

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
RELAÇÕES PÚBLICAS

WILLIAM LISBOA SILVANO

**A EVOLUÇÃO DOS EVENTOS DE ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL: UMA ANÁLISE
DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS - CBL**

Porto Alegre
2021

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN FAMECOS
CURSO DE BACHARELADO EM RELAÇÕES PÚBLICAS

WILLIAM LISBOA SILVANO

**A EVOLUÇÃO DOS EVENTOS DE ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL: UMA
ANÁLISE DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS – CBLOL**

PORTO ALEGRE

2021

WILLIAM LISBOA SILVANO

**A EVOLUÇÃO DOS EVENTOS DE ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL: UMA
ANÁLISE DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS – CBLOL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Relações Públicas pela Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Silvana Maria Sandini

PORTO ALEGRE

2021

WILLIAM LISBOA SILVANO

**A EVOLUÇÃO DOS EVENTOS DE ESPORTES ELETRÔNICOS NO BRASIL: UMA
ANÁLISE DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE LEAGUE OF LEGENDS – CBLOL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Relações Públicas pela Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovado em 16/12/2021.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Silvana Maria Sandini

(Orientadora)

Prof.^a Dra. Ana Luisa Baseggio

Prof. Dr. Andre Fagundes Pase

Porto Alegre

2021

AGRADECIMENTOS

Sinceramente, eu não sei nem o que dizer nesse momento, até porque no caminho, por várias vezes, achei que ele não chegaria. Que eu não era capaz. Mas aqui estamos, tendo sobrevivido a uma pandemia, em segurança, com saúde, cansados, é verdade, mas conseguimos. E pra mim é importante ressaltar que estamos e conseguimos, porque sozinho eu teria desistido. Não foi uma jornada fácil, mas o fim, ao menos desta etapa, está próximo.

Eu estaria sendo muito injusto se não começasse esses agradecimentos pela minha mãe e meu pai. Eu reconheço e agradeço imensamente o esforço contínuo de vocês pra proporcionar o melhor possível, tanto pra mim, quanto para o meu irmão. Obrigado por nunca terem saído do meu lado. E mãe, eu nunca vou esquecer do quanto tu me motivou e esteve comigo nos piores momentos que passei nos últimos meses. Eu amo vocês mais do que cabe em mim. Muito obrigado.

Queria agradecer quem viveu todo esse processo comigo, desde 2017, até as últimas cadeiras e apresentações em grupo. O meu berçário: Nathalia Paloschi, Nathália Sadoski e Thays Maria. Vocês são incríveis, e essa estrada toda não teria ficado pra trás com tantas boas lembranças se eu não tivesse vocês do meu lado. Foi maravilhoso trabalhar com vocês nesses anos, e eu tenho certeza que da nossa formatura em diante vocês vão se tornar profissionais cada vez mais incríveis, porque vocês já são. Aos demais colegas que compartilhamos momentos, rolês, trabalhos e risadas, levo vocês comigo. Arthur Cepik, Bruna Ribeiro, Douglas Ullmann, Eduardo Dalbem, Natalia Paszinski, Rafael Pedrozo e Tiarles de Carli.

Aqueles que nos guiaram no caminho da graduação, professores da famecos, algumas aulas até podem ser esquecidas, mas os ensinamentos serão carregados pra sempre. Obrigado por tornarem a famecos um ambiente tão receptivo pra todos nós. Durante essa pandemia, podem ter certeza que todos sentimos muita falta de poder estar com vocês presentes em sala de aula. Meu obrigado mais do que especial para a Profa. Dra. Silvana Maria Sandini que me orientou durante a elaboração da monografia. Eu sei que não deve ter sido fácil me ouvir reclamar e dizer que não ia dar, ou dar risadas em momentos que era pra estar chorando, mas conseguimos. Obrigado por não me deixar desistir e me motivar até na pior das situações. E também a Profa. Dra. Ana Luisa Baseggio, que sempre confiou em mim, no meu potencial e

no meu trabalho, principalmente na área de eventos, e me proporcionou experiências profissionais incríveis.

Aos meus amigos Camila Zanatta e Vinicius Antunes que não me deixaram surtar quando eu achei que tava tudo perdido, Ac Polo, Nata e Shuko, sei que sempre vou poder contar com vocês. Chegou a hora de comemorar, a formatura tá chegando. E por fim, minha namorada, minha parceira, Juliana Ellen de Ouriques, que me motivou e me apoiou nessa reta final, obrigado por sempre me fazer acreditar em mim mesmo, por sempre me colocar pra cima, por se preocupar comigo e se importar mesmo que não seja nada de mais. Obrigado por cuidar de mim e me motivar a ser alguém melhor.

Conseguimos!

RESUMO

O tema desta monografia fala sobre os eventos de esportes eletrônicos no Brasil e responde aos questionamentos propostos nos problemas de pesquisa, tendo como objetivos: Evidenciar a relevância dos eventos, especialmente o CBLol, nesta modalidade esportiva; Analisar a evolução e quais são as principais características do evento CBLol e Destacar como os campeonatos do CBLol foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021. Para atender a esses objetivos, recorreremos a pesquisa exploratória, utilizando técnicas de pesquisa bibliográfica e documental. Elaboramos uma ficha de pesquisa documental para que fosse possível relacionar os dados necessários para embasar as reflexões e a análise do trabalho. Com base no referencial teórico e na análise desenvolvida, fomos capazes de identificar a relevância dos eventos e o impacto positivo que as experiências trazidas por eles mediante ao público trouxeram para a competição, o jogo e a empresa como um todo, gerando bons resultados e contribuindo para a sua evolução constante, ao ponto de servir como referência para eventos de esportes eletrônicos no país e que, sob a nossa perspectiva, contribui como evidência de que os eventos cumprem seu papel como acontecimentos únicos e marcantes de múltiplas formas.

PARALAVRAS-CHAVE: Relações Públicas; Eventos; Esportes Eletrônicos; League of Legends; CBLol.

ABSTRACT

This monography's theme talks about the eletronic sports eventos in Brazil, and answer to the following questions proposed on the research's problems, having as objectives: Evidence the relevance of the events, specially CBLLoL, in this sports modality; Analise the Evolution and what are the main characteristics of the CBLLoL event and highlight how are the CBLLoL's championships pictured from the internet media between the years of 2012 and 2021. To fulfill these objectives, we recurred to an exploratory research, using bibliographic and documental techniques. We elaborated a documental research record so it was possible to relate the necessary data to base our reflections and analisis in this work. Based on the theoretical reference and on the developed analisis, we were able to identify the relevance of the events and the positive impact that the experiences brought by them through the public brought to the competition, the game, and the company itself, generating good results and contributing to its constant evolution, to the point that it became reference to eletronic sports events in the country and that, by our perspective, contributes as evidence that the events fulfill it's role as unique and memorable events in multiple ways.

KEYWORDS: Public Relations; Events; Eletronic Sports; League of Legends; CBLLoL.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Tennis for Two.....	14
FIGURA 2 – Pong.....	16
FIGURA 3 – Space Invaders Championship.....	18
FIGURA 4 – Super Marios Bros.....	20
FIGURA 5 – Doom.....	22
FIGURA 6 – vTi.Ignis primeira campeã do CBLol.....	25
FIGURA 7 – Cerimônia de abertura Worlds 2020.....	27
FIGURA 8 – Divulgação NG21 <i>Autumn</i>	41
FIGURA 9 – Divulgação <i>Steam Next Fest</i>	42
FIGURA 10 – Divulgação Worlds 2021.....	43
FIGURA 11 – PGL Major Stockholm 2021.....	45
FIGURA 12 – The International 2021.....	46
FIGURA 13 – Escalada CBLol 2018.....	59

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Classificação de eventos - Tamanho.....	32
QUADRO 2 – Classificação de eventos - Data.....	33
QUADRO 3 – Classificação de eventos – Público.....	33
QUADRO 4 - Classificação de eventos – Área de Interesse.....	34
QUADRO 5 – Classificação de eventos – Amplitude Geográfica.....	35
QUADRO 6 – Classificação de eventos - Espaço.....	35
QUADRO 7 – Classificação de eventos - Tipo.....	35

SUMÁRIO

1. INSERT COIN TO START	10
2. CHOOSE YOUR CHARACTER.....	13
2.1 A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES	13
2.2 OS COMPUTADORES, A CHEGADA DA INTERNET E OS ESPORTS....	21
3. PRESS START TO PLAY.....	28
3.1 A ATIVIDADE DE RELAÇÕES PÚBLICAS.....	28
3.2 EVENTOS: DEFINIÇÕES E IMPORTÂNCIA.....	30
3.3 OS EVENTOS E OS GAMES	40
3.3.1 NORDIC GAME.....	40
3.3.2 E3 2021	41
3.3.3 STEAM NEXT FEST	42
3.3.4 WORLDS 2021.....	43
3.3.5 CS:GO MAJORS – PGL MAJOR STOCKHOLM 2021.....	43
3.3.6 THE INTERNATIONAL 2021.....	45
4. BOSS FIGHT	47
4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	47
4.2 RIOT GAMES E LEAGUE OF LEGENDS.....	49
4.3 CBLOL: ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DO PRINCIPAL CAMPEONATO DE ESPORTES ELETRÔNICOS DO BRASIL.....	52
5. GAME OVER	64
REFERÊNCIAS.....	67
APÊNDICES	69

1. INSERT COIN TO START

O tema desta monografia aborda a evolução dos eventos de esportes eletrônicos (esports¹) no Brasil e busca analisar o crescimento exponencial da popularidade e da relevância desses eventos no país, levando em consideração o impacto que a chegada da internet causou na realidade prática dessas competições, rompendo as barreiras físicas que eram impostas antes disso. Segundo Menezes (2020), os esports se originaram na década de 70, com uma competição do jogo *Spacewar* na Universidade de Stanford, na Califórnia, um dos primeiros jogos de computador. Nas décadas seguintes, foram surgindo outras competições, com o lançamento de novos jogos e consoles, dentre eles o famoso Atari. Em 1990, foi criado o “Nintendo *World Championships*” com diversas etapas pelos Estados Unidos e uma final na Califórnia.

A chegada da internet facilitou o processo de realização dessas competições, além de aumentar seus números de participantes e espectadores. Ainda com informações da matéria, evidenciamos que foram 10 competições nos anos 2000 que passaram a ser 160 em 2010, com isso, as principais competições e organizações que seguem ocorrendo até hoje começaram a tomar forma, como a *Intel Extreme Masters* (IEM) e equipes como Fnatic, MiBR e SK *Gaming*. No Brasil não foi diferente, apesar da baixa qualidade e do custo alto da internet, as *lan houses*, que eram tão populares nos anos 2000 por oferecerem acesso à internet, computadores e jogos com pagamentos por hora, impulsionaram a realização de pequenas competições regionais.

Em função dos avanços relacionados à tecnologia e por consequência desta evolução, identificamos um espaço promissor e com popularidade cada vez maior: os esportes eletrônicos. Essas competições vêm crescendo a passos largos, principalmente nas fases finais, atraem e movimentam grandes públicos pelo Brasil e pelo mundo. A nossa escolha do tema vincula-se a duas grandes áreas de interesse, os eventos e os esportes eletrônicos, que convergem e nos estimulam a realizar essa

¹ Segundo a Associated Press Stylebook, guia de referência da agência de notícias que serve de exemplo para muitos veículos de língua inglesa, essa é a grafia correta quando referido aos esportes eletrônicos, exceto quando aplicado a nomes de organizações.

pesquisa, com enfoque no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), mais especificamente nos eventos realizados em suas etapas finais.

A partir destas reflexões, são propostos três problemas de pesquisa: Qual a relevância dos eventos, especialmente o CBLoL, nesta modalidade esportiva? Como ocorreu a evolução e quais são as principais características do evento CBLoL? Como os campeonatos do CBLoL foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021?

Para responder a essas questões, definimos como objetivos: Evidenciar a relevância dos eventos, especialmente o CBLoL, nesta modalidade esportiva; Analisar a evolução e quais são as principais características do evento CBLoL; Destacar como os campeonatos do CBLoL foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021.

Nossa monografia é uma pesquisa exploratória, um tipo de pesquisa que possibilita maior flexibilidade em seu planejamento, considerando diversos aspectos do objeto de estudo (GIL, 2002). Para este estudo utilizamos as técnicas de pesquisa bibliográfica e documental. Segundo Gil (2008), as duas se assemelham muito. A principal diferença entre elas é a natureza das fontes.

“Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa (GIL, 2008, p. 51)”.

O presente estudo está dividido em 5 capítulos, seus títulos foram inspirados em elementos utilizados pelos games, experienciados comumente na vida dos jogadores. O primeiro deles “*Insert coin to start*” representa nossa introdução. No segundo capítulo “*Choose your character*” navegamos pelos principais jogos e competições que ocorreram desde o surgimento do primeiro videogame até os dias de hoje, evidenciando um resgate histórico que introduz a realidade atual dos esports, com base principalmente nos trabalhos de Leite (2006) e Luz (2010).

O terceiro capítulo “*Press start to play*” fala sobre a área de Relações Públicas, as principais características de seus profissionais, suas possíveis áreas de atuação, assim como de que maneira esses profissionais empregam seus conhecimentos na área de eventos, as definições de eventos, seus tipos e como esses eventos estão inseridos dentro do universo dos jogos eletrônicos. Para essas reflexões foram

consultados principalmente Lattimore, Baskin e Heiman (2012), Kunsch (2009) e Mendonça e Perozin (2014).

No quarto capítulo “*Boss fight*” tratamos sobre o tema central desta monografia: o CBLol. Neste capítulo evidenciamos os procedimentos metodológicos e técnicas utilizadas durante a realização da pesquisa. De modo a facilitar a compreensão de alguns aspectos e características da análise, abordamos a origem e um pouco da história da empresa Riot Games e do League of Legends. Nossa análise foi elaborada de acordo com os estudos de Gil (2008) sobre a pesquisa documental, e os dados coletados por meio dela foram encontrados em sites de notícias como o Globo Esporte, Mais Esports, TechTudo, The Enemy, entre outros.

Concluimos com o capítulo 5 “*Game Over*” as Considerações Finais, onde retomamos os problemas e objetivos da pesquisa e evidenciamos as respostas encontradas durante a análise, destacando pontos que julgamos importantes, que foram abordados durante a elaboração desta monografia.

2. CHOOSE YOUR CHARACTER

Neste capítulo, resgatamos parte da história dos esportes eletrônicos, partindo dos primeiros videogames, suas evoluções, os consoles² e jogos que tiveram destaque no decorrer dos anos. Também introduzimos de que forma os esportes eletrônicos foram aparecendo durante essa evolução, e como a internet impactou nessa realidade. Para esse fim, nos baseamos nos trabalhos de: Luz (2010), Leite (2006), Pereira (2014), Jensen (2017) e Albuquerque (2018).

2.1 A EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES

Historicamente, apesar de controverso, o primeiro jogo eletrônico sobre o qual se tem conhecimento é o *Tennis Programming*. O *Tennis for Two*, como ficou conhecido popularmente, foi criado em 1958 pelo físico William Higinbotham. De acordo com Luz (2010) o jogo era processado por um computador analógico e poderia ser jogado por meio do monitor de um osciloscópio, como pode ser observado na Figura 1, em um projeto de recriação do jogo, realizado no *Brookhaven National Laboratory (BNL)* como homenagem pelos 50 anos da criação de Higinbotham.

² Segundo Carlos Eduardo Ferreira, em matéria para o Tecmundo (2013), um console, atualmente, é um computador altamente dedicado. Ou seja, um aparelho que, apesar de desempenhar outras funções, tem como objetivo principal o processamento de jogos.

FIGURA 1: Tennis for Two



Fonte: BNL, 2008.

Criado para dois jogadores, o *Tennis for Two* simulava uma partida de tênis, com uma linha horizontal que delimitava o campo e uma linha vertical curta que representava a rede, pela qual a bola deveria cruzar para chegar ao lado adversário. Os jogadores controlavam como a bola era rebatida, assim como o ângulo para que fosse arremessada corretamente, como é demonstrado no vídeo *First Video Game* do BNL (2008).

Em 1961, pesquisadores do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), liderados por Steve Russell, criaram o jogo *Spacewar*, um jogo que se constitui em uma batalha espacial entre duas naves. Segundo Luz (2010), ainda que o jogo não tenha sido o primeiro vídeo game, ele é o primeiro jogo de computador e o primeiro software de entretenimento. O jogo teve muito sucesso na época, e gerou o que pode

ser considerado como a primeira competição de esportes eletrônicos: As Olimpíadas Intergaláticas de *Spacewar*. O torneio foi realizado em 1972, na Universidade de Stanford, na Califórnia, contando com a participação dos estudantes de faculdade, e oferecendo como premiação um ano de assinatura da revista *Rolling Stones*, de acordo com a matéria de Bruna Menezes para o site Globo Esporte (2020).

Em 1966, trabalhando como um engenheiro chefe de uma empresa fabricante de equipamento militar, Ralph Baer, que hoje é considerado como o pai do videogame, retomou o trabalho que tentara realizar mais de 15 anos antes, buscando uma forma de utilizar a televisão de maneira interativa, projetando jogos na tela. Ele e sua equipe, em 1971, lançaram o *Odyssey*, o primeiro aparelho de videogame oferecido ao mercado, que poderia ser jogado de casa, semelhante ao modelo que conhecemos hoje, apesar de não ter sido um grande sucesso de vendas e popularidade, alcançando apenas cerca de 100 mil unidades vendidas em dois anos (LUZ, 2010).

Já o *Spacewar*, mesmo anos após seu lançamento, continuou gerando impacto no mercado dos games. Foi dele que se originou o primeiro modelo de *arcade*³, contendo uma variante do jogo. Criado por Nolan Bushnell, o jogo foi chamado de *Computer Space*, mas devido a sua dificuldade e lógica pouco intuitiva, o jogo não fazia muito sucesso para o público geral, pois era considerado muito complexo. Por fim, Bushnell acabou por romper sua parceria com a *Nutting Associates*, empresa que auxiliava na construção e distribuição das máquinas do game, e decidiu por criar sua própria empresa em 1972: A Atari. Inicialmente, a empresa apenas fabricava máquinas de *pinball*⁴, mas Bushnell, com o auxílio de um de seus engenheiros, Al Alcorn, conseguiu desenvolver um jogo que se assemelhava a uma partida de pingue-pongue.

O jogo possuía uma linha central, que dividia a tela em dois lados, com barras flutuantes nas laterais, controladas cada uma por um jogador, e uma bola que cruzava a tela e era rebatida pelas barras, com um placar na parte de cima. Os pontos eram marcados caso um dos jogadores falhasse em rebater a bola para o lado adversário. O jogo foi chamado de *Pong*, e foi um sucesso absoluto em seu lançamento nos bares locais, criando filas no aguardo para jogar. Segundo Luz (2010), o jogo foi um sucesso

³ Videogame operado a moedas.

⁴ Jogo de fliperama que antecedeu os videogames, baseado em evitar que a bola caia no buraco com o uso de dois *flippers* em formato de barra, com uma extremidade fixa em cada lado da caçapa, e outra solta, possibilitando que fossem controlados pelo jogador se movendo em um ângulo de aproximadamente 90 graus.

devido à simplicidade dos comandos e às instruções estarem escritas na própria máquina, em uma única frase: Evite perder a bola para um placar mais alto. Uma foto da máquina pode ser observada na figura 2, tirada por Chris Rand na exibição chamada *Golden Age of Video Games*, no *Neville Public Museum*, em Green Bay, Wisconsin.

FIGURA 2: Pong



Fonte: Wikipedia, 2013.

A empresa então, com o êxito de seu primeiro *game* alcançando escalas mundiais de demanda, cresceu exponencialmente, tendo que quadruplicar suas instalações, de acordo com Luz (2010). A popularidade era tamanha que as versões piratas do game se espalharam rapidamente. Segundo Leite (2006) em 1974 apenas

um terço de todas as máquinas de *Pong* eram a versão da Atari. Para lidar com isso, Bushnell decidiu lançar um jogo novo por mês, alegando que a concorrência não tinha capacidade de inovação ou criatividade. Foi dessa forma que a Atari se tornou pioneira em diversos gêneros de videogames logo nos seus primeiros anos.

Foi então que Bushnell decidiu levar a diversão que *Pong* proporcionava para dentro das casas de seu público, desenvolvendo uma versão menor, que pudesse ser ligada em um televisor. O *Home Pong*, como foi chamado, fez um enorme sucesso, levando outras setenta e cinco empresas a lançarem suas versões do jogo (LEITE, 2006). Esses consoles, de acordo com Luz (2010), por estarem limitados aos jogos já presentes, acabaram deixando de ser novidade, fazendo com que as pessoas abandonassem o videogame. Foi apenas com a chegada da inovação apresentada pela Fairchild que se tornou possível que as máquinas contassem com cartuchos, contendo diferentes jogos que poderiam ser renovados e lançados ao longo do tempo. Em 1977, então, a Atari lança o *Video Computer System* (VCS), console que serviu como resposta e concorrência ao *Fairchild Channel F*, assim como o Studio II da RCA. Essa geração de consoles não alcançou a popularidade esperada pelas desenvolvedoras, dando espaço para a nova era que estava por vir: Os anos dourados.

Tudo começou quando, em 1978, a indústria japonesa Taito, que fabricava *pinballs* e *arcades*, lançou no mercado o *Space Invaders*, um jogo icônico que, tamanha sua popularidade, foi apontado como causa da falta de moedas de 100 ienes no Japão. Segundo Luz (2010), o jogo foi o primeiro a ter personagens animados e trazer o placar de recordes, popular entre os *pinballs* digitais, que guardava e mostrava a maior pontuação do dia na máquina, gerando competição entre aqueles que jogavam.

O sucesso foi tão grande que o *Space Invaders* se tornou o primeiro jogo a ser licenciado dos *arcades* para ser utilizado em um console doméstico, quando a Atari, em 1979, adquiriu os direitos junto a Taito, possibilitando sua portabilidade para o VCS, que posteriormente viria a ser chamado de Atari 2600. O jogo foi o mais vendido para videogames em 1980, e impulsionou a prática de converter jogos de *arcades* para os consoles, além de ser responsável pela primeira competição de esportes eletrônicos em larga escala. O *Space Invaders Championship*, organizado pela Atari, contou com cerca de 10 mil participantes nos Estados Unidos, segundo artigo da

Confederação Brasileira de eSports (CBeS, 2017). Na Figura 3 é possível visualizar uma imagem da competição:

FIGURA 3: Space Invaders Championship



Fonte: CBeS, 2017.

Foi também em 1980 que surgiu o maior sucesso da história dos *arcades*. Criado por Toru Iwatani, o Pac-Man⁵, da Namco, dominou e mudou o mercado. Segundo Leite (2006), mais de 100 mil máquinas foram vendidas nos Estados Unidos. O jogo teve tamanho impacto sobre o mercado que alavancou a popularidade dos *arcades*, a ponto de salas de fliperamas ganharem espaço em hotéis, supermercados e até mesmo em salas de espera de médicos. Como resultado, em 1982, os Estados Unidos contavam com mais de um milhão e meio de máquinas de videogames ativas e foi no mesmo ano que a indústria começou a entrar em declínio, mesmo que já fizesse parte da cultura norte-americana.

⁵ O jogador controla um personagem amarelo que lembrava o formato de uma pizza com uma fatia removida, com o objetivo de comer todas as bolinhas presentes no labirinto da tela, enquanto é perseguido por pequenos fantasmas.

Uma das causas apontadas por Luz (2010) foi quando, em 1983, os computadores pessoais passaram a conquistar o lugar nas casas americanas, gerando competição com os videogames e se tornando mais atrativos, pois além das diversas outras funcionalidades, ainda contavam com o lançamento de diversos jogos para computadores. Em contrapartida, o mercado de videogames que estava abalado nos Estados Unidos, não parecia ter sido afetado no Japão, onde grandes empresas seguiram com os seus lançamentos durante os anos de crise no ocidente.

A Nintendo e a Sega dominavam o mercado nipônico nos *arcades*, e começavam a se aventurar nos consoles domésticos. O lançamento do Famicom (*Family Computer*) inovou na realidade vista até então. Segundo Luz (2010), foi o primeiro videogame a disponibilizar um controle que não possuía um *joystick*⁶, e sim botões direcionais em forma de cruz, possibilitando aos jogadores maior rapidez e precisão. Após conquistar os japoneses, a Nintendo decidiu levar o Famicom ao mercado americano. Foram diversas tentativas de adentrar um mercado que se encontrava praticamente morto, segundo Leite (2006). Depois de alguns fracassos e a mudança de nome para facilitar a receptividade do público, o Famicom passa a se chamar NES (*Nintendo Entertainment System*) e definitivamente ingressa nas casas dos Estados Unidos no Natal de 1985.

No mesmo ano, com o lançamento e o sucesso absoluto do Super Mario Bros no Japão, não levou muito tempo até o jogo ser traduzido e introduzido no ocidente, resultando

“um dos jogos para vídeo game doméstico mais vendidos de toda a história e, após aportar no ocidente, tornou Mario uma celebridade tão conhecida quanto Mickey Mouse, elevando a personagem à condição de ícone cultural e tornando-o porta-voz e o próprio alterego da Nintendo” (LUZ, 2010, p. 47).

O sucesso do jogo refletiu nos bons resultados de venda do NES nos Estados Unidos. Segundo Leite (2006), em 1986 foram vendidos três milhões de unidades do console, se consolidando nos anos seguintes e alcançando a marca de 9,3 milhões em 1988. Uma imagem do jogo pode ser observada na captura de tela de um vídeo, presente no site da Nintendo, representada pela Figura 4.

⁶ Controle de videogame caracterizado por possuir uma alavanca central.

FIGURA 4: Super Mario Bros



Fonte: Nintendo, 2021.

A Nintendo manteve seu domínio no mercado nos anos seguintes, apresentando seu novo console no Japão em 1990, o Super Famicon (lançado em 1991 nos Estados Unidos como Super NES e como Super Nintendo no Brasil), que trazia o novo jogo Super Mario World incluído no pacote. A Sega por sua vez fazia frente a dominância da Nintendo, com o Mega Drive (conhecido como Sega Genesis nos Estados Unidos), que introduziu Sonic, o mascote rival do Mario. Segundo Pereira (2014), a batalha entre as duas gigantes só perderam força quando a japonesa Sony, que não possuía tradição no mercado de jogos, em 1994, lançou o *PlayStation*, seu primeiro console, que funcionava com leitura de CD-ROM, e alcançou o número de 100 milhões de unidades vendidas, representando 65% do mercado total.

A partir de então, a Sony ganhou destaque no mercado de consoles. O lançamento do PlayStation 2, em março de 2000 no Japão, “Foi de longe o mais esperado lançamento de um aparelho de jogo eletrônico na história. Com um lote inicial de um milhão de unidades, em apenas quatro horas as lojas já haviam vendido todas” (LEITE, 2006, p. 66-67). E foi depois do sucesso do novo console da Sony que a Microsoft, empresa que já era reconhecida na indústria da informática, anunciou sua

entrada no mercado de games com seu próprio console, o Xbox. Criou-se então uma nova rivalidade e disputa pelo domínio do mercado, entre a Sony e a Microsoft, que perdura até hoje, em cada ciclo de novos consoles lançados. Desde a geração do PlayStation 2 e do Xbox, foram lançados por elas, respectivamente o PlayStation 3 e o Xbox 360; o PlayStation 4 e o Xbox One; e o PlayStation 5 e o Xbox Series X/S, sendo esses dois últimos lançados no fim de 2020.

Após transitar pelos principais acontecimentos e evoluções da história dos videogames, passando pelos *arcades* até os consoles mais populares da atualidade e as principais empresas responsáveis por eles, a seguir discorreremos sobre os computadores, a chegada da internet e de que forma essas tecnologias impactaram nos jogos e nos esportes eletrônicos.

2.2 OS COMPUTADORES, A CHEGADA DA INTERNET E OS ESPORTS

Os computadores pessoais já entraram em um mercado ocupado pelos jogos eletrônicos, desde o início da década de 70. De acordo com Pereira (2014), principalmente nas décadas de 80 e 90, a variedade de gênero dos jogos disponíveis para PC superava os consoles. E mesmo que essa variedade fosse relevante, ainda existia outro fator que impulsionava os jogos nos computadores: a conexão com a internet. Isso passou a permitir que os jogadores tivessem a possibilidade de jogar com mais de uma pessoa simultaneamente, sem a necessidade de estarem no mesmo ambiente.

Um dos jogos que mais se destacou na popularização do modo multiplayer em rede é o Doom. Lançado em 1993, além de ser um dos precursores dos jogos do tipo FPS⁷, também ajudou a consolidar a distribuição de jogos como *shareware*. Segundo Luz (2010) era possível fazer o *download* da primeira missão do jogo de forma gratuita, com as missões seguintes disponíveis para compra. A propaganda foi tão grande e rapidamente disseminada que, quando lançado, os servidores do jogo não aguentaram o volume de acessos. O jogo também ficou conhecido pela sua opção de *deathmatch*, modo de jogo *multiplayer*⁸ onde os jogadores deveriam eliminar uns aos

⁷ First Person Shooter, tipo de jogo caracterizado pelo jogador não enxergar seu personagem por completo, mas sim apenas parte da arma que carrega e o que o personagem enxerga a sua frente.

⁸ Modo de jogo em que os jogadores jogavam juntos ou em lados opostos controlando seus personagens.

outros e poderia ser jogado conectado à rede. Na figura 5 vemos a tela do jogo, que só mostrava a arma do jogador e os inimigos a serem eliminados.

FIGURA 5: Doom.



Fonte: Techtudo, 2014.

A possibilidade de jogar com adversários de diversos lugares do país, ou até do mundo, fez com que o Doom revolucionasse o cenário de competições eletrônicas. De acordo com Pereira (2014), a conexão era feita por uma plataforma externa, que conectava os jogadores às partidas e possibilitava a realização das competições sem a necessidade de que os competidores estivessem no mesmo ambiente. Seu sucessor, o Quake, lançado em 1996 pela mesma produtora, aproveitou o sucesso que o Doom havia conquistado, potencializou seus pontos fortes e também adicionou novas possibilidades, tendo uma função própria para conexão à internet e focando nos modos *multiplayer*, ao contrário dos modos *single player*⁹ que eram populares à época, além de ter como característica a possibilidade de personalização do jogo com

⁹ Modo de jogo em que os jogadores jogavam sozinhos, enfrentando apenas inimigos controlados pelo próprio videogame.

a adição de *mods*¹⁰, um deles sendo o modo de captura de bandeira, que acabou se tornando um dos formatos mais comuns de esports presentes até hoje.

O jogo acabou ganhando destaque na QuakeCon, evento realizado no estado do Texas, nos Estados Unidos, em 1996. A convenção, que acontece anualmente, é um dos maiores eventos de jogos norte-americanos com a característica BYOC (*Bring-Your-Own-Computer* - Traga seu próprio computador em tradução livre), e atualmente conta com apresentações, torneios, painéis, exposições e *sneak peeks* dos lançamentos da Bethesda, empresa responsável pela realização do evento (QuakeCon, 2021). Na sua primeira edição, os computadores eram conectados por conexões locais, sem necessariamente estarem conectados à internet, e os competidores disputavam entre si o título. Deste momento em diante diversas ligas e competições começam a surgir pelo mundo inteiro, todas focadas em disputas de jogos eletrônicos.

O crescimento desta modalidade de competição, os esportes eletrônicos, acompanha os jogos mais jogados da época, bem como a ascensão e a popularidade do acesso à internet. Na década de 2000 por exemplo, segundo Jensen (2017), entre os jogos mais populares estavam Quake 3: Arena, Counter-Strike, Age of Empires 2, StarCraft, Fifa Soccer, entre outros. Os números ao decorrer dos anos demonstram um crescimento exponencial. No ano de 2000, foram contabilizadas 10 competições durante a temporada, enquanto no ano de 2010, esse número subiu para 260. Em 2020 por sua vez, segundo dados da *Esports Earnings* (2021), foram estimados 4715 campeonatos realizados

As informações trazidas por Pereira (2014) e Albuquerque (2018) evidenciam esse processo. Segundo ambos, um momento marcante nos anos 2000 foi a criação de várias ligas com envolvimento dos jogadores que tinham interesse na organização de competições, tendo como destaque e sendo a mais importante a *Cyberathlete Professional League* (CPL), criada em 1997. Na edição do ano 2000, o *Razer CPL* alcançou premiações totais de 100 mil dólares. No mesmo ano, na Coreia do Sul aconteceu o *World Cyber Game* (WCG), com a participação de 174 jogadores de 17 nacionalidades e premiação total de 150 mil dólares.

¹⁰ Modificações dos jogos originais, possibilitando dinamicidade e novidades dentro de um mesmo jogo.

A Coréia do Sul passou, desde então, a ter destaque neste cenário, se tornando pioneira nesse tipo de competição. O país possui regulamentação que reconhece os esportes eletrônicos como modalidade competitiva desde o ano 2000, ano em que o crescimento dos esportes teve seu grande boom devido à disseminação do acesso à internet, afetando principalmente os jogos para computador. O *Counter Strike* teve grande participação nisso, tendo se mantido entre um dos jogos mais populares do mundo até a atualidade, possuindo campeonatos que movimentam torcedores globalmente. Albuquerque (2018) pontua que as principais regiões que se desenvolveram durante o início do século XXI foram a Ásia e a Europa, com destaque para a Coréia do Sul, que possui uma cultura muito forte relacionada aos esportes eletrônicos, com públicos lotando estádios para assistir aos principais jogos dos campeonatos e possuindo dois canais de televisão com transmissão de partidas 24 horas por dia. Pereira (2014) também destaca a hegemonia e pioneirismo do país:

De acordo com Wagner (2005, p.2), a rápida ascensão de StarCraft na Coréia se deveu há desregulamentação do setor de telecomunicações sul-coreano realizado no meio década de 90. Essa liberdade gerou um rápido crescimento na infraestrutura de banda larga no país, que abriu espaço para o surgimento de novos conteúdos como televisão digital e jogos online. Essa facilidade para novas TVs também promoveu os jogos, dados que dois canais foram criados apenas para transmissão de partidas de jogos eletrônicos e eventos relacionados. Esses fatores locais, somados à facilidade de conexão entre jogadores criada pelo software também da Blizzard Battle.net “resultaram em uma cultura de jogos em que jogadores de StarCraft conseguiam adquirir status de celebridades similar ao de atletas profissionais”. Na Coréia do Sul empresas dos setores de telecomunicações e tecnologia, como a SK Telecom e a Samsung, patrocinam equipes de e-sportes, jogadores profissionais podem continuar competindo mesmo servindo as forças armadas e o próprio governo regula as competições através da agência KeSPA (Korean e-Sports Agency) (PEREIRA, 2014, p. 27).

Enquanto na Coréia do Sul os esportes eletrônicos já possuíam uma organização que serve de exemplo até hoje para diversos países, no Brasil essa modalidade só começou a se fortalecer em 2010, com a popularização do League Of Legends e das redes de *streams*, principalmente por meio da Twitch TV¹¹ em 2011. Albuquerque (2018) afirma que durante esse período houve um grande processo de

¹¹ Principal plataforma de streaming de jogos da atualidade (GZH, 2021).

profissionalização, com competições que passaram a oferecer calendários regulares, com premiações melhores, e com jogadores e organizações que estabeleceram relações de trabalho e carreira. O número de jogadores e espectadores brasileiros cresceu até que se tornou necessário que a Riot Games lançasse em 2012 um servidor do jogo no Brasil. No mesmo ano também foi lançada e disputada a primeira edição do Campeonato Brasileiro de League of Legends. A figura 6 mostra a equipe campeã, a vTi.Ignis, composta pelos jogadores, da esquerda para a direita: André “manajj” Rocha (atirador), Rafael “rafes” Peres (caçador), Leonardo “Alocs” Belo (suporte), Matheus “Mylon” Borges (topo) e Guilherme “Snowlz” Neves (meio).

FIGURA 6: vTi.Ignis primeira campeã do CBLol



Fonte: TechTudo (2021).

Atualmente os esportes eletrônicos conquistaram espaço no mercado brasileiro, se tornando uma alternativa atrativa durante o período de isolamento em decorrência da pandemia de covid-19¹². Na matéria publicada pelo Globo Esporte (2021), nota-se que, por conta do maior número de pessoas ficando em casa por períodos prolongados, foi necessário encontrar alternativas para a diversão, resultando no crescimento do consumo de conteúdo relacionado ao universo *gamer*.

¹² Pandemia mundial causada pelo vírus SARS-CoV2, o novo coronavírus, com o primeiro caso identificado no dia 31 de dezembro de 2019, em Wuhan, na China (PEBMED, 2020).

De acordo com os dados da Pesquisa Game Brasil (2021), 72% dos brasileiros se consideram jogadores eletrônicos, e mais de 70% deles alegam ter jogado mais durante o período de isolamento social¹³.

Além disso, os resultados recentes das competições de um dos campeonatos mais assistidos do país demonstram também o crescimento do setor durante a pandemia. A final do Campeonato Brasileiro de League Of Legends de 2020 alcançou recorde de audiência na segunda metade do ano (2º *split*¹⁴) com o número de 395 mil espectadores simultâneos, segundo dados apresentados por Rodrigues (2021), batendo a marca anterior da mesma competição, no 2º *split* de 2019, com 315 mil espectadores simultâneos. Segundo Mota (2021), a covid-19 também impulsionou esse mercado e essa prática ainda mais, aumentando o número de pessoas jogando e assistindo aos campeonatos. No ano de 2021, o 1º *split* do CBLol novamente quebrou recordes, ultrapassando os 415 mil espectadores simultâneos. Vasquez (2021) lista o League of Legends como o jogo mais assistido em 2020, com cerca de 580 milhões de horas assistidas durante o ano e crescimento de 21%. Em segundo lugar aparece o CS:GO; em terceiro lugar o Dota 2; em quarto lugar o PUBG Mobile e em quinto lugar o Free Fire. Os dois últimos confirmam a força crescente dos jogos para smartphones no cenário dos esportes eletrônicos. A figura 7 mostra uma captura de tela retirada do vídeo da cerimônia de abertura do *Worlds* 2020, presente no canal do YouTube do CBLol.

¹³ Medida necessária para evitar o contágio da Covid-19, sugerindo que a população permanecesse em casa pelo maior tempo possível, saindo apenas para necessidades básicas e/ou emergências.

¹⁴ Termo utilizado pela empresa Riot Games para descrever as etapas de cada temporada de disputa de seus campeonatos.

FIGURA 7: Cerimônia de abertura Worlds 2020.



Fonte: Canal do CBLOL no YouTube.

Após transitar pelos principais acontecimentos da história dos videogames e dos esportes eletrônicos, além de demonstrar o crescimento deste segmento nos últimos anos, tanto do mundo, quanto no Brasil, no próximo capítulo, abordamos os eventos, as suas definições e tipologia, bem como a relevância para a área da Comunicação e das Relações Públicas (RP).

3. PRESS START TO PLAY

No decorrer deste capítulo, esclarecemos o que é a área de Relações Públicas, quais são as principais características de seus profissionais, seus possíveis campos de atuação, assim como de que maneira esses profissionais empregam seus conhecimentos em eventos. Também são abordadas as definições de eventos, seus tipos e como estão inseridos no universo dos jogos eletrônicos. Para essas reflexões, nos baseamos nos pensamentos de: Lery, Santos e Silva (2019), Lattimore, Baskin e Heiman (2012), Kunsch (2009), Watt (2004), Mendonça e Perozin (2014), Nogueira, Júnior e Lima (2020), Martin e Lisboa (2020).

3.1 A ATIVIDADE DE RELAÇÕES PÚBLICAS

Mas afinal, o que são as Relações Públicas? Quem é o profissional de Relações Públicas? O que ele faz e qual sua contribuição para as organizações? Após muitos anos de desenvolvimento da área, uma vasta gama de conceitos vem se fortalecendo e eventualmente não se encaixando mais no momento atual. Hoje, segundo Lery, Santos e Silva (2019), existe um consenso para o entendimento de Relações Públicas, sendo ela uma disciplina de comunicação que atua no planejamento e estruturação da gestão de comunicação para a organização, estabelecendo e mantendo relações de compreensão entre as organizações e seus públicos. Para este estudo, consideraremos a disciplina como um representativo para as Relações Públicas no contexto acadêmico.

Lattimore, Baskin e Heiman (2012), reforçam que existem muitas tentativas de definir a área, tanto como disciplina acadêmica, quanto como campo profissional, e que a própria natureza da profissão, sendo algo mutável e em constante adaptação para atender as demandas da sociedade, torna a busca por uma definição uma tarefa árdua, classificando as Relações Públicas como um alvo móvel para definições. Ainda assim, oferecem a seguinte definição para o trabalho de RP:

“As relações públicas são uma função de liderança e gestão que ajuda a atingir os objetivos, definir a filosofia e facilitar a transformação da organização. Os profissionais das relações públicas se comunicam com todos os públicos internos e externos relevantes para desenvolver relações positivas e criar coerência entre as metas da organização e as expectativas da

sociedade. Esses profissionais desenvolvem, executam e avaliam os programas da organização que promovem o intercâmbio de influências e o entendimento entre as partes e os públicos de uma organização (LATTIMORE, BASKIN E HEIMAN, 2012, p.23)".

Enquanto uma definição busca o conceito de RP como uma disciplina, e outra aborda o campo profissional, Kunsch (2009) busca ampliar sua visão para uma definição compartilhada entre ambas. Para ela "As relações públicas, como disciplina acadêmica e atividade profissional, têm como objetos as organizações e seus públicos, instâncias distintas, mas que se relacionam dialeticamente. É com elas que a área trabalha, promovendo e administrando relacionamentos e, muitas vezes, mediando conflitos, valendo-se, para tanto, de estratégias e de programas de comunicação de acordo com diferentes situações reais do ambiente social" (KUNSCH, 2009, p. 198).

Com base nessas três diferentes, porém convergentes, visões, é possível unificar as ideias, estabelecendo o conceito norteador que será utilizado como base para este trabalho: As Relações Públicas atuam diretamente na gestão de comunicação das organizações, agindo no planejamento e estruturação de todo o processo comunicacional, de acordo com os objetivos da organização, buscando a aproximação com seus públicos e trabalhando para estabelecer e fortalecer a conexão entre essas partes.

Pode-se observar, baseado no que abordamos até o momento e com os conceitos apresentados que a profissão de Relações Públicas, devido a sua constante mutação, também se torna uma das disciplinas mais dinâmicas na realidade das organizações. De acordo com Lattimore, Baskin e Heiman (2012), a grande diversidade das habilidades e capacidades programáticas do profissional da área são responsáveis por essa dinamicidade. Eles ainda listam uma gama de atividades que o Relações Públicas pode desempenhar, são elas: Pesquisa; Consultoria/assessoria; Assuntos governamentais; Relações com investidores; Desenvolvimento de captação de recursos; Assuntos multiculturais; Gestão de crises; Relações na mídia; Assuntos públicos; Relações comunitárias; Relações com funcionários; Publicidade; Comunicação de marketing e Promoção.

Um dos fatos históricos que podem ser levados em consideração até os dias de hoje se deu durante a realização do IV Congresso Mundial de Relações Públicas,

que aconteceu em 1967, no Rio de Janeiro. Durante o evento, foram definidas as funções básicas específicas da profissão, sendo elas: Assessoria, pesquisa, planejamento, execução (comunicação) e avaliação. Embora sejam funções muito amplas, são a base da profissão desde aquele momento, sendo preservada até a atualidade e aplicada sobre as novas realidades.

Essa amplitude nas possibilidades de atuação, tarefas e características dos profissionais da área é evidenciada na lista de oito funções publicada pela Public Relations Society of America (PRSA) e apresentada na obra de Lattimore, Baskin e Heiman (2012): a) Programação (análise de problemas e oportunidades, planejamento de atividades); b) Relações (aproximação dos diversos públicos da organização); c) Redação e edição (para atingir todos os públicos necessários, o profissional deve ter diversas ferramentas para cumprir esse objetivo); d) Informações (conexão com diversos canais de mídia); e) Produção (o profissional não precisa dominar todas as ferramentas, mas deve ter conhecimento geral para planejar o seu uso); f) Eventos especiais (são meios de aproximação que geram atenção e aceitação, demandam planejamento e coordenação cuidadosos); g) Fala (a comunicação face a face é uma habilidade diferencial); h) Pesquisa e avaliação (todo trabalho de Relações Públicas se baseia em pesquisa e a avaliação de resultados de toda ação é indispensável).

Como os autores evidenciam, as Relações Públicas utilizam diversas ferramentas para atingir um objetivo principal: aproximar a organização de seus diversos públicos. A seguir, falamos sobre uma dessas ferramentas, os eventos.

3.2 EVENTOS: DEFINIÇÕES E IMPORTÂNCIA

Se buscássemos uma definição para eventos em um dicionário, a exemplo dos autores consultados para este trabalho, um evento seria “qualquer coisa que aconteça, diferentemente de qualquer coisa que exista” ou “uma ocorrência, especialmente de grande importância” (WATT, 2004). Essas definições são amplas de forma que possam contemplar todas as possibilidades que os eventos nos apresentam e, por isso, buscamos por definições que esclarecessem de que maneira os eventos contribuem para as organizações e os participantes e como o RP atua em sua realização, sob um olhar comunicacional.

Sabemos que, assim como qualquer ação de comunicação, os eventos almejam alcançar o sucesso, mas esse, em específico, demanda um planejamento detalhado sobre cada aspecto de sua realização. Segundo Mendonça e Perozin (2014), os eventos possibilitam precisão nas respostas do público, de forma instantânea, uma vez que os participantes são afetados pelo evento, provocando emoções, criando sentimentos, promovendo discussões sobre os assuntos relacionados e estabelecendo aproximação entre a organização e os públicos. É importante ressaltar que esse apanhado de sentimentos e sensações se deve ao fato de que todo evento é único, não sendo igual a nenhum outro. A realização de um evento exige de seus organizadores muita dedicação, com foco na inovação e criatividade, para que possa gerar emoções positivas em seus participantes, além de impressionar a mídia, que pode repercutir as experiências criadas durante o acontecimento.

Mesmo que o intuito de um evento seja alcançar o sucesso, problemas em sua execução podem levar à direção oposta com dada facilidade, considerando que o foco na experiência do público, almejada pelos eventos, vai ser afetado de forma negativa. Caso os erros da organização afetem a experiência dos participantes, o desconforto gerado pode afastá-los, ao invés de promover a aproximação pretendida (MENDONÇA e PEROZIN, 2014).

Para Nogueira, Júnior e Lima (2020), baseados em outras definições e conceitos diversos, a definição de evento pode ser resumida no trecho a seguir:

[...] podemos conceituar os eventos como iniciativas conscientes, dotadas de um planejamento estratégico prévio, voltadas a reunir várias pessoas para finalidades diversas como comemorações, festividades, intercâmbios culturais e/ou troca de informações, as quais gerem experiências, com diferentes periodicidades, sem uma duração unificada e que possam redundar em benefícios (financeiros ou não) para indivíduos e/ou para organizações (sejam públicas ou privadas) (NOGUEIRA, JÚNIOR E LIMA, 2020, p. 15).

Essas definições nos levam a refletir sobre o papel das Relações Públicas e da comunicação na realização de eventos e em porque desse tipo de ação ganha espaço em meio aos consumidores. Oliveira, Lima e Nogueira (2021) afirmam que a presença crescente dos consumidores no meio digital reforça a necessidade de um canal de comunicação direto entre a organização e seus públicos, e que os eventos proporcionam isso, além de estimular uma experiência personalizada relacionada à

marca, preparada exclusivamente para ele, fortalecendo a percepção e a relação que o consumidor ou colaborador tem com a marca. Para elas, o comparecimento ao evento já é um indicador de que há um interesse por parte do público na marca, e uma abertura para uma conexão, muitas vezes estimulada pelo convite, que permite que as pessoas já estejam mais dispostas a serem impactadas pelos acontecimentos que seguirão.

Os eventos podem atender aos mais diversos objetivos e públicos, para isso, é fundamental que os objetivos do evento sejam bem definidos antes de iniciar o planejamento para a sua execução. Segundo Nogueira, Júnior e Lima (2020) os objetivos do evento são o que o diferenciam dos demais e determinam suas características para que faça parte de uma devida categorização, afinal, todo evento visa alcançar o seu público-alvo, estimulando o interesse, a participação e o consumo do serviço oferecido. Para essa classificação, podem ser levadas em consideração diversas características do evento. Utilizaremos como base para definir os tipos de eventos a obra de Mendonça e Perozin (2014).

Os eventos podem ser classificados de acordo com o seu tamanho, que é definido pela quantidade de pessoas que estarão presentes durante sua execução, sendo elas parte da equipe ou participantes, como pode ser observado no Quadro 1.

QUADRO 1: Classificação de eventos – Tamanho.

Tipo de evento	Características
Megaeventos	Envolvem um número muito alto de pessoas, desde seu planejamento e produção até os participantes. Ex.: Copa do mundo, Olimpíadas.
Grande porte	Eventos com presença de mais de 500 pessoas. Ex.: Feiras, salões, congressos, etc.
Médio porte	Eventos com público de 200 a 500 pessoas. Ex.: Casamentos, formaturas.
Pequeno porte	Eventos com público inferior a 200 pessoas. Mesmo um evento de pequeno porte deve ser realizado com muito cuidado e planejamento, pois seus resultados e impactos podem ter a mesma relevância que eventos maiores. Ex.: Festas de aniversário, jantares, <i>workshops</i> , etc.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

Além do tamanho, a escolha da data também é uma decisão importante para a realização de um evento. Conforme a frequência com que o evento ocorre, ele pode ser classificado de acordo com o Quadro 2.

QUADRO 2: Classificação de eventos – Data.

Tipo de evento	Características
Data fixa	Um evento com data fixada, que não muda de acordo com fatores externos. Ex.: Natal, Réveillon, aniversários, etc.
Data móvel	Eventos em que a data muda de acordo com o calendário anual. Ex.: Carnaval, festas religiosas, dia dos pais, etc.
Data esporádica	Eventos que acontecem conforme houver necessidade ou por um motivo pontual, não há precisão para prever seu acontecimento. Ex.: Conclave, funerais, chá de fralda, etc.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

Definir para qual público o evento é direcionado é uma das etapas cruciais para a realização do evento, é a partir dessa escolha que surge a classificação demonstrada no Quadro 3.

QUADRO 3: Classificação de eventos – Público.

Tipo de evento	Características
Geral	Eventos em que o público não é propriamente definido. Se caracteriza pela ausência de restrição de participação, sendo aberto para todos.
Dirigido	Eventos em que há um público que se deseja alcançar, porém, não é o único público participante, podendo ser frequentado por qualquer pessoa que desejar, sem apresentar restrições na participação, embora seja pensado para atingir um público específico. Ex.: Salão do Automóvel, pensado para o público masculino que, em sua maioria, gosta de automóveis.
Específico	São eventos pensados exclusivamente para um tipo de público, restringindo sua participação ao público-alvo. Essas restrições podem ser aplicadas a uma área de atuação, idade, ou quaisquer outros fatores. Ex.: Congressos, <i>workshops</i> , etc.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

A determinação das áreas de interesse também é fundamental para o planejamento do evento, podendo ser aplicada uma ou mais áreas de interesse para o mesmo acontecimento. Elas podem ser observadas no Quadro 4.

QUADRO 4: Classificação de eventos – Área de interesse.

Tipo de evento	Características
Artístico	Eventos onde há uma manifestação artística como música, dança, teatro, etc.
Científico	Eventos onde há por intuito explorar ou apresentar pesquisas científicas nas mais diversas áreas.
Cultural	Eventos voltados para manifestações culturais diversas de uma comunidade, região, povo, etc.
Educativo	Eventos elaborados para apresentar métodos e pesquisas voltadas para o campo da educação e didática.
Cívico	Eventos realizados para exaltar a pátria, a nação, como o desfile de 7 de setembro.
Político	Eventos que representam manifestações da esfera política, como reuniões de partido, comícios, etc.
Governamental	Eventos realizados pelo governo federal, estadual ou municipal, como por exemplo a Balada da Vacina.
Empresarial	Eventos realizados por empresas para expor resultados, fazer comunicados importantes ou comemorações.
Lazer	Eventos voltados para o entretenimento, que proporcionam diversão ou fuga da rotina aos participantes.
Social	Eventos que buscam proporcionar uma confraternização ou comemoração com grupos que possuam um interesse em comum, sejam familiares, amigos, etc.
Desportivo	Eventos com foco nos esportes, independente da modalidade, fazendo parte de uma competição ou não.
Religioso	Eventos que abordam a religião como um todo, independente da crença, que podem mobilizar grandes públicos em procissões, festas, caminhadas, etc.
Beneficente	Eventos com o objetivo de apoiar causas sociais, podendo ser mobilizadores para outras pessoas ou organizações, buscando divulgação e/ou arrecadações para a causa apoiada.
Turístico	Eventos que buscam promover e divulgar destinos turísticos, principalmente em baixa temporada.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

O quadro 5 se refere a classificação por termos geográficos, fazendo referência à amplitude alcançada ou pretendida pelo evento.

QUADRO 5: Classificação de eventos – Amplitude Geográfica.

Tipo de evento	
Local	Municipal
Estadual	Nacional
Internacional	Mundial

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

O quadro 6 demonstra as classificações por características do espaço onde o evento será realizado.

QUADRO 6: Classificação de eventos – Espaço.

Tipo de evento	Características
Interno	Eventos realizados em espaços fechados ou semifechados, sendo um grande espaço inteiro ou subdividido em salas menores.
Externo	Eventos realizados em espaços abertos, muitas vezes ao ar livre, sendo importante observar alguns fatores que não são tão comuns a eventos internos, como a previsão do tempo por exemplo e como isso impactaria no desenvolvimento do evento.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

Por fim, o tipo de evento é fundamental para seu planejamento, pois deve ser definido de acordo com o tipo de experiência que se quer passar para um designado público. O quadro 7 lista e caracteriza os diferentes tipos de evento.

QUADRO 7: Classificação de eventos – Tipo.

Tipo de evento	Características
Feira	Eventos de grande porte que tem como finalidade exclusivamente a promoção e divulgação de produtos e/ou serviços, sendo focado na comercialização. É comum estar organizado em estandes, que têm importância e valores variados de acordo com seu tamanho e posição estratégica no evento.
Exposição	Eventos de porte menor em comparação com as feiras, buscando mostrar diversos tipos de trabalhos, como manifestações artísticas, técnicas e serviços, que são demonstrados aos participantes.
Road Show	Eventos que são considerados itinerantes, organizados em veículos de grande porte como caminhões e ônibus, exibindo tecnologias, demonstrações, etc. Tem como característica a possibilidade de acesso a diversas localidades possuindo infraestrutura própria.
Showcasing	Um tipo de evento que não tem interação direta com o público por parte dos organizadores. Os produtos ficam expostos em um local designado no evento e os participantes podem entrar em contato com os expositores caso tenham interesse em adquiri-los.
Mostra	Eventos de pequeno porte onde são exibidos materiais e projetos diversos, podendo ser uma mostra científica, por exemplo.
Salão	Evento de grande porte que muitas vezes é confundido com as feiras, mas tem como objetivo promoção, informação e divulgação, ao invés da comercialização de produtos e serviços. Tem como finalidade promover uma boa experiência e impactos positivos para a imagem das organizações envolvidas.
Vernissage	Eventos realizados para apresentar, de forma inédita, produções artísticas. Podem acontecer dentro de outros eventos, não sendo a atração principal.
Congressos	Eventos que podem variar de porte e amplitude, podendo durar vários dias, e focado em públicos que tenham conhecimento sobre os assuntos abordados. Buscam estudar e alcançar conclusões sobre as mais diversas áreas.
Conferência	Eventos com foco na fala de um conferencista referência no assunto que é altamente reconhecido pelo público, podendo ou não ser aberto a perguntas.
Palestras	Evento semelhante a conferência, porém realizada para um público pequeno, geralmente utilizado para objetivos educativos, com duração de aproximadamente 1 hora e espaço para perguntas.
Ciclo de Palestras	Tem características semelhantes com as de uma palestra, porém conta com a participação de mais palestrantes.
Simpósio	Evento de pequeno porte e com duração reduzida, busca promover a troca de informações, sem o estímulo ao debate.
Mesa-redonda	Evento que busca incitar e promover a discussão sobre diversos assuntos. Os convidados debatem o assunto sendo mediados por um moderador, que é responsável pela organização da mesa, e o público que observa a mesa pode participar fazendo perguntas para

	os convidados.
Painel	Evento que conta com a mediação de um moderador, que será responsável pela exposição do assunto e pelo encaminhamento e realização das perguntas vindas da plateia. Os participantes convidados expõem opiniões sobre os assuntos, mas sem foco no debate.
Fórum	Evento que tem como foco o debate de questões pertinentes à sociedade. É estimulada a discussão destes assuntos pelos diversos âmbitos presentes, como especialistas, o Poder Público e até mesmo a plateia, em busca de possíveis soluções para os problemas levantados, tendo duração de um ou mais dias.
Convenções	É representado por diversas exposições, dos mais variados assuntos e por várias pessoas, contando com a presença de um moderador.
Seminário	Evento dividido em três etapas: exposição, discussão e conclusão, feito para um grupo e geralmente contando com a presença de um coordenador
Debate	Evento que proporciona uma discussão entre duas ou mais partes, mediado por um moderador, que conduz as perguntas e o tempo para as respostas.
Conclave	Evento religioso que tem características singulares. Os participantes apresentam e debatem questões morais, éticas e dogmáticas ligadas à religião.
Brainstorming	Evento focado na apresentação de ideias por todos os participantes ligadas ao assunto em pauta. Ao fim, são selecionadas as melhores sugestões para desenvolvimento. Busca incitar a criatividade para chegar a melhor solução possível para o problema em questão.
Semana	Evento similar ao congresso, porém com duração estendida, chegando aos sete dias.
Jornada	Evento que geralmente é promovido por entidades de classe que costuma durar alguns dias com o objetivo de discutir assuntos ligados aos seus interesses como classe.
Concentração	Evento semelhante à jornada, porém mais simples e informal.
Entrevista coletiva	Evento realizado para expor o entrevistado à imprensa, de modo a alcançar o maior número de pessoas com a maior agilidade possível. Exige muita organização e atenção.
Workshop	Evento constituído por uma primeira parte expositiva, complementada por um segundo momento com demonstrações relacionadas à exposição.
Oficinas	Evento semelhante aos workshops, mais focados para a área da educação.
Assembleias	Evento que conta com a presença de delegações, estados, países, etc. São debatidos assuntos de interesses de todos os grupos, seguido de uma votação como conclusão e recomendação da assembleia.

Estudo de caso	Evento que estimula a discussão sobre aspectos relevantes do tema proposto em busca de soluções para os problemas apresentados.
Colóquio	Evento que busca apresentar exposições de assuntos de conhecimentos específicos, utilizado no meio acadêmico para exposições de trabalhos de maneira mais formal.
Confraria	Evento social que reúne grupos com o objetivo de apreciar ou discutir sobre o mesmo tema repetidas vezes, não sendo uma reunião que costuma mudar sua dinâmica de forma frequente, contando com a participação das mesmas pessoas, no mesmo local.
Sarau	Evento que reúne artistas para que compartilhem suas artes.
<i>Pocket show</i>	Evento que proporciona uma atração cultural/artística para um pequeno grupo de pessoas, de forma breve.
Coquetel	Evento que estimula a interação entre os participantes, oferecendo serviços como bebidas, aperitivos, etc, comumente realizado em paralelo a grandes eventos, em seu início ou término.
Happy hour	Evento informal que proporciona um momento de fuga da rotina de trabalho a seus participantes, caracterizado por ser uma reunião de colegas em bares, pubs e locais similares.
Chá da tarde	Evento que historicamente era realizado entre senhoras e durava até as 17 horas para que as participantes pudessem retornar às suas casas e obrigações. O costume de realização de eventos desse tipo perdeu-se com o passar dos tempos.
Coffee-break	Evento utilizado nos intervalos de outros eventos, apresentando um espaço para que os participantes possam fazer um breve lanche antes da retomada do evento.
Welcome coffee	Evento semelhante ao coffee-break, diferente pela característica de ser disponibilizado para convidados selecionados como uma forma de recepção especial.
Show	Apresentação cultural que visa o entretenimento do público.
Bodas de casamento	Evento que requer muito planejamento e cuidado, visto que os casamentos são um dos tipos de eventos mais promissores e que mais movimentam o mercado, envolvendo locação de espaços como igrejas e salões de festas que podem ter agendas disputadas.
Formatura	Evento de médio a grande porte que envolve as exigências de uma cerimônia oficial, contando com um cerimonial pré-estabelecido para a colação de grau. Após a cerimônia oficial, o evento pode ser comemorado com jantares, festas, coquetéis, etc.
Concurso	Evento onde há competição, mas não no âmbito esportivo. Designado a partir de um conjunto de regras, os participantes devem seguir o regulamento para alcançar a vitória, podendo ser penalizados pelo descumprimento das normas.
Torneio	Evento com viés competitivo e um conjunto de regras a ser seguido, podendo ter um número ilimitado de participantes, onde todos vão sendo eliminados em rodadas ou fases até que se forme a final entre os dois últimos competidores.

Campeonato	Semelhante aos torneios, porém com regras mais rígidas e com estruturas e tempo maiores para sua realização.
Olimpíadas	Evento desportivo com um dos maiores alcances mundiais, sendo um conjunto de torneios e campeonatos. Possui maior amplitude de participação e divulgação.
Desfiles de moda	Evento que visa divulgar e externalizar as criações de estilistas e marcas de renome, ditando tendências no mundo da moda.
Desfiles de escolas de samba	Um dos eventos mais populares no Brasil, envolvendo pessoas de todo o país principalmente durante o final de semana de carnaval.
Parada	Evento que mobiliza grande público em prol de uma mesma celebração, contando com carros alegóricos, som, etc.
Cerimônia	Evento solene que segue um protocolo e cerimonial de acordo com o seu objetivo.
Leilão	Evento que visa expor produtos para venda. O expositor ou leiloeiro destaca o produto e propõe um valor inicial mínimo, enquanto o público faz lances até que o maior lance seja proclamado. O participante que fizer o maior lance tem direito a aquisição do produto pelo valor oferecido.
Ruas de lazer	Evento que tem como objetivo gerar lazer e entretenimento para a rua, sendo realizado em espaços abertos.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2021), de acordo com Mendonça e Perozin (2014).

De modo a complementar as ideias trazidas por Mendonça e Perozin (2014), consideramos também os 3 formatos de eventos que propostos por Martin e Lisboa (2020) que são relevantes para o objetivo deste trabalho. Segundo os autores, os eventos podem ser resumidos em 3 formatos: Presencial, Híbrido e Virtual. Os eventos presenciais se caracterizam por terem a totalidade das pessoas presentes no local do evento, desde organizadores até o público final. Eventos virtuais utilizam o mesmo conceito dos presenciais, porém aplicado à participação virtual, por meio de tecnologias digitais, ou seja, todos os envolvidos estão presentes de forma remota. Os eventos híbridos fazem uso de ambas as possibilidades, acontecendo em parte de modo presencial e em parte virtual.

Apesar de existirem classificações para os eventos de diferentes autores, acreditamos que, para os fins deste trabalho, a classificação apresentada, desenvolvida por Mendonça e Perozin (2014), quando unida a Martin e Lisboa (2020), oferece o embasamento necessário, dividindo os eventos em categorias por tamanho, data, público, área de interesse, amplitude geográfica, espaço, tipo e formato, o que exemplifica a amplitude de possibilidades apresentadas pelas diferentes

características deles. A seguir exploraremos os eventos dentro do universo dos games e dos esportes eletrônicos, evidenciando e nos aprofundando nas conexões entre ambos.

3.3 OS EVENTOS E OS GAMES

O universo dos games comumente é associado ao jogador sozinho, em frente a uma tela, conectado ao seu videogame, mas nos tempos atuais, essa não é a realidade mais comum. A internet possibilita que os jogadores se conectem pelo mundo todo, e muitas vezes trazem essa conexão para o mundo físico. Uma das possibilidades para trazer os games para a realidade são, definitivamente, os eventos.

Neste nicho, os eventos podem possuir diversas características, se encaixando em múltiplos tipos de classificações apresentadas no capítulo 3.2. Existem eventos de games espalhados pelo mundo que podem ser classificados como feiras, congressos, convenções, podendo apresentar ou não torneios e campeonatos, assim como tendo classificações múltiplas baseados em outras de suas características como tamanho, data e outros. A seguir, veremos alguns dos eventos mais esperados para 2021, destacados pelo site de notícias Terra (2021), assim como os eventos mais importantes, considerados como títulos mundiais, para as competições dos jogos mais assistidos no mundo em 2020, segundo matéria de Ariela Vasquez para o Globo Esporte (2021).

3.3.1 NORDIC GAME

A *Nordic Game* é a principal conferência de jogos da Europa, realizando suas edições de número 19 e 20 nos meses de maio e novembro de 2021. O evento reúne milhares de profissionais da indústria a cada ano, e é considerado o principal “território” para reunir os desenvolvedores de jogos mais bem sucedidos da Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia, em tradução livre do site *Nordic Game* (2021). O evento acontece em Malmo, na Suécia, e é transmitido de forma online em três dias de evento, com possibilidade de interação com o público pelo

aplicativo Discord¹⁵. A figura 8 mostra o material de divulgação utilizado para a edição de novembro do evento.

FIGURA 8: Divulgação NG21 *Autumn*.



Fonte: Nordic Game, 2021.

3.3.2 E3 2021

Reconhecido como o principal evento do universo dos games e computadores, a E3 2021 foi a primeira edição completamente online da sua história. O evento é organizado pela ESA (*Entertainment Software Association*), uma empresa norte-americana que representa organizações e desenvolvedores de jogos. Neste ano, tem como objetivo trazer as principais novidades e lançamentos do mundo dos games para todos os fãs pelo mundo, de forma inclusiva e gratuita, possibilitando a participação de ainda mais pessoas. (E3, 2021)

Durante o E3 2021, marcas e desenvolvedores parceiros realizaram apresentações, e até mesmo seus próprios eventos, como a Ubisoft, que idealizou a

¹⁵ Plataforma de comunicação muito utilizada entre jogadores para comunicação por voz, possibilita também conversas por vídeo e texto, além da criação de servidores, espaços privados para interação entre aqueles que tiverem acesso.

Ubisoft Forward para anunciar os principais lançamentos da organização para o futuro. A Microsoft também realizou o *Xbox & Bethesda Games Showcase*. Além delas, o evento contou com a participação de marcas como Nintendo, Capcom, Konami, Take-Two Interactive, Bandai Namco, Warner Bros. Games e Koch Media.

3.3.3 STEAM¹⁶ NEXT FEST

Em mais um evento que visa trazer os lançamentos dos desenvolvedores para o público, o *Steam Game Festival* se tornou *Steam Next Fest* na edição de 2021. Segundo a Valve, empresa dona da plataforma Steam, a mudança de nome aconteceu para que os usuários tenham maior clareza no que consiste o evento: comemorar os futuros lançamentos. Durante 7 dias, de 16 a 22 de junho, a loja disponibilizou centenas de demonstrações de jogos e realizou transmissões ao vivo com os desenvolvedores envolvidos nesses títulos, possibilitando interação dos jogadores com os responsáveis pelos jogos que serão lançados na plataforma (TECMUNDO, 2021). A figura 9 mostra uma captura de tela de uma animação presente na divulgação do evento diretamente no aplicativo da loja.

FIGURA 9: Divulgação Steam Next Fest.



Fonte: Steam, 2021.

¹⁶ Principal hub para títulos de diversas desenvolvedoras, sendo uma das lojas de games para computador mais populares, segundo Ronaldo Gogoni para o Tecnoblog (2019).

3.3.4 WORLDS 2021

Reconhecido como o título mais cobiçado da história dos esportes eletrônicos, o *Worlds* é a principal competição de League of Legends e da modalidade, definindo a melhor equipe da temporada, coroada como campeã mundial. Segundo matéria de Wesley Pereira, para o Globo Esporte (2021), a competição é realizada anualmente, reunindo os melhores times e sendo transmitida para o mundo todo, pela internet e até pela televisão. A edição deste ano contou com a participação de 22 times, de 11 ligas diferentes. A disputa é dividida em três partes: fase de entrada, fase de grupos e eliminatórias, onde é finalmente definido o grande campeão. A Figura 10 apresenta peça de divulgação utilizada pela Riot Games, empresa responsável pelo jogo.

FIGURA 10: Divulgação Worlds 2021.



Fonte: Globo Esporte, 2021.

3.3.5 CS:GO MAJORS – PGL MAJOR STOCKHOLM 2021

Assim como o Worlds, o Major se equivale a um título mundial, sendo o campeonato mais importante para os jogadores profissionais de Counter-Strike, porém, a competição apresenta algumas diferenças quando diz respeito à

organização e ao formato. Portanto, antes de nos referirmos ao campeonato de 2021, responderemos: O que é o CS:GO Major?

O Counter-Strike existe há muitos anos, e o Major acompanha sua existência desde suas primeiras versões. Segundo a publicação de Diego Melo, para o Tecnoblog (2019), de 2001 a 2012 os campeonatos eram considerados “majors” pela comunidade mesmo sem o apoio oficial da Valve, empresa desenvolvedora do jogo. A partir de 2012, quando o Counter-Strike: Global Offensive foi lançado, o modelo atual foi adotado. Os campeonatos são organizados por empresas terceiras, porém, a Valve oferece a premiação de 1 milhão de dólares para o campeão. As equipes conquistam sua participação no torneio durante as etapas classificatórias, dessa forma, a competição reúne apenas os melhores times de todo o planeta.

Neste ano, a competição apoiada pela Valve foi a PGL Major Stockholm 2021, realizada na Suécia. Foram 24 equipes participantes, com uma premiação total de 2 milhões de dólares. Segundo o Globo Esporte (2021) o evento retomou o formato presencial após 2 anos, contando com cerca de 16 mil pessoas presentes na Avicii Arena. O evento foi um sucesso de público, tendo recorde de espectadores simultâneos durante o duelo final entre Natus Vincere e G2, no dia 7 de novembro, passando de 2,7 milhões de pessoas assistindo, o número chega a quase o dobro do recorde anterior. A figura 11 apresenta uma imagem diretamente da arena onde a final do campeonato foi realizada.

FIGURA 11: PGL Major Stockholm 2021.

Fonte: PGL, 2021.

3.3.6 THE INTERNATIONAL 2021

A competição que representa o título mundial de Dota 2 é um dos maiores eventos de esports na atualidade e possui a maior premiação de todos. Na edição deste ano, o The International 2021 deu para a equipe vencedora, a Team Spirit, a premiação de 18 milhões e 200 mil dólares, contando ainda com o montante total de 40 milhões de dólares em premiações, a maior premiação já oferecida em competições de esportes eletrônicos em todos os tempos.. Em informações publicadas pelos sites TechTudo (2021) e Globo Esporte (2021) a competição ocorreu entre os dias 7 e 17 de outubro deste ano, em Bucareste, na Romênia, e contou com a participação de 18 times. Essa foi a décima edição do campeonato, isso porque, em 2020, a pandemia impediu que ele acontecesse, transferindo sua data para 2021 e mudando o país no qual seria realizado. O palco da decisão, assim como o troféu, podem ser observados na figura 12.

FIGURA 12: The International 2021.

Fonte: Flickr Dota 2 TI, 2021.

Os exemplos de eventos apresentados demonstram que, mesmo vivendo uma pandemia mundial, os esportes eletrônicos seguem em crescimento, batendo recordes de premiação e de público. No próximo capítulo, analisamos esse crescimento e suas características, criando um enfoque a nível nacional e relacionando os eventos da temporada oficial de League Of Legends, organizados pela Riot Games, desde o início do Campeonato Brasileiro de League of Legends em 2012. Para isso, realizamos uma pesquisa documental, seguindo as orientações de Gil (2002), e documentamos todo o processo e o desenvolvimento da pesquisa para chegar às conclusões deste trabalho.

4. BOSS FIGHT

Esse capítulo tem como objetivo evidenciar os procedimentos metodológicos e as técnicas utilizadas durante a realização do estudo, levando os problemas de pesquisa propostos em consideração, para atingir aos objetivos da mesma. Para tal, faremos uma análise com enfoque no Campeonato Brasileiro de League of Legends, o CBLoL, realizado desde 2012, a fim de identificar as principais características da competição, seu formato, premiações, dentre outros aspectos. De modo a contextualizar a origem do campeonato, julgamos necessária uma breve introdução do jogo League of Legends e da Riot Games, empresa desenvolvedora e responsável pelo jogo e suas competições, para então analisarmos a evolução das edições de 2012 até 2021 da principal competição nacional da modalidade de esportes eletrônicos.

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A nossa monografia é uma pesquisa exploratória, que é um tipo de pesquisa que possibilita maior flexibilidade em seu planejamento, e considera diversos aspectos do objeto de estudo (GIL, 2002). Na maior parte das vezes, essas pesquisas podem envolver levantamentos bibliográficos, entrevistas com pessoas que possuem experiência prática com o que está sendo pesquisado e análise de exemplos que facilitam na compreensão.

Para este estudo utilizamos as pesquisas bibliográfica e documental. Segundo Gil (2008, p. 51), as duas se assemelham muito. A principal diferença entre elas é a natureza das fontes. “Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa”.

São propostos três problemas de pesquisa: Qual a relevância dos eventos, especialmente o CBLoL, nesta modalidade esportiva? Como ocorreu a evolução e quais são as principais características do evento CBLoL? Como os campeonatos do CBLoL foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021?

Para responder a essas questões, definimos como objetivos: Evidenciar a relevância dos eventos, especialmente o CBLol, nesta modalidade esportiva; Analisar a evolução e quais são as principais características do evento CBLol; Destacar como os campeonatos do CBLol foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021.

De modo a embasar este estudo, durante a primeira etapa, os autores que contribuíram com suas reflexões quanto a história dos jogos eletrônicos foram: Luz (2010), Leite (2006), Pereira (2014), Jensen (2017) e Albuquerque (2018), além de matérias de portais de notícias como Mais Esports, Olhar Digital e Globo Esporte. Para as definições de Relações Públicas e Eventos e suas tipologias utilizamos as ideias apresentadas por Lery, Santos e Silva (2019); Lattimore, Baskin e Heiman (2012); Kunsch (2009); Watt (2004); Mendonça e Perozin (2014); Nogueira, Júnior e Lima (2020) e Oliveira, Lima e Nogueira (2021).

A segunda etapa também utilizou a técnica de pesquisa documental, contudo, em função da natureza dos dados observados, houve necessidade de um tratamento diferenciado. Para tanto, foram utilizados os passos propostos por Gil (2002). Segundo o autor, são definidas 7 fases para a pesquisa documental: a) Determinação dos objetivos; b) elaboração do plano de trabalho; c) identificação das fontes; d) localização das fontes e obtenção do material; e) tratamento dos dados; f) confecção das fichas e redação do trabalho; g) construção lógica e redação do trabalho. A pesquisa então foi desenvolvida de acordo com as fases especificadas, considerando os problemas e objetivos iniciais do trabalho. Foi elaborado um plano de pesquisa, de modo a alcançar os objetivos propostos, utilizando a ferramenta de pesquisa Google, utilizada por cerca de 90% dos usuários da internet (TECHTUDO, 2021). A busca foi realizada por palavras-chave selecionadas para alcançar as fontes mais relevantes, de acordo com a ferramenta. A busca teve início com os termos CBLol, Riot Games e Campeonato Brasileiro de League of Legends. Para ajuste do enfoque nas buscas, utilizamos termos adicionais que selecionavam o período ou informações que não foram contempladas com as buscas iniciais. Foram eles: Ano referente a competição (a partir de 2012); Split 1; Split 2; Público e Novidades.

Com os resultados alcançados a partir da busca pelas palavras-chave, selecionamos sites de notícias que possuem equipe editorial, de modo a ampliar o nível de confiabilidade dos dados obtidos. Alguns desses materiais apresentavam redirecionamentos para outros conteúdos dentro do mesmo site e, quando relevantes,

foram acessados e considerados da mesma forma. Também foi acessada a plataforma Wikipédia, a enciclopédia colaborativa mais popular da internet, apesar de não terem sido usados conteúdos diretamente do site, a indicação de fontes foi considerada como parte dos resultados da busca, aplicados os mesmos critérios descritos anteriormente. As informações mais relevantes que buscamos durante esse processo foram: Formato da competição; Local onde foi realizada a fase final do evento; Premiação; Número de pessoas presentes e números de audiência. Para os números de audiência, foram utilizados como base dados do site sports charts, que registra os números desde 2016 e foi citado como fonte em materiais utilizados nesta pesquisa. A ficha foi confeccionada a partir dos materiais elencados e dividida nas seções: Competição; Número de identificação; Título da matéria; Link; Fonte; Ano; Resumo do conteúdo (destaques e pontos de interesse) e Observações. A ficha completa está disponível no Apêndice A deste trabalho, e foi elaborada no período entre 17 e 20 de novembro.

Uma vez que as demais fases da pesquisa documental estão completas, passamos para a construção lógica e redação do trabalho, presentes no restante deste capítulo, de modo a cumprir os objetivos estabelecidos.

4.2 RIOT GAMES E LEAGUE OF LEGENDS

Para compreendermos o Campeonato Brasileiro de League of Legends, é necessário entendermos em que contexto a competição surge e a origem em que o jogo é baseado, por isso, esse tópico fornecerá essa contextualização, servindo como base para a chegada do CBLol e sua evolução, que será analisada neste trabalho.

Segundo o site da empresa, a Riot Games foi fundada em 2006 com o objetivo de desenvolver, distribuir e apoiar os maiores e melhores jogos do mundo com foco nos jogadores. Presente desde então no mercado, a Riot vem expandindo sua abrangência nos últimos anos, se tornando referência no mercado de games. Atualmente, a Tencent, maior empresa de games do planeta, desde 2014, segundo o blog da Warren (2020) e também a primeira investidora da Riot Games, detém a totalidade de suas ações, após comprar a empresa por completo em 2015.

Criada por Marc Merrill e Brandon Beck, a Riot Games teve seu primeiro lançamento apenas em 2009, com o League Of Legends. Segundo matéria de Jéssica

Pinheiro para o site *The Enemy* (2019), a empresa apostava em um modelo de distribuição muito diferente do considerado comum para a época, quando eram vendidos jogos com cópias físicas, com conteúdo extra por download (DLC). Eles planejavam lançar o protótipo do que é conhecido hoje como “*free to play*”, contando com uma experiência totalmente on-line e *multiplayer* (onde várias pessoas podem se conectar a mesma partida para jogar), que pudesse continuar crescendo e se expandindo indefinidamente, sendo grátis para jogar e contendo microtransações opcionais. Em 2009, um ano após o investimento inicial da Tencent, o *League Of Legends* (LoL) foi oficialmente lançado, mais precisamente no dia 27 de outubro de 2009.

Inicialmente, o jogo contava com 40 personagens, chamados de campeões, disponíveis para jogar, era gratuito via download em computadores e tinha planos para expansão dos próprios personagens, além de modos de jogo e diversos outros recursos. O MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*, gênero ao qual pertence o game) é disputado por 10 jogadores, 5 em cada equipe, com o objetivo de destruir o *nexus*¹⁷ adversário. Beck, um de seus criadores, não acreditava no grande sucesso que o jogo alcançaria. Ainda segundo o artigo de Pinheiro para o *The Enemy* (2019), ele diz que “Não tínhamos intenção de desenvolver um jogo que muita gente jogaria” e sobre o gênero do jogo comenta “É super competitivo e intransigente com uma densa curva de aprendizado”. Ele ainda completa que o compromisso com esse tipo de jogo é enorme e na época, não achava que tantas pessoas se interessariam por esse gênero de jogo.

Mas ele estava enganado. Nos dois primeiros meses, o LoL alcançou mais de 100 mil jogadores simultâneos, o que resultou em necessidade de manutenção e expansão para a empresa. Após mais uma rodada de investimentos, foi aplicado mais capital para crescimento da equipe, balanceamento do jogo e correções de problemas técnicos. Pinheiro (2019) revela que, de acordo com Merrill, um dos fundadores, foi como a experiência de construir um avião durante o voo.

Os dois primeiros anos do jogo serviram para ouvir a comunidade e ampliar as opções para os jogadores, trazendo ajustes até que a Riot aprendesse melhor como lidar com sua nova criação e pudesse, ao mesmo tempo, fazer o melhor por

¹⁷ Localizado em locais opostos do mapa, próximo ao local de surgimento da equipe, o *nexus* é o objetivo final do jogo. A equipe que alcançar e destruir o *nexus* adversário primeiro, vence a partida.

seus usuários. Esses primeiros anos, foram popularmente conhecidos como “Alpha” e “Beta”. Segundo artigo do site TecMundo (2009), são termos que se referem a versões iniciais no processo de lançamento de um software, derivados de letras do alfabeto grego. As versões Alpha ou Alfa equivalem aos primeiros passos de um jogo, nesta fase, nem sempre destinada a usuários finais, são principalmente demonstradas as intenções e funções principais. A fase Beta geralmente é uma versão mais bem desenvolvida, que é considerada mais aceitável para ser lançada para usuários, mas que ainda possui alguns erros (conhecidos como *bugs*). Ambas as fases fazem parte do pré-lançamento oficial do jogo, para que todos os erros e problemas possam ser estudados e solucionados da melhor forma possível.

O ano de 2010 foi o ano de lançamento oficial da primeira temporada de League of Legends. A primeira temporada também representou a chegada oficial do LoL aos esports, no Dreamhack Summer 2011, com mais de mil espectadores simultâneos na transmissão on-line, conforme informações de Pinheiro (2019). A partir dessa primeira experiência, a Riot Games começou a organizar ela mesma os torneios de seu jogo, além de transmitir as partidas e organizar uma programação anual de esports pelo mundo todo.

Com o sucesso e crescimento da empresa, a Tencent adquiriu as ações majoritárias da Riot Games, dispensando os demais investidores da marca. Com um acionista mais bem alinhado com os objetivos dos fundadores, a empresa passou a ter mais independência e foco no seu grande sucesso, o League Of Legends. Beck atribui esse sucesso aos jogadores, chamando-os de “evangelistas”, segundo matéria do The Enemy (2019), pois são eles que apresentam o jogo para outras pessoas e as auxiliam a persistir na difícil curva de aprendizado. Segundo o documentário disponível na plataforma de streaming Netflix “League Of Legends: A Origem.” cerca de 85% dos jogadores conheceram o jogo por indicação de um amigo.

Sucesso esse que foi traduzido em números com o passar dos anos. Em 2014, 67 milhões de pessoas jogavam LoL mensalmente, e em setembro de 2016 os fundadores afirmaram que o número de usuários cresceu para 100 milhões. Atualmente, segundo o The Enemy (2019), o jogo conta com cerca de oito milhões de jogadores simultâneos diariamente em uma escala global.

Em junho de 2019 foi lançado o segundo jogo da empresa, o Teamfight Tactics (TFT), por alguns considerado apenas um modo diferente de jogo do League Of Legends. Apesar de utilizar como base os personagens de LoL, o TFT se encaixa

em um gênero diferente dentro dos games, pois é um jogo de estratégia e posicionamento de peças com batalhas automáticas, conhecido como *auto chess*.

A partir de 2020, foram lançados mais 3 jogos diferentes pela Riot Games: Legends of Runeterra, um *card game* (jogo de cartas) que utiliza os personagens do jogo pioneiro da marca; League of Legends: Wild Rift, a versão para dispositivos móveis do LoL; e Valorant, um jogo FPS diferente e independente do universo criado pelo LoL, que desde suas fases de testes apresentou bastante sucesso e expectativa de seus públicos, segundo matéria de Breno Behnken para o portal Techtudo (2020). O site da Riot Games (2021) cita que a empresa possui títulos em fase de desenvolvimento, e que o “mundo de Runeterra” como é chamado o universo de League of Legends, também vem sendo expandido em projetos multimídia através de músicas, quadrinhos, jogos de tabuleiro e da série animada Arcane, lançada no mês de novembro de 2021 na Netflix.

Após uma explicação geral sobre a Riot Games e sua história, e também sobre criação e como funciona o League of Legends, se torna possível a abordagem ao objeto principal da análise desta monografia, o CBLol. A sequência deste capítulo se refere a redação e análise dos dados obtidos conforme a ficha presente no Apêndice A.

4.3 CBLol: ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DO PRINCIPAL CAMPEONATO DE ESPORTES ELETRÔNICOS DO BRASIL.

Antes mesmo de ser lançado no Brasil, o League of Legends já conquistava seu espaço pelo mundo. Depois do lançamento do jogo em 2009 e seu sucesso de público, a Riot Games só lançou oficialmente os servidores brasileiros em 2012, mesmo ano em que desbancou o World of Warcraft¹⁸ e se tornou o jogo mais jogado do mundo, com 30 milhões de jogadores registrados, cerca de 4 milhões de jogadores diários e uma média mensal de 11 milhões de jogadores conectados, segundo Gustavo Petró, para o site de notícias G1 (2012). Com o lançamento do servidor brasileiro, foi anunciado o primeiro Campeonato Brasileiro de League of Legends, o

¹⁸ Também conhecido como WoW, é um jogo do estilo MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), lançado pela Blizzard em 2004. É o MMORPG mais completo da época. (VINHA, 2015)

CBLoL. O jogo já era popular no Brasil, mas a competição impulsionou seu crescimento, de modo que se tornasse um dos jogos mais populares no país rapidamente (CURY, 2020).

Ao longo dos anos, a competição foi evoluindo e também a maneira com que foram organizados os eventos, como podemos acompanhar no decorrer deste tópico. As definições e classificações de eventos, abordadas no capítulo 3.2, se aplicam diretamente em cada uma das etapas desde a estreia do Campeonato Brasileiro de League of Legends até o último evento realizado, foi possível evidenciar essa evolução a partir dos dados coletados, classificando e destacando características deles, começando pelos fatores que permaneceram inalterados durante toda sua existência, e seguindo, a partir disso, em ordem cronológica, da primeira edição, em 2012.

As classificações estão relacionadas de acordo com a interpretação do autor deste trabalho, baseado nos pensamentos de Mendonça e Perozin (2014) e Martin e Lisboa (2020), presente no capítulo 3.2. As características do evento que seguiram inalteradas em todas as edições do Campeonato Brasileiro de League of Legends são: Data; Público; Área de Interesse e Amplitude Geográfica.

Quanto à data, todas as edições da competição podem ser consideradas datas móveis, por dependerem das fases preliminares para definir a disputa da final, sendo importante ressaltar que estamos considerando como eventos, para este estudo, as finais de todas as edições do CBLoL. O público e área de interesse também permanecem inalterados durante os 10 anos de existência da disputa nacional, classificando-os como eventos desportivos, já que envolve uma competição de esportes eletrônicos, e com público dirigido, onde não há restrições para a participação, mesmo que seja pensado para um público específico. Para classificar quanto à amplitude geográfica do evento, levamos em consideração que, apesar de se tornar ponto de interesse para diversos outros países no decorrer dos anos, por garantir participação do campeão em competições internacionais, ainda é uma competição nacional, caracterizando, portanto, um evento nacional.

A primeira edição do torneio aconteceu em 2012, e ofereceu a maior premiação vista até então na história do esporte brasileiro, um total de US\$ 80 mil. Os participantes foram definidos por meio de quatro classificatórias, nas quais os campeões garantiram uma vaga para a disputa do título, além de um sistema de ranking que classificou outras 4 equipes para o mata-mata (SILVA, 2012). A fase final foi disputada

diretamente da Brasil Game Show (BGS)¹⁹, em um estande montado pela empresa, e definiu o primeiro campeão brasileiro de League of Legends. A edição de 2012 foi a primeira e única edição que foi realizada como parte de um evento que não era organizado pela Riot Games. Podemos classificar o campeonato de acordo com seu tamanho como de grande porte (apesar de não ser possível contabilizar o público presente diretamente no estande, o público acompanhando de forma on-line foi o suficiente para ultrapassar as características de médio porte), realizado em um espaço interno. Por ter contado, em suas fases iniciais, com classificatórias que foram abertas para qualquer equipe que quisesse participar, a competição se encaixa como um torneio, e por sua final ter sido realizada de forma presencial com transmissão on-line, caracteriza-se como um evento híbrido.

Em 2013, de acordo com Barbara Gutierrez, para o site The Enemy (2016), o sucesso do jogo no Brasil aumentava cada vez mais e os espectadores já começavam a torcer por times ou jogadores específicos, que eram tidos por alguns como ídolos. Os fomentos nos esportes eletrônicos começaram a aumentar por parte das organizações e, conseqüentemente, a Riot acabou investindo mais no país. A matéria de Gabrielle Fonseca, para o TechTudo (2021) destaca que a competição passou a ter um evento próprio, diferente da edição anterior. Foram 3 dias de evento, com a grande final no WTC Golden Hall, em São Paulo, com presença de 2 mil pessoas e premiação total de US\$ 100 mil, além da primeira possibilidade de participar de um torneio internacional para o grande campeão. A competição teve o mesmo formato do ano anterior, com etapas classificatórias e sistema de ranking para selecionar os oito melhores times para a fase final.

O ano seguinte foi um grande marco no cenário brasileiro de LoL. No campeonato de 2014, pela primeira vez, as organizações trouxeram jogadores estrangeiros para fazer parte de suas equipes. Segundo Gutierrez (2016) as organizações já incluíam profissionais como técnicos, psicólogos e administradores na preparação dos times, além de salários fixos para os jogadores, o que fazia com que o jogo estivesse em outro nível quando comparado com os demais campeonatos da modalidade no Brasil. Em matéria para o Techtudo (2018), Julio César Pulati destaca que o CBLol 2014 foi a primeira edição que contou com duas etapas a serem

¹⁹ Maior feira de games da América Latina, realizado na cidade de São Paulo naquele ano (BORGES, 2012).

disputadas, dividindo a temporada em Liga Brasileira - Série dos Campeões e Final Regional.

No primeiro semestre, os seis times participantes disputaram uma vaga na final em um sistema de pontos corridos, seguido de mata-mata. A final foi realizada em Fortaleza. Já no segundo semestre, de acordo com as informações de Eric Teixeira para o portal Mais Esports (2014), a Final Regional contou com a participação de oito equipes, que se enfrentaram em confrontos mata-mata no formato melhor de três partidas. A grande final contou com a presença dos dois melhores times que se enfrentaram em uma série melhor de cinco no Ginásio do Maracanãzinho, no Rio de Janeiro.

Giovana Penatti, para o Tecnoblog (2014) destaca que o evento teve ingressos esgotados e contou com a presença de 8 mil pessoas assistindo às partidas, além da transmissão on-line. A equipe vencedora, a KaBum, além do prêmio em dinheiro e título de campeã brasileira, também conquistou a vaga para o *International Wildcard*, competição que, após vencer a disputa com a PEX, campeã latina, conquistaria a primeira vaga para um time brasileiro no Campeonato Mundial de League of Legends. Neste ponto, a competição já passava por um processo de estruturação e consolidação no cenário, mas os times participantes ainda eram selecionados por meio de classificatórias abertas a um número ilimitado de competidores. Além do torneio, os eventos a partir desta edição ainda passaram a contar com apresentações culturais durante um breve show de abertura.

No ano de 2015, de acordo com Pulati (2018) o evento foi, pela primeira vez, oficialmente chamado de CBLol e adotou o formato de dois *splits* na mesma temporada, ou seja, dois campeonatos com regulamentos idênticos. Também foi o ano em que foi inaugurado o estúdio da Riot Games no Brasil, local onde as partidas do campeonato foram disputadas presencialmente durante as fases iniciais. Na primeira etapa, a grande final foi disputada no Centrosul, em Florianópolis, enquanto a segunda etapa foi decidida no Estádio Allianz Parque, com a presença de 12 mil torcedores. A primeira etapa marcou a classificação do time campeão para representar o país no *International Wildcard Invitational*, que trazia a possibilidade de uma vaga para o *Mid Season Invitational* (MSI), a segunda maior competição de League of Legends atualmente no mundo, enquanto o segundo *split* classificava o campeão para o *International Wildcard*, que levava o campeão para o *Worlds*.

O G1 (2015) em publicação de Bruno Araujo complementa que, além de contar com duas etapas, o cenário competitivo de League of Legends também passa a proporcionar a oportunidade para novas equipes se destacarem e disputarem o acesso à principal competição da modalidade, isso porque o Circuito Desafiante, uma espécie de segunda divisão, foi criado e aconteceu em paralelo com o CBLol. Ao fim da primeira etapa das competições, os 3 melhores desafiantes do Circuito competem com os 3 últimos colocados do campeonato principal na chamada Série de Promoção, valendo a vaga na próxima etapa. Segundo o gerente de esportes da Riot Games no Brasil, Philipe Suman, a empresa queria se aproximar dos esportes tradicionais e facilitar o entendimento do público quanto ao formato, além de dar a oportunidade de times menores se desenvolverem no cenário. É a partir desse ano que o CBLol passa a ser caracterizado como um evento do tipo campeonato, devido à estruturação de uma segunda divisão, a participação na primeira divisão não era mais aberta a uma quantidade ilimitada de equipes. Essas mudanças são importantes para o evento pois aproximaram a competição de outras disputas como o futebol, tornando o entendimento de como funciona mais fácil para o público geral. A estruturação de um campeonato dessa forma revela o esforço da empresa em profissionalizar o cenário e torná-lo mais acessível ao público geral, e não apenas ao público ao qual é direcionado.

Marcada por um endurecimento no regulamento, a edição de 2016 da competição, segundo Gabrielle Fonseca, para o TechTudo (2021), teve mudanças na premiação, que passou a incluir direitos de imagem para as equipes de acordo com suas colocações. O primeiro *split* foi decidido em São Paulo, nos estúdios da Riot, enquanto a segunda etapa, que passou por uma mudança no formato, extinguindo as quartas de final, contou com a realização da grande final no Ginásio do Ibirapuera, também em São Paulo. A ESPN (2016) destaca os números da segunda etapa, que contou com 10 mil espectadores e ingressos esgotados em sua decisão, além de mais de 60 *fanfests* organizadas por fãs no Brasil, com mais de 16 mil participantes, transmissão para 22 salas de cinema pelo país e na Arena das Dunas, em Natal, com público aproximado de 3 mil pessoas. As transmissões oficiais da Riot Games pelos principais canais de streaming somaram mais de um milhão de visualizações. A final do Campeonato Brasileiro de League of Legends de 2016 foi também protagonista de uma parceria inédita no Brasil e foi transmitida ao vivo pelos canais SporTV e SporTV.com (SPORTV.COM, 2016).

As características do evento não mudaram, mas a forma com que foi levado ao público sim. A transmissão por canais de TV mais uma vez aproxima a competição de esportes tradicionais e populares no país, como o futebol, e busca mais uma vez alcançar um público além do que já estava envolvido. Os pequenos eventos organizados por fãs para acompanhar a transmissão também demonstram uma identificação grande do público, evidenciando que o objetivo estava sendo alcançado, pois além de gerar experiências para aqueles que estavam acompanhando presencialmente, quem não tinha essa mesma oportunidade estava se mobilizando para potencializar discussões e relacionamentos devido à transmissão. O ápice dessa experiência se exemplifica na transmissão na Arena das Dunas, que mesmo sendo um evento independente, alcançou características de um evento de grande porte.

Em um ano muito importante para o League of Legends no Brasil, de acordo com a matéria de Fonseca para o TechTudo (2021), o CBLoL em 2017 passou a garantir vaga direta para as duas maiores competições do jogo no mundo, o MSI e o *Worlds*. Com o fim do *International Wildcard*, os campeões da primeira e da segunda etapas do Campeonato Brasileiro passaram a garantir vaga direta na fase de entrada das disputas internacionais. O portal Mais Esports (2017), com a matéria de Eric Teixeira, destacou as mudanças no formato da competição nacional que, assim como nas duas últimas edições, mantinha o sistema de pontos similar ao futebol, onde a vitória concedia três pontos ao time vencedor, o empate dava um ponto para cada equipe e a derrota não somava pontos na tabela, porém, diferente da fase eliminatória, as disputas aconteciam em uma melhor de duas partidas. A grande mudança naquele ano se deu no sistema de rebaixamento e promoção automáticos, onde o último colocado do CBLoL passava a disputar o Circuito Desafiante no próximo *split*, e o primeiro colocado da segunda divisão conquistou a vaga entre os melhores times do League of Legends brasileiro, fazendo com que a série de promoção envolvesse apenas o segundo e o terceiro colocados dos Desafiantes e o sexto e o sétimo colocados do CBLoL.

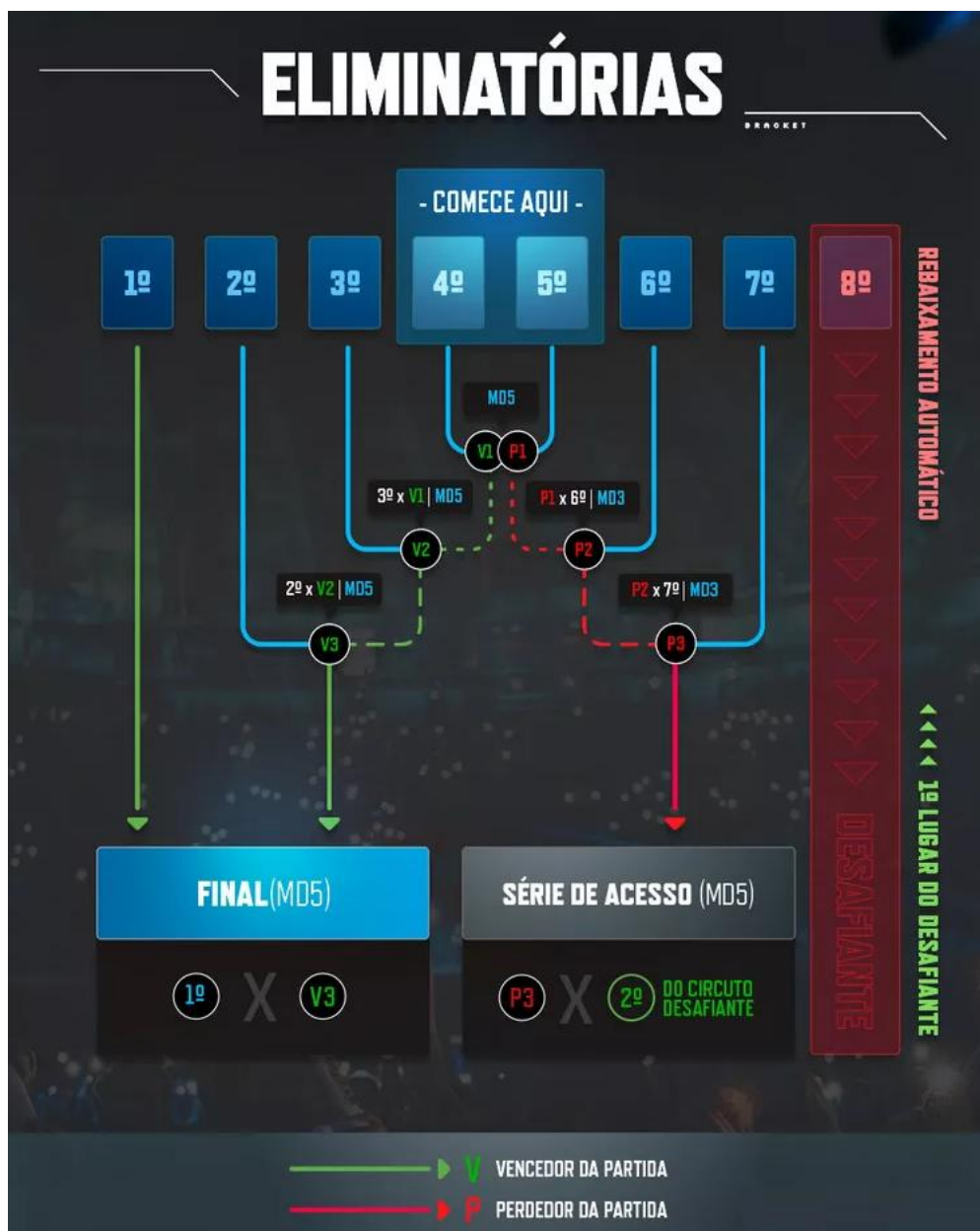
Os dados identificados pelo site *esports charts* (2017), uma plataforma que armazena dados de audiência dos principais campeonatos de esportes eletrônicos desde 2016, apontam que a final do primeiro *split*, realizada no Classic Hall, em Recife - PE, alcançou mais de 230 mil espectadores simultâneos, enquanto a final do segundo *split*, realizada no Ginásio do Mineirinho, em Belo Horizonte - MG, contou com o pico de pouco mais de 153 mil espectadores. A matéria de Bruno Silva, para o

The Enemy (2017) aponta que a final da segunda etapa foi assistida por cerca de 2,6 milhões de pessoas, entre as oito mil presentes no Mineirinho, as transmissões nos cinemas, nos canais oficiais da Riot Games e pela TV no canal SporTV, além de mais de 25 mil pessoas nas 65 *fanfests* que foram realizadas por todo Brasil.

Pela primeira vez o CBLol contou com um campeão que havia subido diretamente do Circuito Desafiante. A Team One, campeã da segunda divisão no primeiro *split*, conquistou o título de campeã brasileira após disputar o título com a paiN Gaming no segundo *split*. Esse fato evidencia que o sistema adotado estava gerando resultados positivos não só para o público, mas para o desenvolvimento do cenário competitivo como um todo.

Na edição de 2018, mais uma vez, o CBLol sofreu uma mudança em seu formato. O sistema de pontos foi mantido, porém as disputas não aconteceriam mais em formato de melhor de 2 partidas, e sim melhor de 3, fazendo com que o número de partidas total aumentasse e a possibilidade de empate fosse descartada, garantindo 3 pontos para a equipe vencedora da série, além de visar uma versatilidade estratégica maior para as equipes. Já para as eliminatórias, o formato foi totalmente reformulado, apenas mantendo o rebaixamento e a promoção automáticos do último e primeiro lugares das competições. O sistema de escalada foi adotado para os mata-matas, ao invés do formato anterior. Na escalada, o quinto colocado na fase de pontos enfrenta o quarto, o vencedor avança na competição e encara o terceiro colocado por uma vaga na semifinal, onde batalha contra o segundo colocado. Todas essas partidas acontecem em disputas melhor de 3, para então enfrentar o primeiro lugar do ranking de pontos em uma melhor de 5 pelo título brasileiro. O mesmo sistema se aplica na série de promoção, começando pelo perdedor do primeiro confronto entre o quarto e quinto colocados, que enfrenta o sexto colocado, e assim sucessivamente (SPORTV.COM, 2017). Uma demonstração do sistema de escalada pode ser observada na figura 13:

FIGURA 13: Escalada CBLol 2018.



Fonte: SporTV.com, 2017.

A final da primeira etapa, que aconteceu nos estúdios da Riot Games, em São Paulo, registrou um pico de 183,5 mil espectadores na transmissão, enquanto a segunda etapa, realizada no Auditório Araújo Vianna, em Porto Alegre - RS, contou com pouco menos de 215 mil pessoas assistindo simultaneamente (ESPORTS CHARTS, 2018). A escolha do local, de acordo com Daniela Rigon, para a ESPN (2018) gerou questionamentos por parte do público. Depois de contar com estádios lotados em anos anteriores, porque não optar por um local que comportaria mais público, além dos três mil lugares que o Auditório oferece? Nesta mesma matéria, a

resposta de Carlos Antunes, diretor de esportes da Riot Games Brasil esclarece que a empresa busca por cidades com uma comunidade engajada com o *game*, além de lugares que sejam icônicos para a comunidade local. Ele ainda destaca que a empresa preza muito pela experiência, e que isso nem sempre está diretamente relacionado com organizar eventos cada vez maiores.

Com a chegada de mais uma temporada em 2019, também chegam mudanças. Com informações de Bruno Stadler, para o e-SporTV (2019) o formato foi alterado novamente, e agora os times se enfrentam em partidas únicas, divididas em três turnos. Ou seja, cada equipe joga contra os mesmos adversários três vezes, em períodos diferentes e espaçados da competição, no lugar das séries de partidas para definir um vencedor. Como justificativa, a Riot Games diz que três motivos resumem a mudança: que os times possam se reinventar durante o campeonato, maior dinamicidade e capacidade de recuperação para as equipes em eventuais derrotas e exigência de mais estratégia e adaptabilidade para que os times se enfrentem em atualizações diferentes durante o campeonato. Essas mudanças aumentam o número de partidas totais, atendendo uma reivindicação do público, e fazendo com que todos os times joguem sempre nos dois dias nos finais de semana onde há partidas agendadas. Outra alteração foi na fase eliminatória, o sistema de escalada foi substituído pelo clássico modelo de semifinais entre os quatro mais bem colocados da fase de pontos. O rebaixamento e promoção automáticos foram mantidos, e a série de promoção é definida em uma partida entre o sétimo colocado do CBLol e o segundo colocado do Circuito Desafiante, com o vencedor ficando com a vaga na primeira divisão.

O primeiro *split* teve sua final disputada nos estúdios da Riot em São Paulo e registrou mais de 284 mil pessoas assistindo simultaneamente a transmissão dos jogos. No segundo *split*, esse número foi ainda maior, com o pico registrado acima dos 315 mil espectadores durante a disputa pelo título de campeão brasileiro, que aconteceu na Jeunesse Arena, no Rio de Janeiro (ESPORTS CHARTS, 2019). Foram cerca de 9 mil pessoas acompanhando a vitória do Flamengo sobre a INTZ, garantindo a vaga para o time rubro-negro na fase de entrada do campeonato mundial, segundo Gabriel Fonseca, para o TechTudo (2021).

O CBLol 2020 foi o primeiro a ser impactado pela pandemia de Covid-19. A competição teve sua primeira etapa paralisada e teve de retomar de forma on-line pelo restante do calendário, mantendo o formato anterior. De acordo com o

Globoesporte.com (2020), o troféu do campeonato foi entregue diretamente na *Gaming House*²⁰ da KaBuM, equipe vencedora, pela ausência de um evento presencial. A situação atípica também causou o cancelamento do MSI, competição para a qual a equipe campeã da primeira etapa do campeonato brasileiro tradicionalmente tem vaga para representar o país.

A segunda etapa também manteve as disputas de forma on-line, de forma a manter o distanciamento social, com exceção da grande final, que foi realizada no terraço de um prédio em São Paulo, próximo à Ponte Estaiada. Esse foi o único confronto realizado de forma presencial, e não contou com torcida, a empresa tomou diversos cuidados para que fosse possível realizar a disputa dessa forma. A Ponte Estaiada fez parte do show virtual de abertura do evento, assim como durante as partidas. Em momentos importantes, a ponte era iluminada com cores que condiziam com os acontecimentos dentro do jogo (GLOBOESPORTE, 2020).

Os dados de audiência registrados no esports charts (2020) são surpreendentes. A final do primeiro *split* contou com quase 227 mil espectadores simultâneos, enquanto a segunda etapa quebrou recordes e alcançou números impressionantes. Foram em média mais de 175 mil espectadores durante 107 horas de transmissão, com pico de 395,7 mil pessoas assistindo a disputa.

Apesar de manter o formato híbrido, a pandemia afetou a distribuição entre virtual e presencial no evento, valorizando muito a parte virtual, principalmente considerando que uma final foi realizada de forma totalmente on-line pela primeira vez em sua história, e que as partidas da fase de grupos e eliminatórias voltaram a ser realizadas de forma 100% virtual, fato que não acontecia desde as classificatórias para a disputa do campeonato de 2014, antes de ser considerado um campeonato, segundo as classificações por tipos de eventos que esse trabalho adota. Foi a primeira vez, também, que o evento foi realizado de forma externa, com cabines e demais equipamentos posicionados no terraço de um prédio para a final do segundo *split*, mais uma característica influenciada pela pandemia.

No ano de 2021, de acordo com informações de Rafael Tartaglia, para o Globoesporte (2021), o CBLol mudou completamente seu formato, adotando um novo sistema de franquias. O campeonato agora conta com dez equipes para cada

²⁰ Local onde os jogadores profissionais moram e treinam juntos.

divisão, duas a mais do que nas edições anteriores. Com isso, as disputas também têm uma nova distribuição. Foram 18 rodadas em partidas melhor de um, fazendo todas as equipes se enfrentarem duas vezes entre si. A competição que ocorreu de forma on-line em ambos *splits*, não teve mais rebaixamento, devido ao novo formato das franquias, e teve um novo modelo de fase eliminatória, no qual o primeiro e segundo colocados tiveram classificação direta para as semifinais, enquanto as quartas de finais eram disputadas pelo terceiro ao sexto colocados, todas as séries foram realizadas em confrontos de melhor de cinco partidas.

A competição que seguiu acontecendo de forma on-line, incluindo a final do primeiro *split*, mais uma vez quebrou recorde de pico de audiência, com 416 mil espectadores simultâneos. Durante o segundo *split*, as disputas foram realizadas de forma on-line durante toda a temporada, com exceção da grande final, que contou com transmissão direta do Morro da Urca, no Rio de Janeiro. Pela primeira vez em seus 10 anos, a maior audiência do CBLol não foi da grande final, e sim da disputa de semifinal entre a tradicional paiN Gaming e a novata Rensga, que contou com um pico de mais de 252 mil espectadores. A final teve o terceiro maior pico de audiência, com um número de quase 225 mil pessoas.

Com os dados coletados e percorridos neste capítulo, é possível acompanhar com clareza a evolução da competição e dos eventos que se sucedem como parte dela, o crescimento dos esportes eletrônicos e as conquistas que foram sendo alcançadas no decorrer dos anos. A Riot Games Brasil, apesar das constantes mudanças no formato, entre falhas e acertos, visa evidentemente satisfazer as reivindicações do público que, assim como o autor desta pesquisa, acompanha essa evolução desde 2012, conquistando mais espaço, novos jogadores e espectadores no caminho.

Os números alcançados, principalmente nos anos de 2020 e 2021 (anos afetados pela pandemia de covid-19), são surpreendentes. Com recordes sendo quebrados sucessivamente desde o segundo *split* de 2019, o crescimento na audiência só foi interrompido na segunda metade de 2021, protagonista de um acontecimento histórico. O confronto da grande final da etapa não foi o confronto com maior audiência. A hipótese que se gera é a influência causada pela presença de dois times sem muita tradição e torcida no cenário dos esportes eletrônicos do Brasil, com a final sendo disputada entre a Rensga e a Red Canids. Para confirmar essa hipótese, trazemos as duas partidas mais assistidas do campeonato: a semifinal entre paiN,

uma das equipes mais tradicionais do cenário, e Rensga, e o confronto entre paiN e Flamengo, time que conta com uma das maiores torcidas dos esportes eletrônicos, fruto da identificação do público com o time de futebol de maior torcida no Brasil, que foi o primeiro jogo do campeonato que garantiria vaga para o Worlds 2021.

É evidente que o CBLol obteve muito sucesso em construir uma relação com seu público através dos eventos, e a Riot Games tem mérito total por estas conquistas, com as constantes avaliações e novidades que apresentam para a comunidade. Os espetáculos realizados pela empresa para coroar o grande vencedor e o encerramento de cada competição exemplificam perfeitamente como experiências positivas através dos eventos provocam emoções e criam sentimentos nos participantes, com a singularidade de cada evento sendo uma característica de muito destaque. E a participação e relação desse público com os times, com os jogadores e com a competição, desenvolvendo até mesmo relações de fãs e ídolos, demonstram os resultados positivos que o CBLol vem trazendo ao longo de 10 anos não só para a empresa, mas para a comunidade e cenário dos esportes eletrônicos como um todo. Afinal, o que seria de uma competição sem a torcida, um grande espetáculo, e um grande campeão?

5. GAME OVER

Com este trabalho, buscamos responder três problemas de pesquisa: Qual a relevância dos eventos, especialmente o CBLLoL, nesta modalidade esportiva? Como ocorreu a evolução e quais são as principais características do evento CBLLoL? Como os campeonatos do CBLLoL foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021?

Para que fosse possível responder ao que foi proposto, foi desenvolvida uma pesquisa de caráter exploratório, utilizando das técnicas de pesquisa bibliográfica e documental conforme descrito por Gil (2002). Almejando um entendimento claro de um segmento ainda em constante evolução, nosso primeiro capítulo introduz de maneira breve os princípios que nos motivaram a realizar este estudo e apresentamos os objetivos que nos guiaram durante a sua elaboração. O segundo capítulo é baseado em um resgate histórico da criação e a evolução dos esportes eletrônicos, transitando pelos principais jogos e videogames que se destacaram em seu tempo, e evidenciando de que forma os computadores e a chegada da internet impactaram na realidade dos eventos de esports.

O terceiro capítulo, por sua vez, visa conceituar as Relações Públicas e os eventos, caracterizando e tipificando-os de acordo com os seus principais aspectos. É também neste momento que introduzimos os principais eventos em um âmbito mundial dentro do segmento de games e esportes eletrônicos. Os capítulos 2 e 3 não têm como função responder aos problemas apresentados no capítulo 1, mas sim servir como apoio e sustentação para o cenário apresentado no capítulo seguinte, já que a análise se ancora na fundamentação desenvolvida pelos capítulos anteriores.

É apenas no capítulo 4 que apresentamos, de forma detalhada, os procedimentos metodológicos utilizados para que a análise pudesse ocorrer, conforme o objeto selecionado, e evidenciamos os resultados da pesquisa. Iniciamos com um resgate do surgimento da Riot Games e a criação do League of Legends, seguido da chegada do jogo oficialmente ao Brasil e conseqüentemente a origem do Campeonato Brasileiro de League of Legends. Para responder a pergunta “Qual a relevância dos eventos, especialmente o CBLLoL, nesta modalidade esportiva?”, destacamos a evolução constante que a competição obteve em números de participantes e espectadores no decorrer dos anos, contando com etapas presenciais lotadas e números de audiência frequentemente maiores. É extremamente relevante

evidenciar que, com exceção da segunda etapa de 2021, todas as edições anteriores tiveram os maiores audiências registradas no confronto final, que é o momento onde a grande maioria dos eventos aconteciam de forma presencial (a palavra presencial é utilizada neste contexto para explicitar que fazemos referência a parte da competição que era realizada em uma etapa presencial, mas sua classificação segue sendo de evento híbrido), demonstrando que eram esses eventos, que segundo Watt (2004) podem ser definidos como “uma ocorrência, especialmente de grande importância”, que mais mobilizaram e envolveram o público.

Durante a redação da análise também é possível acompanhar o desenvolvimento de uma resposta para a segunda pergunta “Como ocorreu a evolução e quais são as principais características do evento CBLolL?”. A Riot Games foi muito bem sucedida quanto a evolução do campeonato, trazendo novidades e profissionalizando o cenário, desde a maneira como eram definidos os times participantes, criando uma segunda divisão e estruturando as temporadas de maneiras próximas aos regulamentos de esportes tradicionais, facilitando a compreensão do público em geral, até a estruturação de equipes de transmissão, parcerias com canais de televisão e exibição de jogos em cinemas. Evidentemente o sucesso da competição e das decisões da empresa não poderiam ter sido alcançados sem o público, que se mostrou engajado em todas as edições do campeonato e demonstrando que os eventos proporcionaram boas experiências para a grande maioria, tendo êxito na manutenção daqueles que já acompanhavam as transmissões e na aproximação e conquista de novos espectadores e/ou jogadores.

Quanto a suas características, o CBLolL representa a maior competição dos esportes eletrônicos no Brasil atualmente, tendo passado por diversas mudanças até alcançar o formato em que é disputado hoje. Durante a análise, classificamos o evento de acordo com o que foi estabelecido no capítulo 3. Com as informações relacionadas ao campeonato de 2021, temos um evento de grande porte, com data móvel, planejado para um público dirigido, com viés desportivo (por vezes contando com apresentações artísticas como abertura), de amplitude Nacional, realizado em espaço externo em sua última final, sendo um campeonato que acontece de forma híbrida.

Em nosso terceiro e último problema de pesquisa “Como os campeonatos do CBLolL foram retratados pela mídia na internet entre os anos de 2012 e 2021?”, com base nas fontes selecionadas para compor a ficha deste trabalho, podemos concluir que o campeonato foi coberto de maneira satisfatória, sendo possível destacar suas

principais características e estudar sua evolução, a ponto de termos tido sucesso na elaboração da análise deste trabalho. É válido ressaltar que nos anos iniciais, considerando que os esportes eletrônicos ainda não eram amplamente discutidos ou objetos de interesse pleno da mídia, as publicações que faziam referência a essas competições não estavam estruturadas da mesma forma que as publicações mais atuais. Identificamos que, principalmente após o ano de 2016, quando a Riot Games e a SporTV firmaram a parceria que resultaria na transmissão das disputas na televisão daquele ano em diante, a popularização dos esportes fez com que diversos canais de mídia criassem segmentos ou colunas sobre esse tipo de esporte, gerando mais conteúdo de forma regular, e não apenas de forma sazonal retratando acontecimentos de grande importância, como acontecia nos primeiros anos.

Esse fator também foi uma das maiores dificuldades que tivemos durante a elaboração da pesquisa, em se tratando de um objeto em constante evolução, os anos iniciais não apresentavam muitas informações geradas na época, e tivemos que recorrer para dados citados em matérias e publicações mais recentes, em uma espécie de resgate de acontecimentos passados. Também se torna relevante mencionar que muitas informações disponíveis na internet para esse segmento fazem parte de comunidades de fãs que acompanham e registram os acontecimentos periodicamente, materiais que não poderiam ser utilizados neste estudo. Para os anos atuais, as únicas dificuldades encontradas também foram limitações, o volume de conteúdos encontrados durante a pesquisa foi muito grande, fazendo com que fosse preciso utilizar mais palavras complementares para alcançar as informações relevantes para a análise.

Por fim, acreditamos que esse trabalho evidencia a importância dos eventos não só para o Campeonato Brasileiro de League of Legends, mas para todas as competições de esportes realizadas no país e no mundo. Seria possível aprofundar esse estudo por uma perspectiva de experiência do público, por meio de entrevistas em profundidade com pessoas que participaram dos eventos.

Por ora, concluímos essa “fase” da graduação chamada monografia.

Game Over.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. CBLol 2019: veja tabela de datas, times e regulamento do 2º split. **TechTudo**, 2019. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/05/cblol-2019-veja-tabela-de-datas-times-e-regulamento-do-2o-split-esports.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

AGOSTINI, Marciel. Dez anos de CBLol: confira os times campeões de cada edição. **Techtudo**, 2021. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/listas/2021/09/dez-anos-de-cblol-confira-os-campeoes-de-cada-edicao.ghtml>>. Acesso em: 26 out. 2021.

ALBUQUERQUE, Ellber Rodrigo Santos. **Entre o virtual e o real: a Legitimação e a expansão do esporte eletrônico**. Monografia - Universidade Federal de Sergipe. Sergipe, 2018. Disponível em:

<https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9777/2/Ellber_Rodrigo_Santos_Albuquerque.pdf>. Acesso em: 26 out. 2021.

ARAUJO, Bruno. 'Brasileirão' de 'League of Legends' ganha cara de futebol com 2ª divisão. **G1**, 2015. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/brasileirao-de-league-legends-ganha-cara-de-futebol-com-2-divisao.html>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

ARAUJO, Bruno; SOTO, Bruno. 'League of Legends': INTZ vence CNB por 3 a 1 e é campeã do CBLol 2016. **G1**, 2016. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/league-legends-intz-vence-cnb-por-3-1-e-e-campea-do-cblol-2016.html>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

BEHNKEN, Breno. Valorant ganha data de lançamento no PC; veja tudo sobre o FPS da Riot. **Techtudo**, 2020. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/05/valorant-ganha-data-de-lancamento-no-pc-veja-tudo-sobre-o-fps-da-riot.ghtml>>. Acesso em: 20 jun. 2021.

Brookhaven National Laboratory. The First Video Game? 2008. Disponível em: <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>. Acesso em: 12 out. 2021.

BORGES, Diego. Brasil Game Show 2012 é marcada por novidades dos games e longas filas. **TechTudo**, 2012. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/10/brasil-game-show-2012-e-marcada-por-novidades-e-gigantescas-filas.ghhtml>>. Acesso em: 25 nov. 2021.

CAMARGO, Camila. O que são versões Alfa, Beta, RC e Final? **Tecmundo**, 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/macros/1698-o-que-sao-versoes-alfa-beta-rc-e-final-.htm>>. Acesso em: 20 jun. 2021.

CBLOL. Mundial 2020 | Cerimônia de Abertura. **Youtube**, 31 out. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EtjLyNZyKrw&ab_channel=CBLOL>. Acesso em: 26 out. 2021.

Confederação Brasileira de eSports. História do eSports. 2017. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 12 out. 2021.

CURY, Maria E. Como o CBLol ajudou a levantar o esporte eletrônico no Brasil. **Exame**, 2020. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/como-o-cblol-ajudou-a-levantar-o-esporte-eletronico-no-brasil/>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

DEOLINDO, Breno. A história do CBLol. **The Enemy**, 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/a-historia-do-cblol>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

E3EXPO. E3 2021: GAME ON. 2021. Disponível em: <<https://e3expo.com/news/e3-news/e3-2021-game-on>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

ESPN. 'League of Legends': Números do público da Grande Final do CBLol 2016 continuam impressionantes. 2016. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/613896_league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuam-impressionantes>. Acesso em: 19 nov. 2021.

ESPORTS charts. Search: CBLol. 2021. Disponível em:

<https://escharts.com/tournaments?global_search=cblol>. Acesso em: 19 nov. 2021.

Esports earnings. **History.** 2021. Disponível em:

<https://www.esportsearnings.com/history/2020/list_events>. Acesso em: 26 out. 2021.

FELIX, Felipe S. Cobertura: Campeonato Brasileiro de League of Legends.

CanalTech, 2013. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/Cobertura-Campeonato-Brasileiro-de-league-of-Legends/>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

FLICKR. Dota 2 The International. 2021. Disponível em:

<<https://www.flickr.com/photos/dota2ti/with/51599199277/>>. Acesso em: 16 nov. 2021.

FONSECA, Gabrielle. Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends. **TechTudo**, 2021. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

G1. Equipe PaiN vence Campeonato Brasileiro de 'League of Legends'. 2013.

Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/equipe-pain-vence-campeonato-brasileiro-de-league-legends.html>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

G1. Final regional de 'League of Legends' acontecem em SP entre 19 e 20 de julho.

2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/final-regional-de-league-legends-acontece-em-sp-entre-17-e-19-de-julho.html>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª Edição. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 6ª Edição. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2008.

GLOBOESPORTE. Final CBLoL 2021: RED vence Rensga, é campeã e vai ao Worlds. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/final-do-cblol-2021-red-vence-2o-split-pela-1a-vez-relembre-campeoes.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

GLOBOESPORTE. Final do CBLoL 2020: INTZ vence paiN Gaming e é campeã pela quinta vez. 2020. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/final-do-cblol-2020-intz-vence-pain-gaming-e-e-campea-pela-quinta-vez.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

GLOBOESPORTE. Goianão de Esports: Pandemia impulsiona consumo de jogos eletrônicos. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/go/esports/goianao-de-esports/noticia/goianao-de-esports-pandemia-impulsiona-consumo-de-jogos-eletronicos.ghtml>>. Acesso em: 26 out. 2021.

GLOBOESPORTE. PGL Major Stockholm tem pico de 2,7 milhões de espectadores. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/pgl-major-stockholm-tem-pico-de-25-milhoes-de-espectadores.ghtml>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

GLOBOESPORTE. The International 2021: Team Spirit é campeã e fatura US\$ 18,2 milhões. 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/the-international-2021-team-spirit-e-campea-e-fatura-us-182-milhoes.ghtml>>. Acesso em: 16 nov. 2021.

GLOBOESPORTE.COM. CBLoL 2020: KaBuM vence Flamengo e conquista título do primeiro Split. 2020. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esportv/lol/noticia/cblol-2020-kabum-vence-flamengo-e-conquista-titulo-do-primeiro-split.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

GUTIERREZ, Barbara. League of Legends: A história do Campeonato Brasileiro. **The Enemy**, 2016. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/league->

legends/league-of-legends/league-of-legends-a-historia-do-campeonato-brasileiro>. Acesso em: 17 nov. 2021.

GZH. Twitch, maior plataforma de streaming de games, tem código-fonte e ferramentas de segurança vazados em ataque hacker. 2021. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/tecnologia/noticia/2021/10/twitch-maior-plataforma-de-streaming-de-games-tem-codigo-fonte-e-ferramentas-de-seguranca-vazados-em-ataque-hacker-ckufvg2xl000501gj1ge25pgz.html>>. Acesso em: 25 nov. 2021.

JENSEN, Larissa. **E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas.** Universidade Federal do Paraná. 2017. Disponível em: <<https://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47321/R%20-%20D%20-%20LARISSA%20JENSEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 26 out. 2021.

KUNSCH, Margarida.M. K. **Relações Públicas. História, teorias e estratégias nas organizações contemporâneas.** São Paulo: Editora Saraiva, 2009. 9788502122130. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502122130/>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

LATTIMORE, Dan.; BASKIN, Otis.; HEIMAN, Suzette. T.; AL., et. **Relações Públicas profissão e prática.** Porto Alegre: Grupo A, 2012. 9788580550412. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788580550412/>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

LEAGUE of Legends: A Origem. Direção: Leslie Iwerks. Estados Unidos da América, 2019. Netflix (77 min.).

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em Design.** Rio de Janeiro, 2006. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8600@1>> Acesso em: 12 out. 2021.

LERY, Fernanda.; SANTOS, Karla.Natário. D.; SILVA, Roberta.M.Dias. D.; AL., et.
Fundamentos e práticas em relações públicas. Porto Alegre: Grupo A, 2019.

9788595029156. Disponível em:

<<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029156/>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

LISBOA, Robson; MARTIN, Vanessa. 2020. **Eventos Digitais Híbridos & Virtuais**.

Disponível em:

<https://mcusercontent.com/a5418613c861eb393090f66ab/files/49415bce-18d4-4bd0-b8a4-7d7caf9ca4fe/Ebook_Eventos_hibridos_e_virtuais_2020_vfinal_1_.pdf>.

Acesso em: 24 nov. 2021.

LUZ, Alan R. da. Vídeo Games: **História, Linguagem e Expressão Gráfica**. Edição: 1a ed. [s.l.] Blucher, 2010.

MELO, Diego. O que é o CS:GO Major? **Tecnoblog**, 2021. Disponível em:

<<https://tecnoblog.net/320442/o-que-e-o-cs-go-major/>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

MENDONÇA, Maria.José. A.; PEROZIN, Juliana.Gutierrez.Penna. A. **Planejamento e Organização de Eventos**. São Paulo: Editora Saraiva, 2014. 9788536511030.

Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536511030/>>.

Acesso em: 05 nov. 2021.

MENEZES, Bruna Campos de. O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos. **Globo Esporte**, 2020. Disponível em:

<<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 29 mai. 2021.

MONTEIRO, Rafael. Doom: conheça a história do popular jogo de tiro. **Techtudo**, 2014. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/08/doom-conheca-historia-do-popular-jogo-de-tiro.html>>. Acesso em: 26 out. 2021.

MOTA, Renato. Mercado de eSports crescerá 70% em quatro anos, aponta estudo. **Olhar Digital**, 2021. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/>>. Acesso em: 26 out. 2021.

NINTENDO. Super Mario Bros. 2021. Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Super-Mario-Bros--803853.html>>. Acesso em: 12 out. 2021.

NIRO, Bruna. Dota 2 The International 2021: veja times, compendium e como assistir ao mundial. **TechTudo**, 2021. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/09/dota-2-the-international-2021-veja-times-compendium-e-como-assistir-ao-mundial-esports.ghtml>>. Acesso em: 16 nov. 2021.

NOGUEIRA, Camila. G.; JÚNIOR, Sérgio. C.; LIMA, Rosineide.Maria. D.; AL., et. **Planejamento de Eventos**. Porto Alegre: Grupo A, 2020. 9786556900681. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900681/>>. Acesso em: 26 nov. 2021.

NORDIC GAME. Dates, Times and Venue. 2021. Disponível em: <<https://conf.nordicgame.com/dates-times-venue/>> Acesso em: 11 nov. 2021.

OLIVEIRA, Cristiane.Kessler. D.; LIMA, Rosineide.Maria. D.; NOGUEIRA, Camila. G.; AL., et. **Eventos em Comunicação**. Porto Alegre: Grupo A, 2021. 9786556901961. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556901961/>>. Acesso em: 26 nov. 2021.

PENATTI, Giovana. Em final no Maracanãzinho, KaBum é a vencedora do Circuito Brasileiro de League of Legends. **Tecnoblog**, 2014. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/161752/final-maracanazinho-kabum-vencedora-cblol/>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais**. Monografia - Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf>. Acesso em: 26 out. 2021.

PEREIRA, Wesley. Worlds 2021 para iniciantes: veja como funciona o campeonato. **GloboEsporte**, 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/worlds-2021-para-iniciantes-veja-como-funciona-o-campeonato.ghtml>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

PETRÓ, Gustavo. 'League of Legends' é lançado oficialmente no Brasil. **G1**, 2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/league-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

PGL. PGL MAJOR STOCKHOLM 2021. 2021. Disponível em: <<https://photos.pglesports.com/PGL-MAJOR-STOCKHOLM-2021/>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

PINHEIRO, Jéssica. A história de uma lenda: a origem, ascensão e importância de League of Legends. **The Enemy**, 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/historia-producao-league-of-legends>>. Acesso em: 20 jun. 2021.

PULATI, Julio C. Conheça todos os times campeões do CBLol. **TechTudo**, 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/03/conheca-todos-os-times-campeoes-do-cblol.ghtml>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

QUAKECON. 2021. Disponível em: <<https://quakecon.bethesda.net/pt/>>. Acesso em: 26 out. 2021.

RIGON, Daniela. Para Riot, experiência da final do CBLol é mais importante que tamanho do evento. **ESPN**, 2018. Disponível em:

<https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4474592/para-riot-experiencia-da-final-do-cblol-e-mais-importante-que-tamanho-do-evento>. Acesso em: 20 nov. 2021.

RODRIGUES, Bruno. CBLol 2021: Audiência da final bate recorde e passa dos 400 mil espectadores. **Mais Esports**, 2021. Disponível em:

<<https://maisesports.com.br/cblol-2021-audiencia-final-bate-recorde-e-passa-dos-400-mil-espectadores/>> Acesso em: 26 out. 2021.

ROMER, Rafael. eSports, esports ou e-sports: Qual a grafia correta dos esportes eletrônicos? **The Enemy**, 2019. Disponível em:

<<https://www.theenemy.com.br/esports/esports-esports-ou-e-sports-qual-a-grafia-correta-dos-esportes-eletronicos>>. Acesso em: 25 nov. 2021.

SILVA, Alexandre. Confira detalhes do primeiro campeonato de League of Legends no Brasil. **TechTudo**, 2012. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/08/confira-detalhes-do-primeiro-campeonato-de-league-legends-no-brasil.ghhtml>>. Acesso em: 17 nov. 2021.

SILVA, Bruno. Final da segunda etapa do CBLol 2017 foi assistida por 2,6 milhões de pessoas. **The Enemy**, 2017. Disponível em:

<<https://www.theenemy.com.br/league-of-legends/final-da-segunda-etapa-do-cblol-2017-foi-assistida-por-26-milhoes-de-pessoas>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

SILVA, Bruno. League of Legends: Allianz Parque vai sediar a final do Campeonato Brasileiro 2015. **The Enemy**, 2015. Disponível em:

<<https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-legends-allianz-parque-vai-sediar-final-do-campeonato-brasileiro-2015>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

SPORTV.COM. CBLol muda de formato para 2018, e líder da primeira fase vai direto para a final. 2017. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-muda-de-formato-para-2018-e-lider-da-primeira-fase-vai-direto-para-a-final.ghhtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

SPORTV.COM. SporTV e SporTV.com transmitem final do CBLol direto do Ibirapuera. 2016. Disponível em:

<<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/06/sportv-e-sportvcom-transmitem-final-do-cblol-direto-do-ibirapuera.html>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

STADLER, Bruno. CBLol 2019: saiba tudo sobre o 1º split do maior campeonato de League of Legends do Brasil. **e-SporTV**, 2019. Disponível em:

<<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/cblol-2019-saiba-tudo-sobre-o-1o-split-do-maior-campeonato-de-lol-do-brasil.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

STEAM. Next fest a celebration of upcoming games. 2021. Disponível em:

<<https://store.steampowered.com/sale/nextfest>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

TARTAGLIA, Rafael. CBLol 2021: guia traz datas, times, jogadores, jogos e tudo do 1º Split. **GloboEsporte**, 2021. Disponível em:

<<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-guia-traz-datas-times-jogadores-jogos-e-tudo-do-1o-split.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

TAVARES, Tainah. Final do CBLol: KaBuM! derrota Flamengo e vence segundo split de 2018. **TechTudo**, 2018. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/final-do-cblol-flamengo-perde-e-kabum-vence-segundo-split-de-2018-esports.ghtml>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

TECHTUDO. Tudo sobre: Google. 2021. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google.html>>. Acesso em: 16 nov. 2021.

TECMUNDO. Steam Game Festival é agora Steam Next Fest e ocorre em junho. 2021. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/214417-steam-game-festival-steam-next-fest-ocorre-junho.htm>>. Acesso em: 15 nov. 2021.

TEIXEIRA, Eric. CBLol - Final Regional 2014. **Mais Esports**, 2014. Disponível em:

<<https://maisesports.com.br/cblol-final-regional-2014/>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

TEIXEIRA, Eric. CBLOL 2015 - Praticamente uma "LCS BR". **Mais Esports**, 2014. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/cblol-2015-praticamente-uma-lcs-br/>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

TEIXEIRA, Eric. Cobertura - Jogos e Tabela do CBLOL 2017. **Mais Esports**, 2017. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/cobertura-jogos-tabela-do-cblol-2017/>>. Acesso em: 19 nov. 2021.

TERRA. Calendário Gamer: confira os eventos de jogos em 2021. 2021. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/geek/calendario-gamer-confira-os-eventos-de-jogos-em-2021_af54b1b9b5ee2855e5451efed1e679aaog2w8xga.html>. Acesso em: 11 nov. 2021.

VASQUEZ, Ariela. LoL e CS:GO passam Free Fire em eSports mais vistos de 2020; veja lista. **GloboEsporte**, 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/lol-e-csgo-passam-free-fire-em-esports-mais-vistos-de-2020-veja-lista.ghtml>>. Acesso em: 26 out. 2021.

VENTURA, Vitor. As premiações das principais competições de Esports no Brasil. **Mais Esports**, 2021. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/premiacoes-principais-competicoes-esports-brasil/>>. Acesso em: 20 nov. 2021.

VINHA, Felipe. World of Warcraft: faça download e jogue o RPG mais famoso do mundo. **TechTudo**, 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/world-of-warcraft.html>>. Acesso em: 25 nov. 2021.

WARREN Blog. Tencent: como investir na gigante chinesa dona do League of Legends. 2020. Disponível em: <<https://warren.com.br/blog/tencent/>>. Acesso em: 20 jun. 2021.

WATT, David. C. **Gestão de Eventos em Lazer e Turismo**. Porto Alegre: Grupo A, 2004. 9788577800414. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577800414/>>. Acesso em: 05 nov. 2021.

WIKIPEDIA. Pong. 2020. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pong>>.

Acesso em: 12 out. 2021.

APÊNDICE A - Ficha de Pesquisa Documental							
Competição	Número	Título da Matéria	Link	Fonte	Ano	Conteúdo (resumo)	Observações
CBLol 2012	1	Como o CBLol ajudou a levantar o esporte eletrônico no Brasil	https://exame.com/tecnologia/como-o-cblol-ajudou-a-levantar-o-esporte-eletronico-no-brasil/	Maria Eduarda Cury - Exame	2020	2012 primeiro servidor no Brasil; Primeiro Campeonato Brasileiro de League of Legends; Primeira vencedora vTI Ignis; Premiação de 25 mil dólares; CBLol fez com que o game entrasse rapidamente para a lista dos games mais populares a nível nacional.	
	2	A história do CBLol	https://www.theenemy.com.br/esports/a-historia-do-cblol	Breno Deolindo - The Enemy	2019	2012 chegada do jogo ao Brasil; Muitos jogadores já jogavam mesmo no servidor norte americano, com latência alta; Premiação total de 50 mil dólares; Final na BGS.	* utilizado em mais de uma competição
	3	League of Legends é lançado oficialmente no Brasil	http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/league-legends-e-lancado-oficialmente-no-brasil.html	Gustavo Petró - G1	2012	Jogo mais jogado da internet no momento, lançado servidor brasileiro em evento na cidade de São Paulo; 30 milhões de jogadores registrados no mundo, 4 milhões de pessoas jogando diariamente.	
	4	Confira detalhes do primeiro campeonato de League of Legends no Brasil	https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/08/confira-detalhes-do-primeiro-campeonato-de-league-legends-no-brasil.shtml	Alexandre Silva - TechTudo	2012	Quatro etapas classificatórias, totalizando 80 mil dólares em premiação, a maior quantia em dinheiro oferecida na história do esport brasileiro.	
CBLol 2013	5	League of Legends A história do Campeonato Brasileiro	https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/league-of-legends-a-historia-do-campeonato-brasileiro	Barbara Gutierrez - The Enemy	2016	CBLol 2012 realizado 2 meses após chegada do servidor; CBLol 2013, Estrutura melhorada, mas ainda improvisada. realizado 21 de julho no WTC Golden Hall, em São Paulo, com premiação total de 60 mil dólares. Final entre paiN Gaming e CNB. 2 mil pessoas presentes, paiN vencedora com vaga para o International WildCard, na Alemanha, valendo vaga para o Mundial.	
	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	CBLol 2013 teve um evento próprio, no WTC Golden Hall, em São Paulo, com duração de 3 dias na fase final. Passou a garantir vaga para um evento internacional o International Wildcard Qualifier, seletiva que garantia vaga para o mundial.	
	7	Cobertura: Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://canaltech.com.br/games/Cobertura-Campeonato-Brasileiro-de-league-of-Legends/	Felipe Santana Felix - Canaltech	2013	CBLol 2013 teve participação na etapa final por 8 equipes, que conquistaram as vagas em duas preliminares ou pontos, com premiação total de 60 mil dólares.	
	8	Equipe paiN vence Campeonato Brasileiro de 'League of Legends'	http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/equipe-pain-vence-campeonato-brasileiro-de-league-legends.html	G1	2013	PaiN Gaming campeão do CBLol 2013, levando 30 mil dólares em premiação. Premiação total de 100 mil dólares, 60 mil dólares na etapa final, 40 mil dólares nas etapas classificatórias. Quase 100 mil pessoas assistiram a transmissão on-line.	*Matéria cita quase 10 mil pessoas presencialmente, mas lotação do local onde foi realizado o evento é de 2500 pessoas.
CBLol 2014	5	League of Legends A história do Campeonato Brasileiro	https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-of-legends/league-of-legends-a-historia-do-campeonato-brasileiro	Barbara Gutierrez - The Enemy	2016	Contava com organizações com profissionais como psicólogos, técnicos e administradores e salários fixos para os atletas. Regras e estrutura passaram a se assemelhar com outros grandes campeonatos pelo mundo, com a LCS (League of Legends Championship Series) americana ou europeia.	
	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Competição começou a ter duas etapas, adotando o formato de liga e recebeu seus primeiros jogadores estrangeiros.	
	9	Conheça todos os times campeões do CBLol	https://www.techtudo.com.br/livros/2018/03/conheca-todos-os-times-campeoes-do-cblol.shtml	Julio César Pulati - TechTudo	2018	Contou pela primeira vez com 2 etapas de disputa na temporada - Série dos Campeões e Final Regional. Primeiro Semestre - Liga Brasileira com 6 organizações com sistema de pontos corridos e mata-mata. Segundo semestre oito times participaram de sistema eliminatório, com final no Maracanãzinho, com a presença de milhares de torcedores e vitória da KaBum	
	10	CBLol - Final Regional 2014	https://maiesports.com.br/cblol-final-regional-2014/	Eric Teixeira - Mais Esports	2014	Final regional realizada no espaço das Américas, em São Paulo, e a grande final no Maracanãzinho. Oito equipes se enfrentando em séries melhor de 3, valendo uma vaga para o campeão no International Wildcard, que garante uma vaga no mundial.	
	11	Em final no Maracanãzinho, KaBum é a vencedora do Circuito Brasileiro de League of Legends	https://tecnoblog.net/161752/final-maracanazinho-kabum-vencedora-cblol/	Giovana Penatti - Tecnoblog	2014	8 mil pessoas assistindo presencialmente com ingressos esgotados. R\$ 55 mil para o campeão e R\$ 25 mil para o segundo colocado.	
	12	Final regional de 'League of Legends' acontece em SP entre 19 e 20 de julho	http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/07/final-regional-de-league-legends-acontece-em-sp-entre-17-e-19-de-julho.html	G1	2014	Premiação total de R\$ 100 mil.	
CBLol 2015	2	A história do CBLol	https://www.theenemy.com.br/esports/a-historia-do-cblol	Breno Deolindo - The Enemy	2019	Formato de dois splits e estreia do Circuito desafiante, segunda divisão da competição. O campeão do primeiro split disputava o Wildcard, competição que valia o ingresso no MSI (Mid Season Invitational). Segundo split 12 mil pessoas presenciais no Allianz Parque	
	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Campeonato tomou a forma de CBLol, tendo série de promoção, divisões por splits, rebaixamento e Circuito Desafiante, equivalente a segunda divisão. Competições presenciais passaram a acontecer nos estúdios da Riot Games em SP. Primeiro split teve final em Florianópolis. Segundo Split com final no Allianz Parque.	
	9	Conheça todos os times campeões do CBLol	https://www.techtudo.com.br/livros/2018/03/conheca-todos-os-times-campeoes-do-cblol.shtml	Julio César Pulati - TechTudo	2018	Pela primeira vez adotou o formato de dois splits por temporada, ou seja, dois campeonatos com regulamentos idênticos; Inauguração do estúdio da Riot Games, local onde as partidas eram disputadas presencialmente. No primeiro split, a final foi disputada no CentroSul, em Florianópolis - SC. No segundo split, aconteceu no Allianz Parque, em São Paulo - SP.	
	13	CBLol 2015 - Praticamente uma "LCS BR"	https://maiesports.com.br/cblol-2015-praticamente-uma-lcs-br/	Eric Teixeira - Mais Esports	2014	8 equipes definidas pela classificatória. CBLol em rodadas semanais seguidas por eliminatórias e a grande final. 5 melhores times garantem vaga para o segundo split, enquanto os 3 últimos colocados batalham contra os 3 melhores colocados do Circuito desafiante pelas 3 vagas restantes para o segundo split em um sistema de eliminatória. Circuito desafiante composto por 6 eventos organizados por parceiros da Riot, com pontuação e um ranking.	
	14	League of Legends Allianz Parque vai sediar a final do Campeonato Brasileiro 2015	https://www.theenemy.com.br/league-legends/league-legends/allianz-parque-vai-sediar-final-do-campeonato-brasileiro-2015	Bruno Silva - The Enemy	2015	duas ligas e duas etapas - cada etapa com premiação de 150 mil - 60 mil para o campeão. Anúncio do estúdio de onde serão transmitidos os jogos e a equipe de apresentadores e comentaristas composta por 6 pessoas.	
15	Brasileirão de 'League of Legends' ganha cara de futebol com 2ª divisão	http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/brasileira-de-league-legends-ganha-cara-de-futebol-com-2-divisao.html	Bruno Araujo - G1	2015	Citações do gerente de eSports da Riot Games no Brasil Philippe "PH" Suman - "É a chance de novas equipes, novos talentos, aparecerem, poderem subir no meio da temporada para a liga principal e ter a chance até de ir para o mundial representar o Brasil". A ideia é "chegar mais perto de um esporte tradicional, para facilitar que as pessoas entendam melhor o formato".		

CBLol 2016	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Ano marcado pelo endurecimento no regulamento da competição. Mudanças na premiação, que passou a ser de R\$ 15 mil ao vencedor, mas a Riot Games passou a incluir o pagamento por direitos de imagem de acordo com a colocação das equipes. No primeiro split, a final foi disputada nos estúdios da empresa. No segundo split, as quartas de final não existiam mais, e os 4 times melhores colocados no sistema de pontos disputavam as semifinais. A grande final aconteceu no Ginásio do Ibirapuera.	
	9	Conheça todos os times campeões do CBLol	https://www.techtudo.com.br/lol/2018/03/conheca-todos-os-times-campeoes-do-cblol-qhtml	Julio César Pulati - TechTudo	2018	No segundo split pela primeira vez a final foi transmitida por um canal de televisão.	
	16	League of Legends: Números do público da Grande Final do CBLol. 2016 continuam impressionantes	http://www.espn.com.br/noticias/613896-league-of-legends-numeros-do-publico-da-grande-final-do-cblol-2016-continuam-impressionantes	ESPN	2016	Final com presença de mais de 10 mil espectadores, ingressos esgotados. Foram 80 Fanfests pelo país, com mais de 16 mil participantes e transmissão em 22 salas de cinema. Estádio Arena das Dunas, em Natal, teve transmissão com presença de aproximadamente 3 mil pessoas. A Riot Brasil divulgou que quase 1 milhão de visualizações foram somadas nos canais da empresa do YouTube, Twitch e Azubu. Evento contou com abertura com canto, música e batalha de cosplay.	
	17	SporTV e SporTV.com transmitem final do CBLol direto do Ibirapuera	http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/06/sportv-e-sportvcom-transmitem-final-do-cblol-direto-do-ibirapuera.html	SporTV.com	2016	Canais SporTV e SporTV.com transmitirão, em parceria inédita no Brasil, a final da Segunda Etapa do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol).	
CBLol 2017	18	League of Legends: INTZ vence CNB por 3 a 1 e é campeã do CBLol 2016	http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/league-legends-intz-vence-cnb-por-3-1-e-e-campea-do-cblol-2016.html	Bruno Araujo e Cesar Soto - G1	2016	Vencedores do CBLol, INTZ levou R\$ 80 mil em premiação e uma vaga no International Wildcard.	
	2	A história do CBLol	https://www.theenemy.com.br/esports/a-historia-do-cblol	Breno Deolindo - The Enemy	2019	O modelo com Fase de Entrada estreou em competições internacionais, garantindo uma vaga direta para os brasileiros no MSI e no Worlds.	
	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Primeiro split sediado no Recife - PE. MSI realizado no Brasil, no Rio de Janeiro. Fim do International Wildcard e ingresso direto para as fases de entrada do MSI e Worlds. Equipe vencedora do segundo split veio do circuito desafiante: a Team One. Realizado em Belo Horizonte - MG.	
	19	Esports Tournament Statistics	https://escharts.com/tournaments?global_search=cblol	Esports Charts	2017	Split 1 - Pico de espectadores 230.174 - Split 2 - Pico de espectadores 153.034	* site de estatísticas de espectadores em esportes eletrônicos com dados a partir de 2017 para o CBLol
	20	Final da segunda etapa do CBLol 2017 foi assistida por 2,6 milhões de pessoas	https://www.theenemy.com.br/league-of-legends/final-da-segunda-etapa-do-cblol-2017-foi-assistida-por-26-milhoes-de-pessoas	Bruno Silva - The Enemy	2017	Final foi assistida por 2,6 milhões de pessoas, segundo Riot Games. Público da final presencial de 8 mil pessoas no estádio Mineirinho, em Belo Horizonte. Número total considera também as transmissões em salas de cinema, transmissões no youtube e na twitch e pelo SporTV e mais de 25 mil pessoas que participaram de 65 fanfests pelo Brasil. 1,2 milhão de audiência na TV a cabo.	
21	Cobertura - Jogos e Tabela do CBLol 2017	https://maisesports.com.br/cobertura-jogos-tabela-do-cblol-2017/	Eric Teixeira - Mais Esports	2017	Mesmo formato das duas últimas edições - Séries melhor de 2 - Vitória concede 3 pontos, empate 1 ponto. Ao fim da fase de pontos, inicia-se a eliminatória.		
CBLol 2018	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Primeiro split finais aconteceram no estúdio da Riot. Kabum vencedora após subir diretamente do Circuito Desafiante. Segundo split teve estreia da equipe do Flamengo e Sports em um campeonato oficial da Riot Games. Segundo split Kabum vencedora, com final acontecendo no Auditório Araújo Viana em Porto Alegre - RS.	
	19	Esports Tournament Statistics	https://escharts.com/tournaments?global_search=cblol	Esports Charts	2018	Split 1 - Pico de espectadores 183.503 - Split 2 - Pico de espectadores 214.985	
	22	Final do CBLol: KaBuM! derrota Flamengo e vence segundo split de 2018	https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/09/final-do-cblol-flamengo-perde-e-kabum-vence-segundo-split-de-2018-esports-qhtml	Tainah Tavares - TechTudo	2018	Final no Auditório Araújo Vianna, em Porto Alegre - RS. Premiação de R\$ 70 mil em dinheiro.	
	23	Para Riot, experiência da final do CBLol é mais importante que tamanho do evento	https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4474592/para-riot-experiencia-da-final-do-cblol-e-mais-importante-que-tamanho-do-evento	Daniela Rigon - ESPN	2018	Local escolhido para a final do segundo split é o Auditório Araújo Vianna, que comporta 3 mil pessoas sentadas. Comunidade tinha expectativa de locais grandes para o maior público possível.	
24	CBLol muda de formato para 2018 e líder da primeira fase vai direto para a final	https://sportv.globo.com/site/esportv/noticia/cblol-muda-de-formato-para-2018-e-lider-da-primeira-fase-vai-direto-para-a-final-qhtml	SporTV.com	2017	Mudança no formato - Fase de grupos com disputas melhor de 3 e mata-mata no sistema gauntlet (escalada), onde o primeiro colocado se classifica diretamente para a final.		
CBLol 2019	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Primeiro split com final disputada nos estúdios da Riot. Segundo split final realizada na Jeunesse Arena, no Rio de Janeiro, com público de nove mil pessoas.	
	19	Esports Tournament Statistics	https://escharts.com/tournaments?global_search=cblol	Esports Charts	2019	Split 1 - Pico de espectadores 284.469 - Split 2 - Pico de espectadores 315.859	
	26	CBLol 2019: saiba tudo sobre o 1º Split do maior campeonato de League of Legends do Brasil	https://sportv.globo.com/site/esportv/noticia/cblol-2019-saiba-tudo-sobre-o-1o-split-do-maior-campeonato-de-lol-do-brasil-qhtml	Bruno Stadler - e-SporTV	2019	Novo formato - Cada partida vale 1 ponto. Premiação total de R\$ 200 mil no primeiro split, R\$ 70 mil para o campeão.	
27	CBLol 2019: veja tabela de datas, times e regulamento do 2º split	https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/05/cblol-2019-veja-tabela-de-datas-times-e-regulamento-do-2o-split-esports-qhtml	Victor de Abreu - TechTudo	2019	Premiação total do segundo split foi de R\$ 200 mil, R\$ 70 mil para o campeão.		
CBLol 2020	6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Primeiro split competição paralisada devido a pandemia. Partidas passaram a ocorrer no formato online. Segundo split manteve formato online.	
	19	Esports Tournament Statistics	https://escharts.com/tournaments?global_search=cblol	Esports Charts	2020	Split 1 - Pico de espectadores 226.962 - Split 2 - Pico de espectadores 395.752	
	28	Final do CBLol 2020: INTZ vence paiN Gaming e é campeã pela quinta vez	https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/final-do-cblol-2020-intz-vence-pain-gaming-e-e-campea-pela-quinta-vez-qhtml	Globo Esporte	2020	Final do segundo split realizada em terraço de um prédio em São Paulo, próximo a Ponte Estaiada. Foi o único confronto realizado presencialmente, sem torcida. A Ponte Estaiada fez parte do show virtual de abertura do evento, assim como em lances da partida. Em momentos importantes, a ponte era iluminada de acordo com os acontecimentos dentro do jogo.	
	29	CBLol 2020: KaBuM vence Flamengo e conquista título do primeiro Split	https://ge.globo.com/esportv/lol/noticia/cblol-2020-kabum-vence-flamengo-e-conquista-titulo-do-primeiro-split-qhtml	Globo Esporte	2020	Primeiro split com final realizada de forma online por conta da pandemia. MSI cancelado.	
6	Conheça o CBLol, o Campeonato Brasileiro de League of Legends	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/cblol.html	Gabrielle Fonseca - TechTudo	2021	Sistema de franquias com 10 equipes competindo pelo título. Partidas realizadas de forma online.		

CBLOL 2021	19	Esports Tournament Statistics	https://escharts.com/tournaments?global_search=cblol	Esports Charts	2021	Split 1 - Pico de espectadores 416.335 - Split 2 - Pico de espectadores 252.506	
	30	As premiações das principais competições de Esports no Brasil	https://maisesports.com.br/premiacoes-principais-competicoes-esports-brasil/	Vitor Ventura - Mais Esports	2021	Início do sistema de franquias, onde as equipes participantes são "sócias" da liga. Premiações variam de acordo com a audiência e posição da equipe no campeonato.	
	31	CBLOL 2021: guia traz datas, times, jogadores, jogos e tudo do 1º split	https://ge.globo.com/esports/ol/noticia/cblol-2021-guia-traz-datas-times-jogadores-jogos-e-tudo-do-1o-split.ghtml	Rafael Tartaglia - Globo Esporte	2021	Formato atualizado: partidas melhor de 1 em dois turnos. Para os playoffs, os dois primeiros colocados garantem vaga nas semifinais, enquanto o terceiro ao sexto disputam pelas duas vagas restantes em uma série melhor de 5. Com o novo sistema de franquias, não há rebaixamento, mas os campeões garantem vaga para o MSI no primeiro split e para o mundial no segundo.	
	32	Final CBLOL 2021: RED vence Rensga, é campeã e vai ao Worlds	https://ge.globo.com/esports/ol/noticia/final-do-cblol-2021-red-vence-2o-split-pela-1a-vez-relembre-campeoes.ghtml	Globo Esporte	2021	Final do segundo split realizada no Morro da Urca, no Rio de Janeiro.	