



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Kauã dos Santos Brito

O SONHO DE SER PRO PLAYER: OS JOVENS DA PERIFERIA PODEM SONHAR?

Rio de Janeiro

2022

Kauã dos Santos Brito

O SONHO DE SER PRO PLAYER: OS JOVENS DA PERIFERIA PODEM SONHAR?

Projeto de monografia apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Análises Clínicas.

Orientador(a): Cynthia Dias

Coorientador(a): Simone Ribeiro

Rio de Janeiro

2022

RESUMO

Nos últimos anos os e-Sports movimentaram milhões de torcedores em todo o mundo, como exemplo temos o Major Rio 2022 do jogo Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), que esgotou a primeira venda de ingressos em 60 minutos e atingiu um pico de 1 milhão de telespectadores simultâneos segundo o site Esports Charts. Temos também o Campeonato Mundial de League of Legends, que atingiu mais de 5 milhões de telespectadores simultâneos, segundo o site Esports Charts, em sua final. Mesmo com tamanha visibilidade, será que jovens de favela e periferia têm chances reais de se tornar jogadores profissionais de e-Sports? Essa é a questão norteadora desta pesquisa. Por meio de buscas no Scielo, Google acadêmico e Lilacs, o projeto tem como objetivos conceituar e localizar os principais marcos da história dos videogames e dos e-Sports e compreender quais são as possibilidades de ascensão social de jovens de periferia por meio dos e-Sports, com ênfase no jogo Free Fire.

A pesquisa evidenciou que no Brasil é bem difícil que jovens de periferia alcancem o patamar de jogadores profissionais a menos que tenham algum tipo de auxílio para tal fim.

Palavras-chave: e-Sports, Free Fire, Periferia.

*“Se você não gosta do
seu destino, não o
aceite. Em vez disso,
tenha a coragem de
mudá-lo do jeito que
você quer que ele
seja”.*

(Naruto Uzumaki)

AGRADECIMENTOS

Deixo aqui meus agradecimentos às minhas orientadoras Cynthia Dias e Simone Ribeiro que me encaminharam de forma esplêndida para a produção deste projeto, sem elas seria IMPOSSÍVEL eu começar esse projeto, mais ainda terminar.

Devo agradecer também a amigos e familiares que me ajudaram em momentos difíceis durante a produção do projeto.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
1.2 JUSTIFICATIVA	08
2. SOBRE A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES	10
2.1 CRESCIMENTO DOS CONSOLES	10
2.2 INDÚSTRIA MOBILE DE GAMES NA PANDEMIA DE COVID-19	12
2.3 NASCEM OS E-SPORTS	13
3. O FREE FIRE	15
3.1 O TRABALHO DE ESPERANÇA E O AFROGAMES	17
4. CONCLUSÕES	20
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

1. INTRODUÇÃO

Esportes Eletrônicos ou e-Sports é o termo utilizado para denominar competições de jogos virtuais, com ênfase naquelas realizadas por organizações ou jogadores profissionais.(CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE e-SPORTS ou CBeS).

Nos últimos anos os e-Sports tem crescido cada vez mais, em 2020 foi organizada a 7ª edição da *Pesquisa Game Brasil* (PGB), e mostrou que 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, um crescimento de 7,1% em relação ao ano de 2019. A PGB ainda afirma que, dentre esses jogadores, cerca de 53,8% são mulheres, além de 33,6% do público que mais joga jogos eletrônicos no Brasil ser constituído de adultos entre 25 e 34 anos de idade, o que quebra alguns estereótipos como os famosos “jogos são coisas de meninos”, ou “jogos são para crianças”.(PESQUISA GAME BRASIL, 2020 apud Drops de Jogos, 2020).

Os jogadores foram divididos pela PGB em dois grupos, os “gamers casuais”, que são pessoas que não se consideram exatamente gamers e jogam com menor frequência, exclusivamente para se divertir e representam 67,5% dos jogadores e os “gamers hardcore”, cerca de 33,5% dos jogadores, que tem os jogos virtuais como seus principais hábitos e geralmente se dedicam mais a evoluir nos jogos.

Dentre os jogadores, a PGB concluiu que 65,6% conhecem os e-Sports e destes, 44,7% praticam a modalidade. O mapeamento feito pela PGB mostra que os “gamers hardcore” são os mais engajados com os e-Sports, sendo cerca de 64,0% do grupo, praticantes de e-Sports, enquanto os “gamers casuais” são menos envolvidos, tendo apenas 30,8% dos jogadores participando de e-Sports.(PESQUISA GAME BRASIL, 2020 apud Drops de Jogos, 2020).

Quanto ao consumo midiático, as pesquisas mostram que a plataforma mais utilizada para acompanhar transmissões ao vivo de e-Sports é o Youtube, com 74,4% do público, logo em seguida temos o Facebook, com 41,3% e Twitch com 31,8%.

Com todo esse crescimento dos e-Sports, surge uma problemática que eu pretendo abordar ao longo do projeto: Como está a questão dos e-Sports quanto a inclusão social de pessoas de baixa renda?

Este projeto tem como objetivo geral entender os e-Sports em sua relação quanto às oportunidades de emprego para jovens de periferia com ênfase no jogo Free Fire. Como objetivos específicos, temos:

- 1) Conceituar e localizar os principais marcos da história dos videogames e dos e-Sports.
- 2) Compreender quais são as possibilidades de ascensão social de jovens de periferia por meio dos e-Sports, com ênfase no jogo Free Fire.

O projeto usou como estratégia de pesquisa a revisão da literatura por meio da busca nas bases de dados Lilacs e Scielo, Google Acadêmico tendo como referência os descritores e-Sports, Free Fire, Periferia.

A fim de atingir o objetivo geral, foi selecionado o jogo free fire por ser um jogo que fez muito sucesso nas periferias brasileiras devido às baixas especificações técnicas necessárias para rodar o jogo, sendo assim compatível com smartphones de custo menor, que são maioria nas periferias e favelas. Em seguida foram buscados artigos com os descritores E-sports, Free Fire e Periferia a fim de encontrar referências e dados para a pesquisa.

2. SOBRE A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

O primeiro dispositivo eletrônico de entretenimento interativo foi inventado em 1947 por Thomas T. Goldsmith Jr e Estle Ray Mann, que deram o nome de *Cathode-Ray Tube Amusement Device*. Apresentado em uma patente que foi emitida no ano seguinte, o dispositivo simulava uma trajetória de mísseis em uma tela de tubo de raios catódicos, controlado pelo jogador ao ajustar botões giratórios que mudavam a rota do feixe no visor com o objetivo de atingir alvos de plástico que ficavam sobre a tela. O dispositivo não chegou a ser produzido ou vendido e por isso muitos não o consideram como o primeiro videogame criado.

Em 1951 a Ferranti International, empresa britânica do ramo de engenharia, criou um computador chamado Nimrod com objetivo de rodar uma versão eletrônica do jogo chinês Nim. Em 1952 Alexander S. Douglas criou OXO, uma versão eletrônica do jogo-da-velha. Além desses, muitas tentativas de criar formas de entretenimento alternativo foram feitas desde o fim da década de 1940, muitas delas falharam devido a barreiras tecnológicas entre outros fatores.

Até que um físico que havia participado da construção da primeira bomba nuclear, William Higinbotham, criou um jogo eletrônico com o nome *Tennis for Two*, que simulava uma partida de tênis. Em 3 semanas, William Higinbotham, com ajuda de Robert V. Dorak construíram o jogo para uma exposição do instituto Brookhaven National Laboratory, onde William trabalhava, com objetivo de entreter os visitantes. Durante a exposição centenas de visitantes jogaram juntos e o sucesso foi tamanho que no ano seguinte a versão 2.0 foi lançada.

Mais de 50 anos depois, a indústria dos videogames cresceu significativamente. Em um estudo feito em 2020 pela TechNET Immersive, a indústria de jogos foi avaliada em US\$ 163,1 bilhões, sendo responsável por mais da metade do valor da indústria do entretenimento, sendo maior que o mercado do cinema e da música juntos. (PEREIRA, 2014, p. 10).

2.1 CRESCIMENTO DOS CONSOLES

O primeiro grande console foi chamado de Magnavox Odyssey, criado pelo engenheiro Ralph Baer, que começou a desenvolver protótipos em 1966, chegando ao lançamento do console finalizado em 1972, vendendo cerca de 350 mil unidades nos EUA. O console não contava com um processador, portanto não emitia sons, cores e nem mostrava textos na tela, dessa forma a marca

teve que apelar para outras maneiras de chamar atenção do público, como cards, que guardavam o progresso e os placares, dados e fichas como as do pôquer, agradando quem gostava de jogos mais tradicionais, além disso, foi o primeiro console que se conectava à TV. (PEREIRA, 2014, p. 12).

Alguns fatores prejudicaram a ascensão comercial do Odyssey, dentre eles o lançamento do Pong pela Atari, empresa de produtos eletrônicos norte-americana, que foi considerado um “clone” do Odyssey, o que gerou uma ação judicial da Magnavox contra a Atari e outras empresas que vendiam jogos similares ao seu. A Atari concordou em arcar com U\$ 1,5 milhão à Magnavox e licenciar sua tecnologia para continuar a venda do Pong. O Odyssey teve suas vendas descontinuadas devido ao alto custo de produção e baixo retorno.

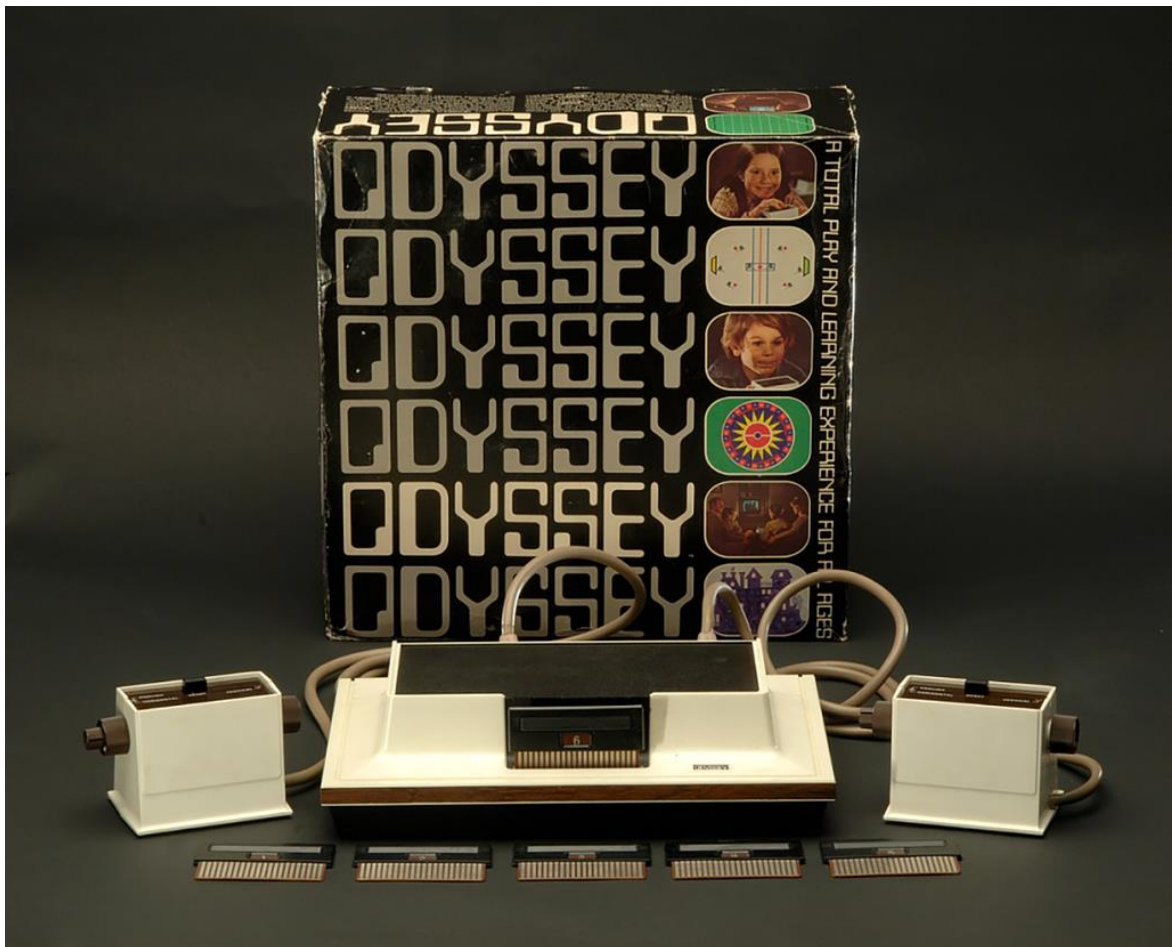


Figura 1: Console Magnavox Odyssey lançado em 1972 (Foto: Rich Strauss/National Museum of American History, Smithsonian Institution)

Fonte: https://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004%29

Pong é considerado o primeiro videogame rentável da história, tendo sido idealizado inicialmente em 1970 por Allan Alcorn e melhor desenvolvido no mesmo ano por Nolan Bushnell, fundador da Atari, o objetivo do Pong era simples, utilizava-se uma raquete virtual para rebater uma bolinha e pontuar mais que o adversário, aquele que fizesse 10 pontos primeiro vencia.

O primeiro protótipo de máquina Pong foi desenvolvido em 1972, chamado de Pong Arcade, o protótipo foi instalado em um bar próximo à sede da Atari, em São Francisco. Após os testes e aprovação do público, a empresa resolveu começar uma linha de produção do Pong Arcade e distribuir as máquinas para outras regiões dos EUA. O sucesso foi tamanho que as máquinas paravam de funcionar devido a quantidade excessiva de moedas colocadas no mecanismo.

Em 1973, a Atari fechou uma parceria com a Wells Fargo, companhia de capital aberto norte-americana, para aumentar as linhas de produção, assim milhares de máquinas do Pong Arcade foram vendidas em todo o planeta com ajuda de sócios estrangeiros.

Após o grande sucesso do Pong Arcade, a Atari resolveu criar uma versão doméstica da máquina, chamada de Home Pong e em 1975 a Atari em parceria com a Saers, uma rede de lojas de departamento norte-americana, vendeu cerca de 150 mil Home Arcades nos EUA.

2.2. INDÚSTRIA MOBILE DE GAMES NA PANDEMIA DE COVID-19

O mercado de games mobile já tinha certa tendência ao crescimento, dada pela facilidade enorme de introduzir jogadores em relação aos consoles e computadores, já que hoje em dia a maioria das pessoas tem acesso a smartphones e passam grande parte do dia utilizando o mesmo, além do fato de poder leva-lo para qualquer lugar sem grandes dificuldades.

Com o início da pandemia de covid-19 em 2020, milhões de pessoas ao redor do mundo perceberam-se entediadas em casa e uma forma encontrada de passar o tempo foram os jogos mobile.(STATISTA, 2021 *apud* MACASSOLI, 2021). Uma pesquisa feita pela Statista revelou que mais de 435 milhões de pessoas começaram a aderir a jogos digitais na pandemia. Em 2019, o número de usuários em todo mundo era de 1,7 bilhão. Em 2020, houve um salto para mais de 2 bilhões. (STATISTA, 2021 *apud* MACASSOLI, 2021).

2.3. NASCEM OS e-SPORTS

Títulos como *Space Invaders*, *Pac Man*, *Donkey Kong Jr.* e *BurgerTime* foram essenciais para a popularização da plataforma arcade. Esse tipo de jogo foi um fenômeno nos EUA, de tal modo que no ano de 1982 haviam cerca de 13 mil *video arcades* – nome dado às casas de jogos eletrônicos da época – espalhados por todo o país. Todos os jogos citados tinham como ponto em comum uma funcionalidade que permitia a competitividade entre os jogadores: um placar que gravava a pontuação dos melhores jogadores.

Com o grande crescimento dos jogadores, a ideia de jogar competitivamente se tornou popular nos EUA e em 1983 foi organizado o primeiro “Campeonato Mundial de Videogames”, em Dallas (Kennedy,1983); a repercussão dos videogames foi tamanha que os records de videogames começaram a ser publicados no Guinness, o Livro dos Recordes. Em julho de 1983 a *Twin Galaxies* – entidade estadunidense que registra records de jogos eletrônicos em todo o mundo – criou o *U.S National Video Game Team* e disputou a primeira competição internacional de videogames. Esse período é chamado de *Época de Ouro do Arcade*, que se deu início na década de 1980 e se beneficiou bastante do reconhecimento das competições de videogames para seu crescimento.



Walter Day and U.S. National Video Game Team members and other top-ranked players take a break before reviewing more games.

Figura 2: Walter Day e membros do time U.S National Video Game.

Fonte: <http://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/07/more-golden-age-tournaments.html>

3. O FREE FIRE

Free Fire (FF) é um jogo de tiro multijogador no estilo *Battle Royale* para dispositivos móveis. Criado em 2017, o objetivo do FF era replicar o sucesso do Player Unknowns Battleground (PUBG), um jogo do mesmo estilo lançado inicialmente para computadores em 2016, que fez grande sucesso mundialmente pela sua jogabilidade simples e capacidade de rodar em aparelhos menos potentes. O jogo beta foi lançado pela desenvolvedora vietnamita 111dots Studio e vendido em 2017 para Forest Li, singapurense e fundador das plataformas Shopee e Garena. (MACEDO; KURTZ, 2021, p. 10).

A Garena sempre prestou muita atenção no mercado brasileiro, o que ocasionou em vários personagens no jogo inspirados em personagens brasileiros, como o Miguel, que é inspirado no Capitão Nascimento, do filme *Tropa de Elite*, Alok, inspirado no Dj brasileiro reconhecido internacionalmente e Anitta, inspirada na cantora brasileira que também tem reconhecimento internacional.

No Brasil a Garena conta com uma liga inteira dedicada ao país e ela é dividida em três divisões: As séries A, B e C, assim como no futebol. Atualmente as organizações que mais se destacam no Free Fire são a Los Grandes, criada pelo jogador e streamer El Gato em 2018, Fluxo, criada pelo streamer e jogador Nobru em 2021, Loud, criada pelo streamer Playhard em 2019.

Os jogadores brasileiros se mostraram muito capazes dentro do Free Fire e se destacaram como vencedores algumas vezes, como na disputa pelo Free Fire World Series (FFWS) de 2019, onde o time do Corinthians foi campeão.

Figura 3: Imagem promocional do Garena Free Fire



Fonte: <https://ff.garena.com/pt/wallpaper/>



Figura 4: Jogadores do Corinthians levantam o troféu de campeão mundial de Free Fire

Fonte: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/corinthians-campeao-mundial-de-free-fire-e-conquista-historica-para-clubes-brasileiros-nos-esports.ghtml>

Parte desse sucesso é decorrente da vantagem comercial de FF: é um jogo que consegue alcançar tanto as mais variadas classes sociais quanto todas as regiões do país, especialmente as menos centrais (Norte e Nordeste), reforça o autor. A questão gira em torno da existência de certas **condições e elementos materiais** que jogos de

computador ou consoles requisitam, como LoL, CS:GO e FIFA, e que são dispensadas em FF – favorecendo, assim, a sua proliferação no país. Esse contexto de **relativa facilidade de acesso** ao competitivo de FF por determinadas classes sociais é atrativo. (MACEDO; KURTZ, 2021, p. 3).

3.1 O TRABALHO DE ESPERANÇA E O AFROGAMES

A possibilidade de sair da comunidade e alcançar uma vida abastada por meio da carreira em jogos, seja como atleta ou streamer, atrai inúmeros jovens em condições de vulnerabilidade. (FALCAO, 2021 apud MACEDO; KURTZ, 2021, p. 3)

No artigo “Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire” de Tarcízio Macedo e Gabriela Kurtz, é analisada uma perspectiva que os autores chamam de “trabalho de esperança”.

Esse esforço nos permite endereçar uma crítica a uma certa ideia, presente no vídeo, de jogar FF profissionalmente, uma que se apoia na atuação e imaginário a respeito de streamers e jogadores profissionais (tanto de futebol quanto de esportes) para, ideologicamente, validar o trabalho de esperança e reproduzir as assimetrias de poder dentro do ecossistema de esportes. (MACEDO; KURTZ, 2021, p. 4)

Soraya Murray (2019) nos ajuda a problematizar esse argumento de maneira adequada ao pensar as histórias dos videogames construídas na intersecção em relação aos acontecimentos mais amplos da sociedade, pelos muitos contextos nos quais as histórias se situam. Defende que “(...) se torna impossível separar uma história de jogos da política, cultura, economia, política de identidade e os interesses daqueles que desejam codificar essa história como uma coisa e não como outra” (MURRAY, 2019, online). As implicações disso são muitas, como veremos, mas, antes que se adentre no debate a respeito da colonialidade, um movimento à ideologia se faz necessário.

Assim posto, é relevante que se sublinhe que videogames são produtos que não devem ser dissociados fundamentalmente da cultura e de suas ideologias dominantes (MURRAY, 2018). Considerar os videogames no escopo de discursos culturais e coloniais mais amplos é relevante, porque os produtos desta indústria são eles mesmo tributários dos contextos culturais em que estão inseridos (SHAW, 2010), embora o discurso colonial – e neoliberal – nos videogames costume

apagar esse conjunto particular de mediações, circunstâncias e dimensões. Essa breve digressão introduz a noção de que repensar o jogo pela perspectiva do mundo moderno/colonial redefina pressupostos importantes. Permite-nos examinar a que projetos os jogos – em sua diversidade de formatos – têm servido ao longo de sua história. (MACEDO; KURTZ, 2021, p. 7).

Trabalho de esperança é, assim, apresentado como um tipo de “investimento” que compensa os indivíduos com base no mérito, apesar do seu impacto nocivo nas perspectivas de emprego e nas carreiras. Kuehn e Corrigan (2013) já apontavam que o conceito seria útil tanto para compreender as motivações para a produção de conteúdo digital, quanto a progressiva orientação de vastas indústrias – dos meios de comunicação aos games – em aplicar essa mesma diretriz como condição para garantir trabalhos futuros. Assim, “o trabalho de esperança é mais um meio de valorizar os espaços de lazer que capturam ‘trabalhadores’ digitais em relações não muito diferentes daquelas definidas pelos acordos de trabalho tradicionais” (KUEHN e CORRIGAN, 2013, p. 10). A valorização e o aproveitamento das formas de lazer – e esperança – de inúmeras profissões de trabalhadores digitais para fins de acumulação de capital é o que tem conduzido o espírito do capitalismo em nosso tempo. (MACEDO; KURTZ, 2021, p. 9 e 10).

O Afrogames vem para tentar auxiliar jovens de periferia no sonho de se tornar pro players (jogadores profissionais de e-Sports). Trata-se de um projeto de inclusão criado em 2019 com o objetivo de viabilizar a carreira de pro player para jovens de periferia a partir de um time de E-sports criado dentro de uma favela. Em 2019 a Afrogames contava com cerca de 109 moradores de favelas do Rio de Janeiro.

Nosso projeto é um sonho realizado. Ter o primeiro centro de formação de esports dentro de uma favela foi o caminho que encontramos para trazer os jovens das comunidades para esse novo

mundo. A indústria dos games cresceu na faixa de 30% no último ano e é para esse mercado que queremos formar os jovens. Então, esse é nosso objetivo: resgatar o garoto, a garota que está lá dentro da favela e que não tem condições de comprar um equipamento caro e formar nesse novo mercado de trabalho, entregando todas as ferramentas necessárias para o seu crescimento profissional. (CHANTILLY, 2021 apud ANDRADE, 2021).



Figura 5: Torcedores na arquibancada do Riocentro no IEM Major Rio 2022 - Foto: Stephanie Lindgren/ESL

Fonte: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2022/11/04/iem-major-rio-2022-tem-torcida-a-la-futebol-jovem-expulso-e-brasileiros-fora.ghtml>

4.CONCLUSÕES

Atualmente no Brasil, é extremamente difícil um jovem de periferia se tornar jogador profissional de jogos de computador e console visto que eletrônicos tem valor muito além da capacidade financeira da maioria dos jovens periféricos no país.

Dito isto, também é interessante colocar que, dentro do mundo dos games mobile essa possibilidade se torna mais verdadeira, já que em relação aos computadores e consoles, os smartphones são bem mais acessíveis aos jovens de periferia.

Ainda assim são muitas as dificuldades para se tornar jogador, já que o jovem, além das questões técnicas, precisa de muito tempo do dia para se aperfeiçoar e chegar ao nível de um jogador profissional, o que geralmente não é possível, pois muitos jovens precisam trabalhar para ajudar nas contas de casa, entre outros fatores, que podem implicar no desenvolvimento do atleta.

Dessa forma, algumas empresas como a Afrogames estão desenvolvendo métodos que visam auxiliar a inserção desses jovens no mundo dos e-Sports por meio da criação de equipes de jogadores compostas apenas por moradores de favela e periferia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Matheus. **AFROGAMES: Primeiro centro de formação de atletas de e-Sports em favelas no mundo.** Disponível em: <<https://www.vozdascomunidades.com.br/destaques/afrogames-primeiro-centro-de-formacao-de-atletas-de-e-sports-em-favelas-do-mundo/>> Acesso em: 23 Novembro 2022.

Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história. Techtudo.com.br. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghtml>> Acesso em: 1 Julho 2022.

Do Atari ao Xbox: A evolução dos games. Dia a Dia Educação. disponível em: <<http://www.alunos.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=421>> . Acesso em: 13 Abril 2022.

GOLDENBOY, Felipe; PENILHAS, Bruna. Canaltech.com.br. **Qual foi o primeiro console de videogame do mundo?** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/qual-foi-o-primeiro-console-de-videogame-do-mundo-206668/>> Acesso em: 1 Julho 2022.

História do eSports. CBeSports. Disponível em: <<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports/>>. Acesso em: 13 Abril 2022.

MACASOLLI, Julia. **O Crescimento do mercado de games mobile: como a pandemia fez o setor crescer.** Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/mobile/o-crescimento-do-mercado-de-games-mobile-como-a-pandemia-fez-o-setor-crescer>> Acesso em: 23 Novembro 2022.

MACEDO, Tarcízio; KURTZ, Gabriela. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade, precariedade e trabalho de esperança em Free Fire. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, p. 01-23, set./dez. 2021.

PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. 2014. Acesso em: 7 Julho 2022

Segundo pesquisa brasileira nacional, 73,4% dos brasileiros jogam games. Drops de Jogos. Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/segundo-pesquisa-brasileira-nacional-734-dos-brasileiros-jogam-games/>>. Acesso em: 13 Abril 2022.

WAKKA, Wagner. Canaltech.com.br. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>>. **Mercado dos games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas.** Acesso em: 1 Julho 2022.

PGB 2022. *Pesquisa Game Brasil 2022.* Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>>. Acesso em: 18 set. 2022.