

## Prêmio eSports Brasil leva ao Rio2C debate sobre a evolução dos esportes eletrônicos na última década e lança edição comemorativa de 10 anos

*PEB chancela o Summit Game+, no Rio2C, com discussões sobre a transformação da indústria ao longo da última década e apresenta novas trilhas de conteúdo e sua nova identidade visual, criada para refletir a evolução, a diversidade e a consolidação do ecossistema que o evento representa desde a sua criação*



*Imagem: Divulgação / PEB*

**São Paulo, 26 de maio de 2026** – O PEB, maior celebração dos games e esportes eletrônicos da América Latina, completa 10 anos e norteia os debates da trilha temática do Rio2C Summit Game+. Com a curadoria da Player1, o Summit Game+, que acontece no dia 26 de maio, contará com seis painéis que reunirão grandes nomes da indústria para revisitar a trajetória dos eSports no Brasil ao longo da última década. O período foi marcado por lançamentos, transformações e evolução nos âmbitos cultural, comportamental, competitivo e de negócios, além de discutir os cenários e caminhos para os próximos anos do setor. Durante o evento, também apresentará sua edição especial de 10 anos, com novidades de conteúdo, pontos de conexão com a comunidade e uma nova identidade visual. O reposicionamento estratégico reforça o papel do PEB como uma das principais plataformas de valorização, fortalecimento e desenvolvimento da indústria de games e eSports no país.

Em 2026, o PEB expande o objetivo de atuar como plataforma que conecta games, eSports, entretenimento e cultura. Em linha com o perfil vanguardista que marca a trajetória da premiação, neste ano o evento vai potencializar e fortalecer sua atuação em diferentes regiões do Brasil, dando destaque à cultura dos esportes

eletrônicos a partir da presença em todas as regiões do país. Essa iniciativa se dará de diversas formas, como em palestras, presenças em feiras, painéis e ativações.

“Quando pensamos na história do PEB, temos orgulho de perceber a maneira como a premiação cresceu junto com o cenário. Acompanhamos e ajudamos a contar a evolução dos games, dos jogadores e dos cenários competitivos no país desde o início”, afirma Gustavo Freudenfeld, diretor executivo do PEB. “Estamos em um momento de maior compreensão do papel que os games e eSports ocupam na cultura brasileira, e essa conversa vai se fortalecer ainda mais daqui pra frente.” O teaser do anúncio da décima edição e o anúncio da nova identidade visual do PEB podem ser vistos [aqui](#). O vídeo reúne depoimentos de nomes importantes da cena competitiva, como brTT, Nobru, Nyvi Estephan, entre outros profissionais que são parte fundamental da construção da história dos eSports no Brasil.

### **Nova identidade visual marca a virada para a próxima década**

Um dos marcos desta edição é o lançamento do rebranding completo do PEB. Batizada de “Convergência”, a nova identidade visual foi desenvolvida para refletir a maturidade e a amplitude do ecossistema que a premiação passou a representar ao longo de uma década. O conceito parte de uma ideia central de que o ecossistema digital, jogadores, criadores de conteúdo e fãs seguem trajetórias individuais, mas convergem para o mesmo destino: o palco do PEB.

A nova marca abandona o nome extenso “Prêmio eSports Brasil” e assume definitivamente a sigla PEB, já consagrada pela comunidade. Já o logotipo traz um escudo reformulado, cujas linhas antes dispersas agora se encontram em um ponto único, materializando graficamente a ideia de união. A paleta de cores passa a ser organizada em uma tríade atemporal: preto absoluto (o palco), dourado PEB (o troféu) e branco (a luz), aplicados sempre na proporção 70/20/10 para garantir a estética premium da marca.

“O rebranding não é uma ruptura, mas uma evolução. A nova identidade preserva o legado de dez anos e, ao mesmo tempo, sinaliza o que o PEB quer ser para a próxima década: o epicentro do entretenimento digital brasileiro”, afirma Bruno Valente, diretor de arte do PEB.

### **Presença no Rio2C amplia debate sobre o futuro dos eSports e agrega conteúdo ao evento no dia 26 de maio**

A participação no Rio2C reforça o posicionamento do PEB como agente ativo nas discussões sobre o desenvolvimento da indústria de games e esportes eletrônicos. A programação conta com painéis dedicados às transformações do setor ao longo dos últimos dez anos e às perspectivas para os próximos anos, e está organizada da seguinte maneira:

#### **1. A Década dos eSports: de nicho a cultura – das 10h às 11h**

Encontro propõe uma retrospectiva da evolução dos eSports na última década, destacando sua transformação em um fenômeno global que conecta competição, entretenimento e impacto cultural. Entre os temas abordados estão a consolidação dos jogos competitivos, o crescimento de ligas e premiações, a ascensão das organizações, o papel do streaming e dos criadores de conteúdo, além da expansão para novas plataformas, marcas e audiências, com destaque para inclusão e diversidade.

Participantes:

- Marcio Milani - Business Lead da Garena do Brasil
- Jean Ortega – Co-fundador da LOUD
- Mediação: Jonathas “Tchê” – COO da Player1

## **2. A Nova Era das ORGs de eSports - das 11h15 às 12h15**

O painel debate a nova fase do mercado, marcada por consolidação, novos investimentos e modelos de negócio mais robustos, além das transformações no papel das organizações dentro do ecossistema competitivo. Entre os destaques estão a profissionalização, movimentos de fusões e aquisições, aliança entre ORGs, novos formatos de monetização e a evolução das relações com publishers e ligas.

Participantes:

- Roberta Coelho - CEO do MIBR
- Felipe Funari - CEO da W7M Investments
- Mediação: Leandro Valentim – Fundador e CEO da Player1

## **3. O Poder da Comunidade: de Streamer ao Ecossistema de Negócios - das 13h30 às 14h30**

O painel discutirá porque comunidade e fandom se tornaram ativos estratégicos no universo dos games, destacando a transformação da audiência em pertencimento e conexão ao longo da última década. O case de Gaules exemplifica essa mudança, impulsionando novos modelos de negócio e expansões que vão do streaming aos eSports e entretenimento. O debate também abordará a evolução do Omelete como plataforma de cultura, com iniciativas como CCXP, BIG Festival e Gamescom Latam, além de refletir sobre como essa trajetória prepara o setor para os próximos 10 anos.

Participantes:

- Pierre Mantovani - CEO do Omelete Company
- Lucas Brexe - Diretor Gaules e G3X
- Mediação: Camilota XP - Apresentadora

## **4. O Ritmo dos eSports: Transformação constante - das 14h45 às 15h30**

O debate propõe uma reflexão sobre a evolução dos eSports na última década, destacando como a constante reinvenção dos jogos, ligas e ecossistemas competitivos transformou o segmento em um fenômeno global de entretenimento e cultura digital. Aborda desde a consolidação de títulos tradicionais até a ascensão de novos jogos competitivos, passando pelas mudanças nos formatos de competição e engajamento promovidas pelas publishers e pela evolução do fandom, até os dias atuais.

Participantes:

- Igor Corrêa – Líder de produto - LoL Esports na Riot Games
- Leandro “Montoya” – Diretor de Esports Latam da Ubisoft
- Mediação: Jonathas de Vargas (Tchê) - COO da Player1

## **5. FURIA: Do Time ao Império - das 15h45 às 16h30**

O painel abordará a transformação dos eSports em marcas globais, tendo a trajetória da FURIA como exemplo dessa evolução. De equipe focada em performance competitiva, a organização expandiu sua atuação para múltiplos jogos, conteúdo, lifestyle e construção de comunidade, além de iniciativas como a Kings League (sob a presidência de Neymar Jr. e Cris Guedes). O debate também destaca conquistas recentes da FURIA nos eSports, especialmente em Counter-Strike, além do reconhecimento no Prêmio Esports Brasil e como essa trajetória prepara a organização para os próximos 10 anos.

Participantes:

- Cris Guedes - Sócio-fundador da Furia e Criador de Conteúdo
- Pedro Lopes - Sócio e Diretor Comercial da Furia
- Guerri - Diretor de Esports da Furia
- Mediação: Sofia Espanha - Influenciadora e Criadora de Conteúdo da Furia

## **6. PEB: 10 anos celebrando os esportes eletrônicos - das 16h40 às 16h55**

A edição especial PEB 10 celebra uma década de reconhecimento aos principais nomes da indústria de games e eSports, destacando ídolos, revelando novos talentos e valorizando a força da comunidade que impulsiona o setor. A edição comemorativa também reforça a relevância cultural e econômica do segmento, reunindo diferentes gerações, organizações, criadores de conteúdo e profissionais que ajudaram a construir a trajetória dos games e eSports no Brasil.

Participantes:

- Bruno Valente - Diretor de Arte da V3A
- Leandro Valentim - Co-criador do PEB
- Camilota XP - Apresentadora
- Mediação: Gustavo Freudenfeld - Diretor Executivo do PEB

## 7. A Próxima Década dos eSports: Para Onde Vai o Jogo - das 17h às 18h

A conversa propõe uma análise sobre o novo momento vivido pelos eSports após uma década de crescimento acelerado, marcada pelo amadurecimento do ecossistema e pelos desafios e oportunidades que surgem para o futuro do setor.

Entre os temas abordados estão a evolução dos modelos de negócio, a profissionalização das organizações e ligas, apoio e investimento do setor público, o papel de publishers e investidores, além da crescente integração entre eSports, esporte tradicional, entretenimento e mídia. Destaque também para o impacto da inteligência artificial, das plataformas de criação UGC e da democratização do acesso via cloud e mobile, consolidando os games como ecossistemas vivos, impulsionados e escalados pelas próprias comunidades.

Participantes:

- Amanda 'AMD' Abreu – Personalidade do Ano PEB 2025
- Cadu Albuquerque - Diretor de Esport no Ministério do Esporte
- Mediação: Leandro Valentim - Fundador e CEO da Player1

O Rio2C acontece entre os dias 26 de maio e 1º de junho, na Cidade das Artes, no Rio de Janeiro. A programação reúne painéis, palestras e experiências voltadas a temas como audiovisual, música, esportes, games e sustentabilidade.

Para acompanhar todas as novidades, bastidores e conteúdos exclusivos do evento, siga o PEB no [Instagram](#), [Threads](#), [BlueSky](#), [TikTok](#), [X](#) e [Facebook](#), ou acesse o [site oficial](#).

### **Sobre o Prêmio eSports Brasil**

Maior celebração dos games e eSports da América Latina, celebra sua décima edição. O Prêmio eSports Brasil (PeB) premia desde 2017 os maiores atletas, organizações, casters, publishers e influenciadores do cenário competitivo de esportes eletrônicos e games do Brasil.

### **Sobre a Player1 Gaming Group**

Fruto do spin-off da unidade de Games e eSports da Globo, a Player1 Gaming Group, investida da Globo Ventures, é uma agência que apoia publicadoras e marcas a se conectarem com o mundo dos games, e possui um ecossistema proprietário de negócios nesta indústria, atuando na conexão entre o mundo tradicional do esporte, entretenimento e mídia, com o universo dos games, através de profunda inteligência do consumidor, network de influenciadores e parcerias estratégicas com Publishers de games e Orgs de eSports. Seu portfólio conta com: (1) eventos Prêmio eSports Brasil, MEG Latam, eSports Summit e Rio2C Game+; (2) empresa de gestão de ligas de eSports, a LnK Gaming; (3) hub de ativação e conteúdo crossover na tríade Game-Skate-Música, Street Gamers; (4) os canais digitais Player1 (youtube, twitch, instagram, facebook, X, e tiktok); (5) a plataforma de torneios amadores Player1 eSports; (6) os torneios e campeonatos de eSports: CBCS (Circuito Brasileiro de Counter Strike), eGol (Campeonato Brasileiro de eFootball), JEE (liga escolar), TUEs (liga universitária); (7) a Player1 Music, com parcerias com Grupo Warner e Entourage; e (8) a Player1 Studios, com produções e co-produções de programas, séries e

realities como 'No Gás do Just Dance', 'FC Futebol de Casa', 'Looking for a Caster' e 'Looking for a Streamer'.

### **Sobre a V3A**

União de talento, criatividade e inovação. Estes elementos formam o DNA da V3A, uma empresa que se destaca nos mercados de live marketing e projetos proprietários. Com sedes em São Paulo e Rio de Janeiro, a V3A possui uma trajetória marcada pelo reconhecimento do mercado, com dezenas de prêmios conquistados e a realização de centenas de projetos, campanhas e ações para clientes de diversos setores da indústria, como PETROBRAS, L'ORÉAL e GLOBO, entre outros.

Além de sua expertise em live marketing, a divisão de Ventures, transforma insights em propriedades intelectuais desenvolvendo eventos proprietários que geram novas oportunidades para marcas e públicos. São mais de 10 projetos em crescente ascensão nos mercados de esportes, e-sports, música e cultura, como o World Trail Races - WTR (esportes outdoor), o TRITON (triatlon), o R.E.M.A (surfe) o SLS Brasil (skate), o Prêmio eSports Brasil - PEB e o Multiplataform eSports Games - MEG (e-sports), o Living Books (cultura) e o Lapa pela Lapa (música), entre outros.

### **Informações para a imprensa – Player 1 GG:**



#### **Caio Matta**

+55 11 3672.3531

caio@agenciadrone.com.br

+55 11 97594.7802

#### **Carina Rodrigues**

+55 11 3672.3531

carina@agenciadrone.com.br

+55 11 95316.9381

#### **Malu Romero**

+55 11 3672.3531

malu@agenciadrone.com.br

+55 11 95318-4937

#### **Rodrigo Tucci**

+55 11 3672.3531

rodrigo.tucci@agenciadrone.com.br

+55 11 98209.0070

#### **Victor Ribeiro**

+55 11 3672.3531

victor@agenciadrone.com.br

+55 11 98209.0070