



UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EDUCAÇÃO FÍSICA - BACHARELADO

MATHEUS HENRIQUE COSTA ALVES

**E-SPORTS E O ESPORTE TRADICIONAL: o League of Legends
competitivo deve ser considerado esporte no Brasil?**

LAVRAS - MG

2023

MATHEUS HENRIQUE COSTA ALVES

**E-SPORTS E O ESPORTE TRADICIONAL: o League of Legends
competitivo, deve ser considerado esporte no Brasil?**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte das
exigências do Curso de Graduação em Educação
Física, para obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Raoni Perucci Toledo
Machado

LAVRAS - MG

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EDUCAÇÃO FÍSICA - BACHARELADO

FOLHA DE APROVAÇÃO

MATHEUS HENRIQUE COSTA ALVES

**E-SPORTS E O ESPORTE TRADICIONAL: o League of Legends competitivo
deve ser considerado esporte no Brasil?**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal de Lavras, como parte das
exigências do Curso de Educação Física, para a
obtenção do título de Bacharel (a).

Aprovado em: 18/07/2023.

Banca Examinadora

Prof.Dr Raoni Perrucci Toledo Machado,
Universidade Federal de Lavras.

Me. Gabriel Almeida Savonitti
Universidade Federal de São Paulo.

A minha mãe, Sonia e meu pai, Heitor, bases da minha vida!

AGRADECIMENTOS

À Deus, por tudo. Não existem palavras que demonstrem minha gratidão a Ti, Senhor!

À minha mãe, Sonia, e meu pai, Heitor, pelo amor, confiança, amparo e dedicação. Vocês são tudo!

A toda minha família, pelo incentivo e por acreditarem em mim.

À Universidade Federal de Lavras e ao Departamento de Educação Física, pela oportunidade e receptividade.

Ao Prof. Dr. Raoni Perucci Toledo Machado, meu orientador, pela oportunidade, confiança, paciência, incentivo e por me amparar na construção desse trabalho. Admiro o ser humano que você é!

A todos os professores e professoras do Departamento de Educação Física, por toda a dedicação. Aos funcionários e funcionárias da Academia de musculação Treino Fitness, por todo conhecimento transmitido e pela confiança durante todo o período de estágio.

Enfim, a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para que eu chegasse até aqui, obrigado! Vocês são luz no meu caminho!

"É ótimo celebrar o sucesso, mas mais importante ainda é assimilar as lições trazidas pelos erros que cometemos". - Bill Gates

RESUMO

O crescente desenvolvimento tecnológico após a revolução industrial aliado ao dinâmico e contínuo processo de globalização é um dos principais catalisadores de mudanças no modo de vida da sociedade como um todo. Nesse contexto, o esporte eletrônico, representados pelos e-sports, como são chamados, podem ser identificados como um fenômeno cultural recente que tem levantado diversos questionamentos sobre sua legitimidade como modalidade esportiva na atualidade, afinal podem ser definidos como: a atividade de jogar videogame competitivamente. Para um maior entendimento do objeto, propõe-se uma pesquisa exploratória com discussão sobre os conceitos de esporte e videogame, que se conectam de maneira intrínseca ao esporte eletrônico, por meio de uma investigação bibliográfica abrangendo a área da Educação Física e do estudo de caso, tomando como exemplo o League of Legends (LoL) enquanto jogo, esporte eletrônico e e-sport para identificar as suas características e fundamentações, bem como compreender as argumentações que regem as discussões de inclusão ou não, deste e-sport dentro dos parâmetros de esporte.

Palavras-chave: Esporte eletrônico; E-sports; Esporte; Jogos eletrônicos; League of Legends; Educação Física.

ABSTRACT

The increasing technological development after the industrial revolution allied to the dynamic and continuous globalization process is one of the main catalysts for changes in the way of life of society as a whole. In this context, the electronic sport, represented by the e-sports, as they are called, can be identified as a recent cultural phenomenon that has raised several questions about its legitimacy as a sports modality today, since it can be defined as: the activity of playing videogames in a competition. For a greater understanding of the object, an exploratory research is proposed with discussion about the concepts of sport and videogame, which are intrinsically connected to e-sports, through a bibliographic investigation covering the area of Physical Education and the case study, taking as an example the League of Legends (LoL) as a game and electronic sport to identify its narratives, as well as to understand the arguments that govern the discussions of inclusion or not of this e-sport, within the parameters of sport.

Key-words: E-sports; Electronic Sport; Sport; Virtual games; League of Legends; Physical education

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVO.....	12
3 METODOLOGIA.....	13
4 REVISÃO DE LITERATURA.....	14
4.1 O Esporte na era Moderna	14
4.2 O Esporte Eletrônico, o novo “esporte” da atualidade	18
4.3 League of Legends, o e-sport mais popular do Brasil	21
4.4 O cenário competitivo do League of Legends	26
4.5 O cenário competitivo brasileiro de League of Legends e o CBLOL.....	29
4.6 O League of Legends é um esporte?.....	31
4.6.1 Pontos contrários.....	33
4.6.2 Pontos favoráveis	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS.....	44

1 INTRODUÇÃO

Matheus Henrique Costa Alves, brasileiro, nascido dia 27 de dezembro do ano de 1999 na pacata cidade de Lavras, localizada no sul do estado de Minas Gerais, este sou eu. Hoje, com 23 anos e finalizando o curso de educação física na Universidade Federal de Lavras, neste momento buscando meu diploma de bacharelado para ser um futuro educador físico, decido aqui, durante este trabalho de conclusão de curso, contar um pouco de minha história.

Como dito anteriormente, minha história começa durante o final do ano de 1999, onde em meio às felicitações de natal e ano novo, no dia 27 de dezembro minha querida mãe me deu à luz, e eu enfim, nasci neste mundo. Sou filho de Sonia e Heitor, meus queridos pais e pessoas mais importantes para mim, pessoas humildes, que nesta pacata cidade do interior de Minas Gerais, com muito esforço e trabalho, me proporcionaram tudo que precisava para chegar onde estou hoje.

Para falar a verdade minha infância não foi marcada por muitos acontecimentos importantes, onde desde o início, vivi uma vida humilde, mas plena, onde meus familiares com muito esforço não deixavam faltar nada em minha casa. No ambiente social também vivi plenamente, tendo diversas amizades, alguns inclusive que mantenho contato até hoje, e contato próximo tanto quanto familiares de parte de pai quanto de mãe.

Talvez um acontecimento, que mais tardiamente me ocasionaria alguns problemas, foi os péssimos hábitos alimentares que possuía, que se iniciaram ao adentrar a escola e se mantiveram até meus 8 anos. Neste período, ganhei muito peso, e pode-se falar que era uma criança bem acima do peso, problema identificado pela minha mãe, onde aos meus 9 anos tive meu primeiro contato com o esporte.

Aos meus nove anos ocorreu um dos acontecimentos mais importantes de minha vida, minha mãe me matriculou na escolinha de futebol da ABR, localizada em Lavras. Devido ao meu sobrepeso, minha mãe se viu na necessidade de me “obrigar” a fazer uma atividade física, no caso uma modalidade esportiva. Também neste período de minha história, ela também começou a tentar controlar minha alimentação, entretanto na época, sem muito sucesso. Depois de um ano de futebol, agora com 10 anos, dei início agora a prática da natação, na extinta Aqua Brasil

localizada também em Lavras, onde aprendi a nadar e tive meu segundo contato com o esporte, praticando-o durante o período de um ano e meio.

No auge de meus treze anos, no ano de 2013, eu naquele momento sem praticar nenhuma modalidade esportiva, ganhei meu primeiro notebook, coincidentemente neste mesmo ano também houve o “boom” do esporte eletrônico no Brasil, mais especificamente do jogo virtual League of Legends (LoL). Neste mesmo ano passei a acompanhar o cenário profissional e competitivo do jogo, e também a jogar algumas partidas, e este foi meu primeiro contato com o LoL, dentre muitos outros.

No período seguinte, passei três anos de minha vida sem praticar nenhum esporte, apenas estudando, praticando atividade física somente durante as aulas semanais de educação física. Não é preciso comentar que meus problemas com peso voltaram novamente. Neste momento, era um adolescente de 16 anos com problemas de autoestima relacionados a minha forma física, estando bem acima do peso.

O ano de 2016, sem dúvidas, foi o mais importante de minha vida, onde em setembro deste mesmo ano, deverei triste com meu corpo, comecei a consumir conteúdos de musculação e nutrição pela plataforma do YouTube e do Google, buscando de alguma forma de adquirir um norte e conhecimento para perder peso. E em fim, com muito medo, mas motivado pela minha mãe, em novembro deste mesmo ano pisei em uma academia de musculação pela primeira vez, uma decisão acertada.

Durante o período de novembro de 2016 a janeiro de 2017, realizando dieta e treinamento resistido com a musculação e exercícios aeróbicos, perdi 21kg em 2 meses e meio, passando de 81kg para 60kg, e após este emagrecimento continuei na academia, focado e sem falhas, até o início de 2018, ganhando novamente 20kg, porém agora em sua maioria, de massa magra. Inegavelmente agora com 17 anos minha autoestima era outra, infinitamente melhor, fato causado pela prática de atividade física, e foi aí que minha paixão pela educação física começou.

Em 2018, já com 18 anos, os resultados do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) foram divulgados e eu tinha como objetivo adentrar no curso de Educação Física (Bacharelado) na universidade federal de Lavras, e assim o fiz. Desde então tenho cursado este maravilhoso curso com objetivo de fazer as pessoas mais felizes pela prática da atividade física, assim como ela me fez um dia.

Como processo final de conclusão de curso, neste ano de 2023, faz exatamente dez anos que acompanho o cenário competitivo do League of Legends, um jogo que fez parte de minha infância. Até hoje o cenário do esporte eletrônico me fascina, por isso, decidi por intermédio do Professor Dr. Raoni, meu orientador, realizar um trabalho de conclusão de curso relacionado ao complexo processo de esportivização dos e-sports, mais especificamente deste jogo virtual, e seu potencial reconhecimento como uma modalidade esportiva real.

2 OBJETIVO

A ascensão do esporte eletrônico provocou nos últimos anos várias discussões entre acadêmicos, jogadores, influenciadores gamers, e jornalistas do esporte relacionadas à recente esportivização dos jogos eletrônicos na atualidade. O objetivo do seguinte estudo é identificar as principais características e fundamentos dos e-sports, do jogo virtual League of Legends (LoL) e do esporte, de maneira que se fomente a discussão da legitimidade da inclusão e reconhecimento do LoL como uma nova modalidade esportiva, caracterizando o esporte, os e-sports, e o League of Legends, para assim identificar as similaridades e suas diferenças.

3 METODOLOGIA

O objetivo desse trabalho é identificar, a partir de uma revisão de literatura, a legitimidade do reconhecimento do jogo virtual League of Legends (LoL) como esporte no Brasil, a partir de sua perspectiva atual como um e-sport. Dado que o objetivo da pesquisa envolve a compreensão de um tema novo, relativamente pouco abordado, a metodologia adotada foi a de uma pesquisa exploratória. Mais especificamente, foi realizado um levantamento bibliográfico de autores de diversas áreas, relacionados ao tema do esporte e, quando existente, do esporte eletrônico, e-sports e do e-sport League of Legends.

A escolha por esse caso acontece pelo fato do tema estar em constante discussão dentro da área da educação física, e na esfera governamental, devido ao constante crescimento e consolidação dos e-sports, em especial, do LoL no Brasil, sendo a elucidação do fenômeno dos e-sports e de seu caráter ambíguo importante, principalmente pela grande carga de preconceitos e estereótipos que o mundo dos videogames arca com. A escolha do referencial teórico para esta revisão foi realizado com alguns critérios de inclusão e exclusão.

Os estudos selecionados para compor o presente trabalho se basearam em artigos científicos, trabalhos de conclusão de curso e teses de mestrado e doutorado. A busca pelo referencial bibliográfico foi realizada nas seguintes bases de dados: Google Acadêmico, Capes, Scielo, LILACS e foram escolhidos estudos nos idiomas inglês e português durante o período de janeiro a julho de 2023, sendo relacionados com os termos: esporte, e-sports, reconhecimento, esporte eletrônico e League of Legends. Utilizando durante as buscas combinações entre os termos listados acima, em inglês e português. Foram excluídos artigos que não respeitassem os critérios de inclusão acima e os sem relação com o tema proposto.

Nessa seção serão apresentados os conceitos e informações que sustentarão e darão embasamento à discussão e à busca do objetivo do trabalho. O primeiro diz respeito às conceituações do esporte na era moderna, apresentando suas características, processos históricos, e importância. No segundo, esboça-se uma análise do fenômeno moderno dos e-sports de forma geral, sua história, peculiaridades e crescimento. No terceiro tópico, são abordadas e caracterizadas as informações acerca do jogo virtual League of Legends, para analisar seus conceitos, particularidades, e a evolução da profissionalização e consolidação da

modalidade competitiva no Brasil nos últimos anos, que aqueceu as discussões acerca do tema. Por último, no quarto tópico, será discutida a legitimidade do reconhecimento do MOBA League of Legends competitivo como um esporte no Brasil.

O objetivo do trabalho não é responder definitivamente se o esporte eletrônico é esporte, da mesma maneira que as modalidades esportivas tradicionais como o basquete, futebol, e natação. A proposta aponta características semelhantes do esporte encontradas em maior ou menor medida no esporte eletrônico; e pontuar os fatores favoráveis e desfavoráveis referente à aproximação do e-sport League of Legends as modalidades esportivas tradicionais. Como consequência, será possível obter mais clareza acerca das dimensões e da complexidade desse recente fenômeno.

4. REVISAO DE LITERATURA

4.1 O Esporte Na Era Moderna

O fenômeno esportivo é considerado um dos acontecimentos socioculturais mais relevantes desde o final do século XX. E isto se autoafirma tranquilamente quando se nota o número crescente de indivíduos engajados na prática esportiva e a quantidade cada vez maior de espaço ocupado pelo esporte na vida das pessoas e na mídia internacional. Adicionando, entre aqueles os não realizam nenhuma prática esportiva, o interesse pelos acontecimentos da área vem crescendo durante as últimas décadas. O esporte além de movimentar milhões de dólares no mundo todo, possui ainda discussão científica e caráter interdisciplinar, mantendo nítidas ligações com diversas áreas da humanidade, como saúde, educação e, cultura, por exemplo (TUBINO, 2017).

Segundo Barbanti (2006), as muitas definições de esporte incluem a noção de que é uma atividade física. Em outras palavras, envolve o uso de atividades motoras, aptidão física ou esforço físico. Entretanto, diferentes atividades físicas divergem claramente em sua definição, no que tange as características das habilidades motoras, aptidão ou esforço envolvido na prática.

Nesse sentido, como ilustrações, o xadrez e o automobilismo demonstram que pode ser difícil determinar o que é atividade física complexa e o que não é. Onde a linha está entre o físico e o não-físico, entre o complexo e o simples, e entre o energético e o não-energético é puramente arbitrário. Até agora, ninguém desenvolveu um conjunto de critérios comprovados para a classificação consistente de várias atividades em esportivas e não esportivas do ponto de vista dos fatores físicos. (BARBANTI, 2006).

Barbanti (2006) ainda explica que para uma atividade física ser classificada como esporte, ela necessita atender um conjunto de circunstâncias especiais pré-definidas. Desse modo, o esporte é caracterizado por uma certa forma de competição que ocorre sob condições formais e organizadas, em outros termos, o fenômeno esporte envolve uma atividade física competitiva institucionalizada. Quando definimos que o esporte é uma atividade física institucionalizada, competitiva, Barbanti (2006) argumenta que os elementos da institucionalização normalmente se baseiam no seguinte:

1. As regras de funcionamento são gerais e padronizadas. As regras não são apenas o produto de uma reunião informal de um grupo, e não são apenas a expressão espontânea de interesses e preocupações individuais. As regras do jogo, no esporte, e caracterizam um conjunto de procedimentos com diretrizes e limitações.

2. As entidades oficiais do esporte são responsáveis pelo cumprimento das regras. Quando os resultados individuais ou de equipe são comparados de uma competição, ou campeonato para outro, um órgão oficial que programa as competições deve garantir que as regras sejam respeitadas e que as regras sejam cumpridas.

3. Os aspectos técnicos e organizacionais da operação tornam-se importantes. A concorrência aliada às exigências das leis externas leva a uma atividade cada vez mais racionalizada. Obviamente os jogadores e seus treinadores devem trabalhar para fomentar novos modelos estratégicos e diferentes programas de treinamento para se ter chances de resultados positivos. Equipamentos esportivos, calçados esportivos, uniformes, e materiais em geral também são desenvolvidos e fabricados para aumentar o desempenho.

4. Aprender habilidades esportivas se torna um ato mais formal.

Basicamente, o limite entre atividade física e esporte pode ser definido pela padronização e imposição de regras e o desenvolvimento formal de habilidades.

Em resumo, a transformação de uma atividade física competitiva em esporte, geralmente envolve a padronização e imposição de regras e o desenvolvimento formal de habilidades. Em outras palavras, a atividade se torna padronizada e regularizada. Em termos sociológicos, ela passa por um processo de institucionalização (BARBANTI, 2006, p. 56).

As chamadas modalidades esportivas, atualmente, buscam cada vez mais o alto rendimento e os recordes, juntamente com o surgimento de áreas de tecnologia para melhor aperfeiçoar e desenvolver os atletas. Entretanto, é equivocado pensar que os antigos atletas gregos não treinassem antes de uma competição, ou que não houvesse nenhuma forma de treinamento, todavia para eles o ritual era considerado mais importante do que o resultado em si. Assim, essa lógica secular também rege as atividades físicas esporádicas em busca de uma melhor qualidade de vida, melhor desempenho em alguns aspectos da vida, melhor vitalidade física. (GUTTMANN, 2004, p. 26).

O esporte moderno consiste em atividades praticadas em parte para benefício próprio e em parte para outro propósito não menos obscuro (GUTTMANN, 2004, p. 26). O próprio Guttmann (2004), diz que as principais diferenças entre o esporte moderno e seus ancestrais são: sua natureza secular; igualdade no sentido de que todos devem ter a oportunidade de competir e no sentido de que as condições de competição são as mesmas para todos os competidores; especialização; racionalização; burocracia; quantização; recordes.

O que é um recorde no nosso senso moderno? É a abstração maravilhosa que permite a competição, não somente entre aqueles que se reúnem no campo do esporte, mas também entre eles e outros distantes no tempo e espaço (GUTTMANN, 2004, p. 51).

Por outro ângulo, Tubino (1999) aponta a expansão do conceito de esporte ocorrida a partir de 1978, quando a UNESCO publicou a "Carta Internacional da Educação Física e do Esporte", relata que a prática física ou prática esportiva e a saúde é um direito de todos.

Com isso, ele descreve que o esporte moderno pode ser entendido de três formas

- Esporte-educação;
- Esporte-participação;

- Esporte-performance.

O esporte-educação, ou esporte educacional, remete mais ao significado original do esporte na Grécia antiga, significando que o evento deve servir como um processo educativo para formar os jovens para o exercício da cidadania. Por conta dessa personalidade, ela deve ser desenvolvida durante a infância e adolescência, dentro e fora da escola (TUBINO, 1999).

O esporte-participação, ou esporte popular, baseia-se no princípio da diversão, do entretenimento e do aproveitamento proveitoso do tempo livre. Não está vinculado a nenhuma norma institucional, por isso seu principal objetivo é a participação, e seu objetivo é promover o bem-estar de seus participantes. É a expressão mais próxima do jogo (TUBINO, 1999).

Esporte de performance, é a expressão que há muito molda a definição de esporte, mas hoje representa apenas parte do escopo do conceito. A adesão estrita às regras e regulamentos existentes por cada método é discutível. Por isso também é considerado um esporte institucionalizado (TUBINO, 1999).

Kellner (2004, p. 5) destaca que os chamados espetáculos são “fenômenos da cultura midiática que representam valores fundamentais da sociedade contemporânea, definem o comportamento dos indivíduos e dramatizam as controvérsias e suas lutas, bem como seus modelos de resolução de conflitos, inclui epopeias midiáticas, eventos esportivos, eventos políticos e notícias - fenômenos que seguem a lógica do espetáculo e da compactação em uma era de mídia sensacionalista, grandes escândalos, disputas e disputas.

O autor ainda argumenta que, na cultura do entretenimento, os empreendimentos comerciais devem ser extremamente emocionantes para prosperar, de modo que, em uma "economia do entretenimento", negócios e prazer se fundem. “Através da economia do 'entretenimento', televisão, cinema, parques de diversões, videogames, cassinos, etc., tornam-se os maiores setores da economia nacional” (KELLNER, 2004. p. 6). Nesse caso, eventos esportivos também podem ser incluídos.

Kellner (2004) declara que o esporte há muito tempo é um dos fenômenos que fazem parte do espetáculo da sociedade da informação, como as Olimpíadas, o Super Bowl, a Copa do Mundo e os campeonatos da NBA. “Esses rituais culturais celebram os valores mais profundos da sociedade (por exemplo, competição, vitória, sucesso e dinheiro), e as empresas estão dispostas a investir grandes quantias de

dinheiro para produzir produtos associados a esses eventos” (KELLNER, 2004, p. 7).

4.2 O Esporte Eletrônico, o novo “Esporte” da atualidade

Para a CBES - Confederação Brasileira de e-sports (2019) “.os e-sports são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo”. Ela ainda destaca que os e-sports são competições disputadas na plataforma de jogos eletrônicos, em que os jogadores agem como os atletas profissionais do esporte tradicional, sendo assistidos por uma audiência, tanto presencial quanto online, mediante diversas plataformas.

Do ponto de vista mercadológico, os jogos eletrônicos se popularizaram no mercado da indústria cultural e atraem principalmente adolescentes e jovens. Eles são uma reprodução técnica que foi se aperfeiçoando e aperfeiçoando ao longo dos séculos devido ao constante e cada vez mais acelerado desenvolvimento tecnológico, até hoje adquire uma espécie de autonomia sobre os recursos proprietários e exclusivos da indústria, quanto a sua reprodução técnica digital é independente de recursos, apenas um indivíduo controla as ferramentas relativamente simples necessárias para transpor o jogo (BELLO, 2016).

O termo e-sports, parece ter se originado no final dos anos 1990. A primeira vez que o termo foi provavelmente usado foi em um comunicado de imprensa da Online Players Association (OGA), uma organização que representa jogadores de videogames profissionais. A declaração comparava esse novo esporte ao esporte tradicional (Wagner, 2006, p.1). E a ascensão dos e-sports tem gerado uma série de discussões entre os jornalistas esportivos, acadêmicos e autoridades governamentais, relacionadas com a pauta da relação entre os videogames que são considerados esportivos e o esporte tradicional.

Battaiola (2000), diz que o jogo eletrônico é formado por três elementos: o enredo, motor e interface interativa. Argumentando que “O enredo define o tema, a trama, o(s) objetivo(s) do jogo, o qual através de uma série de passos o usuário deve se esforçar para atingir”, enquanto o motor do jogo “é o seu sistema de controle, o mecanismo que controla a reação do jogo em função de uma ação do

usuário” e, por último, a interface interativa que “controla a comunicação entre o motor e o usuário, reportando graficamente um novo estado do jogo. O desenvolvimento da interface envolve aspectos artísticos, cognitivos e técnicos.”

O desenvolvimento tecnológico é, provavelmente, uma das etapas mais notáveis do desenvolvimento das sociedades (ELIAS, 2011). Sendo a influência deste atual mundo digital em nosso cotidiano tão relevante, que os variados eletrônicos disponíveis e utilizados no cotidiano, se tornam quase uma extensão de nossa hexis corporal (BORSATO et al., 2020; BOURDIEU, 2012).

Com a grande relevância atual da Internet e a possibilidade de interação remota instantânea entre as pessoas, surgiram os campeonatos online de e-sports, nos quais jogadores de diferentes regiões do planeta competem em diferentes torneios de grandes jogos, onde para se ter um bom resultado, é necessário um grande nível de habilidade motora, variedade de estratégias e reflexos aprimorados, onde para isso é necessário algum tempo de treinamento (EQUIPE HAWKON, 2015).

Os jogos eletrônicos são produzidos como a nova forma de interação das crianças modernas com os brinquedos modernos, os videogames, computadores e celulares, mantendo-se os atributos lúdicos da prática. Através do constante desenvolvimento histórico destes jogos eletrônicos, eles estão se aproximando cada vez mais do esporte tradicional em relação a premiações e a espetacularização (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019). Consoante a CBES - Confederação Brasileira de e-sports (2019), os “Jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolvem competição em níveis mais ou menos definidos.”

O aumento da facilidade de acesso à Internet, smartphones e computadores pessoais no século XXI, possibilitaram o crescimento do número de potenciais consumidores de jogos eletrônicos. De fato, o aumento do interesse do público por jogos e a proliferação de novas tecnologias de informação também estimularam a criação de modelos de negócios inovadores dedicados a esse tema. (AMADEO, 2014).

É o caso da Twitch TV, plataforma de transmissão de jogos adquirida pela Amazon em 2014 por US\$ 970 milhões, onde partidas de diversos jogos eletrônicos, profissionais ou não, são transmitidas em tempo real para uma grande audiência (AMADEO, 2014). A plataforma de jogos YouTube foi criada a partir da mesma proposta em 2015 (DREDGE, 2015). Sjöblom e Hamari (2016) demonstram que a

principal motivação dos espectadores de jogos eletrônicos para assistirem este tipo de conteúdo é o relaxamento, seguido pela busca pela integração social e pelo desenvolvimento de vínculos afetivos.

Um relatório da empresa de marketing Newzoo (2016), demonstrou que o número de telespectadores somados presentes nos diferentes canais de transmissão de jogos eletrônicos em 2016 atingiu um número estimado de 256 milhões de pessoas, sendo 125 milhões de espectadores eventuais e 131 milhões de entusiastas. Nesse sentido, o público dos e-sports tem muito em comum com o público de modalidades esportivas: há espectadores que assistem a determinados jogos durante a semana de maneira casual, outros procuram assistir ao maior número possível de partidas e alguns ainda dão a volta ao mundo para torcer e bater palmas para sua equipe favorita (PEREIRA, 2014).

O número de espectadores alcançados dos e-sports é impressionante, sendo equiparável aos números de muitas modalidades esportivas, nesse contexto a transmissão por streaming faz sentido, afinal a maioria das partidas já é transmitida pela internet; e os perfis dos consumidores de e-sports já não está mais vinculado à televisão. Na realidade, Hutchins e Rowe (2012) argumentam que o futuro da transmissão esportiva está na interação entre telas: utilizando a televisão e a internet de maneira conjunta, com o complemento das mídias sociais.

Dadas as altas métricas de audiência, parece natural pensar que grandes empresas possam estar interessadas em associar suas marcas a times e competições de e-sports (PEREIRA, 2014). Embora em números absolutos, certamente as modalidades desportivas tradicionais tenham maior expressividade, do ponto de vista qualitativo, cada vez mais as grandes marcas estão determinadas a estarem presentes tanto nas quadras quanto nas telas de computadores (PEREIRA, 2014).

Diversas marcas grandes globais têm sido atraídas por esse setor e tem investido em times e campeonatos de diversos jogos. Com investimento e interesse, foi possibilitada a formação fenômeno conhecido como e-sports, este que tem se tornado semelhante ao esporte tradicional, com torcida, atletas amadores e profissionais (MITCHELL, 2015). Esse conceito já está tão formalizado que os vistos de viagem utilizados pelos e-atletas, os jogadores de e-sports, são os mesmos dos jogadores de modalidades esportivas tradicionais (USMANI, 2016).

Sem dúvidas, os jogos eletrônicos em suas diferentes plataformas estão mais relevantes e rentáveis do que nunca (BORSATO et al., 2020; LLORENS, 2017). Além do que, após a internet, os jogos eletrônicos adquiriram uma dimensão ainda maior, expandindo as redes relacionais entre jogadores do mundo todo (BORSATO et al., 2020).

Os e-sports como modalidade, incorporaram novas formas e alternativas de jogar e de se praticar esporte. Essa modalidade, que transita do lazer para o esporte, esta passando atualmente por um relevante processo de consolidação e esportivização, onde a regulamentação do jogo em seu âmbito esportivo, as dinâmicas de espetacularização e mercantilização desta nova prática esportiva está cada vez mais parecida com o esporte tradicional (BORSATO et al., 2020).

Em um período relativamente rápido, os e-sports passaram de um fenômeno marginal a uma parte integral da indústria do entretenimento e do esporte (GRIES, 2019). Aliás, com a popularização da internet, estes jogos eletrônicos ganharam outra dimensão, ampliando a rede de relacionamentos entre jogadores ao redor do mundo (BORSATO et al., 2020). Para se ter uma representação deste crescimento do esporte eletrônico, o ano de 2011 foi primeiro ano de campeonatos oficiais organizados pela Riot Games de League of Legends, onde 387 cyber atletas disputaram em 172 torneios por uma premiação de US\$ 526,5 mil. Já no ano de 2019 os números saltaram para 1.815 cyber atletas em 168 torneios, com premiação total de US\$ 9,3 milhões (Esports Earnings, 2020).

Outra prova disso é o Fórum Lausanne em 2018, que visou aproximar o movimento olímpico dos e-sports. Uma das discussões do evento foi a proposta de estimular a discussão entre atletas e profissionais sobre a conscientização dos aspectos que compõem um atleta. Para a surpresa de muitos, ambos os lados encontraram mais semelhanças que diferenças Gries (2019) em seu estudo projeta que é apenas questão de tempo para que eles sejam incorporados aos Jogos Olímpicos.

4.3 League of legends, o e-sport mais popular do Brasil

Os jogos digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, e entre os mais populares está o League of Legends, que é um sucesso mundial.

Além de ser um dos grandes responsáveis pelo crescimento do cenário de e-sports, possui premiações acumuladas em mais de US\$ 87 milhões, 7.858 cyber atletas e 2.635 torneios (Esports Earnings, 2021). O último anúncio relacionado ao número de jogadores do jogo virtual aconteceu no ano de 2019, durante o aniversário de 10 anos do game, onde a Riot Games informou durante o evento que o jogo teve naquele ano, picos de usuários diários de 8 milhões de jogadores (NEWELL, 2019).

League of Legends (ou LoL, conforme referido por jogadores e usuários) é um jogo virtual criado para PC pela desenvolvedora estadunidense Riot Games e lançado em 2009. Ele se encaixa no gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) por se tratar de um jogo que envolve estratégias e táticas em tempo real enquanto duas equipes batalham no mapa principal de Summoner's Rift, dividido em dois lados: o Azul e Vermelho, em que o objetivo de cada uma delas é destruir a base do inimigo.

O League é um jogo de equipe de cinco vs cinco que, no nível profissional, é jogado em um único mapa chamado de Summoner's Rift. O mapa é povoado por um par de estruturas chamadas de nexus, e o objetivo de cada time é destruir o nexus do oponente enquanto protege o seu próprio (HOWARD, 2018). Existem três caminhos principais entre os nexus, chamados de lanes ou rotas, e cada uma destas lanes é defendida por três torres de cada equipe. Os Nexus criam periodicamente unidades fracas chamadas minions que se movem através das lanes em direção à base inimiga, parando para lutar contra outros minions, jogadores inimigos ou torres inimigas. (HOWARD, 2018).

Figura 1 — As regiões do mapa de Summoner's Rift



Fonte: Techtudo — Foto: Reprodução/Arte Luiz Felipe Lima

Além das lanes, há uma área do mapa chamada jungle ou selva, onde aparecem monstros mais fortes. Estes sempre permanecem no local de nascimento a menos que sejam atacados. O mapa também tem um efeito de Fog-of-War (nevoeiro de guerra), pelo qual os jogadores não conseguem ver se os campeões inimigos estão ou não à espreita em partes do mapa que eles, um membro da sua equipe ou um minion aliado, não conseguem ver (HOWARD, 2018).

Cada jogador escolhe antes das partidas um personagem único, chamado campeão, que funciona como o seu avatar no jogo durante a sua duração. Os campeões são os personagens do jogo, com a quantidade disponível em constante crescimento. Eles assumem papéis específicos, cada um ocupando uma rota no mapa, o tipo de campeão escolhido determina onde eles irão jogar em Summoner's Rift, e como esse campeão é construído no game (HOWARD, 2018). Dentro de jogo, os jogadores podem tornar o seu campeão mais forte matando minions inimigos, os monstros da selva, torres ou jogadores inimigos. Tudo isto concede ouro e pontos de experiência no jogo, que o jogador utiliza para subir de nível e comprar itens que melhoram seu campeão (HOWARD, 2018).

Normalmente, os cinco jogadores de cada equipe recebem posições com base no campeão que jogam, uma vez que cada campeão desempenha um papel diferente na equipe e possui pontos fortes e fracos próprios (HOWARD, 2018). A composição em uma partida habitual é a seguinte: dois jogadores na lane inferior, um na lane do meio e outro na superior, e um jogador na selva, cuja função é ser o agente livre no mapa e preparar armadilhas. (HOWARD, 2018).

Especificando, o League of Legends possui cinco funções que os usuários podem escolher e se aprimorar, são eles: Top-laner: jogador que inicia o jogo na rota superior do mapa; Mid-laner: jogador que inicia o jogo na rota do meio do mapa; Jungler (ou Caçador): ele controla os campos da selva no mapa, normalmente assegura os maiores objetivos do jogo (Barão, Arautos, Dragões, entre outros), e auxilia no controle das outras rotas; AD Carry (ou Atirador): jogador que inicia o jogo na rota inferior do mapa junto ao Suporte e que normalmente é o encarregado de dar mais dano ao time inimigo; Support (ou Suporte): jogador que inicia o jogo na rota inferior junto ao Atirador e que normalmente é o encarregado de proteger o time dos ataques inimigos.

Para jogar o jogo, os jogadores podem entrar na fila chamada de "queue up" para jogar sozinho, com um único parceiro (duo) ou com vários parceiros em jogos

normais, ou ranqueados (HOWARD, 2018). Os jogos normais não valem nada no contexto geral, mas os jogos com classificação atribuem pontos aos jogadores que se qualificam numa categoria específica designada por um nível e uma divisão que permitem aos jogadores comparar as suas capacidades entre si.

Os níveis de classificação são, por ordem ascendente, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Desafiante, cada um com cinco divisões ordenadas por ordem descendente (HOWARD, 2018). Assim, de maneira geral um jogador no Platina I é melhor, pelo seu desempenho aparente, do que um jogador situado no Platina IV.

Felipe Gobbi (2020, p.1) explica o League of Legends da seguinte maneira:

O objetivo do LoL em cada partida é de destruir o nexus inimigo (construção principal), a equipe que destruir primeiro ganha. O nexus não é algo que é alcançado com facilidade, nem é algo que você pode atacar desde o início do jogo, você tem que melhorar suas habilidades e comprar itens para ficar mais poderoso e atingir esse objetivo com mais facilidade. Além do nexus ter proteções como torres e criaturas controladas por computador chamada de minions, os próprios jogadores do outro time farão de tudo para evitar sua chegada ao nexus. Por isso, quando o jogo se inicia, seu objetivo principal é ficar mais forte que o seu inimigo, matando minions, que dão experiência e dinheiro e se possível os campeões inimigos. Utilizando dessa vantagem, você começa a atacar as estruturas que defendem o nexus inimigo, para aos poucos conquistar o território do inimigo. O jogo é muito estratégico e bem flexível, o mesmo personagem pode desenvolver funções diferentes no jogo e apesar do mapa ser o mesmo, as batalhas são muito diferentes umas das outras, mesmo se os personagens utilizados sejam os mesmos, pois envolve a habilidade do jogador.

Alguns outros fatores importantes no jogo que podem ajudar um time a conquistar a vitória são:

Arauto do Vale: monstro que ao ser abatido é utilizada pelos jogadores para causar danos às estruturas do mapa antes dos 20 minutos de jogo.

Barão de Na'Shor: monstro da selva que surge primeiramente a partir dos vinte minutos de jogo e concede o aumento de dano de ataque, vida e poder aos minions, bem como permite um retorno à base mais acelerado, aos jogadores vivos da equipe que o executa. O bônus facilita o ataque as estruturas adversárias e o termino do jogo, ele pode nascer mais de uma vez durante o jogo caso as partidas se estendam por muito tempo.

Dragões Elementares: existem quatro dragões elementares no jogo: a) Dragão do Oceano fornece uma regeneração percentual da vida daqueles que o conquistam b) Dragão Infernal fornece à equipe que o conquista um aumento

percentual no Dano de Ataque e no Poder de Habilidade; c) Dragão das Nuvens, fornece redução no tempo de recarga da ultimate dos jogadores da equipe que o conquistou e também velocidade de movimento; d) Dragão da Montanha, fornece um aumento percentual de Armadura e Resistência Mágica àqueles que o conquistam. Durante uma partida, uma equipe conquistando quatro dragões adquire a alma do quarto dragão, que fornece os atributos extras do último dragão elemental conquistado, sendo uma condição de vitória da partida.

Dragão Ancião: monstro da selva que surge após uma equipe conseguir uma Alma de Dragão Elemental. Seu abatimento fornece maior dano para a equipe que o conquista, havendo a probabilidade de gerar abates instantâneos caso a vida do adversário esteja baixa, o que acaba facilitando a finalização da partida.

O jogo em seu funcionamento utiliza-se de servidores individuais, fazendo com que ele seja jogado em diferentes regiões de forma independente. Atualmente existem doze servidores em funcionamento: na América do Norte; na Europa Ocidental; na Europa Nórdica e Oriental; na Rússia; na Coreia do Sul; na China; no Sudeste Asiático; no Japão; no Brasil; na América Latina do Norte; na América Latina do Sul; na Turquia; e na Oceania. Dessa forma, um jogador no Brasil, por exemplo, não pode jogar com jogadores de outros servidores no servidor brasileiro, assim, caso exista essa vontade é preciso viajar até a região de determinado servidor, e criar ou transferir uma conta do jogo para lá.

Ao todo, hoje o League of Legends conta com 161 campeões disponíveis para se jogar, e sua popularidade deve-se bastante não só à sua estética e gráficos otimizados, exigindo pouco dos computadores, mas também ao modelo de negócios implementado pela Riot Games, onde Varella (2020a, p. 174) argumenta que a maior ousadia da empresa “foi apostar em um modelo de negócios freemium (o chamado, free to play, ou ainda F2P)”. Já que, para jogar League of Legends, o individuo só necessita de baixar o jogo, instalá-lo gratuitamente em seu computador ou notebook, e criar uma conta.

4.4 O cenário competitivo do League of Legends

O cenário competitivo de League of Legends é um dos mais consolidados no mundo dos e-sports, tanto no Brasil quanto internacionalmente onde a Riot Games

durante o desenvolvimento do cenário competitivo de seu jogo usou da característica competitiva para rapidamente criar e organizar campeonatos, atitude esta que rapidamente cativou milhares de jogadores, fazendo a comunidade crescer rapidamente. Representando essa velocidade, no início de 2011, os dois grandes títulos do cenário dos e-sports eram StarCraft II e Counter-Strike, mas a Riot Games percebeu que as pessoas gostavam assistir às partidas de League of Legends, e organizou o primeiro campeonato de LoL, durante o evento Dreamhack Summer 2011. O expressivo público foi uma surpresa: afinal o evento teve mais de 100 mil espectadores simultâneos na transmissão das partidas na plataforma Twitch (BIANCHIN, 2019). Desse modo, iniciou-se o cenário competitivo de League of Legends, com uma gestão e programação mundial anual (PALMEIRA, 2019).

Para Rosell llorens (2017), a empresa é considerada uma peça central para a transformação do LoL de apenas um jogo eletrônico para um e-sport gigante mundialmente. Ela fomentou muito rapidamente uma estrutura competitiva organizada em torno do League of Legends em diversos locais do mundo, acontecimento extremamente importante para a promoção da competição dentro do jogo. Além disso, a forma estruturada da execução dos eventos e de suas transmissões são grandes responsáveis pelo sucesso do LoL (ROSELL LLORENS, 2017).

Devido à natureza de videogame da modalidade, os atletas de e-sports normalmente não utilizam seus nomes verdadeiros dentro de jogo. Onde normalmente criam apelidos para serem seus usernames no jogo e na carreira profissional e por eles são identificados durante uma partida e no cenário em geral. As competições do LoL, por sua vez, são divididas em dois campos: regional e internacional.

Entender o funcionamento de ambos é necessário, e para isto é preciso o esclarecimento do divisionamento das regiões que fazem parte do servidor do jogo, que, aliás podem mudar, mudanças como: separação, integração de regiões, e até mesmo uma reformulação do campeonato regional já ocorreram. Dito isso, em 2023, existem nove regiões onde cada uma possui sua própria liga e cada qual seu próprio formato, não havendo um modelo padronizado a ser seguido. São elas: NA (América do Norte). Liga: LCS; EU (Europa). Liga: LEC; KR (Coreia do Sul): Liga: LCK; CN (China). Liga: LPL; SA (Sudeste asiático): PCS; BR (Brasil). Liga: CBLol; LAT (América Latina). Liga: LLA; VN (Vietnã). Liga: VCS; JP (Japão). Liga: LJL.

No âmbito regional, de modo geral as ligas são divididas em duas etapas: uma no primeiro semestre e outra no segundo semestre. Já no âmbito internacional existem dois torneios: o MidSeason Invitational (MSI), que ocorre no meio do ano, e o Campeonato Mundial, que ocorre após as competições das ligas regionais se encerrarem. Os vencedores de cada liga no primeiro semestre disputam o MSI, enquanto no Campeonato Mundial há a possibilidade de mais times de uma mesma região competir no torneio.

Por conta disso, a Riot Games divide as ligas locais em dois grupos: as regiões majors (ou seja, as principais ligas levando em conta os resultados nos torneios internacionais) e as regiões minors (ou emergentes, elas possuem um desempenho internacional inferior comparado as primeiras) para definir a quantidade de times que irão para os torneios internacionais. Dessa maneira, atualmente elas são divididas assim:

- Regiões majors: LCS (America do Norte), LEC (Europa), LCK (Coréia do Sul), LPL (China)
- Regiões minors: PCS (Sudeste Asiático), CBLol (Brasil), LLA (America do Sul e México), VCS (Vietnã), e LJL (Japão).

No caso das regiões majors, cada uma recebe quatro vagas, com exceção da LCS que recebe três vagas. Já no caso das regiões minors, devido à grande discrepância de nível competitivo, recebem apenas uma vaga para o campeonato mundial, sendo a exceção, a PCS, que recebe duas.

Competitivamente falando a habilidade no League of Legends é mais uma questão de ter informações do que qualquer outra coisa. Os melhores jogadores, sendo normalmente profissionais, têm conhecimento prático do dano, custos de recursos e alcance de ataque da maioria dos campeões no jogo, bem como da forma como cada um desses campeões se comporta uns contra os outros. (HOWARD, 2018). Para se tornar um profissional de League of Legends é necessário um grande domínio mental, dominando todas as mecânicas dentro do jogo, que englobam o campeão selecionado e suas capacidades, as habilidades de seus companheiros, e a força dos adversários (CAUDILL, 2015). Complementando, Rosell Ilorens (2017) e Goetemo (2016) explicam que é necessário dominar cada campeão e todas suas individualidades com suas passivas, habilidades, as combinações de habilidades e de campeões, os melhores itens para campeão e qual deles deve-se comprar para vencer um campeão adversário (CAUDILL, 2015).

Geralmente a cada duas semanas, o League of Legends é atualizado (MORA-CANTALLOPS, 2018), normalmente após um período de testes extensos. Nelas são realizadas mudanças nos campeões do jogo ou no balanceamento destes, ajustes são feitos quando um campeão está muito forte e alterou o equilíbrio do jogo, para encorajar as pessoas a usarem um campeão deixado de lado, ou até para introduzir novos campeões (MORA-CANTALLOPS, 2018), assim o jogo é moldado com uma pluralidade e profundidade através de feedbacks dos cyber atletas e das informações apresentadas pelos analistas de dados da Riot Games (HOOK, 2016). O importante é que a cada temporada nova, o chamado “meta” (modo mais eficiente de jogar) do jogo muda, e todas as estratégias mudam, obstando ainda mais a manutenção no nível profissional.

Adicionalmente, com base no nevoeiro de guerra, os grandes jogadores conseguem saber onde estão os jogadores inimigos sem os verem e podem tomar decisões de conjunto com base nesse conhecimento (HOWARD, 2018). As maiorias dos jogadores profissionais estão ranqueados, pelo menos, como Mestres e, normalmente, como Desafiantes (HOWARD, 2018).

No League of Legends competitivo todas as partidas têm uma ordem, tendo um começo, meio e fim. Assim, uma partida de LoL pode ser resumida em algumas fases, divididas consoante ao modelo oficial competitivo em: draft, fase de abertura, fase de rotas, teamfight e fim de jogo.

Draft: também chamada de fase de picks (escolhas) and bans (banimentos), acontece antes do jogo propriamente dito, em que há a escolha dos campeões. É uma das fases mais importantes do jogo e também mais estratégicas, já que um jogo pode ser perdido caso não haja uma boa compilação de campeões na equipe (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017).

Os banimentos sempre acontecem antes do início da etapa de seleção de campeões. Nesta parte, cada equipe deve escolher cinco campeões que removerá totalmente do jogo, o que significa que nenhum dos dez jogadores poderá usar esses campeões na partida. Os campeões são escolhidos com base na estratégia da equipe e nas habilidades de cada campeão em particular, sendo alguns mais fortes competitivamente que outros a cada atualização do jogo. (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017).

Início: Momento da partida mais rápido, com duração de dois minutos. É o início da partida, que começa da base na primeira compra de itens e termina quando

a primeira onda de minions, tanto de aliados quanto dos inimigos, se encontram em suas respectivas rotas. Nessa fase, antes dos campeões irem para as rotas, pode-se defender a própria selva ou invadir a do adversário. (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017).

Fase de rotas: O segundo momento do jogo é a fase de rotas, onde os jogadores se separam e vão para suas determinadas rotas. Sendo que a maior parte da estratégia é focada em torno de um elemento do jogo: ouro. Quanto mais ouro, mais itens da loja o jogador poderá comprar, fortificando seu campeão e suas habilidades (SILVA; DO NASCIMENTO; CHAIMOWICZ, 2017). Pode-se obter o ouro de diversas maneiras: através do farm (ultimo ataque ao eliminar minions), eliminando estruturas ou eliminando inimigos, sejam eles campeões inimigos ou monstros da selva.

Fase de teamfights (lutas em time): A fase de teamfights começa quando as primeiras torres começam a cair e as rotas começam a ficarem mais longas, já que os times que perdem as torres, perdem junto o controle do mapa, permitindo que o oponente tenha mais liberdade de circulação em território adversário (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018). As lutas se tornam em time, sendo a coordenação entre os membros da equipe essencial (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018). O principal objetivo das lutas em equipe é eliminar os campeões que dão mais dano, normalmente o ADC e o mid laner, ou os que são mais importantes para o adversário, existindo sucesso na teamfight o próximo movimento é adquirir mais visão do mapa e dos grandes objetivos, principalmente do Baron.

Fim de jogo: ultimo momento do jogo. Onde neste momento, após teamfights bem sucedidas, normalmente após abater monstros como Baron e Dragão Ancião, a equipe está na frente tem o objetivo de avançar as rotas para chegar ao nexus adversário, enquanto a que está perdendo busca defender sua base. A partida acaba quando um dos times destrói o nexus inimigo (MORA-CANTALLOPS; SICILIA, 2018).

4.5 O cenário competitivo brasileiro de League of Legends e o CBLOL

O CBLOL, Campeonato Brasileiro de League of Legends, é competição oficial do jogo no país organizado pela desenvolvedora Riot Games desde 2012 e é um

dos principais torneios de e-sports do Brasil. A competição, que evoluiu muito desde o começo e hoje conta com um sistema estabilizado de franquias, contendo dez times participantes, uma das maiores audiências do país e uma base de fãs sólida (MARTINS, 2022).

O cenário competitivo de LoL no Brasil começou em 2012, logo após o lançamento dos servidores nacionais do jogo. Naquela época o torneio se chamava Campeonato Brasileiro e não CBLOL. O primeiro torneio brasileiro de LoL foi realizado em São Paulo, com premiação total de US\$ 50.000, durante três dias na maior feira de games da América do Sul, a Brazil Games Show (BGS). Das 8 equipes inscritas, vTi Ignis foi a campeã e ganhou \$25.000. (MARTINS, 2022).

Figura 2 — Jogadores da vTi Ignis, primeira campeã brasileira de LoL, 2012



Fonte: Divulgação/Riot Games

Após nove anos de cenário competitivo, a temporada de 2021 marca a primeira aparição do sistema de franquias no CBLOL, modelo utilizado em campeonatos esportivos tradicionais norte americanos como NBA, basquete, NFL e futebol americano. Nesse sistema, os times tornam-se parceiros da liga e tornam-se participantes permanentes de competições que compartilham interesses objetivos, resultados, direitos e responsabilidades da Riot Games. (MARTINS, 2022). Outra introdução importante é a de níveis-base de pagamento progressivos tanto para os jogadores do CLoL quanto para os torneios do Academy que ocuparão o lugar

deixado pelo Circuito Desafiante. Em 2021, a base salarial será de R\$ 2,5 mil. Em 2022, de R\$ 3.000. (TEIXEIRA, 2020).

Segundo Martins (2022) , com a franquia, nasceu também o CBLOL Academy, uma espécie de campeonato nacional de base do LoL visando formar novos talentos, conta com os mesmos clubes do CBLOL, mas com jogadores diferentes. Não há rebaixamento e promoção no meio da liga, isso permite que o CBLOL adapte um sistema que também é aplicável em outras regiões competitivas de LoL, como América do Norte, Europa, China e Coréia (MARTINS, 2022).

Os clubes interessados em fazer parte da franquia CBLOL participaram do processo seletivo ao longo de 2020 e foram criteriosamente selecionados pela Riot Games para o ano de 2021. Os selecionados pagaram um valor de R\$ 4 e R\$ 4,4 milhões pelas vagas. Em 2023, os times que disputam a franquia CBLOL são: Fluxo, FURIA, INTZ, KaBuM, Liberty, Los Grandes, LOUD, paiN Gaming, RED Canids Kalunga, Vivo Keyd Stars (MARTINS, 2022).

4.6 O League of Legends é um esporte?

Os e-sports pelas suas características intrínsecas são fundamentalmente uma forma de competição contra outros jogadores e outros grupos de fãs (SEO, 2013). Radman peša, (2017) argumenta que a indústria de e-sports conquistou a atenção de um público mais jovem através da forma inovadora de abordar seus torneios virtuais, isto juntamente com a sua crescente popularidade, causa uma concorrência ao esporte tradicional. Independentemente das controvérsias em relação às modalidades esportivas tradicionais, os e-sports se assemelharam bastante a elas. Uma prova disto é que, eles também apresentam torneios elaborados, transmissões ao vivo (principalmente via streaming), shows coletivos e maior controle de doping, muito análogo e concomitante com a atual organização profissional do esporte. (KARHULAHTI, 2017).

Segundo Pereira (2014) um grande empecilho dos e-sports é a falta de reconhecimento do mesmo pela sociedade. Aversão essa causada principalmente pela presença do chamado estereótipo gamer, segundo Kowert e Oldmeadow (2012, p.8) apud Pereira (2014) “os jogadores de videogames são vistos tipicamente como competitivos, viciados, solitários, obsessivos, socialmente incapazes, isolados,

imaturos e jovens”. O jogador de jogos eletrônicos é visto, comumente pela mídia, como um jovem preguiçoso e ineficiente, portador de problemas de socialização (Kowert e Oldmeadow, 2012).

Nos últimos anos, surgiu um novo conceito de esporte, levando ao entendimento de que existe uma forma de praticar atividades esportivas por meio de jogos eletrônicos em ambiente totalmente virtual (WITKOWSKI, 2009). É assim que surge uma categoria de esporte eletrônico, representado pelos e-sports, onde um aspecto essencial dessa prática, é que é facilitado pelos dispositivos eletrônicos (GOEDERT; SOARES, 2020; HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

No Brasil, a discussão sobre o fenômeno dos e-sports, termo comumente, tornou-se muito comum não apenas nos termos acadêmicos, mas também em suas implicações sociais mais amplas. Isso significa uma cobertura frequente da mídia, assim como a criação de equipes e instituições dedicadas nos princípios de promoção e aceitação mais ampla da prática. (MACEDO; FALCÃO, 2019).

Wagner (2006, p. 439) destaca que “os "e-sports" é uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem ou treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias da informação e comunicação”. Gries (2019) argumenta que o aparecimento dos mesmos instiga os chamados “esportes hegemônicos”, já que os eles podem alterar a definição atual do que é o esporte.

Para transcender o debate sobre e-sports, pode-se sugerir que estes geralmente se referem a uma abordagem organizada e competitiva para jogar jogos de computador, na última década, esse estilo de jogo foi realizado em computadores em rede, por meio de torneios de jogos de computador online, que acontecem em eventos de rede local e fornecem aos jogadores um lugar para interagir (WITKOWSKI, 2012).

Os fenômenos desportivos não são imutáveis, sendo o esporte eletrônico considerado uma expressão da elasticidade semântica do esporte, nesse sentido surge à possibilidade de relacionar os e-sports na ótica de duas áreas de contenção, estas seriam: a primeira parte explora o desempenho físico dos jogadores neste ambiente competitivo específico, e a segunda parte discute a relação entre o desempenho humano e a tecnologia. As discussões são realizadas debatendo os temas do movimento humano, equilíbrio, envolvimento tátil e a sensualidade de corpos e tecnologias em rede (WITKOWSKI, 2012).

4.6.1 Pontos contrários

Parry (2019) define o esporte tradicional em seis condições lógicas obrigatórias. Eles são todos, primeiramente, atividades humanas, outros animais podem jogar, mas não praticam modalidades esportivas. Em segundo lugar, o esporte é atividade física, o elemento físico é diretamente crucial, na prática. Terceiramente é a capacidade física que deve estar em jogo. Em quarto lugar, o esporte são competições e, em quinto lugar, são necessariamente regidos por regras. Por último, os desportos são institucionalizados, possuindo federações nacionais e internacionais para administrar os seus assuntos (PARRY, 2019). Basicamente para o autor, o esporte são competições institucionalizadas, regidas por regras, caracterizada pela manifestação de capacidades físicas humanas.

A grande diferença entre o esporte e esporte eletrônico é que enquanto no primeiro todos os acontecimentos que contribuem para o resultado final são realizados no mundo real, no segundo eles acontecem no universo virtual, apesar do jogador ser parte do mundo físico, a ação dele, na prática do esporte eletrônico é traduzida pelos softwares da plataforma para o jogo, local onde a prática se realiza (WITKOWSKI, 2012b). Segundo o autor, isso faz com que essas atividades requeiram sempre a interação entre indivíduos e interfaces digitais, que conectam as mentes e corpos deles ao seu sistema.

Holt (2016, p. 9) reafirma isto, dizendo que uma diferença crucial entre o esporte e os jogos de computador é que a natureza tecnológica dos jogos de computador separa obrigatoriamente os dois mundos (real e virtual). Enquanto no esporte os dois domínios coincidem, nos jogos de computador as habilidades executadas no domínio real têm necessariamente de ser transpostas para um domínio virtual.

Parry (2019) argumenta contra o reconhecimento dos e-sports como esporte, já que segundo ele, os e-sports não são "humanos", visto que carecem de fisicalidade direta, não empregam um controle decisivo de todo o corpo durante a prática e nem favorecem o desenvolvimento de habilidades gerais do corpo humano como um todo. Além de seus padrões de criação, produção, propriedade e promoção colocam sérias restrições à formação de instituições estáveis e persistentes características da regulação do esporte. (PARRY, 2019).

Um grande fator adverso é o ritmo acelerado das transformações na indústria dos jogos eletrônicos, onde os organizadores de torneios podem abandonar rapidamente qualquer jogo que perca popularidade, para ser substituído por outro (PARRY, 2019). O desenvolvimento comercial fluido e rápido dos jogos de computador bem como o processo de produção competitivo impõe sérias restrições ao estabelecimento de estruturas organizacionais estáveis e persistentes, características da gestão esportiva. (PARRY, 2019).

Nos termos de atividade física, ainda que em alguns pontos o esporte eletrônico se aproxime do tradicional, a diferença para com o esporte tradicional, nesta área, é clara (PEREIRA, 2014). Segundo o autor, a diferença:

Não só do ponto de vista quantitativo – número de lesões e aspectos físicos envolvidos – é marcante, mas também do qualitativo: as lesões poderiam ser causado por outros tipos de esforços físicos não atlético, assim como reflexos e coordenação olho-mão são aspectos que não requerem esforço físico. Mas um aspecto que não deixa dúvida sobre o distanciamento entre as duas formas de esporte do ponto de vista físico é a presença em disputas e partidas. Considerando que jogos como Dota 2 e LoL podem ser disputados em ambientes virtuais, não é possível considerar que o e-sporte esteja vinculado a atividades físicas da mesma maneira que o esporte tradicional. (PEREIRA, 2014, p.61).

Nesse sentido, outra argumentação contrária é o fato da competição em e-sports ser entre máquinas e não entre humanos (PARRY, 2019). Segundo o autor, é certo que os humanos controlam os movimentos dos seus "robôs" e estiveram envolvidos na criação, no funcionamento destas máquinas e logicamente também sentem as emoções intensas da batalha. Mas, no fim, eles não são competidores diretos e o controle da prática é feito remotamente, afinal é impossível tocar de fato nos seus robôs durante a competição. Desse modo não se trata de esporte, uma vez que a competição é apenas indireta e, em consequência, insuficientemente "humana". (PARRY, 2019).

Existem deficiências conquanto a uma definição adequada de quais jogos constituem os e-sports, e também de uma organização que represente todas as disciplinas digitais (GRIES, 2019). De fato, os e-sports têm crescido enquanto indústria, entretanto sua classificação enquanto um esporte real ainda não foi reconhecido globalmente. Não há um único corpo que rege ou define o que são os e-sports em sua essência, sendo caracterizado por uma estrutura descentralizada, por mais que esta seja efetiva neste contexto. Os e-sports também não são um fenômeno homogêneo, possuindo um número limitado de jogos competitivos. De

fato, apesar do crescimento, a indústria de e-sports ainda não tem uma governança unificada. Na realidade, os principais responsáveis pela administração destes e-sports são as próprias desenvolvedoras dos jogos, cada uma dirigindo apenas o cenário competitivo de seus respectivos jogos (KOOT, 2019, p. 20).

Abanazir (2019), nesse ponto, argumenta que se considerarmos o número de jogos de computador e o número de desenvolvedoras (que são, na verdade, rivais da indústria), podemos ver que é quase impossível criar uma organização (instituição) que determine de forma coesa a produção destes jogos e os torneios baseados nos mesmos.

Ainda nesse sentido, Karhularti's (2017, p.49) diz que uma vez que os e-sports só podem ser administrados, organizados e supervisionados por suas respectivas empresas, os estatutos destas modalidades esportivas não podem ser comparados com as do esporte, que são definidos pela propriedade executiva. O mesmo autor ainda complementa, relatando que para uma prática competitiva organizada ser considerada esporte, ela deve se basear em um produto comercial governado por um proprietário executivo.

Comparando as instituições reguladoras do esporte tradicional com a do eletrônico, fica clara a grande diferença. Isso se dá porque, primeiramente diversos das modalidades esportivas mais populares foram criadas há muito tempo, décadas atrás, enquanto até mesmo os e-sports mais antigos tem pouco tempo de existência (PEREIRA, 2014). E por fim, porque no caso do esporte tradicional, foram estabelecidas organizações todo o mundo - sejam federações, instituições ou ligas - que se concentram na organização de cada esporte ao nível nacional e mundial; o caso dos e-sports é diferente, o advento de organizações semelhantes é restringido pela popularidade do jogo no país e pela produtora do jogo (PEREIRA, 2014).

Koot (2019) afirma que no cenário dos e-sports, as empresas detentoras do jogo operam com completa legitimidade baseadas no fato de que o jogo é de sua propriedade intelectual, desse modo elas evidenciam a criação de regras dentro da esfera do jogo, de forma contrária os órgãos governamentais, até certo ponto, criam políticas e regulamentos fora da esfera das regras que regem o esporte em si. O autor aponta ainda que a existência das desenvolvedoras de jogos não deriva dos e-sports, e sim das vendas comerciais do jogo em si.

Outra questão problemática é a ausência da proteção aos jogadores de e-sports (KOOT, 2019), que é um grande dilema, pois a maioria dos jogadores de e-

sports são jovens e normalmente estão em uma posição mais vulnerável. Curiosamente, os jogadores profissionais que constituem o elenco de times de e-sports, possuem em sua grande maioria idade relativamente baixa, com faixa etária de 17 a 25 anos. (FRANCO, 2018).

No âmbito de criação de uma unidade organizacional dos e-sports, Koot (2019) conta que houve duas tentativas relevantes de se começar uma Organização Internacional do Esporte no âmbito dos e-sports, a IeSF (International e-Sports Federation) criada em 2008 e a WESA (World Esports Association) criada em 2016. Onde ambas tentam ganhar a maior parte de sua legitimidade na indústria por meio de criação de normas dentro do jogo e trabalho em conjunto com as organizações de e-sports, federações nacionais, ou jogadores profissionais. Entretanto, nenhuma tem provisionado resultados positivos para a indústria, apenas para si (KOOT, 2019).

Para que alguma instituição global de e-sports seja uma verdadeira Organização Esportiva Internacional, Koot (2019) afirma que ela precisa ser vista como mais legítima que uma desenvolvedora, mas isso é complicado, visto que são elas a quem os estúdios que criam um jogo pertencem. O autor sugere, então, é que elas devem fornecer política e governança em áreas fora do jogo onde falta administração dessas empresas (como no caso da proteção aos jogadores ou apostas envolvendo partidas de e-sports). Assim, “fornecendo governança real para os atores da indústria, eles podem se tornar o ator mais legítimo e, portanto, a organização a quem se deve recorrer quando alguma ação precisa ser tomada” (KOOT, 2019, p. 26).

Pereira (2014) argumenta que a falta de órgãos que possam regular os e-sports é óbvia e que, enquanto não houver regulamentação, os casos de manipulação de resultados e abuso de poder continuarão, na maioria dos casos, impunes. Encontram-se modelos a seguir, como KeSPA e ACE, mas é necessário ter cuidado. Pelo menos em termos de legitimidade, esforços têm sido feitos ao nível internacional. Propostas como a organização de ciberatletas em sindicatos surgiram e foram criticadas, entretanto a forma mais eficiente de formar essas organizações ainda não está clara. (PEREIRA, 2014).

No caso do LoL, a Riot Games tem um papel bastante próximo e ativo na regulação do jogo (PEREIRA, 2014). Jogadores profissionais e amadores que exibem comportamento tóxico, antiesportivo ou que abusam de falhas do sistema

são com normalmente banidos por períodos iguais ou superiores a um ano (KOLEV, 2012). A empresa também é responsável por regular as transferências de jogadores entre equipes, aplicar penalizações a equipes que descumprem regras ou acordos (KULASINGHAM, 2014). A Riot Games nesse sentido é uma das únicas produtoras com esse tipo de presença próxima em seu cenário competitivo de League of Legends, e este fato, afeta diretamente o controle de aspectos relacionados às regras dos jogos e dos torneios, como doping, fairplay, trapaças, direitos dos jogadores, entre outros exemplos (PEREIRA, 2014).

4.6.2 Pontos favoráveis

Contrariamente aos autores acima, outras pesquisas estudam as características e história desta nova modalidade, onde por meio destas, podemos observar que elas se misturam com as do esporte tradicional, e que visam considerar o esporte como uma construção social em constante mudança, desse modo, é difícil negar que o esporte eletrônico não tenha semelhanças do esporte tradicional, e generalizando, podemos dizer que eles se parecem mais do que se diferem (LOÇASSO; VENÂNCIO, 2019).

Os e-sports só foram reconhecidos e adotados internacionalmente recentemente e ainda há muitas objeções sobre se eles podem ser realmente considerados um esporte, já que parece que muitos fãs de modalidades esportivas “tradicionais” são de opinião que os e-sports não podem ser chamados de esporte, afinal a habilidade de um jogador não é medida por força física ou sofisticação e os atletas de e-sports parecem apenas estarem sentados em seus assentos (HAMARI; SJÖBLOM, 2017).

A FIA - Fundação Instituto de Administração (2018) destaca que “O termo e-sports significa esportes eletrônicos, o que é bastante polêmico, pois muita gente não aceita caracterizar um game virtual como esporte, afinal, os gamers ficam sentados em uma cadeira comandando o que acontece na tela por meio de teclado, mouse e joystick.”. Entretanto, o autor diz que quem quer se tornar um profissional nessa área necessita de muito treinamento e dedicação, além de disciplina exemplar, possuindo rotinas muito próximas daquilo o que faz qualquer atleta que queira praticar seu esporte em alto nível.

Aliás, o corpo de um atleta e a atividade física ainda são partes importantes das atividades regulares dos e-sports, só porque os eventos de mudança de jogo ocorrem em um ambiente eletrônico computadorizado, não significa que os jogadores não possam controlar fisicamente os e-sports. (TAYLOR; WITKOWSKI, 2010; WITKOWSKI, 2009, 2012).

Apesar de atletas de e-sports parecerem estar simplesmente sentados em suas cadeiras, o corpo e as ações físicas do jogador ainda constituem uma parte importante da prática, podendo ser fisicamente desgastantes para os jogadores (WITKOWSKI, 2012b). Nesse sentido, é possível identificar nos jogadores profissionais, pelo menos, seis vetores da fisicalidade comumente associados com corpos esportivos, sendo eles: movimento humano, o equilíbrio do corpo, engajamento háptico, a criação de espaços pelas interações de movimento, postura e jogo em equipe. (WITKOWSKI, 2012).

Quando nos sentamos em frente ao computador ou com nosso console de jogos e jogamos, orientamos nossos corpos de várias maneiras. Eles estão situados em relação aos dispositivos de entrada (teclado, mouse, controlador de console, volante e acelerador, microfone), o espaço físico (mesa, cadeira, sofá, chão), o espaço visual (televisão, monitor, a sala ao nosso redor), e o espaço auditivo (por meio de fones de ouvido ou altofalantes, mas também em relação aos sons ambientais ou vozes de outras pessoas na sala física (TAYLOR, 2012, p. 37).

De fato os momentos mais intensos da jogabilidade dos jogos eletrônicos podem nos levar a esquecer nossos corpos físicos (os jogadores costumam falar sobre estar em uma "zona" ou tropeçar para fora de um tipo de estado alterado em jogo) ou pelo menos nos sentir desta forma, é importante notar que é nesses momentos que estamos habitando mais plenamente um corpo, que se confunde com o sistema lúdico (incluindo regras, mecânica, estética), bem como com a tecnologia por meio da qual a jogabilidade passa por nós e de volta ao sistema por meio de nossas ações (TAYLOR, 2012, p. 37).

Arnaud (2009) argumenta que os e-sports, assim como as modalidades esportivas tradicionais, exigem treinamento regular e rotineiro, reflexos e postura para responder a qualquer situação e de muita inteligência. Afinal os jogos competitivos são essencialmente uma disputa estratégica e tática, necessitando também de trabalho em equipe e paixão pela prática. No âmbito de treinamento, atletas que desejam encarar os e-sports de maneira profissional precisam de

disciplina e resiliência: afinal a maioria dos profissionais treina pelo menos 8 horas por dia, de 5 a 7 dias por semana (FIELDS, 2014).

Segundo Pereira (2014) é importante notar que, apesar de em números totais, o número de equipe e jogadores de alto rendimento dos e-sports serem bem menos grandiosos se relacionados com os do esporte tradicional (pelo menos os mais relevantes), a quantidade de amadores e profissionais ainda é bastante notável. Sendo que aqueles que aspiram a se tornar jogadores profissionais de e-sports, atravessam por percalços parecidos com os de jovens aspirantes a profissionais de modalidades esportivas tradicionais, necessitando de alcançar níveis de excelência altos, através de treinos exigentes constantes para serem reconhecidos (PEREIRA, 2014). Assim, segundo o mesmo autor “ao considerar o aspecto de desenvolvimento de carreira do ciber-atleta é possível perceber uma aproximação entre o esporte eletrônico e o tradicional.”

Pereira (2014) destaca que o treinamento de jogadores de e-sports pode ser comparado com o de modalidades esportivas, pois possuem rotinas parecidas. Normalmente a parte principal do treino de uma equipe de e-sports são as chamadas scrims: que são literalmente treinos coletivos, onde os 5 ciber-atletas do time competitiva jogam uma partida treino contra outra equipe, que geralmente também é profissional (PEREIRA, 2014).

Nesta fase, novas estratégias e táticas são testadas, bem como a sinergia entre os membros do time. Uma sessão de treinamento é normalmente concluída com uma etapa de exibição de replays, onde os jogadores do time podem assistir partidas de adversários para reconhecer estilos de jogo e estratégias; ou assistem a partidas passadas dos mesmos para identificar os erros cometidos (PEREIRA, 2014). A maioria das equipes conta com coaches, os treinadores, para auxiliar a manter a disciplina do time, oferecer uma opinião mais objetiva e imparcial quanto ao desempenho do time nas partidas, evitando também conflitos internos dos jogadores após uma derrota (ALLEN, 2014).

Taylor (2012) acrescentou que, se analisarmos detalhadamente algumas das áreas que os jogos profissionais exigem, elas exigirão: habilidade e desempenho, nível de habilidade técnica, proficiência e sistemas de jogo, pensamento tático e estratégico, capacidade de improvisar, psicologia e, por último, mas não menos importante, uma experiência profissional e institucional. De fato, pensar nos e-sports como o completo oposto do esporte tradicional é fácil. No entanto, Tiedemann

(2004) aponta que a definição de esporte por si só é ampla e ambígua. Isso ocorre porque muitos historiadores da área parecem seguir o lema "Qualquer coisa serve" e isso não é bom o suficiente para a pesquisa científica. Com isso, ele sugere que:

“Esporte” é um campo cultural de atividade, cujos seres humanos entram numa relação real ou apenas imaginária com outras pessoas com a intenção consciente de desenvolver suas habilidades e conquistas, particularmente na área de habilidades motoras, e para se compararem a essas pessoas de acordo com as regras auto adotadas sem a intenção de prejudicar os outros ou a si mesmos de forma deliberada (TIEDEMANN, 2004, p. 3).

Wagner (2006, p. 438) contribui com a definição abaixo, geral o suficiente para se adequar ao conceito literal de e-sports.

“Esporte” é um campo cultural de atividade, onde pessoas voluntariamente engajam-se com outras com a intenção consciente de desenvolver e treinar habilidades de importância cultural e para se compararem com essas outras pessoas de acordo com as regras comumente aceitas sem machucar ninguém de forma deliberada.

Com toda a popularidade dos e-sports, um dos mais relevantes desenvolvimentos nesse âmbito é a crescente organização competitiva de disputas através de ligas ou campeonatos de jogos eletrônicos (MITCHELL, 2015). De fato, existem hoje equipes profissionais que disputam prêmios em dinheiro em competições de jogos eletrônicos de alcance mundial, entretanto, quando se trata de times e marcas, atualmente não é possível fazer uma comparação direta entre os dois tipos de esporte (PEREIRA, 2014).

Segundo Pereira (2014), é certo que as modalidades esportivas tradicionais ainda são mais popularizadas do que os e-sports e normalmente se encontram em uma dimensão superior em uma comparação direta. No entanto, parece provável que a existência de semelhanças relatadas nas funções e características dessas organizações contribui para a aproximação do eletrônico com o tradicional, de maneira a contribuir mais para a convergência dos dois, do que para a sua divergência (PEREIRA, 2014).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório que os e-sports são muito mais semelhantes às modalidades esportivas tradicionais do que diferentes, onde assim como nas modalidades esportivas, os e-sports em seu início também apresentaram competições não estruturadas que, ao longo do tempo, se transformam em torneios bem organizados envolvendo patrocinadores, espectadores e atenção da mídia. Os argumentos favoráveis ao reconhecimento apresentam muitas semelhanças entre os dois, principalmente em termos de carreiras, partidas, transmissões, categorizações, times, estrelas, patrocinadores e regulamentação. No entanto, as modalidades esportivas tradicionais em comparação ainda são muito mais expressivas, visto a disparidade na quantidade geral de dinheiro movimentada, número de atletas e profissionais envolvidos e o número de espectadores.

O reconhecimento cultural que o esporte detém, é provavelmente diferença mais relevante entre os dois, em suma os valores positivos relacionados à saúde, atividade física, autoestima, estabilidade e perseverança são geralmente associados a prática do esporte tradicional e não aos e-sports.

Os e-sports apresentam fenômenos singulares que exigem novas teorias e aplicações. Onde embora as diferenças e semelhanças entre os e-sports e o esporte não possam ser totalmente interpretadas, dado o recente desenvolvimento do primeiro, pode-se argumentar que os fenômenos observados no ambiente dos e-sports exibem uma esportivização em sua infraestrutura, na qual os sistemas em vigor reproduzem o funcionamento do esporte tradicional (HEERE, 2018.).

Atualmente, existem pouquíssimas organizações que regulam ligas e jogadores de e-sports, e a única que faz parte de um governo propriamente dito é a KeSPA da Coreia do Sul. Apesar deste fator, a Riot Games, empresa detentora do League of Legends, é uma das únicas empresas de e-sports que atua ativa e diretamente na regulação de seu e-sport, controlando aspectos relacionados a organização e as regras dos jogos e dos torneios, como doping, fairplay, punições trapaças, direitos dos jogadores, entre outras ações.

A segurança financeira, sem dúvidas, desempenha um papel importante, pois o treinamento regular juntamente com o total comprometimento do jogador com os esporte eletrônico são requisitos fundamentais para os profissionais e aspirantes conseguirem jogar em alto nível. Para isto, também é necessária a criação de mais

equipes profissionais, com patrocínios e contratos que permitam remunerar os profissionais de maneira estável.

Jogos como o LoL normalmente atraem um público específico, normalmente entusiastas. Entretanto, um trabalho de desconstrução do estereótipo do gamer é necessário para que mais pessoas consigam viver o esporte eletrônico, esse é um passo importante para atrair novos públicos e possíveis novos aspirantes a jogadores profissionais.

É também necessário ressaltar que o futuro dos e-sports é incerto. Um fator que terá um impacto relativamente maior nestes do que sua contraparte tradicional é o avanço tecnológico, podendo ser negativos ou positivos. Outra particularidade inerente aos e-sports e potencial problema para essa aproximação é o conceito de propriedade sobre o jogo que as produtoras têm em relação aos seus jogos, isso pode proporcionar conflitos de interesse no futuro, afinal já existe um número crescente de partes envolvidas e dinheiro investido nesta área.

Já no intuito de pesquisas futuras sobre o tema, a partir dessa pesquisa exploratória, seria interessante na linha do estudo do Esporte e da Educação Física, aprofundar a comparação entre os dois arquétipos de esporte para uma melhor elucidação, além de questionar qual o impacto da tecnologia proporcionada pelos jogos eletrônicos no esporte tradicional e que benefícios sociais, mentais e físicos, o e-sport pode oferecer ao seu praticante.

Em suma, é concebível que os videogames em sua forma competitiva, representada pelos e-sports, possam configurar uma atividade muito próxima do esporte. Fatores culturais, sociais e midiáticos estão intimamente relacionados, e características de competição e sociabilidade encontradas no esporte tradicional também são encontradas no esporte eletrônico. No League of Legends isto é ainda mais evidente, afinal o cenário competitivo do jogo eletrônico é muito bem organizado e gerido por sua empresa mãe, a Riot Games. Onde mesmo após doze anos de existência, o cenário competitivo mundial e brasileiro do LoL ganha cada vez mais notoriedade e maturidade, possuindo diversas similaridades com as modalidades esportivas tradicionais em seu funcionamento.

Dito isso, apesar de ser um prospecto muito promissor, deve-se notar que atualmente é impossível responder definitivamente se o League of Legends está realmente pronto para ser reconhecido como um legítimo esporte. Afinal é um acontecimento deveras recente. Entretanto, é reconhecido que observar se com o

crescimento e um amadurecimento maior deste e-sport, o que ocorre é uma aproximação ainda maior com o esporte tradicional ou uma especialização, é importante.

REFERÊNCIAS

ABANAZIR, Cem. Institutionalisation in e-sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 2, p. 117-131, 2019.

ALLEN, Nick. Team Coaches Officially Part of LCS in 2015. Disponível em: <http://na.lolesports.com/articles/team-coaches-officially-part-lcs-2015>. Acesso em: 10/02/2023.

AMADEO, Ron. Amazon officially buys Twitch for \$970 million, will keep it independent. **ArsTechnica**, 2014.

ARNAUD, Jean-Claude; CHRISTOPHERS, Julia; SCHOLZ, Tobias. eSport - a new world. In: **eSports Yearbook 2009**. San Francisco: Creative Commons, 2010.

BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista brasileira de atividade física & saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2006.

BELLO, Robson Scarassati. O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. 2016. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

BIANCHIN, V. League of Legends: como era ser gamer em 2009, quando o jogo foi lançado? Start UOL, 02 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/11/02/league-of-legends-como-era-ser-gamer-quando-o-jogofoi-lancado-ha-10-anos.html>>. Acesso em: 02 jun. 2023.

BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. Rio de Janeiro: **Bertrand Brasil**, 2012.

BORSATO, Matheus; OLIVEIRA, Vinicius Machado de; BRASIL, Marcos Roberto; VOLSKI, Verônica; SOUZA, Juliano de. Da Produção Especializada à Inventividade Amadora no League of Legends. **Licere - Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, [S.L.], v. 23, n. 1, p. 331-359, 19 mar. 2020. Universidade Federal de Minas Gerais - Pro-Reitoria de Pesquisa.

CAUDILL, Rodger. Altruism online: An ethnographic exploration into League of Legends. 2015.

CBES - CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE E-SPORTS. O que são eSports. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#o-que-e-esports>. Acesso em: 05 de abril de 2023.

DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, L. M. Z. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. 2007. p. 16-21.

DREDGE, Stuart. Google launches YouTube Gaming to challenge Amazon-owned Twitch. **The Guardian**, v. 26, 2015.

DICHRISTOPHER, Tom. Digital gaming sales hit record \$61 billion in 2015: Report. **CNBC**, 2016. Disponível em: CNBC <http://www.cnbc.com/2016/01/26/digital-gaming-sales-hit-record-6>. Acesso em: 02 de março de 2023.

ELIAS, Norbert. O processo civilizador: uma história dos costumes. 2. ed. Rio de Janeiro: **Jorge Zahar**, 2011.

FERREIRA, Matheus. Indústria de games supera o faturamento de Hollywood. Universidade Federal de Goiás, **Faculdade de Informação e Comunicação**, v. 24, 2015. Disponível em:< <https://webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-ofaturamento-de-hollywood>>. Acesso em 10 de março de 2023

FERGUSON, Christopher J.; NIELSEN, Rune KL; MAGUIRE, Ryan. Do older adults hate video games until they play them? A proof-of-concept study. *Current Psychology*, v. 36, p. 919-926, 2017.

FIA - FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO. Sports (Esportes Eletrônicos): O que é, História e Games. **FIA**, 17 de setembro de 2018. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/esports/>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

FIELDS, Frank. Korea – The Hyperbolic Time Chamber. **Lolesports**, 2014. Disponível em: <http://na.lolesports.com/articles/korea-hyperbolic-time-chamber>. Acesso em: 15 de março de 2023.

GALLAGHER, M. Entertainment Software Association: ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY 2011.

GOBBI, Felipe. Objetivo do LoL. Sitedogobbi. Disponível em: <https://sites.google.com/site/sitecc1m/informatica>. Acesso em: 16 de maio de 2020

GOETOMO, Filbert. **Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations**. California, 2016.

GRIES, S. eSports and the Olympic Movement: A Short Analysis of the IOC **Esports Forum**. 2019.

GUTTMANN, Allen. **From ritual to record: The nature of modern sports**. Columbia university press, 2004..

HEERE, Bob. Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. **Sport management review**, v. 21, n. 1, p. 21-24, 2018.

HOWARD, Matthew Jungsuk. **Esport: Professional League of Legends as Cultural History**. 2018. Tese de Doutorado.

HOLT, Jason. Virtual domains for sports and games. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 10, n. 1, p. 5-13, 2016.

HOOK, Brian M. Statistics in League of Legends: Analyzing Runes for Last-Hitting. 2016

JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas**. 2017. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

KARHULAHTI, Veli-Matti. Reconsidering esport: Economics and executive ownership. **Physical Culture and Sport. Studies and Research**, v. 74, n. 1, p. 43-53, 2017.

KELLNER, Douglas. Tradução: Rosemary Duarte. A Cultura da Mídia e o Triunfo do Espetáculo. **LÍBERO, Ano VI**, v. 6, n. 11, 2004.

KOLEV, Radoslav. Riot ban IWillDominate for one year. **Gosugamers**, 2012
Disponível em: <http://www.gosugamers.net/lol/news/22114-riot-ban-iwilldominate-for-one-year>. Acesso em: 27/03/2023.

KOOT, Joost. eSport governance and its failures. In: eSports **Yearbook 2017/18. Nor-derstedt: Books on Demand GmbH**, 2019.

KOWERT, Rachel; OLDMEADOW, Julian. The stereotype of online gamers: New characterization or recycled prototype. In: **Nordic DiGRA: Games in Culture and Society conference proceedings**. Tampere, Finland: DiGRA. 2012.

KULASINGHAM, Nilu. Riot Games fines Team Solomid owner Andy Dinh for announcing TSM Lustboy too early. **Gamespot**, 2014. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/riot-games-fines-team-solomid-owner-andy-dinh-for/1100-6438288/>. Acesso em: 27/03/2023.

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

LOÇASSO, Victor Vargas Sol; VENÂNCIO, Ludmila Salomão. JOGOS ELETRÔNICOS: uma nova modalidade esportiva?. **Revista Interdisciplinar Sular**, [s. l], v. 3, n. 2, p. 68-80, 2019.

MARTINS, Bruno. CBLLOL: história, campeões e tudo sobre o campeonato. **ge**, 18 jan. 2022. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-historia-campeoes-e-tudo-sobre-o-campeonato.ghtml>. Acesso em: 03 abril. 2023.

MORA-CANTALLOPS, Marçal; SICILIA, Miguel-Ángel. MOBA games: A literature review. **Entertainment computing**, v. 26, p. 128-138, 2018.

MITCHELL, F. It's official — 'eSports' is in the dictionary. **The Daily Dot**, 2015.

NEWZOO. Global Games Market Report. **Newzoo**, 2016.

NEWZOO. Global Games Market Report. **Newzoo**, 2020.

NEWZOO. Most popular core PC games - global. **Newzoo**, 2020. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>> Acesso em 01 abril. de 2023.

PARRY, Jim. E-sports are not sports. *Sport, ethics and philosophy*, v. 13, n. 1, p. 3-18, 2019.

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014.

RADMAN PEŠA, Anita; ČIČIN-ŠAIN, Dijana; BLAŽEVIĆ, Toni. New business model in the growing e-sports industry. **Poslovna izvrsnost**, v. 11, n. 2, p. 121-131, 2017.

ROSINA, D. Sobre o conceito de esporte na contemporaneidade: reflexões a partir da lógica platônica do terceiro excluído. **Esporte e mito. São Paulo: Editora Laços**, 2017.

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

SEO, Yuri. Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. **Journal of marketing management**, v. 29, n. 13-14, p. 1542-1560, 2013.

SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. **Computers in human behavior**, v. 75, p. 985-996, 2017.

SILVA, Victor do Nascimento; CHAIMOWICZ, Luiz. Moba: a new arena for game ai. **arXiv preprint arXiv:1705.10443**, 2017.

SILVA, Mirna Paula; DO NASCIMENTO SILVA, Victor; CHAIMOWICZ, Luiz. Dynamic difficulty adjustment on MOBA games. **Entertainment Computing**, v. 18, p. 103-123, 2017.

TAYLOR, Tina Lynn. Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. **Mit Press**, 2012.

TEIXEIRA, Chandy. Franquias do CBLol: valor, piso salarial, quantidade de times e mais. **ge**, 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/opiniao/blog-do-chandy/post/2020/06/03/valor-piso-salarial-e-quantidade-de-times-tudo-sobre-o-sistema-de-franquias-do-cblol.ghtml>. Acesso em: 02 fev. 2023.

TIEDEMANN, CLAUS. Sport (and Culture of Human Motion) for Historians. In: **An Approach to Precise the Central Term (s). IX International CESH-Congress**. 2004.

TUBINO, M. O que é esporte? São Paulo: **Brasiliense**, 1999.

USMANI, Basim. Is it time for eSports gamers to be recognised as athletes?. **Theguardian**, 2016. Disponível em:

<https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/08/eSports-provide-gamers-recognised-athletes>. Acesso em: 10 de mar. 2023.

VIDOR, George. O mercado de 'games' no mundo fatura mais que cinema e música, somados. **O Globo**.**[online] Rio de Janeiro**, v. 25, 2015.

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. In: **International conference on internet computing**. 2006. p. 437-442.

WITKOWSKI, Emma. Probing the sportiness of eSports. **eSports yearbook**. **Norderstedt: Books on Demand GmbH**, p. 53-56, 2009.

WITKOWSKI, Emma. Inside the huddle: The phenomenology and sociology of team play in networked computer games. 2012.