



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA

O Impacto de um Projeto Social de e-Sports em Comunidades do Rio de Janeiro: Estudo de caso
sobre a Afrogames

Leonardo Vartuli Negreiros
Rafael Mota de Souza

Orientador
Tadeu Moreira de Classe

RIO DE JANEIRO, RJ – BRASIL
DEZEMBRO DE 2023

Catálogo informatizada pelo autor

V

Vartuli, Leonardo

O Impacto de um Projeto Social de e-Sports em Comunidades do Rio de Janeiro: Estudo de caso sobre a Afrogames / Leonardo Vartuli, Rafael Souza. -- Rio de Janeiro, 2023.

73

Orientador: Tadeu Moreira de Classe.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Graduação em Sistemas de Informação, 2023.

1. e-sports. 2. sistemas de informação. 3. inclusão digital.. I. Souza, Rafael II. Moreira de Classe, Tadeu , orient. III. Título.

O Impacto de um Projeto Social de e-Sports em Comunidades do Rio de Janeiro

Leonardo Vartuli Negreiros

Rafael Mota de Souza

Projeto de Graduação apresentado à Escola de Informática Aplicada da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) para obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Aprovado por:

Tadeu Moreira de Classe (UNIRIO)

Sean Wolfgang Matsui Siqueira

Morgana Carmen Diniz

RIO DE JANEIRO, RJ – BRASIL.

DEZEMBRO DE 2023

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos que contribuíram para a realização deste trabalho. Em primeiro lugar, agradecemos a Deus por ter nos dado forças durante toda a graduação, aos participantes do trabalho, cujas respostas forneceram a base essencial para a compreensão do impacto dos esportes eletrônicos. Sem a colaboração e disposição desses indivíduos, este estudo não teria sido possível. Aos professores e colegas de curso que ofereceram apoio, ao orientador Tadeu que nos ajudou desde o início a formular a ideia ainda embrionária em um tema digno de um trabalho de conclusão de curso, mantendo o estímulo e empenho ao longo desta jornada. Suas sugestões e contribuições foram fundamentais para a realização deste trabalho.

Além disso, estendemos nossos agradecimentos com muita gratidão a Afrogames por ter aberto suas portas para elaboração do estudo de caso, que com toda disposição auxiliam no entendimento do projeto e aos profissionais que permitiram acesso aos dados e informações essenciais para a condução deste estudo. Por compartilharem de livre vontade suas experiências, fornecendo um contexto valioso para esta pesquisa. Por fim, expressamos nossa gratidão aos nossos familiares e amigos pelo apoio incondicional, compreensão e incentivo ao longo do percurso, não apenas deste trabalho mas de toda nossa jornada no meio acadêmico. Apoio com orações e palavras de animo foram fundamentais para superar desafios e alcançar este objetivo.

RESUMO

Este trabalho visa compreender os desdobramentos dos Sistemas de Informação na sociedade, considerando as perspectivas tecnológica, processual e humana, mediante uma investigação focalizada em um projeto social voltado para os esportes eletrônicos nas comunidades do Rio de Janeiro. Inicialmente, realizou-se uma análise conceitual dos esportes eletrônicos, abordando sua atuação tanto nacional quanto internacional, e os impactos dessa nova vertente esportiva em diversos domínios sociais. O enfoque principal foi direcionado à compreensão do impacto social derivado da inserção dos e-sports no cenário profissional, especialmente no que concerne aos jovens que optam pelos jogos digitais como uma carreira.

A análise das características dos e-sports são enfatizadas no contexto social, explorando o impacto dessas práticas nas comunidades cariocas e concentrando-se no potencial econômico, social e educacional inerente a essas atividades. Apesar dos benefícios notáveis, ao longo deste artigo foram identificados desafios estruturais e orçamentários para garantir benefícios equitativos às comunidades.

O estudo de caso abordado neste trabalho é a Afrogames, um projeto inovador na utilização dos e-sports como instrumento de transformação social, oferecendo um modelo inclusivo para iniciativas semelhantes, evidenciando um potencial expressivo para impactar positivamente comunidades. Este estudo reitera a influência dos Sistemas de Informação na sociedade, ressaltando o papel crucial da tecnologia em conjunto com processos e pessoas na condução de transformações sociais.

Palavras-chave: e-sports, sistemas de informação, projeto social, inclusão digital.

ABSTRACT

This study aims to comprehend the implications of information systems in society, considering technological, procedural, and human perspectives, through an investigation centered on a social project focused on electronic sports in the communities of Rio de Janeiro. Initially, a conceptual analysis of electronic sports was conducted, addressing their national and international presence and the impacts of this emerging sports category on various social domains. The primary focus was directed towards understanding the social impact resulting from the incorporation of e-sports into the professional landscape, particularly concerning young individuals who choose digital games as a career.

The analysis of the characteristics of e-sports is emphasized within the social context, exploring the impact of these practices on Rio de Janeiro communities and concentrating on the inherent economic, social, and educational potential of these activities. Despite the evident benefits, structural and budgetary challenges for ensuring equitable benefits to communities were identified throughout this article.

The case study addressed in this article is Afrogames, an innovative project utilizing e-sports as a tool for social transformation, offering an inclusive model for similar initiatives and showcasing significant potential to positively impact communities. This study reaffirms the influence of information systems in society, highlighting the crucial role of technology in conjunction with processes and individuals in driving social transformations.

Keywords: e-sports, information systems, social project, digital inclusion.

Sumário

1	Introdução.....	9
1.1	Problema.....	10
1.2	Objetivo.....	11
1.3	Metodologia.....	11
2	E-sports: História e Evolução.....	12
2.1	Surgimento dos jogos eletrônicos.....	12
2.2	Primeiros torneios e competições.....	13
2.3	Desenvolvimento dos e-sports.....	14
2.4	Características dos e-sports.....	16
3	Impacto dos e-Sports.....	22
3.1	Economia.....	22
3.2	Cultura.....	27
4	E-sports na Cidade do Rio de Janeiro.....	30
4.1	Principais eventos e competições realizados na cidade.....	31
4.2	Influência dos e-sports na cultura carioca.....	34
4.3	Impacto social dos e-sports na cidade do Rio de Janeiro.....	35
5	E-sports, Sistemas de Informação e Projetos Sociais.....	36
5.1	Sistemas de Informação e e-sports.....	37
5.2	Introdução aos projetos sociais envolvendo e-sports.....	38
6	Estudo de Caso sobre a Afrogames.....	40
6.1	Metodologia utilizada no estudo de caso.....	40
6.2	Apresentação do projeto Afrogames.....	41
6.3	Entrevistas com os envolvidos no projeto sobre os impactos da Afrogames... 43	
6.4	Resultado dos dados do formulário dados dos alunos.....	51
7	Conclusão.....	59
7.1	Considerações Finais.....	59
7.2	Trabalhos Futuros.....	61
	Referências Bibliográficas.....	63
	Apêndice A - Pesquisa dos Alunos - AFROGAMES.....	71

Índice de Ilustrações

Figura 1: Tela do Jogo Monopoly Digital em um vídeo game.....	13
Figura 2: Jogo Counter Strike.....	16
Figura 3: Partida ocorrendo dentro do jogo Valorant.....	17
Figura 4: Partida ocorrendo no Mundial de League of Legends de 2020.....	17
Figura 5: Evento Major Championship de Counter Strike de 2016.....	18
Figura 6: IEM Major em 2022.....	19
Figura 7: IEM Rio em 2023.....	19
Figura 8: Evento presencial do IEM Major Rio 2022.....	22
Figura 9: Uma partida dentro do jogo Dota 2.....	23
Figura 10: Casters do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL).....	24
Figura 11: Jogadores do time do Flamengo de League of Legends.....	25
Figura 12: Gaming House do Time Brasileiro Vivo Keyd.....	25
Figura 13: Gaming Office do Time Brasileiro Red Canids Kalunga.....	26
Figura 14: Final do Campeonato Coreano de League of Legends (LCK) de 2015.....	27
Figura 15: Brasil Game Show de 2022 em São Paulo.....	29
Figura 16: Partida de League of Legends no MSI de 2017.....	30
Figura 17: Final do CBLOL de 2014.....	32
Figura 18: Final do CBLOL de 2021.....	32
Figura 19: Free Fire World Series 2019 Rio.....	33
Figura 20: Sala de Aula da Afrogames.....	42
Figura 21: Plataformas mais jogadas pelos alunos nas aulas.....	51
Figura 22: Jogos mais jogados pelos alunos nas aulas.....	52
Figura 23: Porcentagem de alunos que conseguiriam continuar jogando fora da Afrogames.....	53
Figura 24: Porcentagem de alunos que têm acesso a internet fora a Afrogames.....	54
Figura 25: Nuvem de Palavras dos alunos.....	54
Figura 26: Impacto percebido pelos alunos dos e-sports em suas vidas.....	55
Figura 27: Opções de carreiras envolvendo e-sports pelos alunos.....	56
Figura 28: Mapa Mental dos alunos.....	56

1 Introdução

Os jogos digitais evoluíram de meros entretenimentos para um fenômeno cultural e educacional relevante. No cenário crescente da indústria de jogos, destaca-se uma vertente particularmente importante, os esportes eletrônicos emergiram como uma arena vibrante e inovadora, onde a competição e a comunidade se unem por meio da tecnologia. Essa nova forma de entretenimento esportivo envolve a participação de milhões em todo o mundo, transcendendo fronteiras geográficas e culturais. À medida que os esportes eletrônicos evoluem, torna-se cada vez mais evidente que sua infraestrutura e operações estão profundamente enraizadas nos princípios dos Sistemas de Informação. Desde as plataformas de jogos até os sistemas de transmissão ao vivo e a integração de dados em tempo real, os esportes eletrônicos dependem fortemente de uma arquitetura de informação robusta para seu funcionamento e crescimento.

Nesse contexto, a análise de um projeto social de e-sports oferece uma janela única para compreender o impacto dos esportes eletrônicos em comunidades específicas. A Afrogames, que se destaca como um subconjunto dos jogos eletrônicos, carregam consigo elementos culturais, contextos sociais e narrativas que frequentemente refletem as experiências das comunidades afrodescendentes. Estudar a Afrogames oferece uma oportunidade única de explorar como os esportes eletrônicos impactam não apenas o entretenimento digital, mas também a representatividade e a inclusão dessas comunidades dentro desse ecossistema.

A interseção entre esportes eletrônicos, especialmente aqueles representados pela Afrogames, e os Sistemas de Informação oferecem uma perspectiva rica sobre como a tecnologia não só viabiliza a competição e o entretenimento, mas também molda a identidade cultural e social. A análise deste cenário permite extrair dados valiosos sobre como os esportes eletrônicos afetam as percepções, interações e o engajamento de jovens, proporcionando uma visão mais ampla sobre o papel da tecnologia na promoção da inclusão e representatividade em um contexto esportivo em constante evolução.

1.1 Problema

O mundo moderno trouxe muitas novidades para a sociedade, uma destas grandes novidades foi a propagação de jogos eletrônicos. Com a chegada e ampla utilização da Internet, os jogos ganharam ainda mais espaço e novas possibilidades. Se antes para jogar as pessoas precisavam estar no mesmo local, o sistema global de redes de computadores interligadas tornou possível que as pessoas pudessem jogar juntas, estando em qualquer lugar do mundo (Araújo, 2008).

Com isso, as possibilidades cresceram. Se antes os jogos eram coisas a serem feitas com os amigos, para se divertirem, agora poderiam ser feitas com pessoas em qualquer lugar. A Internet também criou a possibilidade de assistir outras pessoas jogando, transmitindo partidas em tempo real. E foi uma questão de tempo até serem criados os campeonatos e surgirem diversos adeptos ao redor do mundo (Araújo, 2008).

O cenário obteve um grande sucesso, com números que não param de crescer. Pessoas, especialmente jovens, passaram a transmitir seus jogos e obter grandes visualizações. Isso atraiu atenção de grandes marcas. A partir daí deu início à criação de times e ligas que fazem grande sucesso mundialmente, com adeptos de todos os lugares, idades e classes sociais (Marinho, 2022).

Atualmente, jogadores conseguem visibilidade, contratos e fãs com seus jogos. Seja entrando para times consolidados no mercado ou transmitindo suas partidas por conta própria. Sabemos do grande impacto que a Internet tem nos dias de hoje, que fama e seguidores são novas formas de obter sucesso financeiro e, com o sucesso dos e-sports ou esportes eletrônicos, este se tornou uma nova alternativa para mudar vidas de jovens (Marinho, 2022).

Tendo em vista que os pontos levantados acima, este trabalho visa observar qual o impacto social que os esportes eletrônicos têm e como este impacto tem afetado os espaços e comunidades da cidade do Rio de Janeiro.

1.2 Objetivo

Nosso objetivo é mostrar o impacto que o ingresso no cenário de *e-sports* traz para os jovens, como isso atinge suas vidas e de seus familiares e o impacto social no espaço e nas comunidades do Rio de Janeiro.

Outro objetivo é estudar qual o impacto que projetos sociais têm nos pilares de Sistemas de Informação que, entendendo as ramificações da tecnologia, vem transformando a vida de jovens das comunidades do Rio de Janeiro, e de como o fenômeno dos *e-sports* tem impacto na sociedade.

1.3 Metodologia

O trabalho vai se dividir em cinco partes. Na primeira parte, iremos expor as referências da literatura sobre a história e popularização dos *e-sports*, do funcionamento de diversos campeonatos ao redor do mundo, de como essas competições conquistaram diversos públicos. Na segunda parte, trazer também informações do impacto que os *e-sports* causam na sociedade em setores econômicos e culturais. Na terceira parte, iremos focalizar a pesquisa para o impacto dos *e-sports* no Rio de Janeiro, trazendo os eventos e a influência dessas competições na cidade.

Como quarta parte, iremos fazer uma análise dos *e-sports* através dos pilares de Sistemas de Informação, e como eles são traduzidos em todos os seus processos. Terminamos essa parte discorrendo sobre como eles podem se relacionar com projetos sociais envolvendo os *e-sports*.

E por fim, para a quinta parte da pesquisa, iremos expor nosso estudo de caso com o projeto Afrogames, onde trazemos relatos e entrevistas com pessoas envolvidas em várias camadas do projeto, desde responsáveis até alunos e atletas. O foco é poder visualizar a forma que esse projeto consegue envolver e profissionalizar esses alunos e o impacto que isso causa na vida destas pessoas e de quem os cerca. Ao fim dessa parte, aplicamos formulários de pesquisa com os alunos do projeto e analisamos os dados coletados a fim de apresentar os resultados em uma visão com gráficos e tabelas para identificar qual é o impacto que o projeto tem nos esportes eletrônicos e no Rio de Janeiro.

2 E-sports: História e Evolução

2.1 Surgimento dos jogos eletrônicos

Para compreender como os jogos eletrônicos tem se tornado cada vez mais presente na vida das pessoas, precisamos entender o conceito de um jogo e como a atividade de jogar se tornou um hábito entre pessoas de diferentes idades.

Existem diversas definições para o termo jogo, porém, entre os diferentes autores que já tentaram definir o que compõe um jogo, alguns termos são comuns. Jogos são atividades, que precisam de um conjunto de regras definidas previamente, a qual todos os jogadores estão submetidos, assim como um objetivo geral. Jogos precisam de interações, podendo elas serem entre pessoas ou através de uma máquina e de uma plataforma para ocorrer, seja ela física ou virtual (Salette, 2016). É preciso haver a competição, a busca pela vitória, os jogadores devem se sentir motivados a buscarem sempre tomar as melhores decisões para saírem vencedores.

Este hábito veio evoluindo com o passar do tempo e habilitou uma atuação diferente, que com o avanço tecnológico permitiu que as pessoas pudessem jogar jogos eletrônicos. Para jogar um jogo eletrônico é necessário de um meio para utilizá-lo, o que permitiu esta inovação foi o uso de computadores, que possuem tela para visualização e teclado para a interação entre o homem e a máquina (Rodrigues, et al., 2019).

Existe uma discussão sobre pontos de vista diferentes sobre jogos eletrônicos e jogos digitais. O termo jogos digitais trazem alguns diferentes pontos de diferentes autores. Para Salen e Zimmerman (2012), jogo digital e jogo eletrônico são sinônimos e basicamente consistem em jogos executados em computadores, consoles, dispositivos portáteis ou fliperamas. De acordo com esses autores, o jogo digital é como qualquer outro, porém com a necessidade de utilização de hardware e software, por exemplo, versões digitais de jogos de tabuleiro tradicionais como *Monopoly* da Hasbro, conforme a Figura 1.

Figura 1 - Tela do Jogo *Monopoly Digital* em um vídeo game



Fonte: Ubisoft (2023)

Para que o hábito de jogar videogame pudesse fazer parte das massas, muitos anos de desenvolvimento foram necessários. O primeiro jogo eletrônico criado foi desenvolvido em 1958 por um pesquisador no Laboratório Nacional de Brookhaven, com o objetivo de possibilitar duas pessoas interagirem numa partida de tênis, o “*Tennis For Two*” criado pelo cientista norte americano William Higinbotham (Souza, 2015).

2.2 Primeiros torneios e competições

Quanto mais pessoas se interessavam pelos esportes eletrônicos, mais popular esta modalidade de esporte foi fazendo parte da rotina dos jogadores, sejam amadores ou não, possibilitando a expansão dos eventos esportivos como se tem nos dias atuais. Entretanto os eventos como são realizados hoje com patrocínios e premiações começaram de maneira amadora, foi no ano de 1972 que surgiu a primeira competição envolvendo os esportes eletrônicos, organizada na Universidade de Stanford a *Intergalactic Spacewar Olympics*. O torneio foi realizado entre jogadores usando como plataforma o jogo digital *Spacewar*, que mesmo sendo realizado de maneira não oficial como na atualidade em que a empresa criadora do jogo precisa dar um aval ou realizar a competição, os próprios alunos conseguiram trazer uma premiação para o vencedor, uma assinatura de um ano da revista *Rolling Stones* (Ferreira, 2019).

Apenas em 1980 que houve a primeira competição realizada de maneira oficial, organizada pela empresa norte-americana *ATARI*, a *Space Invaders Championship*, que contou com a participação de mais de dez mil jogadores e premiação de um fliperama. Este evento pode ser considerado um marco na história das competições oficiais, levando em conta que após a organização diversas outras empresas que desenvolviam seus jogos perceberam que estes eventos alavancaram suas vendas, pois o engajamento que era promovido durante as competições se transformava em notícias de jornais locais e aumentava o interesse na busca por estes jogos.

Outro marco para os eventos esportivos é o citado por De Oliveira (2019), foi o de 1997 que ocorreu na E3, a maior feira internacional de jogos eletrônicos, o evento em sua origem tinha o propósito de ser uma vitrine para que as desenvolvedoras de jogos pudessem mostrar ao público jornalístico especializado em games os produtos que seriam lançados ao longo dos anos seguintes. Foi usando essa plataforma que a empresa *ID Software* realizou um campeonato do jogo “*Quake*”, um jogo em primeira pessoa que na época permitia que fosse possível jogar até entre 4 jogadores, e desta forma foi realizada a competição. Os 16 melhores jogadores se enfrentaram para definir o melhor jogador de *Quake*, que permitiu o reconhecimento pelo *Guinness Book* como o primeiro jogador profissional de videogame.

2.3 Desenvolvimento dos e-sports

Existem diversos conceitos para a definição de esportes eletrônicos e também versões para uma abreviação da palavra, a que usaremos neste trabalho é a segundo Wagner(2006). Em que o termo “esportes eletrônicos” ou “*e-sports*” é classificado como “uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação”.

Essas competições geralmente envolvem jogadores individuais ou equipes competindo em que os jogadores organizados em times, podendo ser individuais ou em grupo atuam como atletas profissionais e são assistidos por uma audiência através de plataformas de TV ou transmissão ao vivo (Marinho, 2022).

No Brasil, a popularização dos *e-sports* veio a partir das *Lan Houses*, sendo o termo derivado das iniciais de “*Local Area Network*”, que se refere a uma rede local. *LAN* é comumente associado a uma loja ou estabelecimento que fornece acesso de computadores e conexão à internet, possuindo uma série de dispositivos interconectados em rede. Com a popularização dos jogos de

computador e seu caráter competitivo, o local era propício para que jogadores pudessem ter a experiência da competição localmente devido ao espaço físico e a interconexão da rede dos computadores do estabelecimento, permitindo a interação simultânea de diversos jogadores ao mesmo tempo no jogo. O conceito de lan house surgiu na Coreia em 1996 e se popularizou no Brasil a partir de 1998. (Passos, 2013)

Durante a década de 2010, as *Lan Houses* se tornaram um marco no acesso à tecnologia e informação no Brasil, visto que apenas cerca de 31% dos domicílios do país possuíam acesso à internet em casa, de acordo com os dados da CETIC no relatório TIC domicílios 2010. Os altos custos e a falta de cobertura do serviço de internet na área de moradia foram os principais fatores que contribuíram para essa realidade (Cetic, 2010). Nesse contexto, as *Lan Houses* proporcionaram um meio acessível para muitos brasileiros terem acesso às ferramentas digitais e espaços sociais virtuais. Apesar de não terem foco exclusivo em jogos eletrônicos, esses estabelecimentos criaram o ambiente perfeito para o surgimento de uma comunidade competitiva. Jovens competiam entre si, formavam times para jogar tanto online quanto em *LAN* e, por vezes, passavam horas juntos em eventos como os Corujões, jogatinas organizadas pelos proprietários das lojas durante a madrugada. (Oberlaender, 2022)

Com a crescente comunidade competitiva nas *Lan Houses*, muitos desses estabelecimentos passaram a organizar seus próprios torneios. Dessa forma, times foram formados para competir e alguns até receberam patrocínios das próprias lojas, o que possibilitou a participação em campeonatos internacionais ao redor do mundo. Entre os jogos disputados nas *Lan Houses*, destacam-se *DOTA*, *FIFA* e *WarCraft*, porém o jogo mais popular no Brasil foi o *Counter-Strike*, Figura 2, um jogo de tiro em primeira pessoa que se tornou um ícone de campeonatos em todo o país (De Abreu, 2018), como a CPL 2001 *Virtua CPL Latin America*, realizada em São Paulo (Miyazawa, 2021)

Figura 2 - Jogo *Counter Strike*

Fonte: Steam (2023)

A partir da década de 2010, quando começaram a surgir e popularizar os serviços de streaming, os *e-sports* alcançaram novos níveis de popularidade. Sendo a *Twitch*, um site especializado em jogos eletrônicos lançado em 2011, uma das principais fontes de sucesso das transmissões, com os jogos *DOTA*, *CounterStrike* e *League of Legends* sendo as competições mais assistidas, com o pico de seguidores nos canais oficiais dos torneios na plataforma (Streamcharts, 2022).

2.4 Características dos e-sports

Atualmente, os campeonatos mais prestigiados nos *e-sports* são gerenciados pelas empresas desenvolvedoras dos jogos. Esses torneios internacionais reúnem os vencedores das ligas regionais ou os times com melhor pontuação nos campeonatos relevantes, dependendo das modalidades e regras de cada jogo. Um exemplo disso são *Valorant*, Figura 3, jogo de tiro em primeira pessoa e *League of Legends* (LOL), Figura 4, jogos de estratégia em uma arena de batalha com visão isométrica, ambos desenvolvidos e gerenciados pela *Riot Games*. Esses jogos operam no modelo de franquia, semelhante às ligas esportivas tradicionais, como a NBA e a NFL. Os times das ligas regionais são parceiros da liga e competem nos campeonatos para garantir uma vaga no torneio mundial.

Figura 3 - Partida ocorrendo dentro do jogo *Valorant*



Fonte: G1 (2020)

Figura 4 - Partida ocorrendo no Mundial de *League of Legends* de 2020



Fonte: Forbes Brasil (2022)

Embora existam também ligas e torneios menores, eles não conferem classificação internacional. No caso de *Valorant*, temos o VCT (*Valorant Championship Tour*), uma série de torneios franquados pela *Riot*, onde o VCT AMERICAS é a liga regional em que os melhores times do continente americano, incluindo o Brasil, disputam a classificação para o VCT Masters, que conta com os melhores das outras ligas regionais (EMEA e PACIFIC). (“Valorant esports”, 2022) *League of Legends* segue um sistema semelhante, em que as ligas regionais franquadas oferecem

vagas para os torneios internacionais, como o *Mid Season Invitational* (MSI) e o *League World Championship* (“League of legends esports”, 2023)

No modelo de franquia, não há rebaixamento de times, e um time só deixa a liga caso venda sua vaga para outra instituição ou por decisão própria. Isso ocorre porque os times são parceiros da liga e têm participação ativa nas decisões gerais relacionadas aos torneios. Essa abordagem garante estabilidade e continuidade aos times, uma vez que são considerados membros permanentes da liga, proporcionando-lhes voz e influência nas decisões estratégicas e regulamentares (Kachwala, 2022).

Dentre outras modalidades de formatos de campeonatos, o *Counter-Strike* adota o sistema de modalidade aberta para seus torneios oficiais. Nesse sistema, cada torneio credenciado acumula pontos de classificação para os torneios mundiais. A desenvolvedora do jogo, por meio de licenciamento, é responsável pelo *Counter-Strike Major Championship*, Figura 5, que reúne os melhores times com base nessas pontuações. Ao longo do ano, os times competem em diversos campeonatos diferentes, permitindo que qualquer time de cinco jogadores se una e participe das eliminatórias até chegar ao *Major*. Nessa modalidade, cada campeonato opera de forma independente e costuma sofrer alterações ao longo dos anos. (Zach, 2022) Cada um desses campeonatos internacionais é um marco importante para a modalidade, e o Brasil possui uma história significativa nesse jogo, tendo vencido o *Major Columbus 2016* e o *ESL One: Cologne 2016*, ambos campeonatos mundiais que contaram com a participação das melhores equipes do mundo (Melo, 2022).

Figura 5 - Evento *Major Championship* de *Counter Strike* de 2016



Fonte: Wikipedia (2023)

Destaca-se que o Rio de Janeiro teve a honra de sediar importantes torneios mundiais da modalidade de CS, como o *IEM Major* em 2022 (Pereira, 2022) e o *IEM Rio* em 2023 (Vasquez,

2023). Esses eventos contaram com uma premiação acumulada de aproximadamente 1,2 milhão de dólares, representando marcos significativos na trajetória do cenário competitivo do jogo (IEM Rio Major 2022, 2022).

Figura 6 - IEM *Major* em 2022



Fonte: Globo Esporte (2022)

Figura 7 - IEM Rio em 2023



Fonte: ESL (2023)

Outro jogo de grande importância no cenário de *e-sports* no Brasil é o *Free Fire*, um título de tiro lançado em 2017 e distribuído pela Garena (Corrêa, 2019), que foi rapidamente assimilado

pela comunidade brasileira, devido tanto às suas semelhanças com outros jogos já populares, como *Player Unknown's Battlegrounds*, *Counter Strike: Global Offensive* e principalmente *Fortnite*, quanto à sua adaptabilidade enquanto jogo móvel. O Brasil destaca-se como uma das principais referências na comunidade global do jogo, tendo alcançado o status de jogo mais baixado para dispositivos móveis no país a partir de 2018 e contando com um servidor dedicado à audiência brasileira. Além de ostentar supremacia no cenário de jogos móveis nacional, com uma quantidade expressiva de jogadores e recordes de downloads, a empresa responsável pelo *Free Fire* também relata que o jogo se destacou como o mais rentável para dispositivos móveis no país ao longo do ano de 2019 (Vieira, 2020).

Dado o seu formato multijogador no estilo "*battle royale*", emergiu uma cena competitiva em franco crescimento em torno do jogo. No âmbito de uma análise crítica do cenário brasileiro de *e-sports*, o título da Garena experimentou um desenvolvimento notório, a ponto de rivalizar com líderes do cenário competitivo nacional, como *League of Legends* (LoL) e CS:GO. Uma parcela desse êxito pode ser atribuída à viabilidade comercial do jogo, que consegue abranger tanto uma ampla gama de estratos sociais quanto todas as regiões do país, com destaque para as áreas periféricas, como o Norte e o Nordeste. A distinção reside na existência de certas condições e componentes materiais, exigidos por jogos de computador ou consoles, como LoL, CS:GO e FIFA, os quais são dispensados no contexto do *Free Fire*, propiciando, por conseguinte, sua proliferação no território nacional. Nesse contexto, a facilidade relativa de acesso à esfera competitiva do *Free Fire* por determinadas camadas sociais configura-se como um atrativo significativo (Macedo e Kurtz, 2021).

A Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF) é o principal campeonato do jogo mobile da Garena no Brasil. O torneio era conhecido como *Free Fire Pro League Brazil* até o início de 2020. A LBFF conta com três divisões, sendo a Série A composta por 18 equipes, e os pontos são corridos durante toda a etapa do campeonato. Grande parte da premiação é dividida entre os três primeiros colocados e o restante do valor é dividido igualmente entre as equipes posicionadas entre o quarto até o décimo, porém apenas o primeiro e segundo colocados recebem a vaga para o campeonato mundial, *Free Fire World Series*. (“Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF)”, 2022).

3 Impacto dos e-Sports

Com a democratização do acesso a tecnologia, mais pessoas tiveram acesso a computadores pessoais, celulares e variações de consoles, portáteis ou de mesa, permitindo que os jogos eletrônicos pudessem ocupar um maior espaço de entretenimento em diversas casas. O avanço da tecnologia permitiu uma enorme quantidade de alternativas de entretenimento. Com destaque dos últimos anos para os games, que com o passar dos anos tem atraído cada vez mais atenção do público, dos mais jovens aos mais velhos (Leopoldina e Carbalho, 2009).

Para citarmos o impacto dos *e-sports* é necessário primeiro entender a dinâmica que a indústria dos games movimentam na sociedade, esses jogos digitais atualmente abrangem diversas áreas que vão desde a cultura e entretenimento, passando por educação e economia. É uma indústria que com o passar do tempo vem ganhando maturidade e crescendo no mercado. Como já citado anteriormente, sua origem veio com o foco no entretenimento, mas tem criado ramificações e fazendo parte da vida das pessoas de formas diferentes (Diniz e Abrita, 2021).

3.1 Economia

O impacto econômico do segmento de games na indústria conhecida como da mídia e entretenimento tem se tornado cada vez mais relevante para o mercado. De acordo com dados da empresa de análise e inteligência de mercado de games NewZoo (2022), o mercado de games vem crescendo e alcançando boa parte da fatia de entretenimento consumido pelas pessoas. Em 2022, fechou o ano com uma base de 3.2 bilhões de jogadores, contando toda plataforma, envolvendo jogos mais complexos, intitulados como *triple A*, passando por jogos educacionais e jogos casuais muito populares em celulares. O relatório mostra que ocorreram movimentações em questões financeiras na casa dos US \$184,4 bilhões em 2026 quando se leva em conta o mercado, possibilitando hoje esse segmento de indústria ser o maior em questão financeira, superando a da música e cinematografia somadas.

Como citado anteriormente, a vertente dos esportes eletrônicos que existe dentro da indústria de games também tem seu percentual que vem crescendo com os anos. Com a estrutura de campeonatos mais maduros, com mais premiações e organizações milionárias, em algumas regiões do mundo se comparam aos grandes times de futebol, e alguns desses times tendo expandido suas atuações com times de *e-sports* (Rodrigues *et al.*, 2019).

Além disso, diversas empresas de tecnologia têm demonstrado interesse em patrocinar torneios de *e-sports*, aproveitando sua estreita relação com o setor. A *Intel*, ciente do contínuo crescimento dos *e-sports* em direção a uma indústria bilionária, estabeleceu uma parceria com a ESL, empresa organizadora de eventos de esportes eletrônicos, para um investimento conjunto de 100 milhões de dólares em tecnologias e eventos, como o *IEM Major Rio 2022*, Figura 8. Essa iniciativa reflete a confiança na expansão e no potencial lucrativo dos *e-sports* (Intel Extreme Masters, 2019).

Figura 8 - Evento presencial do IEM Major Rio 2022



Fonte: ESL (2023)

No Brasil, esses dados não são diferentes. Em 2021, o Brasil ultrapassou o México como o maior mercado de videogames da América Latina e responderá por 47.4% da receita total da região até 2026, de acordo com o relatório da PWC (2022), empresa de consultoria e auditoria. Esses dados também corroboram para o crescimento do segmento de esportes eletrônicos, que apresentam maior segmento em nosso país, com previsão de triplicar até 2026.

Existem outras áreas de atuação em que os e-sports tem agregado valor econômico. Uma nova carreira profissional decorrente da evolução tecnológica é a de “*streamer*”, profissional que trabalha criando conteúdo ao vivo em plataformas digitais como a Twitch, Facebook e Youtube, que foram catalisados pelo ecossistema de *e-sports* devido a sua demanda de público para acompanhar as competições online ao vivo. (Scafura, 2020).

Existe toda uma dinâmica econômica que permeia os conteúdos feitos ao vivo denominados “*live streams*”, em que as pessoas podem patrocinar o criador de conteúdo com assinaturas mensais ou fazer doações financeiras durante as “*lives*”. A Twitch, por exemplo, é a maior plataforma no seguimento ao vivo, que no ano de 2017 teve um total de 7,8 bilhões de horas consumidas na plataforma (Avelino, 2018).

Outro ponto a ser levado em consideração é a popularização das transmissões dos campeonatos nas plataformas digitais, por conta do maior acesso e mais fácil para este tipo de conteúdo. O impacto financeiro das competições é mensurado de diversas formas, Quando trazemos dados sobre questões publicitárias em patrocínios, os valores somados com relação aos direitos de transmissão com monetização ligada a publicidade chegaram na casa dos R\$ 251,3 milhões de reais em 2019 (Gomes, *et al.*, 2020).

Em competições tradicionais como o futebol que existem premiações por vitórias em campeonatos, nos *e-sports* não ocorre diferente. O DOTA 2, Figura 9, jogo online em que 2 times de 5 jogadores se enfrentam em uma arena virtual até destruir a base inimiga, tem o recorde da maior premiação dos esportes eletrônicos, com valor de R\$150 milhões em seu maior campeonato (Gomes, *et al.*, 2020).

Figura 9 - Uma partida dentro do jogo Dota 2



Fonte: Steam (2023)

Para que estas competições ocorram, há uma gama de profissionais para estruturar e realizar os eventos que proporcionam engajamento do público online, mas também na parte presencial das competições agregando valor com as torcidas. Profissionais que atuam desde o audiovisual, trabalhando nas câmeras, iluminação, som e a montagens das estruturas físicas muitas vezes chamativas e criativas (Júnior e Ribeiro 2018).

Outra área de profissões existentes por conta da dinâmica dos *e-sports*, uma delas são os chamados “*shoutcasters*”, Figura 10, profissionais que atuam narrando, comentando e fazendo análises técnicas das partidas que ocorrem em competições (Campedelli, et al. 2018). Profissionais que têm a responsabilidade de traduzir as informações que muitas das vezes ocorrem em segundos para o grande público é responsável também por trazer novos telespectadores ao espetáculo (Sell, 2015).

Figura 10 - *Casters* do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL)



Fonte: Globo Esporte (2023)

Estas competições mesmo que tenham uma mega estrutura não chamariam atenção sem a atuação dos chamados “*pro players*” ou “*cyber atletas*”, profissionais que participam de forma ativa nas competições, em que seu objetivo é sempre performar da melhor forma possível para executar as jogadas necessárias para vencer as partidas (Oliveira et. al 2016).

Com o crescimento e expansão dos *e-sports*, os times que em sua origem atuavam de forma amadora, atualmente se estruturaram com diversos profissionais para dar suporte aos jogadores. Organizações estas que foram adquiridas por grandes times de esportes tradicionais como o exemplo do Santos Futebol Clube e Clube de Regatas do Flamengo, Figura 11 (Franco, 2017).

Figura 11 - Jogadores do time do Flamengo de *League of Legends*



Fonte: Globo Esporte (2022)

Atualmente para os *cyber* atletas existem diversos modelos para atuação quando se fala sobre formas de trabalhar dentro dos times, alguns contam com o modelo de “*gaming houses*”, Figura 12, residências que podem ser apartamentos pequenos até mansões com mega estruturas, em que os jogadores vivem, usando tanto para morar quanto para o trabalho nos treinos ou para produção de conteúdo a grande maioria dos times tem (Fogaça 2021).

Figura 12 - *Gaming House* do Time Brasileiro Vivo KeyD



Fonte: Gazeta Esportiva (2018)

Outra modalidade é a chamada “*Gaming Office*”, Figura 13, que segue uma forma mais tradicional de trabalho quando comparado com o outras profissões, em que existe uma hora para chegar e sair do escritório, sem a necessidade dos jogadores morarem juntos, mas que em alguns casos também proporciona a opção do atleta morar. Esta modalidade é a que vem tomando destaque no Brasil e internacionalmente, pois traz uma visão mais madura e profissional dada a evolução do modelo de “*gaming house*”. (Fogaça 2021).

Figura 13 - *Gaming Office* do Time Brasileiro Red Canids Kalunga



Fonte: Globo Esporte (2022)

A profissionalização dos times de *cyber* atletas proporcionaram o aumento na procura de profissionais de diversas áreas, que anteriormente se restringiam aos esportes tradicionais. Como citado anteriormente sobre o crescimento dos *e-sports*, os times se tornaram grandes empresas, e estas demandam a atuação de profissionais que atuam em áreas como preparação física, psicologia, pedagogia, fisioterapia, nutrição entre outros. Mostrando que os esportes eletrônicos movimentam a economia em diversos pilares da economia (Vaamonde, 2019).

3.2 Cultura

Não é de hoje que os jogos eletrônicos ocupam o espaço do entretenimento quando abordamos o tema cultural, uma atividade que já faz parte do ambiente social de diversos países (Saraiva, 2013). Neste capítulo abordaremos como os *e-sports* fazem parte como fenômeno cultural em diversos povos e como se estende o impacto na sociedade.

Atualmente os jogos eletrônicos como entretenimento já contam como a maior modalidade neste segmento, dada a popularidade de transmissões e eventos (Giusti e João, 2021). Quando comparados países que trazem o maior destaque à base cultural, os Estados Unidos representam a maior base ocidental, enquanto a Coreia do Sul a maior base do oriente (Saraiva, 2013).

Como destaque, devemos citar a Coreia, que representa um fenômeno cultural por ser um dos primeiros países a adotar a atuação do governo como catalisador para expansão de seu desenvolvimento, levando o pioneirismo em transmitir as competições e proporcionar premiações, tendo o início de seu crescimento com o "Ministério da Cultura, *E-sports* e Turismo como maior apoiador de projetos" (Nishi, 2018). Mostrando o impacto cultural no costume de assistir e participar dos eventos esportivos, essa postura no longo prazo trouxe benefícios para a Coreia do Sul, além de contar com as competições mais conhecidas no *League of Legends*, Figura 14, também é mundialmente reconhecida no cenário por ter os atletas mais habilidosos na prática dos *e-sports* (Giusti e João, 2021).

Figura 14 - Final do Campeonato Coreano de *League of Legends* (LCK) de 2015



Fonte: El País (2015)

Um aspecto destacado pelo Terra (2021), é o de senso de comunidade, assim como existem nos esportes tradicionais toda uma dinâmica de torcidas organizadas, que vão às arenas para assistirem os campeonatos, levando a torcida a vibrar pela atuação de seus ídolos durante as partidas.

Outro ponto importante a destacar é das dificuldades na inclusão digital apresentado por Dos Santos (2018), mesmo existindo diferentes níveis sociais com diferença entre poder aquisitivo, em

seu início entrar no mundo dos *e-sports* mesmo que por entretenimento era menos acessível. Alguns fatores eram de grande impacto como o preço de equipamentos, como um computador de mesa, gastar dinheiro com periféricos de qualidade que não tinham em abundância no mercado periféricos e contar com uma boa conexão de internet, Com o passar dos anos o custo para fazer parte do mundo dos esportes eletrônicos foi ficando mais acessível e com mais pessoas de diferentes idades participando.

Mesmo assim vale ressaltar que existem mais custos quando abordamos a profissionalização dos *e-sports*, em que a classe social tem impacto muito importante quando tratamos de limitações. Para atuar como profissional na área é necessário um grande investimento de tempo até que o reconhecimento de algum time possa acontecer e com consequência o jogador ser contratado com um salário fixo (Dos Santos, 2018). O que demonstra que mesmo com a inclusão digital ocorrendo, o mercado da profissionalização dos *e-sports* ainda é um grande desafio para uma parte da sociedade.

4 E-sports na Cidade do Rio de Janeiro

Como já citado no decorrer do trabalho, os *e-sports* vem causando mudanças em diversos países, no Brasil não é diferente, com o amadurecimento do mercado, os eventos começaram a crescer e se tornar referência para diversos países. Um evento citado por Ribas (2019) é a BGS (Brasil *Game Show*) que atualmente é considerado o maior evento de games da América Latina, Figura 15.

Figura 15 - Brasil *Game Show* de 2022 em São Paulo



Fonte: Forbes Brasil (2022)

O destaque do Brasil em competições internacionais é algo que tem crescido nos últimos 10 anos. Anteriormente, o país costumava ter eventos mais regionais, trazendo destaque para a região sudeste com a maior quantidade de eventos. Entretanto, com o passar dos anos, outras competições também se tornaram destaque em solo nacional, como citado por Pereira (2022), o Brasil sediou as competições mais relevantes das maiores modalidades de esportes eletrônicos em diversos estados, competições de nível nacional como o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) a modalidade de *League of Legends*, o Brasil sediou também a segunda maior competição do mundo o *Mid Season Invitational* (MSI) no ano de 2017, Figura 16.

Figura 16 - Partida de *League of Legends* no MSI de 2017

Fonte: SportTV (2017)

4.1 Principais eventos e competições realizados na cidade

O Rio de Janeiro tem feito movimentações no âmbito público para trazer a relevância dos *e-sports*. Conforme Pacete (2023), o atual prefeito da capital fluminense, Eduardo Paes, está buscando formas do Rio de Janeiro se tornar a capital dos esportes eletrônicos mundial através da análise dos impactos e benefícios que os *e-sports* tem causado na sociedade e como projetos sociais e parceiras público privadas podem alavancar o desenvolvimento no estado.

De acordo com Melo (2022), uma iniciativa realizada pela prefeitura do Rio de Janeiro é a criação de uma coordenadoria focada em games e esportes eletrônicos, por meio da Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia (SMCT). O objetivo é desenvolver políticas públicas que possam fortalecer o cenário de games, com eventos, palestras, competições e projetos sociais com foco em inclusão, permitindo que qualquer pessoa que se interesse pelo universo de games possa participar, independente de condições sociais e com proposta de inclusão para deficientes físicos também.

Um dos retornos visados por iniciativas como essa é proporcionar desenvolvimento social e o retorno financeiro para o município através do fomento de turismo, educação, entretenimento e

novos empregos, estimulando toda a indústria de games e influenciando positivamente outros municípios e estados a cooperarem em prol de melhorias para os cidadãos (Melo, 2022).

A busca por maior destaque e desenvolvimento vem crescendo pois a cidade já recebeu diversos eventos importantes para a comunidade de *e-sports*. De Freitas (2022) mostra que a ascensão de campeonatos presenciais faz com o cenário avance e cresça ainda mais em público, além de notoriedade e estrutura para a cidade, como aconteceu no torneio mundial de *Counter-Strike: Global Offensive* conhecido como *IEM Rio Major*, que foi realizado entre outubro e novembro de 2022, com público de 18 mil espectadores e transmissão do maior *streamer* brasileiro, através de um dos jogos mais populares de *e-sports* no Brasil. O evento, que foi o primeiro sediado na América do Sul, ocorreu no Rio de Janeiro e contou com 16 equipes. O evento foi sediado como uma promessa da ESL, organizadora do evento, após o cancelamento da *ESL One Rio 2020* por conta da pandemia de Covid-19. A primeira fase de eliminação por formato suíço aconteceu no Riocentro e a segunda fase de mata-mata da competição na Jeunesse Arena (Vasquez, 2023).

Logo depois, o Rio foi palco novamente de um evento internacional da modalidade no IEM Rio 2023. O evento teve o mesmo formato, e também contou com a participação de 16 equipes disputando pela premiação, além de uma vaga no próximo IEM do ano, o *IEM Cologne 2023* (Raphael, 2023). Ambos os eventos colocaram a cidade em foco neste setor em crescimento, somado a isto no passado, a cidade recebeu eventos na Rio Game Show, evento que cresceu e se tornou, mais tarde, a Brasil Game Show citada anteriormente, entretanto perdeu espaço no cenário por não possuir estrutura para receber um grande número de pessoas para o evento.

Em 2014, o Rio foi sede da final do CBLLoL, no Maracanãzinho, Figura 17, com mais de 8 mil pessoas assistindo (De Oliveira, 2019), onde o local tradicional, que recebe diversos eventos de esportes de quadra, foi o local escolhido para ocorrer o primeiro evento exclusivamente de esporte eletrônico. Em 2021, a cidade foi palco novamente de uma final do CBLLoL, disputada no Morro da Urca, representando mais uma forte afirmação da cidade como palco de disputas da modalidade, ilustrado nas Figuras 17 e 18. (“Final CBLLoL 2021”, 2021).

Figura 17 - Final do CBLLOL de 2014



Fonte: Globo Esporte (2021)

Figura 18 - Final do CBLLOL no Morro da Urca de 2021



Fonte: Mais Esports (2021)

Destaca-se também que, em novembro de 2019, o Rio de Janeiro desempenhou o papel de anfitrião para o *Free Fire World Series*. Nesse cenário, diante de uma audiência que lotou a capacidade da Arena Carioca 1, o time de *e-sports* do Corinthians alcançou o título de campeão da terceira temporada da *Pro League*, atual LBFF, angariando um prêmio no montante de R\$ 14 mil. O Corinthians, juntamente com a equipe LOUD, que assegurou a segunda posição, garantiu o privilégio de representar o Brasil no palco internacional do Mundial, onde competiram pelo título e pelo prêmio substancial de US\$400 mil, aproximadamente R\$1,7 milhão (Tavares e Iglesias, 2019).

Figura 19 - *Free Fire World Series 2019* Rio

Fonte: Multiverso Mais (2019)

4.2 Influência dos e-sports na cultura carioca

Como legado das Olimpíadas, que ocorreram no Rio de Janeiro no ano de 2016, a Jeunesse Arena e o Parque Olímpico se apresentam como uma ótima alternativa para receber eventos deste porte, com a estrutura para receber grandes eventos. A cidade vem tentando atrair novos públicos e tipos de negócios, e um destaque é a *Game XP*, (Brandão, 2019) que representa o maior evento para games na capital, com o maior *Game Park* da América Latina. O evento ocorreu em 2019 e contou com cerca de 95 mil pessoas no total, se aproveitando da infraestrutura do Parque Olímpico para a realização das competições nas arenas e exposições.

Como já citado por (Pacete, 2023), o Rio de Janeiro vem buscando se tornar a nova capital dos *e-sports*, e essa iniciativa pode trazer novas oportunidades para os moradores da cidade de ingressar nesta nova carreira. Com maior visibilidade, mais investimentos virão e, com isso, mais oportunidades surgirão. Pensando nesta nova realidade que se apresenta, é interessante observar o impacto social que estas novas oportunidades oferecem para a vida de jovens.

4.3 Impacto social dos e-sports na cidade do Rio de Janeiro

Podemos entender impacto social como efeitos de uma mudança positiva e significativa sobre um desafio social, fazendo um paralelo com o impacto social dos esportes tradicionais em que (Machado *et al.*, 2011) defendem o esporte tradicional como ferramenta de transformação social, por meio de (Mustafá, 2017) uma comparação pode ser traçada pelas similaridades entre as 2 modalidades de esporte, tanto a tradicional e a eletrônica demanda dos jogadores dedicação, com rotinas treinamentos e foco ao seu ofício.

Os esportes têm um papel muito importante na participação das transformações sociais, este ponto é destacado por Miguel (2018) em que a tecnologia tem um impacto nos esportes tradicionais por trazer mudanças nas dinâmicas sociais. Ao analisarmos a ascensão dos *e-sports* em diversas camadas sociais, podemos buscar entender como esta nova categoria se enquadra na vida de jovens em todas as classes sociais, (Miguel, 2018) destaca que os esportes eletrônicos em sua maioria é voltado às classes sociais com maior poder aquisitivo, por vivermos em um país desigual, a diferença de poder aquisitivo impacta diretamente no poder de compra de periféricos e aparelhos como já citado anteriormente causando certo impacto na atuação da prática dos *e-sports*.

Novamente Miguel (2018) traz à tona o ponto da importância na atuação do estado em políticas públicas para democratização do acesso a tecnologia, esta atuação é tradicionalmente vista na prática de esportes tradicionais, entretanto como já traçado a comparação, os esportes eletrônicos também tem um papel no desenvolvimento do bem estar social combatendo as desigualdades e aumentando a inclusão social.

Outra informação destacada por Miguel (2018) é o crescimento dos esportes eletrônicos como referência esportiva, não dependendo de idade ou classe social, já que dentro do mundo dos jogos eletrônicos existem jogos que abrangem aparelhos que demandam alto poder de compra para rodar em máquinas pesadas quanto dispositivos de baixo poder computacional, como já citado no trabalho, o *Free Fire*, como citado no capítulo anterior, um jogo de dispositivo móvel que ganhou muita popularidade no país sendo conhecido por rodar na maioria dos aparelhos dos brasileiros, proporcionando maior inclusão de jogadores (Macedo e Kurtz, 2021).

5 E-sports, Sistemas de Informação e Projetos Sociais

Neste capítulo abordaremos como projetos sociais com foco nos esportes eletrônicos têm um papel fundamental no desenvolvimento de pessoas, organizações (também chamado de processos) e tecnologia. Buscaremos entender a relação entre Sistemas de Informação e o impacto que a tecnologia tem na vida das pessoas. Para Valente (2007), existem 3 pilares que baseiam a fundamentação em Sistemas de Informação que são: tecnologia, processos e pessoas. Cada um deles tem uma relação interessante com o mundo dos *e-sports* e como projetos sociais podem potencializar essa relação.

O pilar de tecnologia é definido como arcabouço ferramental computacional que proporciona apoio para a área de informática com foco em atender as necessidades dos Sistemas de Informação. O suporte deste ponto de vista vem na evolução das tecnologias analógicas para o controle dos jogos usados nos esportes eletrônicos, Valente (2007) mostra que o hardware tem um papel fundamental para habilitar a camada digital usada pelos jogadores e nas transmissões. Barreto e Barata (2022), descrevem o crescimento na demanda do mercado intitulado gamer, com hardware robusto capaz de rodar todos os jogos e periféricos de alta performance, tanto para os jogadores profissionais, quanto para os casuais que buscam conforto e eficiência. Mostrando a importância da evolução no desenvolvimento de tecnologias inovadoras que alcancem as massas. Do ponto de vista dos *e-sports*, como tecnologia digital, esse papel é que viabiliza a criação das ferramentas de desenvolvimento para concepção dos jogos digitais que são utilizados nos esportes eletrônicos, outro papel é na interação entre os *cyber* atletas tanto dentro dos jogos quanto no suporte as tecnologias usadas dos sistemas de comunicação na organização de campeonatos, preparação de treinos e transmissão de eventos (Valente, 2007).

No pilar das organizações ou processos, Valente (2007), traz a definição de que processos são uma forma pelas quais as empresas transformam insumos para gerar bens ou serviços para seus clientes. No mundo dos *e-sports* a criação de fluxos de trabalho em que se inclui o registro de participantes e organizações de competições quanto a avaliação do progresso, mensurando o crescimento das ligas, para poder ter uma visão de saúde organizacional.

Quando trazemos o pilar de pessoas para a discussão, Valente (2007) traz como definição em que fazem parte do papel todos os trabalhadores que participam da empresa, funcionários envolvidos de maneira direta ou indireta independente no nível hierárquico, mostrando que cada um tem um impacto no desenvolvimento de um bem ou um serviço. Traçando um paralelo com o mundos dos esportes eletrônicos, muito mais do que os jogadores que são vistos nas competições e transmissões existe um ecossistema completo de profissionais, que já foi citado no decorrer deste trabalho, que transforma as competições como insumo para serem consumidas pelos espectadores como um bem de serviço (Valente, 2007).

5.1 Sistemas de Informação e e-sports

Este novo ambiente dos e-sports, proporciona nos Sistemas de Informação evoluções e mudanças das dinâmicas tradicionais, uma relação entre tecnologia e entretenimento, como defendido por Júnior e Ribeiro (2018), que mostram as mudanças no mercado de trabalho das profissões. Outro ponto abordado são as mudanças no desenvolvimento de sistemas do ponto de vista direto de tecnologia, o uso de dados vem sendo amplamente aplicados nos esportes tradicionais, proporcionando a evolução de parte dos Sistemas de Informação que habilitam tomadas de decisões mais eficientes e baseada em dados (Vendite, *et al.* 2003).

Outro ponto a ressaltar é a criação de novos modelos de negócio, como apresentado anteriormente, os formatos de trabalho são diferentes dos esportes tradicionais em alguns quesitos, Fogaça (2021) fala da profissionalização dos *e-sports* e com isso os novos empregos que são criados a partir de uma nova dinâmica de mercado. Vaamonde (2019) também destaca as novas oportunidades em algumas profissões que já eram conhecidas, mas que por meio dos *e-sports*, tiveram uma nova onda de movimentações e propostas de atuação, mostrando que organizações nascem e processos são criados por conta desta nova demanda que os esportes eletrônicos trazem.

Para o ponto de vista de dados, existe uma relação de convergência, que além de envolverem os já citados jogos que são usados, sistemas de gerenciamento dos campeonatos e transmissões, existem sobre o arcabouço das organizações. Tanto do ponto de vista dos times, quanto das ligas, permitindo assim como nos esportes tradicionais, coleta de dados e análises das partidas, desempenho dos jogadores, análise financeira das ligas e times, possibilitando decisões estruturais,

como otimização de estratégias, vantagens competitivas e analisar a entrada de outras modalidades de esportes eletrônicos (Kleinman e El-Nasr, 2017).

5.2 Introdução aos projetos sociais envolvendo e-sports

Para entender a relação que os projetos sociais têm como potencializador dos esportes eletrônicos é necessário notar como essa relação ocorre. Rocha (2022) discorre sobre como nos dias de hoje o *e-sport* é visto como uma ferramenta de ascensão social, movimento este que pode ser comparado ao de querer ser jogador de futebol. Existem diversos casos de jogadores que vieram de situações socioeconômicas com dificuldades e acharam nos *e-sports* uma forma de oportunidade de renda e crescimento pessoal, servindo de inspiração para futuras gerações.

Existem diversos projetos que buscam alcançar pessoas em situações de vulnerabilidade para proporcionar condições de melhoria de vida por meio dos esportes tradicionais como alavanca social. Estes projetos entendem que o esporte é usado como ferramenta de inclusão social, inteiramente gratuitos, com parceiras com patrocínios de marcas do mercado privado e com incentivos fiscais dados pelo governo, proporcionam a oportunidade de crianças e jovens buscarem trabalhar, como jogador ou atuando em alguma vertente dos esportes ou usam do esporte como uma forma de fazer amizades e criar conexões que abrem portas no mercado de trabalho (Rodrigues et. al 2013).

Um grande exemplo é a “Taça das Favelas”, projeto que começou em 2012 com o intuito de dar uma oportunidade para que jovens das comunidades possam se tornar revelações de novos talentos, promovendo a inclusão social por meio do esporte. O torneio de futebol ocorre em diversas comunidades do Rio de Janeiro, não apenas proporciona uma plataforma competitiva para jovens das comunidades, trazendo cada vez mais público tanto para espectadores quanto de jogadores, a taça das favelas busca fortalecer coesão comunitária, em que jovens se envolvam positivamente no esporte e nas favelas. Para a competição, um grande marco foi do ano de 2019 com 200 mil jovens de diversas faixas etárias englobando categorias masculinas e femininas. (Francisco, 2019).

Comparativamente, os projetos voltados para os esportes eletrônicos também têm emergido como ferramentas de transformação em comunidades urbanas. Como noticiado no jornal Estadão

(Freitas, 2022), A Taça das Favelas teve sua versão focada nos *e-sports*, realizado em 2021 com mais de 50 equipes, ao expandir seu alcance para o mundo digital, demonstra uma compreensão atualizada da paixão dos jovens, proporcionando uma abordagem inclusiva e contemporânea para o esporte. Por meio desta iniciativa os organizadores puderam ampliar a base de participantes, abrindo novas portas para jovens que não identificam o esporte tradicional como foco de profissão, iniciativas assim não apenas valorizam o potencial dos *e-sports*, mas também catalisam a união e o desenvolvimento de habilidades para os jovens.

Este projeto foi realizado em parceria com a Afrogames, uma organização que tem como iniciativa transformadora incentivar a diversidade e inclusão no mundo dos esportes eletrônicos, ao oferecer espaço e oportunidades para para jovens talentos da periferia os projetos sociais voltados aos *e-sports* possibilitam além de uma plataforma preparar jovens para competir em um ambiente cada vez mais digital, empodera como agentes de mudança nesta nova realidade, profissional, econômica e cultural que os jogos eletrônicos trouxeram (Freitas, 2022).

6 Estudo de Caso sobre a Afrogames

Neste capítulo, faremos um estudo de caso investigando, de forma aprofundada, um projeto social que busca combinar a paixão pelos esportes eletrônicos com um compromisso com a transformação social, a Afrogames. O fenômeno dos esportes eletrônicos vem se expandindo, ganhando popularidade em várias partes do mundo e, de maneira especial, nas comunidades urbanas. No âmbito deste estudo, concentramo-nos em um projeto social localizado na cidade do Rio de Janeiro, Brasil, que utiliza os *e-sports* como uma ferramenta propulsora para o empoderamento e desenvolvimento positivo dos jovens.

Este estudo de caso tem o propósito de oferecer uma visão holística e detalhada sobre a gênese, implementação, desafios e sucessos desse projeto social de *e-sports*. A análise aqui apresentada busca entender como os esportes eletrônicos podem ser empregados de maneira proativa e socialmente responsável, indo além da esfera do mero entretenimento. Através deste estudo de caso, pretendemos elucidar como os projetos sociais de *e-sports* podem influenciar positivamente aspectos como inclusão, educação, desenvolvimento de habilidades, desenvolvimento econômico, impacto no mercado de trabalho e coesão social em comunidades urbanas.

6.1 Metodologia utilizada no estudo de caso

Para este estudo foi adotado uma metodologia de pesquisa fundamentada em entrevistas, realizado com membros importantes da organização, incluindo um de seus fundadores e colaboradores, professores que integram o programa em aulas que vão além dos *e-sports*, profissionais e atletas que atuam no cenário competitivo e alunos que fazem parte do projeto. Estas entrevistas ofereceram informações significativas sobre a origem, operacionalização e impacto da Afrogames, enriquecendo a compreensão da interseção entre os esportes eletrônicos, inclusão social e a tecnologia.

Além das entrevistas, foi aplicado um formulário estruturado (*survey*) entre os alunos envolvidos no projeto. Este instrumento permitiu a coleta de percepções e experiências diretas dos jovens em relação ao impacto dos *e-sports* em duas vidas. A análise dessas respostas forneceu uma compreensão mais ampla sobre como a participação da Afrogames afeta não apenas suas habilidades e interesses nos jogos, mas também seu empoderamento e como o projeto permite aos jovens de comunidades carentes uma oportunidade de emprego e melhoria de condições econômicas e sociais. Os resultados obtidos por meio tanto das entrevistas quanto do questionário contribuíram para uma interpretação sobre o papel transformador de um projeto social de esportes eletrônicos na vida dos jovens e comunidades envolvidas.

6.2 Apresentação do projeto Afrogames

O projeto escolhido foi a Afrogames.¹ Este projeto inovador se destaca não apenas pela excelência no campo dos *e-sports*, mas também por seu compromisso em promover a diversidade e a inclusão racial no universo dos jogos digitais. De acordo com o Globo Esporte (2021) a Afrogames se tornou uma voz significativa na luta pela igualdade de oportunidades e representatividade no cenário dos *e-sports*. Fundado sobre os princípios de empoderamento e conscientização, a Afrogames busca não apenas cultivar o talento de jogadores de ascendência africana, mas também desafiar os estereótipos e as desigualdades existentes neste campo. A análise aprofundada do Afrogames promete revelar lições valiosas sobre a interseção entre esportes eletrônicos, inclusão social e como as ramificações da tecnologia têm impacto na vida das pessoas.

De acordo com o relatório anual de impacto da Afrogames de 2022, o projeto é resultado de uma parceria entre o Grupo Cultural AfroReggae e a Chantilly Produções, tornando possível a criação do primeiro centro de esportes e cultura gamer dentro de uma favela no mundo. Com o objetivo de combinar a tecnologia e a educação para promover a transformação social, possibilitando melhoria de vida em diversos pontos de vista como a geração de renda, formando profissionais para o mercado de trabalho, o viés de inclusão digital está totalmente presente nos ideais da iniciativa. Contando com 3 unidades espalhadas pelo Rio de Janeiro, com a sua primeira

¹ <https://www.linkedin.com/company/afrogamesbr/?originalSubdomain=br>

em Vigário Geral em 2021, com 2 unidades no Complexo da Maré fundada no segundo semestre de 2022, onde os núcleos são na Favela da Nova Holanda e no Morro do Timbau e a última em Niterói fundada no final de 2022 no Morro do Estado (Uchoa *et al.*, 2022).

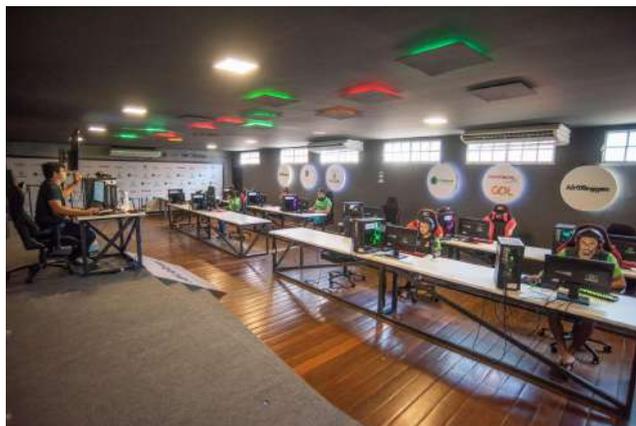
O programa apresenta uma ampla gama de atividades disponibilizadas aos seus alunos, englobando aulas relacionadas a jogos para computador e dispositivos móveis, além de instrução voltada ao desenvolvimento de jogos e composição de trilhas sonoras para jogos. Em relação aos jogos para computador, o programa oferece instrução nas seguintes opções: *League of Legends*, *Minecraft*, *Valorant* e *Fortnite*. Para os dispositivos móveis, são disponibilizadas atividades relativas a *Free Fire* e *Pokémon Unite*. Para o desenvolvimento e trilha sonora para jogos, também são realizadas maratonas de desenvolvimento para fomentar a prática dos alunos e promover o cenário de programação para jogos, dando vivência e capacitando os alunos para futuras competições e experiências profissionais nesse âmbito (Uchoa *et al.*, 2022).

É importante salientar que todas essas atividades são complementadas por aulas de inglês, as quais são obrigatórias para todos os alunos matriculados no projeto. A inclusão dessas aulas de inglês tem um propósito duplo: capacitar o aluno e agregar esse conhecimento a sua formação e também facilitar sua integração no contexto do cenário de jogos e *e-sports*, o qual está intrinsecamente vinculado à língua inglesa.

O relatório de impacto fornece informações quantitativas acerca do número de alunos e horas de instrução dedicadas em cada unidade, delineando as trilhas de aprendizado que suscitaram maior demanda. Na unidade de Vigário Geral, ao longo do ano, foram atendidos 250 alunos, totalizando mais de 500 horas de aulas relacionadas a Jogos *Mobile*, além de 600 horas destinadas às aulas referentes a jogos de PC. Além disso, foram ministradas 600 horas de aulas de inglês e aproximadamente 400 horas de instrução em desenvolvimento de jogos (Uchoa *et al.*, 2022)

É relevante destacar, ademais, os indicadores alcançados nas redes sociais. Ao somar um total de mais de 400 horas de transmissões, registrando picos de visualização simultânea ao vivo que ultrapassaram 6.500 espectadores, bem como almejando um alcance de 7.000 indivíduos por meio de colaborações e parcerias, o projeto demonstra que seu impacto se reflete quantitativamente por meio de dados concretos e divulgações expressivas. Além disso, é importante observar que o projeto marcou presença ativa em 21 eventos relevantes, solidificando sua presença no cenário (Uchoa *et al.*, 2022).

Figura 20 - Sala de Aula da Afrogames



Fonte: Afrogames (2023)

6.3 Entrevistas com os envolvidos no projeto sobre os impactos da Afrogames

Como citado anteriormente, os *e-sports* exercem uma influência significativa em diversas esferas de atuação na organização Afrogames. Essa influência se manifesta tanto na produção de conteúdo digital relacionado ao universo dos *e-sports*, como vídeos e cobertura de transmissões ao vivo de competições, quanto na participação direta em equipes profissionais durante torneios. O projeto utiliza os *e-sports* como um catalisador para envolver jovens e capacitá-los, direcionando-os não apenas para o cenário competitivo dos *e-sports*, mas também para o mercado de trabalho em sua totalidade.

A Afrogames desempenha um papel crucial ao oferecer oportunidades a jovens de comunidades periféricas. Ela se torna um caminho para a capacitação desses indivíduos, proporcionando um espaço propício para o desenvolvimento de suas habilidades e crescimento pessoal. Dessa forma, a organização Afrogames não somente contribui para o fortalecimento do cenário de *e-sports*, mas também atua como um agente transformador na formação de profissionais que poderão impactar positivamente diversos setores da sociedade, e que não teriam essa oportunidade sem as atividades do projeto.

Nesta seção, procederemos à análise dos resultados derivados das entrevistas conduzidas junto a um dos co-fundadores, um representante do setor de comunicações, estudantes, docentes, influenciadores digitais, jogadores e treinadores profissionais vinculados à equipe competitiva de jogos eletrônicos da Afrogames. As entrevistas em questão focalizaram-se na exploração da conexão e trajetória desses indivíduos em relação ao projeto, examinando a significância que atribuem a esta iniciativa, bem como os impactos por ela gerados em suas experiências.

A Afrogames representa uma organização que direciona seus esforços para promover a acessibilidade e inclusão tecnológica e digital, conforme dito por um dos fundadores do projeto: “Acredito que o projeto esteja no pilar de inclusão digital, [...] pois os alunos não têm acesso a um computador em casa e no projeto eles conseguem. [...] Os alunos de todas as turmas são matriculados também na nossa turma do curso de inglês. [...] Nós queremos dar a estrutura profissional para os atletas e para os alunos, para que eles tenham um inglês como uma forma de se diferenciar no mercado de trabalho”. O propósito último dessa iniciativa é facilitar a ascensão econômica de um amplo contingente de participantes envolvidos no projeto.

Dentre os estudantes que integram o projeto, destaca-se o impacto imediato de natureza social, como testemunhado por uma das alunas. Esta aluna, que é mãe de duas crianças pequenas, participa ativamente das atividades juntamente com seu esposo e seus filhos, cuidando destes últimos durante o decorrer das aulas. No período em que teve sua filha, nutria apreensões acerca de possíveis estigmatizações e do receio de ser relegada exclusivamente à função de cuidar dos filhos, como conta: “A primeira vez que eu vim participar aqui, eu já estava com a minha filha, e muitos falaram ‘O que você vai fazer lá? Eles vão te julgar.’ e ninguém me julgou, todo mundo super me ajudou. [...] Quando a gente vira mãe, todo mundo fala que a gente vai parar a vida, vai parar de estudar, vai parar de realizar os sonhos da gente, mas não é verdade”. Ela afirma ter encontrado acolhimento e aceitação no âmbito do projeto, percebendo-o como um espaço saudável para sua realização individual.

Atualmente, após três anos fazendo parte da Afrogames, a aluna afirma estar substancialmente preparada para ingressar no mercado de trabalho, tendo obtido competências pertinentes por meio das atividades relacionadas à informática e das aulas de inglês oferecidas pelo projeto: “Eu só tinha o inglês da escola, e [na Afrogames] eu tive uma oportunidade de fazer aulas de inglês que eu sempre quis. [...] Tem coisas que eu já entendo e que fazem muita diferença para

quem não sabia nada de inglês, o que dá uma ajuda a mais para me organizar na minha carreira de trabalho”.

O impacto social do projeto não se restringe apenas ao âmbito da comunidade em que é implementado, mas estende-se também à reintegração de jovens ao sistema de ensino fundamental, conforme enfatizado por um dos fundadores: “[...] nós não cobramos o aluno estar na escola, porque a gente identifica que o aluno que está fora da escola é o aluno que mais precisa de ajuda”. Há casos em que estudantes demonstram interesse pelo projeto, seja por curiosidade, seja porque têm familiares ou conhecidos envolvidos no programa, e manifestam um desejo genuíno de aprender. Entretanto, esses estudantes enfrentam dificuldades em comparecer às aulas escolares, com motivações diversas, como questionado por ele: “Por que ele [o aluno] está fora da escola? O que acontece na casa dele para ele não estar na escola? Muitas vezes ele têm pais ausentes, que esquecem do filho, ele fica o dia todo na rua brincando, podendo se envolver com coisas erradas, é melhor ele estar com a gente, e com a gente, nós temos um assistente social, então nós conseguimos encaminhar”. É crucial reconhecer que cada aluno é singular, apresentando vulnerabilidades específicas, e, portanto, é imperativo abordar essas situações considerando suas particularidades. Para lidar com esse desafio, é fundamental, em primeiro lugar, reintegrar o aluno a uma rotina educacional. Uma vez dentro do projeto, esses jovens têm a oportunidade de usufruir de um ambiente que oferece um espaço de aprendizado e socialização semelhante ao de uma sala de aula convencional, ao mesmo tempo em que estimula seu engajamento e motivação para aprender.

Nesse contexto, o projeto se posiciona de maneira mais eficaz para compreender as necessidades individuais de cada aluno. Além disso, estabelece um diálogo com os responsáveis pelo estudante, o que proporciona uma abertura para facilitar a reintegração desses alunos às atividades escolares regulares, como contado pelo fundador: “Falamos com o aluno ‘Vamos na sua casa? Podemos falar com seu pai e sua mãe? [Falamos com os pais] Olha, vamos assinar isso aqui para ele voltar à escola e voltar a estudar? Está precisando de material? O que está acontecendo?’. Então nós vamos atrás de entender, e é uma coisa que nós temos como foco: nós não precisamos estar na escola, mas nós fazemos todo o encaminhamento para trazer de volta a dignidade [do aluno]”. Isso resulta não apenas na recuperação da dignidade desses jovens, mas também na oportunidade de uma trajetória educacional mais sólida e promissora, conforme ressaltado pelo fundador.

Dentre os talentos que participam do projeto, é possível identificar um impacto social adicional que se manifesta na satisfação profissional. Um dos membros do time competitivo de *Free Fire* relata que a participação no projeto não apenas lhe proporcionou o apoio indispensável para se estabelecer como jogador profissional, mas também conferiu dignidade ao exercer uma ocupação remunerada em sua aspiração de carreira, como afirma: “[...] Como comecei a focar no jogo durante a pandemia, eu não tinha uma cobrança muito grande da minha mãe para ir estudar, porque durante a pandemia tinha muita coisa parada. Porém, quando as coisas voltaram ao normal ela começou a ‘ficar em cima’, preocupação de mãe. Quando eu entrei no projeto, eu comecei a ter dignidade e o respeito da minha mãe. Isso porque antes ela não via como um trabalho, e hoje ela vê. [...] Eu recebo o bolsa-atleta pelo projeto [...] e isso também ajudou a minha mãe entender isso”. É importante salientar que todos os atletas envolvidos no projeto recebem a bolsa-atleta, um benefício provido pelo governo estadual com o intuito de incentivar a prática esportiva, uma ferramenta que já fornece suporte a vários atletas do esporte tradicional. Este auxílio não apenas confere validação e dignidade à vida desses atletas, mostrando a existência e seriedade do cenário de *e-sports*, como também constitui uma fonte de renda vital para manter a estabilidade financeira em seus lares, conforme testemunho do referido atleta. Para além da assistência da bolsa, é importante notar que os atletas beneficiados pelo projeto também têm acesso a suporte psicológico contínuo e participam regularmente de atividades físicas “Como atividades, temos o treinos com o *coach* [treinador], temos psicóloga, atividades físicas e inglês.”. Essas intervenções são realizadas junto com a oferta de aulas de inglês, configurando um conjunto de medidas concebidas para preservar e promover o bem-estar físico e mental dos jogadores, bem como para prepará-los de modo abrangente para os desafios e cobranças inerentes às competições do cenário em questão.

Além do impacto observável no âmbito profissional, é igualmente perceptível uma transformação na perspectiva de mundo das pessoas engajadas no projeto. Um dos talentos relata que, ao ingressar no programa na qualidade de atleta, teve a oportunidade de vivenciar experiências que desdobraram horizontes, enriquecendo sua compreensão do mundo: “[...] [A Afrogames] é uma porta de entrada para um outro universo que geralmente as pessoas nas favelas não têm acesso. A Afrogames é um lugar que vai dar esse acesso e vai informar para você que existe um mundo lá fora que você pode fazer parte”. Este enriquecimento, por sua vez, influenciou diretamente seus objetivos profissionais.

A referida atleta, atualmente engajada como criadora de conteúdo de *Valorant*, afirma que tal conquista foi possível graças às oportunidades de interação proporcionadas não somente no contexto competitivo, mas também por meio de visitas e interações diretas com renomadas equipes do cenário competitivo de jogos, como a equipe de e-sports Fúria, e a participação em eventos de relevância nacional e internacional, a exemplo da Brasil *Game Show* (BGS) em São Paulo e da *Gamescom* na Alemanha: “O projeto me impactou de várias formas [...] Eu nunca imaginei que estaria na casa da Fúria vendo o pessoal jogar CS [*Counter Strike*], eu ‘cria’ da favela. [...] Recentemente nós fomos para a Alemanha, para a *Gamescom*, eu e mais seis pessoas, a gente foi representar o projeto lá e divulgar que vamos participar do *squad* de diversidade do Tiktok [...] Eu também fui para a BGS em São Paulo, como atleta, para jogar contra o time da Fúria lá”. A atleta resumiu essas experiências como fatores determinantes na definição de sua abordagem para a participação no referido cenário e no delineamento de seus objetivos profissionais.

No contexto dos profissionais engajados no projeto, torna-se evidente a diversidade de funções exercidas pelas atividades do programa. A Afrogames reúne em seu corpo de colaboradores uma ampla gama de especializações, incluindo psicólogos, preparadores físicos, professores especializados nas modalidades de jogos, línguas e desenvolvimento de jogos, bem como uma equipe abrangente responsável por diversos aspectos de sustentação do projeto. Isso engloba o setor de comunicação e divulgação, gestão das atividades internas e externas, administração das equipes competitivas, entre outras responsabilidades.

É notório que muitos desses postos foram preenchidos por profissionais que, de alguma forma, foram atraídos pelo projeto, visualizando nele uma oportunidade para seu crescimento pessoal dentro do cenário. Estes incluem tanto ex-alunos que se tornaram professores quanto indivíduos que já tinham conhecimento prévio ou eram frequentadores do projeto, sendo integrados de maneira oportuna ao programa.

Estas relações de trabalho desempenharam um papel fundamental no progresso do projeto, especialmente considerando que um mercado completamente novo foi estabelecido no campo da educação por meio dos jogos eletrônicos. Por um lado, profissionais tiveram a chance de se imergir em um ambiente laboral inovador, onde puderam impactar positivamente diversas pessoas, conforme atestou uma funcionária do setor de comunicação do programa: “Um impacto visível é quando eu chego aqui de manhã e eles já estão na porta. Eles mostram uma vontade como 'Eu quero

estar lá, eu preciso estar lá. É um lugar que eu gosto de fazer as coisas.' As atividades são muito livres para isso. O acesso ao equipamento de alto nível, a vontade que eles vêm para cá jogar os jogos, criar conteúdo, a vontade de participar do time de talentos, é tudo nosso, a gente está aqui para isso [...] Quando fizemos entrevistas para criador de conteúdo, perguntamos 'Qual marca que vocês iriam querer ser patrocinados?' e eles só falaram marcas altas. [...] É algo grandioso eles sonharem com isso, e tem que sonhar mesmo. Nós queremos que eles pensem fora da caixa". Por outro lado, esses mesmos profissionais se viram desafiados a desenvolver uma abordagem completamente nova para o ensino e o planejamento de aulas, devido à novidade do mercado de trabalho em questão. Isso implicou a criação integral de estratégias e recursos didáticos para atender as demandas específicas de cada turma.

No que diz respeito ao planejamento das aulas, estas são concebidas com base em um plano de ensino elaborado no âmbito do projeto, sendo frequentemente adaptadas de acordo com as particularidades de cada grupo de estudantes. Um dos docentes conta como é o planejamento das aulas e enfatiza que o propósito primordial das aulas é multifacetado: "O planejamento da aula depende do estilo da turma. Existem turmas mais avançadas e mais iniciantes. Se eu vejo que tem uma turma mais iniciante, eu preparo uma aula mais básica do jogo, se a turma é mais avançada mas a comunicação ainda é ruim, aí eu trago uma aula sobre comunicação. É muito mais sobre o que eles precisam que eu faça para eles, normalmente é assim que eu planejo. Também ajudo eles a entender a melhor maneira de usar os recursos do jogo". As aulas visam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais, notadamente a capacidade de raciocínio e ação, bem como o aprimoramento de competências interpessoais, incluindo a atenção, a comunicação e o trabalho em equipe, além do fortalecimento das habilidades motoras e da familiarização com tecnologias, como conta o professor de *Free Fire*: "[...] como professor, dou aula de *Free Fire*, ensino os alunos a como se movimentar, como se comportar no meio competitivo. [...] [Ensinamos] eles pensarem diferente e agir diferente para fazer eles serem melhores jogadores. A gente trabalha as *Soft Skills* como comportamento, comunicação, atenção, então muitos alunos chegam aqui com algum déficit de atenção, não conseguem escutar bem o que o outro fala, às vezes por jogar sozinho em casa ou não estarem acostumados. Porque no *Free Fire*, a gente trabalha como um time, são 4 jogadores, não tem como você jogar sozinho. Você precisa escutar e saber se comunicar, então a gente trabalha essa comunicação com os alunos".

Na perspectiva do professor, o processo de aprendizado revela-se de maneira visível e tangível, pois muitos estudantes, especialmente os jovens, têm a oportunidade de entrar em contato pela primeira vez com computadores e dispositivos móveis de última geração, suscitando um considerável interesse, ao mesmo tempo em que pode ocasionar entusiasmo exacerbado, como conta: “O processo às vezes é um pouco demorado, porque alguns alunos entram com um déficit de atenção, ou nunca mexeram em um computador ou celular. Quando eles entram aqui no projeto, [...] eles têm um comportamento que não é adequado a sala de aula. A gente tenta passar para eles essas "boas maneiras", uma disciplina, para eles terem cuidado com os celulares, os computadores, as cadeiras. Quando eles chegam, eles ficam eufóricos porque nunca viram um celular daquele tipo, uma cadeira daquelas, e eles tem isso aqui. E, depois de um tempo, essa disciplina é visível”. Estes aspectos são cuidadosamente abordados durante as aulas, sendo que a disciplina é o primeiro indicador perceptível de mudança.

Adicionalmente, os alunos adquirem proficiência no uso de tecnologias como instrumentos de trabalho e lazer, e essa assimilação é reforçada pela interação com outros estudantes que compartilham experiências semelhantes, fomentando, assim, a socialização, afirma o docente: “[...] Por exemplo, nas aulas de programação, os alunos aprendem a mexer no computador, usá-lo como ferramenta de trabalho, de mudança de vida. [...] Tem alunos que eram muito quietos e, depois das aulas aqui, se comunicam muito melhor. As vezes é uma comunicação que eles não tem em casa, não conversam muito, e aqui vem, falam do jogo, falam da vida, eles desenvolvem aqui. Essa mudança vem de migalha em migalha”. Tal fenômeno também se manifesta no contexto do trabalho em equipe, à medida que os alunos aprimoram suas habilidades de comunicação, coordenação e concentração, trabalhando de maneira colaborativa. Consequentemente, muitos deles passam a enxergar a sala de aula como um ambiente seguro e propício ao crescimento e à prática desses aspectos, conforme relata o professor.

A divulgação do projeto e seus impactos se manifesta por meio de diversas estratégias, sendo notoriamente centrada em parcerias e eventos. O programa mantém uma presença ativa nas redes sociais e se esforça, de maneira proeminente, para disseminar amplamente suas atividades e processos seletivos para composição das equipes, englobando tanto as atividades internas como eventos e competições externas, exemplificadas pela participação na *Big Festival* em São Paulo ou na *Gamescom* na Alemanha, como conta a funcionária do setor de comunicação: “Trabalhamos com Instagram, Tiktok, fazemos reuniões toda semana para saber o que vai entrar nas redes, quais são as

comunicações da semana. [...] Temos diversos parceiros, e é com o apoio deles que temos periféricos, monitores, cadeiras, que nos ajudam nas viagens [...] O impacto é gigante quando conseguimos mandar 5 pessoas de favela para a Alemanha para representar o projeto, por exemplo”. É relevante destacar que qualquer evento relacionado ao universo dos jogos é considerado uma oportunidade de interesse para o projeto.

Frequentemente, tais viagens e eventos são viabilizados por meio de parcerias que oferecem apoio financeiro, tanto de forma contínua quanto pontual, dependendo das circunstâncias. Sempre que essas atividades são divulgadas, elas geram um aumento considerável de impacto e visibilidade para o programa, seja atraindo novos parceiros para colaborar, seja capturando a atenção do público, resultando em cobertura nos principais veículos de notícias e portais de destaque. É digno de nota que alguns indivíduos envolvidos no projeto relatam ter tido o primeiro contato com a Afrogames por meio de fontes de notícias de grande relevância, como o portal Globo Esporte, como uma criadora de conteúdo: “Eu vi uma matéria no Globo Esporte falando da Afrogames, sobre uma seletiva para o time de *Free Fire*. E foi assim que eu entrei no projeto”.

Cada uma dessas ativações contribui não apenas para o crescimento do projeto, mas também para o fortalecimento das iniciativas locais relacionadas ao cenário de *e-sports* de forma abrangente, efetivamente colocando a competição de jogos digitais em um patamar mais reconhecido e visível para o grande público, conscientizando as pessoas sobre sua existência e importância.

É de suma importância apontar a relevância do projeto na perspectiva de futuro dos indivíduos envolvidos. Conforme destacado em todas as entrevistas, um dos impactos mais significativos do projeto reside na oportunidade que oferece a pessoas em situação de vulnerabilidade, permitindo-lhes vislumbrar alternativas para suas trajetórias de vida. Isso se fundamenta na constatação de que muitos jovens provenientes de áreas marginalizadas enfrentam uma convivência próxima e constante com a criminalidade e a violência, o que frequentemente resulta na sua cooptação para essas atividades devido à ausência de perspectivas viáveis para um futuro melhor. Grande parte do valor conferido pelo projeto repousa, portanto, na sua capacidade de proporcionar a esses jovens a percepção de que existem caminhos alternativos para uma existência digna e com perspectivas de sucesso a longo prazo.

6.4 Resultado dos dados do formulário dados dos alunos

Nesta seção, apresentaremos uma síntese dos resultados obtidos por meio de um formulário utilizando a ferramenta online de formulários da *Google*, preenchido pelos alunos participantes do projeto social Afrogames, que pode ser visualizado no Apêndice A. A análise destes dados revela não apenas a magnitude do impacto desse projeto inovador no cotidiano dos jovens, mas também destaca suas contribuições tangíveis para o desenvolvimento de habilidades, perspectivas educacionais e crescimento pessoal que os esportes eletrônicos causam na sociedade.

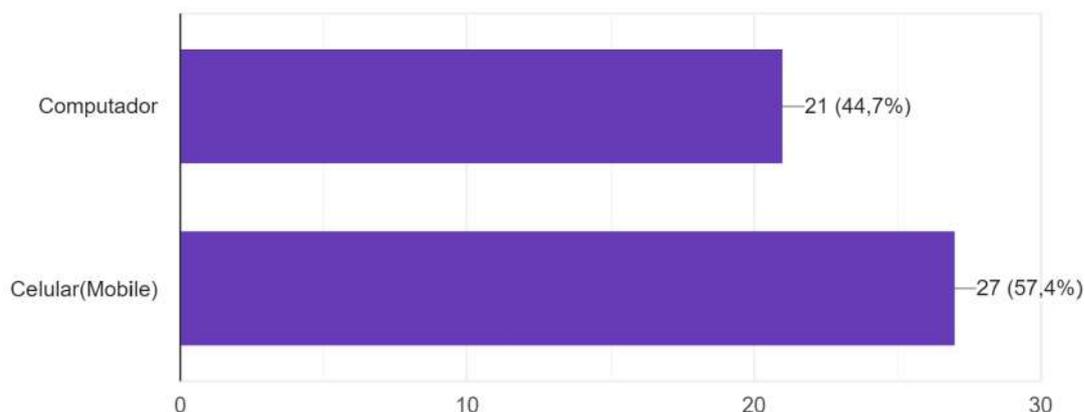
Os dados coletados por meio do formulário anônimo obtiveram o total de 47 respostas, proporcionando uma visão que os alunos têm sobre os *e-sports* e como o mesmo causa impacto positivo nas suas vidas, evidenciando um notável aumento no engajamento e no interesse pelos esportes eletrônicos. As respostas oferecem uma perspectiva reveladora sobre como o projeto vai além do âmbito dos jogos, influenciando positivamente a autoestima, o senso de pertencimento dos participantes, mudanças de hábitos, oportunidades financeiras, novas perspectivas de vida e profissionais. Através da análise destes dados, nota-se que a Afrogames desempenha um papel fundamental na formação desses jovens, proporcionando-lhes não apenas habilidades técnicas em jogos digitais, mas também valiosos aprendizados sociais e cognitivos.

Além disso, os resultados destacam o impacto direto na comunidade, revelando uma influência positiva nos relacionamentos interpessoais dos alunos e na construção de uma rede de apoio sólida dentro e fora do ambiente virtual dos *e-sports*. Ao analisar os dados quantitativos e qualitativos obtidos por meio deste formulário, podemos vislumbrar um panorama claro de como o Afrogames não só amplia as perspectivas educacionais dos alunos, mas também atua como um catalisador essencial para a mudança social, promovendo a inclusão e a diversidade de maneira significativa.

A análise das respostas à primeira pergunta do formulário no *Google Forms*, que foi questionado sobre quais plataformas os alunos jogaram durante as aulas, proporciona uma visão reveladora sobre o cenário de engajamento dos alunos do projeto Afrogames durante as aulas. A pergunta sobre as plataformas utilizadas durante as aulas destacou uma distribuição significativa, mesmo com a possibilidade de escolher as 2 opções, de acordo com o gráfico da Figura 21, a porcentagem de alunos que indicaram jogar em computador foi de 44.7%, enquanto o 57.4%, a

maioria, preferia a versatilidade oferecida pelos dispositivos móveis, como celulares. Essa distribuição evidencia o papel crucial dos *smartphones* na integração digital dos alunos, indicando uma preferência marcante por plataformas móveis para participar das atividades.

Figura 21 - Plataformas mais jogadas pelos alunos nas aulas

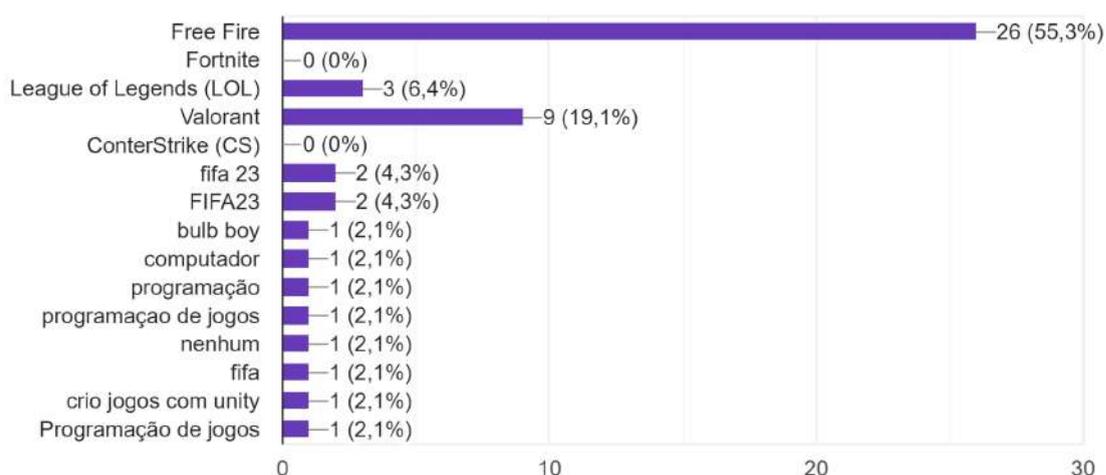


Fonte: Do Autor (2023)

Essa questão fica mais evidente quando analisamos a segunda pergunta que de forma aberta possibilitou os alunos responderem quais os jogos mais procurados durante as aulas. De acordo com o gráfico da Figura 22, diversos jogos foram listados, como *Fortnite*, *League of Legends*, *Valorant*, porém o mais votado foi um jogo de celular chamado *Free Fire*², um jogo de tiro em primeira e terceira pessoa que tem um grande destaque no cenário nacional de esportes eletrônicos no Brasil que tem um título mundial nesta modalidade de esporte (Tavares e Iglesias, 2019). Essa inclinação para jogos em dispositivos móveis aponta para a conveniência e acessibilidade dessas plataformas, reforçando a importância de estratégias educacionais e de engajamento voltadas para ambientes mobile. Além disso, essa preferência sugere que os jogos mobile desempenham um papel significativo na participação ativa dos alunos, proporcionando uma experiência mais flexível e adaptada às suas preferências individuais.

² <https://ff.garena.com/pt/>

Figura 22 - Jogos mais jogados pelos alunos nas aulas

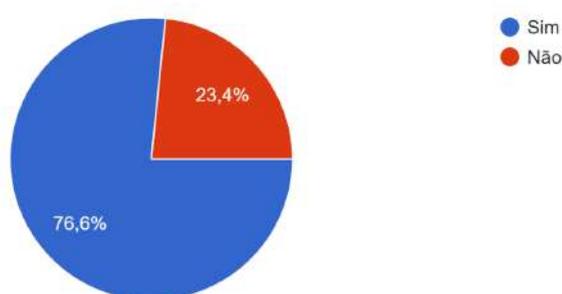


Fonte: Do Autor (2023)

Novamente, a predominância dos dispositivos acessados se mantém nos celulares mesmo quando a abordagem envolve o uso fora do projeto, com a opção de escolher mais de uma opção, os resultados revelam uma distribuição variada no uso de dispositivos, com 42 alunos acessando em dispositivos móveis, 16 em computadores e 7 em consoles. Essa preferência por dispositivos móveis fora do projeto Afrogames sugere que os alunos têm uma inclinação natural para a mobilidade e flexibilidade proporcionadas pelos smartphones, seja para fins de lazer, aprendizado ou comunicação. Também não se pode descartar que a média de custo de um smartphone é menor comparada a um computador convencional, afetando diretamente em como os alunos interagem com esses dispositivos, além do próprio acesso a esses dispositivos. Este dado detalha que existe um ponto a se entender sobre a importância de estratégias e atividades educacionais adaptadas a plataformas móveis, aproveitando a familiaridade e o conforto dos alunos com esse tipo de dispositivo. Outra informação é sobre as 16 respostas indicando o uso de computadores sugerem que, apesar do crescimento dos dispositivos móveis, os computadores ainda desempenham um papel significativo no acesso a conteúdos digitais fora do projeto Afrogames. Isso pode ser atribuído à natureza mais robusta e à capacidade de processamento dos computadores e dos esportes eletrônicos mais antigos serem jogados nesta plataforma.

Um ponto muito importante sobre a exclusão digital é o fato de todos terem acesso a internet, com isso as perguntas 4 e 5, em que a quarta era sobre se os jogadores conseguiriam continuar jogando os jogos se estivessem fora da Afrogames e a quinta se os alunos possuem acesso a internet fora do projeto, mostrando como essa realidade afeta algumas pessoas na comunidade. O gráfico da pergunta 4, segundo a Figura 23, mostra que 8% dos alunos confirmaram que se não fosse a Afrogames não teriam condições de acessar a internet fora de casa. Mostrando o impacto que o projeto tem no aspecto da inclusão digital, possibilitando não apenas o acesso aos jogos digitais, mas permitindo que os alunos tenham interação com o “mundo conectado”.

Figura 23 - Porcentagem de alunos que conseguiriam continuar jogando fora da Afrogames

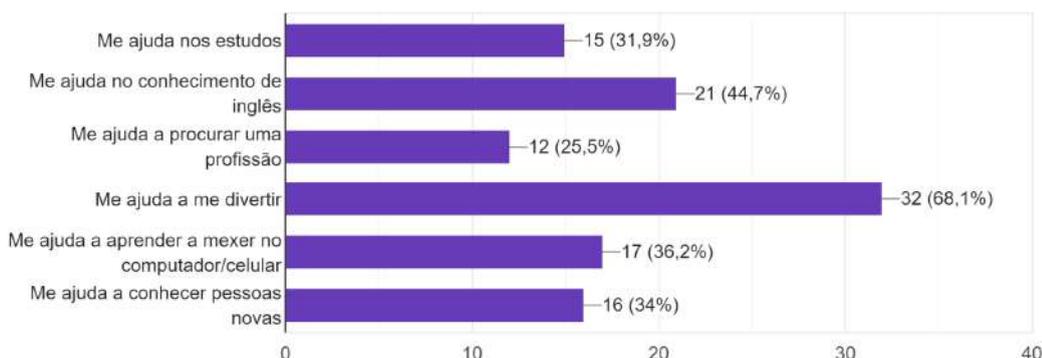


Fonte: Do Autor (2023)

Outro ponto levantado é o apresentado pela quinta pergunta, segundo a Figura 22, o gráfico mostra que 23,4% dos alunos afirmaram que se não fosse pelo projeto não poderiam continuar jogando os jogos que acessam nas aulas, entendendo que existem aulas que são necessários computadores mais potentes para executarem os jogos, mostrando novamente a inclusão proporcionada pela Afrogames.

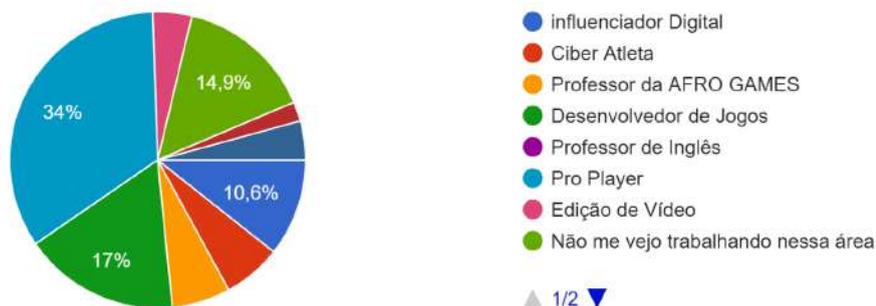
e-sports impactam a vida dos alunos, no gráfico da Figura 26 mostra que 44,7% das respostas sobre a influência da Afrogames na vida dos alunos foram relacionadas ao conhecimento na língua inglesa, ficando atrás apenas do acesso ao entretenimento.

Figura 26 - Impacto percebido pelos alunos dos *e-sports* em suas vidas



Fonte: Do Autor (2023)

Um ponto de considerável relevância no escopo do questionário consiste na abordagem relativa à identificação e construção de carreira. As perguntas 7 e 8 abordam mais especificamente nesse domínio, sendo que esta última indaga acerca das pessoas que os alunos têm conhecimento que trabalham ou mantêm vínculos diretos com o mercado de *e-sports*. Notavelmente, um terço das respostas indicou resultados afirmativos, particularmente em relação às pessoas associadas ao projeto e com as quais os alunos interagem diariamente. A proximidade com indivíduos inseridos nesse contexto revela-se fundamental para que os entrevistados percebam a viabilidade de seguir uma trajetória profissional e alterar suas vidas por meio dos *e-sports*. Essa identificação reflete-se integralmente na primeira questão do tópico, que investiga se os participantes conseguem se visualizar desempenhando profissões relacionadas ao campo em questão. Uma expressiva proporção mostrada no gráfico da Figura 27, é que 85,1% das respostas é favorável, destacando-se sobretudo nas categorias de jogadores profissionais, influenciadores digitais e desenvolvedores de jogos. Além disso, há menção a outras ocupações vinculadas ao âmbito, como narradores, treinadores e até mesmo professores associados à Afrogames.

Figura 27 - Opções de carreiras envolvendo *e-sports* pelos alunos

Fonte: Do Autor (2023)

Por fim, a última pergunta foi feita de maneira opcional para que os alunos pudessem escrever mais sobre como os *e-sports* impactaram suas vidas. As 17 respostas, de tamanhos variados, foram absorvidas em um Mapa Mental que pode ser observado na Figura 28.

Figura 28 - Mapa Mental dos alunos



Fonte: Do Autor (2023)

A Figura 28 corrobora de forma geral os pontos abordados analisados por todas as outras respostas do questionário, trazidos novamente e sumarizados pelos alunos nessa última pergunta. O impacto desse tipo de ação organizacional é observado além de relatórios e opiniões de profissionais, mas também pelas pessoas que usufruem diretamente do seu ganho, seja ele por oportunidades, visões de mundo, trocas de experiências e aprendizado.

Ao encerrar este capítulo, torna-se evidente que a percepção dos alunos sobre o impacto dos esportes eletrônicos em suas vidas, revelando um cenário multifacetado e complexo. As respostas obtidas proporcionam insights valiosos sobre como essas práticas influenciam não apenas o entretenimento, mas também aspectos sociais, educacionais e emocionais. As opiniões variadas expressas pelos alunos refletem a amplitude de efeitos que os esportes eletrônicos exercem, desde a melhoria nas habilidades cognitivas até a formação de comunidades engajadas. Este estudo, ao dar voz aos participantes, amplia a compreensão do impacto subjetivo dos e-sports, ressaltando a importância de considerar diferentes perspectivas ao analisar o papel dessas atividades na vida dos jovens.

7 Conclusão

Este estudo empreendeu uma análise aprofundada dos desdobramentos dos Sistemas de Informação nos esportes eletrônicos, focando em um projeto social específico que atua nas comunidades do Rio de Janeiro. Inicialmente, abordou-se o conceito e a atuação dos esportes eletrônicos, tanto no Brasil quanto internacionalmente, visando compreender seu impacto social nos jovens que os adotam como profissão. A análise revelou a complexidade desse universo, destacando não apenas a diversidade de competições, mas também os benefícios socioeconômicos e educacionais que os *e-sports* oferecem, promovendo inclusão social e oportunidades para talentos emergentes. Além disso, este estudo explorou o impacto específico de um projeto social, a Afrogames, e como ele desempenha um papel crucial na inclusão digital, no desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas, e na preparação dos jovens para o mercado de trabalho.

7.1 Considerações Finais

O objetivo inicial deste trabalho era entender os desdobramentos que os Sistemas de Informação têm na sociedade pelo ponto de vista de tecnologia, processos e pessoas, e para isso, foi realizado um estudo de um projeto social de esportes eletrônicos que atua nas comunidades do Rio de Janeiro. Primeiro foi necessário entender o conceito dos esportes eletrônicos, como é a atuação dentro e fora do Brasil, quais os desdobramentos que essa nova categoria de esporte tem em diversos pontos de contato com a sociedade, visando compreender o impacto social da entrada no cenário dos *e-sports* para os jovens que adotam os jogos digitais como profissão. A análise das características dos *e-sports* evidencia a complexidade e diversidade desse universo, com competições em diferentes modalidades e formatos. Desde campeonatos franquados até torneios abertos, os *e-sports* oferecem uma ampla gama de oportunidades para os jogadores, promovendo a inclusão social e a ascensão de talentos das mais diversas regiões. Além disso, buscou-se entender como os projetos sociais têm influenciado a vida desses jovens nas comunidades do Rio de Janeiro e de que forma os *e-sports* têm contribuído para essa transformação.

Após entender os conceitos e o referencial que mostrava o impacto no mundo, este estudo explorou o impacto dos esportes eletrônicos nas comunidades do Rio de Janeiro, revelando um

cenário dinâmico e promissor. Os *e-sports* emergiram como uma força cultural significativa, não apenas proporcionando entretenimento, mas também influenciando positivamente as comunidades locais. Ao longo desta pesquisa, ficou evidente que os *e-sports* têm o potencial de oferecer oportunidades econômicas, sociais e educacionais para os moradores das comunidades cariocas. Através da análise das práticas e engajamento dos jogadores e espectadores, constatou-se que os *e-sports* funcionam como um meio de inclusão social, promovendo a interação entre os membros das comunidades e construindo laços que transcendem barreiras geográficas e sociais. Além disso, as equipes e torneios locais têm proporcionado uma plataforma para talentos emergentes, estimulando o crescimento de uma nova geração de profissionais nos jogos eletrônicos. No entanto, apesar dos benefícios evidentes, é crucial reconhecer os desafios enfrentados, como a necessidade de infraestrutura adequada, acesso à tecnologia e investimentos contínuos para garantir que essas comunidades continuem a se beneficiar dos *e-sports* de maneira equitativa.

Visando entender como projetos sociais podem ajudar a diminuir a exclusão digital, foi realizado um estudo sobre a Afrogames. Os resultados obtidos deste estudo mostraram que os esportes eletrônicos vão além do mero entretenimento e desempenham um papel fundamental na transformação social e no empoderamento dos jovens em comunidades carentes. A análise deste projeto social revela a amplitude do impacto positivo gerado por meio dos *e-sports*, indo desde a inclusão digital até o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas. Através da análise das entrevistas, formulários e experiências relatadas pelos participantes, percebe-se que a Afrogames não apenas capacita os jovens tecnicamente nos jogos digitais, mas também os prepara para enfrentar desafios do mercado de trabalho, desenvolvendo habilidades como trabalho em equipe, comunicação e raciocínio. Além disso, o projeto atua como um espaço de inclusão e acolhimento, onde indivíduos podem se sentir pertencentes a uma comunidade e ter oportunidades de crescimento que transcendem o âmbito dos jogos.

Por meio da análise do impacto de um projeto social de *e-sports*, este estudo oferece uma contribuição substancial para o campo dos Sistemas de Informação, demonstrando como esses projetos dependem de tecnologias digitais, plataformas online e sistemas complexos para operar. A identificação e análise desses elementos ressaltam a importância dos Sistemas de Informação na estruturação, execução e manutenção de iniciativas sociais baseadas em tecnologia, enfatizando a relevância da gestão de dados, da infraestrutura tecnológica e da análise de informações para o sucesso e impacto desses projetos. Além disso, este estudo oferece *insights* significativos sobre a

inclusão digital, acesso à tecnologia e educação através da tecnologia, aspectos fundamentais na interseção entre *e-sports* e Sistemas de Informação.

Deve-se destacar que, neste trabalho, algumas limitações foram enfrentadas durante sua conclusão. Ao avaliar exclusivamente um único projeto social, não foi possível compreender a realidade de todas as comunidades do Rio de Janeiro, entendendo que mesmo comunidades têm certos pontos de comparação, algumas possuem aspectos culturais diferentes. O fato de estudar apenas a cidade do Rio também limita algumas análises mais abertas sobre o impacto em outras regiões. A interpretação dos resultados pode ser influenciada pelas percepções subjetivas dos participantes do projeto, tornando difícil a objetividade na análise e o acesso a certos dados ou informações detalhadas sobre o projeto pode limitar a profundidade da análise e a compreensão abrangente de todos os aspectos relevantes que outros projetos tem no impacto social.

Portanto, a Afrogames não apenas se destaca como um projeto pioneiro no uso dos *e-sports* como ferramenta de transformação social, mas também oferece um modelo eficaz e inclusivo para outras iniciativas semelhantes. Os esportes eletrônicos, quando combinados com um propósito social, demonstram um potencial imenso para impactar positivamente as comunidades, fornecendo oportunidades de crescimento, inclusão e desenvolvimento para os jovens de áreas carentes do Rio de Janeiro e possivelmente inspirando mudanças em escala ainda maior. Por meio deste trabalho foi possível destacar o impacto que Sistemas de Informação têm na sociedade, a ramificação usada foi a dos esportes eletrônicos, que a tecnologia somada a processos causa o impacto em pessoas que geram transformação na sociedade.

7.2 Trabalhos Futuros

Este estudo se propôs a entender o impacto de um projeto social de e-sports em comunidades no Rio de Janeiro. Ao analisar a relação entre Sistemas de Informação, esportes e desenvolvimento social, este trabalho se propôs a compreender como iniciativas dessa magnitude podem causar influência positiva aos indivíduos e comunidades em contextos completos. Com isso se mostra fundamental considerar os caminhos que se apresentam para ampliar o conhecimento nessa área.

Neste sentido existem algumas possibilidades de ampliação deste trabalho. Além da ampliação deste estudo com mais projetos sociais e permitir a comparação de modelos de atuação diferentes, com realidades culturais e econômicas mais diversas. Outras possíveis direções para

pesquisas futuras neste campo abrangem áreas cruciais para a continuidade e aprimoramento dos estudos sobre os projetos sociais de esportes eletrônicos. Estes incluem uma análise mais aprofundada do impacto socioeconômico dessas iniciativas, entender e avaliar como novos métodos de ensino e aprendizagem podem evoluir com o uso de tecnologias e jogos digitais dentro e fora de projetos sociais, se estendendo para escolas e universidades e compreender como projetos sociais de base tecnológico tem impacto na diminuição da exclusão digital e capacitação profissional.

Referências Bibliográficas

Araújo, M.; Doutoranda, E. **CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO. O jogo, a Internet e o mundo das crianças.** [s.l: Lisboa s.n.:Universidade Nova de Lisboa]. Disponível em: <<http://www.associacaoportuguesasociologia.pt/vicongresso/pdfs/199.pdf>>. Acesso em: 4 jun. 2023.

Artuso, W. J.; De Albuquerque, R. M. **Vista do A breve história dos e-Sports no Brasil: um estudo baseado em reportagens entre 2008 e 2013.** Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23680/23509>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Avelino, A. Q. **Comportamento de consumo do serviço de gaming live stream no Brasil.** [s.l.] Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 13 dez. 2018.

Barreto, F. E.; Barata, A. J. T. S. **Mercado de periféricos gamer: um segmento de mercado potencial para o desenvolvimento de produtos verdes.** Anais - 5o Congresso Sul-Americano de Resíduos Sólidos e Sustentabilidade. Anais...Instituto Brasileiro de Estudos Ambientais e de Saneamento, 2022. Disponível em: <<https://www.ibeas.org.br/conresol/conresol2022/XV-017.pdf>>

Brandão, I. G. **Comportamento do Consumidor Gamer Motivações que atraem o consumidor a eventos gamers.** Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/47471/47471.PDF>>. Acesso em: 3 ago. 2023.

Campedelli, G.; Flávio, L.; Carvalho, T. D. **E-sports: uma análise sobre a sua legitimação e as novas configurações dos esportespetáculo 1.** Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0872-1.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Castro, A., Cuconato, B. and Azevedo, N. (2015) **perfil sociodemográfico dos jovens na cidade do rio de janeiro.** Disponível em: <<https://www.data.rio/documents/b19b1167a3734a1da39d3467a18fc3a1/explore>> Acesso em: 5 jun. 2023.

CETIC. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/tics/domicilios/2010/domicilios/>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Corrêa, J. **Quem criou o Free Fire? Curiosidades e a história do jogo.** Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/quem-criou-o-free-fire-conheca-a-historia-do-jogo-e-como-ele-se-tornou-sucesso-no-brasil.ghtml>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Consumer Perception of Blockchain Gaming. [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR>. Acesso em: 10 mai. 2023.

Francisco, M. **Vista do Negos Pretos Em Linha De Passe: Uma Leitura Sobre A Taça Das Favelas.** Disponível em: <<https://abpnrevista.org.br/site/article/view/806/728>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

De Abreu, V. **Relembre 5 jogos que “bombavam” no competitivo nos anos 2000.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/10/relembre-5-jogos-que-bombavam-no-competitivo-nos-anos-2000-esports.ghml>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

De Freitas, B. D. B. **Relações públicas nos esportes: o desafio da gestão de imagem de atletas de alta exposição.** Disponível em: <<http://tede.fecap.br:8080/handle/123456789/1014>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

De Oliveira, G. A. M. **O boom dos esportes eletrônicos.** Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/17455/1/GOliveira.pdf>>. Acesso em: 2 ago. 2023.

Diniz, R. G.; Abrita, M. B. **Vista do a indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes.** Disponível em: <<https://revista.fct.unesp.br/index.php/formacao/article/view/8163/6269>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Dos Santos, E. Z. L. **Condições socioeconômicas versus profissionalização nos e-sports.** Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/45849/3/2018_tcc_ezlsantos.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2023.

Ferreira, A. R.; Henrique, C.; Oliveira, J. F. **Tecnologia e entretenimento: Análise prospectiva do Mercado DE e-Sports. Technology and entertainment: Technological forecasting of the esports market.** Disponível em: <<http://api.org.br/conferences/index.php/ISTI2019/ISTI2019/paper/viewFile/952/553>> Acesso em: 11 ago. 2023.

Ferreira, j. R. L. **As potencialidades do e-Sports como propiciador de aprendizagem colaborativa em uma intervenção no contexto escolar.** Disponível em: <<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/5251/1/As%20potencialidades%20do%20e-Sports%20como%20propiciador%20de%20aprendizagem%20colaborativa.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

Final CBLol 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/final-do-cblol-2021-red-vence-2o-split-pela-1a-vez-relembre-campeoes.ghml>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Fogaça, m. R. **Gaming house: arquitetura aplicada aos esportes eletrônicos.** Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/19344/1/MATHEUSFOGACA_monografia.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Franco, p. L. **E-sports: do entretenimento ao plano de carreira.** Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/185257296.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Freitas, A.; Pauta, F. **Taça das Favelas e AfroGames ajudam a formar atletas digitais.** Disponível em: <<https://expresso.estadao.com.br/naperifa/taca-das-favelas-e-afrogames-ajudam-a-formar-atletas-digitais/>>. Acesso em: 24 ago. 2023.

Ge e AfroGames fecham parceria para formar atletas nos esports. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/ge-e-afrogames-fecham-parceria-para-formar-atletas-nos-esports.ghtml>>. Acesso em: 4 out. 2023.

Gomes, D. R. et al. **E-Sports: Um mercado rentável e pouco explorado.** Disponível em: <<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos22/47033203.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

IEM Rio Major 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/iem-rio-major-2022/>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

INTEL EXTREME MASTERS. Disponível em: <<https://esl.com/article/intel-and-esl-extend-partnership-to-invest-100-million-in-eSports-2/>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Júnior, I. S. A.; Ribeiro, R. T. **A ascendente segmentação de eventos e-sportivos: os esportes eletrônicos como impulsionadores de destinos e equipamentos turísticos.** Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7845442>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Kachwala, a. J. **What is Valorant Franchising? List of Participating Teams.** Disponível em: <<https://thesportsrush.com/what-is-valorant-franchising-list-of-participating-teams/>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Kleinman, E.; El-Nasr, M. S. **Using data to “git Gud”: A push for a player-centric approach to the use of data in esports.** Disponível em: <<https://osf.io/v3g79/download>>. Acesso em: 22 jul. 2023.

Leopoldina, P. Carvalho, A. **SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO: avanços e retrocessos no acesso e no uso da informação.** Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/10554/WOS000269243100006.pdf?sequence=2&isAllowed=y>>. Acesso em: 04 mai. 2023.

Liga Brasileira de Free Fire (LBFF). Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/free-fire-pro-league-brazil/>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

LoL Esports. Disponível em: <<https://lolesports.com/article/deep-dive-lol-esports-international-event-formats/bltac16367d7bb27001>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Macedo, T.; Kurtz, G. **Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire.** Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50495/30813>>. Acesso em: 8 ago. 2023a.

Marinho, R. C. **Engenharia de Produção no mercado dos esportes eletrônicos (esports).** Disponível em: <<http://bdta.ufra.edu.br/jspui/handle/123456789/2533>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Martins, D. E. S. **E-sports: o novo mundo virtual do desporto de alta competição.** Disponível em: <<https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/102351/1/Trabalho%20Final%20MIM.pdf>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

Melo, C. **Brasil nos Majors de CS:GO: relembre os dois títulos mundiais.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/05/07/brasil-nos-majors-de-csgo-relembre-os-dois-titulos-mundiais.ghtml>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Melo, C. **Prefeitura do RJ cria coordenadoria focada nos games e esports.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/2022/05/27/prefeitura-do-rj-cria-coordenadoria-focada-nos-games-e-esports.ghtml>>. Acesso em: 1 ago. 2023.

Miguel, R. G. A. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico.** Disponível em: <<https://portaladm.estacio.br/media/3733067/ricardo-georges-affonso-miguel.pdf>>. Acesso em: 8 ago. 2023.

Miyazawa, P. **LAN house e CS: o nascimento dos esports no Brasil.** Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/games-passado-esports-brasil>>. Acesso em: 2 ago. 2023.

Mustafá, V. B. D. **Dos contratos e da possibilidade de vínculo empregatício no esporte eletrônico.** Disponível em: <<https://facnpar.com.br/conteudo-arquivos/arquivo-2019-02-07-15495575814324.pdf>>. Acesso em: 8 ago. 2023.

Nishi, Y. **O mercado de esportes eletrônicos: eficiência alocativa e o caso do league of legends.** Disponível em: <https://monografias.ufop.br/bitstream/35400000/1775/1/MONOGRAFIA_%20MercadoEsportesEletronicos.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2023.

Oliveira, S. et al. **E-sports e a profissionalização dos jogos eletrônicos**. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/44640/1/2016_eve_srnoliveira.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Oberlaender, F. 7 coisas que só quem jogou em lan houses vai lembrar. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/stories/2022/08/21/7-coisas-que-so-quem-jogou-em-lan-houses-vai-lembrar-esports.ghtml>>. Acesso em: 17 nov. 2023.

Pacete, L. G. **Rio de Janeiro almeja ser a capital mundial dos e-sports**. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/01/rio-de-janeiro-almeja-ser-a-capital-mundial-dos-e-sports/>>. Acesso em: 2 ago. 2023.

Passos, P. **Lan House Na Favela: Cultura E Práticas Sociais Em Acari Eno Santa Marta** Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/224>>. Acesso em: 4 jun. 2023.

Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022-2026. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/GEMO-2022.pdf>>. Acesso em: 6 mai. 2023.

Pereira, W. **IEM Major Rio 2022: tabela, jogos, data, horário, times e mais**. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/10/27/iem-major-rio-2022-data-times-tabela-horarios-e-jogos.ghtml>>. Acesso em: 2 ago. 2023.

Raphael, P. **IEM Rio 2023: Tudo sobre o mundial de CS:GO no Rio de Janeiro**. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/esports/iem-rio-2023-tudo-sobre-o-mundial-de-csgo-no-rio-de-janeiro,9757b8b8ee2583e06828547cef971096mkjyvol0.html>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Ribas, L. V. H. **Marketing no esporte eletrônico: a participação das marcas na promoção de megaeventos no Brasil**. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/14583>>. Acesso em: 4 ago. 2023.

Roberto, S. et al. **E-sports e a profissionalização dos jogos eletrônicos**. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/44640/1/2016_eve_srnoliveira.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Rocha, E. J. B. **O impacto do capital social sobre os jogadores de e-sports: uma revisão de literatura**. Disponível em: <<https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/handle/prefix/4913>> Acesso em: 21 jul. 2023.

Rocha, F. V. M. **O ESPORTE ELETRÔNICO COMO FENÔMENO SOCIAL: sua influência e perspectiva de ascensão social para jovens de baixa renda**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v. 25, n. 2, 2022b. Disponível em: <<http://repositorio.undb.edu.br/bitstream/areas/884/1/FABIANO%20VALDERCK%20MARQUES%20ROCHA.pdf>> Acesso em: 21 jul. 2023.

Rodrigues, H. Darido, S. Paes, R. **O esporte coletivo no contexto dos projetos esportivos de inclusão social: contribuições a partir do referencial técnico-tático e sócio-educativo.** Disponível em: <

https://www.researchgate.net/publication/269827016_O_ESPORTE_COLETIVO_NO_CONTEXTO_DOS_PROJETOS_ESPORTIVOS_DE_INCLUSAO_SOCIAL_CONTRIBUICOES_A_PARTIR_DO_REFERENCIAL_TECNICO-TATICO_E_SOCIO-EDUCATIVO>. Acesso em: 11 ago. 2023.

Rodrigues, A. Et Al. **Tecnologia e entretenimento: análise prospectiva do mercado de e-sports.** Disponível

em:<<http://api.org.br/conferences/index.php/ISTI2019/ISTI2019/paper/viewFile/952/553>>. Acesso: 07 mai 2023.

Giusti,R. João, B. **Vista do Esportes eletrônicos no Brasil e na Coréia do Sul: Um Estudo Comparativo Baseado no Modelo do Diamante de Porter.** Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/CAFI/article/view/52068/35620>>. Acesso em: 27 jul. 2023.

Saraiva, P. A. C. **E-sports: um fenômeno da cultura digital contemporânea.** Disponível em: <<https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/7784>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Salete, S. S. **Jogos eletrônicos: contribuições para o processo de aprendizagem.** Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/1889>>. Acesso em: 10 jul. 2023.

Salen, Katie; Zimmerman, Eric. Regras do jogo. São Paulo: Blucher, 2012

Scafura, B. **Visualização de Assista-me Jogar: Uma Reflexão Sobre o Impacto da Pandemia da Covid-19 no Consumo e Produção de Conteúdo em Plataformas de Live Streaming.** Disponível em: <<https://revistacomunicando.sopcom.pt/index.php/comunicando/article/view/63/35>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Sell, J. **E-Sports Broadcasting.** Disponível em: <<https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/97996/914473590-MIT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Souza, R. F. **Tradução e Videogames: Uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil.** Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8160/tde-03122015-131933/publico/2015_RicardoVinicioFerrazDeSouza_VCorr.pdf>. Acesso em: 4 jun. 2023.

Streamcharts. **Most popular Twitch esports channels of all time.** Disponível em: <<https://streamcharts.com/news/most-popular-twitch-esports-channels-all-time>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Summerley, R. **The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and E-sports.** Games and culture, v. 15, n. 1, p. 51–72, 2020. Disponível em: < <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019838094>>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Uchoa, M.; Scoralick, P.; Oliveira, M.P. **Relatório Anual de Impacto de 2022.** AFROGAMES. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1c5tCJtQ1w_CCSKM0QKjVLul8WXJOEY0P/view?usp=sharing>. Acesso em: 10 out. 2023.

Tavares, T.; Iglesias, C. **Mundial de Free Fire 2019: Corinthians é o campeão; veja tabela final.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/11/mundial-de-free-fire-2019-corinthians-e-o-campeao-veja-tabela-final-esports.ghtml>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Terra, B. M. F. **E-sports, uma nova paixão brasileira: formação, estado atual e possíveis rumos para os e-sports entre os brasileiros.** Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/15985/1/MFerreira.pdf>>. Acesso em: 27 jul. 2023.

Machado, T. Dória, C. Vargas, A. **Os projetos sócio-esportivos: uma análise histórico-contextual na Cidade do Rio de Janeiro.** Disponível em: <<https://efdeportes.com/efd157/os-projetos-socio-esportivos-do-rio-de-janeiro.htm>>. Acesso em: 3 ago. 2023.

Wagner, M. **On the Scientific Relevance of e-Sports.** Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Acesso em: 4 jun. 2023.

Vaamonde, A. G.-N. **MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte.** Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico. v. 4, n. 1, p. 1–11, 2019.

Valente, M. C. **FUNDAMENTOS de SISTEMAS de INFORMAÇÃO.** Disponível em: <http://fatecead.com.br/fti/aula16_bancos.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2023.

Valorant Esports. Disponível em: <<https://valorantesports.com/2023-format-reveal>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Vasquez, A. **IEM Rio 2023: tabela, jogos, times datas, local e mais.** Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/guia/2023/04/13/c-iem-rio-2023-times-jogos-tabela-datas-local-e-mais.ghtml>>. Acesso em: 24 jul. 2023.

Vendite, L. L.; DE MORAES, A. C.; VENDITE+, C. C. **Scout no futebol: uma análise estatística.** Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8638024/pdf_15>. Acesso em: 26 set. 2023.

Vieira, N. **Free Fire encerra 2019 batendo recordes como game mobile mais baixado no Brasil.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/free-fire-encerra-2019-batendo-recordes-como-mobile-mais-baixado-no-brasil-158708/>>. Acesso em: 23 ago. 2023.

Von Holleben Ribas, L. **Marketing no esporte eletrônico: a participação das marcas na promoção de megaeventos no Brasil.** Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/14583/1/LVHRibas.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2023.

Zach. **CS: GO tournaments that every fan should know about.** Disponível em: <<https://stryda.gg/news/cs-go-tournaments-that-every-fan-should-know-about>>. Acesso em: 2 ago. 2023.

Apêndice A - Pesquisa dos Alunos - AFROGAMES

1- Quais plataformas você joga durante as aulas? *(pode selecionar mais de uma resposta)* *

Computador

Celular(Mobile)

Outro: _____

2- Quais jogos você joga durante a aula? *(pode selecionar mais de uma resposta)* *

Free Fire

Fortnite

League of Legends (LOL)

Valorant

ConterStrike (CS)

Outro: _____

3- Você tem acesso a esses dispositivos fora da aula? *(pode selecionar mais de uma resposta)* *

Computador

Celular Smartphone (Mobile)

Console (Playstation, XBOX, Nintendo)

4- Se você não estivesse na AFRO GAMES, conseguiria continuar jogando os jogos que você joga nas aulas? *

Sim

Não

5- Você possui acesso a internet fora da AFRO GAMES? *

Sim

Não

6- O que você acha que as aulas da AFRO GAMES te ensinam? *

Sua resposta _____

7- Você vê um futuro trabalhando em alguma das carreiras que você experimenta *
na AFRO GAMES?

- influenciador Digital
- Ciber Atleta
- Professor da AFRO GAMES
- Desenvolvedor de Jogos
- Professor de Inglês
- Pro Player
- Edição de Vídeo
- Não me vejo trabalhando nessa área
- Narrador ou Comentarista de Campeonatos
- Profissionais dos Times (Treinador, Analista etc)

8- Você tem alguém próximo a você que trabalha na AFRO GAMES ou em alguma *
profissão de **e-Sports**? Se sim, quem?

Sua resposta _____

9- Como os **e-Sports** impactaram a sua vida? (*pode selecionar mais de uma resposta*) *

- Me ajuda nos estudos
- Me ajuda no conhecimento de inglês
- Me ajuda a procurar uma profissão
- Me ajuda a me divertir
- Me ajuda a aprender a mexer no computador/celular
- Me ajuda a conhecer pessoas novas

10- (Opcional) Escreva em mais detalhes sobre como os **e-Sports** impactaram a sua vida.

Sua resposta
