

Um Novo Capítulo na Pesquisa em Esports? Mapeamento, Lacunas e os Primeiros Anos dos Esports Móveis na Academiaⁱ

(A New Chapter in Esports Research? Mapping, Gaps, and the Early Years of Mobile Esports in Academia)

Tarcízio Macedo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Fundação

Getúlio Vargas, Brasil

tarciziopmacedo@gmail.com

[0000-0003-3600-1497](https://orcid.org/0000-0003-3600-1497)

Received: 11 October 2022

Accepted: 20 December 2022

Abstract

This paper develops a review of the international literature on mobile esports by September 2021. It intends to document the evolution, gaps, and the first years of appropriation of this object by the academic community. The approach is guided by complementary mixed methodological procedures, aimed at the organization of knowledge, and is quali-quantitative. The classification made for this study sought to gather the findings into blocks of analysis, firstly of bibliographic data, and then to build an epistemological/critical appreciation. The survey identified 20 papers that dealt in some way with mobile esports in various publication formats. Among the main results, the small volume of work on the mobile esports segment to date stands out. In the selected material, a low reflection on the subject predominates. Computing is the discipline that stands out, followed by Communication and Sports Sciences. In addition, most research adopts the term mobile esports randomly, habitually, and as a one-off example in studies about other phenomena without addressing reflections or problematizations about the central theme.

Keywords *Game studies, Esports, Mobile sport, Competitive gaming, Mobile devices, Literature review.*

Resumo

Este artigo desenvolve uma revisão da bibliografia internacional sobre esports móveis até setembro de 2021. Seu intuito é documentar a evolução, lacunas e os primeiros anos de apropriação deste objeto pela comunidade acadêmica. A abordagem é guiada por procedimentos metodológicos mistos complementares, voltados para a organização do conhecimento e de natureza quali-quantitativa. A classificação confeccionada para este estudo buscou reunir os achados em blocos de análises, primeiramente de dados bibliográficos para, em seguida, construir uma apreciação epistemológica/crítica. O levantamento identificou 20 trabalhos que tratavam, de alguma forma, sobre esports móveis em diversos formatos de publicação. Entre os principais resultados, destaca-se o pequeno volume de trabalhos sobre este segmento de esports até o momento. No material selecionado, predomina uma baixa reflexão sobre o assunto. Computação é a disciplina que se destaca, acompanhada da Comunicação e das Ciências do Esporte. Além disso, a maioria das pesquisas adota o termo esports móveis de modo aleatório, usual e como exemplo pontual em estudos sobre outros fenômenos sem endereçar reflexões ou problematizações sobre a temática central.

Palavras-chave *Game studies, Esports, Mobile sport, Jogos competitivos, Dispositivos móveis, Revisão de literatura.*

1. Introdução

Os dispositivos móveis estão entre as conquistas tecnológicas mais disseminadas em todo o mundo (Atalay; Topuz, 2018). Entre os aparelhos mais relevantes, os *smartphones* encontram lugar privilegiado nas práticas comunicacionais e na vida cotidiana de milhões de pessoas ao redor do globo, à medida que o barateamento dos dispositivos e a expansão da cobertura de rede banda larga móvel cresceu ao redor do mundo (Liao; Wu; Feng, 2019) e os tornou disponíveis o tempo todo.

Aliado a esses fatores, a indústria de *videogames* experimentou algumas transformações significativas na última década. A disponibilidade de jogos no estilo *battle royale*ⁱⁱ em ambientes multiplataformas, por exemplo, é vista por alguns autores (Wardaszko *et al.*, 2019) como uma das evoluções recentes mais marcantes na indústria de *games* no mundo. Somada a ela, os esportes eletrônicos (*esports*) são também apontados como uma prática que expande progressivamente a transformação e o desenvolvimento da indústria de *videogames* e do *design* de jogos em nosso tempo (Falcão *et al.*, 2020; Wardaszko *et al.*, 2019).

Esse amplo contexto criou as condições necessárias para que pudesse emergir um fenômeno global particularmente interessante dentro do cenário de jogos digitais, um que tornou viável a esportificação (ou esportivização) e profissionalização de jogos móveis, jogadores e toda sorte de atores que integram as comunidades competitivas de base de *smartphones* e emuladores (Macedo, 2023). Durante tempo considerável, os *esports* costumavam ser restritos apenas às interações humanas com computadores e consoles. No entanto, esse conjunto particular de circunstâncias descrito nas linhas anteriores permitiu com que nos últimos seis anos, sobretudo, os *esports* migrassem com sucesso também às plataformas móveis (Wardaszko *et al.*, 2019).

Os *esports* móveis (*mobile esports*), como assim são chamados, são agora uma categoria em ascensão dentro do universo esportivo e profissional dos jogos digitais e abrem um novo capítulo na história dos *esports*. Contudo, sua institucionalização é, em grande medida, mais visível em países emergentes como o Brasil e a China, onde o acesso a *smartphones* é mais facilitado em comparação a outras plataformas – computadores, *notebooks* e consoles (Ćwil *et al.*, 2019). A atenção à profissionalização nos jogos digitais tem sido crescente na academia na última década, como mostram revisões de literatura (Bányai *et al.*, 2019; Reitman *et al.*, 2020; Rogstad, 2022) e trabalhos que discutem esta agenda de estudos (Macedo, 2023; Steinkuehler, 2020).

A literatura sobre *esports* móveis é, no entanto, muito recente. Embora o interesse acadêmico pelo tema tenha crescido em número no campo das pesquisas em jogos digitais (Macedo, 2023; Reitman *et al.*, 2020; Steinkuehler, 2020), o debate sobre a esportificação/esportivização e profissionalização dos e nos jogos móveis ainda é bastante limitado, tanto no Brasil quanto em âmbito internacional. Há poucos estudos que documentam em especificidade as características dessa plataforma e o que ela acrescenta aos *esports* em relação às outras. Isto se deve, em certa medida, por esse fenômeno ter se desenvolvido com proeminência nos últimos seis anos, aproximadamente.

Com o objetivo de avaliar o atual estado da arte sobre os *esports* móveis em ascensão e estabelecer uma base para pesquisadores interessados, esse estudo revisita a literatura acadêmica publicada pela produção científica internacional sobre o tema. O intuito é documentar sua evolução e apontar lacunas nessa agenda particular de estudos. Dividido em quatro partes, nesse trabalho oferecemos, primeiramente, uma breve discussão sobre o conceito de *esports*, introduzimos o fenômeno dos *esports* móveis, descrevemos os métodos utilizados para coleta da literatura e, por fim, apresentamos os resultados do mapeamento resumindo a pesquisa em cada trabalho e demonstrando as lacunas entre os estudos identificados.

2. A definição dos *esports*, um problema resistente

Muitas são as formas encontradas para se referir ao que se convencionou chamar de esportes eletrônicos: *esport*, *e-sport*, *eSport*, *e-Sport* e *pro gaming*. Essa variedade em torno de sua nomenclatura não apenas dificulta a indexação de trabalhos sobre o fenômeno e a avaliação do seu estado da arte, como cria uma confusão generalizada que não dá conta da profundidade que o envolve. O feito que se produz é inversamente proporcional ao esforço desejado: a banalização do que são os *esports* e a disputa pelos seus sentidos sobressaem aos olhos de quem se aproxima. Um sintoma desse diagnóstico pode ser localizado nas próprias referências bibliográficas usadas neste artigo, as quais apontam um emprego aparentemente aleatório das formas de grafá-lo.

A diversidade de maneiras de se reportar aos *esports* também é acrescida de um quantitativo proporcional de definições para a prática, que costuma sofrer com a abrangência de seu significado. Ainda assim, “os *esports* são recorrentemente identificados na literatura como uma configuração dos *videogames* competitivos na qual a atividade de jogo é definida pela profissionalização de seus membros” (Macedo, 2023, p. 4).

Mais de 40 anos depois de surgirem as primeiras experiências relacionadas aos *esports* (Borowy e Jin, 2013; Macedo; Falcão, 2019; Taylor, T., 2012), o problema em relação a sua definição permanece resistente. Em parte, essa questão provém da própria natureza multidimensional do fenômeno, como mostram os estudos de Freeman e Wohn (2017), Wohn e Freeman (2020) e Macedo (2023). Definir *esports* e situá-los, porém, tem sido um movimento retórico importante para diversos pesquisadores, uma vez que justifica o enquadramento de suas pesquisas ao tema (Macedo, 2023; Reitman *et al.*, 2020; Taylor, T., 2012).

Embora o termo *esport* seja empregado frequentemente, acadêmicos abordam esta área com diferentes perspectivas, ressaltando aspectos particulares e sem um consenso definido, apontam Freeman e Wohn (2017). Mesmo assim, muitos deles admitem, ao menos em seu entendimento profissional, que os *esports* popularmente dizem respeito a jogos competitivos para vários jogadores que diz respeito a assistir, em tempo real ou *gameplay* assíncrona, online ou presencialmente, competições individuais ou em equipes.

Apesar da emergência de uma literatura conceitual e qualitativa sobre o fenômeno, algumas definições foram propostas no intuito de compreender a prática. Entre as disciplinas do conhecimento, Freeman e Wohn (2017) assumem que os *esports* receberam tratamentos que pairam

entre jogo competitivo, esporte mediado por computador ou espetáculo interativo. As diferenças variam nos níveis de realce dados à fisicalidade, mediação do computador, infraestrutura institucional e ao espectador. No entanto, ainda que nos últimos anos a literatura sobre *esports* tenha conquistado fôlego (cf. Reitman *et al.*, 2020), as definições ainda sofrem com imprecisões e carência de especificidades. Um dos principais desafios para os estudos de *esports* persiste na falta de entendimento de seu escopo, conceito, das condições de fronteira e contexto, a diversidade de suas modalidades (Macedo, 2023), as diferenças em relação aos seus formatos e plataformas, as variações e especificidades características de cada modelo e tudo aquilo que permeia os *esports* como um tópico de pesquisa particular dentro dos *game studies*.

Alguns questionamentos que se ensejam, por exemplo, giram em torno de saber quais teorias são aplicáveis ao estudo de *esports*? Quais seriam as metodologias mais adequadas à pesquisa em *esports*? O estudo desse fenômeno requer uma abordagem distinta da usada nos estudos de jogos? Qual a diversidade das situações esportivas nos jogos digitais? Como as especificidades de plataformas e formatos unem e diferenciam a diversidade das situações esportivas nos jogos digitais? Um primeiro passo para abordar esse conjunto de questões, embora não exaustivo, consiste em revisitar criticamente algumas das principais definições oferecidas ao tema em uma variedade de disciplinas. Iniciamos esse percurso a partir de quatro perspectivas gerais, a partir das quais podemos agregar algumas das definições sobre *esports* oferecidas por autores considerados representativos para o campo.

2.1. *Esport* como esporte mediado por computador

Um movimento comum aos *esports* consiste em observá-los a partir de uma lente que se volta a identificar o elemento esportivo imputado à prática. Essa leitura é construída tanto de uma perspectiva que examina a sua natureza a partir da ideia básica de esporte tradicional e de suas qualidades esportiva, quanto por outra que promove uma radical ruptura com os critérios objetivos e operacionais que prescrevem um esporte (a relevância motora da atividade, a organização das competições, o sistema regulatório e o arranjo institucional, por exemplo).

Um dos primeiros pensadores do esporte a se debruçar especificamente sobre o fenômeno dos *esports* é Hemphill (2005), embora sua definição se limite a considerar *esports* apenas jogos digitais esportivos – o que restringe a diversidade das situações de jogo no fenômeno, recentemente endereçada por Macedo (2023). Um ano depois, Wagner (2006) foi um dos primeiros pesquisadores a introduzir o termo *esport* no debate acadêmico. Ele oferece uma definição sobre o assunto, segunda a qual “*esports* é uma área de atividades esportivas na qual as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (Wagner, 2006, p. 438, tradução nossa). Esta definição mais abrangente, embora exclua o aspecto da competição, a plataforma e a forma como os *esports* são jogados (Jerry *et al.*, 2016), foi o ponto de partida de diversos autores (Hamari; Sjöblom, 2017; Jin, 2010; Macedo; Falcão, 2019; Taylor, T., 2012; Wardaszko *et al.*, 2019), cuja tendência exerceu forte influência nos estudos preliminares sobre *esports*, que se debruçaram sobre as qualidades esportivas da prática (Freeman; Wohn, 2017).

É o que fazem, posteriormente, autores como Summerley (2020) ao analisar comparativamente o processo de institucionalização inicial dos esportes tradicionais e dos *esports* e estabelecer paralelos e diferenças entre ambas as instituições esportivas.

2.2. *Esport* como jogo competitivo

Esports como jogos competitivos é uma interpretação prática que privilegia o mecanismo central de jogos e da experiência de jogo (Freeman; Wohn, 2017), a base que fundamenta a indústria e o ecossistema de *esports* (Jerry *et al.*, 2016). Inúmeros autores sublinharam os *esports* a partir do conceito de competição. Dessa perspectiva a atividade foi descrita sob diferentes expressões que, em comum, convergiam a ideia de jogos competitivos de computador/*online*/*videogames* (Jin, 2010; Hamari; Sjöblom, 2017). Algumas dessas abordagens, contudo, privilegiam a cultura profissional no âmbito dos *esports* (Macedo, 2023).

Ruvalcaba *et al.* (2018), por sua vez, conceituaram o fenômeno como uma forma de jogo competitivo de *videogame* em ambientes públicos (ambientes *online* ou *live streaming* de jogos) jogado contra outros jogadores *online* ou pessoalmente, por pontos, troféus ou velocidade (isto é, competir para concluir em menor tempo um jogo). Jenny *et al.* (2016, p. 4), no intuito de oferecer o que creem ser uma definição mais desenvolvida ao fenômeno, conceituam os *esports* simplesmente como “competições organizadas de videogames”.

Em uma das obras mais populares sobre o assunto, T. Taylor (2012) prefere documentar como a comunidade compreende e produz a prática enquanto esporte. Embora não ofereça uma definição direta, a autora registra de maneira extensa como jogos de computador são esportes dirigidos ao espectador, efetivados a partir de atividades promocionais, infraestruturas de transmissão, organização socioeconômica de equipes, torneios e ligas e as performances dos próprios jogadores.

2.3. *Esport* como espetáculo

A natureza espetacular tem sido reconhecida como uma das distinções principais entre os *esports* profissionais e outras situações de jogo (Freeman; Wohn, 2017; Macedo; Fragoso, 2021). Esse argumento parte da premissa de que o esporte está associado à ideia de espetáculo desde sua origem: devido à sua própria natureza agonística, a espetacularização do jogo precede a ideia de espetáculo midiático (*cf.* Macedo; Fragoso, 2021). Nos *esports* essa herança é rastreável desde os primeiros campeonatos de videogames.

O modelo esportivo espetacular, a exemplo do futebol, das Olimpíadas e do *Super Bowl*, influenciou consideravelmente tanto a conceituação de *esports* como espetáculo quanto a ação prática para este fim. Os reflexos dessa modelagem dos *esports* aos termos do esporte é visível nos primeiros torneios de grandes escala internacional, como o *World Cyber Games* – fortemente influenciado pelos Jogos Olímpicos – ou *World Series of Video Games*, fundados respectivamente em 2000 e 2002. Essas iniciativas em nível global, voltadas para integrar os *esports* ao modelo do esporte convencional, foram substanciais na conceituação dos fenômeno como espetáculo, argumentam N. Taylor (2015) e T. Taylor (2018). Elas colocaram os jogos digitais no radar dos

eventos esportivos espetaculares contemporâneos e deram força para a institucionalização dos *esports* em todo o mundo.

3. Procedimentos metodológicos: sistematização da revisão bibliográfica

Para explorar a relevância e a evolução dos *esports* móveis no contexto dos *game studies*, adotamos nesta revisão procedimentos metodológicos mistos complementares (Johnson; Onwuegbuzie; Turner, 2007), voltados para a organização do conhecimento e de natureza qualitativa. Trata-se de um estudo descritivo, quanto aos objetivos, e bibliográfico e exploratório, no que diz respeito aos procedimentos técnicos (Silva; Menezes, 2005). Nossa revisão é construída a partir da apropriação de duas das abordagens que correspondem à análise de domínio proposta por Hjørland (2002), as quais compreendem os estudos bibliométricos e estudos epistemológicos/críticos.

Pelos estudos bibliométricos, procuramos conhecer nove indicadores de produção (volume de publicações, nome dos autores, filiação, países, títulos, tipificação do documento, nome da publicação, ano e disciplina)ⁱⁱⁱ. A partir dos estudos epistemológicos/críticos, investigamos as correntes teórico-filosóficas e abordagens empregadas pela comunidade discursiva para definir os *esports* móveis e o tratamento dado ao fenômeno (análise do grau de escopo e síntese geral dos trabalhos relevantes). A combinação dessas duas abordagens permitiu localizar as brechas referentes ao objeto de estudo e contribuir com o aprimoramento do debate. As etapas, portanto, dividem-se da seguinte forma:

a) Pesquisa bibliográfica para identificação, mapeamento e seleção de um conjunto de produções científicas sobre *esports* móveis publicadas em diferentes formatos (periódicos acadêmicos, anais de eventos, livros, capítulos, *preprints*, dissertações e teses, por exemplo) em repositórios de trabalhos acadêmicos e mecanismos de pesquisa. As fontes de dados adotadas nesta fase foram sete importantes repositórios de trabalhos acadêmicos, com um escopo capaz de cobrir uma ampla variedade de bases de dados científicos nacionais e internacionais: *Dimensions*, *Scopus*, *Academia.edu*, *ResearchGate*, Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Catálogo de Teses & Dissertações da CAPES e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD/Ibict). Para complementar as informações coletadas, buscas foram feitas na biblioteca da *Digital Games Research Association* (DiGRA) e do *Game Studies: the international journal of computer game research*, dois repositórios de relevância no campo dos *game studies*. Para a análise na próxima etapa, levamos em consideração o número total dos registros recuperados.

Esse conjunto de bases foi utilizado para consultas realizadas entre 20 a 27 de setembro de 2021. Inicialmente, foram definidas combinações de palavras-chave/expressões para orientar nosso levantamento. Chegamos aos seguintes descritores: “*mobile sport*”, “*mobile e-sport*”, “*esport móvel*”, “*e-sport móvel*” e suas variações no plural, considerando os dados completos dos documentos disponíveis nas plataformas e sem restrições temporais até aquela data. Utilizamos as aspas com o intuito de especificar o que é procurado nos sistemas de busca. Ao invés de contemplar os termos

separados “*mobile*” e “*esport*”, queríamos localizar documentos que mencionassem uma combinação específica de palavras, isto é, a expressão “*mobile esport*” e suas variáveis. Descartamos, assim, trabalhos que referenciavam apenas trechos do termo completo (“*mobile*” ou “*esport*”).

Com esse conjunto de termos, adotamos uma rastreamento mais amplo por todos os dados (resumo, título e texto completo), porque consideramos a hipótese de que embora esses documentos não partissem dos *esports* móveis como tema principal, alguns deles talvez apresentassem o debate sobre a temática mesmo em estudos mais amplos sobre o fenômeno dos *esports*. Somado a isso, a pesquisa exploratória por títulos e resumos, com o intuito de filtrar os primeiros resultados e manter somente aqueles que possuem relação com o tema estudado, retornou apenas três trabalhos. Esse é um valor considerado insuficiente para o objetivo de compreender as tendências e o tratamento dado a este novo segmento dos *esports* até o momento.

b) Extração dos dados dos repositórios, catalogação e refinamento do material levantado. Nesta etapa foi gerado, primeiramente, um arquivo geral csv. onde foram inseridas, em uma tabela, as informações do título, tipificação do documento (artigo em periódico, artigo em anais, livro, monografia, capítulo de livro ou *preprint*), nome da publicação, ano, escopo e tipo de acesso (disponível ou indisponível *online*). Adotamos como critérios de exclusão: a) documentos repetidos; b) trabalhos que não estivessem em inglês/português/espanhol; c) documentos não disponíveis *online*; e d) a classificação do escopo.

c) Avaliação do grau de escopo dos estudos previamente selecionados. Nesta etapa, por meio de uma análise de conteúdo simplificada, cada estudo foi visitado para identificar o nível do escopo acerca do segmento de *esports* em análise. Com o intuito de obtermos um tratamento mais equitativo e resultados mais refinados, optamos pela normalização da categoria escopo com base em quatro níveis explicativos, presentes na Tabela 1, com suas respectivas descrições.

Tabela 1. Categorias, graus ou níveis de classificação do escopo dos trabalhos. Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

| Categorias/níveis | Descrição |
|-------------------|---|
| Alto | O tema do trabalho é pertinente à temática central (<i>esports</i> móveis). |
| Médio | O tema do trabalho não é voltado aos <i>esports</i> móveis, mas menciona a temática em algum detalhe. |
| Baixo | O tema do trabalho não é adequado à temática central da pesquisa e apresenta menção com baixa reflexão. |
| Inexistente | O termo é mencionado em referências ou de modo aleatório sem qualquer reflexão específica ao fenômeno. |

Essa análise nos ajudou a reconhecer o modo como o conhecimento científico em *esports* móveis tem sido construído nos últimos anos. Após o emprego dos critérios de exclusão a, b e c, recorreremos às categorias do escopo para excluir assuntos não pertinentes à temática central do levantamento.

Para a aplicação dessa classificação, de forma a selecionar apenas trabalhos que se relacionassem com os *esports* móveis, uma análise de conteúdo de cada texto foi necessária para filtrar os estudos que tratassem da tema em questão. Os seis documentos que obtiveram o nível inexistente foram excluídos. Uma tabela final foi construída agregando os nove indicadores de produção, anteriormente relatados, incluindo um nono (grau de escopo).

4. Resultados: apresentação e análise

Os resultados são narrados, inicialmente, a partir da análise de dados bibliográficos sobre *esports* móveis, e, em seguida, apresentando o estudo epistemológico com base na análise do grau de escopo e na síntese geral dos trabalhos mais relevantes.

4.1. Análise de dados bibliográficos sobre *esports* móveis

Como dito, a primeira etapa desta revisão consistiu em uma varredura a partir da lista de termos predefinidos utilizando os mesmos critérios de buscas explicitados nas linhas anteriores. A partir desse levantamento foram recuperados, até 27 de setembro de 2021, 39 resultados na plataforma *Dimensions: mobile sport* e sua variação no plural retornaram um conjunto de 28 documentos, enquanto *mobile e-sport* e seu plural retornaram 11. As variações em português não apresentaram dados, assim como as buscas de todos os termos nas plataformas *ResearchGate* e Portal de Periódicos da CAPES não localizaram novos registros aos obtidos nas varreduras anteriores. Já na *Scopus*, no Catálogo de Teses & Dissertações da CAPES, no *Academia.edu*, no BDTD, na biblioteca de trabalhos da *DiGRA* e no periódico *Game Studies* nenhuma das palavras-chave encontraram documentos.

O passo seguinte consistiu em catalogar todo esse material em uma primeira tabela com apenas as informações do título, tipo de documento, nome da publicação, ano, acesso e escopo. Dos 39 trabalhos recuperados, 3 não estavam disponíveis *online*, 6 estavam repetidos, 4 eram de outros idiomas e 6 receberam o grau de escopo inexistente. Após a documentação dos dados, a aplicação dos demais critérios de exclusão e a análise do escopo, obtivemos um total de 20 documentos (51,28%), assinados por 51 autores (autoria e coautoria, excluídos os que assinaram mais de um trabalho) de 12 países diferentes^{iv}. Tratam-se de 10 artigos científicos, 4 artigos em anais de eventos, 4 capítulos de livros, 1 livro e 1 monografia (dissertação). A evolução da produção científica sobre o tema pode ser observada na Figura 1, sob uma perspectiva diacrônica, com os maiores índices registrados em 2019.

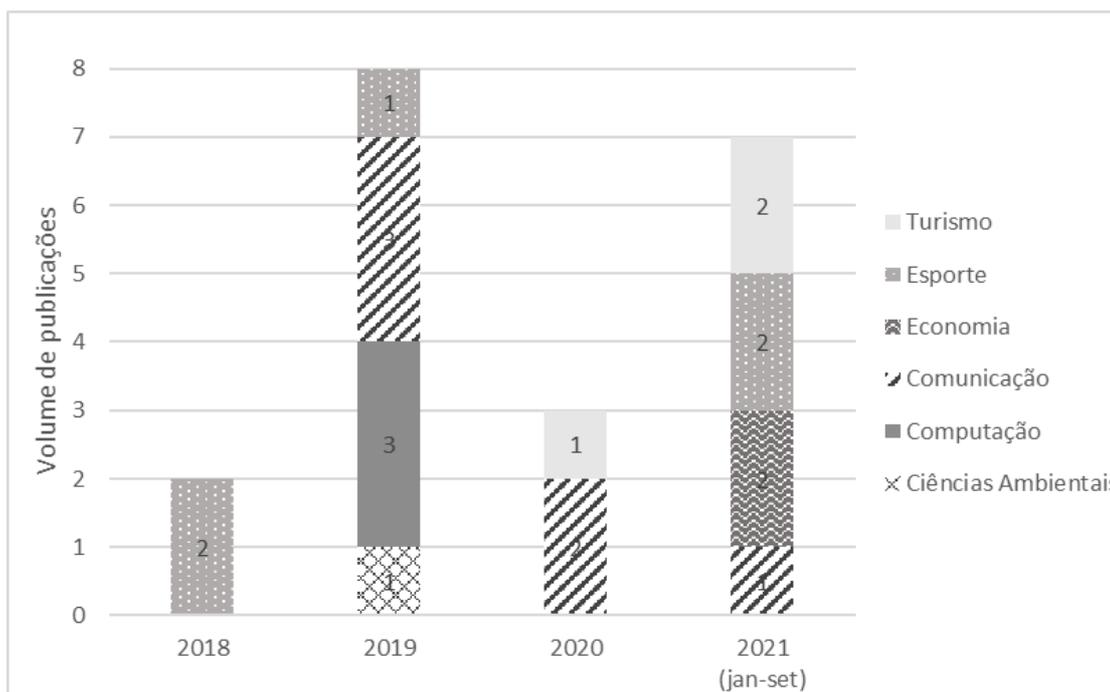


Figura 1. Volume de publicações anuais, por disciplina, no *corpus* de *esports* móveis até setembro de 2021. Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Das 1.405 publicações na plataforma *Dimensions* sobre *esports/e-sports* até setembro de 2021 (considerando a ocorrência dos termos no título/resumo), obtivemos um total de 20 documentos a respeito de *esports* móveis, o que equivale a 1,42% do universo disponível sobre o tema mais amplo, selecionados como *corpus* de análise^v. Nenhum desses trabalhos, contudo, é assinado por pesquisadores vinculados às instituições de ensino e pesquisa no Brasil. As disciplinas acadêmicas representadas no material empírico são Comunicação, Esporte, Computação, Turismo, Economia e Ciências Ambientais (Tabela 2). Embora a maioria dos trabalhos atue de maneira interdisciplinar, utilizamos três critérios para classificar/vincular os resultados às áreas de estudo: (i) a filiação dos autores em dois níveis (faculdade/escola e departamento/centro); (ii) o escopo da publicação; (iii) e o conteúdo do trabalho.

Tabela 2. Categorias, graus ou níveis de classificação do escopo dos trabalhos. Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

| Disciplina | Total de publicações | Porcentagem do corpus (%) |
|---------------------|----------------------|---------------------------|
| Comunicação | 6 | 30% |
| Esporte | 5 | 25% |
| Computação | 3 | 15% |
| Turismo | 3 | 15% |
| Economia | 2 | 10% |
| Ciências ambientais | 1 | 5% |
| Total | 20 | 100% |

Essa coletânea foi, então, organizada em uma tabela com nove indicadores de produção: nomes dos autores, filiação, país, título, tipo de documento, nome da publicação, ano, disciplina e escopo. A classificação do escopo de cada documento diz respeito a uma etapa qualitativa de nossa análise,

tanto para identificação quanto para análise de documentos relevantes, da qual exploraremos resumidamente a seguir.

O primeiro estudo sobre *esport* móvel surge na produção científica internacional a partir de 2018 (Atalay; Topuz, 2018), vindo das Ciências do Esporte (Figura 1). Ainda neste ano esse trabalho é seguido por uma outra obra que faz referência ao segmento (Skinner; Smith; Swanson, 2018), também no campo dos esportes. É importante, contudo, diferenciar entre o primeiro estudo sobre o fenômeno (Atalay; Topuz, 2018) da primeira menção aos *esports* móveis na literatura (Skinner; Smith; Swanson, 2018). Enquanto a primeira discute um aspecto específico do segmento, o segundo faz uma breve alusão ao termo em determinado momento.

Essas duas primeiras ocorrências aparecem dois anos após o governo chinês hospedar a primeira competição oficial de *esports* móveis no país, a *China Mobile eSports Games*, que permanece ativa desde 2016 (Newzoo, 2016; Niko, 2019). Essas pesquisas foram acompanhada, em 2019, por publicações das Ciências da Computação (Ćwil *et al.*, 2019; Liao; Wu; Feng, 2019; Wardaszko *et al.*, 2019), Ciências da Comunicação (Biao; Wenxi; Guangyu, 2019; Canavaro; Sequeiros; Fernandes, 2019; Otu, 2019), Ciências do Esporte (Summerley, 2020) e Ciências ambientais (Wang *et al.*, 2019). A primeira menção aos *esports* móveis em um trabalho de turismo aparece no ano seguinte, em 2020.

Como as ocorrências evidenciaram estudos que mais mencionavam casualmente o termo, ao invés de pesquisas específicas sobre *esports* móveis, uma análise comparativa entre esses trabalhos produziria resultados inconclusivos e tendenciosos. Nos detemos, assim, em uma análise epistemológica exploratória sobre a temática em seus primeiros anos de presença no debate acadêmico.

4.2. Análise do grau de escopo dos trabalhos

Esta revisão de literatura também procurou tipificar o grau de escopo sobre *esports* móveis nas pesquisas, distribuindo-o em cada disciplina. A Tabela 3 mostra o índice anual do corpus selecionado por ano, disciplina e grau de escopo. A Figura 2, por sua vez, indica o tratamento dado ao fenômeno no quadro geral dos estudos mapeados.

Tabela 3. Distribuição anual dos 20 trabalhos selecionados por disciplinas e graus de escopo até setembro de 2021. Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

| Ano | Título do artigo | Disciplina | Escopo |
|------|--|-------------|--------|
| 2018 | What Is Being Played in the World? Mobile eSport Applications | Esporte | Alto |
| 2018 | Fostering Innovative Cultures in Sport, Leadership, Innovation and Change | Esporte | Baixo |
| 2019 | Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile Esports | Computação | Alto |
| 2019 | Empirical Studies on the Role of Matchmaking in Mobile Esports Player Engagement | Computação | Alto |
| 2019 | Improving Mobile Gaming Experience with User Status Detect System | Computação | Médio |
| 2019 | Game Design Decisions and Communication Theories Applied to eSports: A Literature Review | Comunicação | Baixo |

| | | | |
|------|--|---------------------|-------|
| 2019 | The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports | Esporte | Baixo |
| 2019 | The Future of Gaming and Sport: The Rise of the E-sports industry in China | Comunicação | Alto |
| 2019 | Characteristic Development Model: A Transformation for the Sustainable Development of Small Towns in China | Ciências ambientais | Baixo |
| 2019 | China's Digital Publishing Moving Towards In-Depth Integrated Development | Comunicação | Baixo |
| 2020 | The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth | Turismo | Baixo |
| 2020 | Umbrella platform of Tencent eSports industry in China | Comunicação | Baixo |
| 2020 | Cross-Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland | Comunicação | Baixo |
| 2021 | Clustering Esports Gameplay Consumers via Game Experiences | Esporte | Baixo |
| 2021 | Effect of Prior Gameplay Experience on the Relationships between Esports Gameplay Intention and Live Esports Streaming Content | Esporte | Baixo |
| 2021 | The Use of Instagram Stories at the Age of COVID-19 Pandemic | Comunicação | Baixo |
| 2021 | eSports: a new industry | Economia | Baixo |
| 2021 | Gen Z and Esports: Digitizing the Live Event Brand | Turismo | Baixo |
| 2021 | Conquering Gender Stereotype Threat in "Digit Sports": Effects of Gender Swapping on Female Players' Continuous Participation Intention in ESports | Economia | Baixo |
| 2021 | Research on Advertising Marketing in E-sports Competition in China | Turismo | Baixo |

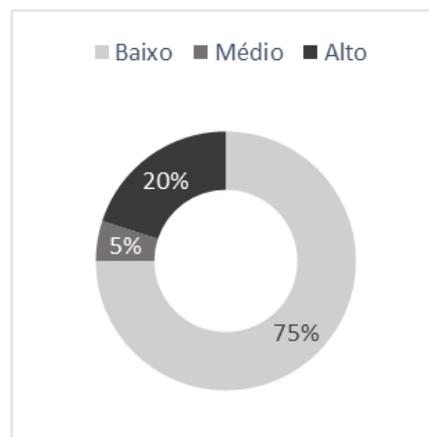


Figura 2. Percentual do grau explicativo de escopo das publicações. Elaborado pelo autor (2022).

A partir da análise de escopo dos 20 artigos selecionados (Tabela 2), os resultados permitem verificar que: 75% (15 documentos) da organização do conhecimento sobre *esports* móveis apresenta uma baixa reflexão sobre o assunto; 20% (4) alcançou o escopo alto – equivalente a 0,28% do total disponível de trabalhos na plataforma *Dimensions* sobre *esports/e-sports* –; e apenas 5% (1) alcançou o nível médio. Os resultados, além de refutarem a nossa hipótese inicial^{vi} e não permitirem o diagnóstico das tendências, demonstram que a maioria das pesquisas adota o termo *esports* móveis de modo aleatório, usual e como exemplo pontual em estudos sobre outros fenômenos sem que enderece reflexões ou problematizações sobre a temática central. Nos 15 trabalhos de baixo escopo, o debate se volta para alguma especificidade dos *esports* de maneira mais ampla (10), à identidade do jogador (1), instagram (1), esportes e economia (1), cidades e meio ambiente (1) e publicação digital (1).

Pelos resultados apresentados na Figura 3, é possível observar que os *esports* móveis têm sido discutidos com maior escopo em estudos da Computação, enquanto na Comunicação e nas Ciências do Esporte predominam abordagens que se limitam a menções momentâneas ao fenômeno. Embora as pesquisas sobre a temática estejam entrando em um primeiro momento de exuberância, período particular no qual a atração da novidade do tema pela comunidade acadêmica amplia a quantidade de trabalhos sobre determinado tópico de estudo (Fragoso *et al.*, 2017), esse é um comportamento recente quando consideramos que a Comunicação assume destaque nos estudos sobre *esports*, conforme mostra a revisão de literatura (em língua inglesa) desenvolvida por Reitman *et al.* (2020).

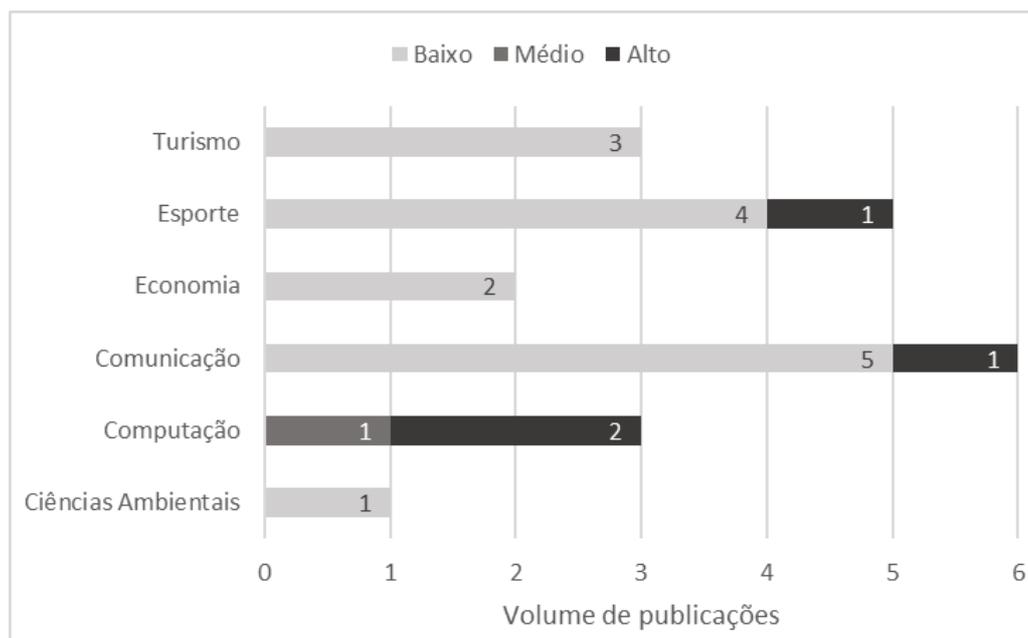


Figura 3. Grau explicativo do escopo, por disciplina, apresentado no *corpus*. Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Esse cenário aponta para uma lacuna no que diz respeito a um fenômeno hospedado, particularmente, em países emergentes do Sudeste Asiático e da América Latina (Niko, 2016, 2019). A falta de propagação e institucionalização do fenômeno no Ocidente, sobretudo em países desenvolvidos (Summerley, 2020), talvez ajude a explicar o escasso debate até então. No entanto, os resultados da leitura crítica dos cinco documentos de alto e médio escopo sobre *esports* móveis permitiram identificar algumas lacunas referentes ao conceito e contribuir com o aprimoramento das brechas existentes em direção a uma agenda que também se debruce sobre as especificidades da temática. É o que apresentamos a seguir.

5. Discussão e síntese geral dos trabalhos mais relevantes

Essa seção introduz um relato da última etapa de nossa revisão bibliográfica. O objetivo consiste, especialmente, em levantar os principais achados dos estudos mais relevantes – classificados com escopo alto e médio – e brevemente situar o tratamento dado aos *esports* móveis pelo *corpus*.

O primeiro dos trabalhos indexado na plataforma *Dimensions* é escrito por Atalay e Topuz (2018). Os autores partem de uma definição de *esports* enquanto esporte mediado por computador (Hamari;

Sjöblom, 2017; Wagner, 2006) e jogos competitivos (Jenny *et al.*, 2016). A partir deste referencial, os autores examinam os aplicativos de *esport* móveis mais populares do mundo e concentram-se nos aplicativos hospedados em duas plataformas que possuem o maior número de usuários em escala global: *App Store* e *Google Play Store*.

O resultado da pesquisa verificou à época que os *esports* móveis possuem uma diversa área de uso em escala global e são largamente aceitos. Os mais populares aplicativos revelaram interesses em jogos semelhantes ao dos esportes tradicionais. Além disso, Atalay e Topuz (2018) reforçaram que a popularidade desses aplicativos varia conforme os sujeitos que utilizam as lojas, os diferentes países e a disponibilidade da aplicação (gratuita ou paga).

É estranho, no entanto, que apenas jogos digitais esportivos apareçam no *ranking* de Atalay e Topuz (2018). Borowy e Jin (2013) chamam a atenção para o fato de ainda existirem alguns pesquisadores, como é o caso de Hemphill (2005), e designers de jogos que frequentemente intercambiam jogos digitais esportivos e *esports*. No entanto, há um consenso hoje que considera o *esport* um fenômeno muito mais abrangente em termos de jogadores profissionais, entusiastas, casuais, amadores e estudantes que se envolvem não somente com *videogames* esportivos, mas também com outros gêneros de jogo (Macedo; Fragoso, 2021).

O segundo estudo é de Wardaszko *et al.* (2019). Estes autores também partem de uma percepção de *esports* como esporte mediado por computador (Hamari; Sjöblom, 2017; Wagner, 2006) e como *gameplay* competitivo em *videogames*, cuja definição mais ampla agrega tanto amadores quanto profissionais. Com base nesse arcabouço, eles analisaram 16 diferentes aplicativos de *esports* móveis populares no intuito de estudar em profundidade o atual estado de implementação teórica e prática de sistemas de *matchmaking* disponíveis na indústria de jogos móveis, isto é, as abordagens desses jogos para parear jogadores. A organização de partidas (*matchmaking*) é um dos principais recursos da experiência em jogos *online* para conectar diferentes jogadores em sessões de jogos. Wardaszko *et al.* (2019) constataram, a partir do estudo, que a estratégia dominante na indústria usa sistemas baseados em classificação de habilidade ou progresso (proporção de vitórias/derrotas ou o número de pontos de experiência adquiridos ao longo de uma dada temporada de jogo/historicamente).

O terceiro estudo é desenvolvido por Ówil *et al.* (2019), que também assinam o estudo anterior. Nesta pesquisa os autores seguem o mesmo critério para definição dos *esports* como esporte mediado por computador e uma forma de competição envolvendo *videogames*, mobilizando alguns dos autores mencionados em nossa revisão (Hamari; Sjöblom, 2017; Hemphill, 2005). Essa é uma concepção que também não se firma num entendimento que limita os *esports* a um domínio exclusivamente profissionalizado (Macedo, 2023). A partir dessa interpretação, é analisado como o *matchmaking* exerce influência sobre o engajamento e a satisfação do jogador em 17 jogos de *esports* móveis.

Os resultados da pesquisa apontaram que muitos fatores influenciam o engajamento de jogadores de *esports* móveis, e o *matchmaking* é um dos mais relevantes. Jogadores possuem diferentes estilos de jogo e vários personagens, o que dificulta a tarefa de medir suas habilidades e pará-los

de modo que satisfaça ao maior número possível deles. Os autores sugerem, então, que a personalidade do jogador deve ser um dos critérios incluídos nos sistemas de *matchmaking*, à medida que ela influencia nas reações e satisfação de um jogador em partidas.

Em seu estudo sobre uma nova forma dos usuários interagirem com seus dispositivos móveis e melhorarem sua experiência de jogo a partir do sistema de detecção do *status* do usuário, Liao, Wu e Feng (2019), ao discutirem os jogos competitivos móveis, fazem referência ao movimento de portabilidade de jogos competitivos para plataformas móveis. Embora não discutam o cenário de *esports* móveis, os autores tocam na questão das materialidades que envolvem a experiência de jogadores em dispositivos móveis:

“Com esses muitos jogadores de esports e jogadores profissionais, muitas empresas se esforçaram para projetar periféricos para melhorar o controle de jogos móveis, como joysticks e botões adicionais na tela. Algumas empresas desenvolveram smartphones voltados para jogos para se adequar ao mercado e ajudar os jogadores de alto nível a obter uma vantagem em seus jogos”. (Liao; Wu; Feng, 2019, p. 32).

Aquela que pode ser considerada, segundo nossos dados, a primeira dissertação sobre *esports* móveis aparece com o trabalho de Otu (2019). Sua abordagem aproxima dois dos três conjuntos de definições anteriores para pensar nos *esports* como *videogames* competitivos, “voltados para jogadores profissionais que jogam para uma equipe” (p. 8, tradução nossa), e como um tipo de esporte mediado por computador com qualidades esportivas. O autor aborda o surgimento dos *esports* móveis no contexto chinês e desenvolve, inicialmente, uma análise sobre a tendência de expansão da indústria de *esports* e *esports* móveis na China nos últimos anos, avaliando como a governança política, tecnologia e fatores sociais, culturais e econômicos são aspectos que exerceram grande influência para o estabelecimento da indústria chinesa de *esports*, ajudando a moldá-la. Em seguida, Otu (2019) compara, contrasta e idêntica padrões semelhantes de comportamentos, experiências e envolvimento de fãs chineses em atividades relacionadas aos *esports*. O autor defende que a divisão móvel dos *esports* está contribuindo significativamente para estabilizar ainda mais a gigante indústria de *esports* no contexto da China.

Assim como esta revisão demonstra, Otu (2019) registra que os *esports* móveis são um fenômeno relativamente novo que não possui literatura considerável na área dos *game studies*, estudos da comunicação e estudos de dispositivos móveis. De acordo com o autor, apenas recentemente alguns trabalhos sobre *esports* para computadores começaram a surgir – uma afirmação que, do nosso ponto de vista, é demasiadamente modesta, embora o estudos de *esports* sejam um campo relativamente pequeno dentro dos *game studies* (Reitman *et al.*, 2020). No contexto chinês, nenhum aspecto do segmento de *esports* móveis foi identificado na literatura disponível.

Um dos principais problemas em relação aos trabalhos obtidos é a ausência de critérios mais adequados para justificar a escolha de certos jogos como “*esports*” móveis ou à definição de um cenário de *esports* móveis. Aqui a definição de *esport* é particularmente responsável por essa incongruência, na medida em que os estudos oscilam entre concepções restritas (*esport* como jogo profissional, como nos primórdios do debate do fenômeno) e abrangentes (*esport* como prática amadora e profissional). Problema este que deriva pelo fato dos autores adotarem o conceito

desenvolvido por estudiosos de outras plataformas (consoles e computadores), acreditamos. A definição de *esports* desses trabalhos também ignora a terceira abordagem que se volta ao elemento espetacular de nossa revisão conceitual.

Cada uma dessas culturas de prática voltadas para os *esports*, em suas múltiplas representações contemporâneas, é diretamente impelida pelos elementos do design inscritos em cada um destes contextos técnicos. Nesse sentido, a questão mais latente que se debruça sobre esses estudos diz respeito a falta de um consenso amplo a respeito da definição de *esports*, em geral, e *esports* móveis, em particular: o que define, então, um cenário de *esport*? E, sobretudo, o que faz de um jogo um *esport*? Qual elemento formal este necessita? Quais as características dessa modalidade e o que ela acrescenta ao conceito de *esports*? Um jogo sem uma estrutura profissional oficial – mantido apenas por uma comunidade de jogadores – pode ser um *esport*? Essas são questões em aberto que precisam ser melhor endereçadas, mas cujas contribuições iniciais oferecemos em trabalhos recentes (Macedo, 2023).

6. Considerações finais

Apresentamos neste trabalho um mapeamento da bibliografia internacional encontrada sobre *esports* móveis até setembro de 2021. A partir da sistematização dos dados e de análises bibliográficas e epistemológicas, foi possível construir um panorama de organização do conhecimento sobre o fenômeno enquanto a temática avança em um primeiro momento de exuberância (Fragoso *et al.*, 2017). Nossa proposta ao conduzir esta revisão consistia em estabelecer uma base para futuros estudiosos interessados, revelando aos pesquisadores o que estaria em curso nos primeiros anos de apropriação deste objeto pela comunidade acadêmica.

Em nosso levantamento, identificamos 20 trabalhos que versavam, de alguma forma, sobre *esports* móveis em diversos formatos de publicação. A classificação confeccionada para este estudo buscou reunir os achados em blocos de análises, primeiramente de dados bibliográficos sobre os estudos para, em seguida, construir uma apreciação epistemológica com base no grau de escopo e na síntese geral dos estudos mais importantes. O primeiro bloco foi útil para detectar a quantidade de trabalhos que estão distribuídos em cada disciplina, além de um conjunto de indicadores bibliográficos. O segundo bloco, dividido em duas partes, permitiu compreender o tratamento dado ao fenômeno no quadro geral dos estudos mapeados, isto é, as correntes teórico-filosóficas e abordagens empregadas pela comunidade discursiva para definir os *esports* móveis.

Entre os principais resultados, destacamos o pequeno volume de trabalhos sobre o segmento de *esports* móveis até o momento, seja em âmbito nacional ou internacional, mesmo ampliando os critérios de seleção de dados. No material selecionado, predomina uma baixa reflexão sobre o assunto. Do total dos documentos, 15 deles mencionavam casualmente o termo, enquanto outros cinco ofereciam abordagens mais específicas direcionadas ao segmento. Computação é a disciplina que se destaca, acompanhada da Comunicação e das Ciências do Esporte. O fato de nenhum dos autores ser brasileiro demonstra, expressivamente, uma lacuna de pesquisa nos *game studies* no

país que precisa ser preenchida para a própria expansão do campo, embora diversas bases de dados nacionais tenham sido contempladas em nosso mapeamento.

A pesquisa em torno dos *esports* móveis está em sua fase inicial. O nascimento desse objeto implica admitir que ainda existe uma gama de disputas e problemas fundamentais a respeito de como o campo está se construindo. Embora seja um desafio aos pesquisadores envolvidos nesse esforço inaugural, eles detêm a capacidade de moldar seu crescimento. Apesar dos *esports* para jogos de computador serem hoje predominantes na pesquisa (Reitman *et al.*, 2020), acreditamos que investigações adicionais sobre o cenário de *esports* móveis devem ser consideradas no debate se quisermos abarcar o fenômeno como um ecossistema de mídia holístico multidimensional (Wohn; Freeman, 2020).

Além disso, nos estudos sobre *esports*, *mobile esports* e *esports* móveis são termos ainda pouco usados por pesquisadores para indexar pesquisas específicas sobre o segmento esportivo nesta plataforma. Com a expansão dos *smartphones* e da internet móvel, especialmente com o advento da tecnologia de conexão 5G em diferentes partes do mundo, a experiência dos *esports* móveis sofrerá transformações (Biao; Wenxi; Guangyu, 2019). Atrelado a esse contexto, o crescente reconhecimento da indústria de jogos móveis deve impulsionar ainda mais os *esports* móveis a conquistarem mais espaço na indústria e no ecossistema global de competições profissionais de *videogames*. Consequentemente, a academia será chamada a compreender o fenômeno.

As limitações desta revisão de literatura residem, sobretudo, na construção do *corpus*. O primeiro aspecto a se considerar é que os termos escolhidos se restringem aos idiomas inglês e português. A literatura que revisamos, embora tentasse cobrir documentos em três idiomas (português, inglês e espanhol), retornou apenas aqueles oriundos de língua inglesa. É importante reconhecermos, portanto, que este levantamento não leva à exaustão todas as produções, à medida que existe a possibilidade de trabalhos acadêmicos relacionados se encontrarem em outras línguas, assim como existirem outras produções depositadas em repositórios que não foram contemplados nesta pesquisa.

Essa limitação implica em uma probabilidade real de perda de uma significativa quantidade de literatura publicada em idiomas nativos de países que exercem influência no desenvolvimento dos *esports* móveis no mundo, especialmente da região da Ásia-Pacífico, principalmente na China, Tailândia, Vietnã, Coréia do Sul, Indonésia e Cingapura, dada a expansão dos *esports* móveis e de *smartphones* nestes países asiáticos (Jin; Schneider, 2016; Hjorth, 2007, 2011; Niko, 2016, 2019).

Portanto, é importante que o leitor considere que este levantamento se limita ao universo dos repositórios e idiomas consultados, documentando a evolução de parte da produção acadêmica sobre *esports* móveis até 27 de setembro de 2021. Se os *esports* móveis alcançarão o *status* de um objeto predominante nos estudos de *esports*, só o tempo dirá. Ainda assim, essa revisão pode ser um ponto de partida útil para pesquisadores que pretendem permanecer atualizados com a literatura publicada recentemente. Como o campo se mantém suficientemente pequeno, é possível revisá-lo por inteiro. Estudiosos devem estar atentos para desenvolver seus trabalhos a partir da literatura preexistente para que avanços sejam possíveis. Esperamos que revisões futuras do crescimento da

literatura obtenham alguma utilidade nos tópicos que debatemos e construam linhas de investigação desconhecidas para esse *corpus*.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências

- Atalay, A.; Topuz, A. (2018). What Is Being Played in the World? Mobile eSport Applications. *Universal Journal of Educational Research*, 6(6), 1243-1251. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060615>
- Bányai, F.; Griffiths, M.; Király, O.; Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35, 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Biao, W.; Wenxi, M.; Guangyu, L. (2019). China's Digital Publishing Moving Towards In-Depth Integrated Development. *Publishing Research Quarterly*, 35, 648-669. <https://doi.org/10.1007/s12109-019-09697-x>
- Borowy, M; Jin, D. (2013). Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 7, 1-21.
- Canavaro, G.; Sequeiros, J.; Fernandes, F. (2019). Game Design Decisions and Communication Theories Applied to eSports: A Literature Review. In: N. Zagalo, A. Veloso, L. Costa, & Ó. Mealha. (Eds.), *Videogame Sciences and Arts* (pp. 123-135). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_10
- Ćwil, M.; Wardaszko, M.; Dąbrowski, M.; Chojecki, P. (2019). Empirical Studies on the Role of Matchmaking in Mobile Esports Player Engagement. In: R. Hamada, S. Soranastaporn, H. Kanegae, P. Dumrongrojwatthana, S. Chaisanit, P. Rizzi, & V. Dumblekar. (Eds.). *Neo-Simulation and Gaming Toward Active Learning* (pp. 269-280). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-8039-6_25
- Falcão, T.; Marques, D.; Mussa, I.; Macedo, T. (2020). At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture's Descent into Madness. *Journal Gamevironments*, 13(2), 382-419. <https://doi.org/10.26092/elib/411>
- Fragoso, S.; Rebs, R.; Reis, B.; Santos, L.; Messa, D.; Amaro, M.; Caetano, M. (2017). Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. *Verso e Reverso*, 31(76), 3-13. <https://doi.org/10.4013/ver.2016.31.76.01>
- Freeman, G.; Wohn, D. (2017). eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions. *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, USA*, 1601-1608. <https://doi.org/10.1145/3027063.3053158>
- Hamari, J.; Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 35(2), 195-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- Hjørland, B. (2002). Domain analysis in Information Science: eleven approaches: traditional as well as innovative. *Journal of Documentation*, 58(4), 422-462. <https://doi.org/10.1108/00220410210431136>
- Jerry, S.; Manning, R.; Keiper, M.; Olrich, T. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

- Jin, D. 2010. *Korea's Online Gaming Empire*. MIT Press.
- Jin, D.; Schneider, F. (2016). The Dynamics of Digital Play in Asia Introduction to the Third Special Issue of *Asiascape: Digital Asia*. *Journal of Asiascape: Digital Asia*, 3(1-2), 5-15. <https://doi.org/10.1163/22142312-12340045>
- Johnson, R.; Onwuegbuzie, A.; Turner, L. (2007). Toward a definition of mixed methods research. *Journal of mixed methods research*, 1(2), 112-133. <https://doi.org/10.1177/1558689806298224>
- Liao, S.; Wu, F.; Feng, S. (2019). Improving Mobile Gaming Experience with User Status Detect System. In: C. Stephanidis (Ed.), *HCI International 2019 – Posters* (31-36). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-23528-4_5
- Macedo, T. (2023). Querelas esquecidas dos *game studies*: monopólio e diversidade configuracional nos esports. *Galáxia*, 48(1), 1-23.
- Macedo, T.; Falcão, T. (2019). *E-Sports*, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, 45(2), 246-267. <https://doi.org/10.19132/1807-858320190.246-267>
- Macedo, T.; Fragoso, S. (2021). *Esports*, Espetáculo e Materialidade: reflexões sobre a prática profissional durante a pandemia de covid-19. *Encontro Anual da Compós*, Brasil, 1-21. <https://proceedings.science/compos/compos-2021/trabalhos/esports-espetaculo-e-materialidade-reflexoes-sobre-a-pratica-profissional-durant>
- Newzoo. (2016). *Mobile Esports Games in China Represent 24% of Top Grossing Titles on Android*. <https://newzoo.com/insights/articles/mobile-esports-games-in-china-represent-24-of-top-grossing-titles-on-android/>
- Niko. (2016). *The 4 Things A Great Mobile Esports Title Needs in China*. <https://nikopartners.com/4-things-great-mobile-esports-title-needs-china/>
- Niko. (2019). *Special report: Evolution of mobile esports for the mass market*. <https://nikopartners.com/wp-content/uploads/2019/08/Evolution-of-Mobile-Esports-for-theMassMarket.pdf>
- Otu, A. 2019. *The Future of Gaming and Sport: The Rise of the E-sports industry in China* [Dissertation, Fudan University]. SSRN. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3623528>
- Reitman, J.; Anderson-Coto, M.; Wu, M.; Lee, J.; Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/155541201984089>
- Rogstad, E. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 1-19. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
- Ruvalcaba, O.; Shulze, J.; Kim, A.; Berzenski, S.; Otten, M. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Silva, E.; Menezes, E. (2005). *Metodologia da pesquisa e elaboração da dissertação*. UFSC.
- Skinner, J.; Smith, A; Swanson, S. (2018). *Fostering Innovative Cultures in Sport: Leadership, Innovation and Change*. Palgrave Macmillan/Springer.
- Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play. *Games and Culture*, 15(1), 3-8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>
- Summerley, R. (2020). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Games and Culture*, 15(1), 51-72. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>
- Taylor, N. (2016). Professional Gaming. In: R. Mansell, & P. Ang (Eds.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (987-990). Wiley Blackwell.
- Taylor, T. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.
- Taylor, T. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.
- Wagner, M. (2006). On the Scientific Relevance of eSport. *The ICOMP, USA*, 1-4.

- Wang, X.; Liu, S.; Sykes, O.; Wang, C. (2019). Characteristic Development Model: A Transformation for the Sustainable Development of Small Towns in China. *Sustainability*, 11(13), 1-21. <https://doi.org/10.3390/su11133753>
- Wardaszko, M.; Dąbrowski, M.; Ćwil, M.; Chojecki, P. (2019). Analysis of Matchmaking Optimization Systems Potential in Mobile Esports. *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences, USA*, 2468-2475. <https://hdl.handle.net/10125/59685>
- Wohn, D.; Freeman, G. (2020). Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. *Games and Culture*, 15(1), 73-88. <https://doi.org/10.1177/15554120198591>

ⁱ Versão ampliada do trabalho apresentado no I Encontro da *Digital Games Research Association* (DiGRA) Brasil, realizado *online* entre 25-26 de novembro de 2020.

ⁱⁱ É um gênero de jogo no qual vários jogadores são colocados para lutar pela sobrevivência, seja individualmente ou em equipes, em um mapa que periodicamente diminui.

ⁱⁱⁱ Em decorrência do baixo resultado, análises de citações e suas diversas relações e outros índices como autores mais produtivos, tipos de autorias, países dos autores e periódicos científicos que mais publicam a temática não foram contempladas. Para estudos posteriores, além destes fatores, consideraremos os autores internacionais e nacionais que formam a frente de pesquisa no campo ou em áreas correlatadas.

^{iv} Ao realizarmos a coleta de dados, também foram registrados os países de origem dos materiais. Vale salientar que foi considerada a filiação do pesquisador à sua instituição como país de origem, e não a nacionalidade do autor ou o país da publicação.

^v O *dataset* final utilizado nesta análise está disponível, em ordem cronológica, em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1GSdup6s8GOqylzfdKF4vzXHV0h688Go7/edit?usp=sharing&ouid=114785229395838969372&rtpof=true&sd=true>. A tabela agrega todas as categorias de análise bibliográfica e epistemológica, as quais incluem o volume de publicações, nome dos autores, suas filiações, países, título do documento, tipo de documento, nome da publicação, ano, disciplina e nível de escopo.

^{vi} Todos os trabalhos de alto escopo usaram alguma das palavras-chave relacionadas aos *esports* móveis para indexar seus estudos.