



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

ELIZEU ZEUS LOPES DOS SANTOS

CONDIÇÕES SOCIOECONÔMICAS VERSUS PROFISSIONALIZAÇÃO NOS
E-SPORTS

FORTALEZA

2018

ELIZEU ZEUS LOPES DOS SANTOS

CONDIÇÕES SOCIOECONÔMICAS VERSUS PROFISSIONALIZAÇÃO NOS E-SPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia

FORTALEZA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S234c Santos, Elizeu Zeus Lopes dos.
Condições socioeconômicas versus profissionalização nos e-Sports / Elizeu Zeus Lopes dos Santos. – 2018.
30 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2018.
Orientação: Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia.

1. e-Sports. 2. Esporte. 3. Inclusão digital. 4. Social. I. Título.

CDD 302.23

ELIZEU ZEUS LOPES DOS SANTOS

CONDIÇÕES SOCIOECONÔMICAS VERSUS PROFISSIONALIZAÇÃO NOS E-SPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Emanuel Ferreira Coutinho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Leonardo Oliveira Moreira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Mãe, Pai e maninha, obrigado por todo apoio!
Vocês são o melhor de mim e as minhas razões
para nunca desistir.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus que permitiu que tudo isso acontecesse em minha vida e me presenteou com sabedoria para seguir sempre em frente.

Ao meu pai, o melhor homem que já conheci. Sempre me reserva os melhores conselhos para os melhores e piores momentos que passei durante toda essa jornada.

À minha mãe, a mulher mais forte e batalhadora que conheci, minha fonte de inspiração e motivação.

À minha irmã, minha pequena Elizabeth, a melhor pessoa que eu conheço. Sempre sensata, inteligente e com certeza minha versão totalmente melhorada. Um exemplo pra mim.

Ao bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais e amigo, Julio Mesquita, que se tornou minha dupla durante toda essa aventura da graduação e se firmou com um irmão na vida.

Ao Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia por me orientar nesse trabalho de conclusão do meu bacharelado e por ter me guiado durante boa parte da minha graduação, sempre com bons conselhos e piadas inteligentes.

A todos os meus amigos do grupo Disc Maromba e os demais.

“Não tenha medo de tentar, tenha medo de não tentar e ver que a vida passou e você não se arriscou como deveria.”

(Alexandre Magno “Chorão”)

RESUMO

Esportes eletrônicos ou simplesmente e-Sports constituem uma nova modalidade desportiva que ganha maior notoriedade a cada ano em função da popularização dos jogos, dos investimentos nesse tipo de espetáculo e da visibilidade que a internet oferece em seus portais de conteúdo. Essa nova modalidade possui características particulares, das quais destaca-se a inclusão em meio digital como potencial fatores impeditivo ao ingresso e permanência na modalidade, além do alto custo de se investir em equipamentos para sua prática e também uma conexão razoável com a internet. O analfabetismo digital, por sua vez, ainda é um fator impeditivo à prática do e-Sport e existente na realidade brasileira, sobretudo em regiões periféricas. O objetivo principal desta pesquisa foi analisar se as condições socioeconômicas e os fatores sociais podem se tornar impeditivos nessa jornada rumo ao profissionalismo na área de e-Sports como jogador, treinador ou outra profissão no ramo. Essa análise iniciou com uma revisão bibliográfica com o intuito de criar uma base sólida de conhecimento. Em um segundo momento foi aplicada uma pesquisa de opinião, a fim de entender se realmente condições socioeconômicas e fatores sociais impactam negativamente no ingresso ao cenário profissional de e-Sports. Concluiu-se que 72,6% dos entrevistados se preocupa em investir em melhores equipamentos para a sua prática em melhor nível. Contudo um terço dessa parcela diz não investir por conta dos altos preços, podendo constituir então um fator limitante aos menos favorecidos economicamente. Outro ponto importante é a inclusão digital, que ocorre cada vez mais cedo no que diz respeito à faixa etária. Por restrições de privacidade não foi possível analisar o quanto a inclusão digital está avançando em regiões mais pobres, entretanto 46,2% dos respondentes gastam no máximo R\$ 200,00 anuais em jogos e equipamentos, valor considerado baixo no mercado de jogos eletrônicos, pois somente um item básico, como um mouse, é equivalente a esse valor. e-Sports ainda sofrem para se tornarem mais populares no Brasil por conta das questões dinheiro, tempo e inclusão digital. Tendo em vista que é algo em constante mudança e que já deixou de ser considerado apenas um jogo e já se tornou uma modalidade esportiva, é de extrema importância uma pesquisa de campo para dar prosseguimento às análises e entender de fato o sentimento, cenário e limitações que impedem os menos favorecidos socialmente de participar ativamente do cenário profissional de e-Sports.

Palavras-chave: e-Sports. Esporte. Inclusão digital. Social.

ABSTRACT

Electronic Sport or e-Sports is a sports modality that gains even more notoriety with each passing year. Competitions, scenery professionalization, investments and high championship awards are some of the factors that contribute to this fast growth. If we compare it with traditional sports like soccer, for example, it is possible to notice that some characteristics can become impeding factors to the entrance and permanence in this modality, like the high cost of equipment investment for its practice, high cost for Internet monthly payment and also digital illiteracy, which is still an existing factor, especially in peripheral regions. The main objective of this research was to analyze whether socioeconomic conditions and social factors may become impediments in this journey towards professionalism in the e-Sports area as a player, coach or other profession in the field. To carry out this analysis, we initially used a bibliographic review in order to create a solid knowledge base. In a second moment, an opinion survey was applied in order to understand if socioeconomic conditions and social factors really negatively impact on the entry of the e-Sports professional scenario. It was concluded that 72.6% of the respondents were concerned in investing in better equipment for their practice in a better level. However, a third of this number said not to invest because of the high prices, and may therefore constitute a limiting factor for those less economically favored. Another important point is the digital inclusion, which occurs earlier in the age group. Due to privacy restrictions, it was not possible to analyze how digital inclusion is advancing in poorer regions. However, 46.2% of the respondents spend a maximum of R\$ 200.00 per year in games and equipment, a low considered value in the gaming market, because only a basic item, such as a mouse, is equivalent to that value. e-Sports still suffer to become more popular in Brazil because of money issues, time and digital inclusion. Given that it is something that is constantly changing and that is no longer considered just a game and has already become a sports modality, A research in this area is extremely important in order to continue the analysis and understand in fact the feeling, scenario and limitations which prevent the less socially privileged from actively participating in the e-Sports professional scenario.

Keywords: e-Sports. Sport. Digital inclusion. Social.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Motivação	10
1.2	Objetivos	10
1.2.1	<i>Objetivo Geral</i>	10
1.2.2	<i>Questões de Pesquisa</i>	10
1.2.3	<i>Objetivos Específicos</i>	11
1.3	Organização do Texto	11
2	REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1	Contexto dos e-Sports	12
2.2	Os e-Sports e a Academia	12
2.3	Conclusões Preliminares	16
3	METODOLOGIA	17
4	PESQUISA	19
4.1	Elaboração do Formulário	19
4.2	Resultados	20
4.2.1	<i>Perfil Demográfico</i>	20
4.2.2	<i>Inclusão Digital e Hábito de Jogo</i>	22
4.2.3	<i>Perfil de Consumo e Inclusão em e-Sports</i>	24
5	CONCLUSÕES	27
	REFERÊNCIAS	29

1 INTRODUÇÃO

No ano de 2016 ocorreram os jogos olímpicos no Brasil, evento que reuniu diversas nações que participaram em diversas modalidades de esportes. Tamanha tradição esportiva, além de trazer consigo toda a disputa pela vitória, propicia também uma série de benefícios aos atletas participantes e ao país sede, tais como: integração entre pessoas, estruturas que são preparadas e melhoradas para receber o evento e a união de toda uma nação para torcer e acompanhar.

Esportes, de um modo geral, agregam diversos pontos positivos que podem ser explorados enquanto atividade humana, destacando-se os muitos benefícios para a saúde que os esportes nos trazem. Além disso, a prática de esportes possui forte apelo pela disputa, diversão, trabalho em equipe e diversos aspectos existentes nas pessoas. As características já citadas fazem parte também da motivação pela prática de uma modalidade esportiva que está se tornando ainda mais comum e que envolve tecnologias digitais, computadores e do ponto de vista humano, a mente.

e-Sports¹ ou esporte eletrônico, é o termo usado para descrever a atividade de prática de jogos eletrônicos como esporte, principalmente em competições e campeonatos. Essas modalidades de disputas têm motivado o desenvolvimento do cenário profissional, o qual vem crescendo de maneira significativa nos últimos anos. Competições envolvendo jogos eletrônicos estão se tornando cada vez mais comuns. Por outro lado, os estúdios e distribuidoras de jogos demonstram maior preocupação por desenvolver jogos capazes de estimular a disputa e uma maior organização entre comunidades de jogadores, o que por sua vez dá origem a um calendário de eventos e times de jogadores. Dessa maneira, maior quantidade de praticantes têm se dedicado aos e-sports por conta do forte apelo do espírito de equipe, além das questões lúdicas que essa modalidade possui.

Em esportes mais tradicionais, como o futebol, por exemplo, não existe um predomínio de uma classe social que se profissionaliza. Isso ocorre, em parte, devido a essa modalidade não demandar grandes investimentos para sua prática. Ademais, o futebol é uma atividade comum e incentivada no cotidiano. Enquanto no futebol, a prática depende quase que apenas de uma bola, nos e-Sports um fator que pode se tornar impeditivo é a necessidade de investir em alguns itens para sua prática: computador ou console, monitores de baixa latência, conexão de internet, acessórios, etc. Além disso, o tempo necessário para a prática, treinamento e aprimoramento

¹ “e-Sports” is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies(Wagner 2006, p. 3).

ramento da capacidade de jogo como um todo. Esses requisitos nem sempre são viáveis para indivíduos de classes sociais menos favorecidas. No mais, o analfabetismo tecnológico também compromete o contato dos indivíduos com os jogos.

1.1 Motivação

Identificar questões limitantes para a inclusão das pessoas na prática de e-sports é uma iniciativa importante para que possam ser estudadas medidas que tanto previnam a exclusão quanto fomentem a inclusão esportiva no meio digital. No tocante à inclusão digital, a sociedade tem caminhado com uma velocidade formidável na direção da incorporação de tecnologias: mapas GPS estão plenamente disponíveis para se movimentar pelas cidades, aplicativos suportam a conversa, interagem em redes sociais virtuais e até mesmo assistem conteúdos em plataformas por assinatura sob demanda ou portais de vídeo. Isso posto, é fundamental que cada pessoa tenha certo conhecimento mínimo em ferramentas digitais, pois, em muitos casos, aparatos tecnológicos assumem uma função central, seja para trabalho, interações sociais, lazer e de maneira mais específica nos e-Sports.

A realização do presente trabalho nessa linha de e-sports é portanto fortemente motivado pelo contexto contemporâneo, no qual se configuram importantes questionamentos sobre os fatores limitantes ao ingresso no meio inerentemente digital dos e-Sports. Mais especificamente, deseja-se observar o fenômeno da profissionalização de uma perspectiva crítica que considere o contexto do indivíduo que pratica essa modalidade esportiva emergente.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é analisar se as condições socioeconômicas e fatores sociais podem constituir um impeditivo ao ingresso e permanência de indivíduos nas modalidades profissionais de e-Sports.

1.2.2 Questões de Pesquisa

As seguintes questões de pesquisa foram propostas para atender ao objetivo principal deste trabalho:

- Classe social é fator determinante na profissionalização de jogadores de e-sports no Brasil?
- Quão profunda é a relação entre a inclusão digital e os e-Sports?

1.2.3 *Objetivos Específicos*

Os seguintes objetivos específicos foram estabelecidos neste trabalho para permitir formular hipóteses que expliquem o fenômeno delineado como objeto de estudo:

- Realizar uma investigação sobre a condição socioeconômica dos jogadores profissionais em sua caminhada rumo ao profissionalismo no cenário de e-sports brasileiro; e
- Mapear fontes de dados em vias de analisar as evidências sobre a relação da inclusão digital dos praticantes de e-Sports, com ênfase no público profissionalizado.

1.3 Organização do Texto

O restante deste trabalho está organizado da seguinte maneira. O Capítulo 2 é dedicado a introduzir o referencial teórico abraçado por este trabalho. Os aspectos metodológicos da pesquisa são abordados no Capítulo 3. A pesquisa e seus resultados são detalhados ao longo do Capítulo 4. Por fim, as conclusões sobre esta investigação são tecidas no Capítulo 5.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Contexto dos e-Sports

Esporte eletrônico se refere a uma nova modalidade de esporte que ganha forças a cada dia. Os jogos eletrônicos tornam-se cada vez mais populares, com diversos campeonatos oferecendo premiações substanciais e que servem como palco para que os jogadores se tornem celebridades, o que confere maior empatia do público aos jogos.

O WCG mostra um nível crescimento de popularidade similar a indústria de jogos em geral. Emergindo da vibrante cultura de jogos da Coreia do Sul, o primeiro evento foi realizado em Seul, atraindo 174 competidores de 17 países. Cada ano subsequente foi visto um crescimento, com o recente WCG 2005 em Cingapura atraindo aproximadamente 800 participantes de 70 países. (HUTCHINS, 2006)

O Esporte Eletrônico também é abordado por Marcel Martoncik (2015), que relata sobre o crescimento dos principais números relacionados à modalidade:

O enorme crescimento no número de jogadores tem gerado maior aceitação de jogos de computador como atividade principal. (MARTONCIK, 2015)

E-Sports também se beneficiam por estarem dentro da categoria industrial dos *jogos eletrônicos*, a qual está crescendo de maneira acelerada mesmo em meio à crise econômica. A arrecadação com jogos já ultrapassou outras duas indústrias muito importantes: a do cinema e a da música.

Estes constituem a terceira indústria com expressiva movimentação financeira do mundo e têm faturado mais que a indústria do cinema e da música somadas (SANTAELLA; FEITOZA, 2009).

2.2 Os e-Sports e a Academia

Outro ponto a ser considerado é a escassez de produção de pesquisa na área de esporte eletrônico, ligados à pouca aceitação da academia ao tema. Em um sentido mais amplo, os jogos de computador ainda enfrentam resistência da academia pelo seu reconhecimento como área da ciência. O periódico *Transactions on Games*² surgiu apenas recentemente, em

² <http://transactions.games/>

2017, quando o Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos (*The Institute of Electrical E Electronics Engineers*, IEEE), um dos principais órgãos internacionais de ciência e tecnologia, veio reconhecer a importância desse setor de estudos.

Enquanto o estudo de jogos de computador de modo geral está sendo aceito lentamente no meio acadêmico, as investigações científicas em jogos competitivos de computador, também chamados de “eSports” ainda é infantil. (WAGNER, 2006).

Inicialmente, também se faz necessário conceituar o que é esporte e e-Sport, pois ainda existem questionamentos realizados pelo meio acadêmico com relação ao segundo termo. Segundo Wagner (2006, p. 3), não há uma definição amplamente aceita por todos os estudiosos a respeito do termo *e-Sports*. O autor cita ainda que, para se ter uma definição mais aceita no meio acadêmico e merecer reconhecimento científico, é necessário adaptar o conceito de esporte:

Esporte é um campo cultural de atividade em que humanos **voluntariamente** entram em uma relação com outras pessoas com a intenção consciente de **desenvolver suas habilidades e talentos**, particularmente seus movimentos especializados, para se **comparar** com os demais de acordo com as **regras** impostas em relação aos danos permitidos ou não.(TIEDEMANN, 2015)³

Sobre o conceito de e-Sports, Wagner define:

e-Sports é um campo de atividades esportivas que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades físicas ou mentais no uso das informações e tecnologias de informações. (WAGNER, 2006)

Como mencionado anteriormente, a quantidade de oportunidades ligadas à modalidade aumentaram consideravelmente nos anos que antecederam esta pesquisa. O surgimento de posições além do jogador, tais como a comissão técnica, os *streamers*⁴, os narradores e muitas outras profissões na mesma área demonstram o quão viável pode ser investir em profissionalizar-se na carreira.

³ "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. (Wagner 2006, p. 3, apud Klaus Tiedemann, 2004).

⁴ "A Internet trouxe novas possibilidades e transformou o cidadão comum num verdadeiro produtor de informação, muitas vezes equiparado a um jornalista. O fenômeno nasceu nos Estados Unidos da América e conquistou uma série de jovens que, de smartphone na mão, se dedicam à cobertura de factos de uma perspectiva que escapa aos media tradicionais. Chamam-se streamers."(LEÃO, 2014)

Estes desportos eletrónicos primam pela profissionalização do ato de jogar, seja através da obtenção de remunerações, pela organização de competições com prêmios monetários ou, simplesmente, pela forma profissional como os jogadores encaram os jogos digitais, podendo também ser designada por gaming profissional.(WAGNER, 2006)

Além dos prêmios concedidos em torneios, jogadores profissionais que pertencem a organizações geralmente têm um salário mensal fixo. As organizações que têm times e jogadores, geralmente, são patrocinadas por várias empresas, que dão dinheiro e equipamentos, na maioria das vezes, em troca de divulgação para a empresa.(WENDT, 2018)

O surgimento da profissionalização no meio dos jogos veio de encontro às definições clássicas que afirmavam que jogos e o trabalho compunham uma dicotomia, tal como defendiam (CAILLOIS, 1957) e (HUIZINGA, 2000). Esses autores acreditavam que o jogo seria uma atividade “não séria”, quase que totalmente desligada da vida “normal” (RIBEIRO; FALCÃO, 2010). Ambos ainda defendiam que jogar seria uma atividade livre de interesses materiais, com a impossibilidade de qualquer geração de bens, lucro ou riquezas, sendo, portanto, improdutiva, como exposto anteriormente. Isso posto, é notório que o ato de jogar, inicialmente associado ao status exclusivo de lazer, acabou ultrapassando esse limite e se misturando com o trabalho, evoluindo posteriormente para as atividades ligadas à modalidade em busca de alto desempenho e dos demais elementos que a compõe.

Diante do exposto anteriormente, o fenômeno cultural e mercadológico do e-Sports é evidentemente relevante para a sociedade contemporânea, pois transforma a perspectiva e, inclusive, lança uma luz sobre questões como preconceito e importância acadêmica. Desse modo, é importante avaliar os fatores do crescimento dessa modalidade, não apenas por se tratar de um mero movimento jovem ligado às tecnologias digitais, mas também pelo grande impacto que se reflete em outras áreas da sociedade, da cultura e também da economia.

É importante enfatizar que o “e-Sports” é um fenômeno importante de se estudar puramente por suas influências sobre a sociedade e cultura. (WAGNER, 2006).

Por se tratar de uma modalidade digital, está totalmente associado à Inclusão Digital. Apesar do eSport demonstrar um enorme potencial para uma melhoria significativa na participação de

peessoas mais pobres sob uma perspectiva tecnológica, o contexto socioeconômico ainda é um fator que pode ser determinante para o ingresso na profissão de jogador.

Como estamos em uma sociedade de exclusões, de extremas polarizações, essa população que é excluída digitalmente, também é excluída educacionalmente e culturalmente. Até no sentido da cultura que podemos chamar de hegemônica, das elites, ou escolar e acadêmica [...] Então, se você dá acesso a uma pessoa e ela é semi-alfabetizada, tem grande dificuldade de leitura, não tem uma bagagem importante em termos de cultura ocidental – dessa cultura que move o capitalismo, essa pessoa vai fazer muito pouco tendo acesso a um computador.(PALACIOS, 2016)

A profissionalização nos e-Sports, assim como qualquer outro meio competitivo, aparenta ser mais frequente para as pessoas de classes sociais mais elevadas devido à necessidade de investimento não apenas em equipamentos, mas também de esforço e de tempo. Note-se que essa questão que está diretamente ligada ao nível de inclusão social do praticante da modalidade.

À primeira vista, o perfil do jogador profissional de eSports sugere que essas pessoas possuem acesso à dispositivos tecnológicos, em boa parte das situações já estão alfabetizados tecnologicamente. Caso essas pessoas desejem tentar seguir a carreira podem optar por se dedicar, exclusivamente ou não, com grande disponibilidade de tempo, já que é necessário inicialmente se aplicar mais incisivamente à atividade. Isso ocorre porque, para melhorar o nível do jogador, o vínculo empregatício pode dificultar que o indivíduo alcance a visibilidade necessária, ou seja, ele não possuirá geração da renda que o sustente na atividade de jogador em processo de profissionalização.

Favorecer o acesso, reduzir o analfabetismo digital e adaptar a interface gráfica ao público-alvo. (Silvino e Abrahão 2003)

Um excluído digital tem três grandes formas de ser excluído. Primeiro, não tem acesso à rede de computadores. Segundo, tem acesso ao sistema de comunicação, mas com uma capacidade técnica muito baixa. Terceiro, (para mim é a mais importante forma de ser excluído e da que menos se fala) é estar conectado à rede e não saber qual o acesso usar, qual a informação buscar, como combinar uma informação com outra e como a utilizar para a vida. Esta é a mais grave porque amplia, aprofunda a exclusão mais séria de toda a História; é a exclusão da educação

e da cultura porque o mundo digital se incrementa extraordinariamente.(CASTELLS, 2005).

2.3 Conclusões Preliminares

Com isso surge o questionamento quanto ao impacto social dos e-Sports. A modalidade possui uma maneira eficiente e democrática de ingresso para pessoas de qualquer camada social?

Fica evidente que a maior parte dos jogadores baianos têm a renda familiar entre os entrevistados é de dois a quatro salários mínimos, com o percentual de 59,3%, dos quais, 75% tem nível médio completo ou superior incompleto, e cerca de 56% possui alguma ocupação.(ROCHA *et al.*, 2016).

3 METODOLOGIA

De acordo com (ANDRADE; MARTINS, 2005), "[...] pesquisa é o conjunto de procedimentos sistemáticos, baseado no raciocínio lógico, que tem por objetivo encontrar soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos". A pesquisa realizada neste trabalho busca, essencialmente, conceituar um assunto pouco abordado e que constitui fenômeno cultural cujas proporções têm se destacado no momento sociocultural brasileiro.

O modelo de pesquisa exploratório busca uma aproximação com o fenômeno, pelo levantamento de informações que poderão levar o pesquisador a conhecer mais a seu respeito (DOXSEY; RIZ, 2002). Ainda sobre esse tipo de pesquisa, (REIS, 2008) afirma que: "A pesquisa exploratória é o primeiro passo de qualquer pesquisa, que acontece quando o tema escolhido é pouco explorado e o pesquisador precisa incorporar características inéditas e buscar novas abordagens. Ela é feita por meio de levantamento bibliográfico, entrevistas, análise de exemplos sobre o tema estudado". Esse processo metodológico o que nos dará o arcabouço ideal de ferramentas para alcançar o objetivo geral da pesquisa: a análise bibliográfica, as entrevistas e as palestras existentes relacionadas ao tema. Devido a isso esse tipo de abordagem, acredita-se que o processo científico mais eficaz para o contexto deste estudo é a pesquisa exploratória.

A pesquisa bibliográfica foi a maneira escolhida para coleta de informações, devido ao seu caráter de análise de materiais já elaborados como artigos científicos, documentos eletrônicos, revistas visando alcançar informações acerca dos objetivos. (CARLOS, 1999) afirma que: "a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos". Fontes de primeiro e segundo graus serão utilizadas nesse processo.

O primeiro conceito, fonte bibliográfica de primeiro grau ou fonte primária, é definido por (PINHEIRO, 2006) como: "As fontes primárias correspondem à "literatura primária" e são aquelas que se apresentam e são disseminadas exatamente na forma com que são produzidos por seus autores.". Por sua vez, sobre o segundo conceito, denominado de fontes secundárias, (LIBGUIDES. . . ,) define que "As fontes secundárias são interpretações e avaliações de fontes primárias". Diante dessas definições, as palestras realizadas em plataformas online se destacam como possibilidades de busca informações sob uma ótica de fonte secundária. Também serão analisadas as entrevistas que explicam sobre os diversos pontos que serão abordados nos estudos. Por fim, será considerado material científico existente, ainda que escasso, além de outras fontes como revistas.

A apresentação de resultados da pesquisa será de maneira qualitativa, pois o foco central do trabalho é produzir informações e ilustrá-las a partir de ideias iniciais que levaram o surgimento do trabalho. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991). É importante deixar claro que esse tipo de abordagem se preocupa principalmente com aspectos que não podem ser quantificados, ou seja, o centro está em questões subjetivas, conforme aborda Minayo: "A pesquisa qualitativa é criticada por seu empirismo, pela subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador.(MINAYO, 2011)".

4 PESQUISA

No primeiro momento, foi realizada uma revisão bibliográfica, para obtermos uma base de referência sólida e também para nos situarmos de quanto o tema escolhido já havia sido utilizado em outros trabalhos. Foi possível constatar que o tema, e-Sports, apesar de já possuir uma boa quantidade de artigos, não possuía muitos destes relacionados ao campo social.

Em um segundo momento, aplicamos uma pesquisa de opinião com o intuito de obter entendimento se condições socioeconômicas e fatores sociais, geram impacto negativo para o acesso à essa modalidade, impedindo que indivíduos que não estejam bem posicionados em tais características, sofram para ingressar ou permanecer na sua profissionalização nos e-Sports.

4.1 Elaboração do Formulário

O formulário foi elaborado para inferir informações sobre a situação socioeconômica dos respondentes e também permitir um cruzamento com o seu perfil enquanto jogador profissional ou amador. Além disso, também é importante colher dados sobre o perfil demográfico dos participantes. Isso posto, as seguintes questões foram utilizadas:

- *Qual o seu gênero?*
- *Qual a sua idade?*
- *Qual o seu nível de instrução?*
- *Como você se conecta à internet?*
- *Em quais plataformas você joga?*
- *Quantas horas você joga por semana?*
- *Com que frequência você joga?* Note-se que a resposta a esta questão permite validar a consistência da resposta à questão anterior;
- *Já ouviu falar de e-sports ou esporte eletrônico?*
- *Quanto você estima que gasta com jogos por ano?* e
- *Você possui ou já possuiu algum acessório especial para games? Qual ou quais?* Essa questão, juntamente com a penúltima, visa obter uma visão do consumo dos jogadores para tentar estabelecer uma relação entre o suposto poder aquisitivo e a participação do respondente em e-Sports.

As respostas para as questões foram projetadas para adotar a escala de (LIKERT, 1932), pois, nesta pesquisa, almeja-se analisar dados relativos às atitudes e ao grau de conformidade do

respondente em relação às afirmações ou questionamentos propostos. Algumas respostas foram deixadas em aberto, tal como o gênero e plataformas de jogo.

O questionário foi elaborado e aplicado por meio digital. Utilizou-se a ferramenta Google Forms, produzindo um formulário digital divulgado como um link da internet em grupos de redes sociais virtuais. Foi obtido um total de 253 respostas, das quais pode-se verificar 75 respondentes que apresentaram preenchimento totalmente completo e correto.

4.2 Resultados

O público avaliado nesse questionário caracteriza-se principalmente por indivíduos que praticam jogos de modo *online*⁵ (PRIBERAM,). Com base nos dados coletados, os respondentes apresentam considerável diversidade, que vai desde um jogador casual até o jogador profissional, sendo que cinco respondentes caem nessa categoria.

Sabe-se que o objetivo geral deste trabalho é analisar como determinadas fatores impactam na profissionalização na carreira de e-Sports e para deixar mais evidente esse fenômeno foram elaboradas perguntas de variadas áreas como: socioeconomia, gênero, idade, perfil e escolaridade, que geram embasamento para este e outros trabalhos futuros.

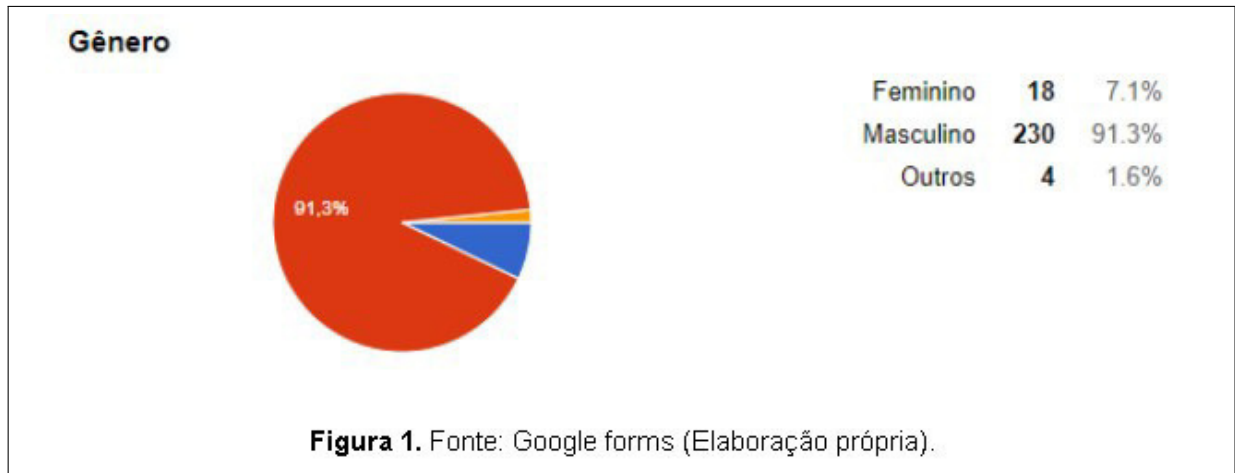
4.2.1 Perfil Demográfico

Com relação à variável gênero, o gráfico a seguir (Figura 1) ilustra como uma pequena parcela dos entrevistados é do gênero feminino ou diverso. Curiosamente, um dos respondentes afirmou que seu gênero é “Pirata”.

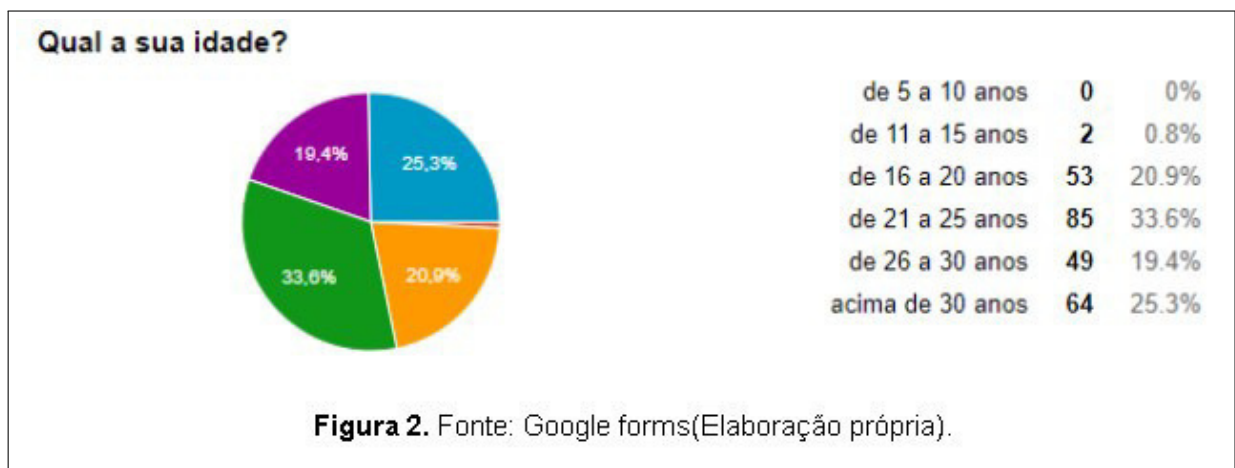
Podemos verificar a partir dessa exibição um grande predomínio de pessoas do sexo masculino. Essa informação é parcialmente confirmada em estudo que foi realizado pela Newzoo em 2017 acerca de jogadores de consoles no Brasil. essa empresa verificou que 41% dos entrevistados eram mulheres. Em contrapartida, (POZZEBON *et al.*, 2014) em sua pesquisa, verificaram que existe uma significativa predominância masculina em jogos do tipo MMO (*Massively Multiplayer Online Game*) chegando a 90% dos entrevistados. Tais resultados se confirmam em nossa pesquisa.

A próxima visualização diz respeito à idade dos entrevistados. Tal aspecto possui

⁵ on-line òneláinel (palavra inglesa, de on, em + line, linha) adjetivo de dois gêneros e de dois números 1. [Tecnologia] Que tem ligação .direta ou remota a um computador ou a uma rede de computadores, como a Internet. = EM LINHA advérbio 2. [Tecnologia] Com ligação .direta ou remota a um computador ou a uma rede de computadores, como a Internet. = EM LINHA Nota: também se escreve sem hífen: online. .



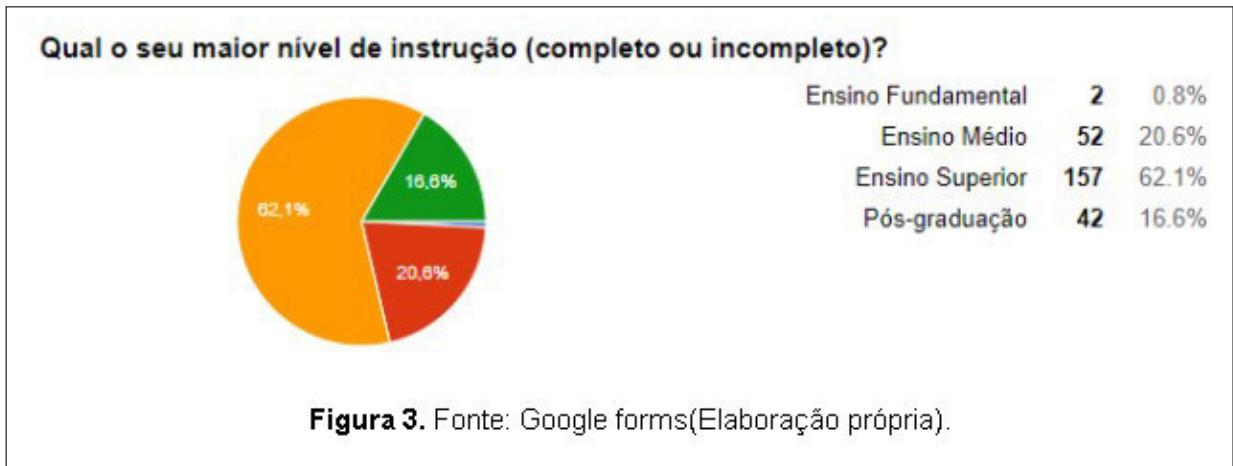
grande importância para evidenciar a relação entre idade, engajamento no jogo e as questões socioeconômicas. A Figura 2 ilustra as respostas coletadas.



É possível analisar uma grande variedade com relação à idade dos entrevistados, porém possui a maior concentração está na faixa entre 21 e 25 anos. A pesquisa realizada pela Game Brasil 2017(BRASIL, 2017) mostra que no mercado de jogos eletrônicos em geral, a faixa etária mais presente está entre 25 a 34 anos, que representa 36,2% dos entrevistados. No levantamento realizado pela (NEWZOO, 2017) foi verificado que 48% dos entrevistados entre homens e mulheres que jogam em console, estavam na faixa etária entre 21 e 35 anos e o restante se dividiu entre as demais idades.

Com base ainda nos mesmos estudos realizados pela Newzoo em 2017, pode-se notar uma possível tendência mundial de predominância para a faixa etária entre 21 e 35 anos, já que no cenário norte-americano essa faixa representa 33% dos jogadores entre homens e mulheres que jogam em dispositivos móveis. No Japão, por sua vez, essa faixa etária também concentra a maioria do público, alcançando o valor de 30% dos jogadores de jogos de computador.

O próximo gráfico, ilustrado na Figura 3, se refere ao nível de instrução dos entrevistados. Percebe-se que a grande maioria dos entrevistados já possui ensino superior concluído

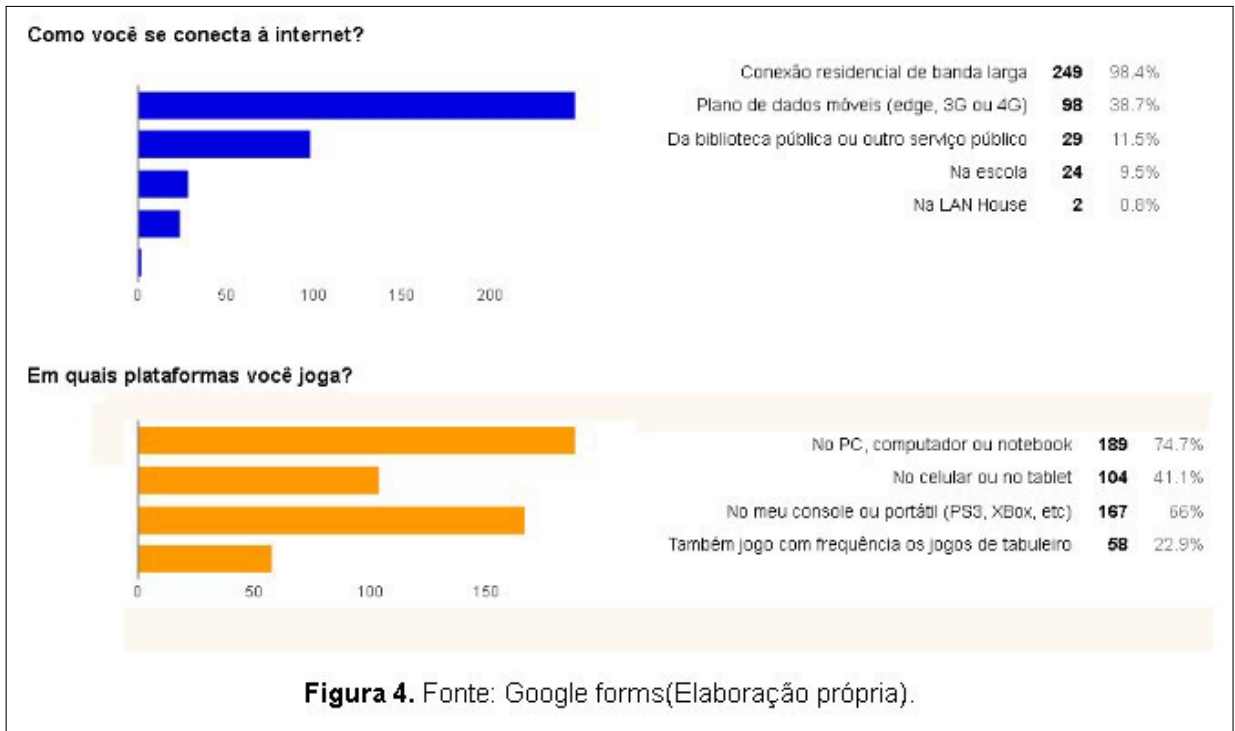


ou em andamento, efeito que pode estar diretamente relacionado com o fato da maior parte dos entrevistados pertencer a faixa etária de 21 a 25 anos. No estudo sobre o perfil de jogadores de MMO de Pozzebon (2014) verificou que quase 52% dos entrevistados possuíam ensino médio incompleto ou superior incompleto e que 33% possuíam superior completo. Isso demonstra que, mesmo dentro da categoria de jogos digitais, os perfis dos jogadores podem variar bastante. A seguir serão analisados os dados coletados sob a perspectiva da inclusão digital e infraestrutura para prática dos jogos.

4.2.2 Inclusão Digital e Hábito de Jogo

De acordo com as respostas obtidas nessas duas questões ilustradas pelos gráficos da Figura 4, pode-se constatar que a maioria dos entrevistados possui acesso à internet, seja banda larga ou plano de dados móveis. Os respondentes também contam com aparatos tecnológicos para a prática de jogos eletrônicos como computadores, celulares e/ou consoles. O desenvolvimento da tecnologia otimiza e constitui uma nova forma de percepção entre a relação de indivíduos, fator esse que auxiliou de maneira determinante a ascensão dos e-Sports.

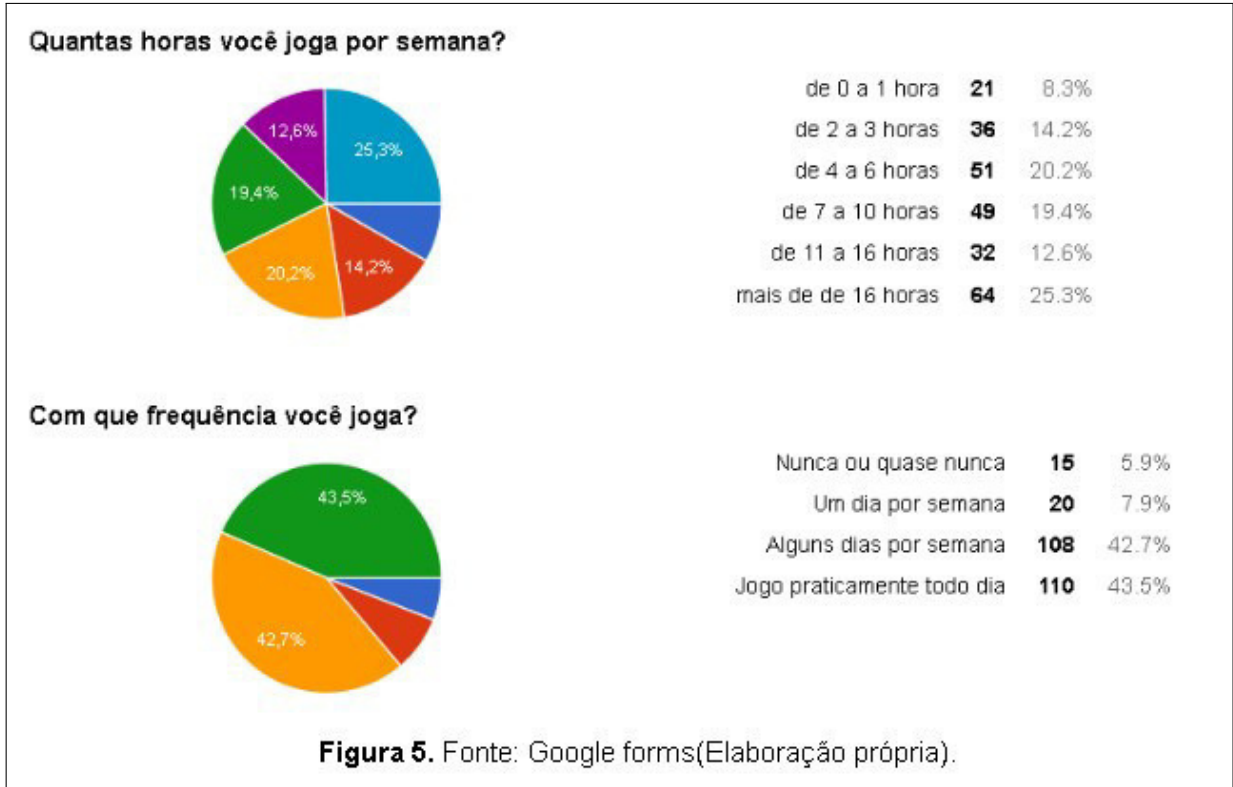
Esse fator tecnológico foi citado por Alan Queiroz (2016), que falava: “A presença da tecnologia digital intermediando as relações humanas e constituidora da “Sociedade em Rede(COSTA, 2017)”, faz com que os elementos que a compõem tragam novas realidades para contextos tradicionais, mudando suas formas de perceber as esferas dessa mesma sociedade.”. Taylor também tratou da questão infraestrutura e atribuiu a esse fator o grande desenvolvimento



do cenário coreano: “Para além da infraestrutura de banda larga já referida, o governo sul-coreano confere apoios financeiros a cibercafés e LAN houses, designadas por PC Bangs, para a obtenção de licenças de jogos, permitindo que estes estabelecimentos pratiquem preços reduzidos no acesso e utilização dos computadores, algo que atrai sobretudo os jogadores mais jovens.”(TAYLOR, 2012).

Por sua vez, Denani (2017) abordou a respeito da importância da infraestrutura telecomunicacional e bens de consumo tecnológicos no contexto do cenário de diversos países como Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul, China, e boa parte da Europa da seguinte forma: “No final dos anos 90, com a popularização de computadores pessoais e a possibilidade de comunicação entre eles, como por exemplo pela internet ou conexões LAN, houve um salto qualitativo tanto na experiência de jogos multi-jogadores quanto na formação e crescimento de comunidades de jogadores.”(DENANI, 2017).

Os próximos gráficos são visualizações simples, porém fundamentais, dos dados importantes no que diz respeito à prática de jogos eletrônicos (vide Figura 5). A motivação por jogar jogos eletrônicos surgiu há muito tempo, desde os arcades, quando a forma de competição se resumia em manter seu nome no jogo, mais precisamente no topo da lista da score screen, ou tela de pontuação. Sobre o aspecto de competição na cultura dos arcades, Taylor afirma que: “enquanto alguns jogos permitiam competição frente-a-frente, a maioria das disputas entre os participantes aconteciam assincronicamente, por uma lista de maior pontuação mantida pelo



próprio jogo de arcade.”(TAYLOR, 2012).

Conseqüentemente, com a possibilidade de disputas pelo topo em tempo real, o anseio pela vitória se tornou ainda maior. Isso ocorre principalmente quando o jogador comum decide e se motiva a se tornar um jogador profissional, assim como como também abordou Taylor: “Um antigo jogador casual começa a tornar se um hardcore gamer, focando-se num número mais reduzido de jogos, procurando incessantemente ultrapassar todos os desafios propostos nesses títulos, 'dominando' o jogo.”(TAYLOR, 2009). É importante observar essa estratégia, comum nos jogos “analógicos”, de o atleta se focar em um escopo menos geral para explorar suas potencialidades ou aprimorar suas competências. Esse comportamento também é observado dentro de alguns gêneros, como os jogos de luta^{6 7}, onde, apesar de haver exceções⁸, os jogadores profissionais têm se especializado em um único título.

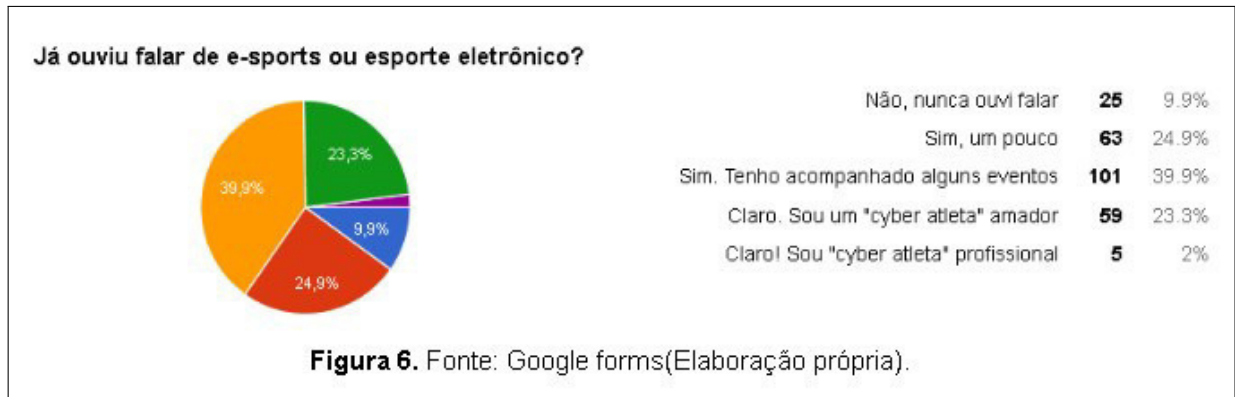
4.2.3 Perfil de Consumo e Inclusão em e-Sports

É possível notar um forte engajamento do público com relação aos e-Sports em variados níveis de conhecimento (vide Figura 6). Há também uma minoria da totalidade que não

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=DaoC81FuFGs>

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=NBLCeneKRcM>

⁸ <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2017/10/american-gamer-sonicfox-enters-the-record-books-with-four-esports-titles-499500>



conhecia sobre o tema no momento da entrevista.

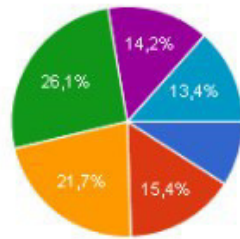
Alguns fatores podem nos ajudar a compreender tal fenômeno: transmissões em redes de televisão como SporTV e Esporte Interativo; o advento de grandes times como Flamengo, Santos e outros no cenário de e-Sports; eventos grandiosos em termos de público, estrutura e divulgação; e o grande volume de investimentos e as altas premiações em campeonatos.

De fato, os investimentos no setor são cruciais para o desenvolvimento, conforme citou Denani: “citando apenas alguns que realizam circuitos pelo globo, pode-se tomar de exemplo o Dreamhack e o Intel Extreme Masters, com edições sazonais de jogos como Counter Strike, League of Legends (RIOT GAMES, 2009), Hearthstone (BLIZZARD, 2014) e Starcraft 2. A variedade de jogos garante uma crescente audiência no correr dos anos: para se ter uma ideia, as finais do torneio da Intel em 2016 somaram mais de 34 milhões de espectadores no mundo inteiro.” (DENANI, 2017).

As próximas análises são realizadas sobre as informações que dizem respeito aos gastos com jogos por parte dos entrevistados (vide Figura 7). A maior parte dos entrevistados, em ambas as questões, afirmou gastar uma certa quantia em jogos por ano e também investir em equipamentos que potencializam sua experiência de jogo, o que reflete um esforço para obter uma performance de alto nível.

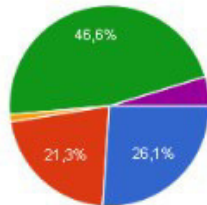
Diversas empresas como Kabum, NVIDIA, Razer, HyperX e outras muitas, atuam hoje comercializando equipamentos eletrônicos exclusivos para otimizar a experiência do jogador e estão diretamente envolvidas no cenário de e-Sports patrocinando equipes. Segundo o portal (NEWZOO, 2017), o Brasil em 2017, tinha um total de 66,3 milhões de jogadores que consumiram uma quantia de 1,3 bilhões de dólares anuais. Isso confirma parcialmente a existência dessa maioria de público que investe em jogos, seja para adquirir novos títulos, seja para aperfeiçoar as suas experiências em um nicho ou mesmo em um único jogo.

Quanto você estima que gasta com jogos por ano?



Nada	23	9,1%
até R\$ 100,00	39	15,4%
até R\$ 200,00	55	21,7%
até R\$ 500,00	66	26,1%
até R\$ 1.000,00	36	14,2%
mais de R\$ 1.000,00	34	13,4%

Você possui ou já possuiu algum acessório especial para games? Qual ou quais?



Não, não possuo	66	26,1%
Não, pois custam caro demais	54	21,3%
Não, pois esses produtos não estão nas lojas	3	1,2%
Sim, possuo	118	46,6%
Outros	12	4,7%

Figura 7. Fonte: Google forms(Elaboração própria).

5 CONCLUSÕES

O presente artigo tratou de questões sociais, econômicas e culturais que podem se tornar fator impeditivo ao jogador comum de se tornar profissional, além de tentar analisar a classe social dos jogadores brasileiros e como ela pode se tornar fator determinante na sua caminhada rumo ao profissionalismo e a relação entre inclusão digital e e-Sports.

A partir das respostas obtidas através do questionário realizado podem-se notar algumas características interessantes, principalmente no que diz respeito ao investimento em jogos e equipamentos com foco em otimizar a experiência do jogador. Sabe-se que determinados investimentos em melhorias são necessários visando alcançar um desempenho diferenciado, principalmente por conta da grande concorrência já existente no cenário atual de e-Sports. Aproximadamente 72,6% dos entrevistados se preocupa em possuir acessórios especiais, sendo que aproximadamente um terço desses respondentes afirmou não possuí-los por conta de custo ou limitações financeiras.

A classe social pode se tornar um fator limitante para o indivíduo devido à falta de utensílios que o auxiliem a alcançar sua melhor jogabilidade, o preço dessas ferramentas nem sempre é acessível, o que acaba inviabilizando sua compra. Outro ponto importante a ser citado é verificar que a inclusão digital vêm ganhando mais força, sobretudo no ponto de vista étário. Os jogos e esportes eletrônicos estão, de fato, inserindo indivíduos nesse meio tecnológico cada vez mais cedo. Devido às limitações do formulário e também questões de privacidade dos respondentes, não foi possível analisar o quão essa prática está sendo levada até as camadas mais carentes de inclusão. Todavia, é interessante perceber que 46,2% dos respondentes gastam no máximo R\$ 200,00 anuais em jogos e equipamentos (vide Figura 7), valor tipicamente inferior a um mouse gamer básico.

A profissionalização dos jogadores de e-Sports ainda enfrenta diversas barreiras no Brasil: dinheiro, tempo e inclusão digital. A democratização desse processo, assim como ocorre em esportes mais tradicionais, carece da tomada de medidas a fim de possibilitar que jogadores de classes sociais menos favorecidas possam competir em condições de igualdade com os outros jogadores, estes de classes sociais mais abastadas. Políticas públicas poderiam ser propostas para favorecer a estruturação de ambientes devidamente equipados para a prática de e-sports, cobrando valores bem reduzidos, como por exemplo ocorreu na Coreia do Sul. Além disso, a realização de políticas visando maior inclusão digital para que as pessoas que ainda não conhecem essa modalidade possam vir a conhecer e se engajar, seja como jogador, treinador,

produtor de conteúdo ou alguma outra subárea relacionada.

Por se tratar de uma pesquisa exploratória e utilizando como ferramenta um questionário online não é possível afirmar, com exatidão, o sentimento dos entrevistados, as suas dificuldades, o cenário socioeconômico que os limita e as diversas outras variáveis importantes para uma análise mais profunda. É importante ressaltar que os e-Sports já enfrentam diversas questões culturais no nosso país, demonstrando ser fundamental a realização posteriormente de uma pesquisa de campo para obtenção de informações complementares, principalmente no que diz respeito ao preconceito e ao apoio familiar na prática de jogos digitais.

Considerando que os e-Sports são um fenômeno em constante ascensão, saindo do patamar de jogo e passando para modalidade esportiva, é extremamente importante que a academia continue estudando ampla e meticulosamente esse fenômeno a fim de compreender seus impactos e a sua importância para a sociedade contemporânea. Os seguintes trabalhos futuros são vislumbrados a partir desta pesquisa: elaboração de questionários mais abrangentes; realização de entrevistas com atletas de e-Sports sobre seu contexto e processo de profissionalização; incorporação de bases de dados governamentais ou privadas; e reflexão sobre o desenvolvimento do cenário brasileiro face a outras realidades semelhantes, tais como os países do BRICS, por exemplo.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, M. M. de; MARTINS, J. A. de A. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. [S.l.]: Atlas, 2005.
- BLIZZARD. **Blizzard**. Blizzard, 2014. Disponível em: <<https://www.blizzard.com/>>.
- BRASIL, G. **Game Brasil 2017**. Game Brasil, 2017. Disponível em: <<http://igames.ig.com.br/2017-04-06/pesquisa-game-brasil-2017.html>>.
- CAILLOIS, R. Unity of play: Diversity of games. **Diogenes**, Sage Publications Sage CA: Thousand Oaks, CA, v. 5, n. 19, p. 92–121, 1957.
- CARLOS, G. A. Métodos e técnicas de pesquisa social. **São Paulo: Atlas**, 1999.
- CASTELLS, M. O caos e o progresso. **Jornal Extra Classe**. Ano, v. 10, n. 89, p. 4–6, 2005.
- COSTA, A. Q. d. **Comunicação e Jogos Digitais em ambientes educacionais: Literacias de Mídia e Informação dos professores de Educação Física da cidade de São Paulo**. Tese (Doutorado) — Universidade de São Paulo, 2017.
- DENANI, G. H. S. Starcraft 2 e esports: o caso sul-coreano. **Metamorfose**, v. 2, n. 1, 2017.
- DESLAURIERS, J. **Recherche qualitative : guide pratique**. McGraw-Hill, 1991. (Thema: MacGraw-Hill). ISBN 9780075512899. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=IXLGAAAACAAJ>>.
- DOXSEY, J. R.; RIZ, J. D. Metodologia da pesquisa científica. **ESAB—Escola Superior Aberta do Brasil**, v. 2007, 2002.
- HUIZINGA, J. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: . [S.l.]: Perspectiva, 2000.
- HUTCHINS, B. Computer gaming, media and e-sport. In: COLIC-PEISKER, V.; TILBURY, F.; MCNAMARA, B. (Ed.). **TASA 2006 Conference Proceedings**. [S.l.]: Sociological Association of Australia, 2006. p. 1 – 9. ISBN 9781740521390.
- LEÃO, T. **Streamers, os novos jornalistas da Internet**. Blizzard, 2014. Disponível em: <<http://www.estrategiadigital.pt/streamers-os-novos-jornalistas-da-internet/>>.
- LIBGUIDES: Primary, secondary and tertiary sources: Types of Scholarly Information. Disponível em: <<http://libguides.jcu.edu.au/scholarlysources>>.
- LIKERT, R. A technique for the measurement of attitudes. **Archives of psychology**, 1932.
- MARTONCIK, M. e-sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? **Computers in Human Behavior**, v. 48, p. 208 – 211, 2015. ISSN 0747-5632. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215000783>>.
- MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. [S.l.]: Editora Vozes Limitada, 2011.
- NEWZOO, N. **The Brazilian Gamer 2017**. Newzoo, 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>>.

- PALACIOS, M. **Entrevista concedida ao PID – Programa Identidade Digital @ONLINE**. 2016. Disponível em: <<http://www.identidadedigital.ba.org.br>>.
- PINHEIRO, L. V. R. Fontes ou recursos de informação: categorias e evolução conceitual. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, v. 1, n. 1, 2006.
- POZZEBON, E.; FRIGO, L. B.; OLIVEIRA, L. V. de; CATARINA-BRASIL, A.-S. Perfil dos jogadores brasileiros de mmo-massively multiplayer online game. **XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Porto Alegre, Rio Grande do Sul**, 2014.
- PRIBERAM. **Priberam**. Priberam. Disponível em: <<https://www.priberam.pt>>.
- REIS, L. G. **Produção de monografia da teoria à prática o método educar pela pesquisa (MEP)**. [S.l.]: Senac, 2008.
- RIBEIRO, J. C.; FALCÃO, T. Mundos virtuais e identidade social: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. **Logos**, v. 16, n. 1, p. 84–96, 2010.
- RIOT GAMES. **RiotGames**. Riot Games, 2009. Disponível em: <<https://na.leagueoflegends.com/>>.
- ROCHA, M.; RODRIGUEZ, V. B.; VITÓRIA, F. F. T. Impacto do patrocínio de e-sport na decisão de compras dos jogadores de league of legends da bahia. **Seminário Estudantil de Produção Acadêmica**, v. 15, 2016.
- SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. **São Paulo: Cengage Learning**, 2009.
- TAYLOR, T. **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. [S.l.]: Mit Press, 2012.
- TAYLOR, T. L. **Play between worlds: Exploring online game culture**. [S.l.]: Mit Press, 2009.
- TIEDEMANN, C. **Sport (and Culture of Human Motion) for Historians. An Approach to Precise the Central Term (s)**. [S.l.]: Accessed on, 2015.
- WAGNER, M. On the scientific relevance of esports. p. 437–442, 01 2006.
- WENDT, L. A. W. E. **Jogos eletrônicos, comportamentos virtuais e o Direito @ONLINE**. 2018. Disponível em: <<http://direitoeti.com.br/artigos/jogos-eletronicos-comportamentos-virtuais-e-o-direito/>>.