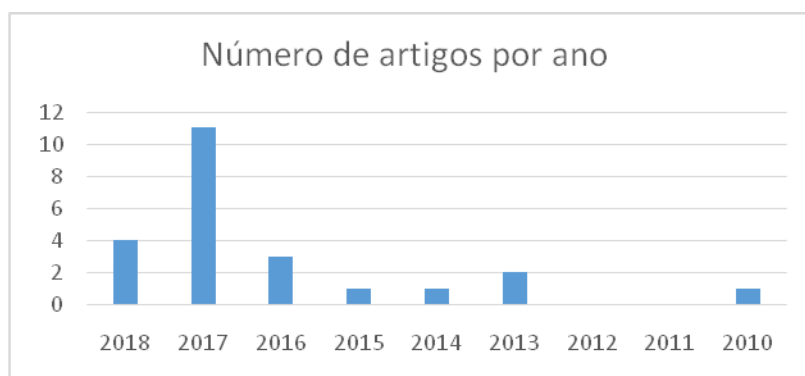
Como resultado obtivemos 23 publicações, das quais 21 possuíam texto completo. Dessa amostra selecionada todos os 21 artigos possuíam acesso aberto às publicações, compondo assim o escopo e objeto desta análise.

Para tabulação dos artigos foi construída uma planilha que levou em consideração a disposição das informações principais e necessárias para realização das análises bibliométricas, a partir da qual os autores analisaram o conteúdo dos artigos para que os mesmos pudessem então ser classificados e distribuídos conforme os resultados e discussão a seguir.

## 5. Resultados e discussão

Verificou-se que na amostra analisada o número de artigos por ano apresenta maior recorrência no ano de 2017, 37,50% (o que representa 9 artigos), seguido do ano de 2018, com 16,66% (o que representa o número de 4 artigos).

**Gráfico 1 – Número de artigos por ano**



**Fonte:** Próprio autor

O gráfico 1 reforça a literatura quando verificamos que os jogos digitais enquanto entretenimento, fazem parte da vida dos jovens a pelo menos 50 anos. Porém somente em meados dos anos 90, a partir do advento da internet como meio de interação, que os jogadores começaram a procurar os confrontos online, instituindo assim, a cultura do E-Sports (SARAIVA, 2013). Este marco temporal nos possibilita atestar o crescente interesse pelo tema recentemente, uma vez que a elementos da sociedade em rede tem contribuído de maneira significativa para que as relações de trabalho e assumam formas não convencionais, como é o caso do E-Sports.

**Gráfico 2 – Número de artigos por país**



**Fonte:** Próprio autor

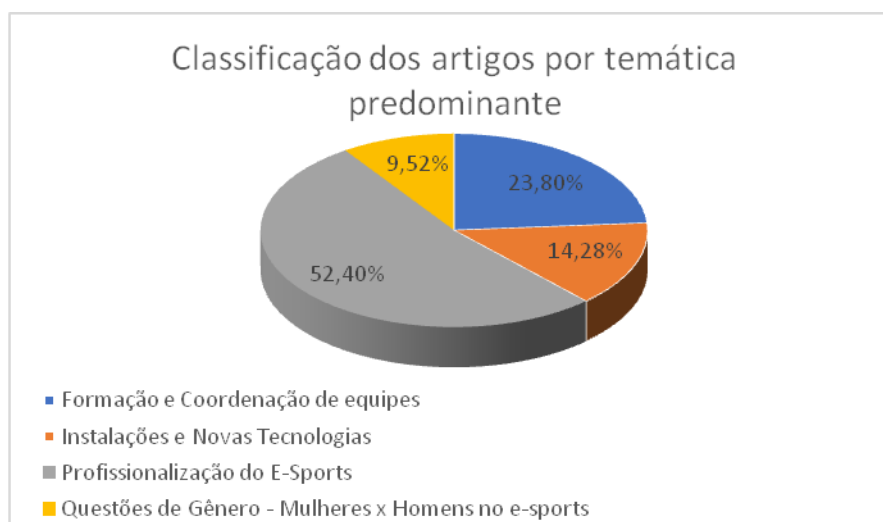
No que se refere a distribuição dos artigos por país, os Estados Unidos é o país com

maior quantidade de artigos, 9 no total, seguido pelo Brasil com 4 artigos.

A literatura nos mostra que os EUA foi um dos precursores a reconhecer jogadores profissionais como atletas, os jogadores podem obter vistos P-1, que são dados aos atletas (Serviços de Cidadania e Imigração dos EUA). Em 2013, o jogador profissional Danny “Shiptur” Le foi o primeiro a receber um visto P-1 para eSports (MARQUES, CALIL; 2015). Ou seja, é possível associar o incentivo a profissionalização com o interesse e desenvolvimento do E-sports, uma vez que no país em que a profissionalização e os incentivos são maiores, a produção e discussão sobre o assunto, segue a mesma linha de crescimento.

O terceiro gráfico apresenta a classificação dos artigos pela temática. Todos os artigos após serem lidos e disposto na planilha, foram distribuídos de acordo com os assuntos de maior concentração. Os artigos que tratavam essencialmente da Profissionalização do E-sports no Brasil e no mundo representam a maior parte da amostra 52,40%, seguidos de 23,80% que discutem sobre a Formação e Coordenação de Equipes. 14,28% dos artigos estão voltados para discussões a respeito de Instalações e Novas Tecnologias dos campeonatos e dos próprios jogos. O SporTV (2018) em sua página dedicada a notícias direcionadas ao e-Sports divulgou a criação da chamada “cidade de esportes eletrônicos” situada na cidade Hangzhou na China. Essa cidade organizada para alojar jogadores, estruturas de competição e até a construção de um hospital dedicado aos jogadores custou aproximadamente R\$1 bilhão de reais e possui 17 mil metros quadrados.



**Gráfico 3 – Classificação dos artigos por temática predominante**


**Fonte:** Próprio autor

Com menor recorrência, estão 9,52% dos artigos que discutem Questões de Gênero – Mulheres x Homens no e-Sports. Não é segredo que o eSport ainda é um mercado dominado por homens, ainda que os campeonatos tenham possibilidade de times mistos, as jogadoras não encontram seu lugar nos grandes times, sendo cobradas diretamente sobre desempenho, performance e resultados. Concentradas no cenário feminino, onde possuem chances reais de competir e evoluir, as mulheres contam com apoio financeiro de menor proporção, são os relatos de maior destaque nos artigos que discutem o problema. A representatividade masculina no e-Sports é de 70% (MAUREEN FLORES, 2018).

Os resultados nos fazem refletir sobre as mudanças no cenário relacionadas a forma de enxergar os jogos somente como um momento de lazer, nos levando a inferir que os jogos podem influenciar as pessoas a quererem mais do que se divertir (JENSEN, 2017). Os questionamentos que norteiam esta pesquisa, estão centrados nos motivos pelos quais o e-Sports é caracterizado como profissão em alguns países em outros não.

Visando procurar respostas na metodologia utilizada, a partir da leitura e dos resultados das publicações que constituem nossa amostra, elaboramos a tabela 1 que expõe os motivos pelos quais esses artigos caracterizam o e-Sports como profissão ou não.

Os motivos apontados como argumentos para não profissionalização somam nove argumentos. Nestes artigos, em geral, podemos identificar que de certa forma os jogos são

vistos como uma atividade preguiçosa, e o esporte é tomado socialmente pelo aspecto do esforço físico. Sendo assim, um grande desafio para a profissionalização seria a demonstração de mais empenho físico por parte dos competidores. No entanto, se buscarmos informações a respeito da forma como os jogadores se preparam para competições de alto nível, encontraremos argumentos que demonstram o contrário. Os campeões do jogo *League of Legends*, sendo mais específico, os brasileiros da equipe CNB em 2013, relataram como uma das principais dificuldades, a rotina puxada de treinos, que exige preparação de até 7 horas por dia. (PERSICHETO, 2018)

A respeito dos motivos de profissionalização houve uma quantidade maior de variações dos assuntos. Alguns artigos discutem as áreas que podem ser afetadas pela consideração do e-Sports como uma profissão, encontramos entre elas “A fenomenologia do e-Sports”, “O oferecimento de suporte social e econômico aos envolvidos” e “características similares ao esporte tradicional”.

A fenomenologia pode ser um dos assuntos citados anteriormente que mais pode chamar a atenção levando em consideração a profissionalização das competições em jogos eletrônicos. Segundo Maureen Flores (2018) “o jogo *League of Legends* quintuplicou sua audiência de 500 mil para 2.500 milhões em 5 anos”. Levando essa informação em consideração podemos crer que em um futuro próximo essa modalidade poderá alcançar espaço nas famílias e como no futebol poderemos acompanhar um campeonato de vídeo game pela televisão, até mesmo torcer, vibrar e se emocionar com as diferentes emoções que as competições atraem. A partir da tabela 1 é notório que as discussões sobre a profissionalização do e-Sports são diversas, dividindo opiniões e estudiosos no tema, mostrando vasto campo de discussão e análises a serem explorados.

**Tabela1 - Motivos da Profissionalização x Não Profissionalização do e-Sports**

<b>Não Profissionalização</b>	<b>Profissionalização</b>
Vínculo com uma associação compromete a capacidade de proteger interesses de acionistas nacionais.	Enquanto instituição / organização possui poder de definição, promoção e regulamentação específica para a modalidade de jogos eletrônicos.
e-Sports é visto como controverso aos esportes tradicionais.	Fortificação das mulheres no âmbito digital.
e-Sports apresenta incertezas (quanto ao mercado, consolidação da carreira e salários).	Oferece suporte social.
Forte foco comercial (patrocinadores) de e-Sports e não profissional.	e-Sports equivale aos esportes em termos de habilidade.
e-Sports deve obter uma imagem mais positiva.	Aumentaria a motivação de carreira dos jogadores.
Carece de grande fisicalidade e institucionalização.	Ter amadores jogando com profissionais.
Ganhar em e-Sports não implica em superar fisicamente oponente.	Há várias áreas dentro do e-Sports.
Ausência de atividade humana.	A fenomenologia do E-Sports.
Existe a preocupação relacionada a gestão esportiva.	E-Sports atualmente carece de grande fisicalidade e institucionalização.
	e-Sports exibe características do esporte.
	A prática profissional engrandece valores econômicos e sociais.

**Fonte:** Próprio autor

## 6. Considerações finais

O norte deste artigo buscou analisar através de uma análise bibliométrica, o contexto nacional e internacional de profissionalização do e-Sports, permitindo-nos ao final da pesquisa:

- Afirmar que as principais discussões sobre o tema giram em torno de 4 eixos temáticos predominantes: Profissionalização do e-sports no Brasil e no mundo; Formação e Coordenação de Equipes; Instalações e Novas Tecnologias e Questões de Gênero – Mulheres x Homens;
- Constatar o marco temporal recente, no que diz respeito à pesquisa científica sobre o assunto, no mundo;

- Identificar o baixo índice de produção de trabalhos acadêmicos na área, em termos de quantitativo de artigos;
- Verificar os países que mais dão ênfase ao assunto e constatar assim, os incentivos e formas distintas com as quais os jogos são tratados em cada um deles (EUA e Brasil, por exemplo).

Em se tratando das dificuldades que o cenário nacional poderá enfrentar em relação a profissionalização do e-Sports, pode-se dizer que o que mais tem influência é a comparação dos jogadores digitais com os atletas tradicionais. Através desta análise foi possível identificar que existe muita divergência entre esses dois tipos de “esportes”.

Grandes potências mundiais como Estados Unidos já aceitam o e-Sports como um tipo de profissão gerando até vistos de entrada no país para jogadores.

Um dos objetivos deste artigo foi descrever as principais dificuldades apontadas na literatura para profissionalização do e-Sports no Brasil e no mundo, e em resposta ao mesmo podemos concluir que o cenário nacional difere muito do internacional, conforme apontado pelos eixos temáticos que dividem as discussões sobre o tema. Mas há indícios e iniciativas inclusive no âmbito da legislação brasileira, que já vislumbram a profissionalização.

Há muito o que estudar, avaliar e analisar quando o assunto é e-Sports. As limitações deste trabalho são em termos de quantitativo da amostra, da base escolhida (uma vez que existem outras) e das análises definidas para realização, sendo possível em estudos futuros aprimorar e avaliar sob outras perspectivas os resultados.

### Referências Bibliográficas

ARAÚJO, C. A. A. **Bibliometria**: evolução histórica e questões atuais. Em *Questão*, v. 12, n. 1, p. 11-32, 2006.

BARCELLOS, Rodrigo da Luz. **Suporte à tomada de decisão estratégica no âmbito de eSports**: o caso do league of legends. 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/158319/001021606.pdf?sequence=1>. Acesso em: 02 maio 2018.

BRASIL. PROJETO DE LEI Nº DE 2017 - Da Sra. Mariana Carvalho. REDAÇÃO MYCNB. **Famosas organizações de e-sports contratam times de Overwatch**.

Disponível em: <http://mycnb.uol.com.br/noticias/4440-famosas-organizacoes-de-e-sports-contratam-times-de-overwatch>. Acesso em: 26 abr. 2018.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Illinois: The Free Press of Glencoe. 2001.

CARDOSO, Felipe. **Os times realmente fizeram história**. Disponível em: <https://vs.com.br/artigo/as-7-melhores-composicoes-brasileiras-nos-esports>. Acesso em: 17 jun. 2018.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CRUZ DOS SANTOS; Rodrigo; NASCIMENTO DA LUZ; Thiago. **E-Sports em crescimento no Brasil**. 2017. Disponível em: <https://medium.com/jornalismo-de-dados/e-sports-em-crescimento-no-brasil-906691b11c2d>. Acesso em: 12 jun. 2018.

DA SILVA, Fernando Lucas Oliveira et al. A Economia criativa e a indústria dos e-sports. **ÂNDÉ: Ciências e Humanidades**, v. 1, n. 1, p. 22-42, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ufabc.edu.br/index.php/iande/article/view/15/12>. Acesso em: 26 abr. 2018.

EQUIPE HAWKON. **A História do e-Sports Mundial**. 2015. Disponível em: <https://www.hawkongaming.com.br/single-post/2015/10/06/A-Hist%C3%B3ria-do-eSports-Mundial>. Acesso em: 15 jun. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens : O Jogo como Elemento da Cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva. 2004.

JENSEN, Larissa. **E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/47321>. Acesso em: 24 nov. 2018.

JOVEM NERD. **Steam registra mais de 18,5 milhões de usuários online simultâneos e bate recorde**. 2018. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/steam-registra-mais-de-185-milhoes-de-usuarios-online-simultaneos-e-bate-recorde/>. Acesso em: 26 abr. 2018.

KOSTER, Raph. **Online World Timeline**. s.l., 2002. Disponível em: <<https://www.raphkoster.com/games/the-online-world-timeline/>>. Acesso em: 15 ago. 2018.

MARQUES, Carla Verônica Machado; CALIL, Érica; BRASIL, Gabriel. Game Inteligente: conceito e aplicação. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, v. 1, n. 1, 2015. Disponível em: <http://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1255/864>. Acesso em: 10 jun. 2018.

MAUREEN FLORES. **O crescimento do e-sports**. 2018 Disponível em: <https://blogs.oglobo.globo.com/esporte-e-inovacao/post/o-crescimento-do-e-sports.html>. Acesso em: 13 nov. 2018.

MELO, Gabriel. **Malásia reconhece e-sport como esporte legítimo e cria comissão**. 2015. Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/2263-malasia-reconhece-e-sport-como-esporte-legitimo-e-cria-comissao>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

MAXIMILIAN ROX. **8 times brasileiros de futebol que já apareceram nos eSports**. 2017. Disponível em: <<https://theenemy.com.br/league-of-legends/8-times-brasileiros-de->

[futebol-que-ja-apareceram-nos-esports#item-list-1](#)>. Acesso em: 18 mar. 2018.

PERSICHETO, Renata. **Campeões de League of Legends**, brasileiros da CNB falam da rotina de treinos e das dificuldades de ser “eSportista” no Brasil. 2018. Disponível em: <https://tecnoblog.net/143989/campeoes-league-legends-cnb-rotina-de-treinos-dificuldades/>. Acesso em: 08 de nov. 2018.

SARAIVA, Pedro André Cardoso. **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea**. 2013. Tese de Doutorado. Disponível em: <https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/7784>. Acesso em: 16 nov 2018.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/14405/8310>. Acesso em: 10 jun. 2018.

SOUZA, Ramon.. **Como a Coreia do Sul virou uma potência do Esport?** 2014. Disponível em: <[https://www.voxel.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport\\_801514.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/coreia-sul-virou-potencia-do-esport_801514.htm)>. Acesso em: 18 mar. 2018.

SPORTV. **O Brasil no topo do CS:GO**: a trajetória da maior equipe de e-sport do país.2017. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/06/o-brasil-no-topo-do-csgo-trajetoria-da-maior-equipe-de-e-sport-do-pais.html>. Acesso em: 18 maio 2018.

SPORTV. **O quarteto de dois milhões de dólares**: brasileiros fazem fortuna no CS:GO. 2018. Disponível em: <http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2017/06/o-quarteto-de-dois-milhoes-de-dolares-brasileiros-fazem-fortuna-no-csgo.html>. Acesso em: 18 maio 2018.

SPORTV. Só o começo: China investe R\$ 1 bilhão em cidade de eSports com parque de diversão e 17 mil m<sup>2</sup>. 2018. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/so-o-comeco-china-investe-r-1-bilhao-em-cidade-de-esports-com-parque-de-diversao-e-17-mil-m.ghml>. Acesso em: 24 nov. 2018.

THE INSTITUTE FOR SCIENTIFIC INFORMATION (ISI). The Thomson Reuters impact factor. 2018. Disponível em: [http://wokinfo.com/essays/impact-factor/?utm\\_source=false&utm\\_medium=false&utm\\_campaign=false](http://wokinfo.com/essays/impact-factor/?utm_source=false&utm_medium=false&utm_campaign=false). Acesso em: 26 abr. 2018.

VANZ, Samile Andrea de Souza; CAREGNATO, Sônia Elisa. Estudos de citação: uma ferramenta para entender a comunicação científica. **Em Questão: revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS**. Porto Alegre, RS. Vol. 9, n. 2 (jul./dez. 2003), p. 295-307, 2003.

VIDOR, George. O mercado de games no mundo fatura mais que cinema e música, somados. 2015. O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>. Acesso em: 02 abr. 2019.