

**GOVERNO DO BRASIL  
MINISTÉRIO DO ESPORTE**

**CARTILHA**

**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA INSERÇÃO NO BRASIL**

**Guia introdutório aos jogos eletrônicos e aos e-sports**

**DIRETORIA DE E-SPORTS**

**Coordenação-Geral de Modalidades de Jogos, de Competições  
Eletrônicas e Eventos**

**BRASÍLIA  
2025**

**CARTILHA**

**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA INSERÇÃO NO BRASIL**  
**Guia introdutório aos jogos eletrônicos e aos e-sports**

**REALIZAÇÃO:**

**MINISTÉRIO DO ESPORTE**

**DIRETORIA DE E-SPORTS**

**Coordenação-Geral de Modalidades de Jogos, de Competições  
Eletrônicas e Eventos**

**APOIO:**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**

**Núcleo de Estudos em Jogos Eletrônicos e e-sports**



**APRESENTAÇÃO**

Os jogos eletrônicos são um fenômeno recente. Surgiram na metade do século XX e rapidamente se inseriram como uma das principais opções de lazer. As limitações

tecnológicas do início de sua trajetória não foram obstáculos para que o gosto por eles fossem se desenvolvendo.

O avanço tecnológico trouxe novas possibilidades, que foram sendo explorados de diversas formas pelas desenvolvedoras dos jogos, fazendo com que surgissem comunidades de jogadores e transformando o ato de jogar em uma importante produção cultural. Atualmente, a comunidade “gamer”, nome dado para as pessoas que tem uma ligação forte com os videogames, é bastante forte e já está bem consolidada.

Da mesma forma que os jogos tradicionais possam ser jogados de maneira casual ou competitiva, o mesmo acontece no ambiente digital. Os jogos eletrônicos podem só ser “jogados” por quem quer ter apenas um momento de lazer, mas também pode ser disputado em forma de competição, sob forma de esporte eletrônico, ou de e-sports, como é mais conhecido.

E assim como no esporte tradicional temos diversas modalidades esportivas com características próprias, o esporte eletrônico também apresenta diferentes tipos de classificação de jogos, cada qual com características específicas, como poderemos ver ao longo desta cartilha.

Esperamos que ao final tenham uma maior clareza sobre o que é o esporte eletrônico, assim como seus desdobramentos na sociedade, colocando-o como um novo fenômeno social.

Tenham uma boa leitura!

Prof, Dr. Raoni Perrucci Toledo Machado  
Universidade Federal de Lavras  
[raoni@ufla.br](mailto:raoni@ufla.br)

**CARTILHA**  
**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA INSERÇÃO NO BRASIL**  
**Guia introdutório aos jogos eletrônicos e aos e-sports**

**ANDRÉ FUFUCA**

*Ministro do Estado do Esporte*

**GIOVANNI ROCCO NETO**

*Secretário Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte*

**MARCIO ZUBA DE OLIVA**

*Diretor de e-sports*

**NAYRA BENVINDO FALCÃO MENDES**

*Coordenadora-Geral de Modalidades de Jogos, de Competições Eletrônicas e Eventos*

**RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO**

*Núcleo de Estudos em Jogos Eletrônicos e e-sports - UFLA*

**CARTILHA**  
**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA INSERÇÃO NO BRASIL**  
**Guia introdutório aos jogos eletrônicos e aos e-sports**

**SUMÁRIO**

<b>1. O que são os e-sports?</b>	<b>1</b>
<b>2. O que faz de um jogo um esporte eletrônico?</b>	<b>2</b>
<b>3. Esporte eletrônico é esporte?</b>	<b>2</b>
<b>4. Qual é a origem do esporte eletrônico?</b>	<b>3</b>
<b>5. Jogos eletrônicos e suas classificações</b>	<b>5</b>
<b>5.1. Jogos MOBA</b>	<b>5</b>
5.1.1 League of Legends (LoL)	5
5.1.2 Defense of the Ancient 2 (DOTA 2)	6
<b>5.2 Jogos de Tiro em Primeira Pessoa (FPS - First Person Shooters)</b>	<b>7</b>
5.2.1 Counter-Strike	7
5.2.2 Valorant	8
<b>5.3 Jogos de Luta (Fighting Games)</b>	<b>9</b>
5.3.1 Street Fighter	9
5.3.2 Mortal Kombat	10
<b>5.4 Jogos de virtualização esportiva</b>	<b>11</b>
5.4.1 EA Sports FC	12
5.4.2 Gran Turismo	13
<b>5.5 Jogos de Battle Royale</b>	<b>14</b>
5.5.1 PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)	15
5.5.2 Fortnite	16
<b>5.6 Outros tipos de jogos</b>	<b>17</b>
<b>6. Quais as principais competições de esporte eletrônico?</b>	<b>17</b>
<b>7. Quais são as principais competições de esporte eletrônico no Brasil?</b>	<b>21</b>
<b>8. O crescimento do esporte eletrônico</b>	<b>23</b>
<b>9. A inserção dos jogos eletrônicos do esporte eletrônico no Brasil</b>	<b>24</b>
<b>9.1 O perfil dos jogadores de esporte eletrônico no Brasil</b>	<b>24</b>

9.2 O perfil dos jogadores de jogos eletrônicos no Brasil	26
9.3 As novas profissões e opções de mercado	28
10. Atitudes comportamentais no universo gamer.	29
10.1 Comportamento toxico nas comunidades gamers.	30
11. Picos de audiência no esporte eletrônico	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34

## 1. O que são os e-sports?<sup>1</sup>

O esporte eletrônico<sup>2</sup>, mais conhecido como e-sports, são competições de jogos eletrônicos organizados por alguma entidade, nas quais jogadores disputam em equipes ou de forma individual.

Assim como no esporte tradicional, essas competições variam, por sua vez, em diferentes gêneros de jogos, que são estabelecidos a partir das suas características de jogabilidade. Alguns exemplos são os de estratégia em tempo real, tiro em primeira pessoa, batalhas de RPG online e jogos de luta.

Normalmente, esses campeonatos são realizados de forma online, mas existem os grandes torneios profissionais que ocorrem presencialmente em grandes palcos, transmitidos ao vivo por meio de plataformas de streaming, como o Youtube e a Twitch.

A popularidade dos e-sports cresceu tanto nas últimas décadas que eles têm seu próprio espaço em sites esportivos, além da presença marcante jogadores e equipes nas redes sociais, produzindo conteúdo específicos de diversos tipos de jogos.

O crescimento do esporte eletrônico impacta diretamente na audiência das competições, nas premiações e no reconhecimento. Milhões de espectadores em todo mundo assistem torneios com altas premiações. Se considerarmos que o número de fãs está cada vez maior, tem sido frequente as premiações em dinheiro e os patrocínios de grandes marcas fora do ecossistema digital, atestando a consolidação desse novo fenômeno, que já “furou a bolha” da comunidade gamer.

Atualmente, o esporte eletrônico está sendo reconhecido como uma forma legítima de esporte, com muitos países oferecendo apoio e recursos para os jogadores e também para as equipes.

---

<sup>1</sup> O termo “e-sports” vem do inglês “eletronic sport”. Nem em português e nem inglês faz sentido usar letra maiúscula. Quando se deram conta disso, passaram a usar “e-sports” e depois foi meio que padronizado o uso do termo “esports”. O problema para a língua portuguesa é que o “esports” é muito parecido com o “esporte”, e nas minhas publicações todas utilizo “e-sports”, que deixa bastante claro a diferença, além de ser o correto para a língua inglesa. Associado a isso, a Secom do Senado em seu manual de comunicação também reforça o uso do termo “e-sports” em itálico, dando preferência ao termo “esporte eletrônico”.

<https://www12.senado.leg.br/manualdecomunicacao/estilos/e-sport-esporte-eletronico>

<sup>2</sup> O conceito de “esportes” deve ser evitado em português. Ele se refere ao fenômeno social, que é único. Não existem diferentes “esportes”, e sim diferentes modalidades esportivas, e no caso do esporte eletrônico, diferentes jogos. Para a língua inglesa é aceitável o plural.

## 2. O que faz de um jogo um esporte eletrônico?

O esporte eletrônico nada mais é do que a disputa competitiva de um jogo eletrônico, ou seja, todo e-sport é um jogo, mas nem todo jogo é um e-sport.

Dessa forma, um jogo é jogado na forma de esporte eletrônico quando ele é disputado de forma competitiva, com jogadores profissionais ou amadores, em um ambiente organizado por alguma entidade e com regras pré-estabelecidas. Isso inclui:

- **Institucionalização:** O jogo deve ter uma estrutura organizacional, com torneios, ligas e regras claras.
- **Competição:** O jogo deve ter um aspecto competitivo, com jogadores competindo uns contra os outros de maneira direta ou indireta.
- **Profissionalismo:** O jogo deve ter um nível de profissionalismo, com jogadores dedicados, treinados e com comportamento ético no ambiente de disputa.
- **Motivação:** O jogo deve oferecer prêmios em dinheiro ou outros incentivos para os jogadores.

## 3. Esporte eletrônico é esporte?

Mas então, e-sports é esporte?

A discussão sobre se e-sports é esporte é tão ampla que é objeto de debate com muitas opiniões diferentes. A resposta depende muito de qual definição de “esporte” pretendemos nos fundamentar.

Normalmente, as definições sobre o esporte tradicional envolvem atividades físicas e competições institucionalizadas (aquelas em que as regras são definidas por alguma entidade oficial) em que os participantes busquem alcançar um objetivo específico, seja ele a marcação de pontos, superação de adversários ou ultrapassagem de desafios, assim como a presença de motivação intrínseca e extrínseca.

Levando em consideração esses fatores, muitas pessoas se posicionam contrárias ao esporte eletrônico, dizendo que os e-sports não se encaixam na definição clássica, pois geralmente envolvem o âmbito virtual em vez de atividades físicas reais. Por outro lado, muitas outras pessoas se manifestam a favor deles, entendendo que tanto esporte eletrônico quanto esporte tradicional são manifestações diferentes de um mesmo fenômeno.

Independentemente do que você acredita, é importante reconhecer as muitas semelhanças que o esporte eletrônico possui com o esporte tradicional, assim como também é necessário que saibamos das diferenças. Isso faz com que possamos ter uma proximidade bastante grande entre essas duas manifestações sociais, mesmo que desempenhadas com características distintas.

#### **4. Qual é a origem do esporte eletrônico?**

A aproximação entre os jogos eletrônicos e o universo esportivo deu origem ao fenômeno conhecido como esporte eletrônico, ou simplesmente “e-sports”. Essa modalidade apresenta características próprias e específicas, e possui sua história acompanhando o desenvolvimento dos jogos eletrônicos praticamente desde seu início.

Embora as competições de jogos eletrônicos existam praticamente desde o início dessa forma de entretenimento, foi somente com a popularização da internet que surgiram as primeiras instituições voltadas exclusivamente à organização dessas competições. Do modesto surgimento da Cyberathlete Professional League (CPL) em 1997 até o anúncio da intenção de se realizar uma edição dos Jogos Olímpicos de E-sports em 2024, houve um longo processo de amadurecimento e consolidação, culminando na aceitação oficial do termo “esporte eletrônico” (ou “e-sports”) como o conhecemos hoje.

As primeiras competições registradas envolvendo os jogos eletrônicos ocorreram nos Estados Unidos ainda nos primórdios dessa trajetória. Em 1972, na Universidade de Stanford, foi realizado o torneio chamado “Intergalactic Spacewars Olympics”, baseado no jogo Spacewars!. Já em 1980, a Atari realizou o primeiro grande campeonato, o “Space Invaders Championship”, reunindo cerca de 10 mil participantes. Essas disputas, entretanto, não possuíam qualquer tipo de estrutura profissional.

Durante a década de 1980, varias competições surgiram, geralmente com o propósito de divulgar marcas ou de estabelecer recordes de pontuação, sem haver um caráter esportivo formal. Foi apenas nos anos 1990 que o cenário começou a mudar, incentivada principalmente pelo lançamento do jogo “Street Fighter II” (1991), da Capcom — um dos maiores sucessos comerciais da história dos videogames. O jogo revitalizou o mercado dos fliperamas e impulsionou o gênero dos jogos de luta, estimulando o surgimento de diversos torneios. Um deles, o “Battle by the Bay”, realizado em 1996 na Califórnia, viria a se transformar em 2002 na

famosa “Evolution Championship Series” (Evo), atualmente pertencente à Sony e um dos eventos mais prestigiados da comunidade gamer.

Esse tipo de competição marcou uma nova era: se antes o foco estava em alcançar as maiores pontuações, agora o destaque se dava nos duelos diretos entre jogadores, no formato de 1 contra 1, também conhecido como PvP (do inglês Player versus Player). Essa lógica competitiva rapidamente se espalhou para outros gêneros de jogos, ampliando a cultura gamer global.

No início, as competições eram predominantemente presenciais, já que os ambientes de rede ainda eram limitados. O primeiro jogo a explorar disputas online foi “Netrek” (1988), inspirado no universo de Star Trek. Em 1991, ele passou a suportar partidas em rede, e no ano seguinte foi criada a “International Netrek League”, considerada a primeira liga competitiva organizada — um embrião do que mais tarde seria o e-sport profissional.

Entre os jogadores de PC, os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) sempre tiveram grande popularidade. Um marco desse gênero foi o lançamento de “Quake” (1996), da Id Software, que rapidamente conquistou uma legião de fãs. Nesse mesmo ano ocorreu o primeiro “QuakeCon”, encontro presencial de jogadores, ainda com apenas 40 participantes, mas que deu início a uma tradição que hoje reúne milhares de pessoas.

Em 1997, o jogo protagonizou o primeiro torneio profissional reconhecido de esporte eletrônico: o “Red Annihilation”, realizado em Atlanta. A competição contou com eliminatórias online com 2 mil jogadores e uma final presencial com 16 competidores. O prêmio principal foi uma Ferrari (é isso mesmo, um carro Ferrari!) pertencente a John Carmack, um dos fundadores da Id Software. O sucesso desse evento, aliado à criação da CPL, popularizou o termo “cyber atleta”, transformando a percepção sobre os jogadores competitivos.

Nesse mesmo período, uma crise financeira atingiu a Ásia, com forte impacto na Coreia do Sul. O desemprego elevado e a expansão da internet de alta velocidade criaram um ambiente propício para o crescimento dos jogos online. Para organizar o setor, o governo coreano criou, em 2000, a Korean e-Sports Association (KeSPA). Em seu lançamento, o então ministro Jie-Won Park utilizou pela primeira vez o termo “e-sport”, equiparando a regulamentação dos jogadores à dos atletas tradicionais.

A partir daí, o crescimento foi explosivo. Ligas profissionais foram criadas e grandes eventos surgiram, como o World Cyber Games (2000) e a Electronic Sports World Cup (2003), consolidando o cenário internacional. Jogos como “League of Legends”, “Dota 2” e “Counter-Strike” ampliaram a audiência com transmissões ao vivo em plataformas como Twitch e YouTube, atraindo milhões de espectadores.

## **5. Jogos eletrônicos e suas classificações**

Os jogos eletrônicos possuem diversas classificações, ou gêneros, que são estabelecidos a partir da dinâmica de sua jogabilidade.

Essa divisão em gêneros é importante e necessária, pois como veremos, são características bem específicas que os diferenciam entre eles, e é a partir delas que iremos reconhecer as demandas de determinado jogo. Da mesma forma, essas subdivisões facilitam atrair jogadores e simpatizantes de cada uma dessas classificações.

Vamos a elas.

### **5.1. Jogos MOBA**

Os jogos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) são os mais populares. Eles pertencem a um subgênero de jogos de estratégia em tempo real que acontecem entre duas equipes de jogadores, sendo que cada uma possui como objetivo destruir a base inimiga enquanto defendem a sua própria. Cada jogador controla um personagem com habilidades próprias, cuja combinação com a dos outros jogadores se configura como a principal estratégia do jogo, e é o que define esse gênero.

Um dos jogos mais populares é o League of Legends (LoL), desenvolvido e publicado pela Riot Games, lançado em 2009, tornando-se um dos títulos mais populares e influentes do mundo. Outro jogo bastante popular dentro desse gênero é o Defense of the Ancients 2 (DOTA 2), desenvolvido pela Valve em 2013, e ainda hoje é o recordista em premiação, com mais de 41 milhões de dólares!

#### **5.1.1. League of Legends (LoL)**

No jogo, duas equipes compostas por cinco participantes se enfrentam em um combate jogador contra jogador (PvP). Cada lado controla e defende a sua própria parte do mapa. Os jogadores assumem o comando de personagens chamados “campeões”, que possuem habilidades exclusivas e diferentes formas de atuação. Ao longo da partida, esses campeões evoluem ao acumular experiência, obter ouro e adquirir itens, tornando-se mais fortes para superar o time rival. No modo principal, conhecido como Summoner’s Rift, o objetivo central é avançar até a base do adversário e destruir uma grande estrutura localizada no centro dela, chamada “Nexus”.

Figura 1 – O mapa de League of Legends



<https://store.epicgames.com/pt-BR/news/a-beginner-s-guide-to-league-of-legends>

### 5.1.2 Defense of the Ancient 2 (DOTA 2)

Dota 2 é disputado por duas equipes formadas por cinco jogadores cada, onde ambos os times defendem suas respectivas bases em lados opostos do mapa. Cada jogador controla um “herói”, personagem com habilidades próprias e forma distinta de jogar, que são potencializadas de acordo com a combinação das habilidades de seus companheiros de equipe. Ao longo da partida, os heróis ganham experiência, acumulam ouro e adquirem itens para se fortalecer e superar os heróis inimigos em confrontos diretos (PvP). O objetivo final é destruir o “Ancestral” da equipe adversária, uma estrutura de grande importância localizada no centro de sua base — e quem realizar isso primeiro garante a vitória.

Figura 2 – Defense of the Ancient 2 (DOTA 2)



<http://www.dota2.com/play/>

## 5.2 Jogos de Tiro em Primeira Pessoa (FPS - First Person Shooters)

Os jogos de Tiro em Primeira Pessoa, ou os “FPS” como são mais conhecidos, (sigla feita a partir de sua nomenclatura em inglês – First Person Shooters) representam um gênero onde os jogadores assumem o papel de um personagem pela perspectiva dele, vendo apenas suas mãos se movimentando ao invés do corpo inteiro. Juntamente com os MOBA, são os mais populares gêneros de jogos eletrônicos do mundo.

Em geral, o cenário competitivo envolve a disputa entre duas equipes, sendo que normalmente uma equipe tem que plantar uma bomba, enquanto a outra tenta eliminar os adversários ou desarmar a bomba. O jogo mais popular nessa categoria é o Counter-Strike, produzido pela Valve e lançado em 2000. O Valorant, produzido pela Riot em 2020, também é outro dos jogos mais populares desse gênero.

### 5.2.1 Counter-Strike

No jogo, duas equipes de cinco jogadores — Terroristas e Contra-Terroristas — se enfrentam em diversos modos competitivos baseados no cumprimento de objetivos. Os tipos de partida mais populares consistem em os Terroristas tentarem plantar e detonar uma bomba enquanto os Contra-Terroristas tentam impedir a ação, ou em situações nas quais os Contra-Terroristas precisam salvar reféns sob o domínio dos Terroristas. Ao todo, existem nove modos oficiais, cada um com regras e particularidades próprias. O título conta ainda com um sistema

de matchmaking que organiza partidas a partir do nível de experiência de cada jogador em servidores oficiais da Valve, além de permitir o acesso a servidores da comunidade com mapas e modos personalizados. Em 2018, foi adicionado o modo battle royale chamado “Zona de Perigo”.

Figura 3 – Counter Strike (jogo FPS)



<https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=36374561>

### 5.2.2 Valorant

Neste jogo, duas equipes formadas por cinco jogadores se enfrentam, cada participante controlando um “agente” dotado de habilidades especiais. No modo principal, o time atacante carrega uma bomba chamada Spike, que deve ser plantada em um dos pontos específicos do mapa. Caso a Spike seja defendida até sua explosão, os atacantes marcam um ponto. Já os defensores pontuam se conseguirem desarmá-la a tempo ou se o cronômetro de 100 segundos da rodada chegar ao fim sem que ela seja ativada. Também é possível vencer a rodada ao eliminar completamente o time adversário. A partida é decidida no formato melhor de 25 rodadas, ou seja, vence quem alcançar 13 vitórias primeiro.

Figura 4 – Valorant (FPS)



<https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=78188247>

### 5.3 Jogos de Luta (Fighting Games)

Os jogos de luta formam um gênero de jogos eletrônicos que se concentram em combates “um contra um” entre personagens controlados pelos jogadores (PvP), ou entre um jogador contra o computador (PvE).

Durante a partida, usa-se uma variedade de movimentos de ataque e defesa, combinando-os nos chamados “combos” que muitas vezes se configuram como habilidades especiais, com o intuito de derrotar o oponente antes que o tempo acabe.

O jogo mais famoso, e que foi o responsável por popularizar não só os jogos de luta, mas também a dinâmica de “1 contra 1” foi o Street Fighter 2, desenvolvido pela Capcom em 1991. No ano seguinte, em 1992, a Midway Games lançou o jogo Mortal Kombat, que com seu estilo próprio e inovador, trazendo os famosos “fatalities”, se tornou também um dos mais influentes jogos de lutas da história.

#### 5.3.1 Street Fighter II

Street Fighter II foi o primeiro jogo de luta “1 contra 1” a permitir que os jogadores escolhessem entre diversos personagens, cada um com golpes exclusivos, o que trouxe muito mais variedade às partidas. Cada lutador possui um estilo próprio, com cerca de 30 ou mais movimentos, incluindo novos ataques de arremesso e técnicas especiais — geralmente duas ou três por personagem.

No modo para um jogador, o personagem selecionado enfrenta, em sequência, os outros sete lutadores principais, até chegar aos quatro chefes finais, que são controlados apenas pela CPU. Assim como no jogo original, um segundo jogador pode entrar a qualquer momento para disputar partidas competitivas.

Figura 5 – Street Fighter II



<https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=32592883>

### 5.3.2 Mortal Kombat

Mortal Kombat é um jogo luta, lançado em 1992 pela Midway Games. O sucesso do primeiro jogo nos fliperamas deu origem a uma grande expansão da marca, incluindo títulos de ação e aventura, séries em quadrinhos, jogos de cartas, filmes, animações e até turnês com atores reais. Ao longo dos anos, Mortal Kombat se consolidou como a franquia de jogos de luta mais vendida do mundo, ultrapassando 100 milhões de cópias, além de figurar entre as mídias mais lucrativas da história.

Nas primeiras versões, um dos destaques técnicos eram os sprites digitalizados de atores reais, junto com o uso frequente de troca de paleta para gerar novos personagens.

A série ficou conhecida pela violência gráfica extrema, especialmente pelos famosos “Fatalities” — golpes finais, que eliminam o oponente derrotado de maneira brutal. Essas polêmicas contribuíram diretamente para a criação do sistema de classificação indicativa ESRB<sup>3</sup>, que passou a regulamentar a indústria de games nos EUA.

Figura 6 – Mortal Kombat (1992)



<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?curid=3235838>

#### 5.4 Jogos de virtualização esportiva

Os jogos de virtualização esportiva são os títulos que buscam reproduzir modalidades esportivas reais em um ambiente virtual. Praticamente todas as modalidades esportivas tradicionais já ganharam adaptações para videogames, tais como futebol, automobilismo, futebol americano, basquete, baseball, boxe, tênis, tênis de mesa, ciclismo, golfe, tiro com arco, entre outros.

Alguns desses jogos focam principalmente na simulação da prática esportiva em si, quer seja por meio de simuladores, como os de automobilismo virtual e os de ciclismo, enquanto outros são jogos baseados nas modalidades esportivas reais, como os de futebol e basquete,

---

<sup>3</sup> ESRB significa Entertainment Software Rating Board (Conselho de Classificação de Software de Entretenimento), uma organização que atribui classificações etárias e de conteúdo a videogames para ajudar pais e consumidores a tomarem decisões informadas sobre os jogos. O sistema inclui categorias de classificação, como E (para todos os públicos) e M (para maiores de 17 anos), e descritores de conteúdo que indicam elementos como violência, linguagem e temas sensíveis.

mas que são jogador por meio de controles. Existem ainda aqueles que priorizam o aspecto tático e gerencial das equipes. Algumas produções utilizam o esporte de forma humorística ou exagerada, sem se preocupar com o aspecto “real” da prática esportiva, tal como o Rocket League.

Esse gênero é um dos mais populares desde os primórdios dos jogos eletrônicos, inclusive o primeiro jogo da história foi baseado em uma partida de tênis, o “Tennis for Two”, de 1958. Este gênero também é marcado pela competitividade, refletindo o espírito das modalidades originais. Diversas franquias utilizam nomes reais de clubes e atletas licenciados, com lançamentos anuais que atualizam elencos e características conforme a temporada esportiva do mundo real.

Veremos abaixo alguns dos mais populares jogos desse gênero.

#### **5.4.1 EA Sports FC**

EA Sports FC é uma série de jogos eletrônicos de futebol desenvolvida pela EA Sports. A franquia foi criada como sucessora direta da antiga série FIFA, após o término da parceria de licenciamento entre a EA e a FIFA, dando continuidade à proposta de simulação de futebol que já caracterizava os jogos anteriores da empresa.

A série de jogos teve início em 1993 com o lançamento do FIFA International Soccer, sendo o primeiro jogo de futebol a ter a licença oficial da FIFA. A partir dali, todos os anos era lançado um jogo novo, sempre explorando o nome “FIFA” no título, até que em 2023, após o rompimento entre as duas empresas, FIFA Online 4 passou a se chamar EA Sports FC Online. O jogo consiste em uma versão online e gratuita da franquia EA Sports FC. Ele permite partidas tradicionais, incluindo confrontos 2v2 e 3v3 semelhantes aos do título principal, além de contar com o modo Ultimate Team, que possibilita aos jogadores montar suas equipes, adquirir atletas por meio de um mercado interno e melhorar seus atributos com itens específicos.

Figura 7 – EA Sports FC



EA SPORTS FC 26 | First Gameplay Livestream  
[https://www.youtube.com/live/3fZumiKp5hE?si=ffNyi2\\_6QXZ\\_uI\\_I](https://www.youtube.com/live/3fZumiKp5hE?si=ffNyi2_6QXZ_uI_I)

#### 5.4.2 Gran Turismo

Gran Turismo é uma franquia de jogos de corrida em estilo simulador criada pela Polyphony Digital para plataformas PlayStation. O objetivo principal da série é reproduzir com fidelidade o visual e o comportamento de uma grande variedade de veículos reais. Desde seu lançamento inicial em 1997, a franquia ultrapassou 100 milhões de cópias vendidas, tornando-se a série de jogos mais bem-sucedida da marca PlayStation.

Um dos pilares de Gran Turismo é seu modelo de física realista, que exige do jogador domínio de técnicas de pilotagem semelhantes às utilizadas no automobilismo profissional. A série inclui desde carros populares do dia a dia até superesportivos, protótipos de corrida e modelos históricos. Além disso, permite realizar modificações nos veículos para melhorar o desempenho e personalizar a aparência.

Os jogos contam com uma grande quantidade de pistas reais e fictícias, muitas recriadas com tecnologia de escaneamento a laser para garantir alta precisão. A franquia também já esteve ligada a competições automobilísticas reais, fornecendo suporte técnico para categorias como LMP1 nas 24 Horas de Le Mans e participando das 24 Horas de Nürburgring.

Reconhecida por seu impacto comercial e pela recepção extremamente positiva, a franquia acumula títulos posicionados entre os maiores clássicos dos videogames. Em 2008 o jogo fez uma importante parceria com a Nissan e criou a Nissan GT Academy, com o intuito de descobrir e desenvolver pilotos para a vida real a partir da simulação que o jogo proporciona, fatos que em 2023 ganharam uma adaptação para o cinema com o lançamento de um filme

específico da marca. Gran Turismo também integrou o programa de e-sports olímpicos em parceria com a FIA. Diversas montadoras criaram carros-conceito exclusivos para o jogo, e há colaborações de importantes marcas.

Figura 8 – Gran Turismo



Arquivo pessoal

## 5.5 Jogos de Battle Royale

Os jogos do gênero Battle Royale são títulos multijogador online que combinam a dinâmica de “último sobrevivente” com elementos típicos de jogos de sobrevivência, como explorar o ambiente, buscar recursos e administrar equipamentos. Neles, participam dezenas ou até centenas de jogadores que começam a partida praticamente sem itens e precisam eliminar os adversários enquanto se mantêm dentro de uma área segura que vai diminuindo com o tempo. Ao final, vence o jogador ou a equipe que permanecer viva por último.

O termo “battle royale” surgiu a partir do filme japonês Battle Royale (2000), inspirado em um romance que apresenta uma competição de sobrevivência em uma zona de jogo que se estreita progressivamente — conceito muito semelhante ao dos jogos atuais. O gênero começou a ganhar forma por meio de modificações (mods) criadas para jogos de sobrevivência de grande escala, como o Minecraft, no início da década de 2010.

A partir daí o gênero se popularizou, principalmente devido ao sucesso dos jogos PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) e Fortnite, ambos lançados em 2017.

### **5.5.1 PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)**

O jogo foi lançado em 2017 pela PUBG Studios, inicialmente apenas para ser jogado em computadores. Na essência, o PUBG é um jogo de tiro PvP (jogador contra jogador) podendo ser em primeira ou terceira pessoa, de acordo com a vontade do jogador ou determinação do servidor, no qual até cem (100) participantes competem até restar apenas um sobrevivente. O jogador pode entrar sozinho, em dupla ou em equipes de até quatro integrantes. Ganha quem permanecer vivo até o final.

A partida começa com todos os jogadores saltando de paraquedas de um avião sobre um dos oito mapas disponíveis, que variam em tamanho e tipo de terreno. A rota do avião muda a cada rodada, fazendo com que cada um precise decidir rapidamente o melhor momento para saltar e onde pousar. Os jogadores chegam ao solo sem equipamentos, apenas com roupas escolhidas previamente que não influenciam na jogabilidade. Ao explorar cidades, casas abandonadas e outros locais, é possível encontrar armas, veículos, armaduras e itens diversos, distribuídos aleatoriamente pelo mapa, sendo que áreas mais perigosas costumam conter equipamentos melhores. Jogadores eliminados podem ter seus itens saqueados.

Com o passar do tempo, a área segura do mapa começa a diminuir em direção a um ponto aleatório. Quem ficar do lado de fora começa a sofrer dano contínuo e pode ser eliminado caso não volte rapidamente para a zona segura. Visualmente, essa fronteira aparece como uma parede azul que se fecha progressivamente, forçando encontros entre os jogadores. Além disso, regiões marcadas em vermelho podem ser bombardeadas por um curto período, exigindo que os jogadores deixem o local para não morrerem. Outro evento aleatório é o lançamento de caixas de suprimentos por aviões, contendo itens raros. Essas caixas soltam fumaça vermelha visível à distância, atraindo jogadores e gerando disputas. Em média, cada partida dura cerca de 30 minutos.

Figura 9 - PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)



<https://www.youtube.com/live/7ZdXTjoHa0c?si=0-77bSygiA2ydLZi>

### 5.5.2 Fortnite

Fortnite é um jogo desenvolvido pela Epic Games em 2017. O jogo coloca até 100 jogadores em disputa para definir quem será o último sobrevivente — individualmente ou em equipe. As partidas começam com os participantes pousando de paraquedas em uma grande ilha, onde precisam coletar armas, itens e recursos espalhados pelo cenário, ao mesmo tempo em que evitam ser eliminados pelos oponentes e por uma zona segura que se reduz continuamente. O jogo é visto em terceira pessoa, e um de seus diferenciais é o sistema de construção, que permite criar estruturas temporárias usando materiais como madeira, pedra e metal para defesa, movimentação ou combate.

O jogo é um dos mais populares dentre todos os gêneros. A crítica destacou pontos positivos como o sistema de construção, a facilidade de acesso, as constantes atualizações de conteúdo e o suporte multiplataforma. Porém, também apontou críticas ao sistema de monetização, à curva de aprendizado e às compras dentro do jogo.

Figura 10 - Fortnite



[https://www.youtube.com/live/xFMutnHME\\_0?si=bf7oThDNQdXAztem](https://www.youtube.com/live/xFMutnHME_0?si=bf7oThDNQdXAztem)

## 5.6 Outros tipos de jogos

Acima foram listadas algumas das principais classificações dos jogos eletrônicos que são jogadas em sua maior parte de maneira competitiva, mas temos outras bastante populares também que incluem a de Estratégia em Tempo Real (RTS), no qual temos alguns dos primeiros jogos de e-sports de sucesso, como o StarCraft e o Warcraft III, que serviram de base para a criação de Dota e League of Legends.

Temos também os jogos de mundo aberto sem objetivos específicos, com o maior representante sendo o popular Minecraft, e os jogos de cartas, como o Hearthstone.

## 6. Quais as principais competições de esporte eletrônico?

Os campeonatos de esporte eletrônico possuem um formato bem variado. Em alguns jogos, é a própria desenvolvedora quem organiza os principais torneios, enquanto em outros existem uma série de ligas independente que os organizam e estipulam as regras da competição. Certo é que nos últimos anos eles cresceram vertiginosamente, chegando a distribuir premiações milionárias. Abaixo listamos os 10 principais torneios do mundo na atualidade:

1.

The International (Dota 2)

Jogo: Dota 2 (Valve Corporation)

Primeira edição: 2011

Premiação recorde: Mais de US\$ 40 milhões (em 2021)

Destaque: É o torneio com maior premiação da história do esporte eletrônico. O sistema de financiamento coletivo via Battle Pass da Valve é crucial para alcançar esses valores. As finais costumam reunir milhões de espectadores online.

2.

League of Legends World Championship (Worlds)

Jogo: League of Legends (Riot Games)

Primeira edição: 2011

Premiação média: Entre US\$ 2 e 5 milhões

Destaque: É o evento mais assistido do mundo, com transmissões em dezenas de idiomas e finais em grandes arenas, como a Accor Arena (Paris) e o Madison Square Garden (Nova York).

3.

Counter-Strike 2 Majors (antes CS:GO Majors)

Jogo: Counter-Strike 2 (Valve)

Primeira edição: 2013

Premiação média: US\$ 1 milhão por Major

Destaque: Os Majors são os torneios mais prestigiados de Counter-Strike, em 2021 o PGL Major Stockholm teve o recorde de audiência do Counter-Strike, alcançando 2,75 milhões de espectadores simultâneos na final.

4.

Fortnite World Cup

Jogo: Fortnite (Epic Games)

Primeira edição: 2019

Premiação: US\$ 30 milhões (na estreia)

Destaque: Um dos torneios com maior público jovem e forte apelo com influenciadores e criadores de conteúdo.

5.

PUBG Global Championship

Jogo: Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)

Primeira edição: 2018

Premiação média: US\$ 2 milhões

Destaque: É o principal torneio de Battle Royale em formato competitivo, com equipes de várias regiões do mundo.

6.

Valorant Champions

Jogo: Valorant (Riot Games)

Primeira edição: 2021

Premiação média: US\$ 2 milhões

Destaque: Tornou-se rapidamente um dos torneios mais populares, atraindo antigos jogadores de Counter Strike e Overwatch.

7.

Overwatch World Cup / Overwatch League

Jogo: Overwatch 2 (Blizzard)

Primeira edição: 2016

Premiação média: US\$ 1,5 milhão

Destaque: Competição entre seleções nacionais, semelhante ao modelo de Copa do Mundo.

8.

EVO (Evolution Championship Series)

Jogo: Multigênero (luta) — Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Smash Bros.

Primeira edição: 1996

Destaque: É o maior evento de jogos de luta do planeta, reunindo milhares de jogadores em torneios presenciais.

9.

eFootball / FIFAe World Cup

Jogo: eFootball (Konami) e EA Sports FC (antigo FIFA)

Destaque: Torneios oficiais organizados por federações e clubes de futebol, com representação de seleções e atletas profissionais.

10.

Rocket League World Championship

Jogo: Rocket League (Psyonix)

Premiação: Cerca de US\$ 2 milhões

Destaque: Combina futebol com carros e é famoso por seu dinamismo e transmissões empolgantes.

Além destes torneios específicos de cada jogo, temos também a Copa do Mundo de e-sports, que desde 2024 acontece na Arábia Saudita. Em formato de megaevento esportivo, a Esports World Cup (EWC), nome oficial em inglês, é uma competição anual que reúne diversos torneios internacionais de esporte eletrônico em um único lugar e ao mesmo tempo, organizada pela Esports World Cup Foundation, uma instituição sem fins lucrativos. O evento é reconhecido como o maior campeonato profissional de e-sports do mundo, tanto pelo valor total de suas premiações quanto pela quantidade de jogos incluídos.

Só como exemplo, na edição de 2025, o torneio distribui US\$ 62,5 milhões em prêmios, que poderiam ser tanto individuais para os jogadores de cada jogo, como também em forma de bônus para as equipes classificadas, premiações de melhor jogador (MVP) e o Campeonato de Clubes. A competição conta com mais de 25 jogos e a participação de 28 equipes de clubes de diferentes países. Realizada anualmente em Riad, na Arábia Saudita, a Esports World Cup acontece entre os meses de julho e agosto, reunindo as maiores organizações e atletas do cenário global do esporte eletrônico.

Além disso, o Comitê Olímpico Internacional (COI) já anunciou formalmente o interesse em realizar os Jogos Olímpicos de e-sports, que reunirá diversas modalidades esportivas virtuais e videogames escolhidos por federações internacionais, com ligação ao esporte olímpico tradicional.

O interesse do COI pelo esporte eletrônico começou em 2007, quando eles foram incluídos no programa oficial dos Jogos Asiáticos, mas foi só em 2017 que foi discutido pela primeira vez as possibilidades de sua inserção no movimento olímpico. Em 2021, durante a pandemia de COVID-19, foi realizada a Olympic Virtual Series, uma espécie de evento teste oficial com cinco modalidades, e a partir deste evento, surgiu a Olympic e-sports Week, ocorrida em Singapura, em 2023, com dez jogos oficiais e cinco de demonstração.

Em 2024, o COI anunciou que os primeiros Jogos Olímpicos de e-sports aconteceriam em 2027, em Riad (Arábia Saudita), mas após o rompimento da parceria com o Comitê Olímpico Saudita no final de 2025, o novo local e a nova data ainda não foram confirmados.

Estes eventos buscam aproximar o Movimento Olímpico do público digital, seguindo as recomendações 8 e 9 da Agenda Olímpica 2020+5<sup>4</sup> e reforça o crescimento da indústria dos e-sports, que deve ultrapassar 1 trilhão de dólares até 2032, consolidando o esporte eletrônico como parte significativa do cenário esportivo mundial.

## **7. Quais são as principais competições de esporte eletrônico no Brasil?**

Aqui no Brasil também temos algumas competições que são bastante grandiosas. A principal delas é o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), que é a principal competição de League of Legends no Brasil, organizada pela Riot Games desde 2012. Inicialmente com formato simples e seletivas, o torneio evoluiu para uma liga estruturada com duas etapas anuais (splits), valendo vagas para competições internacionais como o Mid-Season Invitational e o Campeonato Mundial.

As partidas são realizadas nos estúdios da Riot Games em São Paulo, com presença de público e transmissões ao vivo. As finais já aconteceram em grandes arenas, como o Allianz Parque, Maracanãzinho, Mineirinho e Geraldão.

Em 2021, o CBLOL adotou o sistema de franquias, extinguindo o rebaixamento e criando a CBLOL Academy, voltada para revelar novos talentos. Em 2024, a Riot fundiu o campeonato com a LLA e a LCS, formando a Legends Championship of The Americas (LTA). No entanto, em

---

<sup>4</sup> <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf>

2025, após avaliações sobre a liga unificada, foi anunciado o retorno do CBLOL para 2026, com oito equipes e o fim dos torneios inter-regionais.

Outro torneio de bastante destaque no cenário nacional é o Circuito Brasileiro de Counter-Strike (CBCS). É a principal competição nacional do jogo Counter-Strike, reunindo as melhores equipes do Brasil em disputas de alto nível. Com a popularidade crescente do Counter-Strike 2, o CBCS consolidou-se como o principal palco para novos talentos e equipes tradicionais demonstrarem suas habilidades.

O campeonato é organizado em temporadas, compostas por fases classificatórias, grupos e playoffs, que culminam em grandes finais presenciais transmitidas ao vivo nos principais canais de e-sports. As premiações variam a cada temporada, mas costumam atrair forte investimento e ampla audiência. Além de promover entretenimento, o CBCS desempenha um papel essencial no desenvolvimento do ecossistema dos e-sports no Brasil. Ele serve como porta de entrada para jogadores em busca de reconhecimento, ao mesmo tempo em que aproxima o público das equipes e da cultura gamer. O sucesso e a continuidade do circuito demonstram a força e a paixão da comunidade brasileira por Counter-Strike, consolidando o país como uma das principais potências da modalidade no mundo.

Além destes, existe também a Free Fire World Series Brasil (FFWS Brasil), que é o principal torneio oficial de Free Fire no país, organizado pela Garena. Ele substituiu a antiga Liga Brasileira de Free Fire (LBFF) em 2024, como parte da reestruturação do cenário competitivo global do jogo, com o objetivo de padronizar os torneios regionais sob o nome World Series, que é também o nome do campeonato mundial da modalidade.

Este torneio é bastante interessante, pois permite que equipes brasileiras disputem uma competição de alto nível localmente, antes de irem para o internacional — o que fortalece o ecossistema nacional de esporte eletrônico, aumentando visibilidade, investimento e profissionalização.

Vale destacar que o mercado brasileiro de Free Fire tem enorme engajamento, o que torna o torneio relevante nacionalmente também do ponto de vista de mídia e marketing.

Dentre os jogos mais populares, o Campeonato Brasileiro de Valorant, oficialmente chamado de Valorant Challengers Brasil (VCB), é a principal competição do jogo Valorant no país, organizada pela Riot Games. Criado em 2021 como parte do circuito mundial Valorant Champions Tour (VCT), o torneio reúne as melhores equipes brasileiras em disputas intensas que valem vaga para eventos internacionais, como o Masters e o Valorant Champions, o campeonato

mundial da modalidade. O VCB consolidou o Brasil como uma das regiões mais competitivas e apaixonadas pelo jogo, com grandes nomes e rivalidades que atraem milhares de espectadores a cada edição.

Além de revelar novos talentos e movimentar o cenário profissional, o Valorant Challengers Brasil também desempenha um papel importante no crescimento do esporte eletrônico no país. Ele oferece oportunidades para jogadores, treinadores e organizações desenvolverem carreiras sólidas dentro do ecossistema competitivo. Com o sucesso das equipes brasileiras em torneios mundiais, o VCB tornou-se não apenas um torneio nacional, mas também uma vitrine global para o potencial e a força do Brasil no cenário competitivo de Valorant.

## **8. O crescimento do esporte eletrônico**

O esporte eletrônico está crescendo de forma gradual, impulsionado por diversos fatores combinados: avanços tecnológicos, maior cobertura da mídia, expansão do entretenimento digital e apoio da indústria dos games. O acesso facilitado aos jogos mobile, ou seja, os jogos para celulares, teve papel essencial nesse processo, pois esses aparelhos tornaram-se dispositivos acessíveis para um público muito mais amplo, permitindo que mais pessoas possam jogar e também conhecer o universo competitivo dos e-sports.

Com o aumento da base de jogadores, cresce também o interesse pelo cenário competitivo, quer seja como participantes ou como espectadores. A mídia tradicional contribui diretamente para essa popularização, criando espaços específicos para cobrir os e-sports e atraindo a atenção de novos públicos. Mas a maior força sem dúvida vem pelos canais de streaming, como o Youtube e a Twitch que possuem milhares de horas de conteúdo específicos sobre o esporte eletrônico, assim como as redes sociais. Essas formas de visibilidade reforçam a legitimidade dos jogos eletrônicos como uma forma de esporte e de entretenimento profissional.

Além disso, os jogos eletrônicos já são reconhecidos como uma das principais formas de diversão para os brasileiros — segundo a Pesquisa Game Brasil de 2024 (PGB), 85,4% dos jogadores consideram os games uma fonte essencial de entretenimento. Essa diversão se estende ao ambiente competitivo, unindo comunidade, sonho profissional e reconhecimento. Assim, os e-sports não apenas consolidam a cultura gamer, mas também demonstram sua força em quebrar barreiras e ocupar espaço no cenário esportivo global.

## **9. A inserção dos jogos eletrônicos e do esporte eletrônico no Brasil**

Essa seção será dividida em duas partes, pois como poderão notar, além da diferença conceitual entre os jogos eletrônicos e o esporte eletrônico que já descrevemos anteriormente, o perfil entre os jogadores casuais, aqueles que gostam apenas de jogar, é bem diferente daquele público que além de jogar, gostam também de participar e de acompanhar as competições.

Abaixo apresentaremos um panorama geral de como que os jogos eletrônicos e os e-sports estão se inserindo e se consolidando em território nacional, e os dados mais aprofundados e detalhados podem ser encontrados no site da Pesquisa Game Brasil (<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>).

### **9.1 O perfil dos jogadores de esporte eletrônico no Brasil**

O público brasileiro em geral conhece bastante o universo dos e-sports. Os dados da Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2024, que costuma fornecer insights valiosos sobre o comportamento dos jogadores brasileiros, aponta que cerca de 80% da população já ouviram falar do esporte eletrônico, sendo que desses, aproximadamente 85% possuem uma relação bastante forte com eles, quer seja na forma de jogador ou de espectador.

Isso faz com que todas as discussões sobre a legitimação dos e-sports enquanto prática esportiva reconhecida já esteja superada no Brasil. 76,5% da população reconhecem o esporte eletrônico como parte do esporte tradicional, trazendo emoções bastante semelhantes entre eles, e apenas 14,7 se posicionaram contrários a isso. Da mesma forma, o reconhecimento do jogador profissional como atleta que supera seus limites é de 83,7%.

Falando especificamente sobre o esporte eletrônico, como podemos ver através dos dados presentes na imagem abaixo, o perfil dos jogadores no Brasil nos mostra que:

- 62,9% são homens.
- 72,4% se consideram gamers.
- 35,8% tem entre 25 e 34 anos.
- 63,2% jogam em console.
- 38% jogam todos os dias.
- 39,7% participam do esporte eletrônico entre 2 a 5 anos.

Figura 11 – Perfil dos jogadores de esporte eletrônico



Fonte: Pesquisa Game Brasil 2024

É muito interessante também notar que assim como vemos no esporte tradicional, o esporte eletrônico também possui um público fiel que não apenas joga, mas que também assistem as competições e as produções de conteúdo de jogadores ou streamers, que trazem dicas, mostram gameplays, ou simplesmente compartilham de suas visões sobre algum jogo específico. Isso nos mostra que temos uma comunidade de gamers bem grande e bem consolidada.

Se dentre os jogadores vemos uma maioria de homens mais jovens, o perfil de quem assiste muda um pouco, tal como podemos ver nos dados da imagem abaixo:

- 88,3% assistem partidas de e-sports, sendo que 60,5% via youtube.
- 51,7 são homens.
- 61,4% se consideram gamers.
- 39,4% tem entre 30 a 39 anos.
- 71,8% costumam assistir partidas online ao vivo.

Figura 12 – Perfil dos espectadores de esporte eletrônico no Brasil



Fonte: Pesquisa Game Brasil 2024

## 9.2 O perfil dos jogadores de jogos eletrônicos no Brasil

Nessa seção iremos ver alguns dados bastante interessantes, e que muitas vezes se contradizem ao que temos no senso comum. Quase 74% da população brasileira tem o hábito de jogar jogos eletrônicos, sendo que 85% os consideram como a principal forma de lazer. Se o esperado era que os homens adolescentes fossem a maioria, os dados da PGB de 2024 nos mostram que 50,9% desse público são mulheres, e que a principal faixa etária está entre os 30 a 39 anos, com 33% (os adolescentes são apenas 10%, número ainda menor do que os 12% das pessoas de 40 a 44 anos).

Esse fato é bem interessante, pois ao associarmos com outro dado, de que 70% dos jogadores afirmaram que jogam “desde crianças”, vemos que o jogador brasileiro começou a jogar predominantemente junto com a massificação da internet ao longo da década de 90, que nos trouxe uma nova perspectiva dentre as opções de lazer.

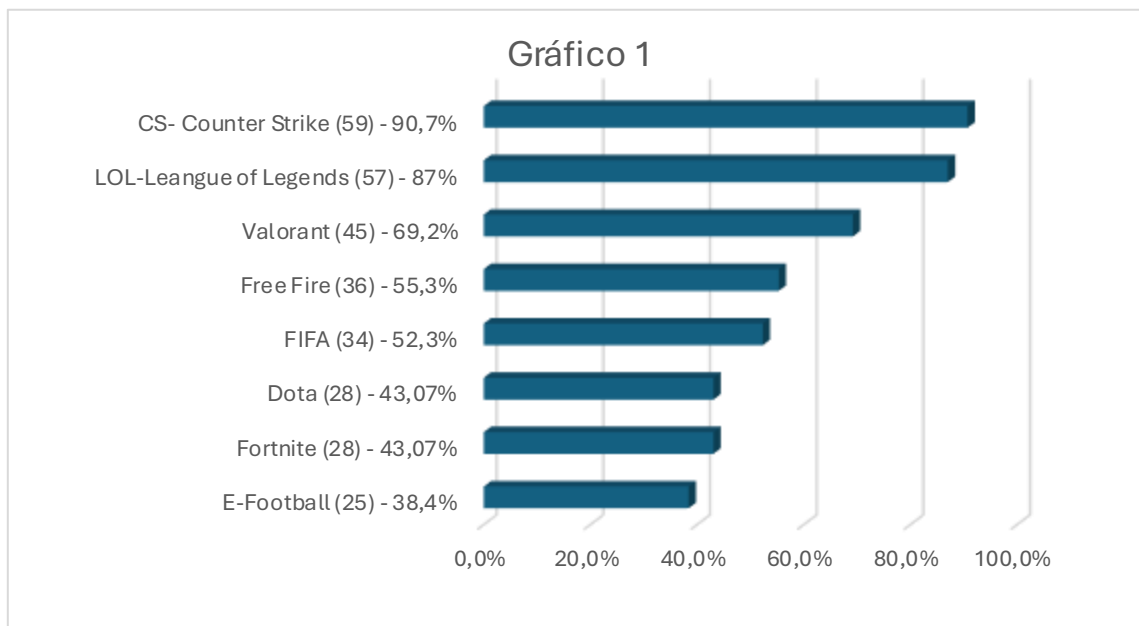
Aproximadamente 40% dos que jogam, moram em casa com seus filhos, o que condiz com a faixa etária predominante. Enquanto 60% das mulheres jogam preferencialmente nos smartphones, os homens preferem os PCs e consoles.

Recentemente, o Ministério do Esporte promoveu uma consulta pública sobre a inclusão das modalidades de e-sports tendo sido publicado o resultado através da Portaria nº 125/2024<sup>5</sup>. Segundo a pesquisa, em referência as modalidades de esporte eletrônico mais populares no

<sup>5</sup> <https://www.gov.br/esporte/pt-br/noticias-e-contudos/esporte/consulta-publica-identificamodalidades-mais-populares-do-e-sports-no-brasil>

Brasil, levando em conta a popularidade e audiência, são as descritas no gráfico abaixo.

Figura 13 - Modalidades de esporte eletrônico mais populares no Brasil



Fonte: Ministério do Esporte – Diretoria de e-sports

Então, de maneira geral, pudemos ver através de números que essa área já está reconhecida no Brasil, se consolidando não apenas pelo número de jogadores casuais e competitivos, mas também pelo reconhecimento das diversas áreas de atuação profissional que ela oferece, indo muito além dos tradicionais programadores.

Além das diversas áreas que complementam o universo da criação de jogos, o público brasileiro também reconhece como boas opções de mercado os criadores de conteúdo digital, organizadores de eventos de esporte eletrônico, áreas como direito, jornalismo, psicologia e marketing específico aos e-sports, além é claro, de jogadores e técnicos profissionais de esporte eletrônico.

### 9.3 As novas profissões e opções de mercado

As profissões relacionadas ao universo do esporte eletrônico vêm se expandindo rapidamente, acompanhando o crescimento competitivo, midiático e econômico desse setor. No campo da gestão, surgem profissionais especializados em organizar, planejar e administrar competições, eventos, equipes e organizações de esporte eletrônico. O gestor esportivo digital atua coordenando campeonatos, gerindo equipes profissionais, negociando contratos e desenvolvendo projetos voltados ao cenário competitivo. Já o gestor desportivo aplicado ao esporte eletrônico trabalha na criação e implantação de programas de formação, centros de

treinamento e ações de fomento ao ecossistema gamer, tanto no setor público quanto no privado.

Na área da saúde e do bem-estar, o esporte eletrônico também demanda profissionais especializados. O nutricionista esportivo voltado para jogadores desenvolve planos alimentares que consideram longas jornadas de treino, concentração visual intensa e manutenção da performance cognitiva. O fisioterapeuta atua na prevenção e tratamento de lesões típicas da prática competitiva, como tendinites, dores lombares e problemas posturais. O psicólogo esportivo é essencial para lidar com pressão, ansiedade competitiva, estresse e concentração, garantindo equilíbrio emocional em treinos e campeonatos. Já o médico do esporte eletrônico trabalha na prevenção de lesões, no acompanhamento da saúde física e mental e na avaliação de fatores que impactam o rendimento, como sono, rotina e ergonomia.

Com o avanço das tecnologias digitais, cresce também o campo da análise dentro do esporte eletrônico. O analista de dados utiliza informações de desempenho dentro do jogo — como métricas táticas, precisão, movimentação, tempo de reação e leitura estratégica — para desenvolver planos de treinamento e aprimorar decisões da equipe. O estatístico esportivo digital transforma dados de partidas e campeonatos em relatórios estratégicos que orientam treinadores, gestores e analistas durante a preparação competitiva.

Na comunicação e no marketing, o esporte eletrônico abre inúmeras possibilidades. O jornalista esportivo especializado cobre equipes, campeonatos, transferências, bastidores e tendências do setor. O social media administra perfis de organizações, influenciadores e atletas profissionais, produzindo conteúdo direcionado ao público gamer e construindo engajamento digital. Já o analista de marketing esportivo atua na criação de campanhas, na gestão de marcas de equipes, na captação de patrocinadores e no fortalecimento comercial das organizações. O fotógrafo e videomaker do esporte eletrônico registra partidas, eventos presenciais, produções de conteúdo e materiais promocionais, essenciais para a identidade visual do cenário competitivo.

Outras áreas também têm presença crescente no esporte eletrônico. Advogados especializados tratam de contratos, direitos de imagem, transferências, regulamentações e questões jurídicas específicas do ambiente gamer. Administradores atuam na gestão interna de organizações de esporte eletrônico, auxiliando no planejamento estrutural, financeiro e operacional. Historiadores do esporte eletrônico estudam a evolução dos jogos competitivos, registram marcos importantes e pesquisam os contextos socioculturais do universo gamer. O treinador de alto rendimento, conhecido como coach, trabalha na preparação tática, técnica e psicológica de equipes e atletas, buscando maximizar o desempenho competitivo. Por fim, o

profissional da educação física também encontra espaço no esporte eletrônico ao desenvolver programas de preparação física e hábitos de vida saudáveis para jogadores, prevenindo lesões e melhorando condicionamentos que impactam diretamente a performance, como resistência, foco e postura, além é claro, que por se tratar de jogos, são os mais capacitados para entender as nuances dessa área enquanto fenômeno social e cultural.

### **10. Atitudes comportamentais no universo gamer.**

As motivações que envolvem o engajamento no mundo dos jogos eletrônicos são as mais variadas, mas de maneira geral, a sensação da entrada no ciberespaço, ou seja, naquele espaço “dentro” dos jogos é bastante forte, fazendo que haja uma espécie de “desconexão” com o mundo real. Retomando os achados da PGB de 2024, pouco mais de 70% dos jogadores apontaram esse quadro.

E não é para menos, a maioria das pessoas possuem ou já fizeram amizades no ambiente virtual, assim como participam de comunidade as quais se sentem valorizadas e acolhidas. A imagem feita pela Pesquisa Game Brasil 2024 abaixo nos dá um bom panorama do comportamento do gamer brasileiro:

Figura 14 – Comportamento do Gamer



Fonte: Pesquisa Game Brasil 2024

### 10.1 Comportamento tóxico nas comunidades gamers.

O comportamento tóxico é um dos aspectos mais debatidos quando se fala de comunidade gamer.

Eles abrangem uma série de atitudes que prejudicam tanto a convivência quanto o desempenho dos jogadores. Entre as práticas mais comuns estão as manifestações de racismo e outras formas de discriminação, que aparecem por meio de comentários ofensivos relacionados à raça, etnia, gênero, orientação sexual, religião, xenofobia ou qualquer outro tipo de preconceito. Além disso, o assédio e o bullying são comportamentos recorrentes, expressos por insultos, ameaças, humilhações ou ataques pessoais direcionados a outros participantes.

Abaixo listamos alguns dos problemas mais frequentes encontrados nos ambientes online:

- Trolling, quando um jogador realiza ações deliberadas para provocar, irritar ou gerar reações negativas dentro da comunidade.
- Spamming e o Flood, também são considerados comportamentos tóxicos, caracterizados pelo envio exagerado de mensagens que atrapalham a comunicação e interrompem o andamento da partida.
- Cheating e Hacking, são situações em que jogadores utilizam programas ou métodos ilegais para obter vantagens injustas — representam outro tipo de conduta nociva, prejudicando a integridade competitiva do esporte eletrônico.

- Flaming, envolve comentários agressivos e inflamados com o objetivo de gerar conflitos ou desestabilizar emocionalmente outros jogadores.

Por fim, a toxicidade dentro da própria equipe, que inclui atitudes como desrespeito, comunicação inadequada, individualismo e falta de cooperação, pode comprometer a dinâmica coletiva e prejudicar o desempenho geral.

Esses comportamentos trazem consequências sérias para o ambiente do esporte eletrônico. Jogadores que adotam tais práticas podem ser punidos com suspensões ou banimentos, tanto de plataformas quanto de jogos específicos. Em nível profissional, atitudes tóxicas podem levar à perda de patrocínios, já que patrocinadores evitam associar suas marcas a comportamentos inadequados. Além disso, a reputação de jogadores, equipes e organizações pode ser comprometida, afetando diretamente sua credibilidade e suas oportunidades dentro do cenário competitivo.

Por tudo isso, é fundamental que jogadores, equipes e instituições vinculadas ao esporte eletrônico adotem práticas que incentivem o respeito, o fair play e a convivência saudável. A criação de ambientes positivos, baseados em comunicação clara e atitudes éticas, é essencial para garantir o crescimento sustentável e profissional do esporte eletrônico.

Se você conhece alguém que está envolvido em um ambiente tóxico, ou mesmo que seja você mesmo, em primeiro lugar, é importante que você priorize sua segurança emocional ao identificar esses tipos de comportamentos, afastando-se do ambiente hostil sempre que necessário. O autocuidado torna-se uma ferramenta essencial, pois a exposição prolongada a essas interações negativas pode provocar danos emocionais significativos. Paralelamente, é imprescindível fazer uso das ferramentas disponibilizadas pelas plataformas digitais, como bloqueio, silenciamento e controle de privacidade, que permitem minimizar ou eliminar o contato com indivíduos ou conteúdos potencialmente prejudiciais. Essas funcionalidades constituem mecanismos eficazes de proteção, dando uma boa autonomia para gerenciar o ambiente online.

Outro aspecto muito importante é fazer a denúncia de comportamentos inadequados, considerando que a maioria dos ambientes online opera sob diretrizes e termos de uso que proíbem práticas abusivas. As denúncias não representam apenas um ato de autoproteção, mas também contribuem para a manutenção de uma comunidade mais segura e ética, dado que possibilita a atuação de moderadores e administradores no enfrentamento de condutas nocivas. Em situações mais graves, como casos recorrentes de assédio ou ameaças explícitas, torna-se

pertinente registrar evidências, tais como capturas de tela, para embasar possíveis medidas administrativas ou legais.

Por fim, é necessário reconhecer a sua permanência em determinado ambiente online. Quando este espaço, seja ele um jogo, fórum, rede social ou comunidade específica, normaliza comportamentos tóxicos ou falha em coibir práticas abusivas, deve ser considerado o desligamento deste grupo como uma alternativa saudável e responsável. A construção de ambientes digitais seguros depende tanto das políticas institucionais das plataformas quanto da postura ética de seus participantes, reforçando a necessidade de práticas de convivência respeitosa e de enfrentamento à toxicidade enquanto problema social emergente no ecossistema digital.

## **11. Picos de audiência no esporte eletrônico**

O crescimento da audiência no esporte eletrônico no Brasil pôde ser visto quando apresentamos os dados da PGB 2024. Vimos que, segundo a pesquisa, 73,9% da população brasileira afirma jogar algum tipo de jogo digital, e destes, 82,1% conhecem os e-sports, mostrando que não é apenas o hábito de jogar que cresce, mas também a familiaridade com o cenário competitivo. Além disso, 85,4% veem os jogos eletrônicos como uma das principais formas de diversão, indicando um nível alto de importância cultural dos games no cotidiano da população.

Esses números nos dão a base para entendermos por que os picos de audiência atingem escalas tão expressivas. Existe um público amplo e diversificado que já está engajado com os games. A PGB 2024 também mostra confiança no setor de e-sports como carreira: 60,3% dos entrevistados mencionaram que veem a profissão de jogador (“pro player”) como uma possibilidade real, e muitos também citaram áreas como streaming (59,9 %) e organização de eventos (58,8 %). Esse reconhecimento social e profissional fortalece o ecossistema competitivo, atrai investimentos e, conseqüentemente, ajuda a elevar os picos de audiência durante os torneios mais importantes.

Falando desses picos reais, o CBLOL Split 1 de 2024 bateu seu recorde histórico: a final entre LOUD e paiN Gaming atingiu cerca de 459,8 mil espectadores simultâneos, segundo a

Esports Charts<sup>6</sup>, enquanto o total de horas assistidas (Hours Watched) chegou a 24,9 milhões no split. Já no Split 2 do CBLOL, a final entre paiN Gaming e Vivo Keyd Stars teve 331,7 mil espectadores no seu pico, com 18,72 milhões de horas vistas ao longo da temporada. Por sua vez, a grande final da etapa 2 em Belo Horizonte (Mineirinho) registrou pico de 327 mil espectadores simultâneos nas plataformas digitais, segundo a Riot Games.

Esses picos mostram como o mercado de e-sports no Brasil está tanto ampliando sua base (como aponta a PGB) quanto convertendo esse potencial em audiência real e massiva nos torneios mais importantes. A combinação entre engajamento cultural (games vistos como diversão), confiança no setor como indústria e o apelo competitivo dos campeonatos profissionais está gerando momentos de audiência que rivalizam com grandes eventos esportivos convencionais. Se essa tendência continuar, os próximos anos deverão bater ainda mais recordes.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

COI. Communique of the 7th Olympic Summit [Internet]. 2018. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-7tholympic-summit>

---

<sup>6</sup> <https://escharts.com/tournaments/lo/cblol-split-1-2024>

COI. Coisas que você precisa saber [Internet]. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias-destacadas/olympic-virtualseries-everything-you-need-to-know>

COI. Olympic Agenda 2020+5: 15 Recommendations [Internet]. 2023. Disponível em: <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/WhatWeDo/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf>

COI. Tudo o que você precisa saber sobre a Semana dos Esports Olímpicos 2023 [Internet]. 2023. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-a-semana-dos-esports-olimpicos-2023>

COI. IOC enters a new era with the creation of Olympic Esports Games – first Games in 2025 in Saudi Arabia [Internet]. 2024. Disponível em: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-esports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>

LEE, A. Why the esports industry is up in arms about the Olympic Esports Series [Internet]. Digiday, 2023. Disponível em: <https://digiday.com/marketing/why-the-esports-industry-is-up-in-arms-about-the-olympic-esports-series/>

MACHADO, R.P.T., SAMPAIO, L., GODOI, C.A.K.P., RUBIO, K. Jogos Olímpicos Eletrônicos e a relação com o Movimento Olímpico. **Olimpianos – Journal of Olympic Studies – Dossiê: Jogos Olímpicos de Esports**. n.4; v.8: pp.270-287, 2024.

MACKAY, D. D. IOC thinks it's embracing esports, but the esports community isn't embracing the IOC [Internet]. Inside the Games, 2023. Disponível em: <https://www.insidethegames.biz/articles/1138428/duncan-mackay-on-olympic-esports-week-2023>

PEREIRA, S. K. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda). Brasília: Faculdade de Comunicação - Universidade de Brasília, 2014.

PESQUISA GAME BRASIL 2024. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>

SAVONITTI, G. A. **Elaboração da escala de valores olímpicos para esportes eletrônicos em equipe (EVOEEE-51) - a importância dos valores nos eSports** [tese]. São Paulo: Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo; 2022

Mais informações sobre a Cartilha

**O ESPORTE ELETRÔNICO E SUA INSERÇÃO NO BRASIL:  
Guia introdutório aos jogos eletrônicos e aos e-sports**

podem ser encontradas por meio dos seguintes contatos

**Secretaria Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte-**

**SNAEDE**

Telefone: (61) 3020-7792

Página eletrônica: [www.esporte.gov.br](http://www.esporte.gov.br)

**Diretoria de e-Sport-D'ESPORT**

**Coordenação-Geral de Modalidades de Jogos,  
de Competições Eletrônicas e Eventos.**

Telefone: (61) 3020-7822

Email: [snaede@esporte.gov.br](mailto:snaede@esporte.gov.br)