

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

CAMILA AMORIM

**PROJETADO PARA A TRANSMISSÃO:** COMO O JOGO LEAGUE OF LEGENDS É  
CONSTRUÍDO PARA SER JOGADO E TAMBÉM TRANSMITIDO

Porto Alegre  
2018

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

CAMILA A. SCHULTZ

**PROJETADO PARA A TRANSMISSÃO**  
COMO O JOGO LEAGUE OF LEGENDS É CONSTRUÍDO PARA SER JOGADO E  
TAMBÉM TRANSMITIDO

Porto Alegre

2017

CAMILA A. SCHULTZ

**PROJETADO PARA A TRANSMISSÃO**  
COMO O JOGO LEAGUE OF LEGENDS É CONSTRUÍDO PARA SER JOGADO E  
TAMBÉM TRANSMITIDO

Dissertação apresentada como pré-requisito para a obtenção  
do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de  
Pós-graduação em Comunicação Social

Orientador: Prof. Dr. André F. Pase

Porto Alegre

2017

Ao meu marido Natan Schultz e ao meu  
filho de quatro patas Thor Schultz. Pelo  
amor, pelo carinho e pelo cuidado.

## **AGRADECIMENTOS**

A todos os meus amigos, em especial Gabi Raabe, Fernanda Soares Oliveira, Ana Carolina Marinho, Andy Nadvorny e Tanara Bodini pelo apoio, pelas conversas em momentos em que eu pensei em desistir, ou descobri que comunicação não era mais o que eu queria fazer. Sem vocês eu não teria terminado esse trabalho. A todos meus amigos e parceiros de jogo, especialmente Paulo Souza e Lucas Maia, sem vocês jogando LoL comigo esse trabalho não teria nenhum sentido. A todos os meus colegas, em especial Paulo Cabral, Militão Ricardo e Diego Wander, pela parceria, pela ajuda durante as aulas, por abrirem a sala quando eu precisei, por dividirem a sala de aula comigo. Também aos chefinhos Franz Figueiroa e Ana Bassegio, pela inspiração e carinho. A todo pessoal da secretaria da pós-graduação da Faculdade de Informática da PUCRS pela simpatia com que sempre atendem todos os alunos, especialmente ao Diego, melhor secretário de todos, resolvendo todos meus problemas mesmo eu estando vinculada a outro PPG. A minha corretora Gabe Bastos, por ser uma profissional incrível. A todos os meus alunos por sempre servirem de inspiração.

A todos os meus professores, em especial meu orientador André Pase pelas orientações e ajudas. Aos meus avaliadores Eduardo Pellanda e Nelson Todt pelas conselhos durante a qualificação. A minha eterna professora favorita Silvana Sandini, por sempre servir de inspiração e ombro amigo. Ao Prof. Marcelo Cohen, por existir e ser como é, um professor sempre disposto ajudar os alunos e ex-alunos, por se desdobrar em 2, 10, 20 para dar atenção para todos, por me ajudar nos trabalhos de realidade virtual, mesmo quando isso não era a tua obrigação, muito obrigada! Ao Prof. Christian Lykawka pelos passeios de Mini e pelos conselhos, sobre jogos, sobre mestrado, sobre a vida. Ao prof. Marcio Pinho, por me incentivar a “quer ir além”, afinal foi você quem me disse para tentar o doutorado em uma área completamente diferente da minha e inclusive me indicou orientadora. A Prof. Soraia Musse, por ser essa orientadora indicada, por me receber de braços abertos no teu grupo de estudos (que foi uma das experiências mais legais dessa jornada), por uma das cadeiras mais interessantes, que me fazia levantar as 7 da manhã com um sorriso no rosto, por me ajudar com o projeto de doutorado, por querer me orientar, pelos conselhos, tenho certeza que sem você esse trabalho não existiria. Por fim, ao Prof. Avelino Zorzo, pelas melhores aulas que eu me lembro de ter desde o meu

ensino médio, por me mostrar como deveria ser uma cadeira de pós-graduação de verdade, ou seja, incrível, apaixonada, com um professor que não apenas ama o que faz, mas faz com que os alunos amem... por me fazer não apenas compreender criptografia, mas querer estudar essa matéria, querer ler os textos (mesmo os não obrigatórios), por me fazer escrever cinco artigos em um semestre sem reclamar, por me inspirar a ser uma professora melhor, muito obrigada.

Por fim a toda a minha família, em especial meu pai, Roberto, por sempre me incentivar a ser uma pessoa melhor, por servir de inspiração para a vida. Ao meu marido, Natan Schultz, pelo amor companheirismo, parceria, pelos dias aguentando mal humor, cansaço e choros por causa desse trabalho, muito, muito obrigada. Ao meu filhote, Thor, por existir na minha vida e me mostrar a alegria em um passeio matinal, pelo amor incondicional, pelos lambeijos mais gostosos do mundo. Não existem palavras para descrever o quando vocês três são importantes na minha vida.

*They're written down in eternity. But you'll never see the price it costs, the scars collected all their lives. When everything's lost, they pick up their hearts and avenge defeat. Before it all starts, they suffer through harm just to touch a dream. Oh, pick yourself up 'cause Legends never die when the world is calling you. Can you hear them screaming out your name? Legends never die they become a part of you. Every time you bleed for reaching greatness. Legends never die.*

*(LEAGUE OF LEGENDS)*

## RESUMO

Com a profissionalização dos esportes eletrônicos (e-sports) e o crescimento exponencial desse mercado, muitas empresas têm investido em criar experiências únicas para seus espectadores. Com isso em mente, este trabalho tem o objetivo de entender como um jogo de computador, especialmente o League of Legends, pode ser projetado para ser jogado e assistido como uma manifestação esportiva por diversas pessoas, transformando a recepção local em um ato global e conectado. Para isso, é utilizada a *Grounded Theory*, uma metodologia que permite o uso de análises qualitativas e quantitativas, favorecendo o olhar multidisciplinar sobre um determinado evento. Assim, este trabalho é formado por três fases distintas: coleta e análise de dados, codificação, memorando e escrita da teoria. Onde, na primeira fase, foram realizados levantamentos bibliográficos sobre jogos e e-sports, além de análises das mídias relacionadas ao esporte eletrônico. Na segunda fase, todos os dados obtidos foram codificados e separados em categorias e subcategorias, no qual foi possível entender que os e-sports são um fenômeno formado a partir de diferentes percepções sociais, relacionando os jogos, o entretenimento esportivo e as mídias. Na terceira fase, o memorando apresentou as inferências da pesquisadora ao longo deste trabalho, para, por fim, ser possível a escrita de uma teoria sobre a construção do e-sport e as suas transformações em diferentes transmissões.

**Palavras-chave:** *e-sports, League of Legends, Grounded Theory.*

## ABSTRACT

With the professionalization of electronic sports (e-sports) and the exponential growth of this market, many companies are investing in create unique experiences for their spectators. This research aims to understand how a computer game, especially the League of Legends, can be designed to be played and watched by many people as a sportive manifestation, turning a local reception into a global and connected activity. Based on the Grounded Theory, a methodology that supports the qualitative and quantitative data analyzes, favoring the multidisciplinary view on a given event. This work consists in three distinct phases: data collection and analysis, coding, memoing and theory writing. Where in the first phase, bibliographical surveys on games and e-sports were carried out, as well as analyzes of the media related to electronic sports. In the second phase, all the data obtained were codified and separated into categories and subcategories, where it was possible to understand that e-sports are a phenomenon formed from different social perceptions, relating games, sports entertainment and media. In the third phase, the memoing presents as inferences from the research for the work, to finally be possible a writing of a platform on a construction of e-sport and how its transformations in different transmissions.

**Keywords:** *eSports, League of Legends, Grounded Theory*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: MVC aplicado a um jogo de computador .....	31
Figura 2: Telas e projeções no MSI 2017 .....	88
Figura 3: YouTube Tradicional vs YouTube Gaming.....	93
Figura 4: Tela do League of Legends no Modo Espectador em 2016.....	104
Figura 5: Novo Modo Espectador.....	104
Figura 6: Telas, Cerimônia de abertura e projeção do mapa .....	107
Figura 7: Diagrama de categorias da codificação .....	139

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: e-sports mais assistidos em 2016 .....	40
Quadro 2: League of Legends Servidores Oficiais .....	63
Quadro 3: Times, jogadores e prêmios (2011) .....	73
Quadro 4: Times, jogadores e prêmios (2012) .....	74
Quadro 5: Times, jogadores e prêmios (2013) .....	75
Quadro 6: Times, jogadores e prêmios (2014) .....	76
Quadro 7: Times, jogadores e prêmios (2015) .....	77
Quadro 8: Times, jogadores e prêmios (2016) .....	78
Quadro 9: Times, jogadores e prêmios (2017) .....	79
Quadro 10: Adaptações software e hardware .....	119
Quadro 11: Estilos de jogos .....	122
Quadro 12: Visão geral dos campeonatos .....	128
Quadro 13: Grau de personalização .....	133

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Classificação das tecnologias de espaço compartilhado .....	61
Gráfico 2: Crescimento dos servidores e dos torneios no League of Legends .....	118
Gráfico 3: League of Legends Ranking .....	124
Gráfico 4: Crescimento da popularidade do League of Legends.....	124
Gráfico 5: Participação de países e time nos campeonatos de LoL.....	129
Gráfico 6: Crescimento da audiência dos campeonatos .....	130
Gráfico 7: Envolvimento vs. Personalização .....	135
Gráfico 8: Time com multiplas nacionalidades vs. servidores ativos.....	145
Gráfico 9: Audiência dos e-sports no mundo.....	152

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>1. A FUNÇÃO SIGNIFICANTE DO JOGAR</b> .....	<b>22</b>
1.1. JOGO DE COMPUTADOR .....	28
1.2. ESPORTE ELETRÔNICO.....	34
<b>2. TIPOS DE E-SPORTS</b> .....	<b>40</b>
2.1. SPORTS GAMES .....	41
2.2. FIGHTING GAMES .....	44
2.3. CARD GAMES .....	47
2.4. FIRST-PERSON SHOOTER.....	48
2.5. REAL-TIME STRATEGY.....	50
2.6. MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE .....	51
2.7. MOBAs .....	52
<b>2.7.1. Modos de jogos e jogabilidade no DOTA 2</b> .....	<b>55</b>
<b>3. LEAGUE OF LEGENDS</b> .....	<b>59</b>
3.1. RIOT GAMES .....	59
3.2. O JOGO .....	67
<b>3.2.1. MOBA</b> .....	<b>67</b>
<b>3.2.2. Free-to-play</b> .....	<b>69</b>
<b>3.2.3. E-sport</b> .....	<b>71</b>
3.3. CAMPEONATOS.....	72
3.4. MODO ESPECTADOR .....	80
<b>4. EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR</b> .....	<b>85</b>
4.1. PRESENCIAL .....	86
<b>4.1.1. Telões</b> .....	<b>86</b>
<b>4.1.2. Projeções</b> .....	<b>88</b>
4.2. <i>STREAMING E LIVE-STREAMING</i> .....	89
<b>4.2.1. Site: lolesports.com</b> .....	<b>90</b>
<b>4.2.2. YouTube: LoL eSports</b> .....	<b>91</b>
<b>4.2.3. Twitch.tv: Riot Games</b> .....	<b>95</b>
4.3. TELEVISÃO.....	96
<b>4.3.1. Histórico: pré-e-sports</b> .....	<b>97</b>
<b>4.3.2. Histórico: e-sports na TV</b> .....	<b>99</b>

<b>4.3.3. Momento atual .....</b>	<b>102</b>
<b>4.3.4. Transmissões do League of Legends.....</b>	<b>106</b>
<b>4.4. OUTRAS POSSIBILIDADES .....</b>	<b>107</b>
<b>4.4.1. Telas no League of Legends World Championship 2016.....</b>	<b>107</b>
<b>4.4.2. Projeções no League of Legends World Championship 2016.....</b>	<b>108</b>
<b>4.4.3. Transmissão 360° .....</b>	<b>110</b>
<b>5. CODIFICAÇÃO .....</b>	<b>112</b>
<b>5.1. CODIFICAÇÃO ABERTA E AXIAL.....</b>	<b>114</b>
<b>5.1.1. Categoria: jogo.....</b>	<b>116</b>
<b>5.1.2. Categoria: Entretenimento esportivo.....</b>	<b>125</b>
<b>5.1.3. Categoria: mídias de transmissão.....</b>	<b>131</b>
<b>5.2. CODIFICAÇÃO SELETIVA.....</b>	<b>137</b>
<b>6. MEMORANDO E TEORIA.....</b>	<b>140</b>
<b>6.1. MEMORANDO.....</b>	<b>140</b>
<b>6.2. REDAÇÃO DA TEORIA .....</b>	<b>154</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>160</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>168</b>
<b>LUDOGRAFIA .....</b>	<b>175</b>

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os jogos passaram por diversas mudanças, sendo uma das mais relevantes a criação dos primeiros jogos eletrônicos nos anos 1950. Essas criações transformaram a relação das pessoas com o universo dos computadores. Eles se tornaram sistemas automatizados e complexos, a interatividade se tornou imediata, não existia mais a necessidade de preparar um tabuleiro ou dar as cartas, porém, a interação era restrita à tecnologia disponível. A tecnologia também permitiu aos *game designers* manipular um enorme número de informações, como gráficos, sons e, até mesmo, regras (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 121-123).

Desde o início, jogos de computador foram palco para competições amigáveis. Desde o início dos fliperamas, os jogadores já costumavam assistir uns aos outros e disputar a maior pontuação, ou mesmo jogar um contra o outro em jogos como o famoso PONG (1972). Nos computadores, em rede, jogos como Spasim (1974) já traziam a mecânica de disputa entre times. Com a popularização da internet, principalmente a partir da década de 1990, as competições evoluíram e os jogadores não precisavam estar em um mesmo local para jogar uns com os outros (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 121-123). Com o tempo, essas competições se profissionalizaram e desenvolvedoras passaram a se envolver na organização de campeonatos oficiais, como o Nintendo World Championship (1990). Em 1997, também foi criada a Cyberatlethe Professional League (CPL) com o objetivo de reunir jogadores de diferentes lugares em campeonatos profissionais de jogos eletrônicos (THECPL, 2017).

Dessas movimentações, nasceu a indústria dos esportes eletrônicos, também conhecida como e-sports ou eSports. Com momentos de sucesso e fracasso, essa indústria se fortaleceu e, atualmente, conta com diferentes ligas e campeonatos oficiais, ciberatletas, treinadores, narradores e outros profissionais dedicados exclusivamente aos jogos, além de transmissões televisionadas por grandes nomes do esporte como ESPN e Fox Sports (LINGLE, 2016; TAYLOR, 2012, p. 198-199). Nos últimos anos, o e-sport mais popular tem sido o jogo League of Legends (2009), do estilo MOBA. Parte desse sucesso decorre do fato de que ele possui 100 milhões de jogadores ativos por mês (LINGLE, 2016; RIOT GAMES, 2017). Outro fator relevante para o êxito do título é que a desenvolvedora do jogo, e também da respectiva liga oficial, a Riot Games, realiza ações permanentes para construir uma

estrutura de liga esportiva capaz de estimular o envolvimento dos espectadores (LINGLE, 2016).

Tais fatos deram origem a esta pesquisa, que se apresenta como a sequência de um trabalho iniciado em 2013 sobre a construção de marcas fortes no mercado dos jogos de computador. Neste estudo, o que está em foco não é marca, mas a construção de estratégias que culminaram nos bons resultados que os jogos do estilo MOBA, especialmente o League of Legends, vêm alcançando. Ou seja, aqui, o problema de pesquisa é ‘como o League of Legends, um jogo digital online, pode ser projetado para ser jogado e assistido como uma manifestação esportiva por diversas pessoas, transformando a recepção local em um ato global e conectado?’. E o objetivo principal de ‘entender como um jogo de computador, especialmente o League of Legends, pode ser projetado para ser jogado e assistido como uma manifestação esportiva por diversas pessoas, transformando a recepção local em um ato global e conectado’. Tendo como objetivos:

- Entender como as mudanças dos jogos digitais online contribuem para a sua transformação em um esporte eletrônico e, por consequência, assistido por diversas pessoas simultaneamente;
- Estudar por que determinados estilos de jogo são mais propícios ao sucesso quando transpostos para as estruturas de transmissão tradicionais, em especial a televisão; transmissão online, como plataformas de *streaming*; e campeonatos presenciais.

É preciso ressaltar que o objeto de estudo, League of Legends, por ser um jogo digital, envolve uma série de aspectos distintos, destacados a seguir. Como **aspectos tecnológicos**, que dizem respeito ao entendimento do jogo como um artefato de *hardware* e *software*, devem ser observados a partir dos controles, dos algoritmos e de inteligência artificial e das interfaces propostas; bem como, das plataformas para as quais foi pensado. **Aspectos formais** são aqueles que implicam na arte e estética, nas convenções, no som e no *game design*. **Aspectos genéricos**, que têm a ver com o gênero do jogo. **Aspectos de diversão** estão ligados aos jogadores, e, nesse caso, aos espectadores, aos diferentes modos de jogo, à cooperação e à competição dentro do jogo, aos conflitos, aos desafios, aos objetivos e aos níveis de interatividade. **Aspectos culturais** e **sociológicos** que estão vinculados respectivamente ao papel do jogo na cultura e a representação da sociedade dentro do universo do jogo (WOLF; PERRON. 2014).

O League of Legends também é um esporte eletrônico, o que implica em ser um produto de entretenimento com características de uma competição esportiva. Sendo assim, o LoL também vai ser estudado a partir da perspectiva do entretenimento esportivo. Ou seja, um produto midiático que envolve uma competição nos moldes esportivos e entretenimento. E, como produto midiático, é necessário estudar as mídias e meio de transmissão do esporte eletrônico. Todos esses levantamentos pretendem reunir uma enorme quantidade de dados e, simultaneamente, propor análises iniciais de cada um desses tópicos.

Dessas análises emerge uma nova quantidade de dados que devem ser levados em consideração no estudo desses cenários complexos que são os esportes eletrônicos, para quem e como eles são transmitidos. Por isso, para observar este cenário a metodologia adotada é a *Grounded Theory* (GT), ou Teoria Fundamentada nos Dados, pois ela fornece procedimentos que permitem ao pesquisador desenvolver formulações teóricas para descrever e explicar como ou por que um determinado fenômeno se desdobra deste ou daquele modo (CORBIN; STRAUSS, 1990). Apesar de ter surgido a partir do olhar da sociologia, a *Grounded Theory* é abrangente no que permite vários tipos de análises qualitativas e quantitativas, onde incentiva-se o uso flexível dos dados (GLASER; STRAUSS, 1967). Ou seja, é favorável a utilização de diferentes métodos de coleta de dados, qualitativos e quantitativos, de acordo com a investigação proposta. Neste estudo, serão utilizados, primeiramente, um levantamento bibliográfico e documental, com intuito de entender como as mudanças dos jogos digitais online contribuem para a sua transformação em um esporte eletrônico e, por consequência, assistido por diversas pessoas simultaneamente a partir da perspectiva do universo dos jogos.

Para estudar por que determinados estilos de jogo são mais propícios ao sucesso quando transpostos para as estruturas de transmissão tradicionais, será utilizada a perspectiva da remediação, termo descrito por Jay David Bolter e Richard Grusin em sua obra *Remediation: Understanding New Media* (2000), onde os autores estudam as novas mídias digitais. Para eles, entende-se por remediação (*remediation*) o processo no qual uma mídia renova (*refashion*) as formas e conteúdos de uma outra mídia “mais velha” (*older media*). Ou seja, aquilo que muitos acreditam ser uma nova mídia é, na verdade, uma mídia já existente renovada. Bolter e Grusin (2000) ressaltam: “Todas as mídias atuais funcionam como remediadoras e essa remediação nos oferece um meio de interpretar,

também, os trabalhos de mídias anteriores” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 55, tradução nossa)<sup>1</sup>.

É importante ressaltar que, para Bolter e Grusin (2000), uma mídia pode remediar e ser remediada ao mesmo tempo, e isso pode depender do ponto de vista. Por exemplo, quando os autores falam sobre os jogos de computador eles dizem que os primeiros consoles de vídeo game foram uma antecipação do computador doméstico e suas interfaces, porém, os avanços tecnológicos sofridos pelo computador ao longo do tempo fizeram com que os jogos de computador se tornassem mais complexos. No estudo dos esportes eletrônicos, essas relações são extremamente complexas; ao mesmo tempo em que eles foram uma renovação dos jogos de computador, eles dependem completamente da evolução do jogo. Simultaneamente, o e-sport aparece como um novo conteúdo para a televisão e tem que se adaptar às métricas dela (LINGLE, 2016). Além da transmissão televisiva o e-sport também é adaptado para outras mídias como plataformas de streaming online e campeonatos presenciais, essas serão analisadas no decorrer dessa pesquisa.

É importante destacar que a *Grounded Theory* não é apenas projetada para permitir a análise de vários aspectos de um contexto, mas também favorece o desenvolvimento de uma teoria específica para esse contexto a partir dessas análises, pois esta serve tanto como método, quanto como teoria. Como método, ela fornece um processo para identificação e categorização de dados; como teoria, ela aparece como o produto final que emerge desse processo. Nesta pesquisa, considerou-se apropriada a utilização como método composto das seguintes fases: coleta de dados, através de diferentes metodologias; codificação, onde os dados recolhidos são codificados e categorizados; *memoing*, esse é um momento onde o pesquisador deve organizar as notas pessoais (memos) que foram compostas ao longo da pesquisa para iniciar o desenho de possíveis linhas teóricas; classificação, das *memos* e linhas teóricas emergentes; e, por fim, a fase da escrita, onde é desenhada uma teoria fundamentada nos dados recolhidos e estudados nas etapas anteriores, ou seja, uso da *Grounded Theory* como teoria emergente do método.

Para isso, este estudo pode ser distribuído em três fases cíclicas, onde a cada novo dado se pode ter que resgatar informações já analisadas anteriormente.

---

<sup>1</sup> Citação original: all current media function as remediators and that remediation offer us a means of interpreting the works of earlier media as well.

A primeira fase consiste na coleta e análise primária dos dados iniciais, essa fase é construída nos quatro primeiros capítulos dessa dissertação. O primeiro capítulo, intitulado 'O significado cultural do jogo', inicia apresentando um breve histórico da evolução dos jogos na cultura e mostra como eles evoluíram para grandes competições, tendo como base as obras de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), David Parlett, **The Oxford History of Board Games** (1999), e Roger Caillois, **Man, Play and Games** (2001), e segue dividido em dois tópicos distintos: o primeiro aborda os jogos de computador a partir das obras de Cris Crawford, **The Art of Computer Game Design** (1982), e Katie Salen e Eric Zimmerman, **Rules of play: Game design fundamentals** (2004). O segundo tópico, Esportes Eletrônicos, apresenta o fenômeno dos e-sports utilizando as obras de T. L. Taylor, **Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming** (2012), e Georg Ólafsson, **The future of electronic sports** (2012).

O segundo capítulo, 'Tipos de e-sports', procura aprofundar o estudo sobre o assunto, sendo esse um fenômeno complexo e que faz parte da história e evolução dos jogos de computador de diferentes gêneros. O capítulo inicia observando como os 15 títulos mais populares estão separados em sete gêneros diferentes, cada um deles se torna um tópico distinto do capítulo. São eles: *Sports games*, *Fighting Games*, *Card Games*, *First-Person Shooter Games*, *Real-Time Strategy Games*, *Massive Multi-player Online* e *Massive Online Battle Arena*. Cada um traz um breve histórico do gênero, com seus principais jogos e a descrição do *gameplay* do título que ganhou maior notoriedade no mundo dos e-sports. Para isso, o capítulo tem como principal referência as obras de Mark Wolf, **Encyclopedia of Video Games - The Culture, Technology, and Art of Gaming v.1** (2012) e **Video Game Explosion - A History from PONG to PlayStation and Beyond** (2007).

No terceiro capítulo, é apresentado o principal objeto de estudo desta dissertação, o jogo de computador e e-sport League of Legends, ou, simplesmente, LoL. O capítulo, intitulado 'League of Legends', está dividido em quatro tópicos, onde, o primeiro, intitulado 'Riot Games' fala sobre a desenvolvedora do jogo, contando um pouco da história da empresa e como ela fortaleceu o seu jogo no mercado de jogos digitais. O segundo 'O jogo', fala sobre a jogabilidade dos diferentes mapas e modos de jogo do League of Legends, além de destacar suas principais características: o formato, MOBA; a estratégia de distribuição, *free-to-play*; e o patamar de e-sport. O tópico 'Campeonatos' apresenta uma breve discussão

sobre as estratégias da Riot Games para inserir e fomentar o League of Legends no mercado de e-sports. Por fim, o tópico ‘Modo espectador’ descreve a experiência fornecida pela Riot Games para os clientes que desejam assistir aos jogos dentro do próprio *software* do jogo.

O quarto capítulo, intitulado ‘Experiência do espectador’, vai apresentar as diferentes possibilidades oferecidas aos fãs dos e-sports que desejam acompanhar os campeonatos de seus jogos favoritos, tendo como caso de estudo o League of Legends. Esse tópico está dividido em quatro grandes subtópicos, no qual o primeiro se dedica à descrição da experiência do espectador presencial, o segundo fala sobre os serviços de *streaming* e o que cada uma das principais plataformas oferece, o terceiro apresenta um levantamento histórico das aparições dos e-sports na TV, com base em levantamentos documentais de empresas e emissoras, além de discutir brevemente o momento atual das transmissões de esportes eletrônicos, e, por fim, o último tópico fala sobre diferentes possibilidades que já foram testadas, mas não constituem uma mídia consolidada para a transmissão de esportes eletrônicos. É importante ressaltar que pela dificuldade de resgate de algumas matérias e para agilizar a discussão esse capítulo também utiliza dados de documentos e arquivos pessoais de jogadores e espectadores, bem como sites das emissoras, artigos de jornais e documentos oficiais relacionados aos objetos em questão.

O quinto capítulo desse trabalho, intitulado ‘Codificação’, descreve a segunda fase da pesquisa: a Codificação. Essa é parte integrante da *Grounded Theory*. Para esse capítulo serão utilizadas como base para a metodologia de pesquisa proposta as obras **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research**, de Glaser e Strauss (1967), que é o primeiro livro que descreve o uso da GT; **Grounded Theory Research: Procedures, Canons, and Evaluative Criteria**, de Corbin e Strauss (1990), que reitera as premissas básicas da GT com base no que os pesquisadores foram apresentando desde o seu surgimento até a data da publicação da obra; e **Grounded Theory**, de Hook (2015), o artigo faz parte do livro *Game Research Methods* e fala especificamente da utilização da GT para estudos de jogos.

Também fazem parte desse tópico a obra **The Routledge Companions to Video Games Studies**, de Wolf e Perron (2014), para a codificação dos aspectos do jogo. Já a codificação relacionando fã com o entretenimento esportivo, utiliza como

base a obra **The Elusive Fan: Reinventing Sports In A Crowded Marketplace**, de Rein, Kotler e Shields (2006). Por fim, a codificação das mídias acontece através do viés de remediação, onde discute a relação do espectador de e-sport com os diferentes meios de transmissão do jogo. Essa discussão tem como base a obra de Jay David Bolter e Richard Grusin, **Remediation: Understanding New Media** (2000).

Por fim, o último capítulo deste trabalho apresenta o 'Memorando e a teoria', essas etapas finais da *Grounded Theory* que constituem também a terceira fase deste trabalho. Pela característica cíclica da GT, nesse capítulo são resgatados diversos autores já citados nos tópicos anteriores. Vale ressaltar que, apesar de estarem dispostos em capítulos distintos a coleta e análise de dados, a codificação, o memorando e a teoria são etapas cíclicas, ou seja, mesmo estando colocadas de forma linear na redação do trabalho, essas etapas vão acontecendo em paralelo desde o primeiro dado recolhido.

## 1. A FUNÇÃO SIGNIFICANTE DO JOGAR

Neste primeiro capítulo, pretende-se apresentar o jogo dentro da cultura. Para isso, serão utilizadas as obras de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938); David Parlett, *The Oxford history of board games* (1999); e Kate Salen e Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Ao longo do tópico, será abordado o jogo como forma de competição; o jogo competitivo em uma de suas formas mais populares, o esporte; contextualiza-se a entrada do jogo no mundo digital através dos vídeo games; e, por fim, explica-se o fenômeno do esporte eletrônico (e-sport).

É importante ressaltar aqui que, quando falamos sobre jogar, a palavra é usada para definir diferentes atividades, desde brincadeiras de crianças até eventos esportivos. Devido à complexidade do termo, as tentativas de definir o mesmo são, também, complexas. Em sua obra *The Oxford History of Board Games* (1999), David Parlett ressalta que a palavra jogar:

[...] é usada para tantas atividades diferentes que não vale a pena insistir em qualquer definição proposta. Ao todo, é um cliente lexicológico escorregadio, com muitos amigos e parentes em uma grande variedade de campos. (PARLETT, 1999, tradução nossa)<sup>2</sup>

O historiador David Parlett afirma que qualquer esforço de definir a palavra *jogar* é em vão devido à dificuldade de encontrar uma definição apropriada e abrangente o bastante para todas as atividades que compreendem o jogar. Porém, outros estudiosos, como Salen e Zimmerman (2004), julgam crucial definir o objeto central de seu estudo. Na obra em questão, os autores buscavam formalizar o design de jogo como um campo de pesquisa, mas é possível estender essa afirmação a qualquer trabalho que pretenda ter o jogo, ou o jogar, como objeto de pesquisa. Portanto, neste capítulo, busca-se chegar a uma definição que atenda aos requisitos dos jogos aqui estudados. Ou seja, o que se procura é uma definição para jogos de computador competitivos e apresentados em forma de evento esportivo. Para isso, o primeiro passo é entender como a atividade de jogar evoluiu dentro da sociedade humana e possibilitou aos jogos chegarem nessa posição.

---

<sup>2</sup> Citação Original: [...] is used for so many different activities that it is not worth insisting on any proposed definition. All in all, it is a slippery lexicological customer, with many friends and relations in a wide variety of fields.

Voltando à afirmação de Parlett (1999), quando fala sobre essa atividade de jogar, o autor fala mais especificamente da palavra inglesa “*play*”, e aqui é possível perceber uma diferença linguística. Enquanto, no português, a palavra jogar e a palavra jogo possuem a mesma raiz, no inglês o verbo *play* (jogar) tem uma origem completamente diferente do substantivo *game* (jogo). O antropólogo holandês Johan Huizinga dedica parte de seu trabalho ao estudo da origem léxica do jogo e do jogar em diferentes línguas. Segundo o autor, a palavra, ou palavras<sup>3</sup>, surge de formas diferentes de acordo com a importância da atividade para cada civilização. E afirma que, em partes, isso se deve ao fato de que:

O jogo é, de fato, mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. Podemos afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial à ideia geral de jogo. Os animais jogam [ou brincam]<sup>4</sup> assim como os homens. (HUIZINGA, 1949, p. 1, tradução nossa)<sup>5</sup>

Para Huizinga, o ato de jogar é algo complexo com uma função significativa, ou seja, há um sentido em jogar e esse transcende as necessidades da vida cotidiana, no jogar há sempre algo “em jogo”. O antropólogo cita em seu livro diversos estudos prévios sobre a razão pela qual os seres vivos (animais, crianças e adultos) jogam.

Os estudos mencionados por Huizinga falam sobre o jogo como forma de descarga da energia vital superabundante, satisfação de um certo “instinto de imitação”, necessidade de distensão, preparação do jovem para tarefas que ele terá que realizar na vida adulta, exercício de autocontrole, impulso inato para exercer uma certa faculdade, desejo de dominar ou competir, escape, etc. No entanto, ao se deparar com os questionamentos sobre “O que faz do jogo algo divertido?” “Por que

---

<sup>3</sup> Diversas línguas, como o grego ou o chinês, possuem diferentes palavras para designar o que nós consideramos diferentes tipos de jogos (jogos de criança, jogos competitivos ou olímpicos, jogos de azar, etc.).

<sup>4</sup> A obra original foi escrita em Holandês, língua que, como muitas outras línguas indo-europeias e germânicas, possui uma única palavra (*Spielen*) para jogar e brincar. A língua portuguesa, no entanto, nos obriga a escolher um dos verbos.

<sup>5</sup> Citação original: Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing. We can safely assert, even, that human civilization has added no essential feature to the general idea of play. Animals play just like men.

milhões de pessoas vibram com um jogo de futebol em um estádio?” “De onde vem essa intensidade e fascinação que envolvem o jogo?”, o Autor conclui:

Esta intensidade, e poder de fascinação, do jogo não encontra nenhuma explicação na análise biológica. No entanto, essa intensidade, essa fascinação, esse poder de excitar reside na própria essência e qualidade primordial do jogar. A natureza, de acordo com a nossa mente racional, poderia tão facilmente ter dado a seus filhos todas aquelas funções úteis de descarregar a energia superabundante, de distensão após um esforço, de treinar as exigências da vida, de compensar desejos não cumpridos, etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu o jogar, com sua tensão, sua alegria, e sua diversão. (HUIZINGA, 1949, p. 2-3, tradução nossa)<sup>6</sup>

Assim, pode-se entender que, biologicamente falando, o jogo possui diversas funções que se anulam entre si. Porém, ao se adicionar o fator diversão, o ato jogar ganha um significado maior, os seres vivos não jogam por necessidade, jogam por vontade, por diversão. Por fim, o estudioso define jogar como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites fixos de tempo e de espaço, segundo regras livremente aceitas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 1949, p. 28, tradução nossa)<sup>7</sup>

Quando fala sobre regras, Huizinga (1949) ainda ressalta que, mesmo nas brincadeiras de filhotes de cachorros, existem regras como “você não deve morder, ou não morder forte, a orelha do seu irmão” (HUIZINGA, 1949, p. 1, tradução nossa)<sup>8</sup>. Ou seja, mesmo que inconscientemente, os animais, assim como os homens, têm regras para os seus jogos. O autor também fala sobre a limitação de tempo e espaço, onde o tempo representa o início e “um certo fim”, é possível terminar o jogo hoje e continuar ele amanhã. Já a limitação de espaço pode ser

---

<sup>6</sup> Citação original: This intensity of, and absorption in, play finds no explanation in biological analysis. Yet in this intensity, this absorption, this power so maddening, lies the very essence, the primordial quality of play. Nature so our reasoning mind tells us could just as easily have given her children all those useful functions of discharging superabundant energy, of relaxing after exertion, of training for the demands of life, of compensating for unfulfilled longings, etc., in the form of purely mechanical exercises and reactions. But no, she gave us play, with its tension, its mirth, and its fun.

<sup>7</sup> Citação original: [...] is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is "different" from "ordinary life"

<sup>8</sup> Citação original: you shall not bite, or not bite hard, your brother's ear.

material ou imaginária, deliberada ou espontânea. É fácil perceber que a definição apresentada pelo autor busca uma visão bastante abrangente do assunto, algo que possa incluir desde as brincadeiras dos filhotes até competições complexas realizadas pelos seres humanos. Assim como Huizinga (1949), Roger Caillois (2001) também traz um conceito vasto do que é jogar. Para o autor, o ato de jogar é livre, isolado, incerto, improdutivo, regido por regras e um faz-de-conta.

É **Livre**, pois jogar nunca é obrigatório; “se fosse, perderia imediatamente sua atraente e alegre qualidade como diversão” (CAILLOIS, 2001, p. 9, tradução nossa)<sup>9</sup>. Nesse aspecto, a definição do autor se assemelha à definição, já vista, de Huizinga (1949), que utiliza a expressão “atividade voluntária”. Porém, Caillois (2001) aprofunda a ideia e explica que a obrigatoriedade faz com que o jogo perca uma de suas qualidades, talvez a mais importante, a diversão. É **Isolado**, pois o ato de jogar é “circunscrito dentro dos limites do espaço e do tempo, definido e fixado antecipadamente” (CAILLOIS, 2001, p. 9, tradução nossa)<sup>10</sup>. Novamente, a definição do autor concorda com a de Huizinga (1949), que dizia que o jogo ocupa um lugar fora da vida cotidiana. Aqui, os limites de tempo implicam no início e no fim de jogo. Já os limites de espaço são dados pelo campo, material ou imaginário, onde o jogo acontece.

Jogar também é **Incerto**, pois é “o curso do qual não pode ser determinado, nem o resultado obtido previamente, e há algum espaço para inovações sendo deixado à iniciativa do jogador” (CAILLOIS, 2001, p. 9, tradução nossa)<sup>11</sup>. Aqui, Caillois (2001) traz um elemento novo em relação à definição de Huizinga (1949), a incerteza do curso e do resultado. Porém, é possível pensar em jogos de computador em que um jogador experiente joga diversas vezes o mesmo jogo, seguindo o curso já conhecido por ele, esperando chegar no mesmo resultado. Por exemplo, jogos de console da década de 1990, como Super Mario World (1990) e Sonic (1991), que dependem exclusivamente das habilidades do jogador e, após um certo tempo de prática, o curso do jogo é memorizado e a vitória é praticamente certa. Porém, muitos jogadores continuam a jogar esses títulos “para conseguir o mesmo resultado em menos tempo” ou “para mostrar que são melhores que outros

---

<sup>9</sup> Citação original: if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion

<sup>10</sup> Citação original: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance.

<sup>11</sup> Citação original: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player's initiative

jogadores” ou por outros motivos que contribuem para a diversão e o desafio do jogo, mas não necessariamente tornam seus resultados incertos.

Caillois (2001) também fala que jogar é **Improdutivo**, pois “não cria bens, nem riqueza, nem novos elementos de qualquer espécie; E, com exceção da troca de bens entre os jogadores, termina em uma situação idêntica à que existia no início do jogo” (CAILLOIS, 2001, p. 10, tradução nossa)<sup>12</sup>. O autor explica que, mesmo em um jogo de apostas como pôquer, o vencedor pode parecer estar “criando bens”, mas, na verdade, o que existiu foi uma transferência de bens do perdedor, ou perdedores, para o vencedor. Outro questionamento que pode surgir da afirmação é: “mas e quanto aos jogadores profissionais, os atletas, os boxeadores, os tenistas, entre outros?”. Esses, para Caillois (2001), são trabalhadores e não jogadores, portanto, estão trabalhando, e não jogando. Mas, existem situações como a que a desenvolvedora de jogos digitais, Blizzard, colocou aos jogadores de seu título mais popular, World of Warcraft (2004). Em 2015, para o lançamento de seu novo jogo Hearthstone: Heroes of Warcraft (2014), a empresa divulgou uma nota em seu site oficial<sup>13</sup> na qual oferecia premiações dentro do jogo World of Warcraft para quem jogasse, e vencesse, três partidas do jogo Hearthstone: Heroes of Warcraft. Nesse caso, eram jogadores, não profissionais, jogando por uma premiação. Talvez ações de marketing como essa sejam um limite na definição de Caillois (2001).

Outro fator comum entre as definições apresentadas por Caillois (2001) e Huizinga (1949) é que, para ambos, o ato de jogar é **regido por regras** “sob convenções que suspendem leis ordinárias, e, para o momento, estabelecem uma nova legislação, que se basta” (CAILLOIS, 2001, p. 10, tradução nossa)<sup>14</sup>. Por último, o autor diz que jogar é um fingimento, um **“faz-de-conta**: acompanhado por uma consciência especial de uma segunda realidade ou de uma irreabilidade livre, vai de encontro à vida real” (CAILLOIS, 2001, p. 10, tradução nossa)<sup>15</sup>. A ideia de segunda realidade do autor lembra a afirmação de Huizinga (1949) de que o jogo é diferente da vida cotidiana.

---

<sup>12</sup> Citação original: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://us.battle.net/support/pt/article/7146>

<sup>14</sup> Citação original: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts.

<sup>15</sup> Citação original: Make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life.

Assim como Huizinga (1949), Caillois (2001) apresenta um significado abrangente para o ato de jogar. O autor inclui em sua definição atividades como o teatro e algazarra infantis. Muito embora tais ações possam ser consideradas formas de jogo, esse trabalho concentra esforços em alguns tipos específicos de jogos, que servem não apenas como diversão, mas como forma de competição e espetáculo. Assim, é possível separar os jogos em formais e informais, conceito de David Parlett (1999), em que o jogo informal é algo não dirigido, é o “jogar” das crianças e animais que jogam desordenadamente. Já o jogo formal possui:

[...] uma dupla estrutura baseada em fins e meios:

Fins. São uma competição para atingir um objetivo. Apenas um dos competidores, sejam eles indivíduos ou times, pode alcançá-lo, uma vez alcançado, isso encerra o jogo. Atingir os objetivos é vencer. Um jogo formal, pela definição, tem um vencedor; e vencer é o “fim” do jogo em ambos os sentidos da palavra, seja como terminação e como objeto.

Meios. São um conjunto de equipamentos e de regras procedimentais acordados, por meio dos quais se produz a situação de vitória. (PARLETT, 1999, p. 1, tradução nossa)<sup>16</sup>

O contexto de “jogo formal” apresentado pelo autor começa a se aproximar do conceito pretendido por este estudo. Porém, a ideia de vitória e derrota apresentada pelo autor excluiria dos jogos formais os jogos cooperativos. Cabe aqui destacar que no universo dos jogos digitais, assim como em outras atividades, existem propostas que colocam os participantes atuando em grupo para cumprir um objetivo, seja em grupos específicos ou de maneira independente. Algumas vezes isto ocorre com graus de competição e a expressão cooperativo foi adaptada para tais contextos. Por exemplo, na série *Left for Dead* é possível jogar como um dos quatro personagens que tentam escapar de uma invasão de zumbis. A partida pode contar com até quatro jogadores, que competem contra o computador. Ou seja, houve uma adaptação do conceito inicial da cooperação como oposta à competição.

Assim, para este trabalho, jogar é uma atividade lúdica e voluntária, exercida em um determinado tempo e espaço, isolada da vida cotidiana e regida por regras

---

<sup>16</sup> Citação original: A twofold structure based on ends and means:

Ends. It is a contest to achieve an objective. Only one of the contenders, be the individuals or teams, can achieve it, since achieving it ends the game. To achieve that object is to win. Hence a formal game, by definition, has a winner; and winning is the “end” of the game in both senses of the word, as termination and as object.

Means. It has an agreed set of equipment and of procedural “rules” by which the equipment is manipulated to produce a winning situation.

previamente estabelecidas e livremente aceitas, podendo ser de natureza informal ou formal, onde o jogar informal é desordenado, as regras existem, mas podem ser facilmente transformadas no decorrer do jogo, desde que todos estejam de acordo. Já no jogar formal, as regras servem como meios para uma ou mais finalidades. Essas finalidades são objetivos que representam as condições de vitória e derrota do jogo, não representando necessariamente o fim do jogo.

Essa definição serve tanto para jogos tradicionais, aqueles que são jogados utilizando artefatos do mundo real (como peças ou cartas), ainda que transformados de acordo com a imaginação do jogador bem como para jogos de computador, jogados pelo intermédio da máquina. Esse último grupo forma o foco do próximo tópico.

### 1.1. JOGO DE COMPUTADOR

Neste tópico, é estudado o que o meio digital mudou na forma como as pessoas jogam e como a tecnologia transformou o jogo. Um dos primeiros pesquisadores a se dedicar exclusivamente aos jogos de computador (*computer games*), ou, ainda, jogos digitais, foi Chris Crawford (1982), e, para ele, esses jogos são aqueles que dependem do auxílio de um computador para serem jogados. O autor destaca cinco tipos de aparelhos: máquinas de fliperama (arcades), consoles, computadores pessoais, aparelhos portáteis<sup>17</sup> e mainframes (CRAWFORD, 1982). Crawford ainda elenca quatro fatores comuns aos jogos de computador: representação, interação, conflito e segurança.

Onde, a representação significa que “um jogo é um sistema formal fechado que subjetivamente representa um subconjunto da realidade” (CRAWFORD, 1982, p.7, tradução nossa)<sup>18</sup>. Ao falar em sistema formal, o autor evoca a ideia de que o jogo é um sistema com regras explícitas e é fechado, pois ele começa e termina em si mesmo. Sendo o jogo um sistema, ele é também um sistema interativo, e esse fator é crucial para o seu apelo. A interação é definida por Crawford como a forma suprema de representação:

---

<sup>17</sup> Os aparelhos portáteis citados por Crawford eram algo como a série Nintendo Game & Watch ou Mini Game TecToy. Atualmente, poderíamos incluir nessa categoria os chamados “dispositivos móveis” como tablets, smartphones e smartbands.

<sup>18</sup> Citação original: a game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality

Alguns meios de representação da realidade são estáticos. Uma pintura ou uma escultura descreve um instante da realidade congelado no tempo. Alguns meios são dinâmicos; eles mostram mudanças com o tempo. Filmes, música e dança são dinâmicos desta forma. Eles são capazes de representar o aspecto mutável da realidade de forma mais rica. Mas a coisa mais fascinante sobre a realidade não é que ela seja, ou mesmo que ela mude, mas como ela muda, a intrincada teia de causa e efeito pela qual todas as coisas estão ligadas. A única maneira de representar adequadamente essa teia é permitir que o público explore seus cantos e fendas para deixá-los gerar causas e observar efeitos. Assim, a forma mais elevada e mais completa de representação é a representação interativa. Jogos fornecem este elemento interativo [...]. (CRAWFORD, 1982, p. 9, tradução nossa)<sup>19</sup>

Dessa interação, surge, naturalmente, o conflito. Para Crawford, se “o jogador está ativamente perseguindo algum objetivo. Obstáculos impedem-no de conseguir facilmente esse objetivo” (CRAWFORD, 1982, p. 7, tradução nossa)<sup>20</sup>. Esses obstáculos podem ser de natureza intelectual, por exemplo, um enigma, uma charada; ou de natureza física, por exemplo, ser mais rápido, apertar o botão no momento certo. O importante é que todo sistema interativo de jogo deve ter um desafio que force o jogador em um conflito pela vitória. Por fim, o último fator elencado por Crawford é a segurança, pois “conflito implica perigo; perigo significa risco de dano; dano é indesejável” (CRAWFORD, 1982, p. 7, tradução nossa)<sup>21</sup>. Porém, em um jogo, é apresentada a tensão do perigo, mas sem o risco de dano físico, ou seja, “um jogo é uma maneira segura de experimentar a realidade” (CRAWFORD, 1982, p. 7, tradução nossa)<sup>22</sup>.

A definição proposta por Crawford, de fato, em nada exclui os jogos tradicionais, embora o foco do autor fosse descrever os jogos de computador. Porém, alguns outros estudiosos identificam algo a mais nesse tipo de jogo.

---

<sup>19</sup> Citação original: Some media for representing reality are static. A painting or sculpture depicts a snapshot of reality frozen in time. Some media are dynamic; they show change with time. Movies, music, and dance are dynamic in this way. They are able to represent the changing aspect of reality more richly. But the most fascinating thing about reality is not that it is, or even that it changes, but how it changes, the intricate webwork of cause and effect by which all things are tied together. The only way to properly represent this webwork is to allow the audience to explore its nooks and crannies to let them generate causes and observe effects. Thus, the highest and most complete form of representation is interactive representation. Games provide this interactive element [...]

<sup>20</sup> Citação original: The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal.

<sup>21</sup> Citação original: Conflict implies danger; danger means risk of harm; harm is undesirable.

<sup>22</sup> Citação original: a game is a safe way to experience reality

Hakonen e Smed (2003), por exemplo, entendem que os jogos de computador são também *softwares* e, portanto, podem ser estudados por esse ponto de vista. Os autores explicam:

[...] os jogos de computador são um subconjunto dos jogos, tudo o que podemos dizer sobre os jogos, em geral, também se aplica a eles. No entanto, os jogos de computador também são *softwares*, e, portanto, as lições aprendidas na construção de *software* podem ser aplicadas a eles. (HAKONEN; SMED, 2003, p. 1, tradução nossa)<sup>23</sup>

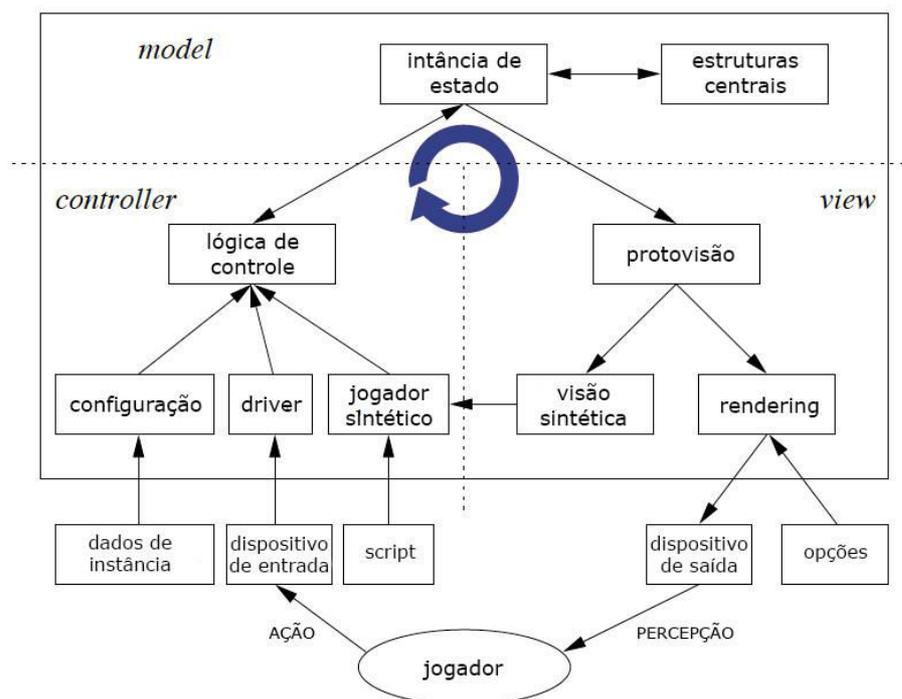
Os autores propõem a utilização de *software design patterns*<sup>24</sup>, especificamente o padrão Model-View-Controller (Modelo-Visualização-Controle)<sup>25</sup>, para construção e análise de jogos de computador. Onde ‘*Model*’ representa a lógica da aplicação ou, no caso, coordena os processos de jogo; ‘*View*’ é tudo que é apresentado para o usuário, no exemplo, aquilo que ilustra a situação de jogo; e o ‘*Controller*’ é a forma como o usuário interage com isso, ou seja, a participação do jogador no jogo (Figura 1). Os pesquisadores ainda tentam desenvolver uma lista de características dos jogos (ex.: Como é o universo do jogo? Como funcionam os jogadores sintéticos, também conhecidos como inteligência artificial ou NPC? Qual o estilo do jogo? Etc.). Eles acreditam que, unindo essa lista à apropriação do padrão Model-View-Controller, é possível identificar, com maior exatidão, as necessidades técnicas, bem como a melhor forma de satisfazer as mesmas, no desenvolvimento de um jogo de computador. Vale ressaltar que, por saber que existem diversos tipos de jogos de computador, os autores propõem uma lista, mas deixam ela aberta para melhorias e modificações. Talvez, para maior efetividade, esse tipo de listagem deva ser feita especificamente para o jogo que está sendo composto ao invés de pré-estabelecida.

---

<sup>23</sup> Citação original: [...] computer games are a subset of games, everything we can say about games in general applies also to them. Nevertheless, computer games are also computer programs, and, therefore, lessons learnt in software construction can be applied to them.

<sup>24</sup> Ou padrão de projeto de software, é um tipo de solução reutilizável para a solução de problemas que ocorrem constantemente em um determinado contexto de projeto de software.

<sup>25</sup> Este trabalho utiliza os nomes de padrões em seu idioma original por acreditar que nomes próprios, ainda que possam, não devem ser traduzidos.



**Figura 1 - MVC aplicado a um jogo de computador**

Fonte: Elaboração própria com base em HAKONEN; SMED (2003)

Já Greg Costikyan, em seu artigo *I Have No Words & I must Design* (2002), dá uma pista sobre a abrangência dos jogos de computador quando afirma que eles são, também, uma forma de entretenimento e possível forma de arte:

A arte pode ser alcançada no entretenimento interativo; tem sido, e será, e obras imponentes de criatividade imaginativa serão inevitavelmente produzidas no campo, à medida que ele amadurece. Mas, se você estiver olhando em outro lugar, que não nos jogos, você está procurando no lugar errado.

O entretenimento interativo significa jogo. (COSTIKYAN, 2002, p. 26, tradução nossa)<sup>26</sup>

O autor compara o *game designer*<sup>27</sup> a outros tipos de artistas, como ilustradores, musicistas ou escritores. Ao aceitar essa premissa de que o jogo de computador pode ser uma forma de arte e, conseqüentemente, seu projetista pode ser um artista, deve-se entender que esses jogos têm um sentido único. Como

<sup>26</sup> Citação original: Art can be achieved in interactive entertainment; it has been, and it will be, and towering works of imaginative creativity will inevitably be produced in the field as it matures. But if you're looking away from games, you're looking in the wrong place. Interactive entertainment means games.

<sup>27</sup> Profissional responsável pelo projeto do jogo.

qualquer manifestação artística, um jogo-arte exprime sentimentos, percepções ou ideias de um artista ou um grupo de artistas.

É importante observar que a ideia do jogo de computador como uma forma de arte, mesmo para entusiastas como o já citado Costikyan, vem acompanhada de um ‘pode ser’, como se nem todo título alcançasse esse patamar. Porém, a ideia de que jogo, seja ele digital ou não, é uma forma de entretenimento, e entretenimento interativo, dificilmente é questionada. E, assim como outros meios de entretenimento, o jogo sofreu mudanças pela idiossincrasia do ambiente digital.

Salen e Zimmerman (2004) elegeram quatro pontos que podem ser explorados de formas diferentes em jogos de computador em relação aos jogos tradicionais. Eles são a interatividade imediata, porém, restrita, a manipulação de informações, o uso de sistemas complexos automatizados e a formação de redes de comunicação.

Interatividade imediata, porém, restrita. As tecnologias digitais trazem consigo uma possibilidade de resposta [interativa] mais rápida. Um computador é capaz de responder imediatamente, e de maneiras diversas, à entrada de um jogador. Porém, de uma certa forma, o computador também restringe a interação. Ao tomar como exemplo o jogo de RPG, como Dungeons & Dragons (D&D)<sup>28</sup> em sua versão tradicional, jogada ao redor de uma mesa utilizando lápis, papel e dados para dar vida à imaginação dos jogadores; e na versão on-line, jogada com o auxílio de um computador, fica claro que a versão on-line, de certa forma, restringe a interação dos jogadores com o cenário e uns com os outros. A versão tradicional, chamada de “RPG de mesa”, por exemplo, permite que novos cenários e personagens sejam criados a qualquer momento do jogo de acordo com a vontade dos jogadores, enquanto na versão on-line esse tipo de evento é limitado ao que foi pré-programado no *software* do jogo. Ou seja, no RPG de mesa existe a possibilidade total de interatividade, visto que o cenário é imaginado em conjunto pelos jogadores e seus elementos não estão presos a um sistema binário. O cenário lúdico do RPG de mesa pode mudar e se moldar com muito mais facilidade que o cenário computadorizado do mesmo jogo no computador (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

Manipulação de informações. Áudios, gráficos, memória e mecanismos de interação são apenas algumas das informações que um jogo de computador é capaz

---

<sup>28</sup> Dungeons and Dragons, um dos principais jogos do estilo RPG.

de manipular. A própria mecânica do jogo é mais facilmente controlada nos computadores. Por exemplo, em um jogo de tabuleiro, é necessário que pelo menos um dos jogadores conheça previamente as regras antes de o jogo iniciar. Nos jogos de computador, o próprio sistema é capaz de gerenciar as regras de forma que os jogadores não possam intrujá-las em seu favor. Se, por um lado, o computador facilita os jogadores a “entrarem e saírem jogando”, o jogo tradicional obriga uma interação muito maior entre os jogadores, que devem observar cada jogada para evitar que os companheiros manipulem as regras em benefício próprio (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

Sistemas complexos automatizados. Jogos de computador podem automatizar um grande número de processos que, em jogos tradicionais, ocupariam o tempo do jogador. Por exemplo, em um jogo de xadrez on-line as peças já estão dispostas no tabuleiro, ao contrário do jogo tradicional, onde o jogador tem que preparar o tabuleiro e as peças antes de começar a jogar. Novamente, o jogo de computador favorece a agilidade, enquanto o jogo tradicional favorece a convivência entre os jogadores, visto que preparar o tabuleiro é também um momento de interação entre os envolvidos. Através de algoritmos de inteligência artificial, esses sistemas também são capazes de prover aos jogadores cenários e *Non-playable Characters* (NPCs)<sup>29</sup> totalmente independentes. Por exemplo, em um jogo de RPG tradicional, é preciso que um dos jogadores assuma o papel de “mestre do jogo”, e esse jogador é responsável por criar as histórias e cenários-base e também por controlar todos os NPCs. Para isso, ele aceita ter um tipo de participação completamente diferente dentro do jogo, é responsabilidade do mestre dispendir tempo fora do jogo para a preparação do mesmo. Já em um RPG de computador, os cenários, os NPCs, as histórias já estão ali, prontos para serem jogados. E foi responsabilidade de alguém fora do jogar criar o espaço ideal para que os jogadores pudessem “apenas jogar” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

Rede de comunicação. Muitos jogos de computador, não todos, possuem grandes redes de comunicação. O meio favorece a isso, com o uso da Internet os jogadores podem se conectar através de texto, áudio e vídeo em tempo real (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). Um exemplo disso são os jogos on-line, como League of Legends, foco dessa pesquisa, que, segundo a desenvolvedora Riot

---

<sup>29</sup> Personagens não jogáveis, são personagens controlados pelo sistema e que interagem com o jogador, mas não são controlados por ele.

Games, possui mais de 100 milhões de jogadores ativos por mês<sup>30</sup>. Vale ressaltar que o título não é apenas um dos jogos mais jogados do mundo, mas também um dos esportes eletrônicos mais populares. Por isso, o esporte eletrônico é o tema do próximo tópico.

## 1.2. ESPORTE ELETRÔNICO

Neste tópico, serão discutidos os e-sports como forma de esporte. É importante ressaltar que serão apresentadas aqui pesquisas realizadas através de levantamentos documentais e bibliográficos, mas também publicações especializadas. A utilização desses materiais justifica-se em virtude da densidade de informações apresentadas, da sua representatividade para o universo dos e-sports e para agilidade de discussão dos mesmos. Iniciando pela definição formal do termo E-sports ou eSports, que são, na verdade, reduções de *electronic sports* (Esportes eletrônicos). Alguns sinônimos podem ser *competitive gaming* (jogos de computador competitivos), *professional gaming* (jogos de computador profissionais) e *cybersport* (ciberesporte). Ólafsson (2012) define:

Esportes eletrônicos (eSports) são uma nova espécie de esportes competitivos, que começou na década de 1990 com jogos eletrônicos, exatamente quando os vídeo games foram nascendo (possivelmente de forma adjacente). Esse tipo de esporte gira em torno da mesma coisa que o esporte típico, que é indivíduos competindo uns contra os outros, seja como parte de uma equipe ou jogando sozinhos. A principal diferença é o fato óbvio de que eSports têm lugar dentro de um mundo digital onde os esportes são feitos de diferentes jogos eletrônicos. A palavra eSports não descreve um único tipo de esporte, mas é mais um título que abrange um grande subgênero de esportes, esses subgêneros são, basicamente, todos os jogos eletrônicos que têm a capacidade de ter competitividade. (ÓLAFSSON, 2012, p. 3, tradução nossa)<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Informação disponível no site oficial da empresa: <http://www.riotgames.com/riot-manifesto>

<sup>31</sup> Citação original: Electronic sports (eSports) are a new breed of competitive sports that started in the 90's with arcade games, just when videogames were being born (adjacent possible). This type of sport revolves around the same thing as the typical sport, which is individual competing against each other, either as a part of a team or playing solo. The main difference is the obvious fact that eSports take place within in a digital world where the sports are made out of different videogames. The word eSports does not depict a single type of sport but it is more of a title that covers a large sub-genre of sports, these sub-genres are basically every videogame that has the ability to have competitive play.

Ou seja, para o autor, e-sports são um tipo de esporte, apesar de muitas vezes não serem considerados como tal. E, assim como os esportes tradicionais, os e-sports abrangem uma grande gama de diferentes jogos/competições. Porém, para alguns estudiosos, a ideia de ter um jogo de computador definido como um tipo de esporte parece absurda. Meier (1998), por exemplo, defende que o esporte pressupõe atividade física:

Há uma característica importante, distinguindo (diferenciando esportes de jogos), ou seja, o esporte requer a demonstração da capacidade física e, como consequência, o resultado é dependente, até certo ponto, pelo menos, da habilidade física exibida pelos participantes. Portanto, ao passo que as ações físicas ou movimentos motorizados particulares são insignificantes para a resolução de muitos jogos, a manifestação explícita e variada desses componentes é essencial para o desempenho de empreendimentos esportivos. (MEIER, 1988, p. 24-25, tradução nossa)<sup>32</sup>

O autor compreende que, em jogos de computador, as habilidades físicas dos jogadores não podem influenciar nos resultados, o que é um ponto de vista bastante ingênuo para aqueles que estudam jogos de computador. Witkowski (2012) rebate as ideias de Meier (1988), explicando que o movimento esportivo nos e-sports:

[...] é conseguido através do envolvimento físico dos jogadores através de aspectos como manter o corpo controlado, enquanto rapidamente se navega no ambiente, move o personagem eficientemente em relação à equipe [...], bem como por meio do aspecto físico executado nos músculos e nos tendões das mãos e dos dedos e no controle sutil da respiração. O que vemos em tais aspectos dos e-sports é que o movimento é fundamental para o resultado de cada jogo. (WITKOWSKI, 2012, p. 359, tradução nossa)<sup>33</sup>

Assim, a autora, que, nesse trabalho, estudava especificamente as competições de Call of Duty, observa que as habilidades físicas podem, sim,

---

<sup>32</sup> Citação original: One significant, distinguishing feature [differentiating sports from games], namely, sport requires the demonstration of physical skill and, as a consequence, the outcome is dependent, to a certain degree at least, upon the physical prowess exhibited by the participants. Therefore, whereas physical actions or particular motor movements are insignificant to the resolution of many games, the explicit and varied manifestation of these components is essential to the performance of sports ventures.

<sup>33</sup> Citação original: [...] by engaging players physically through aspects such as maintaining a controlled body while quickly navigating the environment, by moving the character proficiently with reference to the team [...] as well as by means of the physicality executed in the muscles and tendons of hands and fingers and in the subtle control of breathing. What we see in such e-sports engagements is that movement is central to the outcome of every match.

influenciar nos resultados dos jogos de computador competitivos. Muitos ainda poderiam argumentar que a postura dos jogadores, os movimentos precisos com as mãos não seriam o bastante para enquadrar os e-sports na categoria de esporte. Porém, quando pensamos em algumas modalidades de tiro olímpico, não é exatamente o controle da respiração, o posicionamento do corpo e controle das mãos que dominam a parte física desses esportes? Claro que existem outros fatores envolvidos, como a precisão do tiro e a mira do atleta, por exemplo, porém, no e-sport, também há outros fatores envolvidos, como a precisão do ataque e a capacidade de formular uma estratégia, entre outros.

Ainda assim, para muitos pesquisadores, argumentos como esses não são o bastante. Em sua obra *Elogio da Beleza Atlética*, Gumbrecht (2007, p. 29) clama que “Obscurecer a diferença entre um Nintendo e a Bundesliga, a liga profissional de futebol da Alemanha, funciona como prova de modernidade” e faz isso como forma de crítica aos acadêmicos e à maneira como eles as competições e-sports em seus estudos. Porém, não é questão de comparar aqui um console (Nintendo) com uma liga (Bundesliga). O comparativo, muitas vezes feito, entre uma liga esportiva, a sua escolha, e uma ciberliga esportiva<sup>34</sup>. Em seus estudos, sobre a formação do cenário competitivo de *Starcraft II* na Coreia do Sul, a pesquisadora Taylor encontrou na mídia coreana argumentos que defendiam que:

A liga profissional de *Starcraft* pode ser chamada de esportiva como a liga profissional de baseball ou a liga profissional de basquete. A liga tem todos os requerimentos para ser chamada de esportiva profissional. Competições, vencedores e perdedores e fãs. É uma questão de quão popular a liga pode ser entre as pessoas. (KOREA TIMES *apud* TAYLOR, 2012, p. 57, tradução nossa)<sup>35</sup>

Ou seja, para alguns, as ciberligas têm uma estrutura de competição, como nas ligas tradicionais. Não é uma questão de ofender ou querer tomar o lugar do esporte tradicional na indústria do entretenimento, é apenas uma questão de legitimação do esporte eletrônico e do esforço de todos os envolvidos em suas

---

<sup>34</sup> O prefixo ciber é utilizado para diferenciar as ligas (ciberligas) e os atletas (ciberatletas) de esportes eletrônicos.

<sup>35</sup> Citação original: It is the Pro *Starcraft* league that can be called a sport, like the pro baseball league or pro basketball league. The league has all the requirements to be called as a professional sport. Competitions, winners and losers, and fans. It is a matter of how popular the league can be among the people.

competições. Taylor (2012) explica que a paixão pelo e-sport é antiga, porém a legitimação foi tardia:

Desde os primeiros torneios em que participei, fiquei impressionada com a presença de homens mais velhos que estavam lá para execução do evento, assinando e gerindo os jogadores, mantendo a rede em funcionamento, fornecendo dinheiro de patrocínio, e pagando (ou, às vezes, retendo) o prêmio em dinheiro. Estes eram geralmente pessoas que, quando você perguntava sobre sua própria história, já haviam jogado em nível amador ou, ocasionalmente, nível profissional, que ainda estavam apaixonados por um determinado jogo ou por jogos de computador em geral, e muitas vezes tinham o sonho de transformar o que seria um passatempo em um trabalho real. (TAYLOR, 2012, p. 198-199, tradução nossa)<sup>36</sup>

A autora ainda completa esse pensamento adicionando o fato de que esses homens, “embora muitas vezes bem conhecidos dentro do cenário, não seriam aqueles exibidos na televisão se e-sports invadirem o *mainstream*. No entanto, são fundamentais para o desenvolvimento dos e-sports” (TAYLOR, 2012, p. 199, tradução nossa)<sup>37</sup>. Vale ressaltar que, quando Taylor escreveu seu livro em 2012, os e-sports ainda não tinham aparições recorrentes na televisão. Atualmente, esse cenário mudou e diversos campeonatos passam em canais de televisão fechados e abertos.

Os e-sports também conquistaram outros tipos de reconhecimento. Em 2013, Nick Allen, na época responsável pela gerência de e-sports da Riot Games, anunciou em entrevista que os jogadores profissionais de League of Legends poderiam pedir visto de atleta para entrar nos Estados Unidos<sup>38</sup>. Já no início de 2016, a Universidade de California-Irvine (UCI) anunciou em seu site oficial<sup>39</sup> um programa de bolsas para os ciberatletas.

---

<sup>36</sup> Citação original: From the very first tournaments I attended I was struck by the presence of older men who were there running the event, signing and managing the players, keeping the network up and running, providing sponsorship money, and paying out (or sometimes withholding) prize money. These were typically guys who, when you inquired about their own story, had once played at an amateur (or occasionally) pro level who were still passionate about a particular game or about computer games in general, and often had a dream of making what would otherwise be a hobby a real job.

<sup>37</sup> Citação Original: While often well known inside the scene, they would not be the ones showcased on television if esports ever broke into the mainstream. Yet they were key to esports development.

<sup>38</sup> Entrevista disponível em: <http://www.gamespot.com/articles/us-government-recognizes-league-of-legends-players-as-pro-athletes/1100-6411377/>

<sup>39</sup> Disponível em: <https://news.uci.edu/press-releases/uci-to-launch-first-of-its-kind-official-e-sports-initiative-in-the-fall/>

No entanto, vale ressaltar que, tanto na academia quanto no mercado, o reconhecimento do fenômeno como forma de competição esportiva não é unanimidade. Porém, o e-sport passou a ocupar um espaço cativo como profissão e forma de entretenimento na sociedade contemporânea. No intuito de convergir e-sports e esportes em uma única definição, o pesquisador Wagner (2006) reordena a seguinte definição de Tiedemann (2004):

“Esporte” é um campo de atividade cultural no qual os seres humanos vão voluntariamente para uma relação com outras pessoas, com a intenção consciente de desenvolver suas habilidades e realizações - em especial na área de movimento hábil - e para se comparar com as outras pessoas de acordo com regras postas ou adotadas sem causar dano aos outros ou a si próprios de forma deliberada. (TIEDEMANN, 2004, tradução nossa)<sup>40</sup>

Transformando-a em:

“Esporte” é um campo de atividade cultural no qual pessoas se engajam voluntariamente com outras pessoas, com a intenção consciente de desenvolver e treinar habilidades de importância cultural e se comparar com essas outras pessoas nessas habilidades, de acordo com as regras comumente aceitas e sem prejudicar ninguém deliberadamente. (WAGNER, 2006, p. 2, tradução nossa)<sup>41</sup>

Assim, o autor transforma a definição de Tiedemann, que aborda os esportes ao acrescentar a “importância cultural” na sequência “desenvolver e treinar habilidades”, em uma definição que também pode incluir os e-sports. O autor ainda aborda os jogos de computador competitivos como um fenômeno que se tornou um elemento fundamental na cultura jovem digital. Ou seja, é possível afirmar que, independentemente de certos reconhecimentos, os e-sports ganharam força como indústria e podem ser considerados como uma forma de competição contemporânea possibilitada pela popularização das tecnologias digitais. Assim como os esportes tradicionais, os esportes eletrônicos possuem diversas modalidades. Esses tipos

---

<sup>40</sup> Citação original: "Sport" is a cultural field of activity in which human beings voluntarily go into a relation to other people with the conscious intention to develop their abilities and accomplishments - particularly in the area of skilled motion - and to compare themselves with these other people according to rules put self or adopted without damaging them or themselves deliberately.

<sup>41</sup> Citação original: "Sport" is a cultural field of activity in which people voluntarily engage with other people with the conscious intention to develop and train abilities of cultural importance and to compare themselves with these other people in these abilities according to generally accepted rules and without deliberately harming anybody.

diferentes de jogos serão explicados no capítulo 2 deste trabalho, para que seja possível entender como os jogos no estilo MOBA, entre eles o League of Legends, surgiram e tornaram-se referência entre os e-sports.

## 2. TIPOS DE E-SPORTS

Este capítulo é dedicado à apresentação dos diferentes tipos de e-sports. Como já foi dito, o termo e-sports define uma grande gama de jogos de computador, e apresentar todos os jogos existentes seria uma tarefa árdua. Por isso, este tópico se divide em oito subtópicos, cada um dedicado a um gênero de e-sport. Para a escolha dos gêneros e jogos mais populares, foi utilizado como critério a audiência dos mesmos na Twitch TV, canal de transmissão on-line de vídeos e um dos maiores canais de audiência dos e-sports, divulgados mensalmente pelo instituto de pesquisa Newzoo. Os dados observados foram de campeonatos oficiais e amadores de cada jogo, e foi selecionada a maior audiência registrada ao longo do ano de 2016. A opção de selecionar a maior audiência se deve ao fato de que a ela varia de acordo com o circuito de campeonatos oficiais, que acontece em diferentes épocas para cada jogo, o que impossibilitaria a escolha de um período específico do ano; e ao fato de que alguns títulos presentes foram lançados no meio do ano, o que impossibilitaria a utilização de média. Seguindo o quadro abaixo:

<b>Gênero</b>	<b>Jogo</b>	<b>Audiência máxima</b>
<b>MOBA</b>	League of Legends	94.300.000
<b>FPS</b>	Counter-Strike: Global Offensive	73.100.000
<b>MOBA</b>	DOTA 2	56.600.000
<b>Cardgame</b>	Hearthstone: Heroes of Warcraft	50.300.000
<b>FPS</b>	Overwatch	24.800.000
<b>FPS</b>	Call of Duty: Black Ops III	18.100.000
<b>MMO</b>	World of Warcraft	10.000.000
<b>RTS</b>	StarCraft II	6.600.000
<b>MMO</b>	World of Tanks	6.400.000
<b>Fighting</b>	Street Fighter V	5.000.000
<b>MOBA</b>	Heroes of The Storm	4.400.000
<b>MOBA</b>	Smite	3.800.000
<b>Fighting</b>	Super Smash Bros.	3.500.000
<b>Sport (Soccer)</b>	Rocket League	2.300.000
<b>FPS</b>	Halo 5: Guardians	1.900.000

**Quadro 1: e-sports mais assistidos em 2016**  
 Fonte: Newzoo - Most Watched Games On Twitch

Vale ressaltar que os números apresentados no Quadro 1 são uma somatória sem distinção de plataforma, ou seja, incluem serviços de *streaming* e canais de televisão. Assim, o gênero mais assistido foi o MOBA com quatro títulos na lista, League of Legends, DOTA 2, Heroes of The Storm e Smite. Desses, o de maior popularidade é League of Legends (LoL), com 94.300.000 espectadores. Em seguida, o FPS, também com quatro representantes, sendo Counter-Strike: Global Offensive o mais assistido deles com a marca de 73.100.000 espectadores. Heartstone: Heroes of Warcraft teve 50.300.000 espectadores e, apesar de ser o único Cardgame da lista, deixou o gênero em terceiro lugar. Em seguida, ainda temos os MMOs, cujo representante mais popular foi o World of Warcraft (10.000.000 espectadores); RTS, com StarCraft (6.600.000 espectadores); Fighting, com Street Fighter V (5.000.000 espectadores); e Sport, com Rocket League (2.300.000). Assim, nos próximos subtópicos, esses serão os gêneros. Eles serão apresentados seguindo uma ordem cronológica, dos primeiros gêneros a aparecerem na história dos vídeo games até os mais atuais. Portanto, a discussão inicia pelos jogos inspirados em esportes tradicionais.

## 2.1. SPORTS GAMES

*Sports games*, ou Jogos de Esportes, são jogos de computador baseados em esportes tradicionais, ou seja, esse tipo de jogo procura simular uma atividade semelhante a um esporte tradicional. E “Diferentes *sports games* simularão o esporte de diferentes maneiras e em graus variados de realismo, mas todos os *sports games* fornecem alguma aproximação com o esporte a seus jogadores” (BAERG, p. 620, 2012, tradução nossa)<sup>42</sup>. Além de popular, esse tipo de jogo também ocupa um lugar importante na história dos jogos de computador. Considerado por muitos o primeiro *vídeo game* da história, Tennis For Two (1958) simulava vagamente um jogo de tênis. O jogo apresentava um desenho simplista de um campo de tênis visto de lado e cada jogador assumia o papel de uma “raquete de pixels”. Os jogos que simulavam esportes continuaram a ser feitos e ganharam destaque quando chegaram ao mercado de jogos populares com o PONG:

---

<sup>42</sup> Citação original: Different sports games will simulate sport in different ways and in varying degrees of realism, but all sports games provide some approximation of sport to their players.

Em 1966, Ralph Baer começou a criar um jogo de ping-pong para uso com uma televisão, e ele inventou um jogo de hóquei para a televisão um ano depois. Em 1972, Nolan Bushnell adaptou o jogo de Baer para o PONG, o primeiro jogo de esportes e vídeo game amplamente jogado, e muitas outras imitações apareceram no mercado de jogos caseiros. (BAERG, p. 620, 2012, tradução nossa)<sup>43</sup>

Além das diferenças nas plataformas, o Tennis For Two e o PONG possuíam uma distinção no ângulo da câmera; enquanto o primeiro representava um campo de tênis visto de lado, o segundo possuía uma visão panorâmica. Ainda na década de 1970 outros títulos, simulando outros esportes, foram lançados. Entre eles, World Cup Football (1974) simulava um jogo de futebol; Grand Track 10 (1974) simulava corridas de carros, algo que atualmente poderia ser considerado um novo gênero de jogos, *Racing Games*; Football (1978), da Atari, simulava partidas de futebol americano.

Nos anos 1980, os *sport games* tiveram algumas modificações significativas. A primeira aconteceu em 1982 com o lançamento do World Series Major League Baseball para Intellivision; a câmera do jogo se assemelhava às câmeras de uma transmissão televisiva, seguindo a bola e focando nos pontos de maior importância de acordo com a jogada (BAERG, 2012). Outra mudança importante para o gênero aconteceu quando:

Em uma tentativa de tornar os sports games mais realistas, desenvolvedores de sports games fecharam acordos de licenciamento de atletas profissionais, times, e organizações esportivas. [...] Alguns desenvolvedores de sports games consultaram treinadores e os colocaram nas capas de seus produtos para promover e legitimar os jogos como simulações viáveis. Exemplos desses jogos incluem Earl Weaver Baseball (1987) e John Madden Football (1988) da Electronic Arts (EA). (BAERG, p. 620, 2012, tradução nossa)<sup>44</sup>

A mesma Eletronic Arts citada pelo autor lançou uma marca exclusivamente para trabalhar com *sports games*, EA Sports (EA SPORTS, 2017). Entre as

---

<sup>43</sup> Citação Original: In 1966, Ralph Baer began creating a ping-pong-like game for use with a television, and he invented a hockey game for television one year later. In 1972, Nolan Bushnell adapted Baer's game into PONG, the first widely played sports game and videogame, and many other imitations appeared in the home game market.

<sup>44</sup> Citação Original: In a push to make sports games more realistic, sports game developers struck licensing deals with professional athletes, teams, and sports organizations (discussed below). Some sports game developers consulted coaches and placed them on their covers to promote and legitimize their games as viable simulations. Examples of these games include Earl Weaver Baseball (1987) and John Madden Football (1988) from Electronic Arts (EA).

franquias de maior sucesso da marca, estão FIFA (1993 - presente), jogo de futebol; Madden NFL (1998 – presente), jogo de futebol americano; PGA Tour (1990 – presente), jogo de golfe; NHL (1991 – presente), jogo de hóquei no gelo; e NBA Live (1995 – presente), jogo de basquete. Todos contendo atletas, times e logos das ligas homônimas, além de campeonatos de e-sports oficiais (EA SPORTS, 2017).

Durante os anos 1990, também diversas máquinas de fliperama passaram a utilizar a realidade aumentada para tornar as simulações mais realistas. Alguns dos títulos mais populares foram os arcades de simulações de dança, Dance Dance Revolution (1998) e Pump It Up (1999), ambos utilizavam uma espécie de chão interativo onde o jogador deveria pisar em determinado ponto, formando passos de dança. Ambos tiveram diversos campeonatos e trabalhavam com licenciamento de músicas de artistas famosos. Os jogos também tiveram versões domésticas com tapetes interativos [comprados separadamente] que podiam ser conectados ao computador, no caso da Pump It Up, ou ao console PlayStation 2, no caso do Dance Dance Revolution.

Após os anos 2000, diversos consoles passaram a utilizar a realidade aumentada e, principalmente, combinar esses elementos com *sports games*. Um dos primeiros exemplos de grande popularidade foi o console Nintendo Wii, que trazia o Wii Sports:

[...] o sistema permitia que jogassem esportes como virtual baseball e golfe enquanto usavam um controle wireless [Wii Remote] que agia como um taco de baseball ou golfe. Embora o controle não se pareça efetivamente com um equipamento esportivo, a Nintendo manteve o controle extremamente simples. (BAERG, p. 171, 2007)<sup>45</sup>

O autor acredita que a simplicidade do controle e o número reduzido de botões do mesmo ajudou na sua popularização. Com o tempo, a Nintendo ainda lançou acessórios onde o usuário podia comprar separadamente para acoplar ao controle, que simulavam o formato dos equipamentos esportivos como o arco do tiro com arco; os tacos de baseball e golfe; as raquetes de tênis e tênis de mesa; entre outros. Outros consoles, como o Xbox One (2013), utilizam o Kinect, um sensor capaz de ler os movimentos do corpo do usuário.

---

<sup>45</sup> Citação original: [...] the system allowed gamers to play sports such as virtual baseball and golf

## 2.2. FIGHTING GAMES

Fighting games, ou jogos de luta, poderiam, inicialmente, ser considerados como um subgênero dos *sports games*, pois esse tipo de jogo é, geralmente, inspirado em artes marciais ou outras lutas, que, por sua vez, são consideradas esportes no mundo real. Porém, muitos jogos do gênero também envolvem personagens com poderes mágicos, que seriam impossíveis fora dos jogos. Begy (2012) define fighting games como:

O termo “fighting game” se refere a um gênero que enfatiza combates de curta-longa distância entre dois ou mais personagens, normalmente com influência de artes marciais. Geralmente, o objetivo é esgotar a vida do seu oponente através de várias habilidades de ataque, a natureza de cada ataque depende do personagem que está sendo utilizado. Cada personagem tem, também, um grupo de habilidades de defesa usadas para evitar, repelir ou absorver ataques. O estilo das habilidades de defesas e de ataques varia de jogo para jogo, mas a presença de ambas é um padrão convencional. (BEGY, p. 210, 2012, tradução nossa)<sup>46</sup>

Para o autor, *Karate Champ* (1984), da Technos Japan Corporation, é considerado o primeiro jogo do gênero, excluindo jogos como *Warrior* (1979), da Cinematronics, que simula uma luta de esgrima medieval; e *Boxing* (1980), da Activision, que simula uma luta de boxe. Para Begy (2012), esses jogos não podem ser considerados fighting games “[...] devido à sua perspectiva de cima para baixo, a falta de mecanismos de defesa no jogo e o fato de que eles não foram inspirados por artes marciais asiáticas” (BEGY, 2012, tradução nossa)<sup>47</sup>. Porém, existem definições menos rigorosas, como a de Miller (2014):

Fighting games são sobre fazer o personagem de seu oponente perder a vida antes que o seu personagem perca a vida dele. Em fighting games, os personagens sofrem dano quando você os acerta. O “acerto” acontece quando um personagem pressiona um botão

---

<sup>46</sup> Citação original: The term “fighting game” refers to a genre that emphasizes close-range combat between two or more characters, usually with a martial arts influence. The goal is typically to deplete your opponent’s health via various offensive abilities, the nature of which depends on the character being used. Each character also has a set of defensive abilities used to avoid, repel, or absorb attacks. The manner of offensive and defensive abilities varies from game to game, but the presence of both is a standard convention.

<sup>47</sup> Citação original: [...] due to their top-down perspective, lack of defensive game mechanics, and the fact that they were not inspired by Asian martial arts. In this respect, the term “fighting game” refers to a relatively narrow set of games.

para fazer um ataque e o ataque acerta o corpo do outro personagem. Esses movimentos são, normalmente, diferentes tipos de socos, chutes e lances, mas eles podem ser mais exóticos como ataques voadores e bolas de fogo. (MILLER, p. 10, 2014, tradução nossa)<sup>48</sup>

Seguindo os critérios de Miller (2014), é possível incluir não apenas os jogos clássicos com visualização de cima para baixo, mas também diversos jogos inspirados em lutas diferentes de artes marciais asiáticas, a exemplo do atual UFC (2014) da EA Sports. A definição proposta por Miller (2014) é mais próxima do que é entendido como um fighting game neste trabalho. Aqui, fighting games são considerados jogos com simulações de lutas do mundo real, podendo conter golpes exóticos e/ou mágicos exclusivos do mundo dos jogos.

As convenções citadas por Wolf (2012) foram, na verdade, estabelecidas com o lançamento do Street Fighter II (1991), da Capcom. Apesar ser uma sequência do Street Fighter (1987), o jogo fez mais sucesso que o antecessor (BEGY, 2012). A maior diferença entre os dois títulos era a seleção de personagens. No Street Fighter (1987), o jogador, no modo *single-player*, assumia o controle do jovem lutador de artes marciais Ryu; enquanto no modo multi-player, o jogador principal jogava com o Ryu e seu oponente controlava o ex-mestre de Ryu, Ken. Na sequência, Street Fighter II (1991), os jogadores podiam escolher entre oito personagens jogáveis com diferentes habilidades, incluindo, entre eles, os já conhecidos Ryu e Ken. Desde a primeira edição, Street Fighter possibilitava a combinação de golpes para formar “combos”.

Com o sucesso de Street Fighter II, diversos fighting games foram lançados, entre eles o controverso Mortal Kombat (1992), da Midway:

O jogo foi muito controverso nos Estados Unidos por causa de sua violência, particularmente os movimentos de "fatality" que permitiam ao personagem matar seu oponente depois de vencer. Esses movimentos eram muito gráficos, geralmente representando desmembramento e grandes quantidades de sangue, embora com

---

<sup>48</sup> Citação original: Fighting games are about making your opponent's character lose his life before your character loses hers. Characters in fighting games take damage when you hit them. A “hit” happens when one character presses a button to perform an attack, and that attack connects with the other character's body. These moves are usually different kinds of punches, kicks, and throws, but they range into more exotic stuff like flying uppercuts and fireballs.

um leve senso de humor obscuro. (BEGY, p. 212, 2012, tradução nossa)<sup>49</sup>

Apesar das controvérsias envolvendo o jogo, Mortal Kombat tem 22 jogos lançados na franquia, o mais recente sendo o Mortal Kombat XL (2016). Outro nome importante no mercado de fighting games dos anos 1990 foi da SNK, desenvolvedora japonesa responsável por títulos como Fatal Fury (1991), Art of Fighting (1992), Showdown (1993) e The King of Fighters (1994) (BEGY, 2012). A empresa ainda hoje lança sequências e organiza campeonatos de e-sports de alguns desses jogos.

Outro marco dos fighting games foi Virtua Fighter (1993), da SEGA, considerado o primeiro no gênero a apresentar personagens totalmente tridimensionais (BEGY, 2012). Porém, apesar dos diversos títulos lançados durante as décadas de 90 e 2000, Begy (2012) acredita que o mercado de fighting games entrou em decadência nessa mesma época por dois motivos principais:

O primeiro foi a supersaturação do mercado: depois do Street Fighter II, muitos desenvolvedores empurraram imitações no mercado. A maioria dessas imitações eram impopulares, normalmente pela baixa qualidade e percebidos como tentativas de ganhar dinheiro com a moda atual. A segunda razão principal foi a crescente complexidade: à medida que o gênero evoluiu, os jogos exigiam que os jogadores aprendessem mais comandos, mecanismos de jogo e sistemas, aumentando assim a barreira de entrada e reduzindo o público viável aos jogadores mais dedicados. (BEGY, p. 213, tradução nossa)<sup>50</sup>

Apesar da queda do mercado citada por Begy (2012), as principais desenvolvedoras continuaram a produzir seus títulos mais populares, entre eles, a Capcom, que continuou a produção do Street Fighter. Em 2008, o jogo ganhou a versão Super Street Fighter Turbo HD Remix, uma versão revigorada do Super Street Fighter II Turbo, que contou com nova arte de alta definição e a possibilidade de jogar on-line (BEGY, 2012). Com o mercado de fighting games reaquecido e o

---

<sup>49</sup> Citação original: The game was very controversial in the United States because of its violence, particularly the “fatality” moves that allowed a character to kill an opponent after winning. These moves were very graphic, often featuring dismemberment and large quantities of blood, albeit with a slight sense of dark humor.

<sup>50</sup> Citação original: The first was the oversaturation of the market: after Street Fighter II, many developers pushed imitations to market. Most of these imitators were unpopular, usually due to poor quality and because they were perceived as little more than attempts to cash in on a current fad. The second major reason was increasing complexity: as the genre evolved, the games required players to learn more commands, game mechanics, and systems, thus increasing the barrier to entry and narrowing the viable audience to the most dedicated players.

mercado de e-sports ganhando popularidade em 2014, a Capcom passou a organizar seus campeonatos oficiais de Street Fighter, que ganharam ainda mais destaque em 2016 com o lançamento do Street Fighter V, atualmente jogo mais popular do gênero.

### 2.3. CARD GAMES

De maneira geral, *card games* são jogos que têm algum tipo de carta como a principal peça de suas mecânicas. Quando olhamos para os *card games* de forma geral, isso é, incluindo os jogos físicos, temos alguns dos jogos mais antigos do mundo. Pensando que cartas são peças de dois lados, que, geralmente, têm “marcas de identificação em um lado e um padrão uniforme no outro, e são empregadas de tal forma que apenas seus detentores podem ver suas marcas de identificação”, (PARLETT, p. 15, 2008) é possível reconhecer jogos como Dominó e Mah-Jong como antepassados dos *card games* atuais.

Nos computadores, a história não é diferente. Os jogos de carta foram rapidamente adaptados para os meios eletrônicos, especialmente os jogos que envolviam apostas, como Video Blackjack (1976) e Casino Poker (1981), ambos lançados para Fairchild/Zircon Channel F (BUDZISZEWSKI, 2012). Talvez um dos títulos mais populares entre os *card games* seja Solitaire (conhecido no Brasil como Paciência), o jogo, que também é uma adaptação de um jogo físico, teve sua primeira versão lançada para Atari em 1981. Solitaire foi adaptado para Macintosh em 1984 e para Windows 3.0 em 1990. Neste último, o jogo se tornou um clássico e acompanhou o sistema operacional em todas as versões até o Windows 7 (2009). No Windows 8 (2012), a Microsoft, empresa responsável pelo sistema operacional, decidiu retirar o jogo dos seus softwares padrões. Porém, em 2015, aniversário de 25 anos da parceria, a Microsoft lançou junto com o Windows 10 uma coletânea de todas as versões do jogo sob o nome de Microsoft Solitaire Collection (KLEINA, 2015).

Outra franquia de sucesso entre os *card games* digitais é Magic: The Gathering, inspirado em um jogo cartas físico homônimo, a franquia digital tem 14 adaptações oficiais. Entre elas, estão jogos onde um jogador desafia o computador; jogos onde dois jogadores podem se desafiar; e o jogo online, Magic: The Gathering Online (2002) onde jogadores de diferentes lugares do mundo podem competir uns

com os outros. Nesse tipo de jogo, cada jogador possui um grupo de cartas (deck) com cartas que representam magias ou criaturas mágicas, que vão sendo reveladas durante o jogo com o intuito de vencer as cartas do adversário. Esse estilo de jogo popularizado pelo Magic inspirou vários outros títulos, entre eles o Hearthstone (2014), lançado pela Blizzard. Disponível para computador, tablet e celular, o título foi responsável por um dos campeonatos de e-sports mais assistidos de 2016.

## 2.4. FIRST-PERSON SHOOTER

First-Person Shooter ou, simplesmente, FPS, é um estilo de jogo que envolve duas premissas básicas: a câmera em primeira pessoa, a chamada perspectiva subjetiva; e a simulação de tiro com diferentes tipos de armas de fogo e armas brancas (GALLOWAY, 2006; REHAK, 2007). É importante ressaltar que a câmera em primeira pessoa no universo dos jogos só apareceu “[...] na metade dos anos 1970, quando criadores em diferentes cantos da indústria de jogos começaram a desenvolver gráficos computacionais com a tarefa de imergir os jogadores em um espaço tridimensional (3-D)” (REHAK, 2007). Porém, essa perspectiva já era explorada pelo cinema desde os anos 40. Galloway explica que:

Em filmes, a perspectiva subjetiva é marginalizada e utilizada prioritariamente para efeito de um senso de alienação, desprendimento, medo ou violência, enquanto no jogo a perspectiva subjetiva é bastante comum e usada para alcançar intuição, um senso de mobilidade e ação no game-play. (Galloway, p. 40, 2006)

Ou seja, no cinema, a perspectiva em primeira pessoa força o espectador a “ver o mundo pelos olhos do personagem”, especialmente em situações extremas, o que pode gerar um desconforto desejado pelos produtores. Já nos jogos, a perspectiva subjetiva é utilizada para aprimorar a experiência do jogador, tornar a jogabilidade, a movimentação do personagem mais natural e intuitiva. Esse tipo de contradição entre filme e jogo é, de certa forma, esperada, visto que, no filme, o espectador assiste o personagem, enquanto, no jogo, o jogador é o personagem. Ou seja, no jogo, a ideia de “ver o mundo pelos olhos do personagem” é natural.

Apesar da perspectiva subjetiva ser mais recente nos jogos do que no cinema, o seu início envolve algumas controvérsias. Muitos autores acreditam que o primeiro FPS da história foi Maze War (1974), que possuía gráficos muito simples,

onde uma série de linhas verdes sobre a tela preta do computador simulava um labirinto tridimensional. Ele era jogado nos modos *single-player* ou *multi-player* (SOULBAN; ORKIN, 2009). No modo *multi-player*, cada jogador ganhava pontos por atirar em um adversário e perdia pontos por ser acertado por um tiro inimigo. Ou seja, existia a possibilidade de jogar com mais de uma pessoa, porém todos jogavam contra todos, não existiam times, similar ao atual modo de jogo “*free for all*”, presente em diversos jogos do gênero. Já outros pesquisadores clamam que Spasim ou Space Simulator (1974) foi o primeiro jogo FPS. O jogo podia sustentar até 32 jogadores, divididos em quatro grupos, ao mesmo tempo, e simulava uma guerra espacial inspirada na série de televisão Star Trek (SOULBAN; ORKIN, 2009; BOWERY, 2001).

Na década de 1980, alguns FPSs, como Battlezone (1983), da Atari, foram lançados e fizeram sucesso por incluir inimigos controlados por inteligência artificial. Porém, foi na década de 1990 que o gênero ganhou maior notoriedade, com o lançamento do Wolfenstein 3D (1992), da id *Software*, que introduziu aos FPSs algumas convenções utilizadas até hoje, tais como tesouros escondidos, comida, kits médicos, armas (que precisavam ser recarregadas) e munição (SOULBAN; ORKIN, 2009). No ano seguinte, a mesma empresa lançou o FPS Doom, o jogo se popularizou por permitir que os jogadores simulassem combates, o que gerou também uma discussão sobre a violência apresentada pelos FPSs.

Combinando sofisticação gráfica e conteúdo violento para um efeito de imersão poderoso, o FPS também tem sido uma estrada aberta para a controvérsia sobre o impacto moral e fisiológico dos *videogames*, engatilhando debates sobre se tais jogos funcionam como simuladores de treinamento para comportamentos agressivos e até mesmo homicidas, e, se sim, como eles devem ser regulados. (REHAK, p. 187, 2007)<sup>51</sup>

O debate sobre se esse tipo de jogo é ou não um incentivo à violência segue até hoje, mas muitos argumentam que diversos filmes apresentam conteúdos tão violentos quando os FPSs, muitas vezes utilizando a perspectiva subjetiva, para colocar o espectador no lugar do personagem, e nem por isso essas obras são

---

<sup>51</sup> Citação original: Combining graphic sophistication and violent content for a powerful immersive effect, the FPS also has been a lightning rod for controversy about the moral and psychological impact of videogames, triggering debates about whether such games function as training simulators for aggressive and even homicidal behavior, and if so, how they should be regulated.

acusadas de deixar seus consumidores mais violentos. E, independentemente de qualquer debate, os FPSs de diferentes estilos, desde os mais realistas, como Call of Duty (2003), até os com elementos de fantasia, como Overwatch (2016), figuram sempre entre os jogos mais jogados e os e-sports mais assistidos, mostrando que o público não gosta apenas de jogar esses títulos, mas também de acompanhar seus campeonatos.

## 2.5. REAL-TIME STRATEGY

Real-time Strategy (RTS) são jogos que favorecem a estratégia em tempo real. Nos RTSs, o jogador controla unidades de guerra e formula estratégias de ataque e defesa de seu, ou seus, adversários. Observando essas premissas é possível remeter a história dos RTSs ao clássico jogo de xadrez, e não é errado afirmar que ele serviu como base para os jogos de computador com foco em estratégia (SCHUT, 2012). No ambiente digital, o primeiro jogo da história dos RTSs é o Stonkers (1983), o título possui uma visão de câmera aérea onde o jogador era capaz de visualizar todo o mapa, que se tornou uma convenção no gênero, e permitia ao jogador construir unidades e formar exércitos, porém tais exércitos avançavam por conta própria e atacavam de acordo com a proximidade dos adversários (PHANTOM, 2008).

Ao longo da década de 1980, outros jogos foram lançados, mas só na década de 1990 os RTSs ganharam notoriedade. O principal lançamento foi o Dune II (1992), o qual focava em dar mais liberdade ao jogador, permitindo que ele escolhesse, por exemplo, se as unidades deveriam avançar ou esperar, além da possibilidade de controlar separadamente cada unidade. O jogo também trazia a liberdade de escolher entre diferentes tipos de exército, onde cada um tinha unidades exclusivas. Em 1995, o Warcraft II da Blizzard trouxe três grandes inovações: a primeira foi permitir ao jogador construir unidades em qualquer lugar do mapa, não só próximo a sua base; a segunda foi a introdução de mapa navais, forçando o jogador a experimentar estratégias para esse tipo de unidade, que anteriormente eram apenas parte uma jogabilidade secundária; por último, a introdução da “névoa de guerra”. Outros jogos já utilizavam a ideia de “mortalha”, uma zona sem visão que deveria ser “descoberta” para dar acesso ao jogador. Já a névoa não é “descoberta”, ela regride aos poucos, permitindo novas estratégias,

como recuar os exércitos junto com a névoa para escondê-los do adversário (PHANTOM, 2008).

No decorrer da década de 1990, outras importantes franquias foram lançadas, como *Command and Conquer* (1996), *Age of Empires* (1997) e *StarCraft* (1998). Todos ganhando importantes sequências ao longo dos anos 2000 (PHANTOM, 2008). O último, sendo um antecessor do *StarCraft II* (2010), que, como já foi dito, é atualmente o maior representante do gênero na indústria dos e-sports.

## 2.6. MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE

*Massive Multi-play Online Role-playing Games* (MMORPGs), ou, simplesmente, *Massive Multi-player Online* (MMOs), são jogos onde muitos jogadores desfrutam de um mesmo universo on-line. A história do gênero remete aos *Role-playing Games* (RPGs) de mesa<sup>52</sup>. Considerado o primeiro jogo de RPG de mesa da história, o *Dungeons & Dragons* (1974) é o pai do gênero, e, por isso, até hoje, muitos MMOs utilizam a mesma temática de fantasia medieval. Durante os anos 70, um estilo de jogo chamado MUD (*Multi User Dungeon*) surgiu como uma tentativa de levar uma parte do universo dos RPGs de mesa para o computador. Os MUDs eram jogos baseados em texto onde o jogador recebia descrições de cenário e possíveis ações a serem tomadas. Isso, naturalmente, evoluiu para jogos de aventura com gráficos, onde o jogador podia evoluir seu personagem e explorar cenários do jogo. Entre os primeiros títulos de RPG, para computador, famosos é possível citar as franquias *The Legend Of Zelda* (1986) e *Final Fantasy* (1987), que até hoje lançam sequências (BOUDREAU, 2012).

Mas foi só na década de 1990, com os avanços tecnológicos e a popularização da internet, que o primeiro MMORPG foi lançado. O título em questão era *Meridian 59* (1995), que não ficou tão famoso quando o *Ultima Online* (1997). Porém, o maior marco da história dos MMOs aconteceu com o *World of Warcraft* (2004), da Blizzard, o jogo alcançou a marca de 12 milhões de contas ativas e chegou a ser o mais jogado pago do mundo (BOUDREAU, 2012).

No *World of Warcraft*, também conhecido como *WoW*, assim como na grande maioria dos MMOs, o jogador vivencia dois estilos de jogo: PvE (ou player versus

---

<sup>52</sup> Jogos de interpretação de personagem, onde os jogadores se reúnem para jogar, normalmente, ao redor de uma mesa.

envoiment) e PvP (ou player versus player). Na primeira modalidade, o jogador evolui seu personagem, explorando o cenário, completando missões e matando NPCs espalhados pelos mapas. Já na segunda modalidade, que colocou os MMOs entre os e-sports mais assistidos, os jogadores batalham uns contra os outros em diferentes tipos de desafios, e são apenas esses embates que são apresentados nos campeonatos de e-sports de MMOs.

## 2.7. MOBAs

Os MOBAs (Multi-player Online Battle Arena, ou Arena de Batalha On-line Multi-jogador) também são conhecidos como Action Real-Time Strategy (Ação e Estratégia em Tempo Real), ou Action RTS, ou, ainda, ARTS. Isso se deve, provavelmente, ao fato de que história dos MOBAs está intimamente ligada à história dos RTSs. Atualmente considerado o primeiro MOBA lançado, o Defense of the Ancients, mais conhecido como DotA, era, na verdade, um mapa do RTS Warcraft III (WC3), desenvolvido pela Blizzard Entertainment. O WC3 possui um editor de mapas que permite aos jogadores criarem modos de jogo diferentes (mapas), e foi assim que o DotA surgiu, criado por jogadores e não pela desenvolvedora. O mapa em questão ficou tão famoso que ganhou site e fórum exclusivamente para a divulgação e discussão entre jogadores, que podiam dar sugestão de personagens e melhorias a serem implementadas (USPTO, U.S. 85102245, 15 U.S.C. Section 1051, 2013).

Um dos principais mantenedores e desenvolvedor do mapa, conhecido apenas como IceFrog, foi posteriormente contratado por outra empresa, Valve Software, para desenvolver um jogo nos moldes do DotA. Esse viria a ser o Dota 2, lançado em 2013 (VALVE SOFTWARE, 2017). Porém, antes do lançamento do Dota 2, o nome Dota foi alvo de uma briga jurídica entre a Blizzard Entertainment e a Valve Software (USPTO, U.S. 85102245, 2011). Na época, a Blizzard pretendia lançar um modo de jogo gratuito para o StarCraft II, chamado Blizzard DOTA, que seria inspirado pelo DotA do Warcraft III. O Blizzard DOTA teve sua estreia adiada pela briga. Na época Rob Pardo, Game Designer Boss da Blizzard, disse em entrevista que:

[...] a Blizzard ficou confusa com a jogada [registro de marca do nome Dota] da Valve e acreditou que tinha o direito de usar o termo [Dota] em nome de seu modelo gratuito StarCraft II, o Blizzard DOTA. [na opinião deles] DOTA refere-se ao tipo de jogo online extremamente popular nascido no famoso Warcraft 3, Defense of the Ancients, e mantido pelo elusivo IceFrog. (PARDO *apud* YIN-POOLE, 2011, tradução nossa)<sup>53</sup>

Esse, talvez, seja o ponto mais importante dessa discussão. A Blizzard, assim como muitas pessoas, acreditava que o nome Dota se referenciava a um tipo de jogo, especificamente um tipo de RTS, e não a um jogo específico. Outra empresa envolvida como opositora ao registro pedido pela Valve foi a Riot Games Inc. A companhia é responsável pelo desenvolvimento do League of Legends, que era anunciado como o jogo no estilo do Dota. Porém, tomando uma postura um pouco diferente da Blizzard, a Riot Games anunciou seu jogo, desde o primeiro Press Release, como um “Multi-player Online Battle Arena” (RIOT GAMES, 2008), e essa foi a primeira vez que o termo foi cunhado para se referir a um jogo. Após dois anos de processo, a Valve ganhou todos os direitos do nome Dota, e esse foi utilizado para se referir especificamente ao jogo Dota 2. Por sua vez, o termo MOBA, passou a ser utilizado na mídia para se referir a jogos tidos como

[...] um subgênero do gênero de Real-time Strategy (RTS), em que normalmente duas equipes de jogadores competem uma contra a outra em jogos distintos, onde cada jogador controla um único personagem através de uma interface de estilo RTS. (NOSRATI; KARIMI; HARIRI, 2013, tradução nossa)<sup>54</sup>

Ou seja, MOBAs em geral envolvem duas equipes adversárias competindo entre si por um objetivo em comum e possuem uma interface semelhante à dos RTSs, vista de cima e em terceira pessoa. Para os autores, a principal diferença entre os RTSs tradicionais, mesmo aqueles on-line que permitem o acesso de multijogadores, e os MOBAs é que no último “[...] não há construção de unidades e

---

<sup>53</sup> Blizzard was confused by Valve's move and believed it had the right to use the term in the name of its free StarCraft II mod, Blizzard DOTA. DOTA refers to the hugely popular online gametype born of the famous Warcraft 3 mod, Defense of the Ancients, and maintained by the elusive IceFrog.

<sup>54</sup> Citação original: sub-genre of the real-time strategy (RTS) genre, in which usually two teams of players compete with each other in discrete games, with each player controlling a single character through an RTS-style interface.

cada jogador controla apenas um personagem” (NOSRATI; KARIMI; HARIRI, 2013, tradução nossa)<sup>55</sup>.

Nesse sentido, também é possível dizer que o MOBA enfatiza o trabalho em equipe, visto que cada jogador controla um personagem e cada personagem tem vantagens e poderes únicos que contribuem para uma ou mais funções dentro do jogo. De forma geral, esses jogos são pensados para que nenhuma função seja mais importante que a outra e todas sejam complementares entre si. Portanto, ao escolher o personagem que vai controlar, o jogador deve pensar qual função pretende exercer dentro do jogo, por exemplo, *tank*, que deve ser um personagem com grande resistência para iniciar a batalha e proteger os outros jogadores; *carry*, um personagem capaz de gerar grande dano em pouco tempo, o assassino da equipe; *healer*, um personagem que tem o poder de curar os companheiros; e assim por diante.

Outra característica presente na grande maioria dos MOBAs é a conquista de território, via de regra, o objetivo é destruir uma estrutura principal dos adversários com o auxílio de entidades controladas por algoritmos de inteligência artificial, frequentemente geradas pelo computador, que se deslocam em direção a essa estrutura principal do inimigo através de caminhos chamados de "*lanes*", ou rotas. Além da estrutura principal, muitos MOBAs também têm estruturas menores, que funcionam como objetivos secundários; além de missões escondidas no mapa, fora das rotas principais. A complexidade desse tipo de e-sport é, em parte, a pontuação. Além das estruturas menores e das missões escondidas no mapa, esse tipo de jogo ainda tem objetivos secundários de acordo com o personagem e a função escolhidos. Por exemplo, alguns personagens devem matar mais inimigos, enquanto outros devem apenas ajudar esses personagens a matar mais inimigos.

Para os espectadores que já jogaram esse estilo de jogo, é fácil entender quando um time está ganhando ou perdendo. Porém, para um espectador leigo, a quantidade de pontuações diferentes pode ser confusa de entender. Por exemplo, se um time matou mais vezes os adversários, mas o outro destruiu mais estruturas no território inimigo, quem está vencendo? De fato, não existe uma resposta para essa questão, alguém que já tenha jogado algum MOBA provavelmente responderia algo como “depende do jogo”.

---

<sup>55</sup> Citação original: [...] there is no unit construction and players control just one character.

No entanto, apesar de não ser um estilo de jogo tão simples de entender, os MOBAs são os e-sports mais populares. O League of Legends, por exemplo, é o jogo mais jogado e também o mais assistido, tendo cerca de 43 milhões de espectadores na final do campeonato mundial de 2016 (ESPN, 2016). DotA 2, da Valve, teve as maiores premiações em dinheiro do mundo dos e-sports, totalizando US\$ 20 milhões. Sendo US\$ 8,805 milhões para o time vencedor do torneio. O prêmio iniciou em US\$ 1,6 milhões e cresceu através da venda do que a empresa chama de “Passe para batalha”: missões com premiações exclusivas oferecidas à comunidade de jogadores.

### 2.7.1. Modos de jogos e jogabilidade no DOTA 2

Para a melhor compreensão do gênero, é apresentada aqui a descrição dos modos de jogo da jogabilidade de um dos MOBAs mais populares, o DOTA 2. Vale lembrar que o jogo em questão apareceu como segundo mais popular do gênero, o que em nenhum momento diminui a sua relevância para os e-sports. Porém, o título mais popular entre os MOBAs, o League of Legends, não será utilizado como exemplo neste tópico, pois o mesmo será descrito com maiores detalhes no capítulo 5 deste trabalho, que se dedica exclusivamente ao estudo desse objeto.

O DOTA 2 é desenvolvido pela Valve Software e foi lançado oficialmente em 2013 (VALVE SOFTWARE, 2017). O jogo é uma espécie de sequência do DotA (Defence of the Ancients), que teve sua primeira aparição comercial em 2003 como um mapa do jogo Warcraft III, desenvolvido pela Blizzard Entertainment (USPTO, U.S. 85102245, 2013). O mapa do Dota 2 não mudou muito em relação ao seu antecessor. O mapa é quadrado e constituído por dois pontos de partida que contém construções chamadas de *Ancients*. Cada um desses pontos está em uma extremidade oposta do mapa, sendo um localizado no canto esquerdo inferior e o outro no canto direito superior. Esses, por sua vez, são ligados por três caminhos principais: *top lane*, *mid lane* e *bottom lane*. Cada time tem como objetivo destruir o *Ancient* inimigo, ao mesmo tempo em que defende o seu. Porém, existem diferentes formas de jogo que podem variar de acordo com diversas escolhas que o jogador toma antes do início de cada partida.

Dentro do DOTA 2, o jogador pode escolher entre três modalidades do jogo **Matching**, **Private Games** ou **Learn to Play**, cada uma delas contendo mais de um

modelo de partida. **Learn to Play**, ou Aprender a Jogar, como o próprio nome sugere, é uma modalidade focada em aprender a jogar DOTA 2. Nessa modalidade, o jogador pode escolher entre dois tipos de jogo: **Tutorial** ou **Play With a Mentor**, onde a diferença entre os dois modelos é que, no primeiro, o jogador joga sozinho, recebendo alguns feedbacks do próprio jogo, e, no segundo, o jogador iniciante joga com o auxílio de um jogador mais experiente.

Já na modalidade **Private Games**, o jogador pode jogar sozinho ou com amigos em três modelos de diferentes de partida: **Practice With Bots**, onde o jogador joga sozinho contra personagens controlados por inteligência artificial; nos modos **Create a Lobby** e **Find a Lobby**, é criado um **Lobby**, espaço pré-jogo, onde todos os jogadores, rivais e aliados, podem conversar e combinar como a partida deve ocorrer. A diferença é que, optando por criar o seu próprio **Lobby (Create a Lobby)**, o jogador pode escolher entre deixar a partida aberta para que estranhos joguem com ele ou gerar uma senha que deve ser distribuída entre amigos, fazendo com que apenas jogadores conhecidos possam participar. Enquanto na opção de buscar um **Lobby** o jogador depende de ter a senha que algum amigo gerou e passou para ele para entrar em uma partida apenas com jogadores conhecidos ou encontrar um **Lobby** aberto e jogar com desconhecidos.

Por último, a modalidade **Matching** é a mais importante para os e-sports, pois é nessa modalidade que acontecem os campeonatos. Aqui, o jogador pode escolher entre três modelos de partida: **Find a Co-op Bot Match**, onde o jogador forma um time com outros jogadores para jogar contra um time de personagens controlados por inteligência artificial; **Find a Match**, onde o jogador sozinho procura um time de aliados, desconhecidos para jogar contra um time de rivais desconhecidos; ou **Find a Team Match**, onde o jogador forma um time completo, com cinco jogadores, e busca por um time de rivais desconhecidos. Ele também pode formar um time parcial, com dois ou três jogadores, e buscar por jogadores desconhecidos para formar um time de aliados e esse time, por sua vez, irá buscar por um time de rivais desconhecidos.

Dentro das modalidades de **Matching** ou **Private Game**, além de escolher entre os diferentes modelos de partida, o jogador ainda deve selecionar um modo de jogo. Esses modos de jogo influenciam principalmente em como vai ser feita a seleção de personagens. São eles:

- **All Pick**: Cada jogador escolhe um herói entre todas as opções disponíveis.

- **Single Draft:** Cada jogador escolhe um herói de uma seleção de três personagens aleatoriamente escolhidos para ele.
- **Captains Mode:** Esse é o modo padrão para os campeonatos oficiais, um capitão é designado para cada equipe e cabe a ele fazer a seleção dos heróis de toda a equipe. Também é responsabilidade do Capitão banir heróis que não poderão ser selecionados nem por ele, nem pelo capitão da equipe adversária.
- **Least Played:** Cada jogador seleciona um herói de uma lista formada pelos heróis menos jogados por ele. Esse modo de jogo é ideal para testar um novo personagem, pois o jogador tem a certeza de que todos os outros jogadores, aliados e adversários também vão estar utilizando heróis com os quais não têm prática.
- **All Random:** Cada jogador recebe um herói selecionado aleatoriamente para ele.
- **Limited Heroes:** Nesse modo, cada jogador pode escolher um herói de uma lista de heróis mais fáceis de controlar. Esse modo é ideal para jogadores iniciantes.
- **Captains Draft:** Semelhante ao **Captain Mode**, aqui, também, cada equipe possui um Capitão responsável por selecionar e banir heróis, a diferença é que, neste modo, a lista de heróis disponíveis é limitada.

Em todos esses modos de jogo, os heróis devem ser selecionados de acordo com o estilo de jogo e a posição que cada jogador vai assumir. Os heróis podem ser do tipo **Tank**, que tem a função de atrair a atenção dos inimigos e suportar o dano gerado pelos mesmos enquanto seus aliados trabalham em atacar os heróis e construções adversários; **Carry** é o herói que deve gerar muito dano em pouco tempo; **Lane Support** tem o papel de proteger o **Carry**; **Pushers** são os heróis que se focam em destruir as construções inimigas; **Nukers** são heróis que geram grande quantidade de dano em área. Algumas dessas funções podem ser duplicadas, por exemplo, um **Nuker** pode ser também o **Pusher** da equipe.

Os heróis próprios para cada função são determinados através da pontuação que possuem em três atributos, essa pode ser modificada com itens ao longo da partida. Sendo esses atributos: **Strength**, que aumenta a vida do herói e é essencial para heróis que deverão tomar muito dano, importante para funções como **Tank**;

**Agility**, que aumenta a agilidade do personagem, importante para funções como **Carry**; e **Intelligence**, que aumenta a mana, uma espécie de poder mágico essencial para heróis em funções como **Lane Support** e **Nuker**. Durante os campeonatos, além dos cinco jogadores, ainda está presente um treinador. Assim como nos esportes tradicionais, o treinador é alguém que tem grande conhecimento do jogo e, durante cada partida, observa as estratégias da sua equipe e da equipe adversária, participa de todos os treinos e é responsável por ajudar os jogadores a montar estratégias para cada etapa do campeonato.

Vale ressaltar que esses campeonatos, atualmente, são transmitidos por diversas mídias, incluindo canais de televisão dedicados exclusivamente a esportes. Apesar disso, existiu um longo caminho até os e-sports chegarem nesse patamar, incluindo o League of Legends, objeto de estudo dessa dissertação e tema do próximo capítulo.

### 3. LEAGUE OF LEGENDS

Ao pensar sobre jogos de computador e sobre o porquê de eles fazerem sucesso, Hakonen e Smed (2003, p. 1, tradução nossa) levantam que a “[...] perspectiva para jogos de computador é subjetiva e se trata de descobrir quais as características que os jogadores esperam de um jogo”<sup>56</sup>. Neste capítulo, serão estudadas, primeiramente, as principais estratégias de mercado da desenvolvedora Riot Games, em seguida as principais características do League of Legends no intuito de entender o que faz o jogo tão popular entre os jogadores e os espectadores de e-sports. Por fim será apresentado o modo espectador do jogo.

É importante dizer que, para o desenvolvimento deste capítulo, além de livros e outras publicações com teor de pesquisa científica, também serão utilizadas: matérias em websites da empresa, portais de jornais e revistas consagrados e matérias de blogs sobre o assunto. Essa escolha decorre do fato de a autora acreditar que eles representam, em partes, a opinião dos públicos. Além disso, muitos desses sites são vistos pelos desenvolvedores e jogadores como uma fonte importante de divulgação e busca de informação.

#### 3.1. RIOT GAMES

A Riot Games foi fundada em 2006 e, apesar do Games no nome, seu único produto é o League of Legends, que foi lançado três anos depois, em 2009. A desenvolvedora tem 21 sedes distribuídas pelo mundo: Berlin (Alemanha), Dublin (Irlanda), Hong Kong (China), Istanbul (Turquia), Londres (Reino Unido), Los Angeles (Estados Unidos), Cidade do México (México), Moscou (Rússia), Nova Delhi (Índia), Nova Iorque (Estados Unidos), Paris (França), St. Louis (Estados Unidos), São Francisco (Estados Unidos), Santiago (Chile), São Paulo (Brasil), Seoul (Coreia), Shanghai (China), Singapura, Sydney (Austrália), Taipei (Taiwan) e Tóquio (Japão) (RIOT GAMES, 2017).

---

<sup>56</sup> Citação original: [...] perspective to computer games is subjective and it concerns finding out what features the players expect from a computer game.

Desde o seu lançamento, a empresa também acumulou diversos prêmios, em 2016, os principais foram: #51 Fortune's 100 Best Workplaces for Millennials - FORTUNE, #14 Fortune's 50 Best Workplaces for Flexibility - FORTUNE, #39 Fortune's 100 Best Companies to Work For List - FORTUNE e #18 Glassdoor's Best Places to Work – Glassdoor (FORTUNE, 2016; GLASSDOOR, 2016). Todos relacionados à empresa, não diretamente ao seu produto, porém, é claro que os dois estão associados e o crescimento da Riot Games está intimamente ligado ao crescimento do League of Legends.

O LoL, que foi lançado inicialmente apenas com um servidor americano, atualmente conta com 12 servidores oficiais e um servidor beta, um servidor chinês mantido pela principal acionista e parceira, a chinesa Tencent. Os servidores não são apenas mais um número crescendo, eles são viabilização técnica, ou seja, isso quer dizer que o jogo pode ser jogado hoje em lugares do mundo nos quais, no início, seria impossível jogar. Cada servidor é capaz de suportar uma certa quantidade de jogadores e garantir a qualidade do jogo, quanto mais distante fisicamente servidor e jogador estão, mais difícil pode ser a jogabilidade.

Nesse sentido, jogos online *multiplayer* como o League of Legends podem ser classificados como tecnologias de espaço compartilhado, ou seja, visam criar ambientes virtuais onde os participantes utilizam propriedades desse espaço para gerenciar as suas interações. Assim, essas mídias podem ser codificadas conforme a sua **artificialidade**, o nível em que o ambiente é gerado pelo computador, e **transposição**, o nível em que os participantes deixam para trás a sua localização. Nesse sentido a artificialidade pode ser totalmente física, gerada pelo mundo real, ou seja, as coisas são tangíveis e os participantes são corpóreos, também pode ser inteiramente sintética, gerada pelo computador, objetos sobrepostos ao mundo real. Já quanto à transposição, a mídia pode ser local, permanecendo inteiramente no mundo real, ou remota, onde os participantes estão presentes em local diferente de sua localização física (SMED; KAU KORANTA; HAKONEN, 2014; BENFORD *et al*, 1998), como pode ser visto no Gráfico 1.

A realidade física corresponde a um jogo que tem seu lugar no mundo real com participantes fisicamente presentes, como os esportes tradicionais. Já a realidade aumentada diz respeito a um alto nível de artificialidade e um baixo nível de transposição, por exemplo o jogo Pokémon Go (2016), em que os Pokémons são gerados pelo *software* e sobrepostos à imagem do mundo real vista através da tela

do celular. A tele-presença, por sua vez, representa jogos em que o corpo do participante é substituído totalmente por um novo objeto existente no mundo real, por exemplo, uma corrida de *drones*. Por fim, a realidade virtual é representada por *Collaborative Virtual Environments* (CVEs, ou, em português, Ambientes Virtuais Colaborativos), ambientes completamente gerados por computador e feitos para serem acessados remotamente, onde os participantes interagem através de seus personagens igualmente gerados por computador. Esses podem ser desde CVEs criados para *desktop*, jogos como *League of Legends* (2009), até jogos pensados para equipamentos de realidade virtual 3D, como o *Resident Evil 7: Biohazard* que ganhou versões para dispositivos como *Oculus Rift*<sup>57</sup> e *HTC Vive*<sup>58</sup>.



**Gráfico 1: Classificação das tecnologias de espaço compartilhado**

Fonte: Elaboração própria com base em Benford *et al* (1998).

Assim, é possível afirmar que o *League of Legends* é um ambiente colaborativo virtual, com alta artificialidade e alta transposição, ou seja, tem seu lugar no grupo das tecnologias de realidade virtual. Porém, é importante destacar que a existência desse tipo de ambiente depende de dispositivos reais, que tem seu lugar no mundo físico, capazes de processar uma enorme quantidade de dados e

<sup>57</sup> Disponível em: <https://www.oculus.com/rift/>

<sup>58</sup> Disponível em: <https://www.vive.com/eu/>

gerar essa realidade alternativa para os usuários. Esses dispositivos são servidores, roteadores e clientes (computadores pessoais) a que representam limitações físicas para um mundo virtual supostamente desconexo do mundo real. Essas limitações se apresentam na forma de largura de banda, latência de rede e poder computacional. Onde “A largura de banda refere-se à capacidade de transmissão de uma linha de comunicação, como uma rede. Simplificando, a largura de banda é a proporção da quantidade de dados transmitidos ou recebidos por unidade de tempo.” (SMED; KAUKORANTA; HAKONEN, 2014, tradução nossa)<sup>59</sup>. A largura de banda é representada pelo pacote de internet contratado pelo usuário, por exemplo 10, 20, 50 megabytes. Já a latência de rede diz respeito a:

[...] o período de tempo (ou atraso) que incorre quando uma mensagem é transmitida de um nó designado para outro. Além disso, a variância da latência ao longo do tempo (ou seja, jitter) é outra característica que afeta aplicações interativas. A latência não pode ser totalmente eliminada. Por exemplo, os atrasos de propagação da velocidade da luz e a desaceleração do sinal elétrico em um cabo produzem uma latência de 25 a 30 ms para cruzar o Atlântico. Além disso, os atrasos em roteamento, enfileiramento e processamento de pacotes adicionam dezenas de milissegundos à latência geral (por exemplo, em agosto de 2001, uma latência média de uma transmissão transatlântica era de 79,955 ms). (SMED; KAUKORANTA; HAKONEN, 2014, tradução nossa)<sup>60</sup>

Os autores ainda acrescentam que uma latência de rede aceitável para sistemas interativos em tempo real pode variar de 0.1 a 1.0 seg. Porém, “A latência afeta o desempenho do usuário de forma não linear: o controle contínuo e fluido é possível quando a latência não excede 200 ms, após o que a interação se torna mais observacional e cognitiva” (SMED; KAUKORANTA; HAKONEN, 2014, tradução nossa)<sup>61</sup>. Em resumo a latência aceitável pode variar para cada tipo de aplicação.

---

<sup>59</sup> Citação original: Bandwidth refers to the transmission capacity of a communication line such as a network. Simply put, bandwidth is the proportion of the amount of data transmitted or received per unit time.

<sup>60</sup> Citação original: Networking latency indicates the length of time (or delay) that incurs when a message gets from one designated node to another. In addition, the variance of latency over time (i.e., jitter) is another feature that affects interactive applications. Latency cannot be totally eliminated. For example, speed-of-light propagation delays and the slowdown of electrical signal in a cable alone yield a latency of 25– 30 ms for crossing the Atlantic. Moreover, routing, queuing and packet processing delays add dozens of milliseconds to the overall latency (e.g., in August 2001 a measured average Trans-Atlantic round trip latency was 79.955 ms).

<sup>61</sup> Citação original: Latency affects the user’s performance nonlinearly: Continuous and fluid control is possible when the latency does not exceed 200 ms, after which the interaction becomes more observational and cognizant.

Um jogo de RTS, por exemplo, pode ser jogado com latências a cima de 500 ms sem gerar grandes transtornos para o jogador. Porém, jogos no estilo MOBA, como o League of Legends, exigem uma latência de rede menor que 100 ms para não prejudicar a jogabilidade. Aqui é importante acrescentar que a latência está diretamente vinculada à distância geográfica entre o computador do jogador e o servidor da Riot Games. Ou seja, um usuário no Brasil tentando acessar um servidor brasileiro vai ter uma latência de rede consideravelmente menor do que esse mesmo indivíduo acessando um servidor sul-coreano, por exemplo.

Nome	Abreviação	Lançamento	Idiomas	Localização
<b>Brazil</b>	BR	13/11/2012	Português	São Paulo, Brasil
<b>Europe Nordic &amp; East</b>	EUNE	13/07/2010	Checo, inglês, grego, húngaro, polonês, romeno	Frankfurt, Alemanha
<b>Europe West</b>	EUW	13/07/2010	Inglês, Alemão, Espanhol, Francês, Italiano	Amsterdam, Holanda
<b>Latin America North</b>	LAN	05/06/2013	Espanhol	Miami, FL, EUA
<b>Latin America South</b>	LAS	05/06/2013	Espanhol	Santiago, Chile
<b>North America</b>	NA	27/10/2009	Inglês	Chicago, Illinois, EUA
<b>Oceania</b>	OCE	28/06/2013	Inglês	Sydney, Austrália
<b>Russia</b>	RU	17/04/2013	Russo	Munchen, Alemanha
<b>Turkey</b>	TR	27/09/2012	Turco	Dublin, Irlanda
<b>Japan</b>	JP	15/03/2016	Japonês	Tóquio, Japão
<b>South East Asia</b>	SEA	17/07/2010	-	-
<b>Republic of Korea</b>	KR	12/12/2011	Coreano	-
<b>Public Beta Environment</b>	PBE	-	Inglês	Los Angeles, CA, EUA

**Quadro 2: League of Legends Servidores Oficiais**

Fonte: Elaboração própria com base em LEAGUEOFLEGENDS

É importante ressaltar que a distribuição dos servidores não é apenas uma questão técnica, pois ela favorece uma comunicação diferenciada para cada um desses públicos, seja com os jogadores ou com os espectadores. Isso influencia diretamente na forma como a Riot Games está posicionada no mercado de e-sports. Por fim, se tem o poder computacional, tem influência sobre com que velocidade os

pacotes de dados vão ser lidos, ou seja, “O processamento de tráfego de rede coloca tensão computacional adicional no computador que executa um sistema distribuído [jogo]” (SMED; KAUKORANTA; HAKONEN, 2014, tradução e grifo nosso)<sup>62</sup>. Em resumo, quanto mais o jogo evolui maior serão as exigências mínimas de *hardware*, como o computador do usuário, para executar esse produto.

Nos jogos digitais é comum a preocupação com a qualidade dos gráficos, que envolve taxa de quadros por segundo (também conhecidos como *Frames Per Secound* ou FPS), diz respeito a quantos quadros são mostrados para o usuário a cada segundo, e pela resolução dos quadros, representada pela quantidade de *pixels* existente em cada quadro.

Atualmente, os jogos de computador continuam estimulando a inovação na indústria de computação, impulsionando o design de novos hardwares para suportar as mais recentes criações dos jogos, bem como dispositivos móveis e *hand-helds* mais potentes para permitir o jogo ubíquo. Fatores-chave para o desempenho do jogo e a demanda de novas inovações são a taxa de quadros e a resolução do quadro, que muitas vezes precisam ser limitadas pela placa gráfica ou pelo *software* do jogo de computador. Geralmente, para uma jogabilidade mais suave, uma taxa de quadros maior é melhor do que uma taxa de quadros mais baixa, e para imagens de jogos com melhor aparência, uma resolução maior é melhor do que uma resolução mais baixa. No entanto, apenas os sistemas de computador topo de linha podem reproduzir os jogos de computador mais recentes nas resoluções de quadros mais altas e as taxas de quadros mais rápidas. Dispositivos mais antigos ou dispositivos com recursos de exibição limitados, como *hand-helds* e outros dispositivos de jogos móveis, devem sacrificar a taxa de quadros ou a resolução do quadro ou ambos para executar os jogos mais recentes (CLAYPOOL; CLAYPOOL; DAMAA, 2006, tradução nossa)<sup>63</sup>.

Ainda segundo os autores, os jogadores que costumam utilizar computadores pessoais ou *notebook* para jogar frequentemente têm a opção de utilizar algum tipo

---

<sup>62</sup> Citação original: Network traffic handling puts additional computational strain on the computer running a distributed system.

<sup>63</sup> Citação original: Today, computer games continue to spur innovation in the computing industry, driving the design of new desktop hardware to support the latest game innovations as well as more powerful mobile and hand-held devices to allow ubiquitous game playing. Factors key to gaming performance and demand new innovations are the frame rate and the frame resolution, both of which often need to be limited by the graphics card or the computer game software. Generally, for smoother gameplay a higher frame rate is better than a lower frame rate and for better looking game images a higher resolution is better than a lower resolution. However, only the top-end computer systems can play the latest computer games at the highest frame resolutions and fastest frame rates. Older devices, or devices with limited display capabilities such as hand-helds and other mobile gaming devices, must sacrifice either frame rate or frame resolution or both in order to run the latest games.

de configuração para sintonizar as suas preferências de exibição até obter um resultado que lhe pareça adequado. Ou seja, onde o jogo possa ter o melhor FPS e a melhor resolução que o *hardware* permitir e sem interferir em outros fatores. Por exemplo nos casos dos jogos em rede a latência pode ser influenciada pelo FPS e pela resolução, visto que tanto a composição gráfica quanto a transferência de dados na rede depende do poder computacional. Nesse sentido, é possível que um *hardware* seja capaz de reproduzir um jogo com as suas configurações máximas de forma off-line, mas não seja capaz de manter a mesma qualidade em uma versão online do mesmo produto.

No caso dos jogos para console e dos jogos para dispositivos móveis, muitas vezes o jogador depende das configurações que os designers escolheram ao construir o jogo, existe menos personalização (CLAYPOOLA; CLAYPOOLB; DAMAAB, 2006). No caso dos consoles, existe também uma necessidade menor de personalização, visto que esses jogos são pensados para uma plataforma específica, por exemplo, um jogo para PlayStation 4 vai ser reproduzido nesse aparelho, em nenhum outro. Já nos computadores pessoais existe uma infinidade de *hardwares* disponíveis e seria impossível construir uma versão do jogo para cada um desses aparelhos.

Essas não são as únicas configurações disponíveis para os jogadores, no League of Legends, por exemplo, o jogador tem diferentes opções que influenciam não apenas na forma como o jogo é mostrado, mas na forma como ele é jogado. Dentro das configurações de vídeo disponíveis, além de limitar o FPS, o jogador ainda pode aumentar ou reduzir a resolução, exibir ou omitir as sombras, que também exigem bastante poder computacional para serem processadas, e exibir o jogo em um modo para daltônicos (*colorblind mode*), onde as cores possuem um contraste maior. Aqui é possível notar que as configurações do jogo não têm o intuito apenas de tornar mais fácil a adaptação do produto a diferentes *hardwares*, mas também a diferentes jogadores.

Outras configurações disponíveis no LoL influenciam muito mais no estilo de jogo do que no poder computacional em si, como, por exemplo, as configurações de idioma onde o jogador opta pela língua que os personagens vão falar e que os textos e botões serão apresentados. Nas configurações de som, o jogador pode escolher quais sons deseja ou não ouvir e qual o volume de cada um deles. Já as configurações de teclas permitem ao jogador escolher qual a entrada para cada

ação. Por exemplo, a configuração padrão do LoL utiliza as teclas Q, W, E R do teclado para ativar as diferentes habilidades dos personagens, enquanto o botão esquerdo do *mouse* serve para a movimentação do personagem. Mas um jogador que deseje pode utilizar as teclas U, I, O e P para ativar as habilidades e o botão direito do *mouse* para movimentação. Existem ainda diferentes tipos de *hardware* pensados exclusivamente para jogos. Algumas marcas especializadas em produzir computadores e periféricos para jogos digitais oferecem dispositivos como *mouses* que possuem partes modificáveis, com opções de configurações com dois, sete ou 12 botões, além dos botões padrão e do botão de rolagem<sup>64</sup>. A empresa também, possui *keypads*<sup>65</sup> dispositivos que misturam um pequeno teclado com 20 a 32 teclas customizáveis e botão direcional, similar aos encontrados em controles de consoles, e, em alguns casos, um botão de rolagem como os *mouses*, projetado para encaixar em uma única mão do jogador. Ou seja, dependendo do que o jogador tiver disponível é possível configurar todas as ações de um personagem de League of Legends em um único dispositivo capaz de dispensar o uso do teclado e do *mouse*.

Ainda existem as configurações de interface, essas dizem oferecem a opção de manipular alguns elementos da interface, como aumentar ou diminuir os elementos do *Head-up display* (HUD)<sup>66</sup>, utilizar uma espécie de efeito de brilho no personagem controlado pelo jogador, para que ele seja mais facilmente visualizado. Nas configurações de interface também estão as opções relacionadas à forma como as habilidades ativas são mostradas e a unidade de tempo que o jogador deseja utilizar para registrar quanto tempo ainda falta para algo acontecer. Por exemplo, visualizar em minutos ou segundos uma habilidade do jogador com um tempo de recarga definido. Nessas configurações, o jogador também pode escolher se ele quer ou não ver em que horário uma determinada mensagem foi enviada no *chat*. Por fim, existem as configurações de jogo, essas correspondem a pequenas modificações que podem alterar a forma como o personagem se comporta. Por exemplo, a opção “autoataque” faz com que o personagem sempre ataque automaticamente quando existe um inimigo na sua zona. A opção movimento de ataque com o cursor marcada faz com que o personagem ataque o personagem

---

<sup>64</sup> Ver em: <https://www.razerzone.com/gaming-mice-and-mats>

<sup>65</sup> Ver em: <https://www.razerzone.com/gaming-keyboards-keypads/razer-tartarus-v2>

<sup>66</sup> Qualquer tipo de informação sobreposta ao jogo, apresenta dados sem exigir que os usuários se afastem de seus pontos de vista comuns.

mais próximo do último local em que o jogador utilizou o cursor, a opção padrão seria atacar sempre o adversário mais próximo do personagem. Outras configurações e opções do jogo serão melhor explicadas no próximo subtópico.

### 3.2. O JOGO

Neste subtópico, será apresentado o League of Legends, também conhecido como LoL, sendo o principal caso de estudo desta dissertação, devido a sua popularidade. O título tem cerca de 100 milhões de jogadores ativos por mês (RIOT GAMES, 2016), teve 43 milhões de espectadores na final do campeonato mundial de 2016 (ESPN, 2016) e foi considerado o jogo mais jogado na Europa e nos Estados Unidos em 2016 (NEWZOO, 2016). Algumas das principais características do jogo são: **MOBA**, o LoL é um Multi-player Online Battle Arena; **Free-to-play**, é desenvolvido e distribuído gratuitamente pela Riot Games; **E-sports**, o jogo é também um esporte eletrônico com campeonatos profissionais e amadores ao redor do mundo. Essas características serão aprofundadas no decorrer deste tópico, começando pelo MOBA.

#### 3.2.1. MOBA

Para que fique claro por que o League of Legends é considerado um MOBA, é preciso explicar um pouco da dinâmica do jogo. No LoL, o principal objetivo dos jogadores é conquistar o território inimigo e destruir o seu Nexus (uma espécie de fonte de energia). No pré-jogo, é possível escolher entre modos de jogo: Dominion, onde os jogadores devem proteger a maioria dos pontos de captura no mapa para destruir o Nexus do time adversário; e Clássico, onde os jogadores têm o objetivo de invadir o território e destruir o Nexus do time adversário, ao mesmo tempo em que devem proteger o seu próprio Nexus. No modo Clássico, ainda existem três mapas, ou Campos de Justiça, sendo os mais populares deles o **Summoner's Rift**, o **Twisted Treeline** e o **Howling Abyss**.

No **Summoner's Rift**, são formadas duas equipes de cinco jogadores cada, onde o jogador escolhe um campeão (nome dado aos personagens do jogo) com características diferentes de batalha. Por exemplo, um ataca usando magia, outro ataca usando golpes físicos, outro tem o poder de curar os aliados, entre outros

poderes. De acordo com os poderes do campeão escolhido, os jogadores se organizam entre as três *lanes* (rotas principais do mapa), onde enfrentam diretamente os jogadores da equipe inimiga, ou na *jungle* (florestas entre as *lanes*), em que fazem missões paralelas que podem significar vantagens para eles e para sua equipe no decorrer do jogo. Nas *lanes*, os jogadores contam com a ajuda de pequenos exércitos de *mions* (NPCs) e de torres (construções que devem ser ultrapassadas para se atingir o Nexus inimigo), essas também defendem o jogador do inimigo com ataques de energia.

O **Twisted Treeline** é muito semelhante ao **Summoner's Rift**. Nesse Campo de Justiça, os jogadores formam equipes de três pessoas, onde novamente cada jogador escolhe um campeão e isso vai definir o seu papel na partida. A diferença é que, nesse mapa, existem apenas duas *lanes* e os jogadores podem optar por ficar apenas nelas, divididos em uma dupla e um *solo* (jogador que defende a *lane* sozinho) ou ter um jogador *solo* em cada *lane* e um jogador na *jungle*. Novamente, aqui também existem bônus na *jungle* e as *lane* são equipadas com torres e *mions* que ajudam a proteger o Nexus do seu time contra o time inimigo.

O **Howling Abyss** foi o último mapa clássico a ser incorporado ao jogo, ele foi inspirado em uma modalidade criada pelos próprios jogadores chamada “*all random, all mid*”, onde todos os personagens deveriam ser escolhidos de forma aleatória (o jogo permite que o jogador opte por apertar um botão de escolha aleatória ao invés de escolher por conta própria o seu campeão) e todos os jogadores iriam pela *lane* do meio. A modalidade era jogada no mapa Summoner's Rift, com o intuito de ter uma partida mais rápida. Uma partida de League of Legends pode durar cerca de 40 minutos no Twisted Treeline ou 60 minutos no Summoner's Rift. Para resolver isso, o Campo de Justiça How Abyss foi criado, o mapa tem apenas uma *lane* e não possui *jungle*. Assim como nos demais campos, a *lane* é equipada com torres e *mions*, uma partida nesse campo dura cerca de 25 minutos.

Em todos os mapas, os times podem ser formados por qualquer jogador que esteja on-line no momento, de forma aleatória, através de um algoritmo que tenta nivelar os jogadores, ou de forma deliberada, onde um jogador convida outros jogadores de sua lista de amigos para formar um time. Os times ainda podem competir em modo normal ou competitivo, onde o último gera posicionamento em um ranking; ou, ainda, um modo de treinamento (jogado contra a máquina). Assim, é

possível dizer que o LoL é um MOBA, pois é um jogo de equipe (Multi-play) que só pode ser jogado através da internet (on-line) e possui mapa/Campos de Justiça (Battle Arenas). Outra característica importante para o sucesso do LoL é o modelo *free-to-play*.

### 3.2.2. Free-to-play

Como o próprio nome sugere, *Free-to-play* é um jogo “gratuito para jogar”, ou seja, o jogador não precisa pagar pelo jogo. Isso não significa que a empresa que o desenvolve não terá retorno financeiro, o lucro desses jogos pode vir de propagandas inseridas nos jogos ou da venda de itens, moedas ou fases extras. Porém, a ideia de entregar o seu produto de graça ainda pode assustar muitas empresas. Fahey e Lovell (2012) afirmam que:

Ao invés de lamentar o fato de que o velho modelo de cobrar as pessoas para acessar o conteúdo está em declínio, pioneiros do free-to-play veem os aspectos positivos da nossa nova situação. [...] Uma década atrás, se 90% do seu público estivesse jogando o seu jogo de graça, isso significava que você tinha um problema com a pirataria; hoje, isso significa que você tem uma taxa de conversão de 10%, o que é realmente muito bom. Como se isso não fosse estranho o bastante, mesmo aqueles 10% que estão pagando para jogar, estão pagando por moedas e itens relativamente simples no jogo, enquanto tudo realmente incrível que você criou - seu mundo, seu jogo, sua arte - estão servindo a absolutamente qualquer um de graça. É uma inversão completa de como os criadores de jogos sempre tiveram que pensar. (FAHEY; LOVELL, 2012, p. 4, tradução nossa)<sup>67</sup>

Ou seja, para os autores, que escreveram o livro em questão em 2012, o mercado de jogos passava por uma transformação que, para alguns, podia ser difícil de assimilar. É possível compreender na fala dos autores que o modelo *Free-to-play* favorece a distribuição, as pessoas adquirem o jogo com mais facilidade e segurança, pois elas não vão estar investindo em algo que elas ainda não

---

<sup>67</sup> Citação original: Rather than bemoaning the fact that the old model of charging people to access content is in decline, pioneers of free-to-play see the positives of our new situation. [...] A decade ago, if 90% of your audience was playing your game for free, it meant you had a piracy problem; today, it means you've got a 10% conversion rate, which is actually pretty good. As if that's not strange enough, even those 10% who are paying are probably paying for relatively simple in-game items and currency, while all the really amazing stuff you've created - your world, your game, your artistry - has been served up to absolutely everyone for free. It's a complete reversal of how game creators have always had to think.

conhecem. E, caso essas pessoas gostem do jogo, elas vão pagar para ter mais desse produto. Nesse sentido, os autores ainda aconselham: “Crie jogos que satisfazem as pessoas do outro lado da tela e você tem uma receita para o sucesso” (FAHEY; LOVELL, 2012, p. 71, tradução nossa).

Como já foi dito, o League of Legends é distribuído gratuitamente. No caso do LoL, o modelo *Free-to-play* foi utilizado desde o seu lançamento (RIOT GAMES, 2009). Porém, desde o princípio, os jogadores podiam pagar por itens dentro do jogo. No sistema, existem dois tipos de moedas: os RPs (*Riot Points*), que são obtidos através do uso de dinheiro real; e os IPs (*Influence Points*), que os jogadores ganham a cada partida do jogo. Com os RPs, o jogador pode pagar por uma modificação na aparência do campeão, as chamadas *skins*. Já os IPs compram as runas que aumentam os poderes do campeão. E as duas moedas permitem que o jogador compre novos campeões. O ponto a ser destacado é que, com dinheiro real, os jogadores podem pagar apenas por mudanças estéticas, as vantagens competitivas devem ser adquiridas através de IPs. Ou seja, a Riot Games permite que seus jogadores paguem por um diferencial de design e joguem por um diferencial tático. Nesse sentido, Lovell (2012) afirma:

Eu acredito que você deve permitir que seus jogadores experimentem praticamente todo o seu jogo de graça. Faça o seu jogo verdadeiramente gratuito. [...] Para a minha cabeça, esse é o motivo pelo qual o argumento de que nós sempre tivemos “free-to-play” via *shareware*, via *demos* ou via *trials* é sem sentido. Ter acesso a uma pequena parte do jogo, sabendo que em algum momento, muito em breve, um acesso pago vai vir batendo a porta, é muito diferente da experiência de estar jogando um jogo que você pode jogar de graça para sempre. (LOVELL, 2012, p. 31- 32, tradução nossa)<sup>68</sup>

Ou seja, o autor acredita em jogos verdadeiramente *Free-to-play*, onde o jogador pode jogar do início ao fim sem ter que pagar nada. Por isso, o League of Legends é um jogo realmente *free-to-play*, pois no LoL não é preciso pagar para jogar, nem para continuar jogando, e o jogador nunca é prejudicado por escolher não investir dinheiro real no jogo. E, talvez, isso contribua para o sucesso que o jogo

---

<sup>68</sup> Citação original: I believe that you should enable your gamers to experience nearly all of your game for free. Make your game truly free. [...] To my mind, this is why the argument that we have always had “free-to-play” via *shareware*, via *demos* or via *free trials* is nonsense. Getting access to a short part of the game, knowing that at some moment very soon a *paywall* is going to come slamming down, is very different to the experience of playing a game that you can play for free forever.

vem fazendo como um e-sport.

### 3.2.3. E-sport

Última, mas não menos importante, característica a ser estudada sobre o League of Legends é o seu fator como e-sport. Sendo um dos nomes mais comentados no mundo dos e-sports, para muitos, o League of Legends esteve desde seus primeiros campeonatos entre “os jogos que estão pavimentando o caminho para a próxima fase de e-sports e eles estão ampliando o público a cada torneio” (ÓLAFSSON, 2012, p. 9, tradução nossa)<sup>69</sup>. E isso não se deve simplesmente ao sucesso do jogo em si, mas a um esforço estruturado da Riot Games, empresa responsável pelo desenvolvimento do LoL e de sua liga oficial, em construir e manter uma base de fãs.

Assim não há como questionar o fato de que o League of Legends é um dos e-sports de maior sucesso atualmente, nem que a sua desenvolvedora Riot Games é uma empresa sólida, mas como o jogo construiu a sua liga e a sua base de fãs? Para responder esse questionamento, será utilizada como base a palestra de Dustin Beck, gerente de marketing da Riot Games, na Game Developers Conference de 2016. Apesar de não ser um documento acadêmico, a apresentação em questão traz uma visão interna da empresa e ajuda na discussão do assunto proposto neste trabalho.

Beck (2016) fala sobre a criação do torneio mundial, League of Legends World Championship, e sobre como o campeonato foi amplamente influenciado pelos esportes tradicionais. O primeiro tópico levantado é a questão da profissionalização dos jogadores, em 2011. Na primeira edição do campeonato, os produtores da Riot Games sentiram que era difícil para os fãs associarem os jogadores a atletas profissionais, pois muitos deles tinham outras profissões. Assim, para incentivar os atletas se dedicarem exclusivamente ao League of Legends, a empresa criou uma estrutura de liga, onde cada participante recebe um salário, independentemente de vencer ou perder. Porém, para garantir que os atletas fossem associados ao League of Legends, a empresa também incluiu um contrato de exclusividade. Estratégia que se assemelha com a de muitos esportes

---

<sup>69</sup> Citação original: [...] the games that are paving the way into the next stage of eSports and they are broadening the audience every tournament

tradicionais, um jogador da NFL, por exemplo, não é um jogador de futebol americano qualquer, ele não pertence a outra liga, ele é um jogador da NFL.

Para os fãs, a empresa assumiu uma estratégia um pouco diferente da maioria dos esportes tradicionais. Os campeonatos são distribuídos gratuitamente na internet, e os ingressos para os eventos físicos, mesmo a grande final, custam cerca de 30 dólares. Os executivos do League of Legends também optaram por eventos menores, onde os fãs e os jogadores pudessem interagir. A Riot Games também lançou um documentário, chamado “Legends Rising”, sobre a vida de seus atletas. No vídeo, jogadores famosos, de diferentes lugares do mundo, contam as dificuldades que tiveram que superar para chegarem até a marca de melhores do mundo.

Talvez um dos pontos mais relevantes levantados por Beck (2016) foi o fato de que, apesar das semelhanças, o e-sport é diferente do esporte tradicional, o e-sport é fruto da era digital. Isso quer dizer que seus fãs são mais conectados e querem algo a mais na experiência de assistir a um jogo. Eles querem e sabem como utilizar uma segunda tela para fazer comentário e discutir lances em tempo real. Para isso, é necessário que as desenvolvedoras, que antigamente se ocupavam apenas em produzir o jogo, também mudem a maneira de pensar e passem a pensar em produzir um jogo atrativo para o espectador. Porém, antes de entender quais as estratégias utilizadas pela Riot Games para transmitir o seu campeonato, é necessário entender como funcionam e como evoluíram esses campeonatos ao longo do tempo.

### 3.3. CAMPEONATOS

Neste subtópico será analisado o crescimento dos campeonatos de League of Legends e o crescimento da popularidade do esporte eletrônico, no intuito de entender como um pode ter influenciado no outro. Para entender melhor como cada campeonato aconteceu, serão expostos aqui as mecânicas de classificação, times vencedores e premiações de cada uma dessas competições. No primeiro campeonato mundial de League of Legends, em 2011, apenas oito times participavam, sendo três deles vindos do torneio North American Regional, três do torneio European Regional, um do Singaporean National e um do Filipino National (LOLESPORTS, S. D; JACKSON, 2015c). Aqui é importante lembrar que nessa

época apenas América do Norte, Europa e Sudeste da Ásia tinham servidores do jogo. Em outros países, os jogadores deveriam escolher o servidor geograficamente mais próximo para jogar, respeitando o fato de a língua oficial de comunicações dentro daquele servidor ser diretamente relacionada a sua localidade. Por exemplo, os jogadores brasileiros utilizavam o servidor norte-americano e se comunicavam utilizando a língua inglesa.

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	Fnatic	Enrique "xPeke" Cedeño Martinez (Espanha)	\$50,000
		Maciej "Shushei" Ratuszniak (Polônia)	
		Lauri "CyanideFI" Happonen (Finlândia)	
		Manuel "LaMiaZeaLoT" Mildenberger (Alemanha)	
		Peter "Mellisan" Meisrimel (Alemanha)	
2º	against All authority	Paul "sOAZ" Boyer (França)	\$25,000
		Damien "Linak" Lorthios (França)	
		Maik "MoMa" Wallus (Alemanha)	
		Bora "YellOwStaR" Kim (França)	
		Jerome "Kujaa" Negretti (França)	
3º	Team SoloMid	Christian "TheRainMan" Kahmann (US)	\$10,000
		Brian "TheOddOne" Wyllie (Canadá)	
		Andy "Reginald" Dinh (US)	
		Shan "Chaox" Huang (Canadá)	
		Alex "Xpecial" Chu (US)	

**Quadro 3: Times, jogadores e prêmios (2011)**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Outro fato relevante é a nacionalidade dos jogadores de cada time, os quais, devido à quantidade reduzida de servidores, as equipes eram formadas por indivíduos de diferentes países da mesma região. Isso diferencia um pouco os esportes eletrônicos dos esportes tradicionais; o território digital, até certo ponto, quebra a barreira geográfica, os jogadores não precisam estar no mesmo lugar para treinarem juntos. Outro ponto que deve ser destacado é a possibilidade equipes unissex. Apesar de nenhum dos times que chegou aos primeiros lugares ter essa característica, é possível que homens e mulheres possam competir juntos. Também não existe separação para os ciberatletas com deficiências, diferente de campeonatos de esportes tradicionais, onde existem eventos específicos para esses atletas, por exemplo os jogos paraolímpicos.

Na sua segunda edição, o campeonato mundial de League of Legends contou com dois times da China, três da Europa, três da América do Norte, um do sudeste da Ásia, dois da Coreia do Sul e o último dos 12 times veio de uma disputa entre Taiwan, Hong Kong e Macau. Aqui se tem um princípio de torneio internacional, onde times que não pertencem às regiões principais do LoL podem disputar por uma vaga no mundial (LOLESPORTS, S. D; JACKSON, 2015b).

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	Taipei Assassins	Wang June "Stanley" Tsan (Taiwan)	\$1,000,000
		Kuan-Po Alex "Lilballz" Sung (Taiwan)	
		Kurtis Lau "Toyz" Wai-kin (Hong Kong)	
		Cheng "bebe" Bo-Wei (Taiwan)	
		Chen Hui "MiSTake" Chung (Taiwan)	
2º	Azubu Frost	Park "Shy" Sang-myeon (Coreia do Sul)	\$250,000
		Lee "CloudTemplar" Hyun-woo (Coreia do Sul)	
		Jung "RapidStar" Min-sung (Coreia do Sul)	
		Jang "Woong" Gun-woong (Coreia do Sul)	
		Hong "MadLife" Min-gi (Coreia do Sul)	
3º	Counter Logic Gaming Europe	Mike Petersen (Dinamarca)	\$150,000
		Stephen Ellis (Reino Unido)	
		Henrik Hansen (Dinamarca)	
		Peter Wüppen (Alemanha)	
		Mitch Voorspoels (Bélgica)	

**Quadro 4: Times, jogadores e prêmios (2012)**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Vale lembrar que em 2012, ano do campeonato em questão, o servidor coreano já havia sido lançado. Como é possível observar no Quadro 4 as equipes vindas de competições regionais formadas por um único país, como é o caso do torneio da Coreia do Sul, começam a ser mais homogêneas no que diz respeito à nacionalidade de seus integrantes. Os prêmios também são maiores nessa competição do que na anterior.

O mesmo não acontece com a premiação oferecida no campeonato de 2013, que permanece a mesma que a de 2012. No que diz respeito à classificação regional, esse evento teve mais times, 16 no total, vindos de mais torneios menores. Foram dois times da China, três da Europa, três a América do Norte, um do sudeste da Ásia, dois da Coreia do Sul, um de Taiwan/Hong Kong/Macau e dois competidores de diferentes competições internacionais. Esses últimos foram um

time da Lituânia que venceu o International Wildcard, torneio que até hoje é utilizado pela Riot Games como forma de classificação de times da América Latina, Brasil, Oceania, Turquia e Rússia; e um time sul-coreano que venceu o All-Star Tournament in Shanghai, conquistando maior representatividade para a região no mundial (LOLESPORTS, S. D).

Esse foi o primeiro de três campeonatos vencidos pelo time SK Telecom T1 (SKT), também foi o primeiro onde o jogador Faker virou destaque. O sul-coreano é atualmente considerado o melhor jogador de League of Legends do mundo (JACKSON, 2015a).

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	SK Telecom T1	Jung "Impact" Eon-yeong (Coreia do Sul)	\$1,000,000
		Bae "Bengi" Seong-ung (Coreia do Sul)	
		Lee "Faker" Sang-hyeok (Coreia do Sul)	
		Chae "Piglet" Gwang-jin (Coreia do Sul)	
		Lee "PoohManDu" Jeong-hyeon (Coreia do Sul)	
2º	Royal Club	Xiao "GoDlike" Wang (China)	\$250,000
		Liu "Lucky" Junjie (China)	
		Pun Wai "Wh1t3zZ" Lo (Hong Kong)	
		Jian "Uzi" Zihao (China)	
		Pak Kan "Tabe" Wong (Hong Kong)	
3º	Fnatic	Paul "sOAZ" Boyer (França)	\$150,000
		Lauri "Cyanide" Happonen (Finlândia)	
		Enrique "xPeke" Cedeño Martinez (Espanha)	
		Johannes "puszu" Uibos (Estonia)	
		Bora "YellOwStaR" Kim (França)	

**Quadro 5: Times, jogadores e prêmios (2013)**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Em 2014, foram dois times da China, três da Europa, três a América do Norte, um do sudeste da Ásia, dois da Coreia do Sul, um de Taiwan/Hong Kong/Macau e dois do International Wildcard, sendo um deles brasileiro e outro turco. Apesar da quantidade de times não ter mudado e as classificatórias regionais permanecerem as mesmas do ano anterior, nessa quarta edição duas vagas foram dedicadas a outras regiões através do International Wildcard. Para participar do torneio em questão e competir por uma vaga no campeonato mundial, as equipes eram selecionadas com base em campeonatos locais, evitando que times das regiões principais participassem (LOLESPORTS, S.D.), diferente do que aconteceu em 2013

com o All-Star Tournament in Shanghai onde a Coreia do Sul conquistou uma vaga extra no mundial. Apesar da tentativa da Riot Games de trazer jogadores de diferentes regiões para o campeonato mundial de LoL, os jogadores sul-coreanos e chineses se destacaram trazendo para os primeiros lugares um time de cada nacionalidade e um que misturava jogadores dos dois países como é possível ver no Quadro 6. Apesar de contar com mais classificatórias regionais, o evento manteve a mesma premiação dos anos anteriores.

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	Samsung Galaxy White	Jang "Looper" Hyeong-seok (Coreia do Sul)	\$1,000,000
		Choi "DanDy" In-kyu (Coreia do Sul)	
		Heo "PawN" Won-seok (Coreia do Sul)	
		Gu "imp" Seung-bin (Coreia do Sul)	
		Cho "Mata" Se-hyeong (Coreia do Sul)	
2º	Star Horn Royal Club	Jiang "cola" Nan (China)	\$250,000
		Choi "inSec" In-seok (Coreia do Sul)	
		Lei "corn" Wen (China)	
		Jian "Uzi" Zihao (China)	
		Yun "Zero" Kyung-sub (Coreia do Sul)	
3º	OMG	Gao "Gogoin" Diping (China)	\$150,000
		Yin "LoveLing" Le (China)	
		Yu "cool" Jiajun (China)	
		Guo "san" Junliang (China)	
		Hu "Cloud" Zhenwei (China)	

**Quadro 6: Times, jogadores e prêmios (2014)**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Outra grande diferença dessa edição foi a inclusão do show de abertura da final, assim como em alguns esportes tradicionais, a final do campeonato de League of Legends passou a ter um artista conhecido pelo público fazendo uma performance de uma música composta especialmente para o evento antes do início do jogo. Nesse ano, a banda americana Imagine Dragons foi escolhida para interpretar a canção *Warriors*. O espetáculo em questão, assim como os jogos da final, foi transmitido oficialmente por 40 parceiros, canais de televisão e *streaming online*, em 19 idiomas diferentes (KILLINGSWORTH, 2015).

Em 2015, continuando a sequência de profissionalização e espetacularização do campeonato, a Riot Games inseriu espaço para que treinadores e reservas acompanhassem cada time, e, conseqüentemente, pudessem fazer parte das premiações. Nesse ano, nem todos os times apontaram um jogador reserva, ainda

não era comum o entendimento de que esse indivíduo era importante, não apenas em caso de algum outro jogador sofrer algum tipo de lesão, mas também para o caso de algum outro jogador sofrer alguma punição e ficar suspenso durante os jogos (MAGNUS, 2015; LOLESPORTS, S.D.).

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	SK Telecom T1	Jang "MaRin" Gyeong-hwan (Coreia do Sul)	\$1,000,000
		Bae "Bengi" Seong-ung (Coreia do Sul)	
		Lee "Faker" Sang-hyeok (Coreia do Sul)	
		Bae "Bang" Jun-sik (Coreia do Sul)	
		Lee "Wolf" Jae-wan (Coreia do Sul)	
		Kim "kKoma" Jeong-gyun (Coreia do Sul) (Treinador)	
		Lee "Easyhoon" Ji-hoon (Coreia do Sul) (Reserva)	
2º	KOO Tigers	Song "Smeb" Kyung-ho (Coreia do Sul)	\$250,000
		Lee "Hojin" Ho-jin (Coreia do Sul)	
		Lee "Kuro" Seo-haeng (Coreia do Sul)	
		Kim "PraY" Jong-in (Coreia do Sul)	
		Kang "Gorilla" Beom-hyeon (Coreia do Sul)	
		Jeong "NoFe" No-chul (Coreia do Sul) (Treinador)	
3º	Fnatic	Heo "Huni" Seung-hoon (Coreia do Sul)	\$150,000
		Kim "Reignover" Ui-jin (Coreia do Sul)	
		Fabian "Febiven" Diepstraten (Holanda)	
		Martin "Rekkles" Larsson (Suíça)	
		Bora "YellOwStaR" Kim (França)	
		Louis "Deilor" Sevilla (Espanha) (Treinador)	

**Quadro 7: Times, jogadores e prêmios (2015)**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

É importante frisar que esse tipo de punição já existia nos outros campeonatos, mas o substituto era decidido quando necessário, não fazendo parte do time como um todo, nem acompanhando os jogadores durante todo o processo. Os treinadores, apesar de terem um papel mais definido em edições passadas, ainda não eram reconhecidos como nos esportes tradicionais. Não era comum citar o nome do treinador, nem mesmo era comum que ele fizesse parte da premiação. Entre os times que se destacaram no campeonato, apenas os, pela primeira vez na história do LoL, bicampeões da STK apontaram um reserva oficial, como é possível ver no Quadro 8 (MAGRINO, 2015). O ano de 2015 também apresentou uma supremacia sul-coreana no jogo, tanto que, entre os finalistas, dois times eram formados apenas por profissionais desse local e uma terceira equipe oficialmente

européia, mas que contava com a presença de dois jogadores da Coreia do Sul (Quadro 7).

Dois fatores relevantes que se pode observar a partir disso, são a tradição da Coreia do Sul em jogos digitais e esporte eletrônico, que fez com que o país tivesse destaque nos campeonatos de League of Legends, e o segundo é que, apesar da separação por regiões, para os jogadores não há problemas em se misturar dentro de equipes multiculturais. Em 2016, isso não mudou, como pode ser observado no Quadro 8:

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	SK Telecom T1	Lee "Duke" Ho-seong (Coreia do Sul)	\$2,680,000
		Bae "Bengi" Seong-ung (Coreia do Sul)	
		Lee "Faker" Sang-hyeok (Coreia do Sul)	
		Bae "Bang" Jun-sik (Coreia do Sul)	
		Lee "Wolf" Jae-wan (Coreia do Sul)	
		Kim "kKoma" Jeong-gyun (Coreia do Sul) (Treinador)	
		Kang "Blank" Sun-gu (Coreia do Sul) (Reserva)	
2º	Samsung Galaxy	Lee "CuVee" Sung-jin (Coreia de Sul)	\$1005,000
		Kang "Ambition" Chan-yong (Coreia de Sul)	
		Lee "Crown" Min-ho (Coreia de Sul)	
		Park "Ruler" Jae-hyeok (Coreia de Sul)	
		Jo "CoreJJ" Yon-gin (Coreia de Sul)	
		Choi "Edgar" Woo-bum (Coreia de Sul) (Treinador)	
		Kwon "Wraith" Ji-min (Coreia de Sul) (Reserva)	
3º	H2k-Gaming	Andrei "Odoamne" Pascu (Romania)	\$502,500
		Marcin "Jankos" Jankowski (Polonia)	
		Yoo "Ryu" Sang-wook (Coreia do Sul)	
		Konstantinos-Napoleon "FORG1VEN" Tzortziou (Grécia)	
		Oskar "Vander" Bogdan (Polônia)	
		Neil "Pr0lly" Hammad (US) (Treinador)	
		Aleš "Freeze" Kněžínek (Republica Checa) (Reserva)	

**Quadro 8: Times, jogadores e prêmios (2016)**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Apesar das classificatórias continuarem seguindo o modelo de regiões, os times sul-coreanos continuaram se destacando e também existiam times com múltiplas nacionalidades, que uniam jogadores de diferentes regiões como Coreia do Sul, Europa e América do Norte (LOLSPORTS, S.D.). O modelo seguido foi o mesmo de 2014 e 2015 onde cada região tinha um número determinado de vagas, sendo América do Norte (três vagas), Europa (três vagas), Coreia do Sul (três

vagas), China (três vagas), Sudeste Asiático (duas vagas) e Torneio Internacional Wildcard (duas vagas), com equipes da América Latina, Brasil, Oceania, Turquia e Rússia. Como já foi dito, a decisão de quem vai para o torneio internacional acontece com base nos campeonatos locais de cada país. No mesmo ano, todos os times passaram a indicar um reserva oficial e a SKT conquistou seu terceiro título se tornando a primeira equipe tricampeã de League of Legends (Quadro 8).

Outra mudança importante, em 2016, foi o prêmio em dinheiro para os primeiros colocados. A premiação aumentou com a ajuda do público, pois 25% de todas as transações feitas no jogo foram revertidas para a isso, chegando a um total de 2,680,000 dólares (Quadro 8) oferecidos para o primeiro lugar. A empresa também mudou sua estratégia para a cerimônia de abertura. A performance do ano foi feita pelo DJ Zedd e contou com diversos elementos de computação gráfica para complementar a música, como foi mostrado no Capítulo 3 deste trabalho. Esses elementos ocuparam um lugar que nos anos anteriores foi de dançarinos e musicistas (BRADMORE; MAGUS, 2016; LOLESPORTS, S.D).

Posição	Time	Jogadores	Prêmio
1º	Samsung Galaxy	Lee "CuVee" Sung-jin (Coreia de Sul)	\$1,540,000
		Kang "Ambition" Chan-yong (Coreia de Sul)	
		Lee "Crown" Min-ho (Coreia de Sul)	
		Park "Ruler" Jae-hyeok (Coreia de Sul)	
		Jo "CoreJJ" Yon-gin (Coreia de Sul)	
		Choi "Edgar" Woo-bum (Coreia de Sul) (Treinador)	
		Kang "Haru" MinSeung (Coreia de Sul) (Reserva)	
2º	SK Telecom T1	Heo "Huni" Seunghoon (Coreia do Sul)	\$554,000
		Han "Peanut" Wang-ho (Coreia do Sul)	
		Lee "Faker" Sang-hyeok (Coreia do Sul)	
		Bae "Bang" Jun-sik (Coreia do Sul)	
		Lee "Wolf" Jae-wan (Coreia do Sul)	
		Kim "kKoma" Jeong-gyun (Coreia do Sul) (Treinador)	
		Kang "Blank" Sun-gu (Coreia do Sul) (Reserva)	
3º	Royal Never Give Up	Junze "Letme" Yan (China)	\$287,000
		Shiyu "Mlxg" Liu (China)	
		Yuanhao "Xiaohu" Li (China)	
		Zihao "Uzi" Jian (China)	
		Senming "Ming" Shi (China)	
		Dingxiang "Firefox" Huang (Taiwan) (Treinador)	
		Zhiwei "Y1HAN" Hu (China) (Reserva)	

**Quadro 9: Times, jogadores e prêmios (2017)**  
Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Já em 2017, a cerimônia de abertura mesclou diversas estratégias que já haviam funcionado nos anos anteriores. A banda americana Against The Current fez a performance da música, composta pela Riot Games para o evento, Legends Never Die. Como já foi dito, durante o show um Dragão de computação gráfica foi inserido no palco, podendo ser visto através dos telões por quem estava no local. O ser mitológico ainda interagiu com um grande grupo de dançarinos e musicistas, e com a banda destaque do evento. No mesmo ano, as equipes sul-coreanas Samsung Galaxy e SK Telecom T1 voltaram a disputar a grande final, dessa vez a favorita SKT não venceu, dando o bicampeonato para a Samsung Galaxy. A premiação novamente foi uma junção do dinheiro cedido pela Riot Games das compras realizadas dentro do jogo pelo público e de patrocinadores.

As classificatórias desse ano também foram um pouco diferentes, as regiões principais continuaram com as mesmas disputas e o mesmo número de vagas. Porém a região formada por Taiwan, Hong Kong e Macau ganhou três vagas, e as regiões que antes disputavam duas vagas do torneio internacional nessa edição ganharam uma vaga cada, sendo elas Brasil, Japão, América Latina do Norte, América Latina do Sul, Oceania, Turquia e Rússia, formando um total de 24 times participando dos eventos do campeonato mundial de League of Legends. Desde o primeiro campeonato o League of Legends ganhou uma nova opção, o modo espectador, onde os usuários podiam utilizar o jogo não apenas para jogar, mas para assistir às partidas, como será mostrado no tópico a seguir.

### 3.4. MODO ESPECTADOR

Modo espectador é um espaço dentro do jogo no qual um usuário pode assisti-lo sem influenciar no resultado do mesmo. No League of Legends, o usuário pode ativar o modo espectador de três formas, a primeira é criando ou se juntando a um jogo customizado como espectador, a segunda é clicando em um dos jogos em destaque na página inicial do *client*<sup>70</sup> do jogo, e a terceira forma é selecionando um jogador presente em sua lista de amigos e que esteja dentro de uma partida, como jogador ou espectador, naquele momento. Na última opção, pode ser formada uma

---

<sup>70</sup> Software, instalado no computador do usuário, que realiza a comunicação com um servidor permitindo assim que o jogador se conecte com outros jogadores ao redor do mundo via internet.

espécie de corrente, onde o jogador A assiste a partida do jogador B, que, por sua vez, está assistindo à partida do jogador C e assim por diante. O modo espectador, assim como o modo de jogo, sofre influência direta do servidor, ou seja, um jogador que tem um perfil criado no servidor brasileiro, por exemplo, não pode assistir às partidas de um jogador com perfil no servidor americano.

No que diz respeito à interface, o modo espectador e o modo jogador do League of Legends possuem diferenças primordiais em relação à quantidade de informações e interações possíveis. Aqui, entende-se como interface algo que “[...] define uma relação funcional ou física entre dois elementos conectados do sistema em que a interação pode ocorrer” (PARSLOV; MORTENSEN, 2015, tradução nossa)<sup>71</sup>. Ou seja, a interface do jogo serve como mediador entre o usuário, seja ele jogador ou espectador, e o jogo. Também é importante lembrar que a relação entre os estudos de jogos e os de design de interface é conturbada, pois, apesar de interligadas, as duas áreas passaram décadas antes de chegarem a ter uma real aproximação. Mauger (2014) ressalta que:

[...] o design da interface do jogo começou como uma ramificação do desenvolvimento de vídeo games. Permaneceu muito longe das constelações de pesquisa em design, evoluindo por conta própria. Mesmo no campo florescente dos estudos de jogos, os principais aspectos do design são ignorados ou menosprezados, assim como os vídeo games são pela comunidade de estudo do design, sendo, para eles, um mero grão de areia na praia da cultura de design. (MAUGER, 2014, p. 32)<sup>72</sup>

Por isso, o intuito deste tópico não é levantar aspectos de design da interface, mas sim entender como a interface dos diferentes modos de jogo é pensada para influenciar e contribuir para a experiência do espectador. Começando pelas informações apresentadas, o modo espectador evoluiu ao longo de seu desenvolvimento para permitir que um número maior de dados fosse mostrado em menos tempo. Isso se deve principalmente ao fato de que o espectador deve ter acesso ao jogo como um todo, sem ter informações suprimidas pela névoa de

---

<sup>71</sup> Citação original: [...] defines a functional or physical relation between two mating system elements across which interaction may occur

<sup>72</sup> Citação original: [...] game interface design began as an offshoot of videogame development. It remained far removed from the constellations of design research, evolving on its own. Even in the flourishing field of game studies, key design aspects are ignored or belittled, just as videogames are by the design study community, being, for them, a mere grain of sand on the beach of design culture.

guerra, por exemplo, técnica que, no modo jogador, é utilizada para impedir que um time saiba a posição do outro no mapa.

A velocidade com que as informações são acessadas também é relevante, a *game user interface* (GUI) é construída de forma a manter as informações mais importantes na tela durante o jogo inteiro e informações secundárias em menus que podem ser acessados a qualquer instante. No modo espectador, esses dados são mais generalistas, apresentando informações como número de assassinatos, assistências, mortes e *farm*<sup>73</sup> de todos os jogadores, bem como seus itens, suas barras de vida, barras secundárias<sup>74</sup>, magias passivas e habilidades e o tempo de *cooldown*<sup>75</sup> de cada uma. Ainda é possível ver em destaque, centralizadas no topo da tela, informações como duração do jogo, total de assassinatos, dinheiro acumulado e construções destruídas por cada time.

Já no modo jogador, as informações são mais específicas, cada jogador pode ver o seu número de assassinatos, assistências, mortes e *farm*<sup>76</sup>, além de seus itens, suas habilidades, magias ativas e passivas. Cada jogador ainda consegue visualizar quando tem poder mágico, dano físico, velocidade de ataque, velocidade de movimento, proteção contra magia e armadura contra dano físico. Dos outros jogadores ficam na tela apenas as barras de vida e barra secundária dos aliados, não contemplando as informações dos adversários. Informações como a duração do jogo e o número de assassinatos de cada time aparecem constantemente, mas em um tamanho bem menor do que no modo espectador. Outra informação adicional do modo jogador é o valor do FPS (*frames per second*, ou quadros por segundo), que representa o quanto, como e com que qualidade os gráficos do jogo estão sendo mostrados para o jogador, algo que influencia diretamente na qualidade do jogo.

Outro fator importante na construção do modo espectador é o quanto o usuário pode controlar o que está vendo. Diferente de uma transmissão televisiva, o modo espectador tenta construir uma sensação de mediação instantânea para quem o utiliza. Iniciando pela câmera dirigida (*Directed Camera*), função que permite que os códigos controlem e escolham o que está sendo visto do jogo com base nos

---

<sup>73</sup> Ato de matar adversários controlados pelo computador, no intuito de acumular dinheiro do jogo (*gold*).

<sup>74</sup> Representa um tipo de poder que é consumido a cada uso de uma magia e pode variar de acordo com o personagem, sendo os mais comuns *mana*, *rage*, *fury* e *energy*.

<sup>75</sup> Tempo necessário para uma magia ou habilidade do jogador recarregar.

<sup>76</sup> Ato de matar adversários controlados pelo computador, no intuito de acumular dinheiro do jogo (*gold*).

acontecimentos mais relevantes, é automática, mas não obrigatória. A característica em questão utiliza algoritmos de inteligência artificial para decidir quais lances são mais relevantes. Aqui é importante lembrar que o League of Legends possui cinco jogadores em cada time e três rotas distintas no mapa, ou seja, ao mesmo tempo podem haver batalhas acontecendo em diferentes partes do mapa. Nesse sentido, a câmera dirigida permite que o computador atue como mediador, ou até mesmo hipermediador, exercendo o mesmo papel que um diretor humano tem em uma transmissão esportiva televisionada.

Porém, utilizando teclado e o mouse, o espectador tem o poder de tomar o controle total ou parcial da câmera. A barra de espaço, por exemplo, permite que o espectador faça a câmera se mover de um ponto de ação para outro dentro do jogo. Também existe um menu no canto inferior esquerdo da tela onde o espectador pode ligar e desligar a câmera dirigida. Se desligada, o usuário passa a ter controle total do que está sendo visto, utilizando as teclas direcionais ou o mouse para guiar a câmera através do mapa do jogo. No menu em questão o espectador ainda pode optar por enxergar o jogo pela visão de um dos jogadores. Ação que também pode ser realizada através de atalhos de teclado, pressionando os números 1, 2, 3, 4 e 5 para selecionar um dos jogadores do time azul ou as letras Q, W, E, R e T para selecionar um dos jogadores do time roxo. O mesmo também pode ser feito clicando em um dos ícones com os rostos de cada personagem que ficam presentes nas laterais da tela, ainda existe um segundo menu junto a esse que permite ao usuário selecionar quais partes do Head-Up Display (HUD) deseja ou não visualizar.

A Riot Games ainda implementou o atalho presente na tecla H, que faz com que todos os elementos que não são diretamente os gráficos do jogo desapareçam da tela do usuário. Nesse caso, o espectador ainda pode controlar a câmera pelos atalhos de teclado já citados, ou seja, selecionar diretamente um dos personagens dentro do mapa do jogo para fazer com que a câmera siga esse indivíduo. Aqui vale ressaltar que essa abordagem quebra com uma barreira criada pela separação já citada entre o design de jogo e o design de interface, a cisão entre os gráficos do jogo e a *Game User Interface* (GUI) (MAUGER, 2014). Entende-se que a GUI, durante o jogo, é o HUD, e esse, por sua vez, aumenta a sensação de hipermediação. Pois ao entender a interface como algo desanexo do jogo, um conjunto de botões com início e fim em si próprios, sobrepostos à ação, é fácil para o usuário se cansar dessa espécie de poluição extra.

Outro artifício utilizado pela desenvolvedora para entregar mais controle para o espectador foi a barra de tempo, através da qual o usuário pode voltar ou avançar no jogo, bem como diminuir ou aumentar a velocidade do que está vendo. Dessa forma, quem está assistindo pode fazer seus próprios cortes e edições ao vivo do jogo. Esse tipo de técnica é utilizado não apenas por aqueles que desejam assistir à partida como lhes convém, mas também pelos usuários que assistem, comentam e gravam os jogos para divulgá-los a partir da sua visão. Além do modo espectador, presente no *cliente*, ou seja, entregue como mais uma característica do jogo, a Riot Games ainda distribui as partidas de League of Legends em outras mídias, cada uma com diferentes estratégias e possibilidades, como será estudado no capítulo subsequente.

#### 4. EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR

Neste capítulo será analisada a experiência do espectador ao assistir a um campeonato de League of Legends. Isso é realizado em quatro partes. A primeira foca na experiência do evento presencial, procurando entender o que leva os espectadores de esporte eletrônico a saírem de suas casas e irem assistir vídeo game em um estádio. A segunda etapa é dedicada para a experiência on-line, nas transmissões oficiais feitas por sites como Twitch.tv e pelo YouTube.com. Isso permite discutir a experiência do espectador com base na interface do jogo (modo espectador) e nas interações propiciadas pelos meios digitais. A terceira parte aborda a experiência televisiva. Serão destacadas a forma como emissoras de TV têm apresentado os campeonatos de League of Legends e a interação dos espectadores com a mesma interface de jogo (modo espectador) agora transposta para a televisão. Por fim, no tópico, outras possibilidades, as finais de campeonato e a experiência em meios de transmissão que ainda estão sendo testados pela Riot Games, como as transmissões 360°.

Para a primeira parte foram escolhidos os jogos finais e semifinais da Mid-Season Invitational 2017 (MSI 2017), os eventos aconteceram entre os dias 10 e 21 de maio de 2017 na Jeunesse Arena na cidade do Rio de Janeiro. A escolha desse segundo evento se deu por duas razões: é o segundo acontecimento mais importante, a MSI é uma prévia que ajuda a selecionar os times que irão para a final do campeonato; e pela sua localização que possibilitou a presença física da pesquisadora, também é importante lembrar que é a primeira vez que o Brasil recebe um evento de League of Legends desse porte. No evento em questão, aconteciam cerca de cinco jogos por dia e os eventos eram espaçados de forma a acontecerem somente nas sextas, sábados e domingos. Aqui, ainda vale ressaltar que entre os torneios regionais que fazem parte do circuito internacional do League of Legends está o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL). O evento é descrito pela empresa como:

O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL) é o campo de batalha no qual os melhores times profissionais do País se enfrentam, lutando não só pela supremacia em League e um lugar na história, mas também por vagas em campeonatos internacionais. Entre 2012 e 2014 o torneio era baseado em Classificatórias que resultavam no mata-mata das Finais, tendo como campeões vTi.Ignis

(2012), paiN Gaming (2013) e KaBuM eSports (2014). A partir de 2015 a competição adotou o formato de Liga que mantém até hoje, sendo dividida em duas Etapas. Neste período, os times paiN Gaming (2015), INTZ eSports (2016) e Team oNe eSports (2017) ergueram a taça. (LOLSPORTS, S.D.)

Ou seja, o CBLol conta com uma organização oficial, o que implica em investimento de tempo e dinheiro da Riot Games no Brasil. Assim como o torneio brasileiro, todas as competições regionais que fazem parte do circuito internacional do LoL têm esse tipo de aporte da empresa, algo que ajuda a unificar a liga e incentiva mais jogadores a participarem. Apesar disso, o MSI foi escolhido para análise presencial por ser um evento maior e com participação de diversos países, porém, por sua relevância, os jogos do CBLol foram foco das análises feitas sobre a transmissão televisiva.

Por fim, para a análise de outras possibilidades foi selecionada a final do League of Legends Championship 2016, o campeonato mundial e mais importante do jogo. Essa escolha é justificada pelo fato de que esse evento teve uma transmissão 360°, uma experiência diferenciado para os espectadores. Esse estudo da experiência do espectador inicia a análise da experiência presencial no tópico a seguir.

#### 4.1. PRESENCIAL

Como já foi dito, os e-sports têm evoluído junto com os avanços tecnológicos e seus espectadores, nativos digitais, sabem como explorar as novas tecnologias. Isso fez com que as empresas responsáveis pelos campeonatos também investissem no uso de novas tecnologias para transformar o antigo hábito de assistir por cima do ombro do amigo enquanto ele estava jogando vídeo games em verdadeiros espetáculos capazes de atrair centenas de pessoas para os estádios. No caso da Riot Games e do League of Legends é possível destacar o uso de grandes telas e projeções.

##### 4.1.1. Telões

A primeira coisa que deve ser dita sobre o uso dos “telões” nos e-sports é que essa foi na verdade uma herança nos esportes tradicionais. As grandes telas têm

um uso muito semelhante ao dos campeonatos de basquete, futebol americano e outros esportes, onde as telas ficam penduradas em 360 graus no centro do estádio e sua transmissão varia entre mostrar os narradores e comentaristas e mostrar os principais lances do jogo. Nos e-sports, a principal diferença é que as telas não mostram apenas os principais lances do jogo, transmitem o jogo em si, de forma que sem elas seria impossível para os espectadores assistirem aos jogos nos estádios.

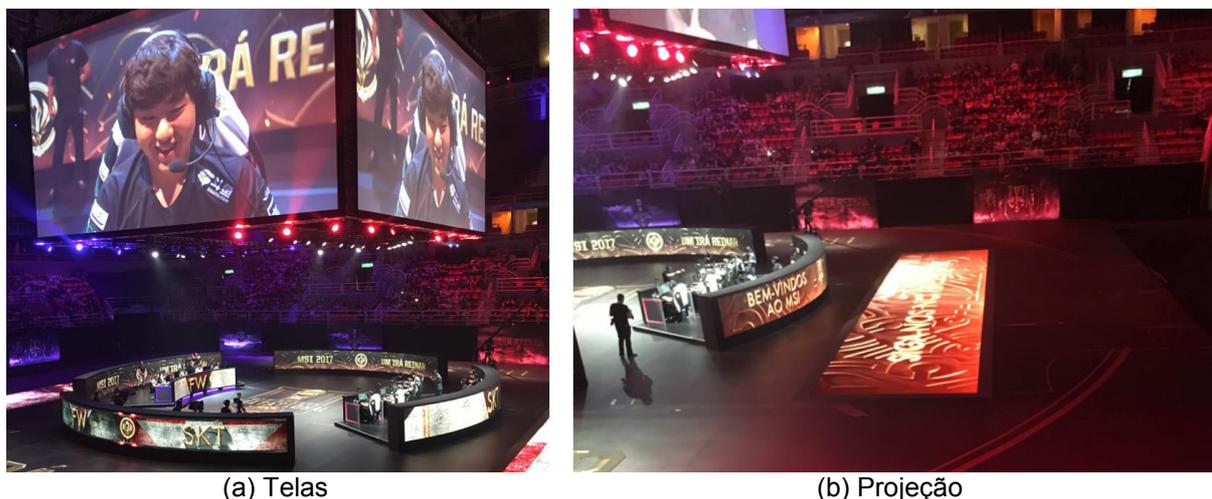
Durante as finais e semifinais da Mid-Season Invitational 2017, as telas tiveram grande destaque. Foram um total de 14 telas espalhadas pela arena. Sendo quatro telas planas localizadas no centro do estádio, formando um quadrado 360°. Nessas foi transmitido o pré-show, que, assim como no campeonato de 2016, era composto por vídeos promocionais mostrando os times e a cidade sede (Rio de Janeiro), conversas e comentários iniciais dos narradores e comentaristas, e melhores lances dos jogos anteriores. Essas quatro telas principais também mostravam os jogos em si e uma espécie “show do intervalo”, que acontecia no intervalo entre um jogo e outro, este composto de entrevistas ao vivo com os jogadores e comentários dos narradores.

Vale ressaltar que todas as entrevistas aconteciam em um ambiente montado especificamente para isso no caminho entre a arena e o *backstage*, de forma que a cada final de partida os jogadores vencedores e perdedores deveriam passar por ali. A cada intervalo um desses jogadores era selecionado de acordo com a sua performance no jogo que havia acabado de acontecer e, também, de acordo com a sua relevância para os fãs do e-sport. Ou seja, os jogadores com maior destaque no cenário eram “guardados” para os intervalos dos últimos jogos do final de semana. Também é importante frizar que todas as entrevistas eram realizadas na língua de origem do jogador com a presença de um tradutor da Riot Games e um repórter brasileiro, também da empresa.

Além das quatro telas centrais, havia também oito telas curvas que formavam um círculo em volta dos jogadores. Estas eram dispostas de forma que quatro ficassem do lado externo do círculo e quatro do lado interno, como é possível ver na Figura 2 (a). No lado interno, durante quase todo o tempo era possível visualizar uma propaganda do próprio evento com os dizeres “MSI 2017 - um irá reinar”. Na parte externa, que ficava voltada para a plateia, as telas variavam entre mostrar um contador para o próximo jogo; os logotipos dos times enquanto os mesmos entravam na arena; as câmeras dos jogadores durante a etapa de seleção de personagens;

em seguida passavam a mostrar os personagens selecionados por cada jogador; e, por fim, durante o jogo eram utilizadas para mostrar *feedbacks* do que estava acontecendo.

Ainda existiam mais duas telas curvas que ficavam à frente de cada equipe, essas tinham uma visualização pior, de acordo com a localização do espectador na plateia. Isso se dava pelo fato de que, diferente das outras 12 telas já citadas, elas não tinham o aspecto 360°, ficavam apenas uma em cada ponta do estádio. Provavelmente por isso essas telas tinham apenas informações redundantes. No intervalo dos jogos mostravam publicidades do evento; no início e no final de cada jogo, enquanto os jogadores entravam ou saíam da arena, mostravam o logotipo de cada time; e durante o jogo mostravam as câmeras dos jogadores.



**Figura 2: Telas e projeções no MSI 2017**

Fonte: Arquivo pessoal

#### 4.1.2. Projeções

Durante os jogos dos campeonatos de League of Legends são utilizadas diversas projeções em diferentes partes das arenas para ajudar o espectador a ter *feedbacks* rápidos do que está acontecendo no jogo. Essas projeções funcionam em conjunto com as grandes telas para criar uma atmosfera de que “algo está acontecendo”. Aqui é importante lembrar que, diferente dos esportes tradicionais onde os acontecimentos estão vinculados aos movimentos dos atletas, no esporte eletrônico toda a movimentação acontece por computação gráfica enquanto os ciberatletas ficam sentados em frente aos computadores. Assim, o simples uso das

telas de transmissão poderia causar no espectador o questionamento “por que eu estou assistindo isso aqui, e não na minha casa?”. Uma tela maior não traz consigo a garantia de espetáculo, por isso artifícios, como as projeções e jogos de luz são tão importantes para esse tipo de campeonato.

Durante o MSI 2017, as projeções foram menos utilizadas do que na final do campeonato, haviam apenas dois espaços no chão atrás das equipes, dedicados às projeções que contribuíam para o entendimento e a espetacularização do jogo como é possível ver em detalhe na Figura 2 (b).

Na Figura 2 (b) é possível ver a projeção em um dos lados da arena, durante o intervalo esses espaços eram dedicados a publicidades relacionadas às redes sociais do jogo, com frases como, “siga-nos do twitter @LoLesports” ou “siga-nos no twitter @LeagueOfLegendsBrasil”. Durante a seleção de personagens, esses espaços projetavam os personagens escolhidos por cada jogador e durante o jogo mostravam o logotipo de cada equipe ou, em momentos de conquista de objetivos parciais do jogo, mostravam uma animação relacionada à proeza alcançada.

## 4.2. STREAMING E LIVE-STREAMING

A Riot Games proporciona a possibilidade de os usuários assistirem aos jogos oficiais através de três principais canais, o site oficial [lolsports.com](http://lolsports.com)<sup>77</sup>, onde o espectador pode assistir aos jogos apenas por *live-streaming* (transmissão ao vivo); o canal oficial do YouTube<sup>78</sup>, LoL eSports, onde, depois da transmissão ao vivo, os vídeos ficam disponíveis para *streaming* (transmissão, onde o usuário é capaz de assistir ao vídeo conforme ele vai sendo baixado para o seu dispositivo); e no canal oficial da Riot Games no Twitch.TV<sup>79</sup>, onde os vídeos também ficam disponíveis para *streaming* após a transmissão ao vivo. Neste tópico, cada um desses canais será analisado individualmente.

### 4.2.1. Site: lolsports.com

---

<sup>77</sup> Disponível em: [watch.lolsports.com](http://watch.lolsports.com)

<sup>78</sup> Disponível em: [youtube.com/lolsports](http://youtube.com/lolsports)

<sup>79</sup> Disponível em: [twitch.tv/riotgames](http://twitch.tv/riotgames)

O site dedicado exclusivamente à parte competitiva do League of Legends segue o padrão do site oficial do jogo, mantendo inclusive uma *topbar* com o menu do site oficial. Quanto ao formato, o site é *mobile friendly*, ou seja, pode ser acessado de forma agradável por *tablets* e *smartphone*, porém não existe um aplicativo móvel oficial onde os usuários possam assistir aos jogos; também não é possível assistir às transmissões em aparelhos de realidade virtual como, por exemplo, Oculus Rift. Vale ressaltar que o site está disponível em 12 versões, uma para cada servidor, e sofre variações de acordo com o local em que o usuário está. A versão analisada aqui é a norte-americana, referente ao servidor original e mais antigo do jogo; e a versão acessada do navegador do computador.

Dentro do site é possível encontrar diferentes sessões: Home, onde é possível ver um resumo de notícias, links para os principais vídeos do campeonato e a agenda com o próximo jogo; World Championship, nessa sessão estão apenas as notícias e vídeos relacionados ao campeonato mundial; More Competitions, onde se tem subseções para outras competições do jogo; Tickets, compra de ingressos para os eventos; Articles, as notícias de todas as competições, apresentadas em forma de blog; VODs, um arquivo com todos os vídeos dos jogos separados por competição, dia, equipes; College LoL, leva o usuário para outro site destinado a divulgar os campeonatos universitários do jogo; e Pick'ems, também leva o usuário para outro site destinado a apostas.

Durante as exibições ao vivo, a Home dá destaque que para um link que leva para o subdomínio [watch.lolesports.com](http://watch.lolesports.com), onde o usuário pode assistir às partidas ao vivo. Ali o usuário pode assistir ao *live-streaming* do campeonato, porém, essa parte do site não oferece nenhum tipo de chat, sessão de comentário ou qualquer outro artifício para interação entre os usuários. Quando não existe nenhuma transmissão acontecendo, o endereço encaminha os espectadores para uma tela que mostra apenas a informação "Transmissão indisponível", sem fornecer nenhum tipo de sugestão, por exemplo, para que o usuário assista jogos que já aconteceram. Mesmo que houvesse algo que levasse o usuário para a sessão VODs, onde se tem os arquivos de vídeo dos jogos que já ocorreram, a mesma ausência de espaços de interação entre os usuários é percebida.

Os espectadores podem apenas assistir aos vídeos disponíveis para *streaming*, mas sem a possibilidade de comentar, porém, a página é extremamente organizada. No início da tela, o usuário seleciona a competição e a data que tem

interesse, por exemplo World Championship – 2016; em seguida ele pode visualizar uma lista com cada uma das etapas com a opção de expandir a sessão desejada, por exemplo semifinais, ali o usuário ainda pode ver quantas partidas tem aquela etapa do campeonato e quantos jogos tiveram cada partida. Por fim, o usuário pode escolher qual jogo deseja assistir, e em alguns campeonatos ainda tem a opção de *recap*, um vídeo com os melhores momentos de todos os jogos.

Apesar de oferecer outros conteúdos como notícias relacionadas aos jogos, é possível acessar uma sessão de arquivos extremamente organizada de acordo com a lógica dos campeonatos. O site oferece pouca interação entre os espectadores, não oferecendo espaços de diálogo durante o *streaming* ou o *live-streaming*. Também não existe uma ligação clara entre o ao vivo e os arquivos de vídeo, obrigando o usuário a transitar entre duas páginas completamente diferentes para encontrar as duas sessões. Este site é prioritariamente pensado para computador, sem aplicativo específico para outros dispositivos, diferentes de outras plataformas como YouTube e Twitch que são estudadas a seguir.

#### **4.2.2. YouTube: LoL eSports**

Lançado em 2005, o YouTube é considerado um dos mais populares sites de streaming do mundo. Ao longo do tempo, a plataforma se tornou importante para a divulgação de informações multimídia. Uma grande contribuição para o seu sucesso vem da experiência social de usuário para usuário que a diferencia dos transmissores de conteúdo tradicionais. Em 2006, apenas um ano após o lançamento, a empresa foi comprada pelo Google por 1,65 milhões de dólares (DICKY, 2013; WATTENHOFER; WATTENHOFER; ZHU, 2012).

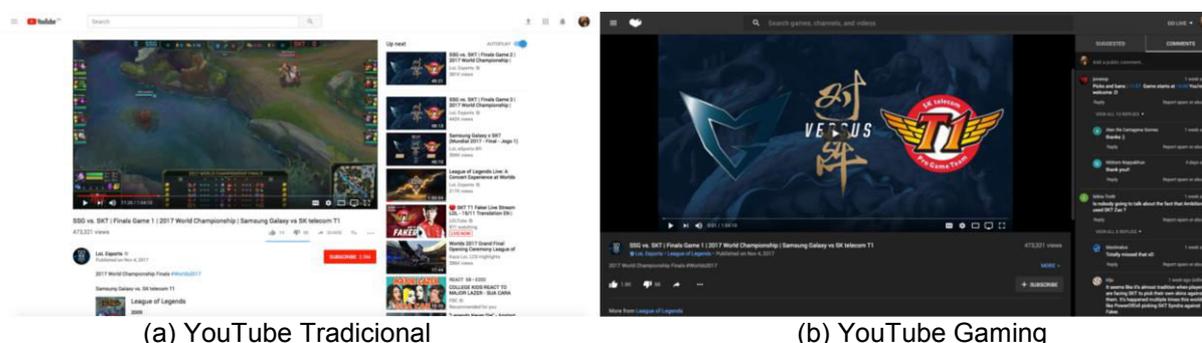
Um grande marco na história do YouTube aconteceu em 2011, quando a plataforma passou a disponibilizar a opção de *live-streaming*. Entre as transmissões ao vivo, a primeira a fazer grande sucesso foi a dos jogos Olímpicos de 2012, onde o usuário podia assistir a qualquer evento, através de diferentes dispositivos (computador, celular ou *tablet*).

Em 2014, a plataforma lançou a ferramenta chamada Fan Funding, que possibilitava aos espectadores doarem uma quantia em dinheiro para os produtores de conteúdo, conhecidos como YouTubers, de sua preferência. Basta clicar no ícone no canto superior esquerdo de um vídeo, interagir com o botão de “Suporte” no

canal de um usuário ou acessar a funcionalidade através do aplicativo Android do YouTube (KHAW, 2014). Três anos depois essa ferramenta foi substituída pelo Superchat, um chat ao vivo, onde os espectadores podem pagar para ter seus comentários em destaque por um determinado tempo. Com isso os fãs ainda têm a possibilidade de prestar suporte financeiro aos YouTubers, e também ganham destaque e visibilidade frente aos outros espectadores (GARUN, 2017).

Em 2015, observando o sucesso dos vídeos focados em jogos, com mais de 7,3 bilhões de visualizações somando os vídeos dos 100 maiores canais dedicados ao assunto, o YouTube lançou o YouTube Gaming. A nova plataforma está plenamente integrada com a tradicional, assim seus usuários não precisam fazer um novo canal. Os mesmos vídeos disponíveis no YouTubeGaming estão online no YouTube, mas com um *layout* diferenciado, enquanto na plataforma tradicional (Figura 3 (a)) o foco está no vídeo em si, seguido dos vídeos relacionados e, abaixo das informações básicas, dos espaços para comentários, onde os usuários podem manifestar as suas opiniões.

No YouTube Gaming os comentários ganham maior destaque, ficando disponíveis em uma aba ao lado dos vídeos similares, com o intuito de favorecer as conversas durante as transmissões (Figura 3 (b)). Assim como na versão tradicional, esta versão especial também possui aplicativo móvel com a função de Superchat. A única ressalva, em ambos *layouts*, é a ausência da opção nos dispositivos com sistema operacional iOS. Ambos também possibilitam a criação de listas, que agrupam vídeos em determinadas sequências, normalmente de acordo com o seu conteúdo. Essas podem ser construídas pelos criadores de conteúdo ou pelos consumidores do mesmo.



**Figura 3: YouTube Tradicional vs YouTube Gaming**

Fonte: YouTube LoL eSports

A plataforma ainda disponibiliza integração com mais sete recursos focados exclusivamente no *streaming* de jogos. O primeiro é o **Nightbot**, um bot de automatização de chat, disponível também para Twitch, que permite aos produtores de conteúdo a automatização do chat durante a transmissão ao vivo com moderação e outros recursos. O **XSplit Broadcaster & Gamecaster** permite que os produtores transmitam e registrem os melhores momentos do jogo de forma fácil, basta clicar em um botão. O **Gameshow consiste em** um aplicativo focado exclusivamente na transmissão e gravação de jogos, permitindo aos jogadores fazerem edições básicas de vídeo e câmera ao vivo, sem necessitar de um grande conhecimento técnico para isso.

Além deles, o **Infiniscene** permite a transmissão ao vivo diretamente do navegador. O **Discord**, um dos aplicativos de chat por voz e texto mais populares entre os *gamers*, está disponível também com acesso a servidores privados de voz e texto. As possibilidades de assinatura podem ser gerenciadas pelo **GameWisp**, importante para engajar o público e rentabilizar o canal. Por fim, o **Streamlabs** oferece diversas ferramentas para produtores de conteúdo conversarem com os espectadores através de pop-ups e notificações ao vivo, além de possibilitar o recebimento de doações com múltiplas opções de pagamento e com diferentes tipos de gerenciamento (GOOGLE, 2017).

No caso específico do canal LoL eSports gerenciado pela desenvolvedora oficial, Riot Games dedicado aos jogos internacionais, ainda existem canais exclusivamente dedicados aos campeonatos locais, onde a empresa possui liga oficial, entre eles o Brasil. Esses canais secundários também mostram os jogos do campeonato mundial, porém, enquanto o canal central mostra os vídeos com comentários e narração em inglês, os outros utilizam o idioma local. Todos seguem mais ou menos a mesma diagramação, onde os vídeos de cada campeonato são postados e depois separados em listas que tentam seguir a lógica das competições. Por exemplo, lista das partidas das semifinais do campeonato 2017, lista das partidas finais do campeonato 2017, entre outras. O canal principal possui cerca 6 milhões de visualizações e mostra uma competição entre funcionários da Riot Games e Doom Bots<sup>80</sup>.

---

<sup>80</sup> Bots, personagens controlados por inteligência artificial, mais fortes que os padrões do jogo.

Vale ressaltar que existem ainda outros canais oficiais da desenvolvedora no YouTube, como o League of Legends e o Riot Games, esses não têm a função de transmitir as competições. O primeiro se dedica a vídeos explicativos e promocionais do jogo, tem em torno de 8,5 milhões de inscritos e em seu vídeo mais popular tem cerca de 116 milhões de visualizações. O vídeo em questão é o clipe animado da música tema do campeonato mundial de 2014, *Warrior*, composta pela Riot Games e gravada pela banda Imagine Dragons. Já o segundo canal citado apresenta vídeos institucionais da empresa e tem em torno 147 mil inscritos. O vídeo mais assistido desse canal é o *Will Draw For Riot Points: A Celebration of RP Art*, com quase 2 milhões de visualizações, a gravação apresenta um vídeo promocional celebrando desenhos enviados por fãs em troca de Riot Points.

Em canais de *streaming* de esporte eletrônico, tornou-se comum a Riot Games utilizar recursos de computação gráfica para inserir informações na transmissão. Esses gráficos vão desde tabelas com a pontuação dos jogos que estão ocorrendo, inserção de um troféu gigante entre as equipes, hologramas dos jogadores até, mais recentemente, o Dragão Ancião (personagem do jogo) invadindo o estádio durante a cerimônia de abertura das finais do World Championship 2017 na China. O personagem surgiu durante performance da banda *Against The Current* da música tema do evento, *Legends Never Die*, o Dragão voou estádio a dentro, “pousando” em diversas partes da construção, parando no centro do palco onde parecia interagir com os músicos e dançarinos, para finalmente ir embora também voando (VIZRT, 2017; LOL ESPORTS, 2017). Esses artifícios são igualmente utilizados em outros tipos de transmissão como a da Twitch ou da televisão tradicional, como será visto adiante.

#### **4.2.3. Twitch.tv: Riot Games**

Em 2007, Justin Kan, Emmett Shear, Michael Seibel e Kyle Vogt lançaram a Justin.tv, um site de streaming de vídeo similar ao YouTube. Observando a popularidade dos vídeos relacionados a jogos em 2011, a Justin.tv lançou a Twitch.tv. Três anos mais tarde, a empresa mudou a sua marca para conceder mais espaço para a Twitch. Em seu comunicado oficial, a empresa explicou:

Justin.tv foi pioneiro em *streaming* de vídeo na Internet e gerou uma das maiores plataformas de vídeo de todos os tempos: Twitch. Justin.tv foi renomeado oficialmente Twitch Interactive Inc. em fevereiro de 2014 e Twitch agora é o foco dos recursos da empresa. Infelizmente, isso significa que precisamos desligar Justin.tv. Agradecemos a todos os nossos *broadcasters* e espectadores por 7 anos de memórias de *streaming* de vídeo. (JUSTIN.TV, 2014)<sup>81</sup>

Na época, a empresa permitiu que os usuários do serviço anterior transferissem seus perfis para a Twitch, mas deixando claro que a intenção da plataforma era exclusivamente trabalhar com conteúdos relacionados a jogos. Em seu FAQ a empresa escreveu:

Por favor, lembre-se, o Twitch é um site apenas para conteúdo relacionado a jogos. [...] Se você está interessado em transmitir qualquer jogo ou conteúdo relacionado ao jogo, confira [www.Twitch.tv](http://www.Twitch.tv). Para outros tipos de conteúdo, existem vários sites que ainda oferecem suporte à transmissão de *streaming* de vídeo: YouTube, Ustream e Livestream, por exemplo. (JUSTIN.TV, 2014)<sup>82</sup>

Na época, a empresa recém fora comprada pela Amazon.com, por US\$ 970 milhões (KIM, 2014). Atualmente, é seguro dizer que a Twitch.TV mantém um ritmo interessante de expansão da sua base de usuários dedicados para acompanhar exclusivamente *streamings* de jogos, pois atrai 24 milhões de visitantes mensais (QUANTCAST, 2015). Assim como no YouTube, os espectadores podem seguir e/ou se inscrever em seus canais de transmissão favoritos.

A Twitch também oferece para os espectadores a possibilidade de doar uma quantia para os seus produtores de conteúdo favoritos. Isso acontece através do processo de Cherring, onde o usuário compra com dinheiro real pacotes de Bits Emoticons. Esses por sua vez são uma espécie de caractere animado que o usuário pode colocar no texto enquanto deixa um comentário em um vídeo do canal ao qual deseja doar. Em troca, um usuário ganha uma insígnia que representa o número de Bits doados para a aquele canal. Isso pode ser visto por todos os usuários, fazendo

---

<sup>81</sup> Citação original: Justin.tv pioneered live video on the Internet and spawned one of the largest video platforms ever: Twitch. Justin.tv was officially renamed Twitch Interactive Inc. in February of 2014 and Twitch is now the focus of the company's resources. Unfortunately that means we need to shut down Justin.tv. We thank all of our broadcasters and viewers for 7 years of live video memories.

<sup>82</sup> Citação original: Please be reminded today, Twitch is site for gaming-related content only [...] If you are interested in broadcasting any videogame, or gaming-related content, please check out [www.Twitch.tv](http://www.Twitch.tv). For other types of content, there are a number of live sites still out there who support live video broadcasting: YouTube, Ustream and Livestream, for instance.

com o que ele fique conhecido como um dos apoiadores do canal em questão. A Twitch.tv também tem aplicativo para iOS e Android.

Por uma característica da própria plataforma, aqui os vídeos de cada partida não são postados separadamente como no YouTube. Após os eventos ao vivo, a gravação fica arquivada da mesma forma que foi ao ar, ou seja, cada dia de evento na íntegra incluindo os momentos de intervalo entre os jogos. Também não existe uma organização, os vídeos aparecem conforme foram postados. Aqui, apesar de o canal oficial ter o nome da Riot Games, sua função primária é a transmissão dos campeonatos de e-sports. Também existem canais locais, como Riot Games Brazil, que além de transmitirem as competições mundiais no idioma da região, também exibem os jogos dos campeonatos regionais.

O canal tem em torno de 2,5 milhões de seguidores, 1.500 vídeos postados e 657 mil visualizações no seu vídeo mais popular. O vídeo em questão tem duração 9 horas 21 minutos e 10 segundos e é a parte 2 de 3 das gravações da final do campeonato mundial de 2012.

#### 4.3. TELEVISÃO

A indústria do *videogame* está em constante transformação. Nas últimas décadas, a popularização de tecnologias de *streaming*, realidade virtual e transmissão de rede tem elevado a experiência dos jogadores e dos espectadores. Os jogos, que outrora eram sinônimo de entretenimento pessoal compartilhado apenas com amigos ou familiares, adquiriram um tom de entretenimento coletivo. Um dos maiores exemplos dessa movimentação são os e-sports, esportes eletrônicos, jogos que transformaram a experiência pessoal em um evento esportivo.

Esse movimento traz consigo algumas mudanças para a indústria de jogos em si. As desenvolvedoras têm colocado parte de seus esforços de marketing nos novos formadores de opinião, como ciber-atletas, criadores de conteúdo<sup>83</sup>, youtubers, etc. Outro foco importante são os eventos em torno dos campeonatos de e-sports, que recentemente voltaram a aparecer na mídia tradicional. Apesar de não ser a primeira tentativa de passar campeonatos de jogos de computador na televisão, nos últimos cinco anos houve duas mudanças significativas. Primeiro, a

---

<sup>83</sup> Pessoas que espontaneamente geram conteúdos on-line.

mídia tradicional parece ter, aos poucos, superado os questionamentos “Jogos de computador podem ser considerados entretenimento esportivo? Eles podem ser televisionados como esportes?”, e passaram a simplesmente aceitar que, sejam esportes ou não, os e-sports têm um público cativo e, por isso, são relevantes como forma de entretenimento (BECK, 2016). Segundo, as ciber-ligas parecem ter finalmente encontrado modelos economicamente viáveis de transmissão de seus campeonatos (LINGLE, 2016).

Por isso, antes de analisar as transmissões das partidas de League of Legends, é necessário entender alguns dos principais encontros entre a mídia tradicional e os esportes eletrônicos com o intuito de levantar como aconteceram as primeiras tentativas de transmitir os e-sports e o que mudou desde então. Para isso, serão utilizadas pesquisas documentais, especialmente documentos publicados pelas desenvolvedoras de jogos e pelas mídias envolvidas com as transmissões.

#### **4.3.1. Histórico: pré-e-sports**

É importante estabelecer que mesmo antes do termo e-sport ser cunhado e das ciberligas se formarem, as competições de vídeo games já tinham espaço na televisão. Nos Estados Unidos, um dos primeiros contatos entre televisão e vídeo games aconteceu em 1978 com a estreia do quadro TV Powww no programa A.M. Los Angeles. Nele, os espectadores podiam ligar para o programa e jogar títulos de Intellivision pelo telefone, gritando “Pow” toda vez que desejassem atirar. Com o tempo, o quadro integrou diferentes programas em diferentes partes do país, incluindo o icônico Bozo’s Circus. Na área de Nova Iorque, na TV a cabo e em outros estados no nordeste americano, os espectadores gritavam “Pix” em vez de “Pow” por uma decisão comercial da WPIX, que comprou os direitos do programa nessas localidades. O programa foi ao ar até 1984, quando, com a popularidade dos novos consoles, especialmente da Sega e da Nintendo, os jogos se tornaram mais complexos e não integravam mais tão bem com o formato proposto (ERICKSON, 2002).

De 1982 a 1984, o Starcade foi transmitido nos Estados Unidos e era formado por três etapas normais e uma bônus. Nas primeiras, dois jogadores ou dois times de jogadores respondiam perguntas sobre jogos em troca de pontos. Aquele com a maior pontuação podia escolher um entre cinco jogos de arcade para jogar por mais

pontos. Uma vez escolhido, este título não fazia mais parte da próxima etapa. No final, o vencedor ainda participava da etapa bônus, jogando em um dos dois restantes tentando atingir uma pontuação mínima formada pela média de 20 jogadores aleatórios. Caso ele conseguisse atingir a pontuação desejada, seria premiado com a máquina propriamente dita, um *jukebox* ou, em alguns programas especiais, uma viagem de férias.

Outro marco importante na TV americana foi a transmissão do campeonato de vídeo game do *That's Incredible!* (1983). O programa era voltado para exibir coisas ou feitos incríveis, como uma criança que pintava muito bem ou entendia muito sobre ciência. No episódio em questão, 21 competidores participaram de uma competição inicial que resultou na final com dois competidores americanos e um canadense disputando na versão de arcade de cinco jogos diferentes, *Cosmos* (1981), *Burgertime* (1982), *Millipede* (1982), *Donkey Kong Jr* (1982) e *Buck Rogers* (1982). Cada jogo tinha uma determinada pontuação e, após atingi-la, o competidor deveria ir para o próximo título. Quem terminasse primeiro seria o vencedor. Após nove minutos de competição, o vencedor foi o texano Ben Gold, na época com 19 anos.

No Brasil, um dos primeiros programas dedicados exclusivamente a competições de vídeo games foi o *Play Game* (1993), apresentado pelo comunicador Augusto “Gugu” Liberato. Patrocinado pela Tec Toy, distribuidora dos jogos da Sega no Brasil, seus títulos serviam como base para diversas provas, algumas vezes adaptando gameplays criados para o Master System e Mega Drive<sup>84</sup>.

O programa sempre tinha duas duplas de competidores, cada uma formada por um menino e uma menina. Além de jogar juntos, cada dupla também tinha que responder perguntas sobre eles. Na etapa final, as duplas “entravam” no jogo, usando *chroma key*<sup>85</sup>, o programa substituía a imagem da criança correndo, pulando, subindo escada e atacando inimigos com imagens formadas a partir de *sprites*<sup>86</sup> do jogo *Alex Kid*. No final de cada programa, a dupla com mais pontos era premiada com um Mega Drive.

---

<sup>84</sup> Ambos consoles de vídeo game produzidos pelo empresa Sega.

<sup>85</sup> Popularmente conhecido pela utilização do fundo verde, o *chroma key* é uma técnica de efeito visual para fazer a sobreposição de duas imagens a partir da anulação de uma cor padrão, normalmente verde.

<sup>86</sup> Imagens bidimensionais posicionadas, através de uma espécie de mapa computacional, de forma a compor uma cena.

Seguindo um formato similar ao da TV Powww, o programa Hugo Game foi exibido no Brasil de 1995 a 1998 pela emissora CNT Gazeta. No programa, os telespectadores também podiam ligar e jogar através de comandos de voz dados por telefone. O programa fazia parte da franquia dinamarquesa Hugo (1990) e teve versões em diversos países, todas utilizando o personagem principal, Hugo. Esta mecânica foi adaptada anos depois para o programa Garganta & Torcicolo, da MTV. Apresentado pelo músico João Gordo, na atração o espectador também jogava pelo telefone, porém utilizando as telas do aparelho e não apenas a voz.

Apesar destas diversas iniciativas, a história e a evolução da competição mediada por jogos de vídeo game nas transmissões de televisão infelizmente não possui sua trajetória histórica registrada além de matérias de revista da época e de gravações publicadas por espectadores em repositórios de vídeo como o YouTube. Valorizar esta memória, como feito nesta pesquisa, permitiria compreender ainda mais como o esporte eletrônico há décadas atraiu a atenção e a participação do público.

Desta forma, é possível definir uma nova etapa na formação deste cenário a partir da transmissão de competições no formato de campeonatos maiores, não apenas vinculados com programas de TV. Esta espécie de independência de um meio maior para atrair a atenção marca a gênese do que é compreendido pelo grande público como o nascimento do esporte eletrônico.

#### **4.3.2. Histórico: e-sports na TV**

Inicialmente, pensando apenas em termos técnicos, é fácil imaginar o jogo digital na televisão. Ao observar jogos de console, por exemplo, eles já são jogados em frente à TV, e, mesmo nos jogos de computador, a tela é muito semelhante à tela da televisão. No entanto, nem todas as experiências relacionando e-sports e televisão foram tão bem-sucedidas. É importante ressaltar que essa dissertação foca no mercado audiovisual americano, mas outros países como Coreia do Sul e Japão possuem mais tradição em jogos e também maior aceitação dos mesmos. Em virtude disso, já existiam transmissões e canais a cabo dedicados aos e-sports desde a década de 1990 nesses locais.

Já nas américas, o cenário era um pouco diferente. Como foi visto, apesar de existirem programas dedicados a competições envolvendo jogos, eles ainda não

possuíam uma organização de campeonato “e-sportivo”. Apesar de existirem campeonatos de vídeo game amadores e, até mesmo, oficiais como o Nintendo World Championship (1990), eles tinham pouco espaço na televisão. A TV por sua vez investia em outros tipos de competição. Mesmo a Cyberathlete Professional League (CPL) sendo fundada em 1997 com o intuito de profissionalizar os campeonatos, só em 2005 conseguiu que um de seus campeonatos fosse parcialmente transmitido na televisão. Essa viria a se tornar a primeira transmissão de um campeonato utilizando oficialmente o nome e-sport, não simplesmente campeonato de vídeo game, como na televisão americana.

O CPL World Tour está prestes a chegar à conclusão, com um prêmio de U\$ 150.000 para o vencedor. A estrela de jogo competitivo na América, Johnathan "Fatal1ty" Wendel, vai jogar na final. No palco, Munoz fala em um microfone com uma bandeira da MTV saindo dela. “Este é o culminar de muitos sonhos que tínhamos de jogos profissionais”, diz ele. Isso era verdade em vários níveis. Foi a maior bolsa de prêmios na história dos e-sports – ou jogos competitivos - com mais de U\$ 500.000 de recompensa. Também estava levando e-sports em algum lugar novo na América: a sala de estar. O evento foi transmitido on-line em sua plenitude, mas também foi exibido em um especial de 30 minutos, intitulado From Game to Fame, na MTV. Na noite de sábado, dia 26 de novembro de 2005, quatro dias depois de Wendel ter conquistado o maior título de sua impressionante carreira de décadas, foi a primeira vez que as filmagens esportivas chegaram à televisão americana fora de um segmento de notícias. (LINGLE, 2016)<sup>87</sup>

Na época, muitos esperavam que esse fosse ser o início de um longo casamento entre e-sports e televisão. Na mesma época, eventos como Olympic-styled World Cyber Games e Electronic Sports World Cup estavam se popularizando e, junto com eles, a Major League Game (MLG), que acabou se tornando referência entre as ciber-ligas. A audiência dos e-sports aumentava, porém, nenhuma liga conseguia produzir um modelo de negócio que desse lucro.

---

<sup>87</sup> Citação original: The CPL World Tour is about to come to conclusion, with a \$150,000 top prize up for grabs. The first competitive gaming star in America, Johnathan “Fatal1ty” Wendel, will play in the final. On stage, Munoz speaks into a microphone with an MTV flag sticking out of it. ‘This is the culmination of many dreams that we had of professional gaming,’ he says. That was true on multiple levels. It was the largest prize purse in e-sports—or competitive gaming—history, with more than \$500,000 on the line. It was also taking e-sports somewhere new in America: the living room. The event was streamed in full online, but it also aired as a 30-minute special, titled From Game to Fame, on MTV. Airing the evening of Saturday, Nov. 26, 2005, four days after Wendel won the biggest title of his impressive decade long career, it was the first time live e-sports footage hit American television outside a news segment.

Em 2007, o Championship Gaming Series (CGS), apoiado pelo fornecedor de transmissão via satélite DirecTV, lançou a maior liga de e-sports da história, na época. E comprou muita da infraestrutura de e-sports existente nos Estados Unidos, contratou grande parte de seus melhores talentos e criou uma liga no estilo das ligas esportivas. Era a peça central do que a DirecTV esperava que fosse a próxima grande propriedade de mídia esportiva. O produto, no entanto, era amedrontador para a audiência geral, enquanto alienava os principais fãs do e-sport, levando a um colapso épico em 2008. Tudo era apostado no CGS. E, quando falhou, a infraestrutura americana de e-sports foi destruída. E levou meia década para se recuperar. (LINGLE, 2016)<sup>88</sup>

O autor ainda atribui o fracasso dos e-sports na televisão à falta de experiência e dinheiro das ligas para criar uma audiência de longo prazo. O que, na opinião dele, explica a opção das ligas pelo vídeo on-line.

Ninguém tinha paciência - ou capital - para construir uma audiência a longo prazo através da televisão. Com streaming de vídeo tornando-se mais rentável em 2007 e além, e-sports permaneceram on-line e longe da sala de estar. (LINGLE, 2016)<sup>89</sup>

No entanto, “os fãs ainda sofrem de um complexo de inferioridade, um sentimento que os e-sports não vão ser reais até que sejam, de alguma forma, legitimados por uma aparição na televisão” (LINGLE, 2016)<sup>90</sup>.

#### 4.3.3. Momento atual

No caminho para o sucesso dos e-sports na televisão, muitos autores fazem reflexões e tentam explicar o porquê de só estar “dando certo” agora. Oláfsson (2012) elenca três razões para os e-sports se tornarem, ou não, populares:

---

<sup>88</sup> Citação original: In 2007, the Championship Gaming Series (CGS), backed by satellite broadcast provider DirecTV, launched the biggest league in esports history at the time. It bought up much of the existing esports infrastructure in America, hired much of its top talent, and created a sports-style league. It was the centerpiece of what DirecTV hoped would be the next big sports media property. The product, however, ultimately pandered to a mainstream audience while alienating core esports fans, leading to an epic collapse in 2008. Everything was bet on the CGS. And when it failed, the American esports infrastructure was gutted. It took half a decade to recover.

<sup>89</sup> Citação original: No one had the patience—or capital—to build an audience long-term through television. With video streaming becoming more cost effective in 2007 and beyond, esports stayed online and away from the living room.

<sup>90</sup> Citação original: Fans still suffer from an inferiority complex, a feeling that esports won't feel real until it is somehow legitimized by an appearance on television.

A primeira e mais notável razão é que a tecnologia está finalmente pronta para esse tipo de expansão (possivelmente adjacente), a banda larga é barata e rápida, as ferramentas que permitem às pessoas transmitirem seus jogos são gratuitas, fáceis de usar e gadgets/plataformas que permitem que as pessoas assistam a isso estão por toda parte, por exemplo, tablets e smartphones. (OLÁFSSON, 2012, p. 8, tradução nossa)<sup>91</sup>

Ou seja, para o autor, os e-sports vivem o momento tecnológico perfeito. A expansão da banda larga permitiu que vários tipos de e-sports, especialmente os jogos on-line, pudessem se popularizar. As plataformas de transmissão on-line (*streaming*) ao vivo também se tornaram mais populares, não só graças à expansão da internet banda larga, mas também pela facilidade no manuseio dessas ferramentas. E, por fim, o aumento no número de dispositivos móveis com acesso a esse tipo de plataforma e com acesso à banda larga aumentou e permitiu que os fãs de e-sports assistissem seus jogos favoritos em qualquer lugar.

Um ponto que não é levantado pelo autor, mas também pode ser vinculado ao desenvolvimento tecnológico, é a perda de audiência da televisão para as empresas de *streaming*. “ESPN perdeu 7 milhões de assinantes de 2013 a 2015, com mais pessoas cortando seus cabos em favor de soluções de *streaming* como Netflix ou Twitch, e muitos deles eram jovens espectadores” (LINGLE, 2016)<sup>92</sup>. Ou seja, agora também há mais interesse nas emissoras de TV em achar programações que atraiam esse público mais jovem. Segundo a pesquisa apresentada pelo Newzoo (2016), 53% dos espectadores de e-sports tem entre 21 e 25 anos.

Além disso, para Oláfsson, outra razão para os jogos se popularizarem atualmente é que:

[...] os jogos que estão sendo jogados agora são extremamente amigáveis ao espectador e foram projetados a partir do zero como jogos de e-sports, o que significa que o projeto conta com o jogo sendo amigável ao espectador. (OLÁFSSON, 2012, p. 8, tradução nossa)<sup>93</sup>

---

<sup>91</sup> Citação original: The first and most notable reason is that the technology is finally ready for this sort of expansion (adjacent possible), bandwidth is cheap and fast, the tools that allow people to stream their games are free of charge, user friendly and gadgets / platforms that allow people to watch this are everywhere e.g. tablets and smart phones.

<sup>92</sup> Citação original: ESPN lost 7 million subscribers from 2013 to 2015, as more people cut their cable cords in favor of streaming solutions like Netflix or Twitch, and many of them were younger viewers.

<sup>93</sup> Citação original: [...] games that are being played now are extremely spectator friendly and have been designed from the ground up as eSports games, meaning that the design relies on the game being spectator friendly.

O autor ainda ressalta que “agora, as pessoas em casa, sem formação técnica, são capazes de assistir a transmissões ao vivo de torneios sem ter jogado o jogo uma única vez” (OLÁFSSON, 2012, p. 8, tradução nossa). Porém, as afirmações são parcialmente verdade. De fato, alguns jogos atuais são projetados para serem assistidos, por exemplo, o League of Legends conta com um “Modo Espectador” (Figura 4), que, como já foi dito, foi criado e teve sua primeira aparição no campeonato de estreia do LoL. Segundo Marc Merrill, CEO da Riot Games (2011, tradução nossa)<sup>94</sup>, “A Season One Championship foi o local perfeito para estreiar nosso futuro modo espectador, e o nível de qualidade da nossa transmissão ao vivo é apenas um sinal das coisas que virão”. No entanto, mesmo seis campeonatos depois, é possível ver que o Modo Espectador não possui uma tela tão simples, tampouco é fácil de entender para quem nunca jogou. Como é possível ver na Figura 4, existe uma grande quantidade informações na tela e diferentemente da versão disponível diretamente no *client* do jogo, na televisão o usuário não tem a possibilidade de manipular a interface de acordo com aquilo que ele deseja visualizar.



**Figura 4 - Tela do League of Legends no Modo Espectador em 2016**

Fonte: Divulgação

Porém, a própria Riot Games reconhece a dificuldade e tem buscado

---

<sup>94</sup> Citação original: The Season One Championship was the perfect venue to debut our upcoming Spectator Mode, and the quality level of our live broadcast is just a sign of things to come

soluções de design para seu Modo Espectador. Em julho de 2016, a empresa lançou o que seria uma prévia do novo projeto para esse modo. Segundo a companhia, existem duas ideias centrais para o novo Modo Espectador, o primeiro é tentar diminuir a quantidade de informações na tela para que o espectador possa focar apenas nas ações do jogo, e, segundo, fazer uma tela mais simples para que o espectador possa entender com mais facilidade em que estado o jogo se encontra. O projeto ainda não foi finalizado, mas já foi divulgado e pode ser visto na Figura 5.



**Figura 5 - Novo Modo Espectador**

Fonte: Divulgação

Vale ressaltar que, apesar de ter se tornado mais “limpa”, a tela teve diversas críticas negativas de fãs do e-sports por suprimir informações que antes existiam. E esse é um outro ponto a ser levado em consideração: os e-sports têm como principal audiência os próprios jogadores, a categoria ainda atrai poucos fãs leigos. De acordo com a empresa de consultoria especializada em jogos digitais, Newzoo (2016), 40% dos espectadores de e-sports não jogam os jogos que assistem, mas jogam algum jogo. O que leva a um questionamento: a tela deve ser simples de entender para quem? Para o público leigo ou para os jogadores? Não existe uma resposta única para essas questões, porém é fato que algumas empresas, como a Riot Games, tentam trazer diferentes tipos de espectadores para os seus jogos.

O e-sport mais popular é League of Legends, e isso é, em grande parte, porque é o jogo mais popular, com mais de 67 milhões de jogadores ativos por mês. O desenvolvedor da liga, Riot Games,

construiu uma estrutura de liga esportiva em torno de seu título para estimular o envolvimento dos espectadores, e certamente ajudou. (LINGLE, 2016)<sup>95</sup>

Também é um fato que tentativa de atrair novos públicos para o e-sport, atualmente faz sentido, pois mais pessoas estão jogando e aqui tem-se a terceira razão para a popularização dos esportes eletrônicos:

[...] os e-sports são tão populares agora porque jogos de computador são atualmente algo *mainstream* e mais gente que, de fato, nem jogava jogos de computador, agora joga jogos no Facebook, como Farmville ou jogos mais sérios, como League of Legends. (OLÁFSSON, 2012, p. 9, tradução nossa)<sup>96</sup>

Ou seja, para o autor, a popularização dos chamados jogos casuais, ajudou na popularização dos jogos como um todo, colocando títulos mais complexos como League of Legends e outros e-sports em foco na indústria do entretenimento audiovisual. Com esse movimento de finalmente transmitir e-sport na televisão colocou o LoL entre os dos destaques, como será visto a seguir.

#### **4.3.4. Transmissões do League of Legends**

As transmissões do League of Legends na televisão começaram desde os seus primeiros campeonatos. Porém, esse é um histórico difícil de se resgatar visto que a Riot Games divulga pouca ou nenhuma informação sobre as transmissões. Em 2016, a empresa divulgou que a final do campeonato teve 28 transmissões oficiais ao redor do mundo em 18 idiomas diferentes. Até o momento da execução dessa dissertação não haviam números oficiais do campeonato de 2017. Também por essa falta de registro é difícil determinar quem são todas as empresas que transmitem os campeonatos ao redor do mundo. Porém, entre as mais conhecidas, a ESPN tem setor dedicado a e-sports no ESPN3, a Fox Sports também tem seu

---

<sup>95</sup> Citação original: The most popular esport is League of Legends, and that's in large part because it's the most popular game, with over 67 million active players each month. League developer Riot Games has built a sportlike league structure around its title to drive spectator engagement, and it's certainly helped

<sup>96</sup> Citação original: The third reason for why eSports are so popular right now is that playing computer games is now a mainstream thing and more people than not do indeed play games, whether it is Facebook games like Farmville or more serious games like League of Legends.

setor de e-sports e, no Brasil, a SporTV é responsável pela transmissão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL).

Para essa análise foi observada a final do campeonato mundial transmitido pela ESPN3. Vale ressaltar que as transmissões de forma geral são muito semelhantes às transmissões do *streaming online*, isso se deve principalmente ao fato de que os narradores, comentaristas e analistas são os mesmos. Os profissionais são contratados pelo Riot Games, não pelo canal. Foi observado que o pré-jogo, que dura em torno de uma hora, conta com repórteres do canal, esses em geral fazem apenas as entrevistas presenciais com a torcida. Porém os comentários e análises dos jogos anteriores dos times participantes ficam por conta dos profissionais contratados pela Riot Games. As transmissões seguem um modelo parecido com o dos esportes tradicionais, têm cerca de uma hora de pré-jogo cortada por comerciais, em seguida entra o show de abertura e o início da primeira partida segue sem interrupções. Entre partidas acontece uma espécie de “show do intervalo”, onde aparecem comerciais e são feitos comentários e análises da partida anterior.

Outros recursos bastante semelhantes aos utilizados pelos esportes tradicionais são mostrados durante os jogos. A utilização de hashtags no Twitter para fazer com que os fãs possam interagir e dizer quem eles pensam que vai vencer, recursos como *replays* dos melhores momentos do jogo. Ao final das partidas, a premiação e o encerramento do evento duram em torno de 20 minutos. Todas as partidas, sem intervalos, são disponibilizadas no site da ESPN, apenas para assinantes. Vale ressaltar que não foi encontrado um momento na história dos campeonatos de League of Legends onde a televisão tenha sido priorizada, todos os campeonatos foram sempre pensados para diferentes mídias, como TV e streaming, e alguns, tiveram algumas outras opções como em 2016 a final do campeonato contou com uma transmissão 360° com múltiplas câmeras através da plataforma do YouTube.

#### 4.4. OUTRAS POSSIBILIDADES

Aqui serão apresentadas outras possibilidades para a transmissão dos jogos, que foram testadas pela Riot Games. Em situações como a final do League of Legends World Championship 2016, no dia 29 de outubro de 2016 no Staples

Center em Los Angeles, Califórnia, foram utilizadas projeções e outros testes de incorporação de recursos audiovisuais para a experiência local. Tais experiências são destacadas aqui pois indicam não apenas recursos possíveis para o espetáculo, mas já colocados em prática. Esta observação permite entender desdobramentos futuros das transmissões.



(a) Telas

(b) Cerimônia de Abertura

(c) Projeção do Mapa

**Figura 6: Telas, Cerimônia de abertura e projeção do mapa**

Fonte: Elaboração própria

Neste evento, a cerimônia de abertura contou com projeções com ilusão de 3D para a apresentação e seguindo para a transmissão ao vivo em 360 graus.

#### 4.4.1. Telas no League of Legends World Championship 2016

Na final do mundial de League of Legends existia um total de 10 telas na arena. Oito estavam colocadas no centro do estádio, com quatro apontadas para a plateia dispostas de maneira a formar um quadrado. As outras quatro ficavam na mesma disposição, porém internas para as quatro primeiras, de maneira a garantir que um espectador que estivesse sentado muito próximo à arena não precisasse ficar com o olhar muito descolocado para cima. Essas telas tinham a função de transmitir o pré-show composto por vídeos de abertura, apresentando os times que vão jogar em cenários típicos da cidade Los Angeles, onde o campeonato acontece; comentários iniciais feitos pelo narrador e os comentaristas; e replays dos melhores lances dos jogos anteriores que levaram as duas equipes até a final. Após o pré-show, as telas passam a ser parte da cerimônia de abertura, onde elas transmitem vídeos que agregam ao show e, por fim as telas passam a transmitir o primeiro jogo.

Além dos telões, é possível ver na Figura 6 (a) uma tela curva com os dizeres “Finals – Staples Center Oct. 29 | 16 Worlds” e o símbolo do campeonato. No total, são duas telas desse tipo, uma em cada ponta do estádio atrás de cada um dos

times. Essas telas ficam voltadas para a plateia e servem para dar feedbacks do jogo, sempre que um dos objetivos secundários é alcançado por um dos times a tela mostra algo relacionado a tal objetivo. Essas telas menores funcionam em harmonia com as projeções feitas no chão ao redor das equipes.

#### 4.4.2. Projeções no League of Legends World Championship 2016

Na grande final do campeonato de 2016, as projeções tiveram grande destaque, especialmente durante a cerimônia de abertura. A Riot Games transformou o que deveria ser uma “simples” apresentação do DJ convidado, Zedd, em um espetáculo com música, personagens e efeitos especiais, como é possível ver na Figura 6 (b).

Nessa parte do evento, a Riot Games utilizou as telas, as luzes, e as projeções para criar um mundo à parte no centro da arena do Staples Center. Para isso foram utilizados tecidos quase transparentes onde as projeções vão se sobrepor para criar uma ilusão de 3D. Ideia semelhante à técnica, usada em estudos de realidade virtual (RV), chamada de CAVE. Essa, por sua vez, é:

[...] um dispositivo onde a projeção correta da imagem em telas grandes cria uma experiência RV. [...] O nome, "CAVE" tem dois significados: é um acrônimo recursivo (CAVE Automatic Virtual Environment) e também é referência a "Alegoria da Caverna" encontrada na República de Platão, na qual o filósofo discute a inferência da realidade (formas ideais) das projeções de sombras na parede da caverna (SYMANZIK *et al*, 1996, tradução nossa)<sup>97</sup>.

No caso da Riot Games, as telas foram trocadas por superfícies translúcidas, permitindo que as projeções fossem vistas tanto dentro quanto fora do ambiente, e ao invés de criar um ambiente completamente novo (realidade virtual), se criou uma sobreposição dos gráficos 3D no espaço real. No centro de tudo havia um cubo, que também recebia projeções e escondia o DJ Zedd. Junto com as projeções, música, fumaça, luzes e fogos de artifício complementavam essa realidade paralela onde diversos personagens do jogo ganharam vida.

---

<sup>97</sup> Citação original: [...] a device where the correct projection of the imagery on large screens creates a VR experience. [...] The name, "CAVE" has two meanings: it is a recursive acronym (Cave Automatic Virtual Environment) and it is also a reference to "The Allegory of the Cave" found in Plato's Republic in which the philosopher discusses inferring reality (ideal forms) from projections shadows on the cave wall

O espetáculo de abertura foi tão impressionante que chamou a atenção da comissão responsável, na época, por tentar trazer os jogos Olímpicos de 2024 para Los Angeles, LA 2024. Após a final do campeonato de LoL, o *chairman* da comissão, Casey Wasserman, disse em entrevista a Eric Van Allen que o campeonato mundial de League of Legends deve servir como uma inspiração para ajudar os jogos Olímpicos a se reconectarem as novas gerações, não apenas pela popularidade dos e-sports, mas pelo uso das tecnologias como *streaming*, realidade aumentada e realidade virtual (WASSERMAN apud ALLEN, 2016). Quando se fala sobre a popularização dos e-sports ainda é importante ressaltar que a final do campeonato de LoL teve 21 mil espectadores no local e mais milhões de fãs assistindo em serviços de *streaming* (ALLEN, 2016).

As projeções também foram utilizadas para ampliar a experiência dos espectadores durante os jogos, momento em que era possível ver a projeção do mapa do jogo no centro do estádio, bem como a das câmeras dos jogadores no escudo de cada equipe. A projeção do mapa trazia informações cruciais da partida como quanto ouro cada time tem, quantas vezes eles mataram um adversário e quanto do território foi conquistado de forma mais rápida e clara que a transmissão na tela, como é possível ver na Figura 6 (c). É importante destacar que esse tipo de artifício ajudou a Riot Games a trazer algo quase palpável para o centro do estádio. Os espectadores não estavam ali apenas para olhar o jogo através de telas maiores do que as de suas casas, eles também assistiam o jogo se desenvolver em um cenário projetado no meio da arena, local onde em um esporte tradicional estaria o centro da ação.

Já a projeção das câmeras dos jogadores serve para que o espectador possa enxergar o rosto de cada jogador, entender as suas expressões, sofrer ou celebrar com o seu time favorito. Além dessas projeções ainda é possível ver na imagem uma projeção com o nome e símbolo do time envolta da cabine da mesma. Essa projeção funciona em conjunto com as telas curvas atrás de cada equipe, ela passa a maior parte do tempo mostrando o nome e símbolo da equipe, mas muda quando alguém alcança um objetivo secundário no jogo, trazendo um *feedback* visual e sonoro para o espectador.

#### 4.4.3. Transmissão 360°

O campeonato em questão também contou com uma transmissão em 360° através da plataforma YouTube e no site oficial LoLSports. A transmissão contava com a tecnologia *Diretor Stream* onde o espectador podia escolher em múltiplas câmeras 360° o que ele queria assistir, além da câmera do jogo o usuário podia focar nas câmeras dos jogadores, *shoutcasters*, torcida e uma câmera que focava no centro do estádio com uma visão área. No entanto vale ressaltar que, apesar de a transmissão 360° estar disponível tanto para computador como para dispositivos móveis, a possibilidade de navegar entre as múltiplas câmeras só estava disponível para os espectadores que optassem por assistir às partidas através do computador.

Aqui o *streaming* ofereceu para os espectadores uma experiência diferenciada e com maior controle daquilo que se estava assistindo, diferenciando da transmissão televisiva por oferecer mais liberdade, com a escolha de câmeras e ângulos. Também diferente do campeonato por oferecer menor interação, pois essa é sempre mediada pelo computador, feita através de *chats* de texto e voz. A partir desses entendimentos sobre as diferentes características de cada mídia apresentados nesse capítulo, bem como dos outros levantamentos realizados nos tópicos anteriores é possível avançar para uma segunda fase dessa pesquisa, a codificação. Onde todos os dados coletados até esse momento devem ser codificados, como será visto no capítulo a seguir.

## 5. CODIFICAÇÃO

Antes de iniciar a codificação, faz-se necessário explicar brevemente os passos da *Grounded Theory* (GT). Como já foi dito, o método de pesquisa escolhido para esse trabalho é o da *Grounded Theory* desenvolvido por Barney Glaser e Anselm Strauss (1967). Inicialmente, a GT era vista como um método de pesquisa qualitativa, porém ela também é muito flexível sendo muitas vezes usada como um método misto. Hook (2015) explica que o *Grounded Theory* é:

- É um processo para desenvolver uma nova teoria, não para testar uma teoria existente.
- É direcionado e induzido por dados. Ou seja, um processo é seguido, que é conduzido e constantemente reencaminha para os dados [...].
- O processo de análise não é separado da coleta de dados; a análise é conduzida à medida que os dados são coletados (HOOK, 2015, p. 309, tradução nossa)<sup>98</sup>.

Aqui é importante ressaltar que a *Grounded Theory* é um método provindo da sociologia e por isso foi inicialmente descrito para analisar grupos de pessoas, suas interações e motivações. Neste trabalho, a GT está sendo adaptada para permitir não apenas o estudo das pessoas (jogadores e espectadores) envolvidas em um determinado fenômeno (popularização dos e-sports), mas também os objetos (mídias) relacionados a isso. Para essa adaptação, serão utilizadas como base as obras de Glaser e Strauss (1967), Corbin e Strauss (1990) e Hook (2015). Também se deve levar os seguintes pontos em consideração.

A coleta e análise de dados são processos inter-relacionados, e não duas etapas distintas. Além disso, a coleta de dados pode envolver diferentes processos; em uma pesquisa relacionada a jogos isso significa a observação de uma atividade, como o ato de jogar e/ou assistir jogos, a busca por registros já existentes, como manuais de jogos, artigos jornalísticos ou mesmo pré-requisitos técnicos do produto (CORBIN; STRAUSS, 1990; HOOK, 2015). A amostragem na GT prossegue em

---

<sup>98</sup> Citação original:

- It is a process for developing a new theory, not for testing an existing theory.
- It is data-driven and inductive. That is, a process is followed which is led by and constantly refers back to the data. [...].
- The process of analysis is not separate to data collection; the analysis is conducted as data is collected.

terrenos teóricos. Ela “[...] prossegue não em termos de desenho de amostras de grupos específicos de indivíduos, unidades de tempo e assim por diante, mas em termos de conceitos, suas propriedades, dimensões e variações” (CORBIN; STRAUSS, 1990)<sup>99</sup>. A análise faz uso de comparações constantes, e os padrões e as variações devem ser reconhecidos. Ou seja, quando um fenômeno é observado, ele deve ser comparado com outros, dentro e fora do campo, os dados, também devem ser examinados quanto à regularidade, para perceber se existem padrões ou variações (CORBIN; STRAUSS, 1990). Neste trabalho, isso representa todos os levantamentos e análises feitos até este momento.

O processo que emerge da coleta e análise de dados é a codificação. Na GT, “Os conceitos gradualmente emergem de códigos, e as categorias mais elevadas emergem dos conceitos. Eventualmente, ao fazer isso, surge uma categoria básica, que explica o comportamento na área substantiva” (HOOK, 2015, p. 310)<sup>100</sup>. Esses conceitos são as unidades básicas de análise, por tanto o pesquisador deve trabalhar com conceituações de dados, não os dados reais em si (CORBIN; STRAUSS, 1990; GLASER; STRAUSS, 1967). Esses conceitos são agrupados e aqueles “[...] que pertencem ao mesmo fenômeno podem ser agrupados para formar categorias. Nem todos os conceitos se tornam categorias. As categorias são mais altas em nível e mais resumido do que os conceitos que representam” (CORBIN; STRAUSS, 1990)<sup>101</sup>, e essas categorias devem ser desenvolvidas e relacionadas.

Todo esse processo deve ser construído na teoria. Na GT, a análise do processo pode significar quebrar um fenômeno em etapas ou fases. Além disso, escrever memorandos (memos) teóricos é uma parte integral da realização da GT, pois esses são registros dos pensamentos, compreensões e dificuldades do pesquisador ao longo do processo. Por fim, as condições estruturais mais amplas devem ser analisadas, no entanto, a pesquisa deve ser microscópica. “A análise de

---

<sup>99</sup> Citação original: Concepts that pertain to the same phenomenon may be grouped to form categories. Not all concepts become categories. Categories are higher in level and more abstract than the concepts they represent.

<sup>100</sup> Citação original: Concepts gradually emerge from codes, and higher categories emerge from the concepts. Eventually while doing this a core category, which explains behavior in the substantive area, emerges.

<sup>101</sup> Citação original: Concepts that pertain to the same phenomenon may be grouped to form categories. Not all concepts become categories. Categories are higher in level and more abstract than the concepts they represent.

uma configuração não deve ser restrita às condições que possuem imediatamente o fenômeno de interesse central” (CORBIN; STRAUSS, 1990)<sup>102</sup>.

Tendo isso em mente, este capítulo visa à codificação dos dados, pois esse é um processo analítico fundamental para os pesquisadores que desejam utilizar a *Grounded Theory*, que consiste em três etapas: a codificação aberta, a codificação axial e a codificação seletiva.

### 5.1. CODIFICAÇÃO ABERTA E AXIAL

A codificação aberta é o momento onde o pesquisador começa a interpretar os dados através da utilização de técnicas padrão para interpretar fenômenos refletidos nos dados coletados. Corbin e Strauss ressaltam que:

Na codificação aberta, os eventos/ações/interações são comparados com outros para semelhanças e diferenças. Eles também recebem rótulos conceituais. Desta forma, eventos/ações/interações conceitualmente similares são agrupados para formar categorias e subcategorias. (CORBIN; STRAUSS, 1990, tradução nossa)<sup>103</sup>

Já a codificação axial, como o nome sugere, relaciona as categorias e as subcategorias através de gráficos de eixos. A ideia central da codificação axial é transformar um grande número de dados em representações simples de entender. Böhn (2004) destaca:

Este passo serve para refinar e diferenciar conceitos já disponíveis e dar-lhes o status de categorias. Uma categoria está localizada no centro e uma rede de relacionamentos é desenvolvida em torno dela. [...] A categoria axial é desenvolvida em suas relações temporais e espaciais, nas relações de causa e efeito, nas relações entre meios e finais e em termos de conexões argumentativas e motivacionais. As relações hipotéticas na codificação axial devem ser repetidamente verificadas em um procedimento dedutivo, usando novos materiais de dados. Para explicar as relações entre categorias que se relacionam com aspectos parciais da ação social, o paradigma de

---

<sup>102</sup> Citação original: The analysis of a setting must not be restricted to the conditions that bear immediately on the phenomenon of central interest.

<sup>103</sup> Citação original: In open coding, events/actions/interactions are compared with others for similarities and differences. They are also given conceptual labels. In this way, conceptually similar events/actions/interactions are grouped together to form categories and subcategories.

codificação de Strauss provou ser de valor. (BÖHN, 2004, tradução nossa)<sup>104</sup>

Para o início da codificação, Corbin e Strauss (1990) sugerem o uso de técnicas já desenvolvidas na literatura, especialmente o trabalho de Wicker (1985), que fala sobre formas de interpretar e reinterpretar dados através de formas diferentes de pensar a partir de quatro principais pontos:

1. Os pesquisadores devem **jogar com ideias** através de um processo de seleção e aplicação de metáforas, representando ideias graficamente, mudando a escala e atendendo ao processo.
2. Os pesquisadores devem **considerar os contextos**. Eles podem colocar problemas específicos em um domínio maior, fazer comparações fora do domínio do problema, examinar os processos nas configurações nas quais eles ocorrem naturalmente, considerar as implicações práticas da pesquisa e investigar os recursos da biblioteca.
3. É importante que os pesquisadores **examinem e manipulem os pressupostos** através de técnicas como a exposição de pressupostos ocultos, assumindo o pressuposto oposto e simultaneamente confiar e duvidar da mesma suposição.
4. Finalmente, é vital que os pesquisadores **esclareçam e sistematizem suas estruturas conceituais**. Eles devem examinar os significados dos conceitos-chave, especificar relações entre conceitos e escrever um documento conceitual. (WICKER, 1985, tradução e grifo nosso)<sup>105</sup>

Vale ressaltar que as pesquisa citadas acima tinham seu foco inicial na área da saúde e da sociologia, no entendimento das relações entre os profissionais da saúde, como médicos e enfermeiros, e seus pacientes. Para esse trabalho o

---

<sup>104</sup> Citação original: This step serves to refine and differentiate concepts that are already available and lends them the status of categories. One category is located at the centre and a network of relationships is developed around it. [...] The axial category is developed in its temporal and spatial relationships, in relationships of cause and effect, in means–ends relationships and in terms of argumentative and motivational connections. The hypothetical relationships in axial coding must be repeatedly checked in a deductive procedure, using new data material. To explain the relationships between categories that relate to partial aspects of social action, Strauss’s coding paradigm has proved to be of value.

<sup>105</sup> Citação original: 1. Researchers should play with ideas through a process of selecting and applying metaphors, representing ideas graphically, changing the scale, and attending to process. 2. Researchers should consider contexts. They can place specific problems in a larger domain, make comparisons outside the problem domain, examine processes in the settings in which they naturally occur, consider the practical implications of research, and probe library resources. 3. It is important for researchers to probe and tinker with assumptions through such techniques as exposing hidden assumptions, making the opposite assumption, and simultaneously trusting and doubting the same assumption. 4. Finally, it is vital that researchers clarify and systematize their conceptual frameworks. They should scrutinize the meanings of key concepts, specify relationships among concepts, and write a concept paper.

processo de codificação aberta e axial acontecem juntos, pois, desde o início, existe um grande número de dados quantitativos, e o uso de gráficos facilitará o seu entendimento. Também vale ressaltar que durante a coleta e análise de dados entende-se que algumas categorias centrais de estudos já foram formadas intuitivamente, sendo elas o jogo, o e-sport como forma de entretenimento esportivo, as mídias de transmissão de audiovisual. Cada uma será melhor explicada nos subtópicos a seguir.

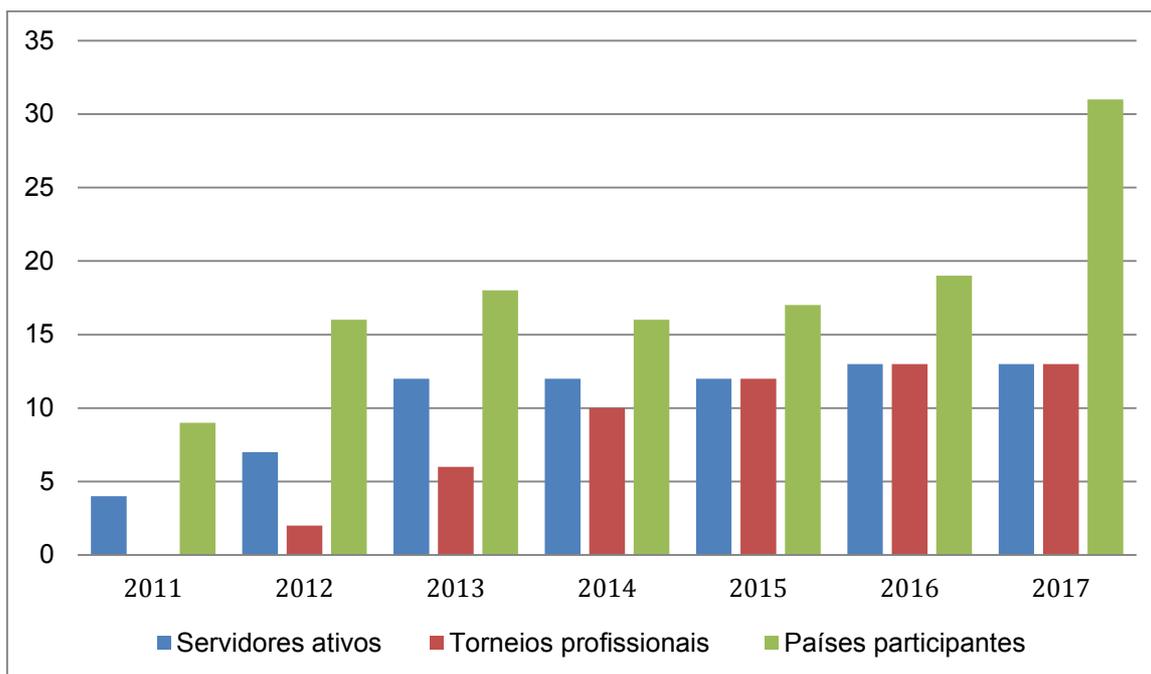
### 5.1.1. Categoria: jogo

Ao escrever sobre jogos digitais, Wolf e Perron (2014) trazem uma separação de diversos aspectos na obra *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Aqui, vale ressaltar que apesar de ser um livro bastante generalista, o trabalho em questão traz uma visão do jogo a partir de diferentes áreas de conhecimento e essa questão multidisciplinar o torna relevante para essa pesquisa. Assim, segundo os autores, um jogo possui aspectos tecnológicos que representam a visualização do jogo como artefato de *software* e *hardware*, além de outros fatores como inteligência artificial, controles, plataforma, interface, resolução, emulação. Aqui é possível trazer de volta autores já citados no Capítulo 1 dessa dissertação como Hakonen e Smed (2003), que dizem que o jogo de computador, por ser também um tipo de *software*, pode ser estudado a partir dessa perspectiva, e Craford (1982) que define que jogos de computador, assim como qualquer *software*, necessitam de um *hardware* específico para serem executados; aspectos formais, que observam o jogo através da arte e da estética, da cor, das convenções, do *game design*, da dimensão, dos níveis, da perspectiva, do som e dos mundos ficcionais criados dentro dele. Aqui é necessário lembrar os autores, também citados no primeiro capítulo desse trabalho, Costikyan (2002), que fala do jogo como forma de arte, Caillois (2001), que cita a criação de um universo de faz-de-conta em torno do jogo, e Huizinga (1949), que fala sobre o conceito de campo de jogo, como um universo a parte que seu lugar fora da vida cotidiana. Aspectos genéricos, que dizem respeito ao estilo de jogo, alguns desses foram apresentados no segundo capítulo deste trabalho no caso, com destaque especial para o MOBA, estilo do League of Legends. Outro aspecto genérico relevante do LoL e descrito no Capítulo 3, é o modelo *free-to-play*.

Outros pontos relevantes envolvem não apenas o jogo em si, mas a sua interação com as pessoas, esses são os aspectos de diversão, que envolvem a casualidade, abordada por Parlett (1999), através dos conceitos de jogo formal e jogo informal. Ainda dentro dos aspectos de diversão estão conceitos abordados Huizinga (1949) como desafio, trapaça, competição e cooperação, conflito, jogadores. Também comentados pelo autor, há os aspectos culturais, como o jogo se desenvolve na sociedade, qual o seu nível de convergência, qual o seu papel dentro do entretenimento e da educação. Como foi apresentado, Huizinga (1949) defende que o jogo é anterior à cultura e por isso se desenvolveu de forma diferente em cada sociedade. Wolf e Perron (2014) ainda citam os aspectos sociológicos que envolvem os personagens, a comunidade, a representação do feminino e do masculino, a performance, a ficção, a ideologia, a imersão, o significado, a ética, e a narrativa. Esses, porém, não apresentaram uma relevância significativa para essa pesquisa.

Observando cada um desses aspectos como subcategorias e aplicando-os especificamente ao League of Legends, tem-se o grande destaque para os aspectos tecnológicos relacionados ao jogo. Começando pela estrutura de rede, pois, sendo um jogo online, o LoL é capaz de determinar inclusive qual o alcance geográfico do mesmo. Nesse sentido, é possível afirmar que a cada novo servidor a Riot Games atingiu um novo mercado e, conseqüentemente, abriu um novo espaço no cenário profissional. No Gráfico 2, pode-se visualizar o número de servidores ativos, o número de torneios regionais oficiais e o número de países que participaram do campeonato mundial a cada uma de suas edições.

Aqui é importante observar que o número de servidores ativos se estabilizou rapidamente, passando de quatro em 2011 para sete em 2012, em seguida 12 em 2013, e permanecendo assim até 2016 quando um 13º servidor foi lançado. Os torneios regionais, por sua vez, só começaram a surgir após o primeiro campeonato mundial, sendo os dois primeiros a surgir em 2012, o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL) e o League of Legends Champions Korea (LCK). Os torneios em questão, como os nomes indicam, tinham sede no Brasil e na Coreia do Sul, dois países que não participaram do primeiro campeonato mundial de LoL e, também, não tinha servidores dedicados a eles no período do evento. Ou seja, com o lançamento de novos servidores, dois países que antes não tinham grande expressão passaram a organizar seus primeiros torneios.



**Gráfico 2: Crescimento dos servidores e dos torneios no League of Legends**

Fonte: Elaboração própria

No ano seguinte, 2013, foram cinco novos servidores ao redor do mundo e quatro novos torneios regionais. A partir daí, o número de servidores passou por um período de estabilização e os torneios seguiram surgindo até acontecer um equilíbrio. Em 2015, a quantidade de servidores ativos era igual à quantidade de torneios regionais existentes, e a localização dos servidores correspondia à sede de cada um dos torneios. O mesmo seguiu acontecendo até o momento atual.

Tendo em mente que cada servidor corresponde a uma região geográfica e essa não necessariamente corresponde a um único país, é previsível que o número de países participando de cada campeonato seja sempre um pouco maior do que o número de servidores e torneios existentes. De maneira geral, a quantidade de diferentes nacionalidades dentro de cada torneio aumentou ao longo do tempo, com exceção de uma queda pouco significativa em 2014. Em 2017, porém, esse número mais do que dobrou, apresentando um aumento muito além do padrão. Isso se deve especialmente ao fato da Riot Games ter subido o número de times participando de seu campeonato mundial de 16 para 24.

Entre os aspectos tecnológicos relevantes também está a ideia de ter um computador mediando o jogo. Enquanto no esporte tradicional o corpo do atleta interage diretamente com a arena, seja ela um campo de futebol, uma pista de corrida, uma piscina de natação ou qualquer outro, no esporte eletrônico se tem um

computador intermediando a ação, por mais que esta dependa também do corpo do atleta. Aqui entram diversas questões de *hardware* e *software* que adaptam a arena a diferentes jogadores.

	Adaptação	Descrição
SOFTWARE	<b>Hotkeys</b>	Permite ao jogador definir as teclas ou combinações de teclas para uso dentro de uma partida em que, quando pressionadas, fornecem acesso rápido a certos aspectos do jogo.
	<b>Video</b>	Permite ao jogador alterar cores ( <i>colorblind mode</i> ), nível de detalhes nas sombras e gráficos e, até mesmo, quantos <i>frames</i> por segundo o usuário deseja ver.
	<b>Sound</b>	Permite ao jogador definir o volume de cada tipo de som no jogo e, até mesmo, desabilitar cada um deles individualmente.
	<b>Interface</b>	Permite ao jogador definir o tamanho de cada um dos elementos em suas telas.
	<b>Game</b>	Permite ao jogador definir algumas escolhas que afetam a forma de jogar, como a forma de ataque, a utilização ou não de predição de movimento, a velocidade do mouse, câmera, entre outras.
HARDWARE	<b>Qualidade de conexão</b>	$100 - (\text{Latência média} * X + \text{Jitter médio} * Y + \% \text{ perda de pacotes} * Z)$ , onde X, Y e Z representam constantes usadas para atribuir mais peso às métricas que têm maior impacto na qualidade da conexão.
	<b>Monitor</b>	Define a taxa de quadros e a resolução máxima suportadas.
	<b>Teclado</b>	Pode ser mecânico ou eletrônico, influencia na velocidade de resposta. Também pode ser adaptado para jogadores com algum tipo de deficiência.
	<b>Mouses e keypads</b>	Varia em tamanho, peso e quantidade de botões, o que influencia na possibilidade de comandos que podem ser configurados nele.

**Quadro 10: Adaptações *software* e *hardware***

Fonte: Elaboração própria

Aqui as modificações de *software* influenciam mais nas preferências do jogador, como, por exemplo, se em um jogo de futebol americano cada jogador pudesse escolher quão cheia ou murcha a bola vai estar quando ele a estiver segurando de acordo com a sua preferência pessoal. A exceção aqui é o ajuste das cores do modo para daltônicos, pois não é uma simples preferência pessoal, isso é uma forma do *software*, do código, nivelar dois jogadores, excluindo algo que poderia gerar uma dificuldade para um deles, como, por exemplo, a utilização das cores vermelho e verde para definir adversários e aliados respectivamente. Apesar desse contraste parecer inicialmente intuitivo para a maioria dos jogadores, para um jogador daltônico que tenha dificuldade em diferenciar as duas cores isso poderia ser prejudicial. Porém, ao invés de todo o campo de jogo mudar, apenas o campo do jogador daltônico muda.

Já as adaptações de *hardware* são mais drásticas nesse sentido, por mais que muitas delas sejam apenas uma questão de preferência, algumas são necessidades. Em 2013, por exemplo, o jogador MacsHG ganhou destaque na

comunidade de LoL por ser o primeiro jogador a atingir o Diamond, um dos níveis mais elevados no ranking mundial do jogo, utilizando o pé para jogar<sup>106</sup>. MacsHG é *streamer* italiano patrocinado pela marca de computadores e periféricos para jogos Razer, o jogador não tem as duas mãos, mas utiliza os *keypads* da Razer para jogar utilizando os dedos do pé. Aqui o *hardware* serviu para nivelar um jogador com uma deficiência física que supostamente poderia o impedir de jogar com outros jogadores que não sofrem com o mesmo problema. Novamente é a tecnologia influenciando no campo de jogo, algo que também pode ser considerado parte que Wolf e Perron (2014) chamam de aspectos formais do jogo. Campo de jogo aqui refere-se ao ambiente onde o jogo ganha forma. Huizinga (1949) explica que:

Todo o jogo acontece e existe dentro de um **campo de jogo** previamente delimitado de forma material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Assim como não há diferença formal entre jogo e ritual, então o "local sagrado" não pode ser formalmente distinguido do campo de jogo. A arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, a quadra de tênis, o tribunal de justiça, etc.; então todos têm forma e função de campos de jogo, ou seja, locais proibidos, isolados, fechados, sagrados, dentro dos quais regras especiais são respeitadas. Todos são mundos temporários no mundo comum, dedicados ao desempenho de um ato a parte. (HUIZINGA, 1949, p. 10, tradução e grifo nosso)<sup>107</sup>

Para o autor, o campo de jogo poderia ser material, por exemplo, uma quadra de tênis, ou imaginário, por exemplo, uma criança brincando de casinha e determinando a onde fica a cozinha, a sala, o quarto. Atualmente, há uma terceira possibilidade, o campo de jogo virtual, por exemplo, o Summoner's Rift do League of Legends. Aqui o corpo do jogador é deixado no mundo e ele passa a ser representado pelo seu personagem no mundo digital. É importante destacar que o espectador também faz parte do campo de jogo, por exemplo, em um estádio de futebol, a torcida pode não ser obrigatória, mas a existência da mesma faz com que o jogo fique mais interessante, pois, para o jogador vencer, sempre significa um

<sup>106</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WBKlzMj7zY>

<sup>107</sup> Citação original: All play moves and has its being within a playground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of choice. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the "consecrated spot" cannot be formally distinguished from the playground. The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc; are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.

sucesso, vencer com alguém testemunhando é como ter um sucesso duplo. Para a torcida, a vitória do seu jogador favorito implica em uma vitória para o grupo.

Aqui temos outra característica muito importante do jogo: o sucesso obtido facilmente passa do indivíduo para o grupo. Mas o seguinte recurso é ainda mais importante: o "instinto" competitivo não é, em primeiro lugar, um desejo de poder ou vontade de dominar. O principal é o desejo de superar os outros, de ser o primeiro e ser honrado por isso. A questão de ser, como resultado, o poder do indivíduo ou do grupo será aumentado fica apenas em segundo plano. O principal é vencer. (HUIZINGA, 1949, p. 50, tradução nossa)<sup>108</sup>

Porém, aqui, existe uma diferença crucial entre os e-sports e os esportes tradicionais. Enquanto no primeiro os jogadores são representados pela máquina, jogam através dela, no segundo a ação está no corpo dos atletas. Já a plateia continua a mesma, são pessoas que estão ali para torcer, interagir e assistir ao jogo. Nesse sentido, uma arena de e-sport, em um campeonato presencial, deve trazer um campo de jogo originalmente virtual para o material envolvendo jogador e espectador em um único ritual. Para fazer isso, o League of Legends utiliza artefatos tecnológicos como telas e projeções para gerar um espetáculo esportivo, que será melhor abordado no tópico seguinte.

Outro ponto relevante na codificação de um jogo são os seus aspectos genéricos que correspondem ao seu estilo, seu tipo, é um jogo de luta, um jogo de corrida, um jogo de aventura, etc. É uma forma genérica de definir um jogo. Como foi visto no capítulo 2 deste trabalho, cada estilo possui algumas características principais, porém cada jogo terá suas próprias regras. Dizer que o League of Legends é um tipo de MOBA é como dizer que Tênis é um tipo de esporte com raquete. De uma certa forma, o estilo serve para ajudar o espectador que desconhece o jogo a imaginar o que vai ser apresentado.

Nesse sentido, ser um MOBA implica em certas premissas de *game design*, esse estilo de jogo sempre envolve dois ou mais jogadores [Multi-player] conectados em rede [Online] divididos em equipes e se enfrentam em uma arena virtual em

---

<sup>108</sup> Citação original: Here we have another very important characteristic of play: success won readily passes from the individual to the group. But the following feature is still more important: the competitive "instinct" is not in the first place a desire for power or a will to dominate. The primary thing is the desire to excel others, to be the first and to be honoured for that. The question whether, in the result, the power of the individual or the group will be increased takes only a second place. The main thing is to have won.

busca de um objetivo comum [Battle Arena]. Mas ele também envolve, geralmente, a câmera em terceira pessoa, com visão de cima para baixo, que diferencia o estilo dos FPSs por exemplo, e a Fog of War, que impede que um time tenha acesso à visão do que o outro está fazendo, o que contribui para a criação de estratégias entre as equipes, comparando o MOBA com outros estilos de jogos populares entre os e-sports se tem:

Gênero	Nº de jogadores	Câmera/Angulo	Online/Off-line	Representação
<b>CARD</b>	Single-player e Multi-player	1ª pessoa/De cima para baixo	Sim/Sim	Cada jogador controla as suas cartas
<b>SPORT</b>	Single-player e Multi-player	1ª ou 3ª pessoa/Variado	Sim/Sim	Cada jogador controla um ou mais personagens
<b>FIGHT</b>	Single-player e Multi-player	3ª pessoa/Variado	Sim/Sim	Cada jogador controla um ou mais personagens
<b>FPS</b>	Single-player e Multi-player	1ª pessoa/Variado	Sim/Sim	Cada jogador controla um personagem
<b>RTS</b>	Single-player e Multi-player	3ª pessoa/De cima para baixo	Sim/Sim	Cada jogador controla um ou mais personagens, e uma ou mais construções
<b>MMO</b>	Multi-player	1ª ou 3ª pessoa/Variado	Sim/Não	Cada jogador controla um personagem
<b>MOBA</b>	Multi-player	3ª pessoa/De cima para baixo	Sim/Não	Cada jogador controla um personagem

**Quadro 11: Estilos de jogos**

Fonte: Elaboração própria

No Quadro 11 fica claro que alguns estilos podem ter maiores variações, os card games, *sports games*, fight games, FPSs e RTSs podem ter a opção *single-player* ou seja o jogador pode competir sozinho contra o computador. Já estilos como MMO e MOBA, como o próprio nome já diz, implicam a necessidade do multi-player. Já a câmera pode variar muito, alguns estilos como os card games costumam ter uma grande semelhança com a sua versão tradicional e apresentam uma câmera focada apenas no tabuleiro, em geral bem centralizada de cima para baixo. Sports e Fight games, por sua vez, sofrem variações de acordo com o título. FPSs partem do pressuposto da câmera em primeira pessoa. Entretanto, MMOs em geral oferecem configurações que permitem ao jogador escolher a câmera em primeira ou terceira pessoa, em ambos o ângulo da câmera muda de acordo com a movimentação do personagem. Já RTS e MOBA têm como característica a câmera em terceira pessoa com uma visão de cima para baixo. Com exceção dos MMOs e dos MOBA onde o “O” da sigla vem de online, todos os outros podem oferecer modos de jogo off-line. Na representação, alguns jogos como MOBAs, MMOs, e

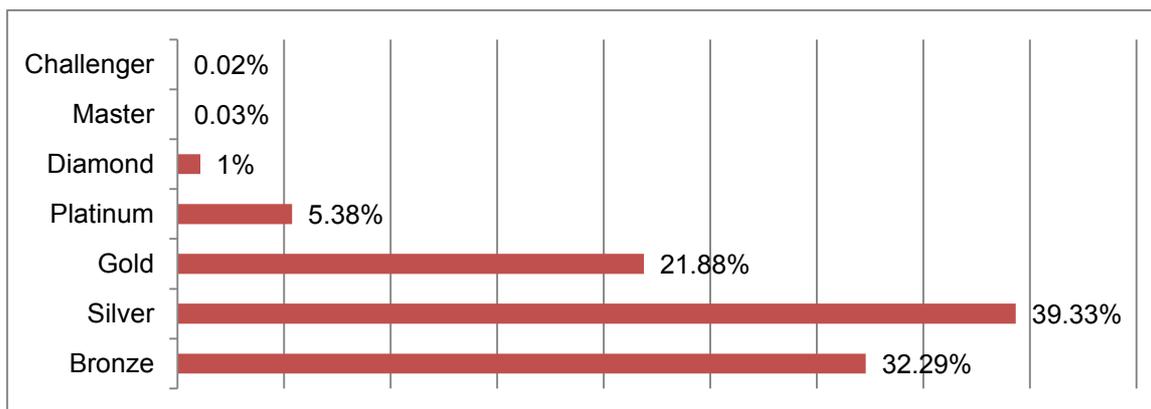
FPSs permitem que o jogador controle apenas o seu personagem. Já nos sports e fight games um único jogador pode controlar mais de um personagem, de acordo com o título. Os card games e os RTS têm talvez a dinâmica mais complexa, o jogador não controla apenas um ou mais personagens, ele controla objetos, como cartas e construções de guerra.

Um fato comum a todos os esportes eletrônicos é a separação entre o jogo amador e profissional, que tem a ver com a casualidade, que faz parte dos aspectos de diversão do jogo. Aqui casual é um termo empregado de duas formas distintas no mundo dos jogos: a primeira se refere ao jogo em si, enquanto a segunda se refere ao jogador. Assim, *Casual Games* são aqueles que “não exigem um compromisso de longa data, uso de botões complexos em seus controles, nem mesmo requerem uma compreensão básica de como jogar um vídeo game” (RAZ, 2014, p.135, tradução nossa)<sup>109</sup>. O termo normalmente é utilizado em oposição ao *Hardcore Games*, que por sua vez exigem um alto nível de comprometimento e oferecem interfaces e controles complexos. Já um *Casual Player* é aquele que tem um nível baixo de dedicação ao jogo, ele joga com uma frequência menor e a busca pela diversão mais do que pela perfeição. Diferente disso, o *Hardcore Player*, que traduzindo literalmente seria jogador incondicional, dedica horas do seu dia ao jogo, ele busca pela perfeição não apenas pela diversão (RAZ).

Aqui, vale destacar que, de forma geral, um *casual game* pode ter jogadores casuais e *hardcores*, isso depende do quanto o jogador está disposto a se dedicar ao jogo. Já no *hardcore game* não existem jogadores casuais, pois esse tipo de jogo exige um conhecimento prévio do jogo, que desmotivaria um jogador casual. Entre os e-sports podem existir *casual* e *hardcore game*, mas seus praticantes sempre são *hardcore players*. Esse é o caso do League of Legends, pois ele possui uma interface complexa, que favorece os jogadores que tenham um conhecimento prévio de jogo. Além disso, o título ainda apresenta um sistema de *ranking* onde os jogadores são divididos de acordo com a suas habilidades do jogo. O *ranking oferece sete categorias*, sendo elas Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Master, Challenger. Também existe um grupo chamado Unranked, que representa jogadores que não participam de jogos competitivos. Seguindo o Gráfico 3:

---

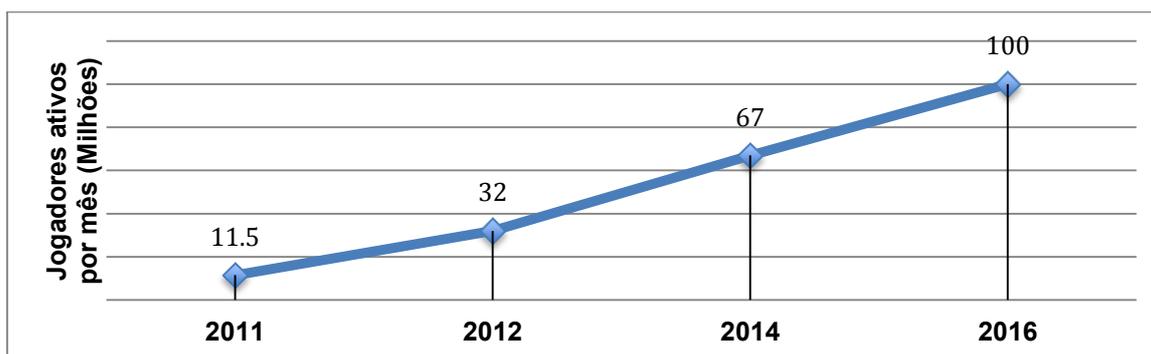
<sup>109</sup> Citação original: These games are referred to as casual games, that is, games that do not require a long-time commitment, use complex buttons on a controller, or even require an underlying understanding of how to play a videogame.



**Gráfico 3: League of Legends Ranking**

Fonte: Elaboração própria com base em LEAGUEOFGRAPHS (2017)

Os dados apresentados no Gráfico 3 correspondem a dezembro de 2017 e levam em consideração todos os servidores. Aqui é possível ver que apenas 0,02% dos jogadores de League of Legends no mundo chegam ao nível mais alto do *ranking* do jogo, também é importante dizer que é no Challenger que estão os jogadores profissionais, que competem no campeonato mundial. Ou seja, apesar da sua crescente popularidade entre os jogadores, apenas 0,02% deles têm habilidade para competir no campeonato mundial de League of Legends. Sobre a popularização do jogo, aspecto cultural, se observa o Gráfico 4.



**Gráfico 4: Crescimento da popularidade do League of Legends**

Fonte: Elaboraões própria com base em Riot Games (2011-2014) e Tassi (2016)

É possível afirmar que o número de jogadores de LoL vem crescendo. Em 2011, a Riot Games liberou os primeiros números oficiais, eram cerca de 11,5 milhões de jogadores ativos por mês no LoL (RIOT GAMES, 2011). Em 2012, esse número subiu para 32 milhões (RIOT GAMES, 2012), em 2013 não foram divulgados

números oficiais, mas em 2014 eram 67 milhões de pessoas (RIOT GAMES, 2014), desde então a empresa não fez mais nenhuma publicação oficial. Porém, em 2016, alguns executivos da empresa afirmaram que o jogo havia atingido a marca de 100 milhões de jogadores ativos por mês (TASSI, 2016). Isso também contribuiu para o crescimento dos campeonatos de League of Legends e refletiu no crescimento do LoL como um entretenimento esportivo, como será visto no tópico a seguir.

### 5.1.2. Categoria: Entretenimento esportivo

Aqui é preciso entender que a ideia de entretenimento esportivo representa mais do que o entretenimento criado a partir do esporte formal. O entretenimento esportivo aqui está vinculado à competição esportiva como produto desenvolvido para entreter, uma ferramenta midiática que serve como moeda de conexão social (HORNE, 2005; REIN; KOTLER; SHIELDS, 2008). Para explicar melhor, faz-se necessário voltar ao princípio dos vínculos entre jogo, esporte e competição.

Não é difícil associar os termos jogos e competição, de fato muitos autores acreditam que em alguma instância essas duas atividades passam a ser parte uma da outra. Relembrando, por exemplo, a definição de jogos formais de Parlett (1999), temos a ideia de que esse tipo de jogo é uma estrutura formada por meios, procedimentos previamente acordados, para chegar a um fim, ou seja, uma competição para alcançar um objetivo. Outros autores corroboram com essa ideia de que o jogo é na verdade uma forma de competição, composta por indivíduos ou times que buscam atingir um mesmo objetivo, a vitória.

[...] um jogo é uma atividade entre dois ou mais tomadores-de-decisão independentes buscando atingir seus objetivos dentro de um contexto limitado. Uma definição mais convencional diria que o jogo é um contexto com regras entre adversários tentando alcançar objetivos. (ABT, 1970, p. 6, tradução nossa)<sup>110</sup>

Em sua obra, o autor buscava descrever, *Serious Games*, jogos que não têm o entretenimento como objetivo primário. Porém, diversas atividades exigem

---

<sup>110</sup> Citação original: Reduced to its formal essence, a game is an activity among two or more independent decision-makers seeking to achieve their objectives in some limiting context. A more conventional definition would say that a game is a context with rules among adversaries trying to win objectives.

tomadas de decisão como as descritas por ABT (1970), nesse sentido, eleições, guerras, entre outras poderiam ser consideradas jogos? Huizinga (1949) afirma que sim, porém o autor explica que nessas atividades o lúdico passa gradualmente para segundo plano. Ou seja, essas atividades podem ser consideradas jogos, mas nelas o elemento lúdico encontra-se atrofiado, e sem o lúdico aos poucos o jogo passa a ser simples competição. O autor ainda explica que a competição, assim como o jogo, inicia e termina em si mesma, não tendo nenhum resultado que influencie diretamente na sociedade (HUIZINGA, 1949). Porém, a vitória traz o prestígio:

Ganhar significa manifestar sua superioridade num determinado jogo. Contudo, a prova desta superioridade tem tendência para conferir ao vencedor uma aparência de superioridade em geral. Ele ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima, conquista honrarias: e estas honrarias e estima imediatamente concorrem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. (HUIZINGA, p.50, 1949, tradução nossa)<sup>111</sup>

Nesse sentido, o jogo enquanto competição satisfaz a necessidade humana de viver a beleza, pois incentiva a perfeição, a vontade do indivíduo de ser honrado com suas virtudes, a satisfação de ser elogiado por ter realizado algo com plenitude. O autor ainda explica que a busca pela perfeição implica em merecer o reconhecimento dos outros, ou seja, a competição, deve ser mostrada para que o indivíduo tenha a chance de provar sua superioridade (HUIZINGA, 1949). Já no jogo lúdico a plateia não é obrigatória, mas ela amplia a satisfação durante a vitória:

O sucesso dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para isso. Uma pessoa que "faz" uma paciência sente um duplo prazer quando alguém está assistindo. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa vangloriar-se de seus sucessos para outros. (HUIZINGA, p.49-50, 1949, tradução nossa)<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Citação original: Winning means showing oneself superior in the outcome of a game. Nevertheless, the evidence of this superiority tends to confer upon the winner a semblance of superiority in general. In this respect he wins something more than the game as such. He has won esteem, obtained honor; and this honors and esteem at once accrue to the benefit of the group to which the victor belongs.

<sup>112</sup> Citação original: Success gives the player a satisfaction that lasts a shorter or a longer while as the case may be. The pleasurable feeling of satisfaction mounts with the presence of spectators, though these are not essential to it. A person who gets a game of patience "out" is doubt delighted when somebody is watching him. In all games it is very important that the player should be able to boast of his success to other.

Ou seja, no jogo pelo jogo, o espectador é importante, porém dispensável. No jogo como competição, o espectador é a peça que dá sentido à disputa que está sendo feita. E essa fica ainda mais clara nas competições esportivas que, para Huizinga, podem e devem ser consideradas jogos:

As formas básicas da competição esportiva são, é claro, constantes através dos tempos. Em algumas dessas formas, as provas de força e velocidade constituem a própria essência da competição, como nas corridas e de patins, de carruagens e de cavalos, no levantamento de peso, na natação, no mergulho, no tiro ao alvo etc. Embora os seres humanos tenham praticado essas atividades desde o início dos tempos, estas só em pequena medida costumam assumir a forma de jogos organizados. Mas todo aquele que não esquecer o princípio agnóstico que as anima terá forçosamente de considerá-las jogos no sentido pleno da palavra — isto é, atividades que podem ser extremamente sérias. Existem, no entanto, outras formas de competição se desenvolvem por conta própria como "esportes". (HUIZINGA, p.196, 1949, tradução nossa)<sup>113</sup>

Na época de sua obra, Huizinga falava dos esportes com bola e como eles haviam passado de uma diversão ocasional para um sistema organizado de clubes e partidas. Processo similar ao que vem acontecendo com os vídeo games, atualmente. O autor ainda falava sobre o desaparecimento do lúdico, em prol do atletismo, no esporte moderno. E aqui quando se fala em entretenimento esportivo, se fala, também, de um desaparecimento do esporte clássico, formalmente descrito pelos estudiosos da área em prol do entretenimento, pois esse aceita diversas formas de competição desenvolvidas nos moldes das competições esportivas clássicas, desde que essas sejam capazes de atrair e encantar os espectadores.

Quando pensado como produto de entretenimento, o esporte vira uma moeda social, que incentiva a interação social e a troca de informações. “A conexão da moeda social não é apenas socialmente interativa, mas explica em parte o relacionamento como componente da popularidade dos *fantasy sports* e outros *sports games* interativos” (REIN; KOTLER; SHIELDS, 2008, p.59-60, tradução

---

<sup>113</sup> Citação original: The basic forms of sportive competition are, of course, constant through the ages. In some the trial of strength and speed is the whole essence of the contest, as in running and skating matches, chariot and horse races, weight-lifting, swimming, diving, marksmanship, etc. Though human beings have indulged in such activities since the dawn of time, these only take on the character of organized games to a very slight degree. Yet nobody, bearing in mind the agonistic principle which animates them, would hesitate to call them games in the sense of play—which, as we have seen, can be very serious indeed. There are, however, other forms of contest which develop of their own accord into "sports".

nossa)<sup>114</sup>. Nesse sentido, também se explica em parte a popularidade dos e-sports e crescimento de seus campeonatos. Focando especificamente no League of Legends, é possível ter uma visão geral dos campeonatos a partir do Quadro 12.

Ano	Local	Times participando	1º lugar	Pontuação	2º lugar
2011	Suíça, Jönköping	8	Fnatic	2 - 1	against All authority
2012	US, Los Angeles	12	Taipei Assassins	3 - 1	Azubu Frost
2013	US, Los Angeles	14	SK Telecom T1	3 - 0	Royal Club
2014	Coreia do Sul, Seoul	16	Samsung Galaxy White	3 - 1	Star Horn Royal Club
2015	Alemanha, Berlin	16	SK Telecom T1	3 - 1	KOO Tigers
2016	US, Los Angeles	16	SK Telecom T1	3 - 2	Samsung Galaxy
2017	China, Beijing	24	Samsung Galaxy	3 - 0	SK Telecom T1

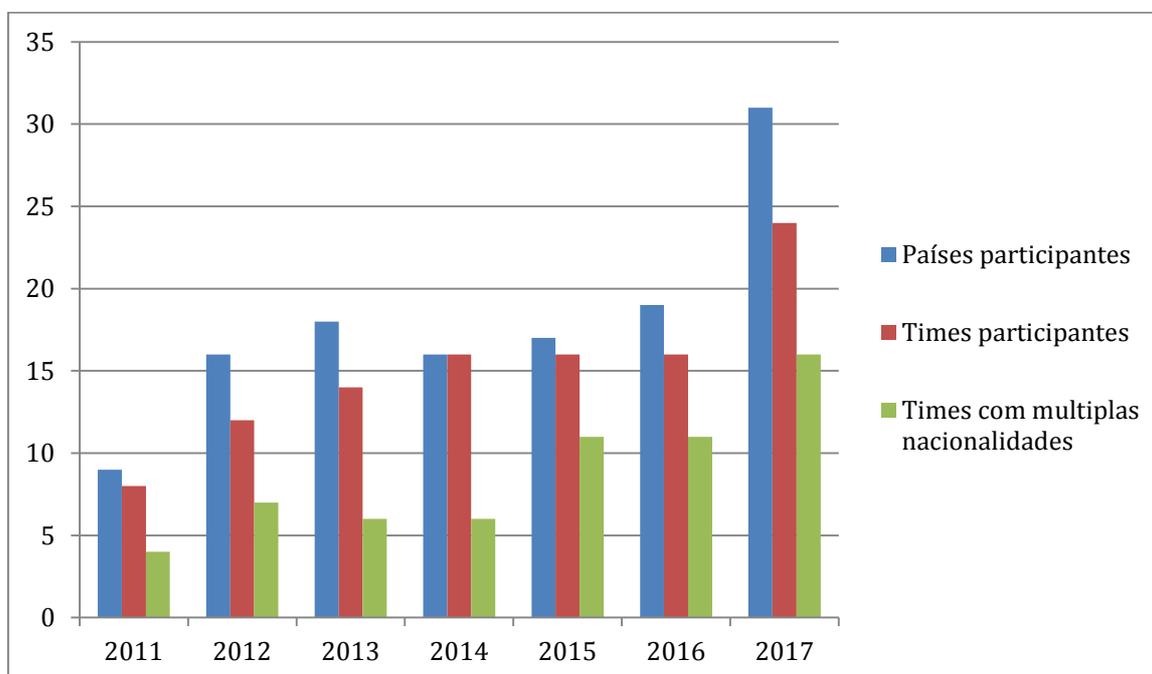
**Quadro 12: Visão geral dos campeonatos**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

É possível observar na terceira coluna do Quadro 12 que o número de times participando do campeonato mundial de League of Legends aumentou desde a sua primeira edição, em 2011. No início eram apenas oito equipes competindo pelo grande prêmio, no segundo ano esse número subiu para 12, no terceiro ano foram 14, e nas edições de 2014, 2015 e 2016 foram 16 equipes competindo. Na edição mais recente, de 2017, foram 24 times competindo ao todo. Esse dado mostra que o campeonato se desenvolveu, possibilitando eventos maiores e com uma duração maior. Também, cresceram os eventos regionais, responsáveis por classificar as equipes de cada localidade, o que refletiu diretamente no número de nacionalidades diferentes participando de cada campeonato. Lembrando que cada classificatória regional é vinculada a um servidor da Riot Games e cada servidor representa uma região que pode ser formada por um único país ou por diversos países geograficamente próximos. Isso favorece também a formação de equipes com jogadores provindos de diferentes países.

<sup>114</sup> Citação original: The social currency connection is not only interactive socially, but it explains in part the relationship component of the popularity of fantasy sports and other interactive sports games.

No Gráfico 5 é possível ver que o número de países participando dos campeonatos sempre foi igual ou maior do que o número de times, mostrando que desde o princípio sempre houveram equipes com múltiplas nacionalidades.



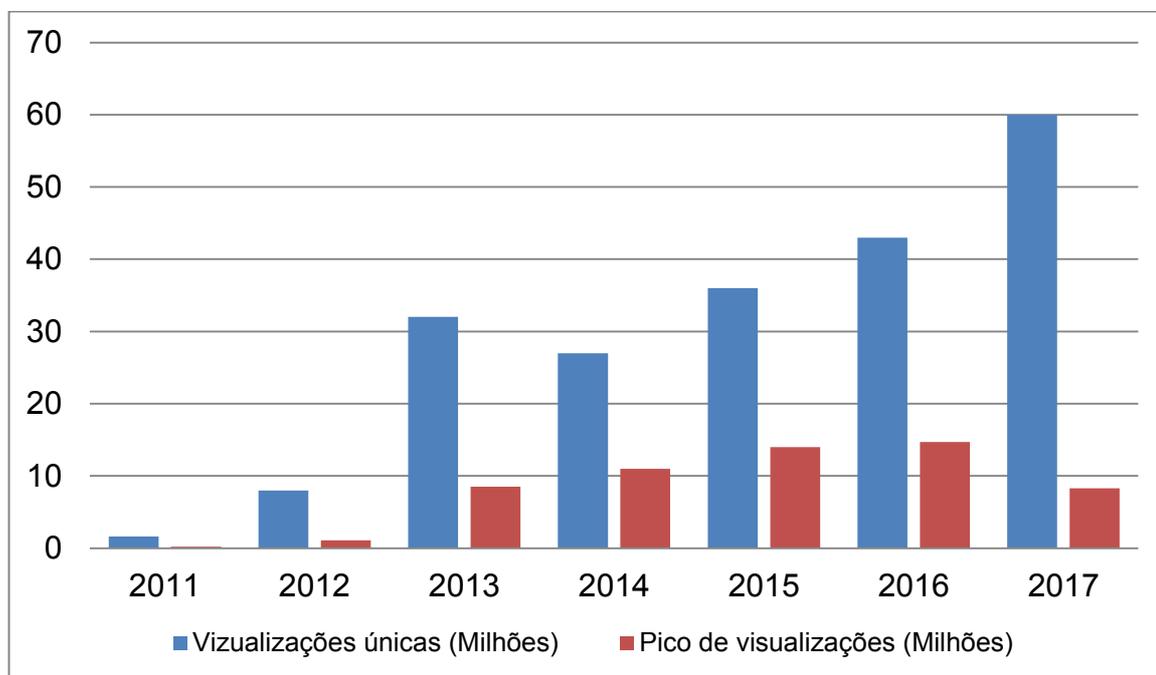
**Gráfico 5: Participação de países e time nos campeonatos de LoL**

Fonte: Elaboração própria

Em 2017 o campeonato mundial de League of Legends atingiu o auge de audiência, foram 60 milhões de espectadores na final e 80 milhões na semifinal (TENCENT, 2017). O evento contou com 144 jogadores profissionais de 28 nacionalidades diferentes e de 1,2 bilhões de horas de e-sports assistidas (LOLESPORTS, 2017). Observando o Gráfico 5 é possível perceber que a audiência dos e-sports vem subindo gradativamente a cada ano, com uma pequena queda em 2014. Porém, apesar de 2017 ter tido o maior número de visualizações únicas, o pico de visualizações consecutivas nesse ano foi o menor registrado desde 2013.

Aqui é preciso ressaltar que o número de visualizações únicas leva em consideração as reprises dos jogos também. Assim, o pico de visualizações pode estar caindo tanto pelo hábito de consumo do público, que não sente necessidade de assistir ao jogo no momento em que ele está acontecendo, quanto pelo fato de o público estar se interessando em diferentes jogos, não apenas na final. Isso fica claro quando se observa que o número de espectadores da semifinal foi maior do que o da final do campeonato, mostrando que o fã de e-sport está mais interessado

em assistir aos jogos das equipes com as quais se identifica do que necessariamente aos jogos das melhores equipes.



**Gráfico 6: Crescimento da audiência dos campeonatos**

Fonte: Elaboração própria com base em lolesports.com

Aqui é importante lembrar que no esporte tradicional os fãs podem se conectar “[...] identificando, admirando ou emulando as habilidades e o desempenho de atletas e equipes. [...] O desejo do fã de se aproximar e ter mais acesso ao esporte e seus atletas alimenta essa conexão” (REIN; KOTLER; SHIELDS, 2008, p.62, tradução nossa)<sup>115</sup>. E uma das formas mais comuns de fazer essa conexão são o que os autores chamam de experiência vicárias, que muitas vezes envolvem pessoas “[...] jogando vídeo games, *fantasy sports* ou outras experiências tecnológicas que imitam um esporte” (REIN; KOTLER; SHIELDS, 2008, p.62, tradução nossa)<sup>116</sup>. Já no e-sport essa conexão é mais real, não é simplesmente o fato de simular o atleta ou a equipe, o fã pode efetivamente jogar o mesmo jogo, com o mesmo campo e os mesmo artifícios que o seu atleta favorito. E isso justifica, em parte, por que cada vez mais os espectadores do esporte eletrônico focam em

<sup>115</sup> Citação original: [...] identifying, admiring, or emulating the skills and performance of athletes and teams. [...] The fan’s desire to be closer and have more access to the sport and its athletes fuels this connection.

<sup>116</sup> Citação original: [...] by playing videogames, fantasy sports, or some other technological experiences that emulate a sport.

assistir apenas aos jogos dos seus times favoritos. No próximo tópico serão vistas as diferentes mídias que esses fãs utilizam para assistir a essas partidas e como o jogo se molda a cada uma delas.

### 5.1.3. Categoria: mídias de transmissão

Bolter e Grusin, em sua obra *Remediation: Understanding New Media* (2000), falam sobre o processo de remediação de uma mídia como algo que acontece a partir de sua formação ou da reformação (*refashioned*) das mídias antecessoras àquela. Ou seja, uma nova mídia, de maneira geral, é, na verdade, uma mídia antiga reformulada. Ao falar de jogos, é necessário voltar à discussão do primeiro capítulo deste trabalho, onde foi determinado que jogos são mais antigos do que a própria sociedade humana. Porém, foi dentro das comunidades humanas que os jogos ganharam diferentes significados. Alguns jogos se tornaram o que conhecemos por jogos olímpicos, esses têm a alcunha de esporte, e ainda são capazes de representar muito mais do que uma competição, são de fato um evento, um acontecimento célebre, tem um significado social que vai além do jogo em si.

Outros jogos, no entanto, permaneceram na informalidade. Alguns desses viraram brinquedos, formas de passar o tempo, outros até surgiram como forma de competições amistosas. Com a evolução tecnológica, alguns desses jogos deram origem aos vídeo games, intimamente ligados à televisão, pois:

Os vídeo games são reproduzidos em um aparelho de televisão reutilizado, em que uma unidade de controle anexada transforma a tela em um meio diferente. Esses sistemas de vídeo games constituem uma mercadoria diferente das transmissões de programas de televisão - uma destinada a um grupo particular [...] e embalada e paga de maneira diferente. As unidades de jogo interrompem a transmissão da televisão para oferecer um tipo de entretenimento cujas características incluem [...] a interação fortemente acoplada entre o jogador e a tela. Pelo menos para a audiência de jovens usuários, a interatividade é uma melhoria em relação à televisão convencional. Embora o controle remoto para um grupo convencional permita que o espectador apenas mude canais, reduza o som e faça outras alterações relativamente menores no fluxo de vídeo, os *joysticks*, os teclados e as *trackballs* dos jogos remodelam e ampliam o senso de controle do jogador. Os vídeo games, bem como o *arcades* e os jogos de computador, continuam a

mostrar a influência da televisão convencional. (BOLTER; GRUSIN, p. 91-92, 2000, tradução nossa)<sup>117</sup>

Aqui entram outros dois conceitos importantes para a compreensão total do processo de remediação, a mediação instantânea (*immediacy*) e a hipermediação (*hypermediacy*). A primeira está associada a uma ideia de transparência. E essa, geralmente, é alcançada por mídias imersivas, como aparelhos de realidade aumentada; mas, também, pode estar presente em outras mídias como parques temáticos, por exemplo os parques da Disney. O objetivo principal da mediação instantânea é sempre fazer com que o observador tenha acesso ao conteúdo da mídia sem sentir a mediação da mesma (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Se a primeira prima pela transparência, a hipermediação busca a opacidade. Ou seja, os dois conceitos se apresentam como opostos. Na hipermediação, o observador tem a total consciência de que o que ele está observando está sendo mediado. Ela oferece um espaço dividido em janelas, como, por exemplo, um portal de notícias, onde se tem vídeo, anúncios, fotos e matérias desconexos e organizados em um único espaço (BOLTER; GRUSIN, 2000).

A interação do digital traz para o usuário a ilusão de instantaneidade, a sensação de poder fazer mais, escolher mais, determinar o que vai acontecer; ele não é mais apenas um espectador, ele pode interagir e definir a história. Mas o que acontece se o jogador decide voltar ao papel de espectador? Não por alguns minutos, não “enquanto não é a minha vez de jogar”, mas ativamente o jogador decidir que quer apenas assistir ao jogo. Seria o ponto onde o jogo digital – agora esporte eletrônico – passa a ser consumido como o jogo esportivo? Alguns podem dizer que sim, outros podem clamar que não, a verdade é que a resposta para essa pergunta é mais complexa que, um simples, sim ou não. Apesar de existirem, sim, muitas semelhanças; o esporte eletrônico nunca vai ser consumido exatamente

---

<sup>117</sup> Citação original: Videogames are played on a repurposed television set, one in which an attached control unit transforms the screen into a different medium. Such videogame systems constitute a commodity different from broadcast television shows - one intended for a particular group [...] and packaged and paid for in a different way. The game units co-opt broadcast television to offer a kind of entertainment whose characteristics include [...] tightly coupled interaction between the player and the screen. At least for its audience of young users, the interactivity is an improvement over conventional television. Although the remote control for a conventional set allows the viewer only to change channels, reduce the sound, and make other relatively minor alterations in the video stream, the joysticks, keyboards, and trackballs of the games refashion and magnify the player's sense of control. Videogames, as well as the actionstyle arcade and computer games, nevertheless continue to show the influence of conventional television.

como um esporte tradicional. Os processos de remediação pelos quais o jogo digital passou e fez com que outras mídias, como televisão, passassem também a influenciar na forma como os seus espectadores consomem.

Muitas vezes o espectador de e-sport quer mais do que simplesmente observar passivamente ao jogo, ele quer interagir com outros espectadores e com os jogadores através da segunda tela. Mais que isso, ele quer consumir o jogo em um meio que favoreça essa interação, por isso diversas ferramentas on-line, como a Twitch.tv, que possibilita que o jogador assista e, ao mesmo tempo, comente o jogo com pessoas ao redor do mundo, fazem sucesso nesse meio.

Às vezes, esses espectadores querem ir ainda mais longe. No League of Legends, através do próprio *client* do jogo, é possível para o espectador controlar a câmera do jogo que está assistindo. Ou seja, novamente é observada a sensação de escolha, o poder de não ficar preso a uma única visão de um único jogador ou a uma visão genérica hipermediada seja por uma pessoa (diretor) ou uma máquina (algoritmo). Com o controle da câmera, o espectador pode escolher o que ele quer ver no jogo.

Mídia	Grau de personalização	Descrição
Televisão	Baixo	Existe um diretor que escolhe o que, quando e como deve ser visto. Além disso o idioma da transmissão está atrelado à localização geográfica do espectador.
Presencial	Baixo	Apesar de parecer que o espectador tem liberdade para escolher o que ele quer ver, o jogo ainda é mostrado através de telas que possuem uma edição dirigida por outra pessoa, e o idioma ainda está atrelado ao local em que o campeonato acontece.
Streaming (Site oficial)	Médio	O usuário tem o poder de escolher o idioma em que quer assistir às partidas independente de sua localização geográfica.
Streaming (YouTube e Twitch)	Médio	O usuário tem o poder de escolher o idioma em que quer assistir às partidas e, também, tem liberdade para fazer comentários e interagir com outros espectadores independente de sua localização geográfica.
360°	Médio-alto	O usuário tem a liberdade de escolher qual câmera quer assistir e ainda escolher em qual ângulo ela vai estar. Porém, a câmera do jogo ainda era controlada pelo algoritmo e o espectador não tinha poder sobre isso.
<i>Client</i>	Alto	O usuário tem o poder de decidir o que, quando e como o jogo deve ser visto. Tem inclusive a liberdade de optar por deixar o algoritmo escolher por ele.

**Quadro 13: Grau de personalização**

Fonte: Elaboração própria

Nesse sentido pode-se perceber uma variação no que será chamado de grau de personalização do usuário, aqui é possível perceber que cada mídia estudada

tem características próprias e que as diferenciam das demais. Também é importante ressaltar que uma mídia que pareça hipermediada não é necessariamente pior que a outra, às vezes o excesso de escolhas pode não apenas confundir como desmotivar um usuário, pois muitas vezes o espectador deseja apenas “sentar e assistir à partida”. No Quadro 13, tem-se as diferentes mídias citadas no Capítulo 4 e seu respectivo grau de personalização.

Aqui a televisão e o campeonato presencial apresentam um nível de personalização baixo, porém são duas mídias bastante diferentes no que diz respeito à experiência do espectador. A televisão não demanda esforço, não exige quase nada do usuário, se aquela transmissão não está mais agradando o espectador ele pode trocar de canal ou simplesmente desligar o aparelho e seguir para outra atividade de sua escolha. Enquanto o campeonato presencial exige preparação, planejamento, compra de ingresso, possíveis filas, possíveis viagens, estadia em hotéis, além de um comprometimento de cerca de 5 a 6 horas por dia de evento.

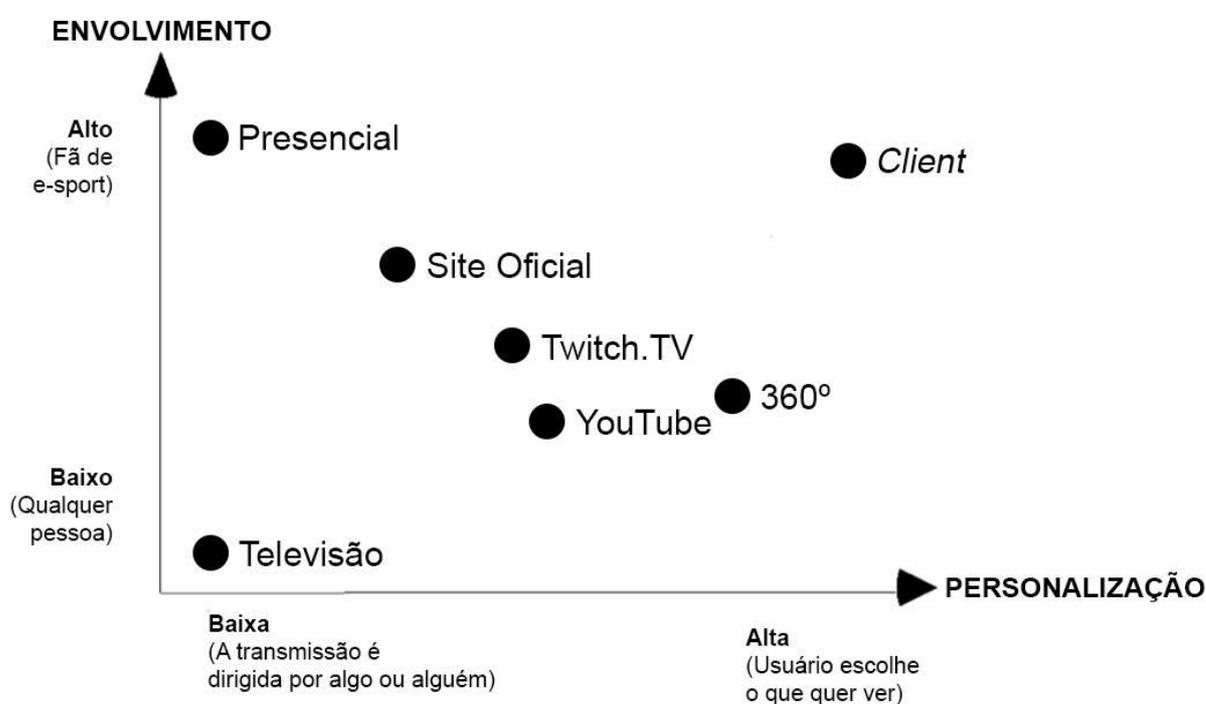
O *streaming*, seja pelo site oficial ou pelas aplicações YouTube e Twitch, oferece um nível de personalização médio. Porém YouTube e Twitch entregam mais opções para os seus espectadores, como *chats* que permitem que eles interajam com outras pessoas e até mesmo com os jogadores, além de oferecer a possibilidade contribuir financeiramente para um canal de sua preferência. Outro fator relevante é o aspecto multi-plataforma dessas aplicações, que permitem que o usuário utilize, computador pessoal, dispositivos móveis, ou até mesmo aparelhos de TV para assistir às partidas.

Na transmissão 360°, disponibilizada via YouTube e via site oficial, a Riot Games ofereceu uma maior personalização para o usuário, porém a transmissão foi apenas um teste no campeonato de 2016 e não existem números oficiais divulgados sobre quantas pessoas efetivamente assistiram aos jogos em 360°. Mas, por permitir ao espectador a escolha entre diferentes câmeras, todas em 360°, essa transmissão pode ser considerada como tendo um grau de personalização médio-alto, pois apesar de ser maior que a personalização oferecida pelo *streaming* tradicional, ainda é menor que o grau de personalização oferecido pelo *client* do jogo.

O *client*, por sua vez, oferece ao espectador todas as configurações de vídeo e som de um jogador, além de configurações a mais de interface. Porém, esta última mídia é também a que exige um dos maiores graus de comprometimento do usuário,

ter o *client* do LoL, provavelmente quer dizer jogar LoL, pois o *software* ocupa um espaço considerável no disco, sofre atualizações constantes e tem uma interface pensada para *hardcore players*, ou seja, exige conhecimento prévio de jogo para que a sua manipulação seja natural. Nesse sentido, é possível afirmar que a maioria dos espectadores que utilizam essa mídia tem um alto nível de envolvimento com o jogo como jogador também.

A partir da ideia do nível de envolvimento do espectador e do nível de personalização da mídia, tem-se o Gráfico 7 que representa as diferentes formas de assistir a uma partida de League of Legends.



**Gráfico 7: Envolvimento vs. Personalização**

Fonte: Elaboração própria

O eixo do envolvimento representa o quão integrado ao universo do jogo o espectador deve estar, nesse sentido um envolvimento alto representa um fã de e-sport, enquanto um nível de envolvimento baixo representa um público potencial, alguém que não precisa necessariamente conhecer o jogo para assistir. Já o eixo da personalização mostra o quanto a mídia permite ao espectador escolher o que e como ele quer ver cada etapa da partida. Assim, um nível de personalização baixo representa uma mídia que tem a característica de dirigir o olhar ao usuário, oferecendo um produto finalizado e que não exige do espectador nenhum tipo de

esforço. Já um nível de personalização alta permite ao usuário dirigir a própria transmissão, exigindo um esforço maior do espectador.

Aqui temos a televisão como a mídia com o menor nível de personalização, na transmissão televisiva existe um diretor, alguém responsável por definir o que deve ser mostrado a cada momento. Por outro lado, a televisão também é a mídia que exige o menor nível de envolvimento do usuário, qualquer pessoa poderia estar passando por entre canais e se interessar por uma partida de League of Legends, sem necessariamente estar procurando especificamente por isso.

O campeonato presencial, apesar de ter um baixo nível de personalização, exige um alto nível de envolvimento do espectador, ele precisa conhecer o jogo e ter buscado informações especificamente sobre o evento previamente. Além disso, o nível de interação entre ele e os outros espectadores é altíssimo, na plateia do estádio não basta apenas assistir, é necessário torcer. No site oficial, ainda são necessários o conhecimento e a busca prévios, porém o nível de envolvimento com outros jogadores cai, e as possibilidades de personalização sobem.

Os canais Twitch.tv e YouTube, como já foi visto, têm um nível de personalização médio, o segundo oferecendo dois layouts diferentes, YouTube e o YouTube gaming, mostrando um grau de personalização um pouco maior. Já a Twitch apresenta um grau de envolvimento maior, pois enquanto o YouTube é uma plataforma de entretenimento com vídeos diversos a Twitch é um plataforma de jogos. Ou seja, um espectador que entra na Twitch está buscando especificamente por um conteúdo relacionado a jogos, enquanto o espectador do YouTube poderia inicialmente estar buscando qualquer outro tipo de entretenimento.

Apesar de utilizar o YouTube como base, a transmissão 360° permitia um grau de personalização um pouco maior que os vídeos tradicionais do site e também exigia um nível de envolvimento um pouco maior do usuário, pois este deveria transitar entre diferentes câmeras mostrando diferentes pontos da arena, além de ter interesse em testar esse tipo de experiência que foi divulgada especialmente na mídia especializada em jogos. Por fim, como já foi dito, *o client não só apresenta o maior nível de personalização, mas também exige o maior nível de envolvimento.* Dificilmente um usuário vai adquirir um *software* de jogo com o único propósito de assistir aos seus campeonatos, e mesmo que alguém o faça, essa pessoa estaria fadada a entender como funciona a interface do jogo para usufruir de todas as personalizações disponíveis.

Após entender melhor a relação entre as mídias de transmissão e a experiência do espectador, compreenderemos o vínculo entre o esporte eletrônico e o entretenimento esportivo, e também como as evoluções dos jogos, especialmente os jogos de computador, influenciam nessas questões, então, se faz necessário passar para uma próxima etapa da codificação.

## 5.2. CODIFICAÇÃO SELETIVA

Este é o processo pelo qual as categorias e subcategorias já descritas são vinculadas em torno de uma categoria principal. De forma geral, este é um processo que acontece nas fases finais da pesquisa. Na busca por essa categoria principal, Corbin e Strauss explicam:

A categoria principal representa o fenômeno central do estudo. É identificada fazendo perguntas como: Qual a principal ideia analítica apresentada nesta pesquisa? Se meus achados forem ser conceitualizados em algumas frases, o que será dito? Sobre o que parece ser toda ação/interação? Como posso explicar a variação que vejo entre e junto as categorias? A categoria principal pode emergir de entre as categorias já identificadas ou um termo mais abstrato pode ser necessário para explicar o fenômeno principal. As outras categorias sempre permanecerão em relação à categoria principal como condições, estratégias de ação/interação ou consequências. (CORBIN; STRAUSS, 1990, tradução nossa)<sup>118</sup>

Com base nisso, os autores ainda sugerem o uso de diagramas para ajudar a visualizar as categorias e os vínculos entre elas. Assim, se propõe aqui o diagrama presente na Figura 7, que foi elaborado utilizando as três categorias presentes na primeira etapa da codificação, sendo elas jogos, entretenimento esportivo e mídias. Em seguida, foram adicionadas as subcategorias encontradas em cada uma delas. Nesse momento, foi possível observar que “jogo” não era apenas uma categoria, mas também uma subcategoria de entretenimento esportivo e de mídias, onde, como categoria, o jogo representava a codificação dos aspectos de jogo de

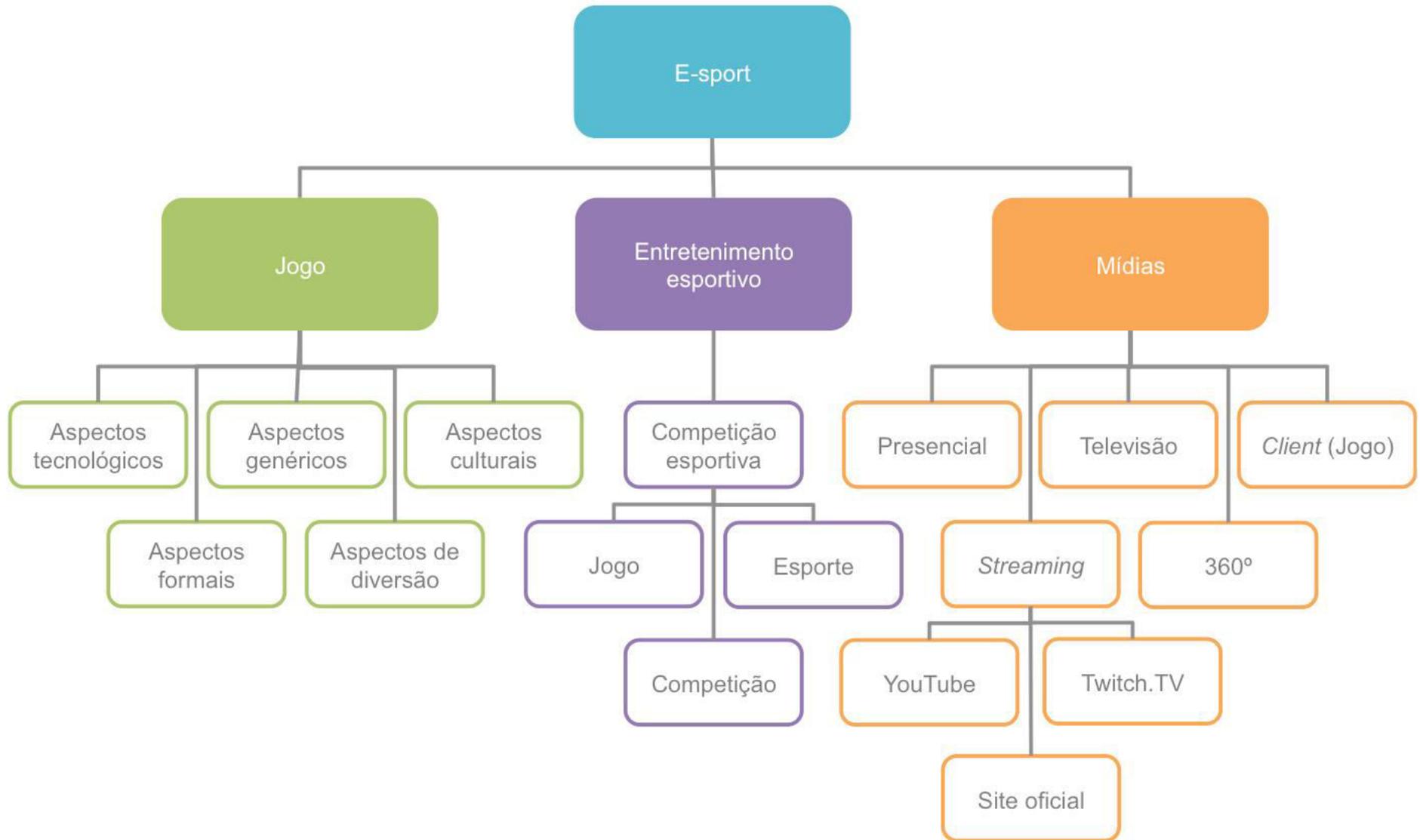
---

<sup>118</sup> Citação original: The core category represents the central phenomenon of the study. It is identified by asking questions such as: What is the main analytic idea presented in this research? If my findings are to be conceptualized in a few sentences, what do I say? What does all the action/interaction seem to be about? How can I explain the variation that I see between and among the categories? The core category might emerge from among the categories already identified or a more abstract term may be needed to explain the main phenomenon. The other categories will always stand in relationship to the core category as conditions, action/interactional strategies, or consequences.

computador. Já como subcategoria de entretenimento esportivo, ele simbolizava quais perspectivas dos jogos eram levadas para a competição esportiva e, conseqüentemente, para o entretenimento esportivo. Por fim, como subcategoria de mídias, o jogo era tratado como uma mídia de transmissão das partidas.

Com isso, o primeiro impulso seria entender o jogo como a categoria principal que estava sendo buscada nessa codificação. No entanto, observando o estudo apresentado até aqui, foi possível entender que jogo é um tópico muito abrangente, como demonstrado principalmente no primeiro capítulo desta dissertação, a palavra jogo pode ser vinculada a uma série de atividades, desde animais brincando até uma peça teatral. Assim, percebeu-se que a categoria principal deveria surgir do questionamento básico: “De que tipo de jogo se está falando aqui?”. A resposta era bastante lógica, pois essa pesquisa não falava sobre o jogo de maneira generalista e sim sobre o jogo como esporte eletrônico, assim entende-se que essa a categoria principal. Pois é a partir do olhar do e-sport que se observou aqui o jogo e o ato de jogar, o esporte tradicional e as competições esportivas como forma de entretenimento, e as mídias e a experiência do espectador em cada uma delas.

Ainda é necessário explicar que o e-sport aqui é a categoria central, pois essa pesquisa foca em entender como o jogo vem se modificando para se tornar um esporte eletrônico e quais aspectos dele são relevantes para essa forma de entretenimento esportivo e como as diferentes mídias têm influência ou têm sido influenciadas por esse processo. Por fim, é importante ressaltar que a *Grounded Theory* sugere a utilização dos memorandos de pesquisa (*memos*) em conjunto com a codificação para formar uma teoria sobre o assunto pesquisado. Assim, o próximo capítulo desta dissertação é dedicado para a explanação dos *memos* e a redação da teoria.



**Figura 7: Diagrama de categorias da codificação**  
 Fonte: Elaboração própria.

## 6. MEMORANDO E TEORIA

Este capítulo é dividido em duas partes: o memorando e a teoria. Ambas fazem parte das premissas da *Grounded Theory*, no qual a primeira é na verdade uma descrição de todos *memos* escritos ao longo dessa pesquisa. Já a segunda aparece como resultado de todas as outras etapas e consiste na redação da teoria fundamentada nos dados recolhidos e analisados.

### 6.1. MEMORANDO

Os *memos* são notas pessoais, ideias, hipóteses construídas pelo pesquisador ao longo da pesquisa. Eles são diferentes para cada trabalho, mas são sempre uma parte importante de qualquer estudo que deseje utilizar a *Grounded Theory*. Nesse sentido, Corbin e Strauss (1990) explicam:

*Memos* variam em forma e tamanho de acordo com a fase do projeto de pesquisa e o tipo de codificação que está sendo executado. À medida que uma teoria se torna melhor elaborada e integrada, então faça os memorandos. A escrita de memorando deve continuar até o final do projeto, muitas vezes incluindo a própria escrita. Ordenados e recorridos durante o processo de redação, os memorandos teóricos fornecem uma base firme para relatar a pesquisa e suas implicações. Se um pesquisador omite o memorando e se conduz diretamente da codificação para a escrita, uma grande quantidade de detalhes conceituais é perdida ou deixada sem desenvolvimento. Uma integração menos bem elaborada e satisfatória da análise será o resultado. (CORBIN; STRAUSS, 1990, tradução nossa)<sup>119</sup>

Ou seja, o memorando é uma etapa crucial, nele começa a elaboração das linhas teóricas e delas surge a redação de uma teoria finamente elaborada. Os autores explicam que o memorando serve como um sistema de apoio para o processo analítico.

---

<sup>119</sup> Citação original: Memos vary in form and length according to the stage of the research project and the type of coding one is performing. As a theory becomes better elaborated and integrated, so do the memos. Memo writing should continue until the very end of the project, often including the writing itself. Sorted and resorted during the writing process, theoretical memos provide a firm base for reporting on the research and its implications. If a researcher omits the memoing and moves directly from coding to writing, a great deal of conceptual detail is lost or left undeveloped. A less well elaborated and satisfying integration of the analysis will result.

Uma vez que o analista não pode facilmente acompanhar todas as categorias, propriedades, hipóteses e questões generativas que evoluem a partir do processo analítico, deve haver um sistema para fazê-lo. O uso de memorandos constitui esse sistema. Os memorandos não são simplesmente sobre "ideias". Eles estão envolvidos na formulação e revisão da teoria durante o processo de pesquisa. Escrever memorandos deve começar com as primeiras sessões de codificação e continuar até o final da pesquisa. Ele deve incorporar e elaborar as próprias sessões de codificação, bem como as "notas de código". (CORBIN; STRAUSS, 1990, tradução nossa)<sup>120</sup>

Com isso em mente, é importante ressaltar que os *memos* aqui descritos foram coletados ao longo de toda a pesquisa, principalmente durante as etapas de codificação, alguns tendo se confirmado verdadeiros, outros tendo se provado errôneos, e outros, ainda, não contam com dados disponíveis o bastante para afirmar ou negar a sua veracidade. Cada um deles será colocado, justificado e analisado de acordo com os dados já coletados, e, quando necessário, coletando novos dados.

---

*1. Memo: Em um e-sport o software e o hardware servem como forma de adaptar o campo de jogo, tornando a atividade mais propícia a interações unissex. Porém, a comunidade tóxica<sup>121</sup> ainda é um impedimento para as mulheres.*

---

Nos esportes tradicionais onde as separações por gênero são, muitas vezes, justificadas pela fisiologia dos atletas:

Pode-se argumentar que as mulheres ainda não competem em igualdade de condições com os homens em muitos esportes, mas isso é realmente uma questão de performance e não de oportunidade. Isso é rastreável não para falta de aplicação ou inadequação, mas para diferenças fisiológicas. É preciso levar em consideração que as mulheres em muitos esportes seguem regras originalmente planejadas por homens para testar habilidades

---

<sup>120</sup> Citação original: Since the analyst can not readily keep track of all the categories, properties, hypotheses, and generative questions that evolve from the analytical process, there must be a system for doing so. The use of memos constitutes such a system. Memos are not simply about "ideas." They are involved in the formulation and revision of theory during the research process. Writing memos should begin with the first coding sessions and continue to the end of the research. It should incorporate and elaborate on the coding sessions themselves as well as on the "code notes."

<sup>121</sup> Uma comunidade de um determinado jogo onde aparecem muitas visões e atitudes pessimistas ou mesmo agressivas. Por exemplo, sair de uma partida em andamento, deixando o time desfalcado; xingar ou fazer reclamações desnecessárias; utilizar palavras de baixo calão; comentários machistas, racistas, homofóbicos ou xenófobos; jogar mal propositalmente, prejudicando os companheiros de equipe; são alguns exemplos de atitudes de uma comunidade tóxica.

masculinas. Pode ser que alguns esportes vejam as mulheres emergirem como mais bem sucedidas que os homens se fossem jogadas dentro de um quadro regulatório que fosse adaptado às habilidades femininas. É improvável que isso aconteça, porque as tradições no esporte feminino são agora tão fortes, mas é mais um fator que trabalhou contra as mulheres como concorrentes no esporte. Embora as diferenças fisiológicas tenham diminuído consideravelmente nos últimos trinta anos, elas ainda são amplas o suficiente para que quase todas as competições atléticas exijam participação de um único gênero. (DOBRE-LAZA, 1997, tradução nossa)<sup>122</sup>

Vale ressaltar que existem exceções, alguns esportes são sim unissex, e contam com uma participação feminina de destaque, nesse sentido Dobre-Laza (1997) destaca o críquete e os esportes equestres. Essas questões fisiológicas não fazem parte dos e-sports, onde mulheres e homens poderiam jogar tranquilamente em pé de igualdade. Porém, a participação feminina no esporte eletrônico é tímida. Em uma pesquisa sobre a audiência dos e-sports, o instituto Nielsen encontrou que os espectadores 71% são homens, contra 61% de audiência masculina nos esportes tradicionais (PIKE; MASTER, 2017).

Apesar de não existir uma pesquisa a nível mundial que mostre qual o nível da participação feminina entre os jogadores profissionais, no League of Legends a primeira mulher a se classificar para um torneio regional foi a jogadora Maria "Remilia" Creveling em 2015. Na época, a profissional afirmou sofrer assédio e chegou a pedir para que o Riot Games evitasse ao máximo colocá-la no foco das câmeras. Em 2016 e 2017 não houve nenhum grande destaque feminino no League of Legends, tornando impossível obter uma amostragem considerável de jogadoras profissionais, capaz de confirmar ou negar a premissa de que a comunidade tóxica é a principal razão da ausência de mulheres nos campeonatos profissionais do jogo. Porém, entende-se que o caso Remilia e a própria ausência de outras jogadoras profissionais são um forte indício de que o preconceito e o machismo têm sim

---

<sup>122</sup> Citação original: It may be argued that women still do not compete on equal terms with men in many sports, but this is really a matter of performance rather than opportunity. This is traceable not to lack of application or unsuitability, but to physiological differences. We need to take into account that women in many sports are following rules originally designed by men to test male skills. It may be that some sports would see women emerge as more successful than men if they were played within a regulatory framework which was adapted to female strengths. This is unlikely ever to happen, because the traditions in women's sport are now so strong, but it is one more factor which has worked against women as competitors in sport. While physiological differences may have narrowed considerably in the last thirty years, they are still wide enough for almost all athletic competition to require single-gender participation.

influência negativa na comunidade feminina no League of Legends. Levando o foco da discussão para um outro grupo que também supostamente pode se beneficiar do nivelamento do campo de jogo pela tecnologia, tem-se o segundo ponto desse memorando:

---

*2. Memo: Apesar de existirem casos extremos, o software e hardware ainda não conseguem nivelar com excelência jogadores com deficiências, especialmente nas mãos e braços.*

---

Quando se fala em casos extremos, são aqueles como o já citado *streamer* italiano MacsHG que, em 2013, se autointitulou o primeiro jogador a atingir o *ranking* Diamond jogando com o pé, título que até hoje ninguém reivindicou. Na época, apenas 1,9% dos jogadores no servidor do oeste europeu, onde MacsHG jogava, tinham esse mesmo *ranking*. Porém novamente não existem jogadores com esse tipo de deficiência participando dos campeonatos oficiais, o que leva ao seguinte ponto: o nivelamento do campo de jogo através da tecnologia não é o bastante? Ou simplesmente é muito difícil para qualquer pessoa independentemente de quaisquer artifícios de *software* e *hardware* chegar ao nível de jogador profissional? Esses são questionamentos que não puderam ser respondidos com precisão nessa pesquisa.

Vale ressaltar que na mesma época e no mesmo servidor onde MacsHG atingiu o *ranking* de Diamond, segundo mais alto do jogo, apenas 0,003% dos jogadores eram Challenger, ranking mais alto do LoL, onde estão quase todos os participantes do campeonato mundial. Nesse sentido, talvez seja possível dizer que existe sim um nivelamento gerado pela máquina, mas também existe uma rotina de treinos incessante que pode chegar de 12 a 14 horas por dia para equipes como a SK Telecom T1, três vezes campeã do mundo (JACOBS, 2015). E com esse tipo de rotina não é surpreendente imaginar que os times treinem juntos, em um mesmo local, não apenas em um encontro virtual. O que poderia corroborar com o ponto levantado no terceiro *memo*:

---

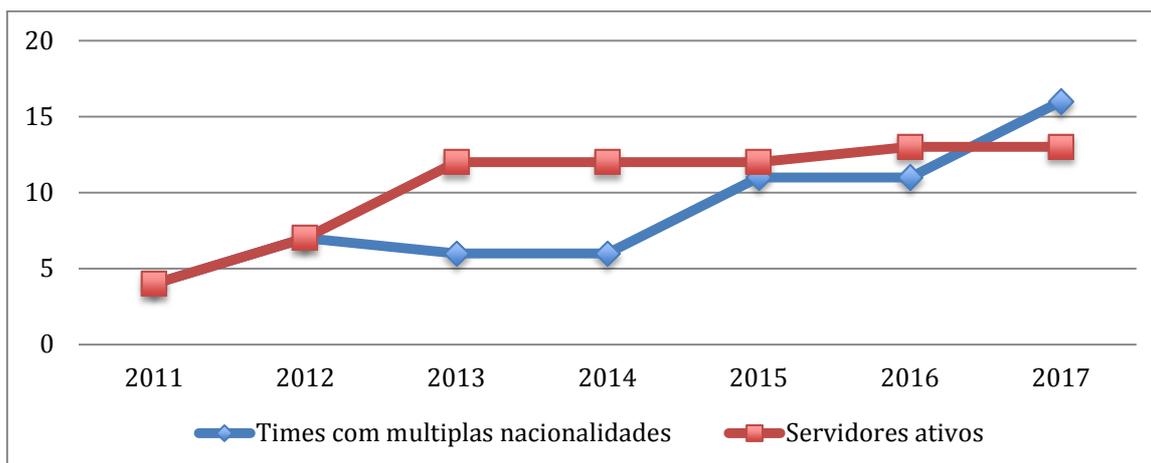
*3. Memo: A criação de mais servidores serve para trazer melhores condições de jogo para diferentes jogadores, atrair novos públicos, mas também pode servir para*

*fazer com que os jogadores se autossegmentem por países como acontece nos esportes tradicionais.*

---

Como foi visto, a criação de novos servidores em muito tem a ver com a expansão natural do jogo, ignorando outros fatores, quanto mais próximo o jogador está do servidor, geograficamente falando, melhor a qualidade do jogo. Porém, mais servidores implicam em mais regiões distintas, o que poderia implicar em uma segmentação maior dos jogadores. Semelhante ao que acontece nos esportes tradicionais, por exemplo, nas Jogos Olímpicos cada país leva a sua própria comitiva de atletas, escolhidos por serem os melhores em suas modalidades. No e-sport, a habilidade também é de extrema importância, é claro, porém ainda existe uma questão de afinidade. Inicialmente, os times se formam entre pessoas que se conhecem e gostam de jogar juntas.

É fácil imaginar que quanto mais regiões surgindo, menos times com múltiplas nacionalidades vão existir e, um dia talvez, os times sejam definidos pelos países de origem de seus jogadores, ainda mais tendo em vista que a maioria dessas novas regiões não são exatamente territórios nunca abordados pela Riot Games, mas sim divisão de regiões já existentes. Por exemplo, as regiões Latin North America e North America costumavam ser apenas uma. No entanto, ao observar o Gráfico 8, é possível ver que o lançamento de mais servidores não afetou diretamente o número de equipes com múltiplas nacionalidades participando dos campeonatos de LoL. Muito pelo contrário, apesar de existirem mais regiões separadas por diferentes servidores, esse número veio crescendo ao longo do tempo.



**Gráfico 8: Time com múltiplas nacionalidades vs. servidores ativos**

Fonte: Elaboração própria

Outra hipótese levantada nos estágios iniciais desta pesquisa e que não se provou verdadeira foi a seguinte:

*4. Memo: E-sports cujas interfaces se aproximam de atividades do mundo real são mais fáceis de serem entendidos por um público leigo, por isso têm maior tendência a se tornarem populares.*

É verdade que os jogos digitais começaram sua história realizando versão virtuais de jogos tradicionais, desde jogos de mesa, como cartas, xadrez, damas, entre outros; ou jogos que simulam os esportes tradicionais como tênis, futebol americano, basquete, entre outros; até os jogos que simulam atividades mais sérias como guerra, corridas ilegais de carro, e outras atividades que na vida real apresentam alto risco. Também é um fato amplamente explorado nos estudos de interface que a correspondência com o mundo ajuda no entendimento do usuário. Jakob Nielsen (1995) diz que:

O sistema deve falar o idioma dos usuários, com palavras, frases e conceitos familiares para o usuário, em vez de termos orientados para o sistema. Siga as convenções do mundo real, fazendo com que a informação apareça de forma natural e lógica. (NIELSEN, 1995, tradução nossa)<sup>123</sup>

<sup>123</sup> Citação original: The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.

Porém, apenas isso não garante popularidade. Em termos de audiência, os jogos mais assistidos são também os mais jogados, e esses não são necessariamente aqueles que simulam alguma atividade do mundo real. Em 2016, os e-sports com mais espectadores foram League of Legends, CS:GO e Dota 2. Desses, apenas o CS:GO mantém um vínculo forte com uma atividade do mundo real, a guerra. Outros e-sports que simulam esportes tradicionais extremamente populares como o Fifa, que simula um jogo de futebol, não apareceram entre os 15 jogos mais relevantes do mesmo ano, como foi visto no Capítulo 2 deste trabalho.

O próximo *memo* fala justamente sobre o vínculo entre o jogo, o esporte e a competição esportiva, onde um acaba e o outro começa, e como acontece a transição.

---

*5. Memo: O papel do jogo na sociedade está, muitas vezes, vinculado à competição, e é da competição que surgem os eventos esportivos que com o tempo se transformam em ferramenta de entretenimento. É bebendo de todas essas fontes que surgem os e-sports.*

---

Aqui, é necessário entender que, por mais que dividam características comuns, jogo e esporte são diferentes. O prazer, a diversão do jogo é que o caracteriza como tal. Jogar sem o prazer de jogar é exercício. E quando se insere no jogo a ideia de seriedade, se tem a competição esportiva, a seriedade aqui é uma fase transitória determinada por longos treinos. Assim que o atleta atinge seu objetivo, o jogo reaparece e com a diversão. Ou seja, jogo e esporte estão intimamente ligados, a principal diferença é que no momento da competição esportiva o lúdico fica em segundo plano e a seriedade toma conta (MAGNANE, 1969; Huizinga, 1949). Sobre a competição nos jogos, Caillois diz que:

O gosto pela competição, a busca pelo acaso, o prazer da simulação e a atração da vertigem certamente parecem ser os principais efeitos dos jogos, mas sua influência infalivelmente penetra em toda a vida social. Assim os jogos são universais, mas não são jogados da mesma maneira ou na mesma medida em todos os lugares - em um lugar, o beisebol é jogado mais e o xadrez em outro. (CAILLOIS, 2001, p. 85, tradução nossa)<sup>124</sup>

---

<sup>124</sup> Citação original: The taste for competition, the pursuit of chance, the pleasure of simulation, and the attraction of vertigo certainly seem to be the principal effects of games, but their influence infallibly

Assim, o jogo pode assumir diferentes formas e funções em diferentes sociedades, o esporte eletrônico é mais uma forma de jogo que, pela seriedade conquistada através de rotinas de treinos, formalização de ligas, premiações em dinheiro, entre outros fatores, abraçou a seriedade e se aproximou da competição esportiva. Aqui vale ressaltar que se o jogo pode ser jogado de diferentes maneiras, também é assistido por diferentes motivos. Por isso, o próximo ponto fala sobre a utilização do jogo como moeda social pelo espectador, de diferentes formas e diferentes maneiras.

---

*6. Memo: Os espectadores utilizam tanto os esportes tradicionais quanto os e-sports como moeda social, como forma de incentivo para a interação social, e o vangloriar-se faz parte dessa interação.*

---

Um dos mais importantes componentes da moeda social é o evento esportivo, não apenas o evento oficial, o jogo de campeonato no estádio, mas o evento pessoal, onde há espectadores reunidos para assistir ao jogo, existe a interação, existe a moeda social.

Os eventos esportivos são muitas vezes encontros sociais, com *tailgating*, festas e outras funções centradas em torno da competição. Esta atmosfera muitas vezes motiva a conexão do fã, que geralmente não é tanto sobre o jogo atual quanto sobre os eventos complementares. Uma das vantagens fundamentais da moeda social é que ela apela ao desejo dos fãs de fazerem parte das multidões. Esse fator é crítico para a popularidade das festas do Super Bowl, pré e pós-jogo *tailgating parties*, viagens para jogos em outras localidades, as festas dos *playoffs* ou 10 pessoas assistindo um jogo na televisão. Essas experiências de relacionamento não só produzem moeda social para o fã, mas também incentivam os fãs a associar essas experiências ao esporte. (REIN, KOTLER, SHIELDS, 2006, p. 60, tradução nossa)<sup>125</sup>

---

penetrates all of social life. Just as games are universal, but are not played the same way or to the same extent everywhere—in one place baseball is played more and chess in another

<sup>125</sup> Citação original: A critical component of the social currency connection is the social engagements that sports encourage. Sporting events are often social gatherings, with tailgating, parties, and other functions centered around the competition. This atmosphere often motivates fan connection, which is usually not so much about the actual game as it is about the supplementary events. One of the fundamental advantages of social currency is that it appeals to the desire of fans to be part of crowds. This factor is critical to the popularity of Super Bowl parties, pre- and postgame tailgate parties, traveling to away games, playoff celebrations, or 10 people watching a game on television. These

Nesse sentido, o e-sport pouco difere do esporte, lembrando que os próprios campeonatos surgem de interações sociais passadas, do ato de assistir enquanto o amigo jogava, do campeonato informal no fliperama (TAYLOR, 2012), até mesmo programas de televisão focados em disputas relacionadas a vídeo games citados no Capítulo 4 deste trabalho. No início, o e-sport na televisão serviria para legitimar a atividade. Porém empurrados para o *streaming*, os e-sports ganharam o reconhecimento dos fãs, antes de serem bem-sucedidos na televisão, e é aí que o fã de esporte eletrônico se diferencia do fã de esporte tradicional, ele não precisa de 10 pessoas em volta da televisão para assistir a um jogo, afinal ele consegue ter toda a interação social desejada através do computador.

Aqui não se deve confundir as coisas, o fã de e-sports também gosta de celebrar, festejar com os amigos, debater utilizando o jogo como moeda social, eles só não sentem a necessidade de fazer isso sempre de forma presencial, o que não quer dizer que a festa presencial não aconteça, basta olhar para os campeonatos, sempre lotados. Mas se o jogo acontece por intermédio da máquina, por que a torcida também não pode acontecer? É apenas uma forma diferente de interagir. Também não adianta se enganar, o fã de e-sport assim como o fã de esporte vai falar sobre isso, assim como:

Os esportes são um assunto universal de comunicação e são um tópico de conversa que é aceitável, seja pegando um táxi ou começando uma reunião do conselho de uma grande corporação. Eles também servem como um vínculo comum entre grupos de amigos, comunidades e relações comerciais e profissionais em todas as regiões geográficas e classes econômicas. (REIN, KOTLER, SHIELDS, 2006, p. 60, tradução nossa)<sup>126</sup>

Os e-sports também são moeda social para aqueles que por eles têm interesse. Mas é claro que o esporte eletrônico e o tradicional são diferentes, os esportes de fato têm muitas décadas a mais de história, são muito mais universais, já ultrapassaram diversas barreiras em que o e-sport não chegou, e talvez nunca

---

relationship experiences not only produce social currency for the fan, but they also encourage fans to associate these experiences with the sport.

<sup>126</sup> Citação original: Sports are a universal subject of communication and are a topic of conversation that is acceptable whether riding in a taxicab or beginning a board meeting of a large corporation. They also serve as a common bond between groups of friends, communities, and business and professional relationships across all geographical regions and economic classes.

venha a cruzar. A barreira social, em especial, é bastante visível, qualquer criança com uma bola de meia e um par de sapatos é capaz de criar seu próprio campo de futebol, no entanto é necessário um computador com acesso à internet para jogar League of Legends. O jogo é interativo, até certo ponto, ele ainda está vinculado ao *hardware* e isso faz com que tudo aconteça dentro de uma estrutura de rede que ao mesmo tempo favorece o imediatismo, não precisa mais montar o campo, nem preparar o tabuleiro, mas limita a interação, tudo acontece mediado pelo computador.

Mas é claro para o espectador que o jogo digital ainda é uma mídia bastante interativa. Coisa que a outras mídias, como televisão, por onde circulam os esportes tradicionais, não são. E aí surge o seguinte ponto:

---

*7. Memo: Todas as mídias pensadas para o jogo focam na mediação instantânea, ou pelo menos na sensação dela. Enquanto todas as mídias para as quais o jogo é adaptado têm como premissa a hipermediação.*

---

Aqui é possível tomar como exemplo o modo espectador disponível no *client* do jogo League of Legends e a transmissão televisiva feita pelo canal SporTV de uma partida do mesmo jogo. A primeira mídia é pensada para o jogo e oferece um grande grau de liberdade para o espectador. Já a segunda mídia é algo para a qual o jogo foi adaptado e oferece um grau de liberdade muito baixo para o espectador. É importante destacar que o jogo é inicialmente pensado para o jogador e depois adaptado para o espectador, enquanto a televisão é pensada para o espectador, ou seja, pressupõe-se ação, enquanto a televisão pressupõe passividade.

Por exemplo, o jogador guia a história do jogo, enquanto um espectador de televisão, com raras exceções, não tem nenhuma influência sobre a história de um filme ou programa de TV. As exceções citadas são os programas interativos como, por exemplo, o Você Decide, transmitido pela Rede Globo de 1992 a 2000 no qual o espectador tinha a possibilidade utilizar dois números de telefone para decidir entre os possíveis fechamentos para uma história. Porém, mesmo nesses casos, o grau de liberdade do espectador é limitado.

Como foi possível ver durante o estudo das mídias, não é necessariamente uma questão focada na mídia e sim no usuário, que no jogo é alguém com alto nível

de envolvimento e bastante conhecimento prévio da mídia, acostumado a ter um alto nível de personalização disponível, enquanto as mídias mais tradicionais como a TV focam em oferecer um serviço mais abrangente que possa ser utilizado por qualquer tipo de usuário, sem exigir nenhum tipo de conhecimento prévio, mas também sem oferecer muitas opções de personalização. O que leva ao ponto 8 deste memorando.

---

*8. Memo: Quando mais permissiva uma mídia, mais ela vai exigir conhecimento prévio do usuário.*

---

Como já foi dito, mídias que oferecem uma grande quantidade de opções de personalização acabam se tornando mais complexas e acabam por exigir maior conhecimento prévio do usuário. Por exemplo, não adianta um jogo como o League of Legends oferecer inúmeras configurações, citando apenas as configurações de câmera, escolher entre deixá-la fixa, seguindo o personagem, ou livre, seguindo o cursor do *mouse*. Apenas quem já jogou LoL ou algum título parecido é capaz de entender corretamente a diferença, mas digamos que o usuário leigo decida buscar informações com outros jogadores mais experientes, esses, provavelmente, vão sugerir o uso da câmera livre, popular entre os ciberatletas. Porém, essa informação ainda não é o bastante, a câmera livre ainda oferece uma série de outras possíveis configurações, como velocidade de movimento ou atalho de centralização que faz com que a câmera volte a fixar no personagem. Novamente não são ações intuitivas, o jogador precisa adquirir esse conhecimento, jogando ou testando os controles do jogo, perguntando para outros jogadores mais experientes, ou simplesmente lendo a explicação detalhada de cada uma das configurações antes de jogar. Esse é o tipo de conhecimento prévio que o usuário vai necessitar para manipular essas mídias mais permissivas. Aqui vale ressaltar que nem todos os usuários buscam por jogos tão complexos, muitos optam por títulos mais intuitivos, com um número de configurações limitados, como é caso da maioria dos jogos para *smart phones*, por exemplo. Também é importante ressaltar que:

---

*9. Memo: Nesse sentido, o campeonato presencial aparece como um meio diferenciado, pois ele exige envolvimento prévio do espectador, mas oferece uma*

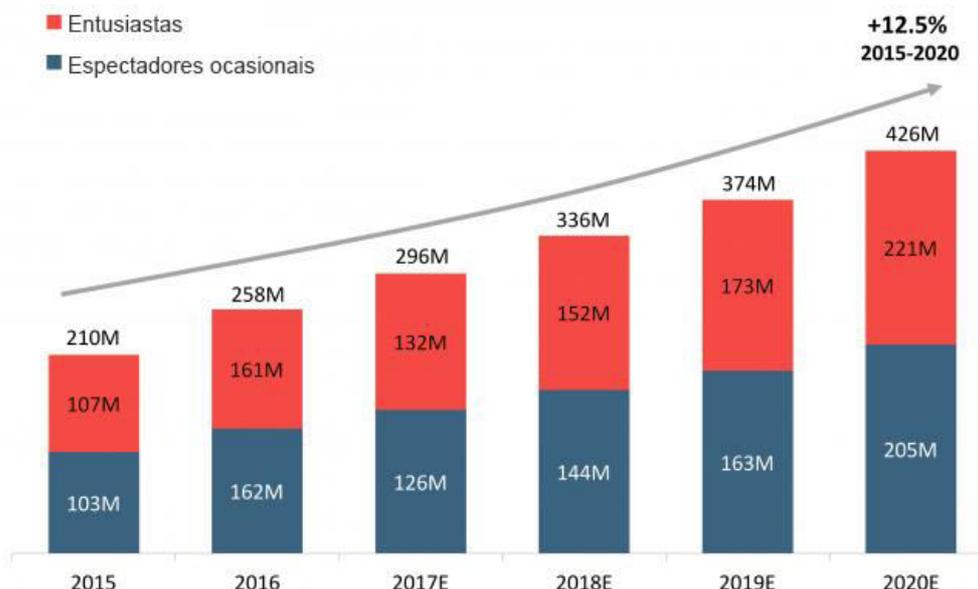
*experiência guiada. Talvez, por isso, ele seja a melhor forma de apresentar um e-sport a alguém.*

---

O campeonato presencial oferece toda a experiência da interação social (a festa, o espetáculo e a experiência guiada) desobrigando o usuário da necessidade de realizar qualquer tipo de manipulação da mídia. Ainda vale lembrar que os campeonatos de e-sports muitas vezes aparecem na vanguarda da tecnologia e em alguns momentos chegam a servir de inspiração para os esportes tradicionais, como foi o caso da abertura do campeonato de League of Legends em 2016 onde o uso de projeções com efeito tridimensional chamou a atenção do comitê, que na época apenas tentava trazer as Jogos Olímpicos de Inverno de 2024 para a cidade de Los Angeles na Califórnia.

Com isso, também surgiram discussões sobre a possibilidade de se ter e-sports nas Jogos Olímpicos de verão de 2024. Segundo Tran (2016), entre os principais motivos para a inclusão estariam:

- **Ajudar a aumentar a audiência com os jovens.** Visto que a audiência dos jogos olímpicos vem caindo junto com a geração dos millennials, e esse é justamente o público dos e-sports, a inclusão de alguns títulos poderia atrair novos espectadores para as Jogos Olímpicos. Sobre a audiência, é possível acompanhar o crescimento dos esportes eletrônicos e as previsões, otimistas para o futuro. O Gráfico 9 mostra que entre os espectadores entusiastas e os ocasionais espera-se um crescimento de 12,5% de 2015 a 2020. Também é possível perceber que não existe uma diferença significativa entre os espectadores entusiastas, aqueles que assistem a e-sports mais de uma vez por mês e/ou participam de ligas (amadoras) e os espectadores ocasionais, aqueles que assistem e-sports menos de uma vez por mês.



**Gráfico 9: Audiência dos e-sports no mundo**

Fonte: Elaboração própria com base em NEWZOO, 2016; TRAN, 2016

- **Mais audiência significa mais uma valorização da programação Olímpica.** Mais espectadores permitiriam ao Comitê Olímpico Internacional (COI) cobrar mais pelos direitos olímpicos e para as redes de TV cobrar mais por espaço publicitário.
- **Ajudaria a abrir caminho para a legitimação dos e-sports como um esporte tradicional.** Os e-sports são uma forma de entretenimento relativamente nova. Sua inclusão nas Jogos Olímpicos poderia no mínimo dar-lhes um impulso significativo na conscientização do consumidor.
- **Poderia contribuir para a criação um órgão de controle central para e-sports.** Os e-sports não possuem um órgão centralizado independente e abrangente para reverter questões relacionadas à indústria, o que pode levar a desequilíbrios de poder entre os diferentes gêneros de jogo. O que não seria necessariamente algo bom, um órgão centralizador poderia sim acabar com desequilíbrios, mas também poderia acabar com a personalização das ligas, que hoje são geridas pelas desenvolvedoras de jogos e são individualmente pensadas para cada tipo de jogo.

Claro que é preciso lembrar que não apenas as Jogos Olímpicos ganhariam mais audiência, mas também os e-sports, o que resultaria em uma possibilidade de

valorização na sua programação na TV. Entendendo que hoje o *streaming* tem um destaque maior na monetização de muitos jogos, chega-se ao ponto:

---

*10. Memo: O streaming oferece uma forma diferenciada de monetização e de conexão com os jogadores profissionais.*

---

Através das opções de patrocinar um produtor de conteúdo, os fãs do esporte ganham a opção de pagar qualquer valor para incentivar o seu atleta favorito. Os atletas, por sua vez, ainda podem aproveitar as suas audiências pessoais, vinculadas as suas contas nos sites de streaming para se divulgar e, em alguns casos, dependendo do tipo de contrato com a equipe, vender patrocínios. Porém, utilizar esses recursos de patrocinar um *streamer* via YouTube e Twitch exige algum nível de conhecimento por parte do espectador. Além disso, dificilmente um espectador totalmente leigo, sem nenhum conhecimento de e-sport, vai buscar por um atleta ou time específico para patrocinar. Por fim, o último ponto levantado foi:

---

*11. Memo: A televisão é, provavelmente, a mídia com maior potencial de atrair público leigo e, nesse sentido, a interface do jogo pode ser o maior impedimento.*

---

A televisão traz consigo uma característica de consumo há muito tempo estabelecida, a possibilidade de trafegar entre os canais em busca de algo para assistir. Diferente do *streaming* onde todo o conteúdo está disponível e o espectador deve buscar por um vídeo específico, na televisão o usuário pode observar entre os conteúdos que estão disponíveis naquele momento, quais lhe interessam, trocando entre os canais. Nesse momento existe a possibilidade de um espectador que nunca teve contato com e-sport sintonizar em um canal onde um jogo esteja sendo transmitido e sinta vontade de assistir mais.

Porém, aqui existe um fator importante, como já foi dito, a interface do jogo é pensada primeiramente para o jogador, e só em segundo plano para o espectador. Mesmo em jogos como o League of Legends, em que existe um modo espectador, focado nesse tipo de usuário, a sua interface foi pensada para o espectador-jogador, alguém que já conhece o jogo, o que pode dificultar o entendimento de um espectador que não tenha tido experiência prévia como jogador naquele título.

## 6.2. REDAÇÃO DA TEORIA

Parte da dificuldade em estudar esportes eletrônicos (e-sports) se encontra no fato de que eles não pertencem em totalidade a nenhuma grande área. Ao estudar os ciber-atletas, Hutchins (2008) utiliza a ideia de que o local de ação desses profissionais é uma fusão de diferentes categorias de percepção social.

A posição cultural indeterminada dos ciber-atletas é sustentada pelo fato de que nenhuma categoria existente de percepção social - esporte, mídia ou jogos de computador - pode explicar adequadamente a totalidade de suas atividades. [...] Os ciber-atletas são figuras liminares, participando de uma atividade organizada que é competitiva, mas diferente do esporte tradicional. (HUTCHINS, 2008, tradução nossa)<sup>127</sup>

Ou seja, o esporte eletrônico é uma atividade multifacetada e deve ser estudada dessa forma. O Capítulo 5 deste trabalho concorda com essa ideia, quando se percebe que os e-sports são, na verdade, uma junção de jogos, entretenimento esportivo, mídia. Hutchins (2008) ainda complementa:

É necessário pensar em termos de esporte como mídia (integração material) em vez de esportes tradicionais e mídia (inter-relação estrutural). O termo 'e-sport' enfatiza essa mudança e quebra o domínio do esporte moderno como uma unidade sociológica de percepção. O e-Sport reconhece a continuidade do jogo competitivo com o esporte como forma histórica e modelo organizacional. Além disso, é também distintivo, criando o espaço necessário para explicar o que há de novo sobre essa atividade e aqueles que competem nela. Em outras palavras, é um termo que permite a continuidade na compreensão, ajudando a conceituar as características descontínuas dessa atividade competitiva. (HUTCHINS, 2008, tradução nossa)<sup>128</sup>

---

<sup>127</sup> Citação original: The indeterminate cultural position of cyber-athletes is underpinned by the fact that no one existing category of social perception – sport, media or computer gaming – can account adequately for the totality of their activities. [...] Cyber-athletes are liminal figures, taking part in an organized activity that is competitive but unlike traditional sport.

<sup>128</sup> Citação original: It is necessary to think in terms of sport as media (material integration) instead of traditional sport and media (structural interrelation). The term 'e-sport' emphasizes this change and breaks the stranglehold of modern sport as a sociological unit of perception. e-Sport acknowledges the continuities of competitive gaming with sport as an historical form and organizational model. Yet it is also distinctive, creating the space necessary to explain what is new about this activity and those who compete in it. In other words, it is a term that allows continuity in understanding, while helping to conceptualize the discontinuous features of this competitive activity.

Para o autor, a descontinuidade encontra-se, principalmente, no fato de os eSports, ao contrário dos esportes tradicionais, serem integrados à mídia em vez de inter-relacionados, ou seja, "o e-Sport nasceu na mídia" (HUTCHINS, 2008). Assim, o ato de assistir aos e-sports também não poderia acontecer exatamente da mesma forma que acontece nos esportes tradicionais. O espectador pode ser inicialmente vinculado à imagem da pessoa que observa um evento, sem participar dele. Porém, o espectador pode ser mais do que isso: usando o esporte como moeda social as pessoas criam seus próprios eventos em torno do evento esportivo, onde podem se conectar e interagir falando sobre o esporte. Além disso, essas pessoas não limitam esse tipo de interação ao evento, à partida, um fã de futebol americano, por exemplo, vai ser encontrado falando sobre o Super Bowl antes e depois do evento.

Nos e-sports, esse tipo de interação também acontece, porém aqui os espectadores também são jogadores, e estão, há muito tempo acostumados com a possibilidade de manipular a mídia. Taylor (2012) fala sobre o hábito de assistir ao jogo "por cima do ombro" que remonta aos primeiros *arcades*. Nas lojas dedicadas a esse tipo de máquina, os jogadores podiam ao mesmo tempo jogar e assistir aos outros jogando. E isso não era simplesmente sobre "esperar a minha vez de jogar", era sobre observar as estratégias dos outros jogadores e competir pela melhor pontuação. De fato, desde o princípio, os jogos favoreciam esse tipo de competição amigável, as máquinas de *árcade* mantinham listas com as melhores pontuações e os nomes dos jogadores que as obtiveram.

Aqui é possível afirmar, dadas as proporções, que os primeiros hábitos de consumo de competições com base em jogos de computador aconteciam no domínio público assim como os grandes campeonatos de e-sports atualmente. E assim como os campeonatos atuais, apesar de parecerem não mediados, são sim mediados pelo próprio jogo, é a questão da integração com a mídia. Aqui também já havia interesse da televisão nas competições de vídeo game como foi mostrado no tópico 4.3.1 deste trabalho. E esse interesse das emissoras aliado ao desenvolvimento da indústria de consoles levou à prática de assistir a essas competições para o espaço privado. Agora é possível jogar em casa com um grupo seleto de pessoas, as competições passam a ser privadas. Pela televisão, algumas tentativas de traduzir a experiência do privado para o público acontecem, programas com a franquia Hugo permitem que os jogadores disputem no domínio público sem ser sair de casa, domínio privado.

Em seguida, com a popularização da internet, os jogos em rede começaram a trazer essa mesma ideia para o computador. Os jogos agora eram distribuídos, não existia mais uma limitação geográfica tão significativa, títulos como Doom (1993) permitiam que o jogador gravasse as suas ações no jogo em arquivos de computador para serem distribuídos em fóruns online, a mediação existe, mas ao invés de um diretor com conhecimentos de vídeo, luz e câmera, existe um jogador – que muitas vezes também é espectador - apresentando a sua visão do jogo. Na mesma década, tem início a profissionalização dos e-sports, e em 1997 surge a Cyberathlete Professional League (CPL). Os e-sports chegam à televisão, com esse nome, e também passam a existir mais campeonatos. Lembrando que já existiam alguns campeonatos organizados pelas desenvolvedoras dos jogos, como o Nintendo World Championship, porém, com a CPL, os campeonatos começam a ser organizados não apenas pelas empresas, mas por organizações formadas por jogadores/espectadores. Aqui, os jogadores/espectadores começam a influenciar na experiência do espectador.

Vale lembrar que a primeira experiência entre e-sports e televisão não foi um grande sucesso financeiro, funcionou como atrativo para audiência. Pela falta de um modelo rentável para ambos os lados, os e-sports se afastaram da televisão. Mas os espectadores continuaram a assistir aos jogos online ou de forma presencial. Alguns anos depois, na primeira década dos anos 2000, surgem as plataformas de *streaming*. Similares aos fóruns, essas plataformas permitiam que um jogador distribuísse seus *gameplays* sem exigir nenhum conhecimento técnico. A maior diferença aqui é que nesse tipo de plataforma os jogos podem acontecer ao vivo e o jogador tem a possibilidade de monetização do conteúdo distribuído. No YouTube e na Twitch, jogadores profissionais e amadores distribuem suas táticas e os espectadores podem escolher ter esse conteúdo gratuitamente ou pagar por ele. Os jogadores também podem utilizar o seu número de visualizações como argumentação para vender espaços de propaganda.

Outras possibilidades vão surgindo, muitos e-sports passam a ter o modo espectador embutido em seus *softwares*, onde os jogadores que desejarem podem assistir outros jogando. Aqui a mediação acontece, mas a mídia é tão interativa quanto o jogo, e o espectador passa a ter o controle da sua experiência. Mais que isso, os e-sports tentam reproduzir um tipo de mediação instantânea que só um esporte tradicional pode oferecer. Ao assistir a um jogo de futebol no estádio, por

exemplo, o espectador vive uma experiência não mediada. No e-sport não existia a possibilidade de excluir a mediação, pois o campo de jogo virtual existia na mídia, ou seja, o grau de liberdade oferecido pelo modo espectador é o mais próximo que o espectador de esporte eletrônico vai chegar de uma experiência não mediada.

Ao monitorar o canal da Twitch de alguns jogadores, Kaytoue et al. (2012) concluíram que: “[...] *streaming* de jogos tende cada vez mais a tornar-se um novo tipo de entretenimento por conta própria. Esta nova mídia democratiza a descoberta de novos vídeo games ou cena profissional de jogos”<sup>129</sup>.

Paralelo a isso, os campeonatos de e-sports também se desenvolveram, a profissionalização aumentou, desenvolvedoras passaram a dedicar mais tempo a isso. A Riot Games, por exemplo, buscou nos esportes tradicionais a inspiração para a criação da sua própria liga, onde cada jogador possui contrato de exclusividade e recebe um salário para jogar independentemente de vencer ou perder. A ideia da empresa era fazer com que os fãs pudessem visualizar aquele jogador como um atleta, ou melhor, ciberatleta profissional.

A comercialização permite que mais jogadores se tornem profissionais e transformam jogos de um *hobby* em um trabalho regular. Desta forma, criar um show profissional para espectadores é mais lucrativo para os anfitriões do torneio, e, também, desta forma, comentaristas e árbitros podem se juntar à cena e ganhar a vida com seu *hobby*. Uma cena profissionalizada e comercializada torna-se também uma oportunidade comercial interessante para os patrocinadores. (DITMARSCH, 2013, p. 14, tradução nossa)<sup>130</sup>

Nesse sentido, também é fácil perceber que a comercialização e profissionalização aproximam os e-sports das mídias e esportes tradicionais. Os eventos, por exemplo, utilizam comentaristas, narradores e analistas. E, assim como os esportes tradicionais, fazem uso de tecnologias, como telões e projeções, que trazem a mediação, ou a hipermediação, para dentro do estádio. Ludvigsen e

---

<sup>129</sup> Citação original: [...] watching videogame live streams tends more and more towards becoming a new kind of entertainment on its own. This new media democratizes the discovery of new videogames or professional gaming scene.

<sup>130</sup> Citação original: Commercialisation allows more players to become professional and transforms gaming from a hobby into a regular job. This way, creating a professional show for spectators is more profitable for tournament hosts, and also this way, commentators and referees can join the scene and make a living out of their hobby. A professionalised and commercialised scene becomes an interesting business opportunity for sponsors too.

Veerasawmy (2010, tradução nossa)<sup>131</sup> explicam que “[...] os sistemas tecnológicos em eventos esportivos procuram aumentar o evento de forma a reproduzir o consumo passivo da transmissão televisiva”. Porém, em alguns momentos os e-sports utilizam a tecnologia para tentar materializar o campo de jogo virtual. Na grande final de League of Legends, em 2016, por exemplo, o mapa do jogo com os personagens circulando em tempo real foi projetado no centro da arena, onde estariam, por exemplo o gramado e os jogadores em uma partida de futebol. Assim como nos campeonatos de esportes tradicionais, assistir e-sports de forma presencial oferece para o espectador a experiência de interação com os jogadores através da torcida, onde é mais do que gritar o nome do time favorito, é gritar e saber que os jogadores desse time vão ouvir. É o e-sport voltando para o domínio público.

Diferente de tudo isso, a televisão oferece a transmissão mais passiva, os campeonatos de e-sports lá são hipermediados e praticamente não oferecem nenhum tipo de personalização para o espectador. Aqui é onde o espectador de e-sports mais se assemelha com o espectador de esportes tradicionais. Mas a televisão oferece alguns atrativos à parte também, como a chance de realizar eventos em torno do e-sport. É muito mais fácil interagir com outros espectadores quando não é preciso se preocupar em manipular a transmissão. Nesse sentido a televisão privilegia os eventos em torno do e-sport, seja em um ambiente público, como um bar, ou privado em casa, os espectadores podem se reunir para debater os jogos.

Por fim, o e-sport é sempre mediado, em maior ou menor grau de acordo com o meio de transmissão escolhido, e é impossível determinar qual mídia oferece a melhor experiência para o espectador, pois isso depende do que aquele espectador está buscando naquele momento. Enquanto o modo espectador dos jogos oferece a maior interação com o jogo, o *streaming*, o campeonato presencial e a televisão oferecem interações sociais, e cada um a seu modo. No *streaming* o espectador pode escolher ficar completamente passivo, ou debater com outros espectadores e, em alguns casos, com os jogadores via chat. O campeonato presencial oferece

---

<sup>131</sup> Citação original: Participating as spectator or fan includes many activities ranging from everyday following and discussing the sports to social activities of engagement in sporting events. In spite of this, most often technological systems at sporting events seek to augment the event in a way that replicates the passive consumption of broadcast television.

interação também presencial, nesse sentido a própria transformação do jogador em ciberatleta traz consigo a premissa de ampliar o vínculo ídolo-fã o que aumenta o desejo por esse tipo de contato. Já a televisão é uma transmissão onde todo o esforço fica por conta da mídia, deixando mais espaço para o espectador interagir com outros espectadores. Assim, os esportes eletrônicos unem características do jogo digital e de competições nos moldes esportivos para criar uma percepção social própria e que oferece transmissão em seus próprios moldes. O e-sport não precisa ser jogo digital nem precisa ser esporte, muito embora possa ser os dois; e-sport é e-sport.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desta dissertação era discutir o esporte eletrônico como um fenômeno cultural atual e complexo, buscando entender como um jogo digital online pode ser projetado para ser jogado e assistido como uma manifestação esportiva por diversas pessoas, transformando a recepção local em um ato global e conectado e tendo o League of Legends como principal caso de estudo.

Para isso, foi necessário, primeiramente, estudar o jogo, os seus significados culturais e o seu papel na sociedade ao longo da história. Aqui já foi possível constatar que o ato de jogar traz consigo inúmeros significados, existem aqueles que jogam simplesmente por prazer, onde o elemento lúdico é forte e a ação descontraída, é o brincar das crianças e dos animais, e há também as pequenas disputas, onde os jogadores ou equipes se enfrentam em busca de uma vitória. Essas disputas aos poucos ganham mais seriedade e deixam o lúdico em segundo plano, mas sem deixar de existir. Criam-se as competições, delas nascem os jogos casuais e também nascem os esportes.

A influência da tecnologia no jogo cria os campos virtuais, onde tudo acontece por intermédio da máquina. Esses são os jogos computador. Aqui poderia surgir ideia de que jogar contra uma máquina transformaria a competição em algum tipo de desejo de aprimoramento pessoal, e só os jogos com suporte a múltiplos jogadores manteriam o desejo de disputar e vencer. Porém, um estudo mais aprofundado mostrou que a competição amistosa sempre fez parte dos jogos de computador. Nas máquinas de arcade, as listas de melhores pontuações incentivavam os jogadores a tentar sempre superar os outros. Também aqui aparecem os primeiros espectadores de jogos digitais, aqueles que ficavam assistindo por cima do ombro e torcendo por um jogador ou por outro.

O resgate histórico dos jogos digitais também mostrou que os primeiros títulos lançados tinham inspiração nos jogos tradicionais e, em muitos casos, nos jogos esportivos. Alguns jogos mantêm isso até hoje, alguns estilos em especial são mais propícios a isso do que outros. Os *sports games*, por exemplo, têm diversos jogos que são simulações bastante realistas dos esportes tradicionais nos quais são inspirados. Outros jogos, porém, focam em artes e detalhes bastante lúdicos e mais distantes do real. No estilo como os MOBAs, trazem arenas de batalha com

personagens variados, alguns humanoides, outros não, poderes mágicos e habilidades fora do comum.

Aqui foi iniciada uma discussão sobre até que ponto o esporte eletrônico pode, ou não, ser classificado como um tipo de esporte. No decorrer dessa pesquisa foi possível perceber que existem opiniões diversas sobre o assunto, enquanto alguns adores defendem veementemente a posição do e-sport como um tipo de esporte, outros consideram a simples comparação dessas atividades uma aberração, sendo o esporte eletrônico, nada além de um jogo de computador. Nesse sentido foi possível concluir que o esporte eletrônico não pode de forma alguma ser considerado apenas um jogo de computador, pois no e-sport existe não apenas a competição, mas a competição mediada por ligas oficiais, onde acontece a profissionalização dos jogadores, que passam a ter rotinas de treino e salários compatíveis com a suas capacidades. E é uma consequência natural da profissionalização que esses jogadores tenham direitos similares aos atletas profissionais, como vistos diferenciados dos de turistas para entrar em países estrangeiros durante as competições e bolsas de estudos nas universidades.

Porém questões como o envolvimento físico dos jogadores na atividade diferenciam completamente a grande maioria dos esportes eletrônicos dos esportes tradicionais, aqui exclui-se a discussão que envolveria jogos como Pump It Up (1999) ou Dance Dance Revolution (1998) que exigem um grande envolvimento físico de seus jogadores. Nesse sentido a fácil perceber que o esporte tradicional tem enraizado em suas história, desde os primeiros Jogos Olímpicos, o culto ao atleta, ao corpo, a forma física. Enquanto o e-sport nasce do “olhar para a tela por cima do ombro do jogador”, ou seja o foco sempre foi a mídia, o jogo, a beleza dos gráficos, não do jogador. Assim entende-se o e-sport como uma categoria distinta que possui características de jogo de computador e de esporte, mas não é igual a nenhuma das duas atividades.

Dentre os objetivos específicos deste trabalho estava: Entender como as mudanças dos jogos digitais online contribuem para a sua transformação em um esporte eletrônico e, por consequência, assistido por diversas pessoas simultaneamente. Esse objetivo foi atingido através da análise da história dos jogos digitais. Aqui foi possível concluir que a popularização da internet foi um dos fatores relevantes, pois tornou os jogos mais favoráveis a disputas globais. Outro fator relevante foi a profissionalização dos campeonatos, pois antes do termo e-sport ser

cunhado já existiam torneios de vídeo game. Alguns desses, inclusive, chegavam a ter moldes semelhantes a competições esportivas, mas não eram organizados com tanto rigor quanto os campeonatos atuais. E, por fim, nem todos os jogos tinham potencial para se tornarem esportes eletrônicos.

Essa última percepção serviu como base para o estudo dos diferentes gêneros de jogos que evoluíram para se tornarem esportes eletrônicos, com a ideia de responder ao seguinte objetivo específico: Estudar por que determinados estilos de jogo são mais propícios ao sucesso quando transpostos para as estruturas de transmissão tradicionais, em especial a televisão; online, como plataformas de *streaming*; e presenciais. Aqui é possível dizer que essa é uma resposta mais complexa do que parecia inicialmente, pois os jogos que tinham as interfaces mais fáceis de se entender e possivelmente fariam mais sentido em um meio de transmissão tão generalista quanto a televisão não eram os de maior audiência. Tão pouco aqueles que tentavam simular os esportes tradicionais, mesmo tendo em vista que as principais emissoras a transmitirem esses jogos eram focadas em esportes, como ESPN e SporTV. Os jogos mais assistidos na televisão eram os mais jogados no computador, o que mostrou que a interface era, de certa forma, irrelevante, pois no momento o maior público dos e-sports ainda são os jogadores e, para eles, uma interface complexa não é um impedimento para o entendimento do e-sport. O mesmo acontece nas plataformas de *streaming online* e nos campeonatos presenciais, o jogo mais jogado tem mais espectadores.

A partir daí, era necessário escolher um caso de estudo, o jogo League of Legends foi a opção selecionada não apenas por ser um dos jogos mais jogados do mundo, mas também um dos esportes eletrônicos mais assistidos. Além disso, com a percepção de que os espectadores de e-sports são também jogadores, entendeu-se que era mais vantajoso para a pesquisa a escolha de um título com o qual a pesquisadora estivesse extremamente familiarizada, o que se provou uma premissa verdadeira, especialmente, durante a descrição do objeto estudado. Foram necessárias inúmeras descrições e entendimentos de diferentes níveis do jogo antes de se poder ter um panorama completo sobre cada uma das possibilidades de transmissão, iniciando pelo modo espectador presente no *client* do próprio jogo.

Também durante este estudo das diferentes mídias de transmissão, denominado experiência do espectador, chegou-se ao entendimento de que, no caso dos e-sports, o campeonato presencial pode e deve ser compreendido como

uma mídia, visto que o jogo digital por si só é uma mídia. Por isso, fez-se necessário o acompanhamento de um evento de League of Legends. O evento escolhido foi o MIS 2017, o segundo maior evento de LoL do mundo. Vale ressaltar que o Brasil possui um torneio regional que faz parte do circuito mundial, o CBLol, e esse seria o evento selecionado inicialmente, porém, em 2016, o país foi anunciado como sede do MIS 2017, evento com uma proporção maior do que o torneio regional.

As outras mídias selecionadas para este estudo foram o *streaming online*, através do site oficial do e-sports em questão e de seus canais oficiais nas plataformas YouTube e Twitch. As transmissões na televisão foram nos canais ESPN3, que transmite o campeonato mundial, e SporTV, que possui o direito de transmissão do torneio regional brasileiro. Ainda foram analisadas outras possibilidades testadas pela Riot Games, como transmissão 360°, e algumas tecnologias utilizadas apenas nos shows de abertura, que são um espetáculo à parte durante os campeonatos.

A metodologia utilizada neste trabalho foi a *Grounded Theory*, que se provou satisfatória visto que, com ela, foi possível analisar uma grande quantidade de dados qualitativos e quantitativos e gerar um panorama multidisciplinar do e-sport. A metodologia escolhida é cíclica e foi dividida em três fases: coleta e análise de dados, codificação, memorando e redação da teoria. Vale ressaltar que, apesar de descritas de forma linear, todas as fases aconteceram de forma paralela/cíclica, onde a pesquisadora tinha a liberdade de seguir com mais de uma etapa ao mesmo tempo ou voltar de uma etapa para a outra sempre que necessário.

Falando especificamente sobre os resultados obtidos, a coleta e análise de dados corresponde aos capítulos 1 a 4 deste trabalho, onde foram respondidos os dois objetivos específicos já citados. Já a codificação serviu para esclarecer que o esporte eletrônico é um objeto multifacetado, composto de uma fusão entre jogo, esporte e mídia, mais especificamente jogo digital, entretenimento esportivo e mídia, no qual a observação a partir de apenas um desses pontos é insuficiente para entender o fenômeno como um todo.

No memorando surgiram diversos resultados relevantes para essa investigação. Muitos *memos* puderam ser confirmados com o estudo aqui apresentado como o fato de que em um e-sport o *software* e o *hardware* servem como forma de adaptar o campo de jogo. Também foi observado que esse fato torna a atividade mais propícia a interações unissex ou interações entre jogador com e

sem deficiências. No entanto, como um contraponto a essas possibilidades, foi visto que a comunidade tóxica ainda é uma barreira para muitas mulheres, especialmente as que se destacam como ciberatletas. Isso acontece pois a exposição midiática dessas jogadoras resulta, muitas vezes, em comentários de cunho machista, sexual e abusivo. Com destaque para o caso da jogadora de League of Legends Maria "Remilia" Creveling que pediu à Riot Games que evitasse focar a câmera em seu rosto durante as transmissões dos campeonatos.

Ao analisar os jogadores com deficiências que poderiam ser impeditivas para o jogo, se destacou o caso do jogador de League of Legends e *streamer* MacsHG que, apesar de ter uma deficiência nas mãos, foi capaz de atingir uma performance bastante elevada do jogo, utilizando um *hardware* especial para jogar com o pé. No entanto também foi possível constatar que casos como esse são raros e apesar das adaptações de *software* e *hardware* ainda não foi possível nivelar com excelência jogadores com deficiências, especialmente nas mãos e braços.

Outro ponto observado foi a criação e distribuição dos servidores. Aqui foi possível entender que os servidores ainda são uma barreira física, pois quanto mais próximo desse o jogador estiver, melhor será a sua transmissão e recepção de dados. Ou seja, a distribuição geográfica dos servidores influencia diretamente na performance do jogo, e conseqüentemente do jogador. Uma performance melhor ajuda a popularizar o jogo em uma determinada região, e conseqüentemente ajuda a popularizar o e-sport nessa mesma região. Também focando no aumento da popularidade, observou-se que e-sports cuja as interfaces se aproximam de atividades do mundo real são mais fáceis de serem entendidos por um público leigo. Por exemplo, um espectador que nunca tenha jogado nenhum tipo de e-sport, mas já tenha jogado futebol é capaz de entender uma partida de FIFA. Em contrapartida, esses jogos não são necessariamente os mais populares entre os espectadores. Isso se deve principalmente ao fato de que a grande maioria dos espectadores de e-sports são também jogadores e os títulos mais populares entre os jogadores não são, necessariamente, aqueles que têm maior correlação com esporte ou jogos do mundo real.

Entendo que o papel do jogo na sociedade está, muitas vezes, vinculado à competição, e é da competição que surgem os eventos esportivos que, com o tempo, se transformam em ferramenta de entretenimento. Foi possível determinar que os esportes eletrônicos surgiram de uma evolução dos jogos de computadores,

em competições amigáveis, depois em competições mais elaboradas e organizadas, para, por fim, se tornarem uma forma de entretenimento assistido. Um caminho similar ao dos esportes tradicionais que também surgiram a partir de competições amistosas, que se tornaram mais organizadas para passarem a ser consumidos não apenas por aqueles envolvidos diretamente (competidores/atletas), mas também por um público (espectadores/torcedores).

Esses espectadores utilizam tanto os esportes tradicionais quanto os e-sports como moeda social. Ou seja, as pessoas se reúnem para falar sobre esportes ou e-sports, fazendo com que essas atividades funcionem como forma de incentivo para a interação social. Esses espectadores não querem apenas assistir ao jogo, eles querem discutir sobre os possíveis resultados, torcer para que um determinado time vença o outro, e quando isso acontece eles querem se vangloriar. Nesse momento, a vitória do time passa a ser também uma vitória do torcedor.

Outro ponto relevante observado durante o memorando foi com relação à mediação instantânea (*immediacy*) e à hipermediação (*hypermediacy*). Foi possível constatar que as mídias que têm origem no jogo de computador, de forma geral, focam na mediação instantânea, ou pelo menos na sensação dela. Por exemplo, entre as mídias analisadas, o *client* do League of Legends oferece o maior grau de liberdade para o espectador. Enquanto todas as mídias para as quais o jogo é adaptado já têm como premissa a hipermediação. É o caso, por exemplo, da transmissão televisiva, que respeita o modelo já consagrado da televisão, onde existem pessoas, como o diretor, a equipe de filmagem, a equipe de som, etc., responsáveis por determinar o que deve ser mostrado para o espectador.

No entanto, foi visto que quando mais permissiva uma mídia, mais ela vai exigir conhecimento prévio do usuário. Ou seja, mídias que oferecem um grau de liberdade maior para o espectador também exigem dele um maior conhecimento prévio. Seguindo o exemplo do *client* do LoL, é fácil notar que alguém que deseje assistir a uma partida ali tem um grande número de configurações disponíveis, porém um espectador que não tem nenhum envolvimento com a interface do jogo provavelmente não vai entender o que deve fazer com facilidade, pois aquela interface é pensada para um jogador, enquanto a transmissão televisiva é mais simples, basta ligar o aparelho de televisão e sintonizar no canal desejado. A interface aqui segue modelos já consagrados ao longo do tempo e que, na maioria das vezes, foram pensados para atingir o maior número possível de espectadores.

Nesse sentido, o campeonato presencial aparece como um meio diferenciado, pois ele exige envolvimento prévio do espectador, pois aqui o espectador precisa de planejamento, compra de ingressos, deslocamento, muitas vezes para outra cidade. Dificilmente esse tipo de experiência é almejada por alguém que desconhece completamente o e-sport em questão. No entanto, apesar de muito envolvimento e esforço prévio, ele oferece uma experiência guiada, muitas vezes semelhante à transmissão televisiva, mas diferenciadas, especialmente, pela possibilidade de conexão com os jogadores profissionais. Aqui, o ato de torcer acontece de maneira distinta, não apenas uma discussão social, mas se apresenta como uma forma de influenciar indiretamente no jogo. A lógica do torcedor é simples, ele grita para incentivar o seu time, e o time, agora motivado, tem mais chances de vencer.

Já o *streaming* oferece uma forma diferenciada de conexão com os jogadores profissionais. Aqui os torcedores também têm a possibilidade de serem “ouvidos”, mas diferentemente do estádio, onde todos os espectadores gritam juntos para incentivar o time. O espectador escreve um comentário pessoal para um jogador específico. Esse recado ainda pode servir como forma de monetização, onde o espectador paga para que o seu comentário tenha destaque e o jogador recebe parte desse dinheiro. Dentro das aplicações de *streaming*, ainda existem outras formas de monetização, como doações do espectador para o jogador/*streamer* ou até mesmo venda de *merchandising*, onde o jogador utiliza o seu número de espectadores para cobrar marcas para fazer propaganda de seus produtos. Semelhante ao modelo utilizado pela televisão onde os programas que têm mais audiência cobram mais pelo minuto comercial, no *streaming* os canais com mais inscritos têm um valor mais elevado de *merchandising*.

Após o memorando, foi possível descrever uma teoria sobre como o esporte eletrônico pode ser projetado para ser jogado e assistido como uma manifestação esportiva por diversas pessoas. Aqui, o principal ponto levantado foi de que o e-sport utiliza o *design* do jogo digital como base, entendendo esse tipo de jogo como um produto da geração digital, cujo o público é parte de um grupo extremamente conectado à rede e usuário incondicional de tecnologias interativas, aliado aos moldes, já testados, das competições esportivas, extraíndo o modelo de negócios, a formatação dos campeonatos e adaptando a uma nova realidade. Entendo que as competições esportivas na atualidade já sofreram diversos processos evolutivos,

entre eles a transformação do esporte em produto midiático e ferramenta de entretenimento, algo que o e-sport também visa ser, criando, com isso, a sua própria experiência do espectador em diferentes mídias.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAERG, Andrew. Sports games *In*: WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Vol. 1. Santa Barbara, CA: Greenwood. 2012.

BEGY, Jason S. Fighting Games *In*: WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Vol. 1. Santa Barbara, CA: Greenwood. 2012.

BECK, Dustin. **The Past, Present and Future for League of Legends Esports**. *In*: GDC Vault 2016. Disponível em: <<http://www.gdcvault.com/play/1023295/The-Past-Present-and-Future>>. Acesso em: 23 de junho de 2016.

BRADMORE; MAGUS. **2016 League of Legends World Championship By the Numbers**. 2016. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers](http://www.lolesports.com/en_US/articles/2016-league-legends-world-championship-numbers)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BOUDREAU, Kelly. Massively Multi-player On-line Role-Playing Games (MMORPGs) *In*: WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Vol. 1. Santa Barbara, CA: Greenwood. 2012.

BOWERY, Jim. **Spasim (1974) The First First-Person-Shooter 3D Multi-player Networked Game**. 2001. Disponível em: [https://web.archive.org/web/20010410145350/http://www.geocities.com/jim\\_bowery/spasim.html](https://web.archive.org/web/20010410145350/http://www.geocities.com/jim_bowery/spasim.html). Acesso em: 24 de fevereiro de 2017.

BUDZISZEWSKI, Konrad P. Fairchild/Zircon Channel F *In*: WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Vol. 1. Santa Barbara, CA: Greenwood. 2012.

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

CLAYPOOL, Mark; CLAYPOOL, Kaja; DAMAA, Feissal. **The Effects of Frame Rate and Resolution on Users Playing First Person Shooter Games**. *In* Proceedings of ACM/SPIE Multimedia Computing and Networking (MMCN); San Jose, California, USA; January 18-19, 2006. Disponível em: <<https://web.cs.wpi.edu/~claypool/papers/fr-rez/paper.ps>>. Acesso em: 20 de junho de 2016.

CORBIN, Juliet; STRAUSS, Anselm. **Grounded Theory Research: Procedures, Canons, and Evaluative Criteria**. *In*: Qualitative Sociology, Vol. 13, No. 1, 1990.

COSTIKYAN, Greg. **I Have No Words & I must Design** *In*: Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press. 2002.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill, 1982.

DICKEY, Megan Rose. **The 22 Key Turning Points In The History Of YouTube** *In: Business Insider*. 2013. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/key-turning-points-history-of-youtube-2013-2?op=1/#ad-hurley-registers-the-trademark-logo-and-domain-of-youtube-on-valentines-day-2005-1>>. Acesso em: 5 de novembro de 2017.

DITMARSCH, Joerik van. **Video Games as a Spectator Sport: How Electronic Sports Transforms Spectatorship**. Master Thesis. New Media & Digital Culture: Utrecht University. 2013.

EA SPORTS. **Sports video games | Football, Soccer, Golf, Basketball, Boxing, Hockey, Fighting**. 2017. Disponível em <<https://www.easports.com>>. Acesso em: 02 de junho de 2017.

ERICKSON, Charles. **When the Future of TV Was a Youngster Yelling 'Pow!'**. 2002. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2002/06/09/arts/television-radio-when-the-future-of-tv-was-a-youngster-yelling-pow.html?scp=2&sq=TV%20Powwww&st=cse>>. Acesso em 10 de novembro de 2017.

ESPN. **Esports News: LoL, Dota 2 Hearthstone – ESPN**. 2016. Disponível em: <<http://www.espn.com/esports/>>. Acesso em: Acesso em: 24 de fevereiro de 2017.

FAHEY, Rob; LOVELL, Nicholas. **Design Rules for Free-to-play Games**. London: GAMESbrief. 2012.

FORTUNE, 100 **Best Workplaces for Millennials - Fortune**. 2016. Disponível em: <<http://fortune.com/best-workplaces-millennials/2016/>>. Acesso em: 14 de agosto de 2016.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Vol. 18. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2006.

GARUN, Natt. **YouTube launches Super Chat, a tool that lets you pay to pin comments on live streams** *In site oficial The Verge* 2017. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/11/12/14249630/youtube-super-chat-pay-pin-comments-live-stream>>. Acesso em: 22 de novembro de 2017.

GLASER Barney G; STRAUSS, Anselm L. GLASER Barney G; STRAUSS, Anselm L. **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research**. New Jersey: Rutgers. 1967. Reimpressão 2006.

GLASSDOR. **Best Places to Work 2016 Employees' Choice | Glassdor**. 2016. Disponível em: <[https://www.glassdoor.com/Award/Best-Places-to-Work-2016-LST\\_KQ0,24.htm](https://www.glassdoor.com/Award/Best-Places-to-Work-2016-LST_KQ0,24.htm)>. Acesso em: 14 de agosto de 2016.

GOOGLE. **Gaming and Live Streaming Tools & Services** *In Support*. 2017. Disponível em: em:

<[https://support.google.com/youtube/answer/7060842?hl=en&ref\\_topic=6105666](https://support.google.com/youtube/answer/7060842?hl=en&ref_topic=6105666)>. Acesso em: 22 de novembro de 2017.

GUMBRECHT, H. U. **Elogio da Beleza Atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

HAKONEN, J; SMED, H; KAUKORANTA, T. **Understanding Pattern Recognition Methods: AI Game Programming**. Wisdom: Charles River Media, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: A Study of the Play Element of Culture**. Leiden: Leiden University, 1938. Ed. 1949.

HUTCHINS, Brett. **Signs of Meta-change in Second Modernity: The Growth of E-sport and the World Cyber Games**. *New Media & Society* 10, no. 6. 2008.

JACKSON, Leah "Spinn". **The Final Fight: Season 3 with SKT T1 K's Faker**. 2015a. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/final-fight-season-3-skt-t1-ks-faker](http://www.lolesports.com/en_US/articles/final-fight-season-3-skt-t1-ks-faker)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

\_\_\_\_\_. **The Final Fight: Season 2 with TPA's MiSTakE**. 2015b. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/final-fight-season-2-tpas-mistake](http://www.lolesports.com/en_US/articles/final-fight-season-2-tpas-mistake)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

\_\_\_\_\_. **The Final Fight: Season 1 Champ Fnatic**. 2015c. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/final-fight-season-1-champ-fnatic](http://www.lolesports.com/en_US/articles/final-fight-season-1-champ-fnatic)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

JACOBS, Harrison. **Here's the insane training schedule of a 20-something professional gamer**. 2015. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/pro-gamers-explain-the-insane-training-regimen-they-use-to-stay-on-top-2015-5>>. Acesso em: 2 de janeiro de 2018.

KAYTOUE, Mahdi; SILVA, Arlei; CERF, Loïc; MEIRA, JR., Wagner; RAÏSSI, Chedy. **Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming**. In *Proceedings of the 21st international conference companion on World Wide Web*. New York: ACM, 2012.

KHAW, Cassandra. **Give money to your favorite YouTube channels with Fan Funding**. In *Site Oficial The Verge* 2014. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2014/9/3/6100771/youtube-fan-funding-content-creators>>. Acesso em: 22 de novembro de 2017.

KILLINGSWORTH, Jason "Riot Whiski". **Warriors of Light: The story of Worlds 2014**. 2015. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/warriors-light-story-worlds-2014-0](http://www.lolesports.com/en_US/articles/warriors-light-story-worlds-2014-0)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

KIM, Eugene. **Amazon Buys Twitch For \$970 Million In Cash In Business Insider**. 2014. Disponível em: <<http://www.businessinsider.com/amazon-buys-twitch-2014-8>>. Acesso em: 22 de novembro de 2017.

KOREA TIMES *apud* TAYLOR, T. L. **Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: The MIT press. 2012.

LEAGUEOFLEGEND. **Service Status | League of Legends**. 2017. Disponível em: <<http://status.leagueoflegends.com/#na>>. Acesso em: 09 de abril de 2017.

LINGLE, Samuel. **The complicated past (and future) of esports on TV**. 2016. Disponível em: <<http://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/headline-story/16083/eleague-esports-tv-history/#sthash.MrQDPB3q.dpuf>> Acesso em: 15 de novembro de 2016.

LOLESPORTS. **2017 Event Numbers**. 2017. Disponível em <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/2017-events-by-the-numbers](http://www.lolesports.com/en_US/articles/2017-events-by-the-numbers)>. Acesso em: 28 de dezembro d 2017.

\_\_\_\_\_. **The History of Worlds**. S.D. Disponível em: <[http://promo.lolesports.com/en\\_US/worlds/history#](http://promo.lolesports.com/en_US/worlds/history#)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

LOVELL, Nicholas. Foreword. *In*: FAHEY, Rob; LOVELL, Nicholas. **Design Rules for Free-to-play Games**. London: GAMESbrief. 2012.

LUDVIGSEN, Martin; VEERASAWMY, Rune . **Designing Technology for Active Spectator Experiences at Sporting Events**. *in* Proceedings of the 22nd Conference of the Computer-Human Interaction Special Interest Group of Australia on Computer-Human Interaction. New York: ACM. 2010.

MAGNANE, G. **Sociologia do esporte**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.

MAGRINO, Tom. **SKT rises above KOO Tigers 3-1 to become the 2015 World Champion**. 2015. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/skt-rises-above-koo-tigers-3-1-become-2015-world-champion](http://www.lolesports.com/en_US/articles/skt-rises-above-koo-tigers-3-1-become-2015-world-champion)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

MAGUS. **Worlds 2015 Viewership**. 2015. Disponível em: <[http://www.lolesports.com/en\\_US/articles/worlds-2015-viewership](http://www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership)>. Acesso em: 28 de dezembro 2017.

MEIER, K. **Triad trickery**: Playing with sport and games. *In*: MORGAN, W. J; MEIER, K. V. *Philosophic inquiry in sport*. Champaign, Ill: Human Kinetics Publishers.1995.

MERRILL *in* RIOT GAMES. **Season One Final Attracts 1.6+ Million Viewers**. 2011. Disponível em: <[http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/110627\\_NEWS\\_lol\\_seasonone\\_championships.pdf](http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/110627_NEWS_lol_seasonone_championships.pdf)>. Acessado em: 28 de dezembro de 2016.

MILLER, Patrick. **From Masher to Master**: The Educated Video Game Enthusiast's Fighting Game Primer. Super Book Edition. Oddpress. 2014.

NEWZOO. **2016 Global Esports Market Report**. 2016.

NIELSEN, Jakob. **Usability Engineering**. San Diego: Academic Press. 1993.

\_\_\_\_\_. **How to Conduct a Heuristic Evaluation**. *In*: Nielsen Norman Group. 1995a. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>>. Acesso em: 14 de julho 2017.

\_\_\_\_\_. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. *In*: Nielsen Norman Group. 1995b. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em: 14 de julho 2017.

NOSRATI, Masoud; KARIMI, Ronak; HARIRI, Mehdi. **General Trends in Multi-player Online Games**. *In*: World Applied Programming, 2013. Vol. 3. 2013.

ÓLAFSSON, Georg. **The Future of Electronic Sports**. Reykjavík: University of Reykjavík. 2012.

PARDO, Rob. *Apud* YIN-POOLE, Wesley. **Dota trademark: Blizzard, Valve respond**. *In*: Eurogame.net. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-22-dota-trademark-blizzard-valve-respond>>. Acesso em: 30 de maio de 2017.

PARLETT, David. **The Oxford History of Board Games**. New York: Oxford University Press. 1999.

PHANTOM. Chapter 1: The Past is Prologue. *In*: GAMEREPLAYS.ORG. **The History of Real Time Strategy**. 2008. Disponível em <[http://sietch.net/Downloads/The\\_History\\_of\\_Real\\_Time\\_Strategy.pdf](http://sietch.net/Downloads/The_History_of_Real_Time_Strategy.pdf)>. Acesso em: 15 de novembro de 2016.

REHAK, Bob. Genre Profile: First-Person Shooting Games *In*: WOLF, Mark J. P. **The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond**. Westport: Greenwood. 2007.

RIOT GAMES. **League of Legends Launches Fall 2009**. 2008. Disponível em: <[https://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/090602\\_NEWS\\_lol\\_lollaunchsept.pdf](https://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/090602_NEWS_lol_lollaunchsept.pdf)>. Acesso em: 14 de janeiro de 2017.

\_\_\_\_\_. **The Riot Manifesto | Riot Games**. 2017. Disponível em: <<https://www.riotgames.com/riot-manifesto>>. Acesso em: 14 de janeiro de 2017.

\_\_\_\_\_. **11.5 Million Playing LoL Each Month**. 2011. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20170405071839/http://www.riotgames.com/articles/20140910/508/115-million-playing-lol-each-month>>. Acesso em: 19 de dezembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **League of Legends' Growth Spells Bad News for Teemo**. 2012. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20170503165703/http://www.riotgames.com/articles/20121015/138/league-legends-growth-spells-bad-news-teemo>>. Acesso em: 19 de dezembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **League Players Reach New Heights in 2014**. 2014. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20171022073409/https://www.riotgames.com/articles/20140711/1322/league-players-reach-new-heights-2014>>. Acesso em: 19 de dezembro de 2017.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge, MA: MIT Press. 2004.

SCHUT, Kevin. **Meier, Sid (1954– )**. In: WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. Vol. 1. Santa Barbara, CA: Greenwood. 2012.

SOULBAN, Lucien; ORKIN, Hauris. Writing for First-Person Shooters. In: DESPAIN, Wendy. **Writing for Video Game Genders: From FPS to RPG**. Boca Raton: A. K. Peters/CRC Press. 2009

TAYLOR, T. L. **Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge: The MIT press. 2012.

SYMANZIK, Jürgen; COOK, Dianne; KOHLMAYER, Bradley D; CRUZ-NEIRA, Carolina. **Dynamic Statistical Graphics in the CAVE Virtual Reality Environment**. 1996. Disponível em: <[http://www.math.usu.edu/symanzik/papers/1996\\_dsg.pdf](http://www.math.usu.edu/symanzik/papers/1996_dsg.pdf)>. Acesso em: 2 de novembro de 2017.

TASSI, Paul. **Riot Games Reveals 'League of Legends' Has 100 Million Monthly Players** In Forbes.com. 2016. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/#797853105aa8>>. Acesso em: 19 de dezembro de 2017.

TECENT. **2017 Second Quarter and Interim Results**. 2017. Disponível em: <<https://edge.media-server.com/m6/p/gzggpd33>>. Acesso em: 2 de janeiro de 2018.

THECPL. **About CPL << Cyberathlete Professional League**. 2017. Disponível em: <<http://thecpl.com/about-cpl/>>. Acesso em: 23 de março de 2017.

TIEDEMANN, C. **Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s)**. In: IX international CESH-congress, Crotone, Italy. 2004.

USPTO, U.S. 85102245. **Notice of Opposition - Blizzard v. Valve**. 2011.

USPTO, U.S. 85102245. **Notice of Opposition - Blizzard v. Valve**. 2013.

VALVE SOFTWARE. **Games | DotA 2**. 2017. Disponível em: <<http://www.valvesoftware.com/games/dota2.html>>. Acesso em: 03 de maio de 2017.

WAGNER Michael G. **On the scientific relevance of eSports.** *In:* International Conference on Internet Computing 2006, Las Vegas. 2006.

WALLACE, Clark; GANTT, Henry Laurence. **The Gantt Chart:** A Working Tool of Management. New York: Ronald Press. 1923.

WITKOWSKI, Emma. **On the Digital Playing Field:** How We "Do Sport" With Networked Computer Games. Copenhagen, Denmark: Sage. 2012.

WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games:** The Culture, Technology, and Art of Gaming. Vol. 1. Santa Barbara, CA: Greenwood. 2012.

\_\_\_\_\_. **The Video Game Explosion:** A History from PONG to PlayStation® and Beyond. Westport: Greenwood. 2007.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. **The Routledge Companion to Video Game Studies.** New York: Routledge. 2014.

## LUDOGRAFIA

Age of Empires. Windows 95. Ensemble: Microsoft. 1997.

Art of Fighting. Neo Geo. SNK: SNK. 1992.

Battlezone. Arcade. Atari: Atari. 1983.

Boxing. Activision 2600. Activision: Activision. 1980.

Call of Duty: Black Ops III. Versão. Dev: Pub. 2015.

Casino Poker. Fairchild Video Entertainment System. Fairchild Camera and Instrument Corp: Fairchild Camera and Instrument Corp. 1981.

Command and Conquer. MS-DOS. Westwood Studios: Virgin Interactive Entertainment. 1995.

Counter-Strike: Global Offensive. Microsoft Windows, OS X, Xbox 360, PlayStation 3. Hidden Path Entertainment, Valve Corporation: Valve Corporation. 2012.

Dance Revolution. Arcade. Konami: Konami. 1998

Doom. id Software: GT Interactive. 1993-2018. Disponível em: <<https://doom.com/en-us/>>.

Dota 2. Microsoft Windows, OS X, Linux . Valve: Valve. 2013-2017.

Dune II. MS-DOS. Westwood Studios: Virgin Interactive Entertainment. 1992.

Dungeons & Dragons. Original Edition. TSR, Inc. 1974. Volume 1: Men & Magic, Volume 2: Monsters & Treasure e tesouros, e Volume 3: Underworld & Wilderness Adventures

Earl Weaver Baseball. Amiga, MS-DOS, Apple II. Don Daglow, Eddie Dombrower: Electronic Arts. 1987.

Fatal Fury. Neo-Geo. SNK: SNK. 1991.

FIFA. PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation 3, Xbox 360. EA: EA. 1993 - presente.

Final Fantasy. Nintendo Entertainment System. Square: Square. 1987

Football. Atari 2600. Activision: Activision. 1978.

Gran Track 10. Arcade. Atari: Atari. 1974

Halo 5: Guardians. Xbox One. 343 Industries: Microsoft Studios. 2015. Disponível

em: <<https://www.halowaypoint.com/en-US/games/halo-5-guardians>>.

Hearthstone: Heroes of Warcraft. Windows, macOS, iOS, Android ou Windows Phone. Dev: Blizzard Entertainment. 2014. Disponível em: <<https://us.battle.net/hearthstone/pt/>>

Heroes of The Storm. Windows ou macOS. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment. 2015. Disponível em: <<http://us.battle.net/heroes/en/>>

John Madden Football. MS-DOS ou Apple II. Electronic Arts: Electronic Arts. 1988.

Karate Champ. Arcade. Technōs Japan: Data East. 1984.

King of Fighters, The. Neo Geo. SNK: SNK. 1994.

League of Legends. Windows XP SP3 (ou superior) ou macOS 10.7.5 (ou superior). Riot Games: Riot Games. 2009. Disponível em: <[http://play.na.leagueoflegends.com/en\\_US](http://play.na.leagueoflegends.com/en_US)>.

Legend of Zelda, The. Nintendo Entertainment System. Nintendo: Nintendo. 1986.

Madden NFL. Xbox One, PlayStation 4. Electronic Arts: Electronic Arts. 1993 – 2017. Disponível em: <<https://www.easports.com/madden-nfl>>.

Magic: The Gathering Online. Windows. Leaping Lizard Software/Wizards of the Coast: Wizards of the Coast. 2002. Disponível em: <<http://magic.wizards.com/en/content/magic-online-products-game-info>>.

Maze War. Imlac PDS-1. Steve Colley, Greg Thompson e Howard Palmer. 1974.

Meridian 59. Windows. Archetype Interactive: The 3DO Company. 1995. Disponível em: <<http://www.meridian59.com/>>.

Microsoft Solitaire Collection. Windows 10 ou Windows Phone. Microsoft: Microsoft. 2015. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/pt-br/store/p/microsoft-solitaire-collection/9wzdncrfhwd2>>.

Mortal Kombat. Arcade. Avalanche Software: Midway Games. 1992.

Mortal Kombat XL. PlayStation 4 ou Xbox One. NetherRealm Studios: Warner Bros. Interactive Entertainment. 2016. Disponível em: <<http://www.mortalkombat.com/pt-br/>>.

NBA Live. PlayStation 4, Xbox One, Android ou iOS . EA Canada (1995–2010)/EA Tiburon (2010 – 2017): Electronic Arts. 1995 – 2017. Disponível em: <<https://www.easports.com/nba-live>>.

NHL. PlayStation 4 ou Xbox One . EA Canada: Eletronic Arts. 1991 – 2017. Disponível em: <<https://www.easports.com/nhl>>

Overwatch. Windows, PlayStation 4 ou Xbox One. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment. 2016. Disponível em: <<https://playoverwatch.com/en-us/>>

PGA Tour. PlayStation 4 ou Xbox One. EA Sports: Electronic Arts. 1990 – 2017. Disponível em: <<https://www.easports.com/pga-tour>>.

Pump It Up. Arcade. Andamiro: Andamiro. 1999. Disponível em: <<http://www.piugame.com/piu.prime2/pumpitup/history.php>>

PONG. Arcade. Atari: Atari. 1972. Disponível em: <<http://www.ponggame.org>>.

Rocket League. Windows (2015), PlayStation 4 (2015), Xbox One (2016), OS X (2017), Linux (2017) ou Switch (2017). Psyonix: Psyonix. Disponível em: <<https://www.rocketleague.com/>>.

Samurai Showdown. Arcade ou Neo-Geo. SKT: SKT. 1993.

Smite. Windows (2014), Xbox One (2015), PlayStation 4 (2016) ou macOS (2016). Hi-Rez Studios: Hi-Rez Studios. 2014 - 2017. Disponível em: <<https://www.smitegame.com/>>

Solitaire. 400 800 XL XE. Mark Reid: Atari. 1981.

Solitaire. Macintosh. Michael A. Casteel: Apple. 1984.

Solitaire. Windows 3.0 (1990) - Windows 7 (2009). Microsoft: Microsoft. 1990 – 2009.

Sonic: The Hedgehog. Sega Genesis. Sega Team: Sega. 1991.

Spasim. PLATO Network. Jim Bowery. 1974.

StarCraft. Windows, Mac OS, macOS ou Nintendo 64. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment. 1998.

StarCraft II. Windows ou Mac OS X. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment. 2010 - 2017. Disponível em: <<http://us.battle.net/sc2/pt/>>

Stonkers. ZX Spectrum. Imagine Software: Imagine Software. 1983.

Street Fighter. Arcade. Capcom: Capcom. 1987.

Street Fighter II. Arcade. Capcom: Capcom. 1991.

Street Fighter V. PlayStation 4, Windows ou Linux. Capcom/Dimps: Capcom. 2016. Disponível em: <<http://streetfighter.com>>.

Super Mario World. Super Nintendo Entertainment System. Nintendo EAD: Nintendo. 1990.

Super Smash Bros. . Nintendo 64 (1999), GameCube (2001), Wii (2008), Nintendo

3DS (2014), Wii U (2014). HAL Laboratory (1999–2001)/Game Arts (2008)/Sora Ltd. (2008–2014)/Bandai Namco Games (2014): Nintendo (1999–2017). Disponível em: <<http://www.smashbros.com/pt/>>

Tennis For Two. Analog Computer. William Higinbotham. 1958.

UFC. PlayStation 4 ou Xbox One. EA Canada/SkyBox Labs: Electronic Arts. 2014-2017. Disponível em: <<https://www.easports.com/ufc>>

Ultima Online. Windows ou Linux. Origin Systems (1997–2004)/Electronic Arts (2004–2006)/Mythic Entertainment (2006–2014)/Broadsword (2014–2017): Electronic Arts. 1997 – 2017. Disponível em: <<https://uo.com/>>

Video Blackjack. Fairchild Video Entertainment System. Fairchild Camera and Instrument Corp: Fairchild Camera and Instrument Corp. 1976. Fairchild Channel F: Videocart-3.

Virtua Fighter. Arcade. Sega-AM2/Genki/Aspect/Tiger Electronics/TOSE: Sega/1993.

Warcraft II. DOS, Mac OS ou Windows. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment/Electronic Arts Victor (Japan). 1995.

Warcraft III: DotA All-Stars. Windows, Mac OS ou Mac OS X. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment. 2003.

Wolfenstein 3D. MS DOS. id Software: Apogee Software/FormGen. 1992.

Warrior. Arcade. Cinematronics: Vectorbeam. 1979.

World Cup Football. Arcade. Atari: Atari. 1974

World Series Major League Baseball. Intellivision Mattel: Mattel. 1982.

World of Tanks. Windows XP (ou superior), Xbox 360, Xbox One PlayStation 4 Wargaming Minsk: Wargaming. 2010. Disponível em: <<https://worldoftanks.com/>>

World of Warcraft. Windows 10 (ou superior) ou macOS 10.10 (ou superior). Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment. 2004. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/en-us/>>.